

ГРА ЛЬЮІСА БРЮЕ ПРО ОБОРОНУ ПІДЗЕМЕЛЛЯ

ХОЛОД ГЕРОЯМ НЕМА!



ІгроМаг



BRUEH
GAMES





Застереження для шукачів пригод

«Ходу героям нема!» – це асиметрична кооперативна гра про оборону підземелля для 1-4 гравців, де ви граєте за монстрів, які захищають свої важко здобуті скарби від орди «героїв», що намагаються їх загарбати.

Компоненти

дракон



відьма



привид



біс



Монстри:

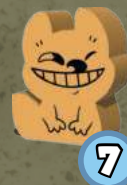
людояцір



скелет



гнол



слизун



шурник



Жетони ресурсів:

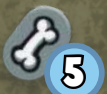
жаба



монета



кістка



книга



Карти предметів:

настоянка



чудовисько



спорядження



сுவій



Кімнати підземелля:

Прохід

Тип кімнати

Дія кімнати

Прохід

Прохід

Прохід

12

Жетони пасток:



Жетони подій:



Жетони ран:



Жетони героїв:

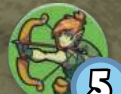
пройдисвітка



воїн



лучниця



маг



Жетони порталів:



Жетони скарбів:



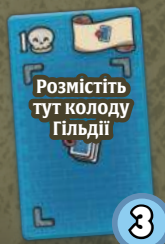
Жетон активного гравця:



Жетон хвили 0:

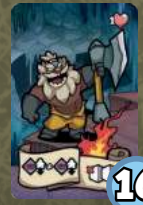


Тайл рівня складності:

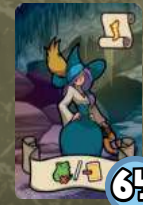


Карти Гільдії:

герої



сценарії



Карти тактики:



Карти кланів:



Творці гри

Розробник гри та художник: Льюїс Брюе.
Редактори книги правил: Річард Ніл, Костянтин Кеворк.
Особлива подяка: Better Half Reviews, Евелін Брумюллер, Фердинанд Капігуло, Фернандо Келсо Молодший, Гаррі Кларк, Джозеф Сален, К. Такаюсу, Річард Гем.



Copyright: ©2021 Льюїс Брюе. Всі права застережено. Виготовлено в Китаї.

Увага! Не призначено для дітей віком до 3 років через наявність дрібних компонентів і ризик удушення.

Допомога та підтримка: потрібна допомога з правилами або виникла проблема з компонентами? Пишіть на info@igromag.ua.

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг».

Керівниця проекту: Аліса Соляніченко.

Перекладач з англійської: Іван Максимів.

Редакторка: Валентина Ліченко.

Головні редактори: Оксана Квасняк, Віктор Шлехт.

Верстальник: Дмитро Білоус.

Забороняється будь-яке комерційне використання правил або їхніх фрагментів із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.

© ТОВ «Ігромаг», 2022. Всі права застережено. www.igromag.ua

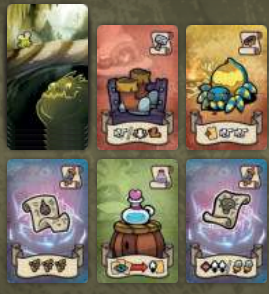

Версія правил 1.0

Підготовка до гри


1 **Побудова підземелля**
На початку гри виберіть один зі сценаріїв із книги підземелля та побудуйте підземелля точно так, як у ньому описано.




2 **Поява предметів**
Перетасуйте разом усі карти чудовиськ, настоянок, споряджень та сувоїв, щоб утворити колоду предметів. Розмістіть її долілиць поруч із підземеллям та розкрийте 5 верхніх карт. Щоразу, коли ви берете карту, негайно розкрийте верхню карту в колоді та покладіть на спорожніле місце.

3 **Розміщення скарбів**
Розмістіть усі жетони скарбів долілиць та перемішайте. Коли сценарій вимагає розмістити скарб у кімнаті підземелля, візьміть випадковий жетон з утвореної купки.



4 **Підготовка Гільдії**
Перетасуйте всі карти воїнів, пройдисвіток, магів і лучниць разом із картами сценарію, вказаними в обраному вами сценарії, щоб утворити колоду Гільдії. Розмістіть цю колоду долілиць поруч із підземеллям.






5 **Утворення запасу**
Відкладіть убік решту жетонів у межах досяжності всіх гравців, сформувавши запас. Щоразу, коли скидається жетон, він повертається до запасу.





6 Починаючи із наймолодшого гравця, за годинниковою стрілкою, кожен гравець обирає клан монстрів, беручи відповідну карту клану, карти тактики та монстрів.






- 6.1** **Особлива здібність** Кожен клан має особливу здібність, яку можна застосувати, витративши дії активації (), за умови, що у вас є монстри в підземеллі.
- 6.2** **Виклик монстрів** На початку гри розмістіть монстрів, загальна кількість яких дорівнює кількості (), вказаних на карті. Ви маєте розмістити їх у кімнатах, що відповідають типу, вказаному на карті, у будь-якій комбінації на ваш розсуд.
- 6.3** **Лігво** Решту монстрів розмістіть поруч із картою клану, утворивши ваше лігво. Коли монстра викликають до підземелля, ви берете його з лігва. Щоразу, коли він залишає підземелля, він повертається до вашого лігва. 
- 6.4** **Атрибути клану** Перше число ліворуч – кількість монстрів у вашому клані, друге – кількість ран, які вони можуть витримати, перш ніж будуть змушені залишити підземелля, а третє число – кількість карт вашого клану.
- 6.5** **Колода тактики** Перетасуйте всі карти тактики, що відповідають вашому клану, та покладіть їх долілиць поруч зі своєю картою клану. Це буде ваша колода тактики. Візьміть на руку 5 верхніх карт колоди.

7 **Виберіть рівень складності**
На початку гри виберіть рівень складності для поточного сценарію. Покладіть колоду Гільдії зверху на тайл з обраним рівнем складності. Щоразу, коли гравець завершує хід, візьміть та розіграйте стільки карт Гільдії, скільки визначено вибраним рівнем складності.

 **Простий:**
(для початківців та гри в сімейному колі)
Хвиля 1: 1 карта Гільдії
Хвиля 2: 2 карти Гільдії

 **Складний:**
(для досвідчених гравців та соло-режиму)
Хвиля 1: 2 карти Гільдії
Хвиля 2: 2 карти Гільдії

 **Пекельний:**
(для загартованих гравців)
Хвиля 1: 2 карти Гільдії
Хвиля 2: 3 карти Гільдії

8 Гравець із найменшою кількістю монстрів у своєму клані бере жетон активного гравця. 

Клани монстрів

Кожен клан починає гру з колодою карт тактики, які підкреслюють різні аспекти трьох базових ролей: **агресор**, **захисник** і **помічник**. У міру просування гри й отримання нових карт ви можете налаштувати стратегію свого клану відповідно до потреб вашої групи та вимог сценарію, відхиляючись від його базової ролі, – і це чудово! Жоден із кланів не грає однаково, тому не стримуйте себе й насолоджуйтесь вибором різних комбінацій для кожного сценарію.

Агресор: у вас багато карт атаки, тому ви можете подолати багатьох героїв упродовж одного ходу.

Дракон

Найкращий герой — підсмажений герой.

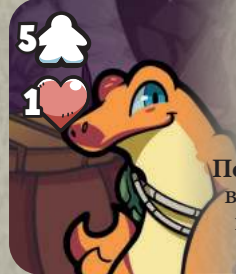


Активация: приборіть усі жетони ран із дракона.

Порада: намагайтесь не отримувати спорядження. Зосередьтесь на настоянках і сувоях з діями атаки.

Людоящір

Без боротьби не здобути свободу.

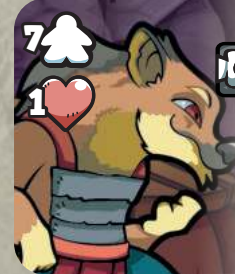


Активация: здійсніть дистанційну атаку одним із ваших людоящерів.

Порада: вдарити та втекти – ваша виграшна тактика. Зосередьтесь на предметах, що надають вам атаку та переміщення.

Гнол

Посеред хаосу з'являються нові можливості.



Активация: здійсніть ближню атаку одним із ваших гнолів.

Порада: намагайтесь переносити з собою монети, щоб мати більше можливостей викликати ваших гнолів.

Захисник: ви можете легко викликати багато монстрів у підземелля і в такий спосіб краще захищати скарби та/або інших монстрів.

Слизун

Розділяй та завойовуй.



Активация: негайно візьміть карту тактики.

Порада: зосередьтесь на картах предметів із діями активації, щоб якомога частіше застосовувати вашу особливу здібність.

Скелет

Бійтесь неживих.

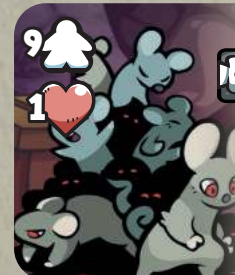


Активация: покладіть кістку в кімнату підземелля з вашим скелетом.

Порада: на початку зосередьтесь на отриманні чудовиськ і дій переміщення.

Щурник

Сила в численності.



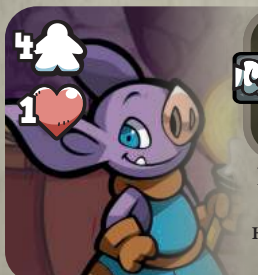
Активация: розмістіть щурника в кімнаті, в якій вже маєте щурника.

Порада: зосередьтесь на здобутті спорядження. Мечі та сокири можуть творити для вас дива.

Помічник: у вас є багато карт активації та переміщення, які дають змогу легко купувати нові карти та/або допомагати це робити іншим.

Біс

Кмітливого ніщо не злякає.



Активация: перемістіть одного з ваших бісів.

Порада: розміщуйте якомога більше пасток! Зосередьтесь на здобутті карт пасток, атаки та виклику.

Привид

Станьмо моторошними.

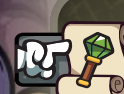


Активация: перемістіть одного з ваших привидів (через проходи чи стіни).

Порада: застосовуйте вашу особливу здібність, щоб переміщати ресурси та допомагати всій команді отримувати карти предметів.

Відьма

Уява — це справжня магія.



Активация: розмістіть завершений портал у кімнаті, де перебуває відьма.

Порада: будуйте портали якомога швидше. Це допоможе всій команді отримувати карти предметів.

Огляд гри

«Ходу героям нема!» – це кооперативна гра на основі сценаріїв про оборону підземелля, де гравці в ролі монстрів намагаються захистити свої скарби від загарбання так званими “героями”, що наполегливо намагаються увірватися в їхнє підземелля. Учасник, що володіє жетоном активного гравця, здійснює хід, проходячи по черзі всі його фази. Наприкінці фази «Вторгнення героїв», якщо гра не завершилась, він передає жетон активного гравця сусідові ліворуч. Тепер той стає активним гравцем і настає його час робити свій хід. Якщо у вас закінчилась колода Гільдії другої хвили, то ВІТАЄМО, ви всі перемогли у грі! Якщо будь-якої миті ваш скарб вартістю 4 загарбають, ви всі негайно програєте!

Лігво



Колода тактики



Ігрова зона



Скид

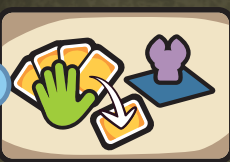


Хід гравця

У свій хід вам необхідно по черзі пройти такі 5 фаз:

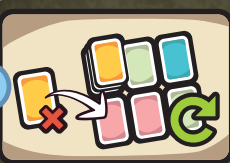
1) Гра карт із руки; 2) Оновлення предметів; 3) Очищення та утримання; 4) Вторгнення героїв; 5) Завершення ходу.

1



Гра карт із руки: карти потрібно грати по одній. Щоб зіграти карту, виберіть одну зі своєї руки, розкрийте її, розіграйте її дії, після чого покладіть горілиць перед собою в ігровій зоні. Під час розігрування карти ви можете виконувати дії на ній у будь-якому порядку та будь-яким вашим монстром. Тільки-но ваша колода тактики закінчиться, негайно перетасуйте лише карти зі свого скиду та створіть нову колоду тактики.

2



Оновлення предметів: ви можете скинути карту тактики зі своєї руки, щоб оновити від 1 до 5 карт предметів. Помістіть наявні карти предметів, які бажаєте вилучити, під низ колоди предметів і розкрийте стільки нових карт із верха колоди, щоб заповнити спорожнілі місця. Ви можете оновити предмети скільки завгодно разів протягом свого ходу, проте щоразу вам потрібно буде скинути з руки карту тактики.

3



Очищення та утримання: перемістіть усі карти з вашої ігрової зони у скид. Якщо у вас на руці менше 5 карт, витягуйте карти зі своєї колоди тактики доти, доки у вас не буде 5 карт. Якщо у вашій колоді тактики не залишилося карт, перетасуйте всі карти тактики та предметів із вашого скиду та покладіть їх долілиць, утворивши нову колоду тактики.

4



Вторгнення героїв: із цього моменту, залежно від обраного вами рівня складності та номера поточної хвили, витягніть і розіграйте відповідне число карт із верха колоди Гільдії. Якщо у колоді Гільдії не залишилося карт, і це вперше, коли у вас закінчилась колода, то повторно перетасуйте всі карти Гільдії і покладіть їх долілиць. Тепер ви розпочинаєте другу хвилю нападів. Якщо у вас закінчилась колода Гільдії другої хвили, то ВІТАЄМО, ви всі перемогли у грі! Якщо будь-якої миті ваш скарб вартістю 4 загарбають, ви всі негайно програєте!

5



Завершення ходу: після закінчення фази «Вторгнення героїв», якщо гру не завершено, активний гравець передає жетон активного гравця сусідові ліворуч. Тепер той стає активним гравцем і настає його час робити свій хід. (Використовуйте будь-який бік жетона активного гравця, оскільки це не впливає на гру.)



Важливо: у грі вчотирьох, наприклад, ви зіткнетеся з 4-ма вторгненнями героїв протягом раунду (по одному за хід кожного гравця).

Дії

Якщо не вказано іншого, дії розігруються окремо, у будь-якому порядку на ваш вибір. Дії, зображені на одній карті, можуть бути виконані одним монстром або розподілені між декількома вашими монстрами у підземеллі. Ви не зобов'язані виконувати всі дії, зображені на карті. Якщо для дії потрібен жетон, а в запасі їх більше не залишилося, ви не можете виконати дію. Кожну дію позначено унікальним символом, значення яких описано нижче.



Отримання карти

Візьміть у руку карту з вашої колоди тактики. Ви можете зіграти взятую карту в цей хід.



Активация

Ви можете виконати цю дію, щоб здійснити у грі певні речі, які потребують активації. Наприклад: особлива здібність вашого клану, активація кімнати підземелля, завершення порталу тощо.



Переміщення

Перемістіть одного зі своїх монстрів до суміжної кімнати підземелля через проходи або портали. Під час переміщення ви можете перенести разом із монстром один жетон ресурсу або пастки.



Ближня атака

Завдайте 1 ушкодження герою в спільній кімнаті з одним із ваших монстрів. Якщо здоров'я героя досягне нуля, скиньте його.



Дистанційна атака

Завдайте 1 ушкодження герою в кімнаті, суміжній із кімнатою з вашими монстрами (кімнати мають сполучатися за допомогою проходу). Якщо здоров'я героя досягне нуля, скиньте його.



Розміщення ресурсу

Розмістіть відповідний жетон ресурсу в кімнаті з одним із ваших монстрів.



Захист

Коли герой здійснює атаку в кімнаті з одним із ваших монстрів, виконайте цю дію як реакцію, щоб зменшити ушкодження від атаки на 1.



Пастка

Розмістіть жетон пастки у кімнаті з одним із ваших монстрів.



Портал

Розмістіть жетон завершеного порталу в кімнаті з одним із ваших монстрів.



Засідка

Викличте певну кількість монстрів у кімнаті, що відповідають зображеному типу. У прикладі вище: викличте до 3-х монстрів і розподіліть їх між кімнатами «Каналізація» та «Клітка».



Вибір дії

Коли дії розділено скісною рисою «/», вам потрібно зробити вибір між лівою та правою групою дій. У прикладі вище: ви маєте або здійснити дві ближні атаки, або виконати одне переміщення.



Навала

Якщо ви успішно виконаєте дію ліворуч, ви можете безкоштовно здійснити дію праворуч. У прикладі вище: скиньте монету з кімнати з вашим монстром, щоб розмістити трьох монстрів у цій кімнаті.



Зграя

Усі ваші монстри в одній кімнаті підземелля виконують зображену дію. У прикладі вище: всі вони можуть здійснити одне переміщення.



Зміцнення

Перегляньте 3 верхні карти вашої колоди тактики. Візьміть на руку ті, які відповідають зображеній дії, скиньте решту. У прикладі вище: візьміть усі карти з ближньою атакою, скиньте решту.

Портали

Кожен сценарій розпочинається з жетонами незавершених порталів, які вже розміщено у підземеллі. У таких кімнатах ви можете розіграти дії активації, щоб завершити їх, перевернувши на завершений бік. Коли у двох кімнатах з'являються завершені портали, то ці кімнати вважаються суміжними **тільки** для переміщення. Якщо не вказано іншого, герої нехтують порталами під час переміщення всередині підземелля.



Ви можете виконати дію активації, щоб завершити портал.



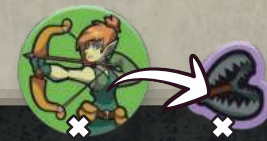
Коли портали завершено, переміщення монстра через них коштує лише одну дію.

Пастки

Пастки – це одноразові засоби захисту вашого підземелля. Їх можна отримати в кімнаті «Майстерня» або скориставшись особливими картами. Ви можете переміщати пастку в такий самий спосіб, як і ресурси. Коли герой входить у кімнату з пасткою (переміщенням або за допомогою виклику), він отримує 1 ушкодження, після чого пастку потрібно скинути.



Ви можете перенести пастку під час переміщення монстра.



Коли герой входить у кімнату, приборить пастку та завдайте йому 1 ушкодження.

Кімнати підземелля

Кожна кімната підземелля має певне призначення. У деяких із них є особлива дія, яку ви можете виконати, якщо маєте монстра у цій кімнаті та здійснюєте дію активації (👤).



Сховище: покладіть монету в цю кімнату.



Бібліотека: покладіть книгу в цю кімнату.



Каналізація: покладіть жабу в цю кімнату.



Цвинтар: покладіть кістку в цю кімнату.



Майстерня: покладіть пастку в цю кімнату.

У деяких кімнатах є предмети, які можна отримати! Для цього потрібна наявність певного ресурсу в цій кімнаті, тому плануйте наперед! Виконайте дію активації, скиньте необхідний ресурс, візьміть карту з-поміж наявних предметів, що відповідає вказаному типу, та покладіть її у свій скид. Наступного разу, коли ви перетасуєте вашу колоду тактики, цей предмет також буде затасовано. Негайно розкрийте верхню карту колоди предметів і заповніть спорожнілі місце.



Кузня: скиньте монету, щоб узяти карту спорядження з-поміж наявних предметів.



Клітка: скиньте кістку, щоб узяти карту чудовиська з-поміж наявних предметів.



Аптека: скиньте жабу, щоб узяти карту настоянки з-поміж наявних предметів.



Аудиторія: скиньте книгу, щоб узяти карту сувою з-поміж наявних предметів.



Наприклад, для того, щоб мати змогу отримати павука, гравцю спершу потрібно мати монстра на цвинтарі. 1) Активувати його, щоб створити кістку. 2) Перемістити свого монстра разом із кісткою в кімнату «Клітка». 3) Активувати кімнату «Клітка» та скинути кістку, щоб отримати павука, додавши його до свого скиду. Після цього розкрити нову карту предмета.

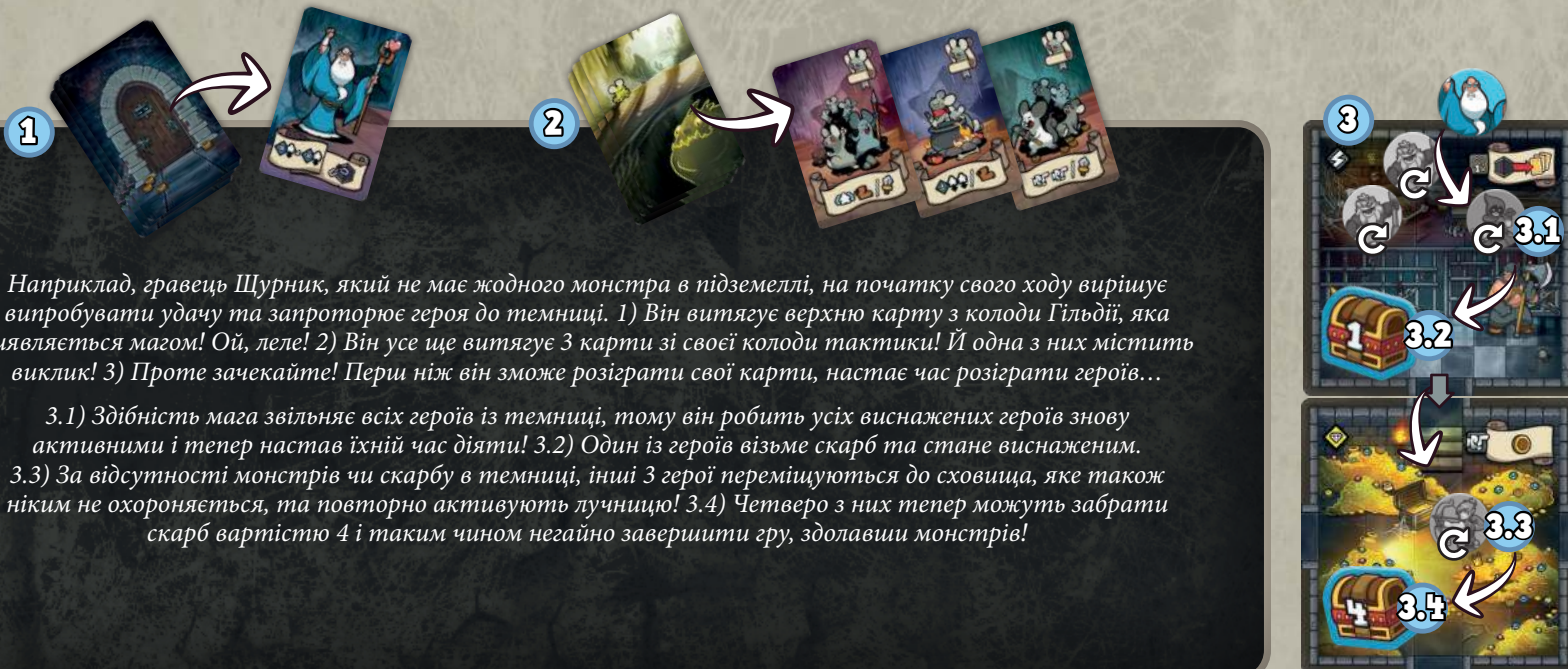
Порада: вдалою тактикою буде створення ресурсів і розміщення їх у кімнатах, щоб інші гравці могли ними скористатися та отримати предмети під час майбутніх ходів. Зрештою, це ж кооперативна гра!



Особлива кімната. Темниця

Один раз за хід, у будь-яку мить, ви можете випробувати свою удачу, запроторивши героя до темниці! Щоб виконати цю дію, вам не потрібні монстри у кімнаті «Темниця», так само як не потрібно розігрувати дію активації. Спершу витягніть верхню карту колоди Гільдії. Якщо ви витягнули карту сценарію, нічого не відбувається! Якщо ви витягнули карту героя, візьміть його жетон із запасу та покладіть до темниці «виснаженим» боком догори. Після цього візьміть у руку 3 карти зі своєї колоди тактики і застосуйте, якщо можливо, особливу здібність ув'язненого героя.

Обережно! Навіть якщо викликані вами герої виснажені, вони однаково спершу застосовують свої здібності! Тому, якщо до темниці запроторено мага, всі виснажені герої вирвуться зі своїх камер і стануть активними! У цьому разі негайно їх розіграйте. Коли всі герої виснажаться знову та гру все ще не буде програно, активний гравець зможе продовжити свій хід.



Наприклад, гравець Шурник, який не має жодного монстра в підземеллі, на початку свого ходу вирішує випробувати удачу та запроторює героя до темниці. 1) Він витягує верхню карту з колоди Гільдії, яка виявляється магом! Ой, леле! 2) Він усе ще витягує 3 карти зі своєї колоди тактики! Й одна з них містить виклик! 3) Проте зачекайте! Перш ніж він зможе розіграти свої карти, настає час розіграти героїв...

3.1) Здібність мага звільняє всіх героїв із темниці, тому він робить усіх виснажених героїв знову активними і тепер настав їхній час діяти! 3.2) Один із героїв візьме скарб та стане виснаженим. 3.3) За відсутності монстрів чи скарбу в темниці, інші 3 герої переміщуються до сховища, яке також ніким не охороняється, та повторно активують лучницю! 3.4) Четверо з них тепер можуть забрати скарб вартістю 4 і таким чином негайно завершити гру, здолавши монстрів!

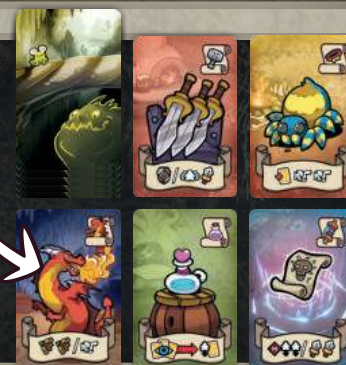


Особлива кімната. Лабораторія

Додаткова підготовка: якщо у сценарії є лабораторія, виберіть клан, який не використовують гравці, та перетасуйте всі 10 його початкових карт тактики разом із колодою предметів.

Коли ви активуєте лабораторію, витягніть карту з колоди Гільдії. Якщо це карта героя, запроторте цього героя до темниці, потім виберіть карту тактики з-поміж наявних предметів і покладіть її до свого скиду. Зауважте, що розіграш карти тактики з вашої руки не потребує наявності у вас монстра відповідного клану. Ви лише розіграєте дії з карти, використовуючи власних монстрів.

Наприклад, для того, щоб отримати карту «Дракон», ви маєте піти до лабораторії, активувати її, щоб запроторити карту Гільдії до темниці, після чого додати карту дракона до вашого скиду. Якщо в такий спосіб до темниці запроторено мага, то герої стануть активними та звичним чином вирвуться з ув'язнення.





Особлива кімната. Будмайданчик

Додаткова підготовка: якщо у сценарії є будмайданчик, перетасуйте невикористані кімнати підземелля, покладіть їх долілиць поруч із підземеллям, утворивши стос будмайданчика, та відкрийте верхні 3 з них. Це будуть наявні креслення.

Коли ви активуєте будмайданчик, скиньте число монет із кімнати «Будмайданчик», рівне вартості скарбу, який ви хочете помістити у новій кімнаті, що плануєте збудувати. Вам необхідно витратити хоча б 1 монету, проте не більше трьох, щоб взяти із запасу скарб відповідної вартості. Якщо такого жетона немає в наявності у запасі, ви не можете побудувати нову кімнату! Виберіть кімнату серед наявних креслень і розмістіть її поруч із кімнатою у вашому підземеллі так, щоб існував шлях через проходи від нової кімнати до сховища. Покладіть у кімнату жетон скарбу. Потім відкрийте верхню кімнату в стосі будмайданчика та заповніть спорожніле місце у наявних кресленнях.



У цьому прикладі гравець Щурник з-поміж наявних креслень обрав для будівництва кімнату «Майстерня». Він створює монети у сховищі, після чого по одній переносить їх у кімнату «Будмайданчик».

1) Коли він активує кімнату «Будмайданчик», то може скинути одну або дві монети на вибір. Він вирішує скинути дві монети та покласти скарб вартістю 2, щоб мати більш потужну оборону в своєму підземеллі.

2) Тепер час Щурнику вибрати, де розмістити нову кімнату «Майстерня», зважаючи на те, що вона має бути з'єднаною зі сховищем через наявні проходи.

На цьому етапі стратегія відіграє ключову роль! Вам потрібно побудувати підземелля, яке забезпечує легке переміщення ресурсів із метою отримання карт предметів, проте водночас ускладнює героям пересування до сховища!



3) Щурник вирішує розмістити кімнату в крайній правій позиції та обертає її так, щоб до неї можна було приєднати нові кімнати знизу. Після того, як він переконався, що проходи ведуть до сховища, він відкриває нову кімнату зі стосу будмайданчика, поповнюючи наявні креслення.

Вторгнення героїв

Після того, як гравець завершив фазу «Очищення та утримання», настає час брати і розігрувати стільки карт Гільдії, скільки вказано на вибраному тайлі рівня складності. Якщо в цій колоді не залишилось карт, перетасуйте скид, щоб утворити нову колоду, та переверніть тайл рівня складності на хвилю 2. Якщо ви переживете цю другу хвилю без втрати скарбу вартістю 4, ви переможете у грі!



Простий:

Хвиля 1: 1 карта Гільдії
Хвиля 2: 2 карти Гільдії



Складний:

Хвиля 1: 2 карти Гільдії
Хвиля 2: 2 карти Гільдії



Пекельний:

Хвиля 1: 2 карти Гільдії
Хвиля 2: 3 карти Гільдії

Наприклад, під час хвилі 1 на пекельному рівні складності ви берете та розігруєте 2 карти Гільдії після ходу кожного гравця. Якщо у вас закінчилась колода Гільдії, перетасуйте її, переверніть тайл рівня складності та розпочніть другу хвилю. Відтепер ви будете брати та розігрувати 3 карти Гільдії після ходу кожного гравця.



Розіграш карти Гільдії

Одночасно можна розігрувати лише одну карту Гільдії, тому, перш ніж взяти наступну карту, потрібно розіграти попередню. Якщо необхідно розіграти декілька героїв, гравці спільно обирають, якого з них розіграти найперше. **Тримайте героїв на відстані! Якщо необхідно викликати нового героя, а в запасі не залишилось жодного жетона, то повторно активуйте всіх виснажених героїв цього класу та всіх інших героїв у спільних з ними кімнатах (навіть якщо вони у темниці).**

1

Існує два різні типи карт Гільдії, які можна взяти:



Карта Героя: викличте у дві різні кімнати вказаного типу по 1 герою зображеного класу.



Карта сценарію: ці карти діють згідно з правилами конкретного сценарію. Читайте книгу підземелля для отримання додаткової інформації.

Скинуті карти Гільдії є загальнодоступними. Ви можете їх переглядати або навіть упорядкувати в стопи, щоб полегшити підрахунок майбутніх шансів.

Нижче зображено позначки, назви та кімнати, що відповідають різним типам кімнат, вказаних на картах Гільдії.



Каштовність:
сховище



Мечі: кузня та майстерня



Капелюх: бібліотека й аптека



Таємниче око:
цвинтар і аудиторія



Схрещені кістки:
каналізація та клітка



Особливий: темниця, лабораторія, будмайданчик

2

Хизування: одразу після виклику герой завжди застосовує свою особливу здібність:



Лучниця: дистанційною атакою завдає 1 ушкодження монстру в суміжній кімнаті, цілячись у найближчих до сховища монстрів.



Воїн: скидає до 2 ресурсів із кімнати, в яку його викликано.



Пройдисвітка: скидає 1 пастку з кімнати, в яку її викликано.



Маг: якщо його викликано в темницю, активує всіх ув'язнених героїв (себе також), звільняючи їх!

Якщо не вказано іншого, всі герої мають 1 здоров'я та залишають підземелля, отримавши 1 ушкодження.

3

Перевірка кімнати: якщо у кімнаті є пастки, розіграйте їх по одній, щоразу завдаючи 1 ушкодження герою та скидаючи відповідний жетон пастки. Якщо воїна, пройдисвітку чи лучницю було викликано в темницю, то переверніть їхній жетон на виснажений бік. Якщо герой у підземеллі все ще активний, перейдіть до кроку «4».



4

Натхнення: якщо героя було викликано (або він просунувся) до кімнати, де є інші виснажені герої, активуйте їх УСІХ, перевернувши жетони героїв на активний бік – їх також потрібно буде розіграти в цей хід!



Коли герой атакує, грабує або чекає, переверніть його з активного боку на виснажений бік!



Коли героя викликано або він просунувся до кімнати та його не було вбито пасткою, надихніть усіх виснажених героїв у тій кімнаті, перевернувши їх на активний бік.

5

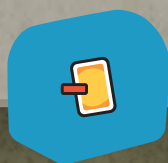
Атака: якщо у спільній кімнаті з героєм є монстр, виснажте цього героя та завдайте 1 ушкодження монстру. Будь-який монстр у цій кімнаті може використати карту з дією захисту як реакцію на цю атаку, щоб захиститись від неї. Якщо монстр загинув, приберіть його з підземелля назад до лігва. Якщо у монстра більше ніж 1 здоров'я, використовуйте жетони ран, щоб відслідковувати отримані ним ушкодження.

6

Грабунок: якщо у кімнаті немає монстрів, а кількість активних героїв дорівнює чи більша за вартість скарбу в кімнаті, то виснажте кількість героїв, що дорівнює вартості скарбу, щоб його загарбати! Переверніть цей скарб, розіграйте його ефект, а потім скиньте його.



Мародерство: скиньте один ресурс із цієї кімнати.



Прокляття: кожен гравець скидає карту з руки на свій вибір.



Лікування: повторно активуйте всіх героїв у цій кімнаті.



В'язень: візьміть карту Гільдії та запроторте відповідного героя до темниці.



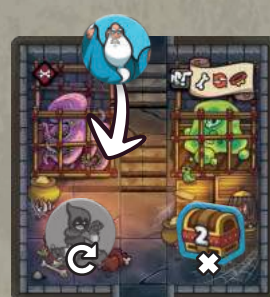
Поразка: ви програли!

7

Очікування: якщо у кімнаті немає монстрів і є скарб, однак кількість активних героїв менша від його вартості, то герой чекатиме на підкріплення. Виснажте цього героя.



Наприклад, пройдисвітку викликано у клітку. Вона (2) хизується та скидає пастку, використавши свою особливу здібність. Після чого (7) чекає, виснаживши себе, оскільки потрібно 2 герої, щоб загарбати цей скарб.



Згодом у цю саму кімнату було викликано мага. Він (3) надихає виснажену пройдисвітку, перевернувши її на активний бік, після чого (6) маг та пройдисвітка разом загарбують скарб вартістю 2 та стають виснаженими.

8

Просування: якщо в кімнаті немає монстрів і скарбу, всі активні герої в цій кімнаті (одночасно) переміщуються в суміжну кімнату, найближчу до сховища (якщо кімнати рівноцінні, то гравці спільно вибирають напрямок). Коли герої переміщуються у нову кімнату, виконайте повторно кроки 3, 4, 5, 6, 7 і 8 для кожного з них.

Коли всі карти Гільдії поточної хвилі розіграно та всі герої в підземеллі виснажені, наступний гравець отримує жетон активного гравця і розпочинає свій хід. Якщо розіграно останню карту в другій хвилі й скарб вартістю 4 не було загарбано, ви всі здобуваєте перемогу!



Приклад ходу гравця

У цьому прикладі наведено повний хід гравця Шурника.



Початкова рука

Фаза 1. Гра карт із руки

1) На початку свого ходу гравець Шурник вирішує випробувати свою удачу, запроторивши героя до темниці, щоб взяти 3 додаткові карти. Відкритий герой виявився воїном, який кладеться виснаженим до темниці. 1.1) Гравець бере в руку 3 карти з колоди тактики. Тепер у нього є загалом 8 карт.



2) Він розіграє карту, зображену ліворуч. Ця карта містить два варіанти на вибір, розділені символом «/» («Згоря» або «Атака»). Він обирає дію «Згоря» та переміщує всіх своїх монстрів зі сховища до суміжних кімнат. 2.1) Двоє монстрів переміщуються до каналізації, в той час як (2.2) один монстр переміщується до майстерні.



3) Потім гравець розіграє свою другу карту, яка також дає два варіанти на вибір, і він обирає лівий, за що отримує дві дії активації. Спершу він (3.1) активує каналізацію, щоб покласти жабу, після чого (3.2) активує майстерню, щоб розмістити пастку. Він бере обидва жетони із запасу та кладе їх у відповідні кімнати.



4) Після цього гравець розіграє свою третю карту. Серед двох варіантів, зображених на карті, він знову обирає лівий та отримує дві дії активації. Він використовує обидві, щоб двічі активувати майстерню та розмістити ще 2 пастки із запасу в кімнаті «Майстерня»!





5) На четвертій карті гравець обирає дію «Згряя» та переміщує двох своїх монстрів із каналізації до аптеки, прихопивши з собою жетон жаби.



6) Потім гравець розігрує свою п'яту карту, вибравши дію «Переміщення», щоб перемістити свого монстра з майстерні до клітки, прихопивши з собою одну пастку.

Пам'ятайте: кожен монстр під час переміщення з однієї кімнати в іншу може одночасно перенести лише один ресурс або пастку.



7) Після цього він розігрує свою шосту карту, вибравши дію «Згряя», щоб атакувати кожним своїм монстром в аптеці. Кожен монстр атакує одного героя, завдаючи 1 ушкодження. Обох героїв подолано та прибрано з підземелля!



8.1) Потім гравець розігрує сьому карту та знову обирає дві дії активації. За допомогою першої він активує аптеку, скидає жабу й отримує настоянку, що є серед наявних предметів! Цю карту настоянки він кладе до свого скиду. 8.2) За допомогою другої дії активації він застосовує особливу здібність свого клану, щоб розмістити нового монстра у підземеллі.



9) Використавши свою останню карту, гравець обирає дію атаки та прибирає одного героя з кімнати «Клітка».

Пам'ятайте: ви не зобов'язані розігравати всі карти з руки протягом вашого ходу. Іноді карта може виявитися більш корисною за інших обставин, тому, можливо, варто приберегти її на потім.



Фаза 2. Оновлення предметів

Якщо у гравця Шурника в цій фазі все ще були б невикористані карти, він міг би скинути одну чи декілька з них, щоб оновити наявні предмети, або приберегти їх до наступного свого ходу. Оскільки їх у нього немає, він просто переходить до наступної фази.

Фаза 3. Очищення та утримання

10) Всі карти, зіграні Шурником протягом ходу, переміщуються з ігрової зони до скиду. Гравець Шурник витягує карти зі своєї колоди тактики, поки не матиме у руці 5 карт.

Фаза 4. Вторгнення героїв

Цей приклад демонструє фазу 4 («Вторгнення героїв») гравця Щурника під час хвили 2 на «пекельній» складності. Тому він по черзі витягне та розіграє 3 карти Гільдії.



11) Першою відкритою картою Гільдії є пройдисвітка в двох різних кімнатах з мечами. Це означає, що ви маєте розмістити одну пройдисвітку в кузні та іншу – в майстерні.

11.1) Пройдисвітка в кузні виснажується, щоб атакувати дракона, поклавши на нього жетон рани! Дракон має 5 здоров'я, тому він залишається в підземеллі.

11.2) Пройдисвітка в майстерні знешкоджує одну з пасток своєю особливою здібністю, скидає її, проте потім отримує 1 ушкодження від другої пастки! Скиньте пройдисвітку та другу пастку.



12) Другою відкритою картою Гільдії є воїн, проте цього разу в двох різних кімнатах із таємничим оком. Це означає, що ви маєте розмістити одного воїна на цвинтарі, а іншого – в аудиторії.

12.1) Воїн на цвинтарі скидає 2 кістки за допомогою своєї особливої здібності, після чого виснажується, щоб загарбати скарб. Ви перевертаєте жетон скарбу і він виявляється лікуванням! Тому цього воїна потрібно повторно активувати! Переверніть його на активний бік.

12.2) Воїн, викликаний до аудиторії, надихає обох лучниць! Ці 3 активні герої виснажуються, щоб загарбати скарб вартістю 3. Ви перевертаєте жетон скарбу і він виявляється в'язнем, тому ви маєте витягнути карту Гільдії та негайно запроторити відповідного героя до темниці!





12.3) Карта Гільдії, яку ви витягнули, виявляється лучницею! Вона застосовує свою здібність дистанційної атаки, щоб завдати 1 ушкодження одному з монстрів Шурника в аптеці, після чого залишається виснаженою в темниці.

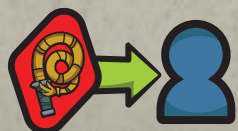
12.4) Воїн на цвинтарі, якого виліковано, все ще активний, тому він переміщується до клітки й отримує там 1 ушкодження від пастки до того, як встигає надихнути пройдисвітку. Зауважте, що герої застосовують свої здібності лише тоді, коли їх викликано, тому цей воїн не зможе прибрати кістку з кімнати, навіть якщо б там не було пастки.



13) Третьою відкритою картою Гільдії є маг у кімнатах з капелюхом. Це означає, що ви маєте розмістити одного мага в бібліотеці, а іншого – в аптеці.

13.1) Цього мага було викликано до бібліотеки, однак там немає монстра чи скарбу, тому він просувається в наступну кімнату, в напрямку сховища (через проходи). Коли він входить до кузні, то надихає виснажену пройдисвітку. Тепер вони обоє виснажуються, щоб атакувати дракона та завдати йому ще 2 ушкодження! Зауважте, що оскільки мага не було викликано до темниці, його здібність не звільняє жодного в'язня.

13.2) Маг у аптеці виснажується, щоб атакувати там монстра Шурника, прибравши того з підземелля. Оскільки було розіграно всі 3 карти Гільдії, а скарб у сховищі не був загарбаний, то наступний гравець тепер може розпочинати свій хід!



Фаза 5. Завершення ходу

Після завершення фази «Вторгнення героїв», оскільки гра все ще триває, гравець Шурник передає жетон активного гравця гравцеві ліворуч, який грає за дракона. Тепер гравець Дракон стає активним гравцем і настає його час робити свій хід.

Хід гравця

У свій хід вам необхідно по черзі пройти такі 5 фаз:

1) Гра карт із руки; 2) Оновлення предметів; 3) Очищення та утримання; 4) Вторгнення героїв; 5) Завершення ходу.



Важливо: у грі вчотирьох, наприклад, ви зіткнетеся з 4-ма вторгненнями героїв протягом раунду (по одному за хід кожного гравця).

Дії

Якщо не вказано іншого, дії розігруються окремо, у будь-якому порядку на ваш вибір. Дії, зображені на одній карті, можуть бути виконані одним монстром або розподілені між декількома вашими монстрами у підземеллі. Ви не зобов'язані виконувати всі дії, зображені на карті. Якщо для дії потрібен жетон, а в запасі їх більше не залишилося, ви не можете виконати дію. Кожну дію позначено унікальним символом, значення яких описано нижче.



Отримання карти

Візьміть у руку карту з вашої колоди тактики. Ви можете зіграти взятую карту в цей хід.



Активация

Ви можете виконати цю дію, щоб здійснити у грі певні речі, які потребують активації. Наприклад: особлива здібність вашого клану, активація кімнати підземелля, завершення порталу тощо.



Переміщення

Перемістіть одного зі своїх монстрів до суміжної кімнати підземелля через проходи або портали. Під час переміщення ви можете перенести разом із монстром один жетон ресурсу або пастки.



Ближня атака

Завдайте 1 ушкодження герою в спільній кімнаті з одним із ваших монстрів. Якщо здоров'я героя досягне нуля, скиньте його.



Дистанційна атака

Завдайте 1 ушкодження герою в кімнаті, суміжній із кімнатою з вашими монстрами (кімнати мають сполучатися за допомогою проходу). Якщо здоров'я героя досягне нуля, скиньте його.



Розміщення ресурсу

Розмістіть відповідний жетон ресурсу в кімнаті з одним із ваших монстрів.



Захист

Коли герой здійснює атаку в кімнаті з одним із ваших монстрів, виконайте цю дію як реакцію, щоб зменшити ушкодження від атаки на 1.



Пастка

Розмістіть жетон пастки у кімнаті з одним із ваших монстрів.



Портал

Розмістіть жетон завершеного порталу в кімнаті з одним із ваших монстрів.



Засідка

Викличте певну кількість монстрів у кімнаті, що відповідають зображеному типу. У прикладі вище: викличте до 3-х монстрів і розподіліть їх між кімнатами «Каналізація» та «Клітка».



Вибір дії

Коли дії розділено скісною «/», вам потрібно зробити вибір між лівою та правою групою дій. У прикладі вище: ви маєте або здійснити дві ближні атаки, або виконати одне переміщення.



Навала

Якщо вам вдасться здійснити дію ліворуч, ви можете безкоштовно здійснити дію праворуч. У прикладі вище: якщо ви здійснили ближню атаку проти героя, ви також можете викликати одного зі своїх монстрів у цю саму кімнату підземелля.



Зграя

Усі ваші монстри в одній кімнаті підземелля виконують зображену дію. У прикладі вище: всі вони можуть здійснити одне переміщення.



Зміцнення

Перегляньте 3 верхні карти вашої колоди тактики. Візьміть на руку ті, які відповідають зображеній дії, скиньте решту. У прикладі вище: візьміть усі карти з ближньою атакою, скиньте решту.