

ДОСЛІДНИКИ Лісократою




GEEHACH

Правила


FROM THE WOODS
STUDIO



«Дослідники Лісокраю» — це кооперативна пригодницька гра про дослідників лісу для 1–4 гравців тривалістю близько 40 хвилин.

Короткий опис гри (класичний режим): протягом партії ви будете досліджувати ліс, битися з монстрами, удосконалювати вміння й здобувати спорядження, щоб здолати лісового ватажка.
Гра триває довільну кількість раундів до вашої перемоги... або поразки!



ВМІСТ ГРИ

1 книжка правил

4 планшети героїв 1

4 фігурки героїв 2

4 кубики героїв (червоні) 3

4 бойові кубики (чорні) 4

4 кубики сили, серед яких: 1 фіолетовий, 1 зелений, 1 синій, 1 оранжевий 5

4 червоні маркери (потрібні для відстеження очок здоров'я героїв) 6

6 синіх маркерів (потрібні для відстеження сфер героїв і рівнів загрози ватажків) 7

24 плитки лісу (представляють місця, які досліджують гравці) 8

25 карт здобичі 9

12 карт подій 10

4 карти вмінь героїв 11

8 карт лігвищ 12

5 карт корчми 13

6 карт ватажків 14

3 карти колючок 15

1 карта розлючених монстрів 16

1 карта розлючених ватажків 17

20 жетонів монстрів, серед яких: 18

4 гриби

4 рослини

4 духи

4 скелети

4 змії

5 жетонів скринь 19

3 жетони подій 20

5 жетонів отрути 21

5 жетонів колючок 22

4 жетони сфер 23

1 жетон морозу 24

3 жетони листяних щитів 25

3 жетони щитів «+1» 26

1 жетон «+1 бойовий кубик» 27

22 жетони завдань, серед яких:

6 жетонів грибів 28

2 жетони порожніх пляшечок 29

4 жетони таборів 30

10 жетонів гнилля 31

ПРИГОТУВАННЯ

1. Кожен гравець бере планшет героя, відповідну карту вміння і фігурку, а також 1 червоний та 1 синій маркери. Маркери розміщують на відповідних поділках треків:

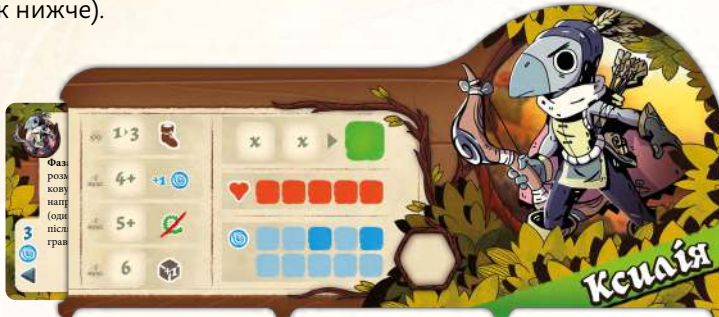


Червоний трек. Початкове значення очок здоров'я (♥): 5.

У героя ніколи не може бути понад 5 ♥ здоров'я.

Синій трек. Початкова кількість сфер (⦿): 0. Жоден герой ніколи не може мати понад 10 ⦿.

Карту вміння кожного героя підкладають під його планшет так, щоб її можна було висувати з-під лівого боку планшета (див. малюнок нижче).



2. Відкладіть *початкову плитку* (вона відрізняється зворотом від решти плиток), плитку ватажка та плитку корчми. Покладіть початкову плитку на центр ігрової зони в межах досяжності всіх гравців. Потім перемішайте решту плиток лісу. Візьміть 2 випадкові плитки лісу, не дивлячись на них. Додайте плитку ватажка й перемішайте разом. Покладіть їх під низ стосу плиток лісу. Тепер стос підготований.



Початкова плитка



Плитка ватажка



Плитка корчми

3. Перемішайте жетони монстрів і покладіть їх стосом долілиць біля ігрової зони, утворивши стос монстрів.

4. Перетасуйте карти здобичі й покладіть їх стосом долілиць. Потім зробіть те саме з картами подій і картами ватажка, створивши таким способом 3 стоси (по одному для кожного типу карт).

4.5. Якщо ви хочете грати з мінідоповненням «Лігвища», перетасуйте 4 карти лігвищ «А» та 4 карти лігвищ «Б» і покладіть їх долілиць біля ігрової зони, створивши 2 стоси лігвищ.

Якщо ви хочете грати з мінідоповненням «Корчма», додайте плитки корчми до решти плиток, а потім перетасуйте 5 карт корчми й покладіть їх долілиць біля ігрової зони, створивши колоду корчми.

5. Розмістіть усі жетони й кубики в межах досяжності гравців, сформувавши загальний запас кубиків.

6. Починаймо гру! Той, хто прочитав правила, стає першим гравцем. Або ви можете вибрати першого гравця навмання. Перший гравець починає свій хід із фази 1 («Дослідження»).

ФАЗИ ГРИ

Кожен раунд складається з фази 1 («Дослідження»), після якої йде фаза 2 («Пригоди»).

Фаза 1. Дослідження

Протягом цієї фази кожен гравець по черзі відкриває і розміщує по 1 плитці лісу (у соло-грі ви відкриваєте 2 плитки).

Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець відкриває нову плитку лісу зі стосу й додає її до вже викладених плиток. Кожну нову плитку треба розміщувати поряд з викладеною плиткою так, щоб з'єднати всі зображені стежки. Якщо гравець розміщує свою плитку поряд з кількома викладеними плитками, він повинен намагатися уникати створення глухих кутів. Якщо є вибір між кількома можливими варіантами розміщення, завжди вибирайте той варіант, коли з'єднується якнайбільше стежок. Якщо ви не можете викласти плитку, щоб з'єднати її стежку зі стежками на викладених плитках, тоді поверніть цю плитку під низ стосу плиток і візьміть нову плитку.



Приклад правильного викладення. Стежки на всіх плитках з'єднані так, що ними можна переміщуватися з однієї плитки на іншу.

Важливо! Якщо у фазі дослідження треба додати плитку, а стос плиток лісу порожній і карта ватажка ще не відкрита, то негайно переверніть горілиць карту ватажка й покладіть синій маркер на першу поділку треку загрози ватажка (див. «Трек загрози» на с. 16).

Після того як кожен гравець розіграє фазу 1, переходьте до фази 2 («Пригоди»).

Фаза 2. Пригоди

2а. Дії героїв

Під час фази пригод гравці виконують ходи за годинниковою стрілкою, починаючи з першого гравця. Кожен гравець по черзі стає активним гравцем — кидає 4 кубики героя, а потім виконує дії своїм героєм відповідно до результатів кидка.

Перед киданням кубиків героя активний гравець перевіряє, чи не знає він впливу ефектів отрут (див. «Отрута», с. 14), а також перевертає горілиць свої карти обмеженого використання (див. с. 8).

На початку свого ходу активний гравець кидає 4 кубики героя. Гравець може залишити всі кубики або перекинути деякі з них **1 раз** за умови, що він залишить принаймні 1 кубик зі свого першого кидка. Визначивши остаточний результат, гравець розміщує кубики на тих клітинках на планшеті героя, які відповідають значенням кубиків. Після цього кубики вже не можна перекидати.

У кожній клітинці зазначено, скільки кубиків може в ній розміщуватися.



∞ На цю клітинку можна покласти будь-яку кількість кубиків героя вказаного значення.

макс На цю клітинку можна покласти лише 1 кубик героя вказаного значення.



Приклад. Єва кидає 4 кубики. Вона отримує такий результат: «1» (переміщення), «1» (переміщення), «3» (та «4» (Ева вирішує залишити тільки один кубик з «4», а три інші кубики перекинути. Результат перекидання: «1» (переміщення), «1» (переміщення) та «6» (особлива дія). Єва додає ці результати до «4» з попереднього кидка.

Завершивши цей крок, гравець використовує свої кубики відповідно до їхніх значень. Гравець може виконувати дії в довільному порядку. Кожне значення кубика відповідає описаній нижче дії:

Переміщення, зосередження, особлива дія, викликання

ПЕРЕМІЩЕННЯ (значення «1», «2» і «3» кубика героя)


За кожен кубик на цій клітинці герой може переміститися на сусідню плитку. Після кожного переміщення кубик повертають у загальний запас.

∞ 1+3



Приклад. Якщо на цій клітинці 3 кубики, ви можете виконати 3 переміщення.
Нагадування. Переміщення і дії можна виконувати в довільному порядку.



Перемістившись на плитку, герой повинен спершу застосувати її ефекти, після чого він може переміститися на наступну плитку (див. «Плитки», с. 9). Переміщення також може активувати бій (див. «Бій», с. 14).

Ризиковане дослідження. Якщо гравець вирішує перемістити свого героя туди, де ще немає плиток, він повинен узяти зі стосу нову плитку лісу й розмістити її поряд з поточною плиткою відповідно до правил розміщення плиток (див. с. 5). Також гравець повинен переконатися, що принаймні одна стежка на новій плитці з'єднується зі стежкою на плитці, де перебуває його герой. Розмістивши нову плитку, гравець переміщує туди свого героя і продовжує свій хід як завжди. Герой здобуває 1  за кожну плитку, додану в гру таким способом протягом цієї фази.



ЗОСЕРЕДЖЕННЯ (значення «4», «5» та «6» кубика героя)



На цю клітинку можна покласти кубик зі значенням «4» або більше, щоб **наприкінці свого ходу** здобути 1 додаткову . Її можна використати під час наступного ходу або пізніше. Здобуту таким способом  не можна використати протягом поточного ходу.

ОСОБЛИВІ ДІЇ (значення «5» і «6» кубика героя)



Кожен герой може виконати дві особливі дії, використавши кубики зі значеннями «5» і «6». Докладніше про ці особливі дії читайте на с. 11 і 12.

ВИКЛИКАННЯ (будь-які значення, потрібно 2 кубики)



Кожен герой може використати 2 кубики з будь-якими значеннями, щоб «викликати» 1 кубик сили до кінця свого ходу. 2 кубики героя, розміщені на цій клітинці, будуть недоступні до кінця ходу героя.

Отриманий таким способом кубик сили стає доступним герою для кожного бою під час його ходу. Гравець додає цей кубик до своїх бойових кубиків героя і повертає його в загальний запас кубиків наприкінці свого ходу. Кожен кубик сили можна використати лише 1 раз за кидок. Наприклад, неможливо «викликати» зелений кубик сили, а потім використати «Зелений костур», щоб знову додати зелений кубик сили під час того самого бою.

Деякі монстри мають слабкості, опір або імунітет проти кубиків сили (див. с. 13).


Приклад. Ксилія може використати будь-які 2 кубики героя, щоб виконати викликання й отримати зелений кубик для свого ходу. Потім вона бере зелений кубик із запасу.


26. Використання карт здобичі

Карти здобичі, отримані протягом гри, можна використовувати у фазі пригод. Є кілька типів карт здобичі:

- карти постійної здобичі не мають символів, а їхні ефекти завжди враховують (наприклад, карта «Важка броня»).
- карти обмеженого використання мають символи, що пояснюють, як їх використовують. Тільки активний гравець може використовувати ці карти під час свого ходу (див. нижче).






 Карти здобичі з цим символом треба перевернути долілиць після використання. Вони знову будуть доступні протягом наступного ходу цього гравця.


 Карти здобичі з цим символом треба скинути після використання.

Унизу планшета кожного героя є 3 комірки для карт здобичі. Якщо гравець хоче взяти четверту карту здобичі, то повинен скинути одну з тих карт, які він має.


Коли двоє або більше героїв перебувають на одній плитці без монстрів, активний гравець може віддати іншому герою 1 або більше своїх відкритих карт здобичі, невикористаних під час ходу.

27. Трек сфер і використання сфер



Позиція синього маркера на вашому треку  показує, скільки  ви маєте на цю мить. Герой ніколи не може мати понад 10 .

Нагадування: кожен герой на початку гри має 0 .



 можна використати для виконання таких трьох дій:

Перекинути бойові кубики (див. «Бій», с. 14).

Активний гравець може перекинути 1 бойовий кубик за кожен витрачений . Однак  не можна витратити для перекидання кубиків сили під час бою.








Купити товари у крамаря

(ціни вказано на плитці або карті крамаря).



Витратити , щоб розблокувати особливі вміння героя (див. «Герої», с. 11–12).

Усі герої мають особливі вміння, які можна розблокувати такими способами:



- Коли синій маркер  досягає третьої поділки на треку , гравець може витратити ці 3 , щоб розблокувати своє перше особливе вміння . Розблокувавши вміння, гравець висуває з-під лівого боку планшета героя карту вміння так, щоб повністю відкрити текст цього вміння.
- Після розблокування першого вміння, гравець може витратити 5 , щоб отримати своє друге особливе вміння  (маркер 5  повинен бути на п'ятій поділці треку сфер). Розблокувавши вміння, гравець висуває з-під лівого боку планшета героя карту вміння так, щоб повністю відкрити текст другого вміння.







Карти вмінь героїв


Коли всі гравці по черзі виконують свої ходи, фаза 2 («Пригоди») завершується, і перший гравець починає новий раунд із фази 1 («Дослідження»).


ПЛИТКИ


У грі є кілька типів плиток. На деяких з них є символи боїв, скарбів та інші сюрпризи. Якщо на плитці є кілька символів (наприклад, колючки  та монстр ) , ви завжди розіграєте їх зверху вниз. Тлумачення кожного символу на плитках читайте нижче.



 **Скарб.** Виклавши плитку з цим символом, відразу розмістіть на ній 1 жетон скрині. Активний гравець, чий герой перебуває на плитці з жетоном скрині (і там немає монстрів), може скинути цей жетон, щоб негайно взяти 1 випадкову карту здобичі .






 **Подія.** Виклавши плитку з цим символом, відразу розмістіть на ній 1 жетон події. Активний гравець, чий герой переміщується на плитку з жетоном події, повинен скинути цей жетон і взяти 1 випадкову карту події. Гравець читає вголос текст карти й застосовує її ефекти. Якщо ефект указує скинути або втратити елементи (наприклад ) , а гравець їх не має, то нічого не відбувається.



 **Монстр.** Коли ви викладаєте плитку з символом монстра, на ній з'являється монстр. За кожен символ монстра, зображений на плитці, покладіть *долілиць* на плитку 1 випадковий жетон монстра. Коли будь-який гравець уперше переміщується на цю плитку, переверніть горілиць усі жетони монстрів на плитці. Активний гравець, чий герой починає свій хід на плитці з одним чи кількома жетонами монстрів або переміщується туди, повинен негайно вступити в бій (див. «Бій», с. 14).


 **Ватажок.** Коли ви викладаєте плитку з символом ватажка, на ній з'являється ватажок. Візьміть 1 випадкову карту ватажка й покладіть її долілиць в ігрову зону. Цю карту відкриють тоді, коли будь-який гравець уперше переміститься на цю плитку або коли ви не зможете під час фази 1 («Дослідження») викласти нову плитку, бо стос лісу порожній (див. с. 5). Активний гравець, чий герой починає свій хід або переміщується на плитку з ватажком, повинен негайно вступити в бій (див. «Бій», с. 14).

 **Лігвище.** Гравець, чий герой перебуває на плитці лігвища, може вільно ввійти в лігвище протягом свого ходу. Якщо один або кілька інших героїв перебувають на одній плитці лігвища, вони можуть об'єднатися і дослідити лігвище разом з активним гравцем (див. мінідоповнення «Лігвища», с. 20).


 **Вихор.** Активний гравець, чий герой переміщується на плитку вихору або перебуває на ній, може витратити 1 , щоб телепортуватися на початкову плитку.



 **Джерело енергії.** Виклавши плитку з цим символом, відразу покладіть на неї долілиць стільки жетонів сфер , скільки є гравців. Активний гравець, чий герой переміщується на плитку джерела енергії або перебуває на ній (і там немає монстрів), може взяти 1 жетон сфери. Відкривши жетон, гравець додає вказану на ньому кількість  до своєї загальної кількості  та кладе жетон неподалік свого планшета героя. Кожен гравець  може отримати тільки 1 такий жетон.


 **Багаття.** Активний гравець, чий герой завершує свій хід на плитці багаття, негайно відновлює все своє .

 **Колючки.** Коли герой переміщується на цю плитку, активний гравець негайно кидає 1 кубик і дивиться значення результату на карті колючок. Потім гравець застосовує цей результат кидка. Якщо кілька героїв одночасно переміщуються на цю плитку, то результат кидка кубика застосовують до всіх цих героїв.



***Приклад.** Маркіян переміщує свого героя Бетраса на плитку з символом (або жетоном) колючок. Щоб продовжити гру, він повинен кинути 1 кубик. Випадає «2». Бетрас знерухомлений до кінця ходу.*

 **Руни.** Деякі події можуть указати гравцям розмістити монстрів на цих рунах. Руни також використовують у складніших правилах (див. с. 18 і 19) та у сценаріях кампанії (див. с. 21).

 **Плитка крамаря.** Коли герой уперше в грі переміщується на цю плитку, візьміть 3 карти здобичі й покладіть їх горілиць біля ігрової зони. Це товари, які продає крамар. Кожна карта коштує 3 . Ці карти здобичі залишаються там, поки їх хтось не купить (карти не поповнюють після купівлі).

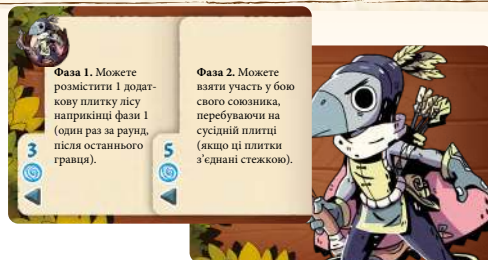
Ви також можете **продати карти здобичі крамарю**: скиньте карту здобичі й візьміть 1  за кожную продану карту. Щоб продавати чи купувати карти здобичі, герой повинен перебувати на плитці крамаря.



Плитка з двома тупиками. Ця плитка має два тупикові кінці. Розміщуючи таку плитку, гравець вирішує, яким боком ( чи ) приєднати її до вже викладеної плитки.

ГЕРОЇ

Ксилія



Кубик сили. Ксилія може отримати зелений кубик сили.

Особливі дії

- 5+** Ксилія ігнорує колючки під час свого ходу (не поширюється на союзників). Кубик залишається на цій клітинці протягом усього ходу гравця як нагадування.
- 6** Протягом усього ходу можете збільшувати на 1 результат кидків бойових кубиків Ксилії. Кубик залишається на цій клітинці протягом усього ходу гравця як нагадування.

Клетор

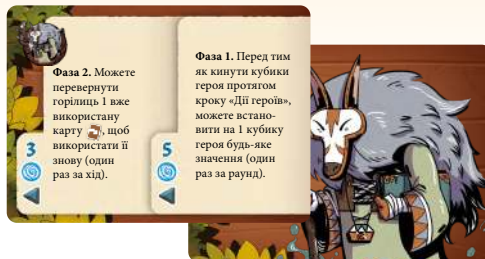


Кубик сили. Клетор може отримати фіолетовий кубик сили.

Особливі дії

- 5+** Якщо один або кілька інших героїв перебувають на одній плитці з Клетором, він може перемістити їх зі собою (за їхньої згоди). Союзники Клетора (інші герої) можуть вибирати, на скільки плиток переміщуватися разом з ним. Кубик залишається на цій клітинці протягом усього ходу гравця як нагадування. Цю особливу дію можна використати для переміщення непритомного героя.
- 6** Клетор одягає свої обладунки. Покладіть кубик на відповідну клітинку на планшеті героя. Кубик скидають відразу після того, як Клетора атакують. Ця атака не завдає поранень Клетору.

Шаві

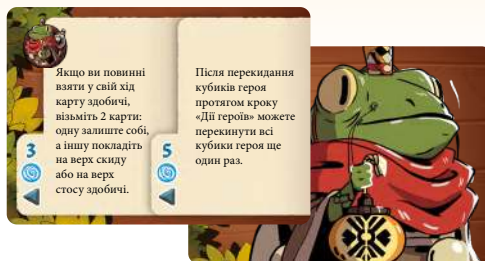


Кубик сили. Шаві може отримати синій кубик сили.

Особливі дії

- 5+** Кожен герой на плитці з Шаві відновлює 1 ❤️. Після використання кубик скидають.
- 6** Шаві заморожує ворога на своїй плитці. Покладіть жетон морозу на замороженого ворога. Цей ворог не завдає поранень і/або не застосовує ефекти програного бою після боїв або відступів героїв до початку наступного ходу Шаві. Цю особливу дію можна використати до чи після бою Шаві (навіть якщо бій програно). Після використання кубик скидають. Замороженого ворога все одно можна атакувати. Ватажків не можна заморозувати.

Бетрас



Кубик сили. Бетрас може отримати оранжевий кубик сили.

Особливі дії

- 5+** Бетрас може вилучити 1 жетон стану (🟢, 🟢) з будь-якого героя, що перебуває з ним на одній плитці.
- 6** Кожен кубик на цій клітинці стає бойовим кубиком (тільки на цей хід). Здобуті таким способом кубики скидають наприкінці бою. Максимум: 4 кубики.

МОНСТРИ

Щойно активний герой опиняється на плитці з монстром, починається **бій** (якщо тільки герой не вирішить **відступити** — див. нижче). Переверніть жетон монстра горілиць (якщо він ще не був відкритий) та ознайомтеся з характеристиками монстра. Є 5 типів **монстрів** (духи, рослини, гриби, скелети та змії), кожен з яких має свої характеристики.

Наприклад, зображений нижче монстр має такі характеристики:



Ви повинні викинути «4» або більше на будь-якому кубіку під час бою, щоб завдати монстру 1 поранення. Результати кинутих кубиків не можна додавати. Кожен кубик — це окрема атака.





Якщо цього монстра успішно атакували 2 або більше разів під час одного бою, він зазнає поразки. Тож цього монстра неможливо перемогти за допомогою лише 1 кубика.




Кількість поранень (у цьому прикладі — 2), яких цей монстр завдає герою, якщо його не перемогли або якщо герой не вирішив відступити.

Слабкості, опір та імунітет


+1  **Слабкість** (синій символ у цьому прикладі). Додайте 1 до результату синього кубика сили, використаного проти цього монстра або ватажка.


-1  **Опір** (оранжевий символ у цьому прикладі). Відніміть 1 від результату оранжевого кубика сили, використаного проти цього монстра або ватажка.



 **Імунітет** (фіолетовий символ у цьому прикладі). Результат кидка фіолетового кубика сили не враховують проти цього монстра або ватажка.


У наведеному вище прикладі монстр має слабкість проти синього кубика сили.

Приклад. Єва кидає синій кубик сили й отримує «3». Проти цього монстра «3» перетворюється на «4», тому монстр зазнає 1 поранення!


У секції  вказано бонуси, які можна здобути в разі перемоги над монстром.

У секції  вказано штрафи, яких можна зазнати в разі поразки від монстра.


 У цьому прикладі в разі перемоги над монстром активний гравець здобуває 1 .


 У цьому прикладі після перемоги над монстром активується подія.

На жетонах деяких монстрів є особливі символи, описані нижче.

 Цей монстр вражає отрутою. Програвши бій цьому монстру або відступивши, герой зазнає отруєння. Отруєний герой негайно бере жетон отрути й кладе його на свій планшет. Герой може мати тільки 1 жетон отрути.


Якщо на планшеті героя є жетон отрути, цей герой втрачає 1 ❤️ на початку кожного свого ходу, безпосередньо перед кидком кубиків героя у фазі 2 («Пригоди»). Завдяки деяким ефектам (наприклад, протиотрута або особлива дія Бетраса «5+») герой може позбутися жетона отрути. Непритомний герой негайно скидає жетон отрути, якщо його має.

 Цей жетон монстра відразу замішують у стос монстрів після поразки цього монстра.

 Деякі події або вороги можуть облутати героїв. Облутаний герой негайно бере жетон колючок і кладе його на свій планшет. Якщо на планшеті героя є жетон колючок, то, перемістившись на плитку з колючками, він повинен двічі кинути кубик і застосовувати обидва ефекти. Герой може мати тільки 1 жетон колючок.


БІЙ


Коли активний герой починає бій, він кидає свої доступні кубики й порівнює результати з характеристиками монстра. **Примітка.** Кожен герой завжди має 1 бойовий кубик для кожного бою. Тому гравець завжди може кинути принаймні 1 кубик.

Приклад. Граючи героєм Бетрасом, Леся розпочинає бій з монстром, наведеним у прикладі вище. Під час фази 2 вона поставила 1 кубик на клітинку особливої дії свого героя, що дало їй 1 додатковий бойовий кубик. Вона також вирішила не брати кубик сили для цього ходу. Отже, Леся кидає 2 кубики й отримує на одному кубикі «2», а на іншому «5». Значення захисту монстра — 4, тому вона завдає 1 поранення. Монстр має 2 ❤️, тож Леся не виграє бій. Якби Леся перемогла Монстра, вона б відразу здобула 1  та взяла 1 карту події.

Якщо вам не вдалося здолати монстра в бою, його жетон залишається горілиць на плитці, і монстр повністю відновлює ❤️ для наступного бою. Крім того, монстр завдає поранень активному гравцеві. Гравець також зазнає штрафу монстра. Після бою з монстром можливо зцілити героїв на плитці монстра (навіть якщо монстра не вдалося перемогти).

Коли значення ❤️ героя зменшується до 0, його фігурку відразу кладуть на бік, а всі його жетони стану (отрута, колючки тощо) скидають. На цьому хід героя завершується. Однак ще не все втрачено!


- Карта «Цілюще зілля» дає змогу відновити 2 ❤️ непритомного героя і поставити його фігурку вертикально. «Цілюще зілля» можна використати для будь-якого героя на вашій плитці.
- Перша допомога. Активний герой у свій хід може поставити вертикально фігурку іншого непритомного героя. Для цього герой повинен переміститися на плитку з непритомним героєм і витратити стільки , скільки є гравців +1. Відновлений герой здобуває 1 ❤️.



Приклад. У грі втрьох Ксилія непритомніє після поразки в бою. Бетрас переміщується на її плитку й витрачає 4  (3+1). Ксилія стає на ноги та здобуває 1 ❤️.

- Особлива дія клітинки «5+» на планшеті Шаві не дає змоги поставити вертикально фігурку непритомного героя.
- Особливу дію клітинки «5+» на планшеті Клетора можна використати, щоб перемістити непритомного героя.

Якщо герої всіх гравців знепритомніли, ви зазнаєте поразки у грі.

Якщо монстр програє бій, його жетон кладуть горілиць у скид біля стосу монстрів (крім монстрів-духів, див. «Монстри-духи»).




Перекидання. У бою активний гравець може витратити 1  за кожен бойовий кубик, який він хоче перекинути. Кубики сили **не можна перекидати**.

Можна витратити будь-яку кількість , щоб перекидати кубики під час бою. Гравці не можуть використувати свої , щоб перекидати кубики союзників. Тільки активний гравець може перекинути бойові кубики таким способом.


Груповий бій. Якщо під час фази 2 («Пригоди») двоє або більше героїв перебувають на одній плитці й відбувається бій, тоді неактивні гравці кидають свої бойові кубики, щоб підтримати активного гравця. Неактивні гравці не можуть використовувати свої кубики сили та карти (за винятком постійних предметів), щоб підтримати активного гравця.


***Приклад.** Максим і Тарас перебувають на одній плитці. Максим (активний гравець) починає бій з монстром. Як завжди, він кидає свої бойові кубики. Крім того, Тарас кидає свій бойовий кубик та 1 кубик за свою карту «Булава». Кожен кубик зі значенням, що дорівнює або перевищує значення захисту монстра, завдає 1 поранення.*

Під час бою всі неактивні герої можуть зазнати щонайбільше 1 поранення кожен. Тільки активний гравець зазнає всіх поранень, завданих ворогом. Також лише герой Максима зазнає штрафу в разі поразки в бою. Бонуси за перемогу над монстром можна розподілити між гравцями, що брали участь у бою.

***Приклад.** Максим і Тарас перебувають на одній плитці. Вони щойно здолали монстра з бонусом +2  за перемогу в бою. Кожен з них може здобути по 1  або вони можуть домовитися, хто з них здобуде 2 .*

Групові бої та вміння героїв

- Якщо вміння **Клетора** розблоковане, то завдяки ньому Клетор може перекидати свої бойові кубики, навіть якщо він неактивний герой.
- Друге вміння **Ксилії** дає їй змогу допомагати активним героям, навіть перебуваючи на сусідній плитці. Зробивши це, Ксилія не може втратити  чи отримати бонуси після бою.

Відступ. Якщо герой здатний виконати потрібну кількість переміщень, він може відступити, залишивши плитку з монстром. Герой не може відступити й уникнути бою з ватажком. Герой може відступати перед боєм або після нього. Якщо герой відступає, він втрачає стільки , скількох поранень завдає атака монстра, а також застосовує штрафи монстра (якщо такі є). Потім герой переміщується на сусідню плитку або виконує ризиковане дослідження. Якщо герой відступає після програного бою, то вдруге зазнає атаки монстра, а також штрафів.

Групи монстрів. Якщо на плитці є кілька монстрів, то активний герой завжди починає бій з монстром з найменшим значенням захисту (число на символі щита монстра). Якщо кілька монстрів мають однакове значення захисту, то активний гравець сам вирішує, з яким монстром битися першим. Для кожного наступного бою кубики кидають знову.

БІЙ З ВАТАЖКОМ



Якщо герой опиняється на плитці з ватажком, повинен відбутися **бій**. Якщо на плитці з ватажком також є один або кілька монстрів, спершу треба битися з ними, а потім уже з ватажком. Обережно! Ватажки значно сильніші противники, ніж монстри!

Нагадування. Герої не можуть відступати з боїв з ватажками.

Ватажки схожі на монстрів, проте відрізняються двома основними характеристиками:

- трек загрози

- секція бойових умінь

Трек загрози

Відкривши карту ватажка, негайно покладіть синій маркер на першу поділку **треку загрози** ватажка, щоб показати його рівень загрози. **Рівень загрози** може підвищуватися трьома способами:

- Якщо ватажок ще живий, після **ходу** кожного гравця переміщуйте маркер на треку загрози на 1 поділку праворуч.
- Якщо ватажок ще живий, після кожного **раунду** переміщуйте маркер на треку загрози на 1 поділку праворуч.
- Деякі ігрові ефекти також підвищують рівень загрози ватажка (наприклад, шосте бойове вміння ватажка).

Будьте обережні! Щойно синій маркер на треку загрози досягне останньої поділки, ви програєте гру!



Бойові вміння ватажка

Перед кожним боєм з ватажком активний гравець повинен кинути 1 кубик і застосувати результат кидка. На карті ватажка вказано, яке саме бойове вміння використовує ватажок.

Цей ватажок володіє такими бойовими вміннями:



- 1- Додайте 1 на плитку.
- 2- У поточному бою цей ватажок має імунітет проти синього кубика сили.
- 3- У поточному бою цей ватажок має імунітет проти зеленого кубика сили.
- 4- У поточному бою цей ватажок має імунітет проти фіолетового кубика сили.
- 5- У поточному бою цей ватажок має імунітет проти оранжевого кубика сили.
- 6- Ватажок краде 1 у кожного учасника бою. Рівень загрози ватажка підвищується на кількість украдених сфер.

Інші ватажки володіють такими бойовими вміннями:

- Якщо це бойове вміння активоване: значення захисту ватажка в лівому куті карти змінюється на значення, указане в секції вмінь.
- Якщо це бойове вміння активоване: ватажок негайно завдає 1 поранення кожному герою на своїй плитці.
- Якщо це бойове вміння активоване: рівень загрози ватажка (див. вище) відразу підвищується на 1.
- Якщо це бойове вміння активоване: ватажок негайно вражає отрутою кожного героя на своїй плитці.
- Якщо це бойове вміння активоване: кожен герой на плитці ватажка повинен перевернути долілиць одну зі своїх карт здобичі з цим символом. Отже, ці карти стають недоступними до кінця раунду. Якщо герой не має таких карт, нічого не відбувається.
- Якщо це бойове вміння активоване: киньте 1 кубик як завжди й застосуйте результат, указаний на карті колючок.
- Якщо це бойове вміння активоване: покладіть жетон листяного щита на цього ватажка. Листяний щит скасовує поранення, яких мав зазнати ватажок унаслідок першої успішної атаки проти нього. Після цього щит знищують. Цей ватажок може мати кілька жетонів листяних щитів.
- Якщо це бойове вміння активоване: цей ватажок має імунітет проти всіх кубиків сили.
- Якщо це бойове вміння активоване: кожен герой на плитці ватажка повинен скинути одну зі своїх карт здобичі. Якщо герой не має таких карт, нічого не відбувається.
- Якщо це бойове вміння активоване: кожен герой на плитці ватажка кидає в бою на 1 бойовий кубик менше.

Додаток

Соло-гра

Якщо ви граєте соло, то грайте за двох героїв. Раунди проходять так само, як і в грі вдвох.

Складність гри

Перед початком партії гравці можуть вирішити грати зі звичайною картою колючок, картою колючок зі словом «Легко» або картою колючок зі словом «Важко».

Складніші правила: розлючені монстри



Після того як ви зіграєте кілька партій, радимо використовувати у грі карту розлючених монстрів. На цій карті вказані вміння кожного монстра, коли той розлючений. «**Розлючені**» вміння замінюють звичайні.



Монстри-духи. Розлючені монстри-духи повертаються у гру відразу після того, як ви перемогли їх уперше. З ними треба негайно битися вдруге. Якщо в той самий хід ви знову перемогли цього монстра, то скидаєте його, не повертаючи у гру.



Монстри-змії. Розлючені монстри-змії отруюють на своїй плитці кожного героя, який бере участь в бою проти них, незалежно від результату бою.



Монстри-скелети. Ви не можете перекидати бойові кубики в бою проти розлючених монстрів-скелетів.



Монстри-рослини. Розлучені монстри-рослини мають листяні щити. Коли такий монстр з'являється на плитці, негайно покладіть жетон листяного щита на жетон монстра. Листяний щит скасовує поранення, яких мав зазнати монстр унаслідок першої успішної атаки проти нього. Після цього щит знищують.



Монстри-гриби. Розлучені монстри-гриби завжди атакують вас першими й завдають поранень незалежно від результату бою.



Мінідоповнення «Корчма»

Правила

Коли герой вперше в грі переміщується на плитку корчми, візьміть 1 випадкову карту корчми, прочитайте вголос її текст, а потім застосуйте її ефект. Можна взяти тільки одну карту корчми за гру.



Мінідоповнення «Лігвища»

Правила

Нагадування. Якщо герой перебуває на плитці лігвища, він може вільно ввійти в лігвище протягом свого ходу. Якщо один або кілька інших героїв перебувають на одній плитці лігвища, вони можуть об'єднатися і дослідити лігвище разом з активним гравцем.

Якщо гравець вирішує ввійти в лігвище, візьміть карту лігвища «А» (літера на звороті) та прочитайте її вступ й особливе правило. Потім візьміть карту лігвища «Б» і покладіть горілиць ці дві карти поряд, щоб утворити лігвище.



Карти «А» представляють вхід у лігвище й містять:

- 1 Вступ.
- 2 Особливе правило, яке застосовується до всього лігвища (кожне лігвище складається з карти «А» та карти «Б»).
- 3 Опис ефектів за результатами кидків.
- 4 Першу поділку треку прогресу.

Після завершення першої події гравець (чи гравці) переходять до карти «Б».

Карти «Б» представляють вихід з лігвища й містять:

- 5 Опис ефектів за результатами кидків.
- 6 Наступні поділки треку прогресу.
- 7 Бонуси лігвища.
- 8 Штраф лігвища.

Щоб дослідити лігвище, вам треба успішно завершити щонайменше 3 події.

Для кожної події киньте 1 кубик і покладіть його на відповідну поділку треку (I, II або III залежно від вашого прогресу). Потім розіграйте подію відповідно до результату кидка. Після цього:

- Якщо подія завершилася успіхом: знову киньте кубик і розіграйте наступну подію, поки не досягнете кінця треку прогресу.
- Якщо подія завершилася провалом (активний герой знепритомнів): ваша пригода в цьому лігвищі негайно закінчується. Застосуйте ефекти всіх штрафів, указаних на карті «Б». Це лігвище більше недоступне.



Деякі події передбачають зміни на треку прогресу. Коли це стається, перемістіть кубик за вказівкою і досліджуйте лігвище далі.

Завершивши дослідження лігвища, застосуйте можливі бонуси або штрафи, а потім скиньте дві карти лігвища. Ці карти недоступні до кінця гри.

Режим кампанії

Крім класичного режиму, ви можете грати в режимі кампанії або окремо розіграти кожен з п'яти наведених сценаріїв. Докладніше про приготування до кожного сценарію читайте далі. Щоб грати в режимі кампанії, дотримуйтеся наведених нижче правил.

Перехід до наступного сценарію


Після успішного завершення кожного сценарію, ви скидаєте свої жетони станів. Якщо не вказано інакше, відновіть усі свої очки здоров'я та зменште кількість ваших  до 0. Якщо ви здобули карти здобичі, можете залишити їх собі або роздати іншим героям. Усі розблоковані особливі вміння  героїв будуть доступні в наступних сценаріях. Радимо вам записувати свій прогрес.

Якщо сценарій завершується поразкою, то ви втрачаєте свій прогрес. Приготування такі самі, як для початку сценарію, але кожен герой скидає по 1 своїй карті здобичі. Потім почніть сценарій знову. Ви повинні успішно завершити сценарій, перш ніж перейти до наступного.

Ліс прокидається

Після кожного успішного завершення сценарію рахуйте кількість переможених монстрів кожного типу. Тип монстрів, яких ви перемагали найчастіше, стає розлюченим (див. с. 18) до кінця кампанії.

Якщо тип монстрів уже розлючений, візьміть по 1 жетону монстра кожного нерозлюченого типу, переверніть їх долілиць і візьміть 1 випадковий жетон. Цей тип монстрів стає розлюченим до кінця кампанії.

Нагадування. Монстри-духи мають особливий постійний символ , тому стають розлюченими лише тоді, коли ви вибираєте їх навмання.

Нова дія: пошук

Протягом кількох сценаріїв цієї кампанії ви матимете змогу виконувати дію пошуку.

Якщо герой виконує дію пошуку, переверніть жетон завдання на його плитці й покладіть горілиць в одну з 3 комірок спорядження на планшеті героя. Якщо всі комірки зайняті, скиньте карту здобичі, щоб звільнити комірку для жетона завдання. У цій комірці на планшеті героя можна зберігати будь-яку кількість жетонів завдань різних типів.

Якщо гравець не хоче нічого скидати зі свого спорядження або не хоче брати жетон завдання, він може просто залишити цей жетон на тій плитці, де його знайшов. Пізніше цей жетон може взяти будь-який герой, що має вільну комірку на своєму планшеті.

Сценарій 1. Гриби для старійшини

Уже кілька тижнів, як ліс змінюється. Істоти стали значно агресивнішими. Здається, що у світі порушилася рівновага. Як на біду, коли старійшина села та крамар востаннє ходили до лісу збирати гриби та ягоди, їх покусали змії. Лихоманку ніяк не вдається вилікувати. Цілитель каже, що треба виготовити потужніші ліки. Ви повинні якнайшвидше відправитися в саме серце лісу, щоб знайти потрібні інгредієнти.

Мета сценарію

Зберіть усі інгредієнти, потрібні для приготування 2 протиотрут: 6 грибів трьох різних кольорів та 2 порожні пляшечки.

Приготування

- У цьому сценарії не використовуйте плитки крамаря, корчми, ліввища, ватажка й джерела енергії.
- Не використовуйте 2 карти протиотрути.
- Візьміть указані 8 жетонів завдань, перемішайте їх і покладіть стосом долілиць.




6 жетонів грибів

2 жетони порожніх пляшечок


Решта приготувань такі ж, як у класичній грі.

Особливі правила

1) На кожну відкриту плитку лісу з символом **руни** покладіть долілиць жетон завдання (на символ руни). Будь-який герой, що переміщується на цю плитку протягом свого ходу, може виконати **дію пошуку** (див. с. 21), щоб узяти з неї жетон завдання.

2) Дію **зварити зілля** можна виконати тільки на плитці багаття .

Щоб виконати цю дію, герой повинен завершити свій хід на плитці багаття й мати такі інгредієнти:

- 3 жетони грибів різних кольорів.
- 1 жетон порожньої пляшечки.
- 2 .

Після приготування зілля всі використані інгредієнти повертають у коробку.

3) **Монстри стежать за вами!** Ви не можете використати багаття, щоб відновити здоров'я або зварити зілля, якщо на плитці багаття є монстри.

Зваривши друге зілля, візьміть 1 жетон монстра плюс 1 додатковий жетон монстра за кожного героя у грі. Покладіть ці жетони на плитку багаття.

Поразка. Сценарій завершується поразкою, якщо всі герої непритомні.


Перемога. Сценарій завершується перемогою після того, як ви зварите 2 зілля і переможете всіх монстрів на плитці багаття.

Режим кампанії. Якщо цей сценарій закінчився вашою перемогою, можете додати 2 карти «Протиотрута» до карт здобичі для наступних сценаріїв кампанії.


Сценарій 2. Дерево життя (частина 1)


Старійшина дякує вам за порятунок свого життя. Він просить з'ясувати, що за зло роз'їдає ліс. Вдячний крамар пропонує відвести вас до ослабленого джерела енергії, повз яке він часто проходив під час своїх подорожей. Після кількох днів мандрів у його товаристві ви продовжуєте шлях наодинці. Ви бачите дивне світіння біля каштана. Найпевніше, джерело енергії зруйнувала зрая монстрів. Дерево життя втрачає свою силу. Ви повинні відвернути його загибель, поки не пізно. Для початку вам треба зібрати всі сфери, які монстри витягли з джерела.

Мета сценарію



Ваш загін повинен оживити джерело енергії, повернувши в нього якомога більше .

Приготування







- У цьому сценарії не використовуйте плитки ватажка, корчми й лігвища.
- Перед тим як формувати стос плиток лісу, відкладіть убік плитки джерела енергії та вихору. Потім за-тасуйте їх у нижню половину стосу плиток.
- Перемішайте й порівну розподіліть між гравцями 4 .

У грі втрихох: два гравці беруть по 1 , а третій гравець — 2.

Особливі правила

1) Монстри стежать за вами. За кожним героєм, що має принаймні 1 , стежать ті монстри в грі, що не мають . Наприкінці кожного раунду всі монстри, що стежать за героями, переміщуються на 1 плитку в напрямку найближчих до них героїв. Якщо кілька героїв перебувають на однаковій відстані, наступний активний гравець вирішує, до яких героїв наблизатимуться монстри.

2) Напруження зростає. Після того як ви відкриєте й викладете плитку джерела енергії, ті монстри, **що стежать** за героями, тепер у кінці кожного раунду переміщуватимуться не на 1, а на 2 плитки в напрямку найближчих героїв.

3) Програний бій. Якщо ви програєте битву, маючи принаймні 1 , то ворог, з яким ви билися, автоматично забирає її. Покладіть  на жетон . Якщо ви маєте кілька , то втрачаєте лише 1 за кожен програний бій. Кожен  може отримати кілька .

4) Викрадачі сфер. Наприкінці кожного раунду з 2 і 3 переміщуються на 2 плитку в напрямку **початкової** плитку. Якщо монстр з потрапляє на плитку вихору, він зупиняється там, а в кінці наступного раунду телепортується на початкову плитку. Якщо з починає свій хід на **початковій** плитці, то він **втрачає** цю і скидає її.

Увага! Якщо ви втрачаєте всі 4, то програєте гру!

Після того, як ви перемогли монстра зі, отримайте цю.

Поразка. Сценарій завершується поразкою, коли всі герої непритомні, або коли ви втрачаєте всі 4.

Перемога. Усі герої повинні зустрітися на плитці джерела енергії, маючи разом достатню кількість. Гравці додають усі свої до, здобутих протягом цього сценарію. Виконавши ці умови, порахуйте кількість ваших, щоб заявити про свою перемогу!

Кількість, потрібних для перемоги: 2 гравці — 15 /// 3 гравці — 16 /// 4 гравці — 18.

Приклад. У грі втрьох у гравців залишилися 2, що дають 3 і 2 відповідно. Тепер гравці разом скидають 5 (як 2) та ще 11, щоб здобути потрібну кількість — 16.






Режим кампанії. Якщо ви перемогли в цьому сценарії, перейдіть до наступного сценарію, не змінюючи значення вашого та кількість.



Сценарій 3. Дерево життя (частина 2)



Тепер, коли ви розмістили сфери в джерелі, вам треба захистити його, поки сільські ремісники все поладять. Буде ще важче, бо вже чути монстрів, що прямують у ваш бік. Найпевніше, це ті самі потвори, які зруйнували джерело.






Мета сценарію

Ви повинні захищати джерело енергії від постійних атак монстрів у цьому районі. Ви повинні перемогти 1  та загалом 10  у грі удвох, 12  — у грі втрох та 15  — у грі вчотирьох. Монстрів-духів не рахують до загальної кількості , потрібної для перемоги.

Приготування

Важливо! Усі герої починають з плитки джерела енергії.

Режим кампанії. Кожен герой відновлює тільки 1 .
Герої можуть зберегти , здобуті в попередньому сценарії.

Викладіть 11 плиток лісу, як показано нижче. Потім розмістіть кожного героя на плитці джерела енергії. Насамкінець покладіть на кожен символ відповідні жетони долілиць. Вам треба розмістити 1 жетон , 3 жетони  та 7 жетонів  (не кладіть жодного  або  на плитку джерела енергії).







Особливі правила



- 1) Гра починається з фази пригод.
- 2) Гравці не додають плитку лісу під час фаз дослідження і пригод.
- 3) У цьому сценарії ви не застосовуєте ефекту плитки джерела енергії.
- 4) Якщо на одній плитці 2 або більше ворогів, герої не можуть відступати.

5) Повторна поява й переміщення монстрів.

Після кожного раунду дивіться в наведену нижче таблицю і виконуйте її вказівки.

Раунд 1	Монстри переміщуються на 1 плитку в напрямку джерела енергії.
Раунд 2	Монстри переміщуються на 2 плитку в напрямку джерела енергії.
Раунд 3	Розмістіть по 2  на кожній плитці з руною.
Раунд 4	Монстри переміщуються на 2 плитку в напрямку джерела енергії.
Раунд 5	Покладіть 1 карту ватажка на плитку ватажка (якщо ватажок досі не з'явився) й відкрийте цю карту.
Раунд 6	Розмістіть по 1  на кожній плитці з руною.
Раунд 7	Монстри переміщуються на 1 плитку в напрямку джерела енергії.
Раунд 8+	Монстри переміщуються на 1 плитку в напрямку джерела енергії. Потім розмістіть по 1  на кожній плитці з руною.

Поразка. Сценарій завершується поразкою, якщо всі герої непритомні, або якщо наприкінці раунду щонайменше 1  перебуває на плитці джерела енергії.

Перемога. Сценарій завершується перемогою, якщо ви перемогли принаймні 1  та кількість , указану на початку сценарію.

Режим кампанії. Якщо цей сценарій закінчився вашою перемогою, можете додати плитку джерела енергії до плиток лісу для наступних сценаріїв кампанії!

Сценарій 4. Кроки посеред ночі




Надходить ніч. Виснажені останніми подіями, ви вирішуєте стати табором біля підніжжя величної сосни. Стривожені дивними звуками, ви вирішуєте сховатися в розлогих гілках дерева й заночувати там. Усе-таки це було мудре рішення! На світанку ви виявляєте, що ваш табір пограбували. Хороша новина — ви всі живі й здорові. Погана новина — ваше спорядження вкрали. На щастя, з вершини сосни вам вдалося побачити стоянки тих, хто пограбував вас. Наступні кілька годин обіцяють бути вельми цікавими!

Мета сценарію

Ви повинні відвідати принаймні 3 ворожі стоянки й повернути своє спорядження.

Приготування

Важливо! Гравці починають з плитки багаття.

Викладіть 15 плиток лісу і викладіть на них жетони таборів, як показано нижче. Насамкінець покладіть на кожен символ відповідні жетони долілиць. Вам треба розмістити 11 , 3  та 1 .

Звичайна гра. Візьміть 2 карти здобичі та 1 додаткову карту здобичі за кожного гравця. Перетасуйте їх разом і утворіть долілиць 4 рівні стоси біля ігрової зони.



Приклад. У грі **втррьох** ви берете загалом 5 карт здобичі (2 + 3) й утворюєте з них 3 стоси по 1 карті в кожному та 1 стос з 2 карт. У грі **вчотирьох** — 6 карт здобичі (2 стоси по 1 карті та 2 стоси з 2 карт).






Режим кампанії. Перетасуйте разом карти здобичі всіх гравців, які ви мали після попереднього сценарію, та утворіть долілиць 4 стоси (якщо карт збракне, візьміть додаткові карти здобичі, щоб утворити 4 стоси).

Особливі правила


1) Гравці не додають плитку лісу у фазах дослідження і пригод.


2) У цьому сценарії ви не застосовуєте ефекту плитки вихору.


3) Жетони таборів




- Коли ви дійдете до плитки із закритим жетоном табору, то вступаєте в бій з , що там є. Перемігши всіх  на цій плитці, переверніть горілиць жетон табору, застосуйте його ефект (див. нижче), потім додайте на плитку  і відразу почніть з ним бій.

- Кожен жетон табору також має свою руну:

 *Увійшовши в цей табір, ви чуєте звук річка. Усі вороги на відстані з плиток або менше від табору, негайно переміщуються в табір!*


 *Коли ви входите в цей табір, там нікого немає. Ви бачите залишки вашого спорядження. Лише один предмет уцілів у полум'ї. Скидайте випадкові карти з вибраного стосу, поки в ньому не залишиться тільки одна карта.*

 *Коли ви входите в цей табір, вартовий кидається навітки. Вам не вдається його піймати. Ворог тепер знає про ваші наміри. Покладіть один жетон щита «+1» на плитку із закритим жетоном табору. Коли на плитці є жетон щита «+1», значення захисту всіх ворогів на цій плитці збільшується на 1. Якщо це неможливо, покладіть жетон у цьому таборі.*

 *Увійшовши в цей табір, ви потрапляєте в пастку й ледь не втрачаєте кінцівку. Активний герой втрачає 2  та кладе  на свій планшет.*

Крадіжка у злодіїв. Після того як усі монстри на кожній плитці з жетоном табору будуть знищені, активний гравець бере один зі стосів карт здобичі (підготовлених під час приготувань) і споряджає ними свого героя.

Поразка. Сценарій завершується поразкою, якщо всі герої непритомні.

Перемога. Сценарій завершується перемогою, якщо водночас на щонайменше з плитках з відкритими жетонами табору немає . Після перемоги можете перейти до наступного сценарію або ж продовжити грати і спробувати зачистити від монстрів усі 4 стоянки.

Режим кампанії. Якщо ви не відвідали четвертий табір, скиньте останній стос карт здобичі, підготовлених під час приготувань. *Ваше спорядження тепер у руках монстрів.*

Сценарій 5. Гнилля

Після останньої пригоди ваш загін занепав духом, але ви не здаєтеся. Через два дні ви дістаєтеся місця призначення. Ви знаєте, що прибули в потрібне місце не тому, що на це вказує компас, а тому, що рослинність навколо вас випромінює тривожне сяйво. Здається, усе тут споганилося через мерехтливий кристал, який видніється в хащах. Ви відчуваєте, що настав час для завершальної битви за відновлення гармонії в лісі. Найважливішої та водночас найважчої битви з усіх...

Мета сценарію

Активуйте 4 тотеми очищення, щоб уберегти ліс від цілковитого зараження гниллям.

Приготування



Підготуйте 10 жетонів гнилля (🟪) і викладіть три плитку так, як показано на малюнку вище.

Покладіть 🟪 на крайню праву плитку. Решта 9 жетонів гнилля утворюють запас 🟪.



Режим кампанії. Якщо в попередньому сценарії ви вирішили витратити час на обшук кожного табору, тоді цей сценарій починається з рівня гнилля +1 (див. нижче) наприкінці першої фази пригод.



Особливі правила

1) Поширення гнилля. Після кожного раунду гнилля поширюється. Кожна плитка з жетоном 🟪 породжує по 1 🟪 за кожен неспоганий вихід, незалежно від того, з'єднана з нею плитка лісу чи ні. Спершу розмістіть породжені жетони гнилля на кожній сусідній з'єднаній плитці лісу, де ще немає 🟪. Потім, якщо вихід веде до порожнього місця ігрової зони, де ще немає плитку лісу, покладіть 🟪 на те місце, де наступна плитка з'єднається з виходом (після фази дослідження або ризикованого дослідження).


- На кожній плитці лісу можна розмістити лише 1 🟪.
- Коли гнилля поширюється на плитку з жетоном 🟩, скиньте цей жетон 🟩.
- Коли гнилля поширюється на плитку з символом 🟡, відразу відкрийте карту ватажка й активуйте його трек загрози.


2) Активація тотему очищення. Щоб активувати тотем очищення, ви повинні викликати кубик сили, перебуваючи на плитці лісу з відповідним тотемом (представленим руною того ж кольору), і покласти кубик на тотем. Увага! Після цього кубик сили буде недоступний до кінця гри.



3) Відчайдушний виклик. Тотем очищення може бути активований героєм, що викликає кубик сили іншого кольору, ніж тотем на його плитці. Якщо ви маєте принаймні 1 , викличте кубик сили як завжди, поклавши 2 кубики героя на його планшет і скинувши всі свої , щоб мати можливість вибрати колір викликаного кубика сили.


4) Очищення. Є два способи вилучити  з гри. Коли ви активуєте тотем або перемагаєте ватажка, то щоразу можете вибрати, який 1 жетон  вилучити з плитки лісу. Вилучивши жетон гнилля, поверніть його в запас гнилля.

Ви не можете очистити плитку з двома тупиками.

5) Жетони гнилля ():

- Коли герой переміщується на плитку з  або перебуває там, дивіться таблицю нижче, щоб дізнатися, який ефект застосувати, залежно від загальної кількості плиток лісу з жетонами гнилля.

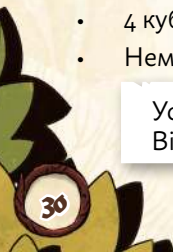
Кількість плиток лісу з гниллям	Вплив на героїв, що перебувають на плитці з 	Вплив на інших створінь, що перебувають на плитці з 
1-3	Ніякого ефекту	 = +1 
4-8	-1 переміщення	 = +1  & 
9	-1 споряджена карта здобичі  АБО Якщо герой не споряджений  , він непритомніє	+1  з'являється на плитці
10+	Поразка у грі.	

Поразка. Як і в класичному режимі, ви програєте, якщо рівень загрози ватажка досягає свого максимуму. Ви також програєте, якщо гнилля більше не може поширюватися (тобто запас жетонів  вичерпався).

Перемога. Цей сценарій завершується перемогою, якщо одночасно виконуються такі дві умови:

- 4 кубики сили розміщені на відповідних тотемах.
- Немає відкритих карт ватажків.

Успішно завершивши цей сценарій, ви закінчуєте кампанію. Вітаємо! Прочитайте уривок нижче, щоб дізнатися, чим закінчилася ваша пригода.



Не читайте цей уривок, поки успішно не завершите сценарій 5.

Невдовзі після того, як ви активували останній тотем, ви відчули потужну ударну хвилю, а потім на ліс опустилася важка тиша. Розглядаючи своїх супутників, ви чуєте пташиний спів у верхів'ї дерева. Мелодію відразу підхоплюють інші птахи. Завдяки вам увесь ліс починає відроджуватися.

Ви насолоджуєтеся хвилинами спокою і щастя, аж раптом зауважуєте світіння кристала. Перед вами з нізвідки з'являється старійшина.

— Дякую вам, друзі мої! Мені бракує слів, щоб висловити всю свою вдячність. Сьогодні ви врятували цей ліс. Однак боюся, що з узлісся надходять тривожні новини. Ваш досвід може стати в пригоді. Коли відпочинете, будь ласка, відвідайте болота й допоможіть нашим друзям. Хай береже вас дерево життя!

Твориці гри

Автор гри й керівник проєкту: Джеффри Вуд

Ілюстрації: Цзягуй Єва Гао

Графічний дизайн: From The Woods Studio

Дякую всім, хто допоміг мені вчитати правила, протестував гру та написав корисний відгук. Raph R, Eugénie B, June W, Matthis G, Sunday, Tien, Lara A, Romain L, Rodolphe C, Tom V, Briec F, Maxime M, Charles B, Chris & Laura, Alexis B, Théo R, Laura & Olivier.

Дякуємо Майклу та всій команді «Meeples on Board Vanguard» за їхню фантастичну роботу, а також нашим партнерам за версії іншими мовами!

Насамкінець дякуємо понад 3000 людей, що підтримали нас на кікстартері. Без вас ми б не реалізували цей проєкт!

Українська локалізація

Керівник проєкту: Олександр Ручка

Випускова редакторка: Алла Костовська

Перекладач: Святослав Михаць

Редактор: Сергій Лисенко

Верстка й дизайн: Артур Патрихалко

Особлива подяка: Анна Вакуленко, Артем Деменко, Ганна Жукова, Дмитро Бібік, Дмитро Науменко, Сергій Іщук і Сергій Тодоров

Українське видання © 2023 Geekach Games • www.geekach.com.ua



Пам'ятайте!



Кожен герой завжди має 1 бойовий кубик (🎲) для кожного бою.

Активний герой завжди починає бій з тим монстром, який має найменше значення захисту (♥).
Неактивні гравці, що перебувають на одній плитці з активним гравцем, кидають свої бойові кубики, щоб підтримати активного гравця.

Неактивні герої, що перебувають на одній плитці з активним гравцем, можуть зазнати щонайбільше 1 поранення кожен.

Бонуси за перемогу над монстром можна розподілити між гравцями, що брали участь у бою на цій плитці.



Герой не може відступити й уникнути бою з ватажком.

Рівень загрози може підвищуватися трьома способами:

- Після ходу кожного гравця, поки ватажок ще живий.
- Після кожного раунду, поки ватажок ще живий.
- Деякі ігрові ефекти також підвищують рівень загрози ватажка.

Щойно синій маркер на треку загрози досягне останньої поділки, ви програєте гру!