

KUBIX:

СПАПЛЮЖЕНИЙ ГРААЛЬ

ПАДІННЯ АВАЛОНУ



КНИЖКА ПРАВИЛ

ПЕРЕЛІК КОМПОНЕНТІВ

Нижче наведено вичерпний перелік компонентів базової коробки гри «Спаплюжений Грааль: Падіння Авалону». Зверніть увагу, що примірники гри з доповненнями (на кшталт доповнення «Ніів») містять додаткові компоненти, не зазначені у цьому переліку.

ЗМІСТ

- 2 ТВОРЦІ ГРИ
- 2-3 ПЕРЕЛІК КОМПОНЕНТІВ
- 4 ОСНОВНА ІНФОРМАЦІЯ
- 5 ОГЛЯД КОМПОНЕНТІВ
- 6-7 ПРИГОТУВАННЯ ДО КАМПАНІЇ
- 8-9 ПЕРЕБІГ ГРИ
- 10-13 ОСНОВНІ ПРАВИЛА
- 14-17 БІЙ
- 18-21 ДИПЛОМАТІЯ
- 22 АЛЬТЕРНАТИВНІ РЕЖИМИ ГРИ
- 23 АЛФАВІТНИЙ ПОКАЖЧИК
- 24 КОРОТКИЙ ВИКЛАД ПРАВИЛ

ТВОРЦІ ГРИ

Розробники: Кшиштоф Піскорський, Марцін Сверкот
Художнє керівництво: Марцін Сверкот, Пйотр Фоксович
Тестування і розробка: Кшиштоф Піскорський, Павел Самборський, Анджей Беткевич, Марцін Сверкот, Лукаш Кравець, Ян Труханович, Бартломей Калич, Кшиштоф Бельчик, Міхал Лах

Книга правил: Кшиштоф Піскорський, Павел Самборський, Анджей Беткевич, Лукаш Кравець, Міхал Лах

Ілюстрації: Пйотр Фоксович, Ева Лабак, Патрик Єндрашек, Міхал Пейтч, Пйотр Орлеанський, Якуб Казьмерчак, Анджей Пулторанос, Пйотр Кринський

Художнє оформлення: Єнджей Чеслак, Адріан Раджун, Анджей Пулторанос

3D-графіка: Єнджей Хоміцький, Пйотр Гацек, Агнешка Поган, Матеуш Модзелевський, Якуб Зюлковський

Наративний дизайн: Кшиштоф Піскорський

Автори текстів: Кшиштоф Піскорський, Анджей Беткевич, Ден Морлі

Редактори: Метт Клік, Кшиштоф Піскорський

Коректура: Ерве Добе, Ден Морлі, Метт Клік, Лукаш Кравець, Ян Труханович, Бартломей Калич, Кшиштоф Бельчик, Міхал Лах. Також дякуємо за неоціненну допомогу нашій спільноті, зокрема Френку Кальканьйо, Крісті Кропф, Дені Пуасону, Рікі Пателу та іншим.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проекту: Олександр Полікарпов

Перекладачі: Анаталій і Катерина Пітики

Редактор: Володимир Кузнецов

Коректорка: Алла Костовська

Верстальниця: Євгенія Краніна



ФІГУРКИ



1 фігурка Бйора



1 фігурка Айл



1 фігурка Арева



1 фігурка Хробака

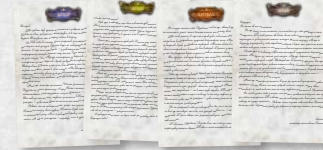


1 фігурка Предетчі



3 фігурки Менпірів

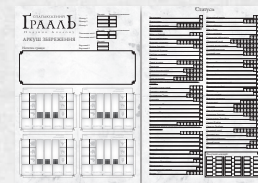
ПАПЕРОВІ КОМПОНЕНТИ



4 вступні листи



4 мапи пригод



30 аркушів збереження



Путівник грою



Книжка правил



Падіння Авалону.
Дослідницький щоденник

ПЛАНШЕТИ І ПЛАТКИ



1 зелений планшет



1 блакитний планшет



1 коричневий планшет



1 сірий планшет



4 плитки персонажів

Пластикові компоненти



10 лічильників



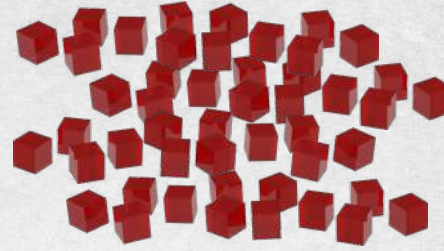
8 жетонів часу



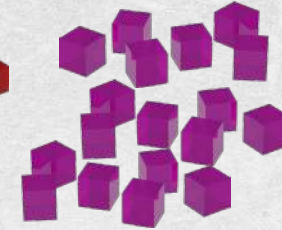
4 жетонів місій



4 обмежувачі здоров'я



90 універсальних маркерів



25 великих маркерів



1 звичайний кубик



1 кубик вартового

Карти:

Стандартні карти (556):



31 зелена карта зустрічей



31 сіра карта зустрічей



50 блакитних базових карт бою/дипломатії



50 зелених базових карт бою/дипломатії



30 карт Бйора



30 карт Айлі



31 пурпурова карта зустрічей



31 блакитна карта зустрічей



50 сірих базових карт бою/дипломатії



50 коричневих базових карт бою/дипломатії



30 карт Арєва



30 карт Хрєбака



4 карти «Ви божеволієте»



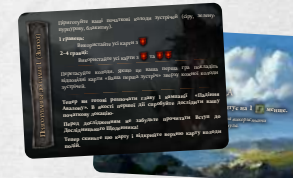
4 карти «Ви помираєте» (кооп.)



1 карта «Ви помираєте»



8 карт-роздільниць «Поліпшений набір»



22 карти випадкових подій



70 карт сюжетних подій

Великі карти (72):



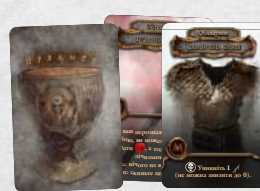
63 карти локації



9 карт-пам'яток



42 карти таємниць



65 карт предметів



36 карт навичок



3 додаткові карти-роздільниці

ОСНОВНА ІНФОРМАЦІЯ

У цьому розділі книжки правил міститься загальний огляд гри та її компонентів. Ви можете пропустити його й відразу перейти до розділу «Приготування до кампанії», аби якнайшвидше вирушити у свою першу подорож.

ВСТУПНЕ СЛОВО

«Спаплюжений Грааль» — це сюжетно-орієнтована гра про дослідження й виживання для 1–4 гравців. Події гри розгортаються в похмурому всесвіті, де артуріанські легенди й кельтська міфологія переплелися з унікальним темним баченням авторів і художників *Awaken Realms*.

Кожен гравець перевтілюється в одного з чотирьох героїв, які всупереч власній волі мусять пройти випробування, що виявилися не до снаги куди сильнішим і мудрішим звичаям. Рятуючись від поступу лихої сили зловорожжя, персонажі розпочинають довгу подорож, під час якої їм раз у раз доведеться вести нерівний бій за ресурси й наражатися на небезпечні зустрічі — усе заради того, щоб досягти неможливого або загинути на шляху до мети.

Між різними кампаніями «Спаплюженого Грааля» минає багато років, тому наслідки дій гравців розкриватимуться у довгостроковій перспективі. А завдяки тому, що глибока й розгалужена історія дає змогу долати проблеми різними способами, жодна з ваших партій не буде схожою на попередні!

КОРОТКИЙ ОПИС ІГРОЛАДУ

Під час стандартної партії у «Спаплюжений Грааль» ви будете мандрувати небезпечними теренами острова Авалон. Ваш персонаж **подорожуватиме** з однієї карти **локації** на іншу, витрачаючи **енергію** та відкриваючи нові локації. Щоб просуватися далі, доведеться час від часу активувувати **менгіри**, що височіють у різних частинах острова.

З часом сила монументів згасає, а для їхнього відновлення необхідні значні **ресурси**, тож ретельно зважуйте свої дії, плануючи подорожі та збираючи запаси.

Ви будь-якої миті можете **дослідити** локацію, у якій перебуваєте, занурившись у розгалужену, нелінійну історію з **дослідницького щоденника**. Така історія здатна трансформувати навколишній світ: відкрити інакшу версію карти локації або ж наділити вас **статусами** чи картами **таємниць**, здатними вплинути на подальший перебіг гри.

Зрештою, ваш день добіжить кінця. А на світланні відкриється нова карта **події**, що відмірятиме плин часу й пропонуватиме вам нові **місії**.

Протягом гри на вас чекатиме багато випадкових **зустрічей**. Щоб розв'язати їх, ви будете користуватися своїми колодами **бою** та **дипломатії**, тож тактичні та колодобудівні навички стануть у пригоді.

Винагороди за такі зустрічі допоможуть вашому персонажеві **поліпшуватися**. Ви зможете розширити й удосконалити обидві колоди, здобути цікаві **навички**, покращити **характеристики**, а згодом і потрапити на раніше недоступні частини острова, аж доки не завершите поточну **главу** історії або й усю **кампанію**.

Якщо, звісно, не згинете у пазурах **смерті** й **божевілля**. Із самого початку пригоди їхня тінь невідступно скрадатиметься за вами. Зрештою, Падіння Авалону — не найкращі часи для життя...

Однак повернетеся ви мудрішими й краще підготовленими до нових випробувань!

Цей острів створили не для людей. Вобваніючи на межі нашої реальності й прадавньої сили, знаної як зловорожжя, він правив за прихисток для таємного й легендарного поріддя. Проте люди все одно дісталися сюди — на дерев'яних човнах, на чолі зі своїм гордовитим королем і братством лшарів.

Утікаючи від торовиш, що спустошувала їхню далекку батьківщину, вони крок за кроком підкорювали острів, зводили пиховісні й нездагненні менгіри. І з часом, ті, хто панував на цій землі до приходу людей, розтанули в легендах. Через чотири століття від них не лишилося навіть імення, тож народ Авалону зве їх предтечати.

Ще пер знову настали гіркі часи. Червона смерть повернулася збирати криваву данину. Менгіри гаснуть, а без їхнього захисту сама тугешня земля розгниється у зловорожжя. Ваше поселення вибрало п'ятьох найсильніших та наймудріших героїв і відрядило їх на пошуки поточі в далекий Камелот. І от, звичаяжі вирушають назустріч злигодням дикого краю, а ви проводжете їх поглядом.

Адже ви НЕ серед них.

ОГЛЯД КОМПОНЕНТІВ

На цій сторінці ви побачите, як виглядає «Спаплюжений Грааль» у процесі гри, а також дізнаєтеся, навіщо потрібен кожен із компонентів.

ДОСЛІДНИЦЬКИЙ ЩОДЕННИК

Кожній карті локації відповідає певний розділ у дослідницькому щоденнику.



КАРТИ ЛОКАЦІЙ

Модульне ігрове поле.

МЕНГІРИ

Захисні камені Авалону. Вони обмежують кількість відкритих карт локацій.

ЗУСТРІЧ ІЗ ВАРТОВИМ

Вартовий — це могутня потвора, що переслідує персонажів.

КОЛОДА ТАЄМНИЦЬ

Пронумеровані карти, які можуть містити будь-що: від унікальних предметів до додаткових правил!

КОЛОДА ПРЕДМЕТІВ

Стандартне спорядження: від частин обладунку до пари витків мотузки.

ЛІЧИЛЬНИКИ

Розташовані всередині менгирів рухомі диски, що показують, як довго охоронні монументи залишатимуться у грі. За допомогою лічильників ви також можете відстежувати інші показники чи прогрес розгадування таємниць, або ж підкидати, як монети.

КОЛОДА НАВИЧОК

Набір навичок, з яких гравці можуть вибирати, поліпшуючи своїх персонажів.

КОЛОДА ЗУСТРІЧЕЙ

Чотири типи небезпек, які можна здолати боєм або дипломатією.

ВСТУПНІ ЛИСТИ, МАПИ, АРКУШІ ЗБЕРЕЖЕННЯ

Додаткові паперові компоненти, що використовуються під час гри.

КАРТИ СМЕРТІ Й БОЖЕВІЛАЯ

Розташовані поруч із планшетами божевільних або присмертних персонажів.

КОЛОДА ЛОКАЦІЙ

Містить невідкриті карти локацій.

ПЛАНШЕТИ ПЕРСОНАЖІВ

Планшети містять плитку персонажа, ресурси, характеристики й шкали життя.

КАРТИ НАВИЧОК

Прибавши такі карти за досвід, покладіть їх поруч зі своїм планшетом персонажа.

КАРТИ-ПАМ'ЯТКИ

Містять інформацію про символи, порядок ходу, базові дії тощо.

КОЛОДА ПОДІЙ І СТОС СКИДУ

Карти, що розвивають історію або активують різноманітні ефекти.

АКТИВНА МІСІЯ

Карта важливої місії.

ФІГУРКИ ПЕРСОНАЖІВ

Ваші персонажі; кожен має відповідний планшет, плитку й набір карт бою та дипломатії.

ОБМЕЖУВАЧ ЗДОРОВ'Я

Спеціальна T-подібна фішка, розміщена на шкалі здоров'я на планшеті персонажа.

ЖЕТОНИ ЧАСУ ТА МІСІЇ

Ці жетони кладуть на різноманітні компоненти або використовують як показники лічильників.

МАРКЕРИ ТА ВЕЛИКІ МАРКЕРИ

Великий маркер дорівнює п'яти стандартним.

КОЛОДИ БОЮ ТА ДИПЛОМАТІЇ

Кожен персонаж має власну колоду розв'язання бойових та дипломатичних зустрічей.

ПРИГОТУВАННЯ ДО КАМПАНІЇ

Найпростіший спосіб навчитися грати у «Спаплюжений Грааль» – скористатися путівником грою, який пояснить засади гри через коротку вступну пригоду. Ми наполегливо радимо вчинити саме так! Щоб підготуватися до подальших кампаній, виконайте наведені нижче кроки. Якщо ж ви повертаєтеся до вже розпочатої кампанії, то не потрібно знову виконувати усі приготування, просто перейдіть до розділу «Збереження партії» у частині «Ключові правила» цієї інструкції.

ПРИГОТУВАННЯ ПЕРСОНАЖІВ



Кожен гравець самостійно виконує ці кроки.

I) Виберіть собі персонажа. Візьміть його плитку та планшет відповідного кольору.



Підказка: Найбільша відмінність між персонажами полягає в унікальних діях персонажа та вадах, зазначених на лицьовій частині плиток, у довжині шкал життя на планшеті персонажа, а також в особливих картах бою та дипломатії.


Персонажка із доповнення «Ніів» має червону плитку і може використовувати планшет будь-якого кольору.

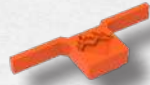
II) Позначте початкові рівні  (енергії) та  (жаху).

Відшукайте шкали  та  на планшеті персонажа. Покладіть універсальні маркери в початкові комірки, що позначені двома червоними стрілками.



III) Покладіть Т-подібний обмежувач  (здоров'я) у комірку на шкалі . Вона також позначена двома червоними стрілками.

Форма обмежувача допоможе вам не забувати про вплив вашого  на дві інші шкали (див. «Перебіг гри»).



IV) Позначте початкові характеристики. Ви побачите початкові значення характеристик на звороті плитку персонажа.

V) Позначте початкові ресурси. Вони також вказані на звороті плитку персонажа. Покладіть відповідну кількість універсальних маркерів у комірки ресурсів на планшеті персонажа.



VI) Відкладіть 80 карт бою та дипломатії, що відповідають кольору вашого планшета персонажа. Йдеться про 50 базових карт бою та дипломатії вашого кольору та 30 поліпшених карт бою та дипломатії з іменем вашого персонажа над назвою.

Нумерація карт може допомогти зібрати вашу колоду. Наприклад, Айлі (зелений колір) потрібні карти бою з номерами 1-25 3 та карти дипломатії з номерами 1-25 3, поліпшені карти бою з її іменем та номерами 1-15 3 та поліпшені карти дипломатії з її іменем та номерами 1-15 3.

Якщо у вас виникнуть труднощі з розрізненням карт, перегляньте докладний опис карт у розділах про бій та дипломатію цієї книги правил.

VII) Зберіть початкові колоди бою та дипломатії

(по 15 карт). Виберіть 15 базових карт бою і 15 базових карт дипломатії зі стягом, що відповідає кольору вашого планшета (див. ілюстрацію нижче). Стяг розташований під назвою карти. Перетасуйте ці карти й покладіть їх ліворуч (бій) та праворуч (дипломатія) планшета персонажа.

Граючи персонажами з інших кампаній, спирайтеся на списки початкових колод, наведені на звороті плитку персонажа.

У кампанії «Падіння Авалону» на цьому етапі слід узяти карти з номерами 1-15 (із 25).

Початкові карти НЕ МІСТЯТЬ імен персонажів!



VIII) Підготуйте поліпшені набори бою та дипломатії

(по 25 карт). Візьміть 15 поліпшених карт бою з іменем вашого персонажа. Потім візьміть 10 позostalих базових карт бою вашого кольору (карти без стягів, не використані на попередньому етапі створення початкової колоди). Перетасуйте 15 поліпшених карт із 10 позostalих базових. Ці 25 карт і є ваш поліпшений набір бою. Протягом гри ви використовуватимете його, щоби придбати додаткові карти й удосконалити свою колоду.

Тепер повторіть ті самі дії з картами дипломатії і підготуйте свій поліпшений набір дипломатії.

Покладіть обидва поліпшені набори в одне з відділень для зберігання у коробці або накрийте їх картами «Поліпшений набір».

IX) Вкладіть плитку персонажа у планшет персонажа.

Інформація про приготування має опинитися долілиць, а дія персонажа – горілиць.



X) Прочитайте вступний лист свого персонажа. Це послання від вашого колишнього наставника, який зник разом із попередньою експедицією, послання пролле світло на ваше поточне становище.

У вступних листах також містяться унікальні номери персонажів, які зрідка використовують у разі нічийого голосування.

XI) Візьміть мапу пригод. Якщо ви вперше мандруєте Авалоном, мапа зорієнтує, як дістатися ключових місцин острова. Проте не забувайте, що автор мапи жив понад століття тому, тож його нотатки могли застаріти!

ПРИГОТУВАННЯ СВІТУ

Коли всі гравці приготують своїх персонажів, виконайте наведені нижче кроки.

I) Викладіть початкову локацію. Початкова локація для «Падіння Авалону» — це карта локації 101. Покладіть початкову локацію в центр ігрової зони і помістіть на неї всі фігурки персонажів, які беруть участь у кампанії.

Для інших кампаній як відповідні точки використовуйте локації 201, 301 і 401.

II) Помістіть одну фігурку менгіра на початкову локацію і покладіть лічильник у комірку під цим менгіром. Поверніть лічильник, щоб він показував такі числа: 8 (для 1 гравця), 7 (для 2 гравців), 6 (для 3 гравців) або 5 (для 4 гравців).

Цей важливий лічильник показує, скільки днів залишилося до згасання менгіра (див. «Менгіри та зловорожся»).



III) Вибудуйте початкову ділянку ігрового поля. Подивіться на чотири ключі напрямку на чотирьох сторонах початкової карти. Відшукайте чотири карти локацій з відповідними номерами і розташуйте їх біля відповідних ключів напрямку.

Приклад: У кампанії «Падіння Авалону» потрібно прикласти «Мисливський гай» (102) до верхнього краю початкової локації (101), «Ярмарок воїтелів» (103) — до лівого, «Звулений конклав» (104) — до правого, а «Покинуті мечі» (105) — до нижнього.



IV) Підготуйте карти зустрічей. Візьміть усі зустрічі й розділіть їх на чотири стоси за кольором. Кожен стос має налічувати 31 карту, зокрема й одну особливу, що зветься «Ваша перша зустріч».

Ці стоси знадобляться для створення колоди зустрічей на IX кроці.

V) Підготуйте колоди таємниць і предметів. Візьміть усі карти предметів і таємниць та покладіть їх двома стосами біля карт зустрічей. Можете скласти карти таємниць за номерами, аби спростити пошук під час гри. Перетасуйте колоду предметів.

VI) Візьміть чистий аркуш збереження.

Він знадобиться, щоб зберегти гру й позначити статуси, які назавжди змінять те, як певні локації та люди прийматимуть вашу групу.

VII) Роздайте карти-пам'ятки. Кожен гравець отримує одну карту «Символи» та одну карту «Порядок дня» з переліком дій на звороті. Залиште карту-пам'ятку бою та дипломатії на столі.

VIII) Виберіть літописця (за бажанням). Виберіть одного з гравців на роль літописця, щоб підтримувати ритм гри й скоротити час вимушеного очікування. З повним переліком обов'язків літописця можна ознайомитися у вставці нижче.

IX) Приготуйте першу главу. Знайдіть карту «Приготування до глави I» і дотримуйтеся її інструкцій. Спершу створіть колоду подій та зустрічей відповідно до вказівок на лиці карти.

Потім візьміть усі карти випадкових подій, перетасуйте їх і покладіть стосом біля свого ігрового поля або помістіть в коробку. Карти подій часом вказуватимуть вам покласти певну кількість карт випадкових подій зверху колоди подій. Якщо потрібно взяти подію, завжди беріть карту з колоди, а не зі стосу випадкових подій!

Після завершення кожної глави гри вам потрібно буде виконати інструкції з карти приготувань до нової глави, зокрема змінити колоду зустрічей: позбутися простіших карт і додати складніші.



X) Розпочався перший день вашої подорожі. Перейдіть до розділу «Перебіг гри» цієї книги правил — і вирушайте в мандри!

Підказка. Дослідити початкову локацію — гарний варіант першого кроку, який покаже, що вона може запропонувати.

Підказка. Протягом перших ігрових днів тримайте карту-пам'ятку «Порядок дня» під рукою і послідовно виконуйте її вказівки. Гравець-початківець може легко забути про важливі дії, на кшталт зменшення значення кожного з лічильників чи відкриття нової карти події на початку кожного дня.

ЛІТОПИСЕЦЬ (ЗА БАЖАННЯМ)

У кооперативних партіях на 2–4 гравців радимо комусь узяти на себе роль літописця. Літописець не тільки бере участь у грі, а й стає аналогом майстра гри для «Спаплюженого Граалю» і повинен:



- зачитувати (або переказувати) вголос уривки з дослідницького щоденника іншим гравцям;
- виконувати рутинні завдання, тобто відкривати нову карту події та зменшувати значення всіх лічильників на початку дня;
- заповнювати аркуш збереження, позначати усі здобуті гравцями статуси й перевіряти їх у разі потреби;
- додавати нові карти локацій та прибирати ті, що опинилися поза зоною впливу активного менгіра;
- роздавати карти предметів і таємниць із відповідних колод;
- визначати переможця у разі нічиєї та ухвалювати остаточне рішення у будь-якій конфліктній ситуації.

Присутність літописця ніяк не впливає на перебіг гри, тож призначати його необов'язково. Водночас доручення усіх перелічених обов'язків одній людині дозволить витратити менше часу на рутину й запобігти помилкам. До того ж, слухаючи, які пригоди випадають на долю інших персонажів, усі гравці ще глибше зануряться у світ гри!

ПЕРЕБІГ ГРИ

Цей розділ навчить вас грати у «Спаплюжений Грааль». Розпочніть із дотримання порядку дня, а тоді вивчіть усі ключові правила.

ПОРЯДОК ДНЯ

День — найважливіша одиниця часу «Спаплюженого Грааля», один день відповідає одному повному раунду гри. Протягом днини (II етап) персонажі витрачають , щоб виконувати дії, доки не закінчиться  або доки вони не вирішать спасувати. Потім учасники розігрують **присмерк** (III етап): персонажі відпочивають, відновлюються, бачать сни, поліпшуються і вдосконалюють свої колоди. Новий день розпочинається зі **світання** (I етап), що передбачає виконання рутинних завдань і відкриття нової карти події.

Тож під час гри у «Спаплюжений Грааль» ви будете по черзі проходити 3 наступні етапи:

I) СВІТАННЯ

1) Розіграйте ефекти світання. Якщо персонажі мають будь-які ефекти (на картах предметів, навичок тощо), які потрібно розіграти на світанні, розіграйте їх усі у довільному порядку.

2) Вилучіть менгіри, які втратили силу. Якщо в підніжжі менгіра немає лічильника, сили захисного каменя миттю згасають і він стає неактивним. Вилучіть усі неактивні менгіри з поля. Решту менгірів на полі вважають активними менгірами.

3) Вилучіть локації, що опинилися поза зоною досяжності менгірів. Кожна карта локації у грі мусить бути суміжною (по горизонталі, вертикалі чи діагоналі) з локацією активного менгіра. Якщо якісь карти локації більше не межують із локацією з активним менгіром, негайно скиньте їх (див. «Менгіри та зловорожжя»).


4) Зменште значення лічильників менгірів. Зменште значення лічильника кожного активного менгіра на 1. Якщо лічильник уже показує 1, далі зменшувати показник неможливо — просто вилучіть лічильник з-під менгіра. Зауважте: сам менгір не вилучають, він залишається активним до наступного світання!

5) Зменште значення лічильників часу і вилучіть жетони часу. Якщо на полі є лічильники з жетонами часу, зокрема й на картах таємниць чи біля персонажів, зменште їхнє значення на 1. Якщо значення більше неможливо зменшити, вилучіть лічильник з поля.

Вилучіть по одному жетону часу з кожної карти локації, на якій вони лежать.

Протягом цього кроку слід зменшувати тільки значення лічильників із жетонами часу. Лічильники з жетонами місії підпорядковуються іншим правилам. Окрім того, не потрібно вилучати жетони місії з локації.

6) Перемістіть вартових. Вартові — це особливі мандрівні створіння, з якими можуть зустрітися герої. Якщо на полі є вартові, киньте кубик вартового для кожного з них і перемістіть їх відповідно до інструкцій, наведених у розділі «Вартові» ключових правил.

7) Відкрийте і зачитайте нову карту події. Якщо карта містить текст місії і символ червоного замка , слід покласти її у стос місій, біля колоди подій.

На відміну від інших карт подій, що активні тільки протягом одного дня, події з місіями залишаються активними упродовж часу, зазначеного на самих картах.




8) Обговоріть плани. Якщо у грі кілька учасників, обов'язково обговоріть свої наміри. Ви виграєте або програєте разом, тому необхідно ретельно планувати спільні дії!

9) Зберіть спорядження в дорогу. Переконайтеся, що всі предмети вашого персонажа, що лежать горлиць, містять різні ключові слова (див. «Предмети й спорядження»). Інакше переверніть надлишок карт предметів долілиць.

II) ДНИНА


Під час цього етапу усі гравці виконують по одній дії у порядку, визначеному самими гравцями. Якщо гравці не можуть вирішити, хто ходитиме першим, починає персонаж із найменшим номером у вступному листі. Кожна доступна дія у грі позначена спеціальним символом, що також вказує вартість цієї дії.



Кожному символу дії передує число. X вказує на вартість дії в . Окремі дії натомість можуть потребувати витратити  або завдати .

Якщо двоє чи більше гравців перебувають в одній локації, вони можуть одночасно виконати одну й ту саму дію як загін — див. правила для загону, **надруковані синім** біля кожної дії.


Коли кожен із гравців виконав по одній дії, долучився до дії загону або спасував (на вибір), усі можуть знову виконати по одній дії.

Така послідовність триватиме, доки всі гравці не спасують або не вичерпають усі запаси . Коли це станеться, переходьте до III етапу — присмерку.


Підказка. Щоб скоротити час простою, поки один персонаж розіграє зустріч, інші можуть виконувати власні дії. Також гравцям варто наперед спланувати, як витратити свої **досвід** або поліпшити колоди бою та дипломатії — це дозволить скоротити час очікування на етапі присмерку.

Ось шість головних дій, які також наведені на відповідній стороні карти-пам'ятки:






1) ДОСЛІДЖЕННЯ (вартість — 1 ). Кожна карта локації у «Спаплюженому Граалі» містить відомості, таємниці та завдання, які відкриються вам під час дослідження. Переверніть вашу поточну карту локації і прочитайте текст на звороті. Деякі карти самодостатні, тоді як інші вказують на певні частини дослідницького щоденника, де запропоновані додаткові рішення та варіанти. Продовжуйте дослідження у щоденнику, доки не побачите напис «Дослідження завершено». Тоді знову переверніть карту локації і продовжуйте гру.

Важливо. Перед початком найпершого дослідження не забудьте прочитати у щоденнику вступне слово «Як користуватися дослідницьким щоденником».


Загін. Якщо ви виконаєте дослідження усім загоном, його вартість зростає до 1  з кожного гравця. Більшість позитивних і негативних ефектів діятимуть на кожного персонажа в загоні. З іншого боку, винагороди здебільшого не зростають, тож членам загону доведеться ділити їх між собою. Докладніше про це читайте у розділі «Як користуватися дослідницьким щоденником».

Підказка. Якщо перевертати карту незручно, бо на ній стоїть забагато фігурок, переходьте відразу до дослідницького щоденника. Розділ кожної локації у ньому починається тим самим текстом, що міститься на звороті карти.

1  ПОДОРОЖ (вартість — 1 . Перемістіть фігурку свого персонажа на будь-яку карту локації, з'єднану з поточною (див. «Локації»). Якщо дві локації суміжні, але не сполучені ключами напрямку, ви не можете подорожувати між ними (зазвичай через гірські хребти, стіни, широкі ріки та інші природні перешкоди).

Діставшись нової локації, відразу з'ясуйте, чи не уможливила подорож відкриття нових карт локації (див. «Локації»). Потім перевірте, чи налиці нової локації є символ блискавки (). Ефект, позначений таким символом, слід розіграти негайно після переміщення у локацію.

Приклад. Якщо на карті локації біля напису «Візьміть сіру зустріч» є символ блискавки, ви повинні негайно взяти зустріч із сірої колоди, доки інші гравці це не почали діяти.

Загін. Якщо ви подорожуєте загоном, спільно розіграйте будь-яку автоматичну дію або зустріч із вартовим, зазначені на новій локації! Вартість подорожі зростає до 1  з кожного члена загону. Перед тим як спрацює автоматична дія локації або зустріч з вартовим, інший персонаж у цій локації може доєднатися до загону, навіть якщо до того не був у загоні.

Важливо. Ви можете пересуватися тільки по вертикалі та по горизонталі (ортогонально). Подорожувати по діагоналі заборонено!





Приклад. Перехід з Хутора Канахт до Білини потребує двох дій «Подорож», бо рухатися по діагоналі заборонено. Окрім того, після прибуття до Білини персонажі повинні негайно розіграти ефект, позначений блискавкою на карті локації «Білина».

ДІЯ ЛОКАЦІЇ (вартість вказана на карті локації). Більшість карт локацій містять одну дію, вказану на лиці карти. Активувати цю дію можна будь-коли, доки персонаж перебуває в локації і не виконує іншу дію.



Дії локацій важливі, бо часто дозволяють зібрати або виміняти критично необхідні ресурси. Намагайтеся враховувати це і заздалегідь планувати свої подорожі! Проте зауважте, що деякі дії локацій позначені написом «1 раз на день».

Виконавши таку дію, можете накрити її символ жетоном часу, щоби не забути, що її вже використано. Однак пам'ятайте: певні локації використовують жетони часу відповідно до власних правил, тому краще не класти додаткові жетони часу на дію, щоб не переплутати їх.

Загін. Ви можете активувати дію локації усім загonom. У такому разі ви оплачуєте її вартість лише один раз, і, відповідно, лише раз отримуєте результати цієї дії. Утім, члени загону за власним бажанням можуть допомагати одне одному сплачувати вартість, розділяючи її тягар, а якщо наслідком дії стане зустріч, то і її загін також розіграє спільно.

Приклад. Двоє гравців виконують дію локації: « Полювання: отримайте 1 порцію їжі, потім візьміть зелену зустріч». Вони ділять вартість між собою і сплачують по 1  кожен, після чого отримують 1 порцію їжі, відкривають зустріч і б'ються як один загін.

ДІЯ ПЕРСОНАЖА (вартість для кожного індивідуальна). Кожен персонаж має власну унікальну дію на плитці персонажа. Активувати цю дію можна лише поза межами зустрічі або дослідження.

Загін. Тільки ви можете виконати дію свого персонажа, проте інші члени загону можуть допомогти вам сплатити вартість у . Персонаж, який виконує дію, ЗАВЖДИ мусить заплатити хоча б 1 .


ПЕРЕВІРКА МЕНГІРА (завжди безкоштовно). Якщо на локації, де ви перебуваєте, є печатка менгіра біля назви (див. «Локації»), то там височіє один із цих старовинних монументів. Перевірка менгіра безкоштовна, вона дозволить дізнатися, які ресурси чи карти таємниць потрібні, щоб активувати його. Якщо ви вирішите виконати цю дію, просто переверніть карту локації і прочитайте інформацію про менгір унизу. Якщо ви маєте необхідні ресурси й відповідаєте усім іншим вимогам, можете відразу активувати менгір.

Важливо. Вартість активації менгіра зростає відповідно до кількості гравців (незалежно від того, діють вони як загін чи ні)!


Підказка. Завжди зважайте, який менгір хочете активувати наступним і які ресурси знадобляться для цього!

Підказка. Якщо ви не хочете перевертати карту локації, можете прочитати про менгір у розділі відповідної локації в дослідницькому щоденнику.


Підказка. Щоб активувати менгір, знадобиться допомога усіх гравців. Зважайте на це, плануючи мандри.

ПАС (безкоштовно). Ваш персонаж вирішує завершити день і відпочити. Ви можете спасувати, навіть якщо досі маєте невикористану , але це рішення незворотне: один раз спасувавши, ви не зможете виконувати жодних дій аж до наступного дня!



Окрім дій, зазначених вище, існують додаткові дії, які ви можете знайти на планшеті персонажа та на картах предметів, навичок і навіть таємниць!

Словом, протягом днини ви можете у свій хід виконати одну дію (з вказаних на карті-пам'ятці «Дії», плитці персонажа або на будь-якій іншій карті на полі), доступну вашому персонажу. Інші персонажі на вашій локації можуть долучитися. Після вас свої дії виконують гравці, які ще цього не зробили. Повторюйте цю послідовність, доки всі не спасують або не витратять усю .








III) ПРИСМЕРК

Коли всі гравці спасували або використали всю , настає приємрк. Тоді кожен персонаж повинен виконати такі дії:

1) Розіграйте ефекти приємрку. Якщо персонажі мають будь-які ефекти (на картах предметів, навичок тощо), які потрібно розіграти у приємрку, розіграйте їх усі у до-вільному порядку.


2) Відпочиньте. З'їжте 1 порцію їжі. Якщо зробили це, відновіть 1  і втрайте 1 .

Пам'ятайте, що персонажі на одній локації можуть ділитися їжею, коли не розігрують зустріч або не виконують дію (див. «Загони й дії загонів»).

3) Відновіть свою . Поверніть маркер у початкову комірку на своїй шкалі. Якщо ви зморені (ваш маркер  перебуває в одній із червоних комірок), відновіть тільки 4 . Пам'ятайте, що максимальне значення вашого маркера  обмежене значенням , тобто ваш маркер  ніколи не може піднятися вище маркера .

4) Поліпшіть свого персонажа. Якщо ви маєте очки досвіду, можете витратити їх зараз, щоб підвищити свої характеристики, здобути нові навички чи додати нові карти бою та дипломатії до своїх колод (див. «Поліпшення персонажа»).

5) Створіть колоди персонажа. За бажанням ви можете поліпшити свої колоди бою та дипломатії, доповнивши їх будь-якими картами, які ваш персонаж отримав із поліпшеного набору протягом гри. Також ви можете вилучити карти, що не пасують вашому стилю гри, але пам'ятайте, що кожна колода мусить налічувати щонайменше 15 карт!

6) Пориньте у сні. Якщо на локації, де ви перебуваєте, є символ сну, відкрийте її у дослідницькому щоденнику й прочитайте розділ «Сон». Якщо ваш маркер  перебуває в одній із червоних комірок (до вашого планшета персонажа додано карту «ВИ БОЖЕВОЛІСТЕ»), прочитайте натомість кошмар.

Підказка. Сні часто дають корисні поради або розповідають більше про світ чи історію.

ОСНОВНІ ПРАВИЛА

Перед початком гри вам варто ознайомитися з основними термінами й поняттями «Спаплюженого Грааля», описаними у цьому розділі.

ШКАЛИ ЖИТТЯ

Ці три шкали на вашому планшеті персонажа надзвичайно важливі, адже на них впливає практично все, що ви робите у грі.

ЕНЕРГІЯ — ваш базовий запас життєвих сил, який відновлюється щодня. Більшість дій (див. «Днина») виснажують вашу енергію. Поранення та злигодні також обмежують енергію, шкучильгаючи островом при смерті, ви не зможете зробити стільки ж, як при доброму здоров'ї та після відпочинку (див. «Відпочинок»).

Дві останні комірки шкали енергії червоні. Якщо маркер енергії опиняється в одній з них, ви стаєте змореним, що негативно впливає на вашу ефективність і сповільнює відновлення енергії (див. «Присмерк»). Однак часом необхідно зморитися, аби не зазнати ще більшого лиха!

ЗДОРОВ'Я — ваш фізичний стан. Втративши здоров'я, ви починаєте помирати. Щоб показати це, додайте карту «Ви помираєте» до планшета персонажа і надалі застосовуйте додаткові правила, вказані на цій карті.

Ваша енергія не може перевищувати значення маркера енергії ніколи не піднімається вище Т-подібного обмежувача енергії.

Якщо ваш енергійний маркер перевищує маркер здоров'я, персонаж панікуватиме під час бойових та дипломатичних зустрічей.

Форма обмежувача здоров'я нагадуватиме вам про ці дві критичні величини!

ЖАХ — психічна травма, стрес і божевілля. Якщо ваш маркер жаху досягає однієї з двох червоних комірок угорі шкали, ви починаєте втрачати глузд. Щоб показати це, додайте карту «Ви божеволієте» до планшета персонажа й надалі застосовуйте додаткові правила, вказані на цій карті.

Окрім того, якщо ваш маркер перевищує маркер здоров'я, то персонаж панікує (що негативно впливатиме на вашу ефективність під час бойових та дипломатичних зустрічей).

ХАРАКТЕРИСТИКИ ПЕРСОНАЖА

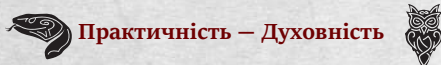
Вашого персонажа визначають шість базових характеристик, поділених на три протилежні пари. Вони використовуються під час усіляких зустрічей і можуть відкривати різноманітні сюжетні події чи рішення під час дослідження локацій. Підвищивши будь-яку характеристику до 2 очок, за кожне наступне очко цієї характеристики ви отримуватимете особливу корисну карту навички, яка додається до планшета персонажа, біля характеристики (див. «Поліпшення персонажа»).



Жорстокість – Співчуття



Хоробрість – Обачність



Практичність – Духовність

Підказка. Кількість досвіду який потрібно заплатити за підвищення характеристик, визначається окремо для кожної з трьох протилежних пар характеристик. Наприклад, що більше у вас очок практичності, то дорожчим для вас стає розвиток енергії!

РЕСУРСИ

Протягом мандрівки ваш персонаж може збирати й використовувати п'ять видів ресурсів.

Ваш персонаж не може одночасно переносити щонайбільше 20 одиниць ресурсу кожного типу (крім досвіду). Надлишкові ресурси потрібно негайно скинути або передати іншому персонажу в тій самій локації, якщо він має можливість їх прийняти.

Їжа — під час присмерку ваш персонаж має з'їсти хоча б 1 порцію їжі. Без їжі, ви не зможете відновлюватися (див. «Присмерк»).

Багатство — золото, коштовності й інші скарби, за допомогою яких ви зможете придбати необхідні предмети та спорядження.

Шана — ваша честь і слава; якщо ви маєте багато очок шани, острів'яни повсякчас приходять вам на допомогу!

Чари — надприродна сила, яка допоможе вам під час зустрічей, а також знадобиться для активації менгірів.

Досвід — витрачається для підвищення характеристик і купівлі нових карт бою та дипломатії, що суттєво збільшує ваші шанси на виживання.

Їжею та багатством можна обмінюватися з членами загону або будь-якими іншими персонажами, що перебувають у тій самій локації і не виконують у цей час дію. Шаном, чарами, досвідом і чарами ділитися не можна.

ЛОКАЦІЇ



Ці великі карти — це частини мапи Авалону, що відображають усі місця, які ви можете відвідати під час мандрів.

1. Назва локації

2. Номер локації — посилання на відповідний розділ у дослідницькому щоденнику.

3. Номер первісної локації — номер попередньої версії цієї локації (певні дії, події чи їхні наслідки можуть обернути локацію на її змінену версію).

4. Печатки локації — на кожній карті локації біля її назви може бути зображено до трьох печаток:



МЕНГІР — на цій локації височіє менгір, який ви можете активувати. Протягом гри дію «Активация менгіра» можна виконувати тільки на локаціях із таким символом!



СНИ — якщо ви завершуєте день на такій локації, уночі до вас завітають пророчі сни (або кошмари).



ВОРОЖЕ ПОСЕЛЕННЯ — щойно ви потрапляєте на цю локацію, як починається зустріч (зазвичай дипломатична). Дотримуйтеся правил, вказаних на карті локації.



ПРИЯЗНЕ ПОСЕЛЕННЯ — на жаль, такі трапляються вкрай рідко...

5. Дія локації — дія, яку можна виконати на цій локації.

6. Ключі напрямку — номери, що вказують на сусідні локації.

7. Опис локації — короткий опис локації, який підкаже, з чим ви можете тут зіткнутися.

Подорожуючи (див. «Днина»), ви відкриватимете усе більше карт локацій. Між двома суміжними локаціями можна подорожувати, тільки якщо вони з'єднані ключами напрямку. Якщо дві локації межують, але не містять ключів напрямку на прилеглих краях, то цей шлях перекритий (зазвичай природними перешкодами на кшталт кряжу, затоки чи стрімких бескидів). Доведеться вам шукати інший путівець!

Прибувши на нову локацію, завжди дотримуйтеся такої послідовності:

1) **Відкрийте карти сусідніх локацій.** Знайдіть карти, ключі напрямку яких відповідають зазначеним на краях вашої нової локації. Прикладіть їх до відповідних ключів, **ЯКЩО** вони опиняться не далі, ніж за 1 карту (зокрема й по діагоналі) від активного менгіра.



1 — Фігурка персонажа

2 — Ваша подорож

3 — Активний менгір

4 і 5 — Викладіть ці карти, коли дістанетеся нової локації (номери цих локацій збігаються з ключами напрямку на краях вашої карти локації і вони перебувають у зоні впливу активного менгіра).


6 — Цю карту локації прикладати не можна! Номер локації збігається з ключем напрямку, але вона перебуває поза досяжністю активного менгіра.

2) **Розіграйте негайні правила.** Якщо правило на карті позначено символом блискавки (⚡), виконайте його негайно.

Якщо на локації перебуває вартувий, спершу розіграйте зустріч, а потім розіграйте негайне правило локації.

Важливо. Гравці повинні розігравати негайні дії, навіть якщо потрапили у локацію не через подорож (наприклад, якщо персонаж перемістився з вилученої локації).

ОСОБЛИВЕ ПЕРЕСУВАННЯ

Деякі карти чи ефекти можуть зобов'язати вас перемістити персонажа у «локацію з найнижчим номером», «будь-яку з'єднану локацію» тощо. Таке особливе пересування не вважається за подорож, не передбачає витрат  і виконується негайно. Однак воно тягне за собою відкриття наступних карт локацій та запускає будь-які негайні дії та зустрічі з вартовими.

НОМЕР ПЕРВІСНОЇ ЛОКАЦІЇ

У «Спаплюженому Граалі» дії гравця впливають на деякі локації. Іноді ваші вчинки замінюють карту локації на її нову, видозмінену версію. Коли змінюється карта локації, змінюється також її номер, оскільки вона отримує новий розділ у дослідницькому щоденнику. Утім, на карті залишається і номер оригінальної локації, який називають номером первісної локації. Використовуйте саме його, з'єднуючи ключі напрямку!



Приклад. Ви переходите на локацію, що справа містить ключ напрямку «190». Починаєте шукати локацію 190, але її більше немає у грі. Перевіривши номери первісних локацій, ви виявляєте, що локація 195 має первісний номер 190. Ви кладете локацію 195 просто біля ключа напрямку «190».




Підіб'ємо підсумки: потрапивши на будь-яку локацію протягом гри, ви відкриваєте додаткові сусідні локації, якщо вони: а) з'єднані відповідним ключем напрямку; б) перебувають у зоні впливу менгіра. Якщо карта локації з номером, вказаним ключем напрямку, більше не доступна, перевірте номери первісних локацій!

МЕНГІРИ ТА ЗЛОВОРОЖЖЯ

Коли в Авалоні гасне сила менгірів, частина острова розчиняється у правдивій силі зловорожжя — залишаються тільки маленькі клаптики реальності навколо згаслих менгірів та інших потужних реліквій. Щоб показати це, кожного світання скидайте карти локацій, які опинилися поза зоною впливу активного менгіра.



Усі персонажі, що перебувають на вилученій локації, миттю втрачають 2  і отримують 2  і переносяться до найближчої з наявних карт локацій (якщо кілька локацій лежать на однаковій відстані від персонажа, виберіть ту, що має найменший номер). Це не вважають дією «Подорож»!

Разом із локацією потрібно вилучити усі розміщені на ній компоненти, зокрема вартових.

Для **активації менгірів** персонаж має виконати дію, зазначену на звороті карти локації або у відповідному записі дослідницького щоденника, присвяченому цій локації. І вартість, і сама процедура активації описані в тексті дії. Зауважте, що активувати менгіри можна тільки на тих локаціях, біля назви яких є печатка менгіра . Після активації менгіра перевірте усі локації, на яких перебувають персонажі. Якщо на таких локаціях є ключі, які ведуть до локацій, що не були відкриті через те, що були поза впливом активних менгірів, негайно відкрийте їх.


Також персонажі **можуть подовжити час дії активного менгіра**, активували його знову. Уся «сила», що залишилася в лічильнику менгіра, втрачається під час нової активації. Продовжуючи тривалість дії менгіра, не додавайте нову фігурку менгіра на локацію!

Коли згасає **останній менгір** на мапі, не прибирайте карти локацій, які залишилися. Персонажі можуть і надалі

грати на цих локаціях, проте кожного світання вони втрачатимуть 2  і отримуватимуть 2  доки не помруть або не активують один з менгірів.

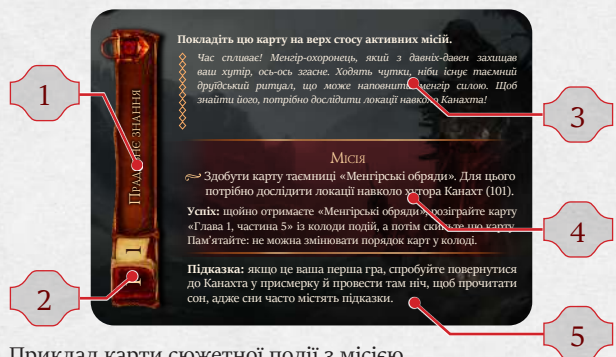
ПОДІЇ, МІСІЇ ТА ЗАВДАННЯ

Карта події, яку ви відкриєте на початку гри, визначить вашу першу місію. Тривалі й важливі, саме місії у «Спаплюженому Граалі» є головною рушійною силою сюжету. Вони скеровуватимуть вас до фіналу глави і вестимуть сюжетом кампанії.

Місії завжди описані на картах подій або таємниць. Вони вирізняються характерним виглядом (див. зображення) і символом  в кутку карти. Відкривши карту з місією, прочитайте її і покладіть у стос активних місій, біля колоди подій.

Приклад. На карті вашої першої події, яку відкриєте під час гри, міститься така місія: «Здобудьте карту таємниці “Менгірські обряди”». Покладіть цю подію біля колоди подій, у стос місій. Щойно хтось із персонажів здобуде карту таємниці «Менгірські обряди», розіграйте вказівки, зазначені в сегменті «Успіх».

Підказка. Раптом ви завагаєтеся, куди піти чи що зробити — перевірте стос активних місій.



Приклад карти сюжетної події з місією.

1. **Назва**
2. **Глава і частина.** Вони дозволяють правильно підготувати колоду подій.
3. **Опис сюжету.** Сюжетний вступ до події, який оповідає, що відбувається.
4. **Місія.** Пояснення, що потрібно зробити для просування сюжетом.
5. **Підказка.** Корисна інформація, що може допомогти вам виконати місію.

ВАЖЛИВО. Не вилучайте карти з місіями, якщо не отримали відповідної вказівки!

Окрім головних місій, на ваш загін чекає сила-силенна завдань. Це маленькі побічні справи або зачіпки, які ви, за бажанням, можете дослідити. Виконання завдань — прибуткова справа, що здатна поглибити ваші знання про світ, але ви можете завершити гру, навіть не взявшись за жодне з них. Завдання не мають окремих карт чи визначених кінцевих умов. Це насамперед орієнтири, що вказують шлях до цікавих місць та історій. На відміну від місій, вони не прив'язані до конкретних глав: їх можна виконати будь-якої миті, якщо тільки ваші дії не змінили карту локацій, з якою вони пов'язані.

Приклад. Навідавшись до «Сходів Титана» (локація 115), гравці виявляють, що самітники й жабраки, які раніше мешкали в навколишніх печерах, кудись зникли. Розділ цієї локації в дослідницькому щоденнику містить такий рядок: «Нове завдання: з'ясуйте, що сталося з самітниками». Якщо гравці вирішать перевірити цю зачіпку, то в одній із навколишніх локацій розкриють похмуру таємницю, що стоїть за цими зникненнями...

ВАЖЛИВО. Радимо робити нотатки, коли ви отримуете нове завдання. Гра повсякчас нагадуватиме вам про місії (картами), проте пам'ятати про всі завдання — справа нелегка.

ВАЖЛИВО. Не змінюйте фазу гри між главами. Перехід до іншої глави не призводить до завершення дня, і не зцілює вас (якщо не вказано інакше). Просто продовжуйте гру.

ВАЖЛИВО. Щоб просуватися сюжетом кампанії, виконуйте місії. Завдання також важливі й часто прибуткові, проте вони не вестимуть вас до кінця поточної глави.

ЖЕТОНИ МІСІЙ



Чимало місій та завдань використовують жетони місій для відстежування прогресу. Важливо також зауважити, що на світланні не потрібно зменшувати значення лічильників із жетонами місій (так звані лічильники місій), автоматично зменшуються тільки значення лічильників часу (див. «Порядок дня»).

ЗАГІН І ДІЇ ЗАГОНУ

У «Спаплюженому Граалі» гравці можуть об'єднувати сили чи розпорошувати їх, коли забажають! Ви можете подорожувати, битися й вести перемовини як єдиний загін, а тоді піти окремими шляхами, щоб через певний час знову зібратися — повністю або частково — і дати раду небезпеці.

Коли один персонаж виконує будь-яку дію, інші персонажі на тій самій локації можуть приєднатися до нього. Якщо персонаж, який виконує дію, не проти, всі гравці об'єднуються в загін і виконують дію разом — конкретні правила залежать від дії.

Персонажів, які об'єдналися в один загін, називають «членами загону».

Загін. Члени загону можуть обмінюватися **іжею**, **багатством**, предметами й таємницями у будь-який час, доки загін не розіграє зустріч або не виконує дію. Крім того, якщо ви об'єдналися в загін з іншим персонажем, то можете витратити свою  або свої **чари** замість нього! Ви можете навіть покрити повну вартість дії для всіх інших членів загону. Є тільки один виняток: виконуючи дію персонажа з планшета персонажа, активний персонаж завжди мусить витратити хоча б 1 .


Підказка. Подорожувати загonom безпечніше, але коли часу обмаль, є сенс розділитися, щоб відвідати більше локацій, більше дізнатися й отримати більше винагород!

ВАЖЛИВО. Приєднатися до дії можна тільки до її початку. Коли дію вже розпочато, персонажі не можуть об'єднуватися або розділитися, якщо тільки конкретні карти чи правила не кажуть інакше.

ВИХІД ІЗ ЗАГОНУ ЧИ ЙОГО РОЗПУСК

Кожну дію загону мають схвалювати всі члени загону. Персонажі, які не хочуть виконувати якусь дію разом з рештою загону, мають вийти з нього до початку дії. Залишати загін посеред дії не можна. Вийти із загону можна в будь-який час, коли він не виконує дію.

Єдиний виняток — коли один із персонажів у загоні не може сплатити вартість дії, передбачену для кожного члена. У такому разі персонаж, який не платити, залишає загін. Решта персонажів продовжують виконувати дію.

Приклад. Дослідницький щоденник зобов'язує кожного члена загону заплатити по 2 . Гравці А та Б можуть виконати цю умову, проте гравець В не має такої змоги. Гравці А та Б не погоджуються покрити витрати гравця В. Отже, гравець В миттю випадає з дослідження, а гравці А та Б продовжують виконувати дію разом.

Під час бою або дипломатичної зустрічі залишити загін можна, тільки відступивши (див. «Відступ у бою та в дипломатії») або під дією карти «Ви помираєте».

СТАТУСИ Й АРКУШ ЗБЕРЕЖЕННЯ

Під час подорожей і виконання місій та завдань вас часто проситимуть позначити або перевірити певний статус (чи кількісне значення статусу) на аркуші збереження.

Статуси — це сюжетні механізми, що допомагають демонструвати ваш вплив на світ. Позначені на аркуші збереження статуси поширюються на всіх персонажів, а не на когось одного. Натомість менші, індивідуальні зміни (на кшталт хвороби чи унікальної чарівної аури) позначаються особистими картами таємниць.

Дармоїд							
Дивні зустрічі	XX	3	4	5	6	7	
Дипломат		1	2	3			

ДОСЛІДНИЦЬКИЙ ЩОДЕННИК

Більшість дій дослідження спрямують вас до дослідницького щоденника — товстої книжки, повної історій та пригод, необхідних для просування грою. Перед першим використанням обов'язково прочитайте вступний розділ «Як користуватися дослідницьким щоденником»!

ЗУСТРІЧІ

У грі на вас чекають чотири типи зустрічей:



ЗЕЛЕНА колода найчастіше використовується поза межами поселень і містить природні загрози на кшталт диких тварин або легендарних звірів. Перемога у таких зустрічах найчастіше принесе вам **в'язу**.

СІРА колода містить безпеки, породжені світом людей — розбійників, лицарів-відступників або доведених до безумства нетяг. Перемога у таких зустрічах найчастіше принесе вам предмети.

ПУРПУРОВА колода містить загадкові й надприродні загрози. Їхню сутність вам належить з'ясувати самостійно.

БЛАКИТНА колода особлива, адже не передбачає бою. Вона здебільшого використовується під час візитів до ворожих поселень і містить як небезпечні ситуації, так і особисті чи дипломатичні виклики.

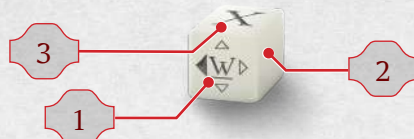
Карти у кожній з колод поділені на чотири рівні складності, щоби гра могла кидати персонажам дедалі серйозніші виклики.

Відкривши зустріч, ви зі своїм загоном миттю поринаєте у послідовність бою чи дипломатії, залежно від типу зустрічі (див. розділи «Бій» та «Дипломатія» у цій книжці правил). Колоду зустрічей завжди потрібно перетасувати після того, як гравець її проглядав (наприклад, якщо він шукав у ній вказану карту, а не просто брав навання верхню, або якщо на початку глави до колоди потрібно було додати або вилучити карти).

Гравці, нечутливі до кольорів, можуть орієнтуватися на червті круга в кутках карт на звороті: лівий нижній кут — сірі зустрічі, правий нижній кут — зелені зустрічі, верхній правий — пурпурові, верхній лівий — блакитні.

ВАРТОВИ

Це небезпечні вороги, які продовжуватимуть блукати місциною, навіть якщо ви відступите (див. «Відступ у бою»). Якщо ви зазнали поразки під час зустрічі з вартовим, покладіть його карту на локацію, де ви зустрілися. На світлі кожного дня кидайте кубик вартового:



1. Сторона світу — перемістіть вартового у вказаному напрямку.

2. Нічого — вартовий не рухається.

3. Вигнання — вилучіть вартового з локації, повернувши його карту під низ колоди зустрічей.

● Якщо вартового потрібно перемістити на невідкриту або нез'єдану локацію, перемістіть його на з'єдану локацію з найбільшим номером.

● Якщо вартовий залишається на поточній локації, а хтось із персонажів також перебуває там, негайно розіграйте зустріч (усі персонажі, присутні на локації, повинні битися разом).

● Якщо вартовий переміщується на локацію, де вже є персонаж, негайно розіграйте зустріч. Після перемоги над вартовим покладіть карту під низ його колоди.

● Якщо персонаж або загін переміщується на локацію з вартовим, негайно розіграйте зустріч. Якщо на локації більш ніж 1 вартовий, гравці самі вирішують, яку зустріч розіграти першою.

● Якщо персонаж або загін переміщуються на локацію з вартовим негайною дією (позначеною символом блискавки), спершу розіграйте зустріч із вартовим, а потім — негайне правило локації.

Доповнення «Химери Авалону» містить унікальні фігурки для кожного вартового. У дуже рідкісних випадках на полі може перебувати більше вартових, ніж є відповідних фігурок. У такому разі використовуйте карти, які символізуватимуть цей тип зустрічей.

ПРЕДМЕТИ Й СПОРЯДЖЕННЯ

Деякі карти предметів у «Спаплюженому Граалі» містять одне з таких ключових слів:

● **Зброя**

● **Обладунок**

● **Щит**

● **Компаньйон**

● **Реліквія**

Ви маєте право володіти необмеженою кількістю предметів, але одночасно можете використовувати **не більше однієї карти предметів чи таємниць** з однаковими ключовими словами. На світлі, якщо ви маєте кілька карт предметів або таємниць із певним ключовим словом, визначте, яку карту будете використовувати, а інші покладіть долілиць. Чиніть так щоразу, коли отримуєте нову карту предмета або таємниць з таким самим ключовим словом, що й один з ваших предметів чи таємниць, які лежать горілиць. Отже, ви можете одночасно мати в активному використанні тільки одну зброю, один щит, один обладунок, одного компаньйона та одну реліквію.

Деякі предмети містять позначку «М». Це **майстровані предмети** — єдині предмети, які персонажі здатні виготовити власноруч. Якщо дія «Майстрування» або винагорода за зустріч пропонують «відкрити майстрований предмет», відкривайте карти з колоди предметів, доки не знайдете карту з позначкою «М». Візьміть її і перетасуйте решту колоди предметів. Чиніть так само, отримавши вказівку взяти карту компаньйона, зброї тощо.

Персонажі можуть вільно **обмінюватися предметами**, якщо перебувають на одній локації і не розіграють дію або зустріч. Усі отримані таким способом предмети потрібно покласти долілиць. Персонажі зможуть скористатися ними тільки на світлі наступного дня.

ПЕРЕВЕРТАННЯ КАРТ

У правилах деяких предметів зазначено, що під час бойової або дипломатичної зустрічі ці карти потрібно перевернути, щоб позначити їхнє використання. У такому разі просто переверніть карту долілиць. Наприкінці бойової або дипломатичної зустрічі не забудьте перевернути карту назад!

ТАЄМНИЦІ

Таємниці — це сюжетно зумовлені пронумеровані речі та сили, що не належать до стандартної колоди предметів. Їх **неможливо втратити або продати**, хіба тільки правила прямо вкажуть на таку можливість. На них не впливають жодні правила, що обмежують кількість предметів (на кшталт карти «Ви помираєте»).

Якщо якийсь ефект змушує вас скинути карти предметів, оминайте таємниці, навіть якщо вони містять вказане в ефекті ключове слово.

Приклад. «Безтілесна жадоба» має поглинути два ваших предмети. У цьому прикладі у вас є тільки один звичайний предмет і одна карта таємниці (яка є зброєю). У такому разі скиньте лише карту звичайного предмета.

Гравці можуть вільно **обмінюватися картами таємниць**, якщо їхні персонажі перебувають на одній локації і не виконують дію. Єдиним винятком є карти з ключовим словом «Особисте»: їх не можна передавати іншому персонажеві! Ви також можете мати декілька карт таємниць з ключовим словом «особисте». Якщо таємниця містить ключове слово «Загальне», то її правила розповсюджуються на всіх персонажів.

ПОЛІПШЕННЯ ПЕРСОНАЖА

Очки **досвіду** — головний інструмент поліпшення персонажа. Ви можете витратити їх кожного присмерку, щоб підвищувати характеристики, отримувати додаткові карти бою або дипломатії чи здобувати навички.

ПОЛІПШЕННЯ КОЛОД БОЮ АБО ДИПЛОМАТІЇ

Заплатіть 2 очки **досвіду** і візьміть 3 верхні карти з вашого поліпшеного набору. Виберіть одну з них і додайте до своєї колоди. Інші дві карти поверніть до поліпшеного набору і перетасуйте його.

Ваші колоди бою та дипломатії завжди повинні налічувати щонайменше по 15 карт.

Кожного присмерку ви можете додавати до колод карти або прибирати їх. Карти, які наразі не лежать у вашій колоді, НЕ потрібно повертати до поліпшеного набору. Покладіть їх біля планшета персонажа або у своєму відділенні для зберігання.

ПОЛІПШЕННЯ ХАРАКТЕРИСТИК

Вартість підвищення характеристик залежить від сумарного значення відповідної пари (див. «Характеристики», щоб дізнатися більше про пари характеристик).

2 очки досвіду: перше очко в парі протилежних характеристик.

4 очки досвіду: друге очко в парі протилежних характеристик.

6 очок досвіду: третє очко в парі протилежних характеристик.




8 очок досвіду: четверте очко в парі протилежних характеристик.

10 очок досвіду: п'яте і всі подальші очки в парі протилежних характеристик.

Приклад. Якщо у вас 2 очки і 0 очок , підвищення до 1 коштіватимете 6 очок **досвіду** (сума цієї пари характеристик становитиме 3). Якщо у вас 2 очки і 2 очки , підвищення до 3 коштіватимете 10 очок **досвіду** (сума цієї пари характеристик становитиме 5).


КУПІВЛЯ НАВИЧОК

Заробивши третє (і кожне подальше) очко будь-якої характеристики, візьміть усі карти навичок цієї характеристики, виберіть одну й докладіть її з відповідного боку свого планшета персонажа. Це двобічні карти з двома навичками, що виключають одна одну. Заробивши навичку, ви мусите вибрати один бік і відмовитися від іншого. Кожна із 72 навичок у грі унікальна, тож обов'язково обговоріть поліпшення свого персонажа з іншими гравцями, щоб посилити потенціал команди.

Пам'ятайте, що з лицьового боку кожної навички надруковане очко відповідної характеристики. Це означає, що коли ви маєте 2 маркери у комірі  на планшеті персонажа і 2 карти навичок  сума вашої  дорівнює 4.

СМЕРТЬ І БОЖЕВІЛЛЯ

НА ПОРОЗІ СМЕРТІ


Якщо в будь-яку мить гри ваше  падає до 0, додайте до планшета персонажа карту «Ви помираєте», відступіть із поточної зустрічі й виконайте всі додаткові правила з карти «Ви помираєте». Відтепер кожна дія може стати для вас останньою! Статус «Ви помираєте» дає вашому персонажеві додатковий час на відновлення, але рано чи пізно вам таки доведеться сконати.

СМЕРТЬ

Якщо ваш персонаж помирає в режимі соло, гра завершується. Саме тому карта «Ви помираєте» для соло-гри гнучкіша, вона дає більше шансів одужати.

У кооперативному режимі ваша смерть не означає завершення гри. Натомість варто дотримуватися таких правил:

- Якщо в коробці ще залишився вільний персонаж, ви можете взяти його, виконати стандартні приготування персонажа й поставити його фігурку на відкриту локацію з найменшим номером.

- Усі предмети, що залишилися після смерті персонажа, слід покласти на локацію, де він загинув. Інші гравці можуть підібрати їх, доки локація не зникла. Підібрати предмети — це дія локації ціною 0 , що дозволяє забрати усі предмети у поточній локації.



Важливо. Ви не можете самовільно залишати предмети на локаціях. Це можливо тільки у разі смерті персонажа.

- Усі таємниці, що належали мертвому персонажеві, потрібно розділити між іншими персонажами, відповідно до волі власника загиблого героя. Але є один виняток: рідкісні карти таємниць із ключовим словом «Особисте» (див. «Таємниці») зникають назавжди після смерті персонажа, який ними володів!

Якщо ж усі інші персонажі або зайняті, або мертві, коли помирає персонаж одного з гравців, то партія завершується поразкою навіть для тих героїв, які досі живі. Так у гравців з'являється додаткова мотивація захищати одне одного за всяку ціну!

Якщо партія завершується поразкою, можете скористатися Милістю Усематері, щоб урятувати справу.

БОЖЕВІЛЛЯ

Якщо ваше  сягає двох верхніх червоних комірок на шкалі , додайте карту «Ви божеволієте» до планшета персонажа й виконайте зазначені на ній інструкції. Відтепер ви опинитесь у владі руйнівних кошмарів, а дослідження й подорожі стануть складнішими та ризикованішими.

МИЛІСТЬ УСЕМАТЕРІ

Якщо ви разом зі своїм загоном гинеете, але не хочете розпочинати гру наново, можете довірити свій порятунок Усематері. У такому разі позначте статус «Врятовані Богинею» на аркуші збереження і перейдіть до вірша 500

книги таємниць. Так ви повернетеся до початку поточної глави з визначеним набором ресурсів і зможете продовжити гру.

ВАЖЛИВО. Покладатися на порятунок вищих сил — не найкращий спосіб грати у цю гру! Якщо ви знову і знову проситимете про Милість Усематері, краще розпочніть гру з самого початку в режимі історії (див. «Альтернативні режими гри та додатки»).

ЗБЕРЕЖЕННЯ ГРИ

Ми радимо зберігати гру й відкладати її тільки після завершення глави, коли щоденник або карта події пропонують вам таку можливість. У іншому разі ви можете забути численні деталі місії або справи, посеред якої ви спинилися, і повторити знову дії, які мали б виконуватися лише раз на день. Однак якщо обставини змушують вас зупинити гру, ви можете зробити це будь-якої миті. Просто дотримуйтеся наведених нижче інструкцій:

I) Кожен гравець зберігає стан свого персонажа:

- 1) Знайдіть зображення планшета персонажа на аркуші збереження. Підпишіть його іменем свого персонажа, а тоді олівцем позначте ваші характеристики, кількість ресурсів і показники шкал життя.

- 2) Якщо у вас є навички, запишіть їхні унікальні номери біля характеристик, яким вони відповідають.

- 3) Запишіть будь-яку додаткову інформацію, яку вважаєте важливою, на кшталт значень лічильників місій або назви ваших карт таємниць (якщо маєте їх).

- 4) Зберіть усі маркери з планшета персонажа і покладіть їх у коробку.

- 5) Покладіть усі предмети й таємниці в одне з чотирьох відділень для збереження.

- 6) Складіть усі карти бою та дипломатії в одну колоду. Покладіть карти-роздільниці «Поліпшений набір» на поліпшені набори бою та дипломатії і також складіть їх в одну колоду. Покладіть обидві колоди у своє відділення для зберігання.

II) Літописець або всі гравці зберігають стан світу:

- 1) Позначте на аркуші збереження поточні локації всіх фігурок персонажів, вартових, менгірів і спеціальних лічильників, а також поточне значення кожного.

- 2) Складіть усі фігурки, лічильники й жетони в коробку.

- 3) Складіть усі відкриті локації у стос і покладіть на них карту-роздільницю «Відкриті локації». Тоді додайте до стосу невідкриті локації, поклавши їх іншим боком. Покладіть усі карти локацій у коробку, у відділення для великих карт.

ВАЖЛИВО. Пильуйте, щоб усі локації, що вибули з гри, зберігались окремо — у іншому, меншому відділенні!

- 4) Покладіть усі поточні колоди зустрічей у коробку під картою-роздільницею «Збережені зустрічі».

- 5) Покладіть вашу колоду подій та всі активні місії у коробку під картою-роздільницею «Збережені події».

- 6) Покладіть решту карт (невикористані таємниці, предмети, зустрічі або події) в коробку.

Щоб відновити збережену гру, виконайте всі ці дії у зворотному порядку.

Збільшення або зменшення кількості гравців

Щоразу, коли розпочинається нова партія, ви можете за власним бажанням додавати гравців і персонажів або вилучати їх (у межах 1–4 гравців).

Коли персонаж залишає гру, обов'язково роздайте його карти таємниць тим, хто лишається. Таємниці не можна вилучити з кампанії в процесі гри, якщо тільки ви не отримуете прямої вказівки так вчинити.

Помістіть нових персонажів у локації, де вже перебувають старі персонажі. Новачки — це підкріплення, надіслане з Канахта. Вони розпочинають гру зі своїм стартовим набором ресурсів і колод.

СКИДАННЯ Й ВИЛУЧЕННЯ КАРТ З ГРИ

Більшість карт у «Спаплюженому Граалі» не потребують окремого стосу скиду. Якщо вам потрібно скинути локацію, випадкову подію, зустріч, таємницю чи предмет, покладіть карту під низ відповідної колоди.

Скинуті під час зустрічі карти бою та дипломатії після завершення зустрічі потрібно покласти назад, у колоди бою чи дипломатії, а тоді перетасувати відповідні колоди.

Однак колода подій має власний стос скиду, що допомагає гравцям стежити за часом і правильно використовувати колоду.

Вилучення з гри

Часом замість того, щоб скинути карту, вам потрібно буде вилучити її з гри. У такому разі поверніть карту в коробку, поклавши її поза відділеннями для збереження. Вона перестав бути частиною кампанії і вже не може повернутися до жодної з колод, хіба ви отримаєте пряму вказівку повернути її.

ЗАГАЛЬНІ ІГРОВІ ПОРАДИ

- Досліджуйте острів. Більшість цінних знахідок і сюжетних ліній можна виявити тільки через дію дослідження. Часом вам доведеться досліджувати одне й те саме місце кілька разів.

- Намагайтеся запасати **їжу** та ресурси на кілька днів уперед.

- Обстежте всі менгіри на відкритих локаціях і заздалегідь сплануйте активацію наступного менгіра. Невдала зустріч або погане рішення можуть затримати вас на день чи два!

- Спільно проводячи зустрічі або досліджуючи небезпечні локації, ви можете суттєво поліпшити свої шанси. З іншого боку, що більше гравців, то швидше вам потрібно рухатися! Часом варто піти окремими шляхами, щоб дослідити більше локацій.

- Пам'ятайте, що персонажі на одній локації можуть допомагати одне одному, сплячуючи за інших вартість тих чи інших дій.



БІЙ

Звертайтеся до цієї частини книжки правил, коли проводите бойову зустріч. Якщо ви ніколи раніше не проводили бій у «Спаплюженому Граалі», почніть з карти зустрічі під назвою «Ваша перша зустріч».

ЗАГАЛЬНИЙ ОГЛЯД БОЮ

Бій у «Спаплюженому Граалі» — це покрокова сутичка між персонажем (чи загonom персонажів) та ворогом, якого уособлює карта зустрічі. Разом персонажі викладають довгий ряд карт (послідовність), щоб зібрати достатню кількість маркерів у бойовому наборі. Ці маркери означають успіхи персонажів у боротьбі з опонентами й враховують їхню тактичну перевагу, завдані рани та виснаження ворога.

Докладніше правила бою описані нижче, але назагал більшість бойових зустрічей проходить так:

- Усі члени загону беруть на руки свої початкові карти (див. «Початок бою»).
- Члени загону вибирають персонажа. Він активується і виконує перший хід (Раунд бою, фаза 1).
- Активний персонаж може зіграти одну карту бою і додати її в кінець послідовності (Раунд бою, фаза 2, крок 1).
- Активний персонаж може зіграти стільки додаткових карт бою, скільки дозволяють правила (Раунд бою, фаза 2, крок 2).
- Ворог здійснює атаку на активного персонажа (Раунд бою, фаза 2, крок 3).
- Якщо серед персонажів є ті, кого не активували в цьому раунді, один із них стає наступним активним персонажем. Якщо таких немає, раунд завершується і починається наступний.


Підказка. Будьте обережні, починаючи під час мандрівок ту чи іншу зустріч. Деякі можуть виявитися складними для вашого персонажа. Якщо така зустріч трапилась, ви завжди можете відступити (див. Відступ у бою).



ПРИКЛАД БОЙОВОЇ ПОСЛІДОВНОСТІ

Послідовність складається з усіх карт бою, розіграних усіма членами загону під час бойової зустрічі. Кожен персонаж розіграє свої карти бою, додаючи їх до бойової послідовності. Карти завжди утворюють єдиний ряд. Символи на краях карт (ключі) сполучаються один з одним і ніколи не перекриваються.

ВІДСТУП У БОЮ

Доки гравець активний, він може будь-якої миті відступити — і таким чином втратити 1  та стати жертвою атаки нагоди, що вказана на карті зустрічі. Потім гравець кладе карту зустрічі під низ колоди, перетасовує колоду бою і відкладає її вбік.

Загін. Якщо активний персонаж вирішує відступити, він стає жертвою атаки нагоди й вибуває з сутички, як це було описано раніше. Решта загону продовжує зустріч

і переходить до кроку 4 — перевірки готовності. Карти персонажів, що відступили, лишаються у послідовності до завершення зустрічі. Якщо всі гравці відступають, покладіть карту зустрічі під низ колоди.

ВТЕЧА

Персонажі не єдині, хто може відступити з бою. Деякі створіння мають особливу атаку — «Втеча». Якщо ворог скористався нею, відразу завершіть зустріч та покладіть її карту під низ колоди. Персонажі не отримують ані здобичі, ані винагороди. З огляду на всі правила, примус ворога до втечі не вважають перемогою у зустрічі.



КАРТА ЗУСТРІЧІ

Ця карта уособлює ворога, з яким персонажі зустрінуться під час бойової зустрічі. Вона складається з кількох частин:

- 1 — **Складність зустрічі.** Кожна зустріч має один із чотирьох рівнів складності.
- 2 — **Символ вартового.** Див. «Вартові» у розділі «Особливості бойових зустрічей».
- 3 — **Ціна зустрічі.** Кількість очок, яку треба зібрати у бойовому наборі для перемоги в цій зустрічі. Якщо зустріч не має вказаної ціни, вважайте, що її ціна 0.
- 4 — **Назва карти.**
- 5 — **Художній текст.**
- 6 — **Риси ворога.** Особливості, що лишаються активними під час усієї зустрічі (див. «Риси ворога»).
- 7 — **Таблиця атак.** Визначає, яку атаку здійснить ворог відповідно до кількості маркерів у бойовому наборі.
- 8 — **Нагода.** Описує, що станеться, коли ворог вдасться до атаки нагоди.
- 9 — **Винагорода та здобич.** Те, що ви отримаєте після перемоги над ворогом. Винагороду отримує кожен член загону, а здобич слід розділити між членами загону.
- 10 — **Ключі характеристик.** Сполучення цих ключів надаватиме вам ті чи інші бонуси, якщо ви матимете потрібну кількість очок цих характеристик.

ПОЧАТОК БОЮ

Бій у «Спаплюженому Граалі» починається, коли гра вказує вам узяти чи вибрати карту з сірої, зеленої або пурпурової колоди зустрічей і праворуч на тій карті є хоча б одна половинка ключа.

Діставши карту зустрічі, покладіть її в ігрову зону. Переконайтеся, що ви маєте вдосталь місця праворуч — там ви викладатимете свою послідовність.

Якщо у ворога є якісь особливості, перевірте їх зараз. Деякі з них можуть справляти ефект під час цього ходу (див. «Особливості бойових зустрічей»).

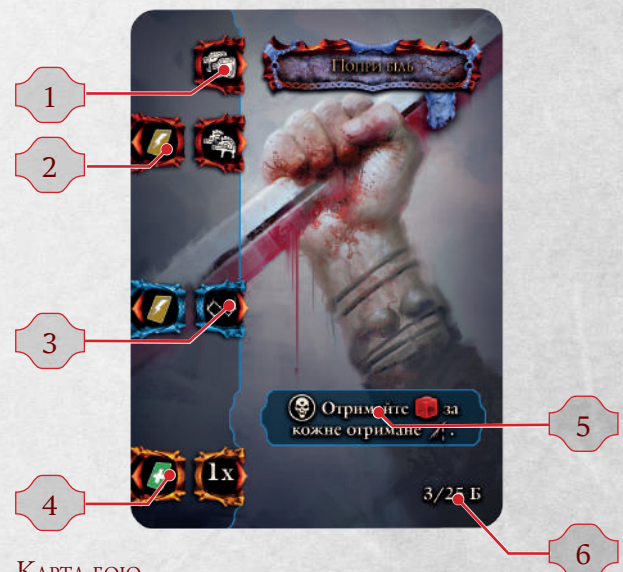
Потім усі члени загону повинні переконатися, що ні в кого з них немає більше одного предмета із наступними ключовими словами: зброя, щит, обладунок, компаньйон, реліквія (див. «Предмети» і «Тасмниці»). Члени загону можуть також вирішити не використовувати деякі свої предмети під час цієї зустрічі. Однак після початку бою додавати предмети вже не можна!

Після перевірки спорядження кожен член загону бере відповідну кількість карт зі своєї колоди бою:

- 3 карти, якщо в бою бере участь від 1 до 3 персонажів.
- 2 карти, якщо в бою бере участь 4 персонажі.

Якщо вам не до вподоби ваші початкові карти, можете скинути їх і взяти нові, але вже на 1 карту менше. Ви можете повторювати цю дію, доки у вашій руці не лишиться 1 карта.

Коли всі члени загону зберуть свої початкові карти, переходьте до першої фази раунду бою, описаної на наступній сторінці.



КАРТА БОЮ

Це приклад карти бою.

1 — **Ключі характеристик.** Усі вони можуть сполучатися з бонусним ключем на наступній карті у послідовності. Символи ключів характеристик відповідають характеристикам на планшеті персонажа. Якщо ваша характеристика менша вказаного числа, ключі характеристик не сполучаються.

2 — **Бонусні ключі.** Кожен з цих ключів може сполучатися з ключем характеристики на попередній карті у послідовності.

3 — **Чарівний ключ.** Цей ключ сполучається, якщо з'єднати ліву та праву половинки та витратити 1 очко **чарів**.

4 — **Безкоштовний ключ.** Цей ключ завжди сполучається і дарує вам бонус, вказаний на другій половинці ключа. Кожен бонус докладно роз'яснений у вставці «Бонуси бою». Якщо друга половинка ключа порожня, ви нічого не отримуєте.

5 — Властивість. Частина карти з текстом містить особливі правила та час їхньої дії. Лише видимі властивості (ті, що не накриті іншими картами у послідовності) вважають активними. Пасивні карти (див. нижче) ніколи не накривають, тому їхні властивості діють під час усієї зустрічі.

6 — Номер карти. Щоб сортувати карти й складати колоду було легше, усі карти бою чи дипломатії мають унікальний номер. Літера поряд з цифрою вказує на колір карти та її колоду (Б — блакитна, З — зелена, К — коричнева, С — сіра).



ПАСИВНІ КАРТИ БОЮ

На відміну від звичайних карт бою, на пасивних картах бою властивості у послідовності завжди видимі. Через це їхні ключі розташовані на протилежному боці карт.

Заряд: Деякі карти вказують вам накопичити заряд — використайте універсальні маркери і покладіть їх на карту. Ви можете використовувати властивість «Витратте X зарядів» у будь-який момент (хіба що текст вказує, що вона стосується конкретної фази). Щоб сплатити 1 заряд, ви повинні скинути 1 універсальний маркер з цієї карти (іноді ціна властивості може бути 2 або більше зарядів). Якщо на цій карті недостатньо зарядів, ви не можете скористатися цією властивістю.

Загін. Лише активний персонаж може використовувати заряди з карт, але повинен отримати згоду власника карти.

Примітка. Якщо декілька ефектів розігруються водночас (як-от предмети і карти, що дозволяють уникнути ушкодження), гравці на свій розсуд можуть визначити послідовність їх розіграшу. Якщо правила дозволяють розіграти лише один з таких ефектів, гравці вибирають, який саме.

РАУНД БОЮ

Бій зазвичай відбувається протягом серії раундів бою, кожен з яких складається з таких фаз:

I. ВИБІР АКТИВНОГО ПЕРСОНАЖА

Члени загону вирішують, хто буде наступним активним персонажем. Ним може стати той, хто ще не був активним персонажем у цьому раунді бою (у нього немає жетона часу на планшеті персонажа). Якщо члени загону не можуть дійти згоди, то активним стає персонаж із найнижчим номером персонажа.

Покладіть жетон часу на планшет персонажа, який став активним. Це нагадування, що до наступного раунду цього персонажа більше не можна активувати.

Пам'ятайте, що всі ігрові ефекти (, , штрафи властивостей) застосовують лише до активного персонажа!


II. АКТИВАЦІЯ ПЕРСОНАЖА


1. ВІДСТРОЧЕНІ ВЛАСТИВОСТІ

Вилучіть один жетон часу з кожної карти бою у послідовності, якщо такі є. Якщо ви прибрали останній жетон часу з карти, негайно розіграйте її властивість із символом часу (див. «Символи карт бою»). Ці властивості розігрують лише один раз!

Символи карт бою


Більшість карт бою мають властивості. Вони зазвичай починаються з символу, що чітко вказує, коли їх слід застосувати.





 **Після викладення** — застосуйте цю властивість після додавання карти до послідовності та розіграшу її ключів.


 **Відстрочка** — коли розіграєте карту, покладіть на неї жетон часу. Властивість застосовується, коли з карти прибирають останній жетон часу. Під час наступних раундів властивість не застосовують, а жетони часу не повертають!


Якщо іншою картою ви накриєте ту, що має жетон часу, сховавши її властивість, жетони часу буде втрачено, а властивість не спрацює.

Примітка. Властивість застосовують до активного гравця, а не власника карти!

 **Під час атаки ворога** — ця властивість працює під час усього 3 етапу вашої активації, зазвичай змінюючи атаку ворога.

 **Ураження** — цей символ означає, що ваш персонаж має знизити своє  на вказане значення. Неунікне  означає, що цього  не можна уникнути! Утім ефекти, що скасовують атаку або реакцію, можуть скасувати неунікне ураження.

 **Сполучені ключі характеристик** — цей символ вказує на кількість сполучених ключів характеристик конкретного типу в усій послідовності. Рахуйте всі фактично з'єднані ключі відповідного типу, незалежно від рівня характеристики персонажа.

 **Сполучені чарівні ключі** — цей символ вказує на кількість сполучених чарівних ключів в усій послідовності. Рахуйте тільки чарівні ключі, позначені як активні — див. с. 16

2. ВИКЛАДАННЯ КАРТ

Саме зараз ви втілюєте свій план, викладаючи карти з руки і додаючи їх до послідовності. Якщо вам не вдалося викласти жодної, ворог скористається вашою бездіяльністю (див. «Нагода»). Якщо вас охопила паніка, ви мусите викласти карту (див. «Паніка»).

Щоб завершити цей етап, виконайте таке:

а) Викладання карти бою. Викладаючи найпершу карту бою під час своєї активації, **ви не мусите дотримуватися жодних особливих вимог!** Ця карта не повинна сполучатися із жодними ключами. Вона просто має доповнювати попередню карту у послідовності (див. «Приклад послідовності бою»). Тоді її нижній ключ сполучиться з нижнім ключем попередньої карти.


Виклавши карту в послідовність, виконайте такі кроки:

● Перевірте, чи не сполучаються якісь ключі характеристик із бонусними ключами. Отримайте належні бонуси. Пам'ятайте, що для сполучення ключів у вас має бути належний рівень характеристик.


● Якщо обидві половинки ключа поєднуються, ви можете, витратити 1 **чари**, щоб сполучити їх та отримати свій бонус.

● Отримайте бонус від безкоштовного ключа, сполучивши його половинки внизу карти.

● Перевірте властивість і, якщо вона спрацює, розіграйте її (див. «Властивість»).

б) Викладання додаткових карт бою. Під час кожного раунду будь-яка карта, яку ви викладаєте після першої, **ПОВИННА сполучитися з  ключем**. Якщо у вас немає карти з таким бонусним ключем або ви ніяк не можете його сполучити, не викладайте додаткові карти!

Виклавши додаткові карти, розіграйте їх так само, як першу.

Зверніть увагу: символ  повинен бути на тій карті, яку ви хочете розіграти, а не на попередній. Повинна існувати можливість його сполучити.

в) Перевірте атаку нагоди. Якщо ви не виклали жодної карти під час своєї активації, ворог негайно здійснює атаку нагоди (див. «Нагода»). Після цього візьміть одну карту.

г) Перевірка перемоги. Дивіться подробиці у вставці нижче.

ПЕРЕВІРКА ПЕРЕМОГИ

Порахуйте кількість маркерів у наборі бою. Якщо їх більше або вони дорівнюють ціні, вказаній на карті зустрічі, — ви перемогли! Отримайте винагороду, розділіть між собою здобич і покладіть карту зустрічі під низ колоди; перетасуйте вашу колоду бою (зіграні та скинуті карти також) і відкладіть її. Переходьте до наступного кроку.

3. АТАКА ВОРОГА

● Застосуйте до активного персонажа атаку, що відповідає кількості маркерів з набору бою. Застосуйте ефекти атаки послідовно, зліва направо.

● Якщо атака ворога вилучає більше маркерів, ніж є у наборі бою, див. «Від'ємний набір бою».

● Після зміни набору бою перевірте перемогу (див. вставку «Перевірка перемоги»).

4. ПЕРЕВІРКА ГОТОВНОСТІ

● Перевірте, чи всі члени загону були активовані під час цього раунду (чи є жетони часу на їхніх планшетах персонажів). Якщо не залишилося персонажів, яких можна активувати, переходьте до останньої фази раунду.

● Якщо залишились персонажі, яких досі не активували, поверніться до першої фази — «Вибір активного персонажа».



III. КІНЕЦЬ РАУНДУ

● **Скидання.** Кожен гравець залишає у себе на руці 3 карти й скидає решту. Цей ліміт руки може бути змінений деякими ефектами.


● **Добір.** Усі члени загону беруть по 1 карті з колоди. Не беріть карту, якщо ваш персонаж панікує (див. «Паніка»). Якщо карт не залишилося, див. «Колода вичерпалася».


● **Деактивація.** Вилучіть усі жетони часу з планшетів персонажів. Ця дія не стосується жетонів часу на картах бою!


● **Початок нового раунду.** Поверніться на початок першої фази («Вибір активного персонажа»)!

СПОЛУЧЕНІ КЛЮЧІ


Щоб сполучити ключ, треба фізично з'єднати обидві його половинки. Окрім того:


 — ваш персонаж повинен мати потрібну кількість очок характеристики.


 — ви повинні витратити 1 маркер **чарів**, щоб сполучити цей ключ. Покладіть цей маркер на чарівний ключ, щоб позначити його активність. Якщо треба скинути карту зі сполученим чарівним ключем, скиньте і маркер **чарів** на ньому.

 — ці половинки завжди сполучаються! Безкоштовні ключі часто мають множники, що збільшують їхню потужність!



БОНУСИ БОЮ




 — покладіть таку кількість маркерів у набір бою.




 — візьміть карту.

 — цей бонусний ключ дозволяє вам розіграти додаткову бойову карту під час кроку 2 вашої активації (див. «Ігрові карти»). Ігноруйте цей ключ, коли після своєї активації розіграєте першу карту.

Цей бонус не збільшується. Якщо він сполучається з множником, ігноруйте множник.




 — скиньте останню карту у своїй послідовності. Деякі карти містять ефект «якщо ...». Коли таку карту скидають з послідовності, ви повинні розіграти цей ефект.

 — помножьте наступні символи.
Наприклад,  +  означає, що ви отримуєте 2 маркери.

 — скасуйте наступний символ.
Наприклад,  +  означає, що ви не отримуєте карту.

ІНШІ ПРАВИЛА БОЮ

ПАНІКА

Щоразу, коли ваш  перевищує ваше поточне  (маркер  вищий за крильця T-подібного обмежувача), вас охоплює паніка. Якщо це сталося:


● Замість того, щоб під час кроку 2 вашої активації («Викладання карт») викласти першу карту в раунді з руки, натомість візьміть і зіграйте верхню карту вашої колоди бою. Потім можете викладати з руки додаткові карти згідно зі стандартними правилами.

● Не беріть нову карту наприкінці раунду. Усі додаткові карти, отримані завдяки бонусним ключам, властивостям та навичкам, беріть як завжди.

КОЛОДА ВИЧЕРПАЛАСЯ

Якщо ваш персонаж має взяти будь-яку кількість карт бою, а в колоді бракує певної кількості карт, ви повинні відступити. Дотримуйтеся звичайних правил відступу.

ВИ ПОМИРАЄТЕ!

Коли  вашого персонажа падає до нуля, він отримує карту «Ви помираєте». Окрім іншого, він негайно вибуває з поточної зустрічі — інструкції містяться на самій карті.

СКИДАННЯ З ПОРОЖНЬОЇ РУКИ

Коли вам треба скинути карту з руки, але на руці карт не залишилося, скиньте верхню карту зі своєї колоди бою.

ВІД'ЄМНИЙ НАБІР БОЮ


Набір бою за жодних обставин не може мати від'ємне значення. Щоразу коли атака ворога чи інший ефект вказують прибрати маркери з набору бою, але їх там немає в достатній кількості, гравець, що керує активним персонажем, скидає з руки стільки карт, скільки бракує маркерів. Якщо немає карт, які треба скинути, див. «Скидання з порожньої руки» вище.

Приклад: У гравця є два маркери у наборі бою та одна карта в руці. Через атаку він повинен втратити 4 маркери. Гравець скидає два маркери з набору бою, одну карту з руки та одну верхню карту своєї колоди.

ОСОБАЛИВОСТІ БОЙОВИХ ЗУСТРІЧЕЙ

Вайло — на початку бою кожен член загону бере додаткову карту бою. У кінці раунду кожен член загону бере собі додаткову карту бою.

Вартовий — якщо ви не переможете його, цей ворог блукатиме мапою й надалі (див. розділ «Вартові» у «Основних правилах»).


Грабінник — якщо під час поточної зустрічі рівень  усіх членів загону дорівнює 1 або менше, вони втрачають усі свої **багатства** і скидають усі свої карти предметів. Потім завершують зустріч і кладуть її під низ колоди. Це вважають поразкою.

Засідка — перший активований у цьому бою персонаж відразу після активації скидає з руки усі карти, крім 1.


Лють — під час цієї зустрічі двічі розіграйте крок 3 («Атака ворога»).

Оборона — кожна перша карта бою, яку ви розіграєте під час кроку 2 своєї активації («Розіграш карти»), додає у набір бою на 1 маркер менше.

Орда — на початку кожного кроку атаки ворога активний персонаж скидає 2 верхні карти зі своєї колоди бою.

Підступ — ви не можете скасувати будь-яке , завдане під час кроку 3 («Атака ворога»).

Пристосуванець — якщо персонаж не розіграє хоча б 2 карти бою під час кроку 2, ворог виконує атаку нагоди.

Ривок — перший активований у цьому бою персонаж відразу після активації зазнає 2 .

Спритність — кожен персонаж може розіграти щонайбільше 2 карти бою під час активації.

Трощення — у кінці зустрічі усі члени загону скидають свої карти предметів (не таємниці) з ключовим словом «зброя», які використовували під час зустрічі.



ПРИКЛАД БОЮ

Бйор бере сіру карту зустрічі — це Блукалець. Особливість цього ворога — спиритність, тому гравець може викладати не більше 2 карт бою за активацію.





РАУНД 1

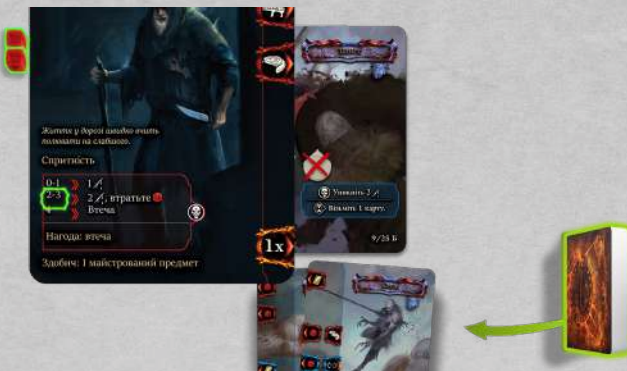
Гравець за Бйора бере 3 карти з колоди бою і викладає карту атаки.



У Бйора є 2 очки , тому ключ  сполучається з бонусним ключем, що додає 1 маркер у набір бою. Безкоштовний ключ також сполучається — гравець кладе ще 1 маркер у набір бою.





Тепер, пам'ятаючи, що викласти можна лише 2 карти (через спиритність Блукальця), гравець розіграє карту захисту та сполучає половинки чарівного ключа, витративши 1 чари. Після сполучення чарівного ключа активується бонус , який потрібен для викладення додаткових карт.

Також на карті є символ , тому гравці кладуть на неї жетони часу. Настає час атаки ворога.





Гравець дивиться на таблицю атак на карті зустрічі. У наборі бою зараз 2 маркери. Отже, ворог завдає 2  і прибирає 1 маркер з набору бою. Проте карта захисту змінює атаку, скорочуючи отримані  на 2, тож атака Блукальця прибирає тільки 1 маркер з набору бою. Гравець бере 1 карту.




РАУНД 2

Гравець прибирає  з карти захисту і бере 1 карту. Після цього він викладає карту «Кидок». Це перша карта поточного раунду, тому гравцю не потрібен бонус .

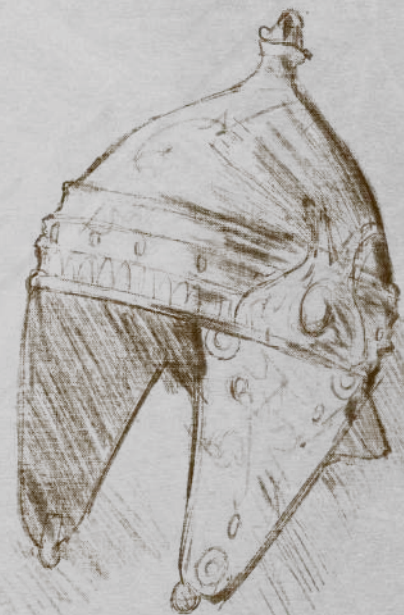


Ключ  та безкоштовний ключ сполучаються (гравець хоче вберегти чари, тому чарівний ключ він не сполучає). Карта додає у набір бою 3 маркери — 1 від ключа  і 2 від безкоштовного ключа (на ньому є подвійний множник). Властивість карти дозволяє Бйору кинути зброю або щит у ворога, але у Бйора їх немає.



Гравець викладає карту «Спалах люті», платить 1 чари, щоб сполучити чарівний ключ — цей бонус потрібен, щоб розіграти додаткову карту. Інші ключі не сполучаються. Позаяк властивість цієї карти спрацьовує під час розіграшу , гравець втрачає 1  і додає по 1 маркеру до набору бою за кожен сполучений ключ . У всій послідовності є два сполучені ключі такого типу, тому гравець кладе ще 2 маркери у набір бою. Тепер у наборі бою 6 маркерів — це перевершує ціну зустрічі. Бйор виграв!

Гравець отримує здобич та винагороду, що вказані на карті зустрічі, а її саму кладе під низ сірої колоди зустрічей. Усі карти бою, які він використав або скинув під час бою, повертаються в колоду бою. Потім гравець перетасовує колоду і кладе її назад, ліворуч від планшета персонажа Бйора.



ДИПЛОМАТІЯ

Звертайтеся до цього розділу книжки правил, коли проводите дипломатичну зустріч. Якщо ви ніколи раніше не проводили дипломатичну зустріч у «Спаплюженому Граалі», почніть з карти зустрічі під назвою «Ваша перша зустріч».



У «Спаплюженому Граалі» не всі зустрічі завершуються боєм. Існує окрема блакитна колода з дипломатичними викликами та соціальними протистояннями, що випадають на долю вашого персонажа. Розігрують ці зустрічі майже так само, як і бої, тож якщо ви вже вмієте битися, вивчити ази дипломатії буде не складно.

ЗАГАЛЬНИЙ ОГЛЯД ДИПЛОМАТІЇ

Дипломатія у «Спаплюженому Граалі» — це покорова сутичка між персонажем (чи загonom персонажів) та суперником, якого втілює карта зустрічі. Разом персонажі викладають довгу смугу (послідовність) карт, щоб посунути маркер вгору по шкалі приязні. Тим часом суперник штовхатиме маркер вниз різноманітними реакціями.

Докладні правила дипломатії наведено нижче, але назагал більшість дипломатичних зустрічей відбувається так:

- Усі члени загону беруть на руки свої початкові карти (див. «Початок дипломатії»).
- Члени загону вибирають персонажа. Той активується і робить перший хід (раунд дипломатії, фаза 1).
- Активний персонаж може викласти одну карту дипломатії, додавши її в кінець послідовності (раунд дипломатії, крок 1).
- Активний персонаж може зіграти стільки додаткових карт дипломатії, скільки дозволяють правила (раунд дипломатії, крок 2).
- Ворог реагує на дії активного персонажа (раунд дипломатії, крок 3).
- Якщо серед персонажів є ті, кого не активували в цей раунд, один із них стає наступним активним персонажем. Якщо таких немає, раунд завершується і починається наступний.

Приклад. Розлючений натовп оточує вас і звинувачує в убивстві. Спочатку вам доведеться заспокоїти їх, використовуючи  а потім довести свою невинуватість за допомогою .

Підказка. Окрім як відступити, ви також можете уникнути деяких дипломатичних зустрічей. Це залежить від наявності у вас відповідної **шани** чи ресурсів (див. «Відступ у дипломатичних зустрічах»).



Приклад дипломатичної послідовності

Ця послідовність складається з карт дипломатії, які всі члени загону розіграли під час дипломатичної зустрічі. Кожен персонаж розіграє свої карти дипломатії, додаючи їх до загальної послідовності. Карти завжди утворюють єдиний ряд. Символи на краях карт (ключі) сполучаються один з одним так, щоб не перекривати один одного.

ВІДСТУП АБО УНИКНЕННЯ ДИПЛОМАТІЇ

Загін завжди може відступити у будь-який момент дипломатичній зустрічі — у такому разі кожен член загону отримує штраф, вказаний на карті у розділі «Невдача».

Якщо внизу карти є напис «Уникнення», ви можете уникнути зустрічі на її початку, до того як взяли карти. У такому разі ви мусите сплатити вказану там ціну та розіграти наслідки уникнення, також зазначені на карті. Потім покладіть карту зустрічі під низ блакитної колоди зустрічей і продовжуйте гру.

Уникнути зустрічі можна лише до її початку! Якщо дипломатична зустріч уже почалася, її не уникнути.

Загін. Коли хочете уникнути зустрічі, завжди перевіряйте рівень **шани** та характеристик членів загону (не додавайте ці значення). Ціна уникнення зустрічі визначається для кожного члена загону окремо. Уникнення або відступ у дипломатичній зустрічі — це рішення, яке стосується всіх членів загону. Загін завжди уникає або відступає з дипломатичної зустрічі повним складом. Якщо гравці не домовилися про втечу або уникнення, вони повинні розіграти зустріч.



КАРТА ЗУСТРІЧІ

Ця карта уособлює ворога, з яким персонажі зустрінуться під час дипломатичної зустрічі. Вона складається з кількох частин:

- 1 — Назва карти.
- 2 — Художній текст.
- 3 — Шкала приязні. Різні ефекти можуть рухати маркер по цій шкалі вгору чи вниз. Під час застосування деяких властивостей слід враховувати, на якій комірці стоїть маркер — на червоній чи на зеленій.
- 4 — Складність зустрічі. Усі дипломатичні зустрічі розподілені між чотирма категоріями складності — від найпростішої до найскладнішої.

5 — Уникнення. Ціна та умови уникнення зустрічі (див. «Відступ або уникнення дипломатії»).

6 — Ключі характеристик. Сполучення цих ключів надаватиме вам ті чи інші бонуси, за умови що ви матимете потрібну кількість очок цих характеристик.

7 — Стадії. У кожній стадії потрібно перемогти у «перетягування канату» шкалою приязні, дотримуючись різноманітних правил.

8 — Таблиця дипломатії. Показує, як опонент реагуватиме на вашого персонажа під час фази реакції.

9 — Невдача. Ціна, яку доведеться сплатити, якщо ви програте. Стосується усіх членів загону.

10 — Винагорода. Винагорода за перемогу у зустрічі. Кожен член загону отримує вказану тут винагороду (її не треба ділити).

ПОЧАТОК ДИПЛОМАТІЇ

Дипломатія у «Спаплюженому Граалі» починається тоді, коли гра вимагає від вас взяти чи вибрати карту з блакитної колоди зустрічей і праворуч на тій карті є принаймні одна половинка ключа.

Взявши карту зустрічі, покладіть її в ігрову зону. Переконайтеся, що ви маєте вдосталь місця праворуч — там ви викладатимете свою послідовність.

Потім усі члени загону повинні переконатися, що ні в кого з них немає більше одного предмета із такими ключовими словами: «зброя», «щит», «обладунок», «компаньйон», «реліквія» (див. «Предмети» і «Таємниці»). Члени загону можуть також вирішити не використовувати деякі свої предмети під час цієї зустрічі. Після початку дипломатії додавати предмети вже не можна!

Після перевірки спорядження кожен член загону бере відповідну кількість карт зі своєї колоди бою:

- 3 карти, якщо в зустрічі бере участь від 1 до 3 персонажів.
- 2 карти, якщо в зустрічі беруть участь 4 персонажі.

Якщо вам не до вподоби ваші початкові карти, можете скинути їх і взяти нові, але вже на 1 карту менше. Ви можете повторювати цю дію, доки у вашій руці не залишиться 1 карта.

Коли всі члени загону візьмуть свої початкові карти, переходьте до фази 1 раунду дипломатії, описаної на наступній сторінці.



КАРТА ДИПЛОМАТІЇ

Це приклад карти дипломатії, яку ви використовуватимете, щоб перемогти свого опонента під час дипломатичної зустрічі.

1 — Ключі характеристик. Усі вони можуть сполучитися з бонусним ключем на наступній карті у послідовності. Символи ключів характеристик відповідають характеристикам на планшеті персонажа. Якщо ваша характеристика менша вказаного числа, ключі характеристик не сполучаються.

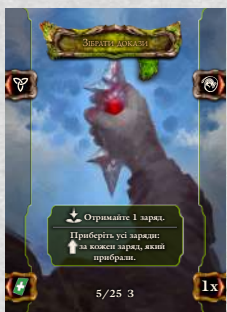
2 — Бонусні ключі. Кожен із цих ключів може сполучитися з ключем характеристики на попередній карті у послідовності.

3 — Чарівний ключ. Цей ключ сполучається, якщо з'єднати ліву та праву половинки й витратити 1 очко **чарів**.

4 — Безкоштовний ключ. Цей ключ завжди сполучається і надає вам бонус, вказаний на другій половинці ключа. Докладніше про усі бонуси читайте у вставці «Бонуси дипломатії». Якщо друга половинка ключа порожня, ви нічого не отримуете.

5 — Властивість. Частина карти з текстом містить особливі правила та час їхньої дії. Лише видимі властивості (ті, що не накриті іншими картами у послідовності) вважаються активними. Пасивні карти (див. нижче) ніколи не накривають, тому їхні властивості діють протягом усієї зустрічі.

6 — Номер карти. Щоб сортувати карти та складати колоду було легше, усі карти бою та дипломатії мають унікальний номер. Літера поряд з цифрою вказує на колір карти та її колоду (Б — блакитна, З — зелена, К — коричнева, С — сіра).



Пасивні карти дипломатії

На відміну від звичайних карт дипломатії, у пасивних картах дипломатії властивості у послідовності видимі завжди. Через це їхні ключі розташовані на протилежному боці карт.

Заряди. Деякі карти наказують вам накопичити заряди — використайте універсальні маркери і покладіть їх на карту. Ви можете використовувати властивість «Витратьте Х зарядів» в будь-який момент раунду (хіба що текст вказує, що вони стосуються якоїсь конкретної фази). Щоб витратити 1 заряд, ви повинні скинути 1 універсальний маркер з цієї карти (іноді ціна властивості може бути 2 або більше зарядів). Якщо на цій карті недостатньо зарядів, ви не можете скористатися цією властивістю.

Загін. Лише активний персонаж може використовувати заряди карт, але повинен отримати для цього згоду власника карти.

Стадії

Деякі дипломатичні зустрічі мають кілька понумерованих стадій, кожна з яких вимагає від вас «перемогти» на треку приязні вдруге (або навіть втретє) поспіль, із різними умовами.

Якщо декілька стадій мають однаковий номер (наприклад, позначені як «Стадія І»), то гравці повинні вибрати одну перед початком. Відтоді стадія залишається незмінною до завершення зустрічі.

Примітка. Якщо декілька ефектів розігруються водночас (як-от предмети і карти, що дозволяють уникнути уражень), гравці на свій розсуд можуть визначити послідовність їх розіграшу. Якщо правила дозволяють розіграти лише один з таких ефектів, гравці на свій розсуд вибирають, який саме.


РАУНД ДИПЛОМАТІЇ

Дипломатична зустріч зазвичай складається з кількох раундів дипломатії, кожен з яких складається з таких фаз:

I. ВИБІР АКТИВНОГО ПЕРСОНАЖА

Члени заgonу вирішують, хто буде наступним активним персонажем. Ним може стати той, хто ще не був активним персонажем у цьому раунді (у нього немає жетона часу на планшеті персонажа). Якщо члени заgonу не можуть дійти згоди, активним стає персонаж із найнижчим номером персонажа, який ще не був активований у цьому раунді.

Покладіть жетон часу на планшет персонажа, що став активним. Це нагадування для вас, що цього персонажа до наступного раунду більше не можна активувати.

Пам'ятайте, що всі ігрові ефекти ( штрафи властивостей) застосовують лише до активного персонажа!

II. АКТИВАЦІЯ ПЕРСОНАЖА

1. Відстрочені властивості

Вилучіть 1 жетон часу з кожної карти дипломатії у послідовності, якщо такі є. Якщо ви вилучили останній жетон часу з карти, негайно застосуйте її властивість із символом часу (див. «Символи карт дипломатії»). Ці властивості розігрують лише один раз!

2. Викладання карт

Саме зараз ви втілюєте свій план, викладаючи карти з руки і додаючи їх до послідовності. Якщо вас охопила паніка, ви мусите викласти карту (див. «Паніка»).

Щоб завершити цей етап, виконайте таке:


а) Викладання карти дипломатії. Викладаючи першу карту дипломатії під час своєї активації, **вам не потрібно дотримуватися жодних особливих вимог!** Ця карта не повинна сполучитися із жодними бонусами або ключами. Вона просто має доповнювати попередню карту у послідовності. Тоді її нижній ключ сполучиться з нижнім ключем попередньої карти. Виклавши карту в послідовність, виконайте такі кроки:


● Перевірте, чи не сполучаються якісь ключі характеристик з бонусними ключами. Отримайте належні бонуси. Пам'ятайте, що для сполучення ключів у вас має бути достатньо очок характеристик.

● Якщо обидві половинки чарівного ключа сполучаються, ви можете витратити 1 **чари**, щоб сполучити їх та отримати свій бонус.

● Отримайте бонус від безкоштовного ключа, сполучивши його половинки внизу карти.

● Перевірте властивість і, якщо вона спрацьовує, розіграйте її (див. Властивість).

б) Викладання додаткових карт дипломатії. Під час кожного раунду будь-яка карта, яку ви викладаєте після першої, **ПОВИННА сполучитися з  ключем.** Якщо у вас немає карти з таким бонусним ключем або ви ніяк не можете його сполучити, то не викладайте додаткові карти! Виклавши додаткові карти, розіграйте їх так само, як першу.

Важливо. Для сполучення ключа символ  мусить бути на карті, яку ви хочете викласти, а не на попередній.

г) Перевірка приязні. Дивіться подробиці у вставці «Перевірка приязні».

ПЕРЕВІРКА ПРИЯЗНІ

Перевірте, де на шкалі приязні розташований маркер.

● **Якщо він у найнижчій комірці,** ви програєте зустріч — застосуйте правила розділу «Невдача» до кожного з членів заgonу і покладіть карту зустрічі під низ відповідної колоди. Потім перетасуйте свою колоду дипломатії.

● **Якщо він у найвищій комірці,** ви виграєте поточну стадію зустрічі. Якщо це була остання стадія, ви перемагаєте у зустрічі — отримайте винагороду, покладіть карту зустрічі під низ відповідної колоди і перетасуйте свою колоду дипломатії. Якщо це була не остання стадія, почніть наступну стадію — пересуньте маркер у сіру комірку шкали приязні, позначте завершену стадію маркером і перейдіть до «Перевірки готовності».

3. РЕАКЦІЯ ОПОНЕНТА

На карті зустрічі знайдіть опис реакції на поточну стадію зустрічі. Застосуйте цю реакцію до активного персонажа послідовно, зліва направо. Тоді перевірте приязнь (див. вставку «Перевірка приязні»).

4. ПЕРЕВІРКА ГОТОВНОСТІ

● Перевірте, чи всі члени заgonу були активовані в цей раунд (чи всі мають жетони часу на своїх планшетах персонажів). Якщо більше не лишилося неактивованих персонажів, переходьте до останньої фази раунду.

● Якщо є персонажі, яких досі не активували, поверніться до першої фази — «Вибір активного персонажа».

III. КІНЕЦЬ РАУНДУ

● **Скид.** Кожен гравець лишає у себе в руці 3 карти й скидає решту. Цей ліміт руки може бути змінений деякими ефектами.


● **Добір.** Усі члени заgonу беруть по 1 карті з колоди. Не беріть карту, якщо ваш персонаж панікує.


● **Деактивація.** Вилучіть усі жетони часу з планшетів персонажів. Це не стосується жетонів часу, що лишилися на картах!


● **Початок нового раунду.** Поверніться на початок першої фази («Вибір активного персонажа»)!)

СПОЛУЧЕНІ КЛЮЧІ

Щоб сполучити ключ, треба фізично з'єднати обидві його половинки. Окрім того:


 Ваш персонаж повинен мати вказаний рівень характеристики.


 Ви повинні витратити 1 маркер **чарів**, якщо хочете сполучити цей ключ. Покладіть цей маркер на чарівний ключ, щоб позначити його активність. Якщо ви маєте скинути карту зі сполученим чарівним ключем, скидайте і маркер чарів на ньому.

 Ці половинки завжди сполучаються! Безкоштовні ключі часто мають множники, що збільшують їхню потужність!

СИМВОЛИ КАРТ ДИПЛОМАТІЇ


Більшість карт дипломатії мають властивості. Вони зазвичай починаються з символу, що чітко вказує, коли їх треба застосувати.





 **Після викладання** – розіграйте цю властивість після додавання карти до послідовності та з'єднання її ключів.


 **Відстрочка** – коли розіграєте карту, покладіть на неї жетон часу. Властивість розігрують, коли з карти вилучено останній жетон часу. У наступних раундах властивість не розігрують, а жетони часу не повертають!


Якщо іншою картою ви накриваєте ту, що містить жетон часу, сховавши властивість, жетони часу втрачають, а властивість не спрацьовує.

Примітка. Властивість застосовують до активного гравця, а не власника карти!


 **Під час реакції опонента** – ця властивість діє протягом усього етапу 3, зазвичай змінюючи реакції опонентів.


 **Ураження** – цей символ означає, що ваш персонаж має зменшити своє  на вказане значення. Неунікне  означає, що цього  не можна уникнути! Утім ефекти, що скасовують атаку або реакцію, можуть скасувати неунікне ураження.


 **Сполучені ключі характеристик** – цей символ вказує на кількість сполучених ключів характеристик конкретного типу у всій послідовності. Рахуйте всі фактично з'єднані ключі відповідного типу, незалежно від рівня характеристики персонажа.


 **Сполучені чарівні ключі** – цей символ вказує на кількість сполучених чарівних ключів в усій послідовності. Рахують тільки чарівні ключі, позначені, як активні – див. с. 16


БОНУСИ ДИПЛОМАТІЇ

 – пересуньте маркер вгору чи вниз по шкалі **приятні**.



 – цей бонус визначається картою зустрічі та пов'язаною з нею характеристикою. Шукайте правило, що пов'язує характеристику та цей бонус в описі поточної стадії на карті зустрічі.


Приклад. На стадії «Виявлення підробки» ключ  може зсунути маркер вгору по шкалі.



 – візьміть карту.


 – цей бонусний ключ дозволяє вам викласти додаткову карту дипломатії під час кроку 2 вашої активації (див. «Викладання карт»). Ігноруйте цей ключ, коли після своєї активації викладаєте першу карту дипломатії.



Цей бонус не збільшується. Якщо він сполучається з множником, ігноруйте множник.

 – скиньте останню карту дипломатії у своїй послідовності. Деякі карти містять ефект «якщо ». Коли така карта скидається з послідовності, ви повинні розіграти цей ефект.

 – помножує наступний символ.




Наприклад,  +  означає, що ви можете пересунути маркер на шкалі **приятні** двічі.

 – скасуйте наступний символ.

Наприклад,  +  означає, що ви не можете пересунути маркер на шкалі **приятні**.

ІНШІ ПРАВИЛА ДИПЛОМАТІЇ

ПАНІКА

Щоразу, коли ваш  перевищує ваше поточне  (маркер  вищий за крильця T-подібного обмежувача), вас охоплює паніка. Якщо це сталося:


● Замість того, щоб під час кроку 2 («Викладання карт») викласти першу карту в раунді з руки, викладіть натомість візьміть і додайте у послідовність верхню карту своєї колоди дипломатії. Потім можете викладати з руки додаткові карти згідно зі стандартними правилами.

● Не беріть нову карту наприкінці раунду. Усі додаткові карти, отримані завдяки бонусним ключам, властивостям та навичкам, беріть як завжди.

КОЛОДА ВИЧЕРПАЛАСЯ

Якщо ваш персонаж має взяти будь-яку кількість карт дипломатії, а в колоді бракує певної кількості карт, ви знаєте невдачі. Дотримуйтеся правил невдачі з карти зустрічі.

ВИ ПОМИРАЄТЕ!

Коли  вашого персонажа падає до нуля, він отримує карту «Ви помираєте». Окрім іншого, він негайно вибуває з поточної зустрічі – інструкції вказані на самій карті.

СКИДАННЯ З ПОРОЖНЬОЇ РУКИ

Коли вам треба скинути карту з руки, але на руці карт не залишилося, скиньте верхню карту зі своєї колоди дипломатії.









ПРИКЛАД ДИПЛОМАТІЇ


Арев бере блакитну карту зустрічі «Заплакана сирітка». Ця зустріч має дві стадії. Гравець має завершити стадію 1 та стадію 2, щоб перемогти. Гравець кладе маркер на сіру комірку шкали приязні.




Раунд 1

Це перший раунд зустрічі, тому гравець бере 3 карти зі своєї колоди дипломатії. Тоді гравець викладає карту «Прописна істина». У Арева 1 очко , тому він отримує бонус від сполучення ключа  — це символ . Гравець перевіряє значення символу на карті зустрічі: на стадії 1 будь-який , з'єднаний з ключем , зсуває маркер на дві комірочки вгору по шкалі приязні. Безкоштовний ключ на карті «Прописна істина» також сполучається. На ньому є символ , тому гравець переміщує маркер на ще одну комірочку вгору.




У гравця немає карт з  символом, тому він не може розіграти нові карти й закінчує хід.

Маркер ще не в останній комірці шкали, тому настав час реакції опонента — він посуває маркер на одну комірочку вниз. Арев також отримує 1 очко .

Гравець бере 1 карту.



Раунд 2




Гравець розіграє «Порожню обіцянку» — він хоче отримати бонус від чарівного ключа, тому витрачає 1 очко **чарів**. Окрім того, гравець отримує бонус від сполучення  та безкоштовного ключів. Гравець бере карту і переміщує маркер на 2 комірочки вгору по шкалі приязні. Досягнувши останньої комірочки, гравець вирішує завершити раунд.


Під час «Перевірки приязні» гравець переходить на наступну стадію зустрічі та пересуває маркер назад на сіру комірочку шкали приязні. Раунд завершено, тому жодної реакції опонента немає.

Гравець бере 1 карту.






Раунд 3


Гравець розіграє «Кепський жарт». Це перша розіграна карта, тому він не зважає на символ . Сполучивши ключ , гравець бере 1 карту. Насамкінець гравець перевіряє . Маркер приязні не в зеленій комірці, тому гравець втрачає 1 очко **шани**.

У гравця є 2 , тому він кладе 2 заряди на карту.



Тепер гравець витрачає 2 заряди з «Кепського жарту», щоб розіграти «Увагу до деталей» так, наче вона сполучена з . Ключ  сполучається і на ньому є символ . Гравець зв'язується з таблицею на карті зустрічі і пересуває маркер на 1 комірочку вгору по шкалі приязні.



Настає час реакції опонента. Арев втрачає 1  і скидає останню карту в послідовності. Карту «Увага до деталей» скидають разом з жетоном часу. Тепер остання карта в послідовності — «Кепський жарт». Зустріч триває далі, поки Арев не посуває маркер на верхню комірочку шкали приязні і не завершить стадію 2.



АЛЬТЕРНАТИВНІ РЕЖИМИ ГРИ ТА ДОДАТКИ

У цьому розділі книжки правил наведено нестандартні режими гри та додаткові поради гравцям.





РЕЖИМ ІСТОРІЇ

Врятувати Авалон непросто! Якщо ви з друзями хочете просто насолодитися історією без страху програги, можете застосувати будь-які з наведених нижче правил. Ви можете застосувати деякі з них, або всі разом.



ПРИГОТУВАННЯ ЗУСТРІЧЕЙ

Формуйте колоди зустрічей так, ніби в грі бере участь на 1 гравця менше.

ОБМЕЖЕННЯ ЗДОРОВ'Я

Вилучіть T-подібний маркер  — натомість відмічайте  універсальним маркером. Ваше  більше не обмежує вашу  і ви не панікуватимете під час бою та дипломатії.

ЦІНА АКТИВАЦІЇ МЕНГІРІВ

Вважайте, що ціна активації менгіра на 1 вид ресурсів менша (наприклад, замість платити 2  і 2 **багатства** за гравця, сплачуйте або 2  за гравця або 2 **багатства** за гравця) — завдяки цьому стає можливою навіть безкоштовна активація.

Особливі вимоги (як-от володіння певними таємницями та присутність у локації всіх гравців) залишаються.


СТАРТОВІ ПРЕДМЕТИ


Під час кроку «V) Приготування колод таємниць і предметів» у приготуваннях світу на с. 7, кожен персонаж навмання бере 1 майстрований предмет.

РЕЖИМ ВИКЛИКУ

Якщо ваша команда готова до складніших викликів і вже добре знає гру, можете підвищити складність. У такому разі внесіть у правила зміни, наведені нижче, і гра стане ще складнішою та жорстокішою. Пам'ятайте, що ви можете застосувати будь-які із запропонованих змін!

ПРИГОТУВАННЯ


1) Усі гравці перевертають обмежувачі  **догори дригом**, щоб верх серця вказував на низ шкали.

Таким чином усі гравці стануть більш схильними до паніки, і втрати  завдаватимуть більшої шкоди, тож рани будуть реалістичнішими. А це таке рішення обмежить відновлення і змушуватиме гравців краще грати в команді й ретельніше зважувати ризики.

2) Візьміть карту таємниці 42 на початку гри.

Люди на острові вам не довіряють — усі дипломатичні зустрічі стають важчими.

ВІДСТУП У БОЮ

Тепер, доки персонаж активний, ви можете відступити лише раз. Щоб почати відступ, витратьте 1 , зазнайте атаки нагоди і підкиньте лічильник:

Череп: ви залишаєтеся у бою!

Грааль: ви успішно відступаєте з бою. Якщо ви останній учасник бою, покладіть карту зустрічі під низ колоди й перетасуйте колоду бою разом із картами зі скиду.

МЕНГІРИ ТА ПОДІЇ



1) Тривалість дії менгірів зменшилась на 1 день.

Ви маєте менше часу на дослідження та збирання ресурсів!

2) Коли гра вимагає викласти карту випадкової події, викладайте на одну менше, ніж треба.

Негативні наслідки не забаряться.

ВІДПОЧИНОК

Якщо ви не їсте під час відпочинку, помістіть ваш маркер  на 0. Якщо він вже на 0, натомість, втратьте 1 .

ПОЛІПШЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ

Тепер витрачайте досвід так:

5 **досвіду:** поліпшення колод бою та дипломатії (візьміть 2 карти і залиште собі одну)

5 **досвіду:** 1-ше очко в парі протилежних характеристик.

10 **досвіду:** 2-ге очко в парі протилежних характеристик.

15 **досвіду:** 3-тє очко в парі протилежних характеристик.

20 **досвіду:** 4-тє очко в парі протилежних характеристик.

25 **досвіду:** 5-тє очко в парі протилежних характеристик.

30 **досвіду:** 6-тє очко в парі протилежних характеристик.

Кожне наступне очко в парі протилежних характеристик коштує на 5 досвіду більше від попереднього.

ПРЕДМЕТИ

Ви можете нести не більше 5 предметів (таємниці не враховуються).

МИЛИСТЬ УСЕМАТЕРІ

Режим виклику не передбачає милостей! Якщо ви помираєте, кампанія завершується поразкою.

ВІЛЬНИЙ РЕЖИМ

На початку гри кожен гравець може розташувати плитку будь-якого персонажа на будь-якому планшеті персонажа — це також стосується тих персонажів, які не будуть використовуватися під час поточної кампанії. Потім гравці вибирають собі колоди бою та дипломатії будь-якого кольору.

Так ви отримаєте багато нових комбінацій та стратегій побудови колоди.

Важливо. Гравець, який вибрав персонажа з іншого часового періоду чи кампанії, не зможе рухатися особистою історією персонажа! Також особливі властивості персонажів, розроблені для конкретної кампанії, можуть спростити проходження кампанії, для яких вони не були призначені.

Приклад. Під час розіграшу історії «Падіння Авалону» «Підсилюючий ритуал» Дуани полегшує перші найважливіші глави, бо потужне «Зцілення жаху», розташоване неподалік стартової локації і таким чином знижує ризик використання цієї властивості.



АЛФАВІТНИЙ ПОКАЖЧИК

- Активний персонаж (сторінки 15, 19)
Активация менгіра (сторінка 11)
Аркуш збереження (сторінка 12)
Атака ворога (сторінка 15)
Багатство (сторінка 10)
Бій (сторінка 14)
 Активний персонаж (сторінка 15)
 Атака ворога (сторінка 15)
 Бонус (сторінка 16)
 Відступ (сторінка 14, 15)
 Винагорода (сторінка 14, 15)
 Втеча (сторінка 14)
 Здобич (сторінки 14, 15)
 Карти бою (сторінка 14)
 Набір бою (сторінки 14, 16)
 Нагода (сторінка 16)
 Перевірка перемоги (сторінка 15)
 Скидання (сторінки 13, 16, 20)
 Сполучення ключів (сторінки 16, 19)
 Ураження (сторінка 15)
Блискавка (сторінки 8, 10)
Божевілья (сторінка 13)
Бонус (сторінки 16, 20)
Вартовий (сторінка 12)
Відступ (сторінки 14, 18)
Відпочинок (сторінка 9)
Вільний режим (сторінка 22)
Винагорода (сторінки 14, 15, 18)
Втеча (сторінка 14)
Дія (сторінка 8)
Дія локації (сторінка 9)
Дія персонажа (сторінка 9)
 Дослідження (сторінка 8)
 Перевірка менгіра (сторінка 9)
 Дія локації (сторінка 9)
 Пас (сторінка 9)
 Подорож (сторінка 8)
 Досвід (сторінка 10)
Дипломатія (сторінка 18)
 Активний персонаж (сторінка 19)
 Бонус (сторінка 20)
 Відступ (сторінка 18)
 Винагорода (сторінка 18)
 Заряд (сторінка 19)
 Карта дипломатії (сторінка 18)
 Перевірка приязні (сторінка 19)
 Сполучені ключі (сторінка 19)
 Скидання (сторінки 13, 20)
 Реакція опонента (сторінка 19)
 Уникнення (сторінка 18)
 Ураження (сторінка 15)
Дослідницький щоденник (сторінка 12)
Дослідження (сторінка 8)
Духовність (сторінка 10)
Енергія (сторінка 10)
Завдання (сторінка 11)
Загін (сторінка 11)
Заряд (сторінки 15, 19)
Збереження гри (сторінка 13)
Здобич (сторінки 14, 15)
Здоров'я (сторінка 10)
Змореність (сторінка 9)
Зустріч / карта зустрічі (сторінки 12, 14, 18)
Їжа (сторінка 10)
Жах (сторінка 10)
Жетон місії (сторінка 11)
Жорстокість (сторінка 10)
Карта бою (сторінка 14)
Карта дипломатії (сторінка 18)
Карта події (сторінки 8, 11)
Ключ (сторінки 14, 16, 17, 18)
Колода вичерпалася (сторінки 16, 20)
Компоненти (сторінки 5, 23)
Літописець (сторінка 7)
Лічильник часу (сторінка 8)
Локація (сторінка 10)
 Перевірка менгіра (сторінка 9)
 Дія локації (сторінка 8)
 Печатки локації (сторінка 10)
 Зона впливу менгіра (сторінки 8, 10)
 Вилучення (сторінка 13)
 Поселення (сторінка 10)
Мапа пригод (сторінка 6)
Місія (сторінка 11)
Менгір (сторінки 8, 9, 11)
 Активация менгіра (сторінка 10)
 Перевірка менгіра (сторінка 9)
 Зона впливу менгіра (сторінки 8, 10)
Набір бою (сторінки 14, 16)
Навичка (сторінки 12, 13)
Нагода (сторінка 16)
Обачність (сторінка 10)
Обмежувач здоров'я (сторінка 6)
Особливість (сторінка 16)
Паніка (сторінки 10, 16, 20)
Пас (сторінка 9)
Перевірка приязні (сторінка 19)
Перевірка менгіра (сторінка 9)
Перевірка перемоги (сторінка 15)
Печатки локації (сторінка 10)
Планшет персонажа (сторінка 6)
Плитка персонажа (сторінка 6)
Подорож (сторінка 8)
Поліпшений набір (сторінка 6)
Поліпшення персонажа (сторінки 9, 12)
Порядок дня (сторінка 8)
 Відпочинок (сторінка 9)
 Днина (сторінка 8)
 Присмерк (сторінка 9)
 Світання (сторінка 8)
Початкові карти бою/дипломатії (сторінка 6)
Послідовність (сторінки 14, 18)
Поселення (сторінка 10)
Практичність (сторінка 10)
Предмети (сторінки 8, 12)
Приготування (сторінки 6, 7)
Присмерк (сторінка 9)
Реакція (сторінка 19)
Реакція опонента (сторінка 19)
Режим виклику (сторінка 22)
Режим історії (сторінка 22)
Ресурси (сторінка 10)
 Досвід (сторінка 10)
 Їжа (сторінка 10)
 Чари (сторінки 10, 16, 19)
 Шана (сторінка 10)
 Багатство (сторінка 10)
Скидання (сторінки 13, 16, 20)
Смерть (сторінки 13, 16, 20)
Сни та кошмари (сторінка 9)
Співчуття (сторінка 10)
Сполучені ключі (сторінки 16, 19)
Світання (сторінка 8)
Статус (сторінка 12)
Таємниця / карта таємниці (сторінка 12)
Уникнення (сторінка 18)
Ураження (сторінка 15)
Характеристики (сторінки 10, 12)
 Духовність (сторінка 10)
 Жорстокість (сторінка 10)
 Обачність (сторінка 10)
 Практичність (сторінка 10)
 Співчуття (сторінка 10)
 Хоробрість (сторінка 10)
Хоробрість (сторінка 10)
Чари (сторінки 10, 16, 19)
Шкали життя (сторінки 6, 10)


КОРОТКИЙ ВИКЛАД ПРАВИЛ

ПОРЯДОК ДНЯ












D СВІТАННЯ.

- Розіграйте ефекти світання.
 - Вилучіть менгіри, які втратили силу. Якщо у підніжжі менгіра немає лічильника, вилучіть менгір.
 - Вилучіть локації, що опинилися поза зоною досяжності менгірів. Зона впливу менгіра — 1 карта локації. Потрібно вилучити всі локації, що не межують (по горизонталі, вертикалі чи діагоналі) з локацією активного менгіра.
 - Зменште значення лічильників менгірів на 1. Якщо лічильник уже показує 1, вилучіть його (але не вилучайте менгір).
 - Зменште значення лічильників часу і вилучіть .
- Якщо лічильник уже показує 1, вилучіть його. Вилучіть по 1  з кожної карти локації, де вони лежать. Не зменшуйте значення лічильників із жетонами місій!
- Перемістіть вартових. Киньте кубик для кожного вартового, присутнього на полі, й перемістіть його відповідно до правил вартових.
 - Відкрийте і зачитайте нову карту події.
 - Обговоріть свої плани. Зрештою, це спільна пригода!
 - Зберіть спорядження в дорогу.

II ДНИНА

Усі гравці виконують по одній дії (порядок довільний). Коли кожен із гравців виконав по одній дії, усі можуть знову виконати по одній дії. Декілька персонажів на одній локації можуть виконати дію спільно як загін. Дії виконують, доки всі гравці не спасують або не витратять усю .

III ПРИСМЕРК

- Розіграйте ефекти присмерку.
- Відпочиньте. З'їжте 1 порцію їжі, так ви відновите 1  і втратите 1 . Якщо не зробили цього, знизьте  до 0. Якщо ваша  вже на 0, втратьте натомість 1 .
- Відновіть свою  до максимуму. Якщо ви зморені, відновіть тільки 4 очки . Якщо ви не зморені, помістіть маркер у його початкову комірку на шкалі , але не вище за обмежувач .
- Поліпшіть свого персонажа. Якщо ви маєте очки досвіду, можете витратити їх зараз.
- Створіть колоди персонажа. Ви можете поліпшити свої колоди бою та дипломатії, додаючи або прибираючи карти (колода мусить налічувати щонайменше 15 карт).
- Пориньте у сни. Якщо на локації, де ви перебуваєте, є символ , розгорніть  і прочитайте сон. Якщо «Ви божеволієте», замість сну прочитайте кошмар.

ВАРТОВІ


Це небезпечні вороги, які продовжуватимуть блукати місциною, навіть якщо ви відступите (див. «Відступ у бою»). Якщо ви відступили під час зустрічі з вартовим, покладіть його карту на локацію, де ви зустрілися. На світанні кожного дня кидайте кубик за кожного вартового і переміщуйте їх відповідно.

- Якщо вартового потрібно перемістити на невідкриту або нез'єдану локацію, перемістіть його на з'єдану локацію з найбільшим номером.

- Якщо вартовий залишається на поточній локації, а хтось із персонажів також перебуває там, негайно розіграйте зустріч (усі персонажі, присутні на локації, повинні битися разом).

- Якщо вартовий переміщується на локацію, де вже є персонаж, негайно розіграйте зустріч.

- Якщо персонаж або загін переміщується на локацію з вартовим, негайно розіграйте зустріч. Якщо на локації більш ніж 1 вартовий, гравці самі вирішують, яку зустріч розіграти першою.

- Якщо персонаж або загін переміщуються на локацію з вартовим негайною дією (позначеною ) , спершу розіграйте зустріч із вартовим, а потім — негайне правило локації.


Після перемоги над вартовим покладіть його карту під низ його колоди.

Бій/Дипломатія




Початок бою/дипломатії

- Візьміть карту зустрічі.
- Перевірте особливості цієї зустрічі.
- Перевірте своє спорядження.
- Візьміть 3 карти з колоди бою/дипломатії (1-3 персонажі в загоні) АБО візьміть 2 карти з колоди бою/дипломатії (4 персонажі в загоні). Потім можете скинути свої карти і взяти нові, але на 1 карту менше.


Раунд бою/дипломатії

- Виберіть активного персонажа
- Покладіть  на планшет персонажа, щоб не забути, що в цьому раунді він уже активований.


Активіація персонажа

- Відстрочені властивості
- Вилучіть по 1  з кожної карти бою/дипломатії у послідовності. Якщо це останній  на карті, розіграйте властивість з символом .
- Властивості розігрують від першої карти в послідовності (ліворуч) до останньої (праворуч).


Викладання карт

- Викладіть 1 карту бою/дипломатії.
- Якщо хочете, можете викласти додаткові карти бою/дипломатії, але їх треба сполучити через ключ .
- Під час бою перевірте, чи може ворог виконати атаку нагоди.
- Здійсніть перевірку перемоги/приятелі.



Атака ворога/Реакція опонента

Застосуйте відповідний ефект , що залежить від вашого набору бою / стадії дипломатичної зустрічі. Здійсніть перевірку перемоги/приятелі.

Перевірка готовності

- Перевірте, чи всі персонажі були активовані (на їхніх планшетах мають лежати ) і здійсніть перевірку перемоги/приятелі.
- Якщо всіх персонажів активовано, переходьте до фази «Кінець раунду»
- Якщо деякі персонажі ще не активовані, перейдіть до стадії «Вибір активного персонажа».

Кінець раунду

- **Скидання.** Кожен гравець залишає у себе на руці 3 карти й скидає решту.
- **Добір.** Усі члени загону беруть по 1 карті з колоди. Не беріть карту, якщо ваш персонаж панікує (див. «Паніка»). Якщо карт не залишилося, див. «Колода вичерпалася».
- **Деактивація.** Вилучіть всі  з планшетів персонажів. Ця дія не стосується  на картах бою/дипломатії!




Перевірка перемоги (БІЙ)

Порахуйте кількість маркерів у наборі бою. Якщо їх більше або вони дорівнюють ціні, вказаній на карті зустрічі — ви перемогли! Отримайте винагороду, розділіть між собою здобич і перекладіть карту зустрічі під низ колоди; перетасуйте вашу колоду бою (зіграні та скинуті карти також).

Перевірка приятелі (ДИПЛОМАТІЯ)

- Перевірте, де на шкалі приятелі розташований маркер.
- Якщо він у найнижчій комірці, ви програєте зустріч — застосуйте правила розділу «Невдача» до кожного з членів загону і покладіть карту зустрічі під низ відповідної колоди. Потім перетасуйте колоду дипломатії (зіграні та скинуті карти також).
- Якщо маркер у найвищій комірці, ви виграєте поточну стадію зустрічі.
- Якщо це була остання стадія, ви перемагаєте у зустрічі — отримайте винагороду, покладіть карту зустрічі під низ відповідної колоди і перетасуйте колоду дипломатії (зіграні та скинуті карти також).
- Якщо це була не остання стадія, почніть наступну — пересуньте маркер у сіру комірку шкали приятелі, позначте завершену стадію маркером і перейдіть до «Перевірки готовності».

ПАНІКА


Щоразу, коли ваш  перевищує ваше поточне  (маркер  вищий за крильця T-подібного обмежувача), вас охоплює паніка. Якщо це сталося:

- Замість того, щоб під час кроку 2 вашої активації («Викладання карт»), викласти першу карту в раунді з руки, натомість візьміть і зіграйте верхню карту вашої колоди бою. Потім можете викладати з руки додаткові карти згідно зі стандартними правилами.
- Не беріть нову карту наприкінці раунду. Усі додаткові карти, отримані завдяки бонусним ключам, властивостям та навичкам, беріть як завжди.

КОЛОДА ВИЧЕРПАЛАСЯ

Якщо ваш персонаж має взяти будь-яку кількість карт бою/дипломатії, а в колоді бракує певної кількості карт, ви повинні відступити (з бою) чи програти зустріч (дипломатія).

ВИ ПОМИРАЄТЕ!

Коли  вашого персонажа падає до нуля, він отримує карту «Ви помираєте». Окрім іншого, він негайно вибуває з поточної зустрічі — інструкції вказані на самій карті.

Скидання з порожньої руки

Коли вам треба скинути карту з руки, але на руці карт не залишилося, скиньте верхню карту зі своєї колоди бою/дипломатії.

Від'ємний набір бою

Щоразу, коли ви повинні прибрати маркери з набору бою, але їх там немає в достатній кількості, скидайте з руки стільки карт, скільки бракує маркерів.