

ЛТЕ

Легенда про Мантикору

ЗМІСТ

Легенда.....	2
1. Підготовка до гри.....	3
2. Будівництво доріг.....	7
3. Навала.....	10
Умови перемоги.....	10
Хід Гравців.....	10
Переміщення персонажів.....	11
Отримання персонажами артефактів.....	12
Правила бою.....	14
Хід монстрів.....	20
Переміщення монстрів.....	20
Отримання монстрами артефактів.....	20
Атака монстрів.....	21
Наслідки приходу монстрів до локації “Місто”.....	21
Хід Мантикори.....	22
Як рахувати пошкодження від монстрів, які перебувають в локації “Місто”.....	23
4. Закінчення гри.....	23
5. Додаткові правила.....	23
Як зробити гру простіше.....	23
Як зробити гру складніше.....	24

Автори гри висловлюють свою щирю подяку Олексію Бурлаці за його пропозиції до другої редакції правил гри.

ЛЕГЕНДА

Могутній та древній ліс простягнувся нескінченним зеленим килимом за горизонт. Під пологом його гілок тисячі років тому працьовиті народи створили величне Місто. Багатство і слава Міста були недосяжними для сусідів, а його велич засліплювала всіх, хто приходив туди ... Але так було давно. А потім до Міста прийшла біда.

Мантикора, безжальне чудовисько, що виділяє вогонь і отруту та володіє безмежною магічною силою, спепелило Місто і його околиці, знищило жителів, заволоділо їхніми багатствами. З кожним днем Мантикора летіла все далі, і все нові мешканці Лісу ставали її жертвами. Могутні герої з різних кінців світу намагалися впоратися з чудовиськом – і всі вони стали лише кунками безіменного попелу, в які перетворило їх жахливе полум'я Мантикори.

Але одного разу біля печери Мантикори з'явився Маг. Невідомо, звідки прийшов він, до якого народу належав, і навіть імені його не зберегли легенди, але весь Ліс дізнався про його битву з чудовиськом, бо від могутньої магії, пущеної в хід, здавалося, палало навіть небо. Однак і його магічної сили виявилось недостатньо для повної перемоги – жалом скорпіона Мантикора завдала смертельної рани герою. І все ж, сил вмираючого Мага вистачило, щоб занурити монстра в довгий сон, подібний до смерті.

На деякий час Ліс звільнився від чудовиська. Багато століть пройшло з того часу. На місці спаленого Міста з'явилося нове, проте воно так і не змогло відродити колишньої слави свого попередника – адже породжені магією сплячої Мантикори монстри нишпорять по його околицях, і дорога до міста залишається небезпечною і для самотніх мандрівників, і для торгових караванів. Але з кожним роком накладені на чудовисько чари слабнуть. Прийде той день, коли впадуть магічні кайдани - і над завмерлим у жаху Лісом знову пролунає гучний рев пробудженої Мантикори.

Так говорить легенда...





ПРАВИЛА ГРИ

Команда персонажів, якими керують Гравці, виступає в ролі захисників Міста, і спільними зусиллями повинна перемогти Мантикору. Для досягнення цієї мети їм належить подорожувати передмістям, здобуваючи різні артефакти, битися з монстрами і, нарешті, зустрітися з чудовиськом у фінальній сутичці.

Захисники Міста перемагають, якщо їм вдалося здолати Мантикору, не допустивши її вторгнення у Місто.

Мантикора та її слуги перемагають, якщо Мантикорі вдасться увійти в Місто, або всі персонажі загинуть в бою.

Гра **закінчується** однією з таких подій: *смерть Мантикори* (перемога Гравців); *прихід Мантикори до Міста* (перемога Мантикори); *загибель всіх персонажів* (перемога Мантикори).

Гра може проходити в **командному** та **напівкомандному** режимах:

1. У командному режимі, у разі знищення Мантикори, переможцями вважаються всі Гравці. При цьому Гравцям заборонено атакувати персонажів інших Гравців.

2. У напівкомандному режимі, у разі перемоги над Мантикорою, переможцем вважається тільки той Гравець, персонаж якого завдав Мантикорі смертельного удару. У цьому режимі Гравці можуть атакувати як Мантикору і монстрів, так і персонажів інших Гравців.

За Мантикору і монстрів *окремий Гравець не грає* – учасники гри перемішують фішки монстрів і Мантикори та кидають за них кубик, проте ігрових рішень (ходити/не ходити, атакувати/не атакувати тощо) Гравці за цих персонажів не приймають.

1. Підготовка до гри

1.1. Перед першою грою ми рекомендуємо до кінця прочитати книгу правил для кращого розуміння всього ігрового процесу. Якщо в процесі ознайомлення з правилами або під час гри у Вас виникли питання – будь ласка, звертайтеся до нас і ми з радістю допоможемо розібратися в усіх нюансах. Для звернень використовуйте адресу електронної пошти, зазначену на нашому сайті www.bombatgame.com, або онлайн-чат. Ми відреагуємо на Ваше звернення максимально швидко.

Якщо Ви вперше відкриваєте коробку після купівлі, витягніть з неї картонні рамки з компонентами й акуратно їх видавіть. Розкладіть компоненти у поліетиленові або паперові мішечки (не входять в комплект поставки) відповідно до їхнього виду – це спростить підготовку до гри. Фішки персонажів, монстрів і Мантикори

вставте у пластикові підставки.



Війни



Гноми



Маги



Ельфи



Мантукора



Монстри

1.2. Розкладіть на столі ігрове поле таким чином, щоб усім Гравцям було зручно перемішувати фішки по будь-якій його частині. Ігрове поле поділене на шестикутні клітини (гекси). На полі є локації – місця, обведені ширшою рамкою, із зображенням будівель і споруд.



1.3. Розмістіть компоненти, як показано на малюнку:



- **жетони дороги** – поруч з ігровим полем, сорочкою вгору і перемішайте;
Жетон «Пробудження Манतिकори» поверніть у коробку - він Вам знадобиться тільки при грі за правилами додаткового сценарію. З ним Ви можете ознайомитися на нашому сайті.

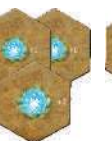
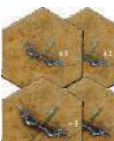


Вільний шлях

Поява монстрів

*Пробудження
Манतिकори*

- **жетони артефактів і заклять** складіть купками, при цьому кожна з них повинна містити артефакти одного виду.



Мечі

Луки

Щити

Чоботи

Амулети

*Крижана
брила
(закляття)*

Шоломи

*Вогняна
куля
(закляття)*

Купки артефактів розташуйте в локаціях ігрового поля відповідно до зображень у цих локаціях: у кузню – мечі, у майстерню ельфів – луки, у майстерню гнома – щити, у шевську майстерню – чоботи, у хатину відьми – амулети, у хатину друїда – шоломи, у крижану вежу – закляття «Крижана брила», а на вогняну землю – закляття «Вогняна куля».



*Шевська
майстерня*



*Хатина
відьми*



Кузня



*Вогняна
земля*



*Крижана
вежа*



*Майстерня
елфів*



*Хатина
друїда*



*Майстерня
гнома*




Скільки персонажів бере участь в грі, така кількість артефактів одного виду і викладається на полі: якщо два персонажі – то викладаються два мечі і т.д.

Виняток: закляття «Крижана брила» і «Вогняна куля» викладаються в локацію повністю, купками по три штуки, навіть якщо грає один Гравець. Зверху завжди розміщується артефакт, який має максимальне значення поліпшення характеристик і далі вниз у бік зменшення.

- **картки випадкового бою** перетасуйте і покладіть сорочкою вгору;



- **жетони відміток** розмістіть поруч з ігровим полем 
- **фішку Мантикори** помістіть в локацію «Печера Мантикори».



**Печера
Мантикори**

1.4. Визначте **черговість ходу** Гравців і виберіть режим гри (командний або напівкомандний) та персонажів, якими Гравці будуть грати.

Черговість ходу і вибір персонажа можуть визначатися за домовленістю Гравців або кидком кубика: Гравець, який викинув найбільше очок, ходить і вибирає персонажа першим. Учасники гри, які викинули однакову кількість очок, розігрують між собою черговість ходу повторним кидком.

У грі є чотири види персонажів: **воїни**, **маги**, **гноми** та **ельфи**. Кожен клас має свої сильні і слабкі сторони, які показано на картці персонажа.

Вибравши собі персонаж, Гравець бере відповідну картку та ігрову фішку. Картку персонажа Гравець викладає перед собою, а фішку виставляє на будь-яку вільну клітину локації «Місто».



Місто



Базові характеристики персонажа (вказані на його картці) можна посилити, додаючи до них силу здобутих **артефактів** і розвиваючи свого героя за рахунок **Очок сили**, отриманих в боях з монстрами, або персонажами інших Гравців.

Зверніть увагу, що кожен клас персонажів представлений у грі фішкою чоловічого і жіночого роду. Характеристики персонажів одного класу, але різної статі, однакові.

На початку гри кожен Гравець на картці з характеристиками свого персонажа встановлює жетон відміток на шкалі життя на максимум (10 очок).

На картці Мантикори також встановлюється рівень її життя. При цьому, якщо в грі використовується **1–2 персонажі**, то рівень життя Мантикори встановлюється на рівні 10 очок, якщо **3–4 персонажі** – 20 очок.

Магічні здібності: рівень володіння магією - очки магічної атаки (амулет) та захисту (шолом).

Ініціатива: очки ініціативи, що використовуються для виконання ігрових дій.

Шкала життя: жетоном для відміток на цій шкалі позначається рівень життєвих сил персонажу.



Місця для заклять: слугують для розміщення заклять «Вогняна куля» і «Крижана брила».

Навичка стрільби: сила атаки при стрільбі (очки атаки).

Навичка атаки: сила атаки у ближньому бою.

Навичка захисту: здібності персонажу до захисту від атак супротивника у ближньому бою і при стрільбі (очки захисту).

2. Будівництво доріг

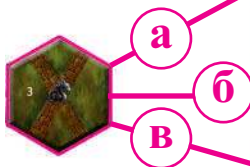
Герої-захисники готові виступити в похід, щоб перемогти Мантикору, і назавжди позбавити Місто від її загрози. Однак для перемоги над Мантикорою їм необхідні артефакти і закляття, що розміщені у різних локаціях навколо Міста. Дороги в ці локації були приховані могутнім закляттям, щоб убезпечити Місто від нападів монстрів. Тому щоб дістатися до локацій, героям необхідно прокласти дороги до них. Але після цього зграї монстрів кинуться до Міста, і героям належить відбивати

їх натиск.

Будівництво доріг є **першим етапом гри**, під час якого Гравці формують остаточний вид ігрового поля для поточної ігрової партії. Те, як Гравці проведуть цей етап, вплине на успіх всієї їхньої гри.

2.1. Гравці по черзі беруть по одному жетону дороги і викладають їх на ігрове поле. При цьому необхідно, щоб було дотримано, як мінімум, одну з таких умов:

- а)** жетон прилягає до локації, до якої вже прокладено дорогу;
- б)** жетон прилягає до вже викладеного жетона дороги, і зображення дороги на такому жетоні *суміщається* із зображенням дороги на раніше викладеному жетоні;
- в)** жетон прилягає до локації «Місто».



2.2. Якщо черговий жетон виявився *жетоном із зображенням монстра* – він викладається за тими ж правилами, що і звичайні жетони, і на нього виставляється фішка монстра відповідного рівня і виду.

У грі присутні монстри двох видів (*звичайні та агресивні*) і двох рівнів: **3-го** (всі агресивні монстри і три дрібніші звичайні монстри) та **4-го** (1 крупніший звичайний монстр).



Монстр 3-го рівня



Монстр 4-го рівня



Агресивний монстр



Рівень монстрів визначає рівень їхніх характеристик (чим вище рівень, тим сильніше монстр), а *вид* монстрів – особливості їхньої поведінки в грі (агресивні монстри швидше рухаються до Міста, а звичайні, проходячи повз локації, можуть заволодіти артефактами, які там містяться).

Від того, як будуть розташовані жетони з монстрами перед початком наступного етапу гри, багато в чому залежить, наскільки швидко монстри доберуться до Міста, і з якими артефактами герої зможуть їх зустріти. Для перемоги в грі бажано так розташовувати дороги, щоб максимально прискорити досягнення персонажами Гравців локацій з артефактами і максимально ускладнити Мантикорі та монстрам шлях до Міста.

2.3. Перший етап закінчується після того, як всі жетони доріг викладено на ігрове поле.



Приклад ігрового поля після закінчення першого етапу гри



3. Навала

Дороги прокладено, магічний захист знято, монстри рвуться до Міста, і саме чудовисько вже готове прокинутися від тисячолітнього сну – починається **другий вирішальний етап гри**. Перемога або смерть – іншого вибору у героїв немає!

Цей етап складається з **раундів**, протягом яких:

- а) ходять по черзі Гравці;
- б) ходять монстри;
- в) ходить Мантикора;
- г) Гравці враховують пошкодження від монстрів, які перебувають в локації «Місто» (якщо монстри там є).

Раунди слідує один за одним доти, поки не буде виконано одну з **умов закінчення другого етапу** (і гри в цілому):

- знищено Мантикору і всіх монстрів - Велика перемога Гравців;
- знищено Мантикору, а частина монстрів на момент її смерті ще жива - перемога Гравців;
- загинули всі персонажі Гравців - Велика перемога Мантикори;
- Мантикора увійшла в локацію «Місто» - перемога Мантикори.

Хід Гравців

Гравці виконують свій хід у порядку черговості, яку вони визначили, готуючись до гри (п.1.4)

Кожен з персонажів має запас Очок ініціативи (див. картку свого персонажа). Під час свого ходу Гравці можуть виконувати такі дії:

з використанням Очок ініціативи:

- переміщати фішку свого персонажа на ігровому полі;
- атакувати монстра, Мантикору або персонажа іншого Гравця (останнє – тільки якщо гра йде в напівкомандному режимі);
- передавати наявний у нього артефакт іншому Гравцеві;
- відновлювати частину втрачених **Очок життя** у власного персонажа;
- відновлювати частину втрачених **Очок життя** у персонажа іншого Гравця – це дозволено лише Гравцям, що грають персонажем «Маг»;

без використання Очок ініціативи:

- брати **артефакт** або **закляття**, що розміщено в локації, а також артефакт, що залишився після загибелі монстра або персонажа іншого Гравця;
- поліпшувати характеристики свого персонажа, використовуючи наявні

у нього **артефакти** та **Очки сили**.

Гравець може виконувати перераховані дії в будь-якій послідовності (наприклад, перемістити свій персонаж, потім виконати атаку, вилікувати отримані рани, знову перемістити персонаж) або повторювати одну дію кілька разів (наприклад, перемістити фішку персонажа на кілька клітин за один хід) – головне, щоб на ці дії вистачало Очок ініціативи персонажа.

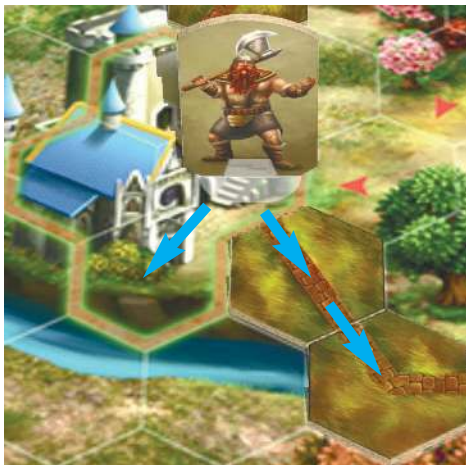
Також Гравець може не виконувати жодних дій і пропустити свій хід.

Далі в правилах докладно розглянуто кожну ігрову дію.

3.1. Переміщення персонажів

Гравець може переміщувати фішку свого персонажа з однієї клітини ігрового поля на іншу. Переміщувати фішку можна на будь-яку сусідню клітину, за умови, що вона не зайнята фішкою іншого персонажа, монстра або Мантикори.

На переміщення витрачається **1 очко ініціативи**, якщо воно виконується на клітину з жетоном дороги або на клітину, що міститься всередині будь-якої з локацій.



При переміщенні на одну клітину (напрямок показаний блакитними стрілками) витрачається 1 очко ініціативи



При переміщенні на одну клітину (напрямок показаний пурпуровими стрілками) витрачається 3 очки ініціативи

На переміщення витрачається **3 очки ініціативи**, якщо воно виконується:

- на клітину ігрового поля, яка розташована поза локацією, і на ній немає жетона дороги;
- між клітинами, на яких вже є жетони доріг, але дороги між собою не стикаються;
- між клітиною локації та клітиною, на якій є жетон дороги, але дорога на цьому жетоні не стикається з локацією.



3.2. Отримання артефактів і заклять

Отримати артефакт або закляття можна в локації, де вони розташовуються під час підготовки до гри. Для цього персонаж повинен перебувати у відповідній локації (не обов'язково саме на тій клітині, де лежить купка жетонів артефактів або заклять). Гравець бере будь-який з артефактів, які розміщуються в локації.

Можна брати кілька жетонів артефактів (але не заклять) в одній локації, в **дорожню сумку** персонажа.

Так само артефакт (але не закляття) можна отримати:

- від іншого Гравця, якщо його персонаж перебуває на сусідній клітині з тим, кому передає артефакт;
- забрати артефакт, скинутий іншим Гравцем – для цього потрібно перебувати на клітині, де лежить скинутий артефакт;
- забрати один артефакт за своїм вибором у монстра або іншого персонажа, що були знищені персонажем Гравця. Всі інші артефакти, які належали переможеному, вважаються пошкодженими в бою і вибувають з гри. Очки сили і закляття переможеного персонажа (і монстра) переможцю не переходять.

Якщо ж Гравець бере в локації кілька артефактів, то вважається, що зайві артефакти містяться у **дорожньому мішку** Гравця і кладуться на порожній простір картки. Артефакти в **дорожньому мішку** не посилюють здібностей персонажа, але при цьому за кожен такий артефакт показник ініціативи персонажа знижується на 1 очко. Отримані в локаціях **закляття** повинні обов'язково поміщатися у відповідне поле картки персонажа.

Увага: складати закляття в дорожній мішок, а так само мати більше одного жетона закляття одного виду одночасно, не можна.

Отримання артефакту або закляття не вимагає витрачання Очок ініціативи Гравцем, який їх отримує.

3.3. Передача артефакту персонажу іншого Гравця і скидання артефакту

Якщо персонаж Гравця має артефакт, то в свій хід Гравець може передати цей артефакт персонажу іншого Гравця (за згодою цього Гравця). Передавати артефакт можна тільки персонажу, який стоїть на сусідній клітині.

Гравець може скинути артефакт свого персонажа. Скинутий артефакт залишається на тій же клітині, на якій його скинули, і може бути підібраний цим же персонажем або іншим, а також монстром.

Передача або скидання артефакту вимагає витрачання 1 очка ініціативи у того Гравця, який цей артефакт передає (скидає) за кожен такий артефакт.

Закляття передавати не можна. Скинуте закляття вибуває з гри.

3.4. Посилення характеристик персонажа

Посилити характеристики персонажа можна двома способами:

- розмістити артефакт у відповідній клітині картки персонажа – сила артефакту буде додаватися до базового показника персонажа. В одній клітині одночасно може розміщуватися тільки один артефакт;
- використовувати **Очки сили**.

Очки сили персонаж отримує за перемогу над монстром – **1 очко** за перемогу над **монстром 3-го рівня**, **2 очки** за перемогу над монстром **4-го рівня**. Отримані **Очки сили** розподіляються Гравцем між характеристиками його персонажа. За кожне **Очко сили** відповідна характеристика посилюється на 1. Гравець може використовувати всі отримані за підсумками бою **Очки сили** для посилення однієї характеристики свого персонажа, або спрямувати їх на посилення різних характеристик.

Для відміток цих дій на картці персонажа, Гравець розміщує жетон для відміток у відповідному полі.

Увага: міняти вже зроблений розподіл **Очок сили** не можна.

Дія розподілених Очок сили **триває протягом всієї гри**. Артефакти **діють весь час**, поки вони **містяться у відповідній їм клітині картки персонажа**. Дія артефактів, крім артефактів підвищення ініціативи («Чоботи»), починається в той же хід, коли вони були поміщені у відповідну клітину картки персонажа. Дія артефакту «Чоботи» починається з ходу, наступного за тим, коли такий артефакт помістили у відповідну клітину картки персонажа.

Жетон закляття можна використовувати тільки один раз: після проведення атаки з закляттям цей жетон знімається з картки персонажа і вибуває з гри. Використавши закляття, Гравець може знову привести свій персонаж в локацію за новим закляттям «Крижана брила» або «Вогняна куля».

Картка персонажа с отриманими артефактами і Очками сили:



- **чоботи 3-го рівня використовуються персонажем (розташовані в яйці);**
- **чоботи 2-го рівня лежать у дорожньому мішку;**
- **навичка атаки посилена 1 Очком сили;**
- **закляття “Вогняна куля” лежить в яйці.**

3.5. Правила бою

Бойова складова гри є найскладнішою, і ми рекомендуємо приділити її освоєнню особливу увагу, а також до початку першої гри провести кілька навчальних боїв між різними персонажами і монстрами (у т.ч. з використанням різних артефактів), щоб краще зрозуміти цю частину правил.

У грі застосовуються три види атаки: *магія*, *ближній бій*, *стрільба*. Про особливості кожного з них докладно розказано нижче.

Для визначення результатів кожного з видів атаки Гравці по черзі **кидають кубик** – спочатку атакуючий (у т.ч. атакуючий у відповідь), а потім – атакований. Якщо Гравець атакує монстра або Мантикору, він спочатку кидає кубик за себе, а потім – за того, кого атакує. Якщо ж персонажа Гравця атакує монстр або Мантикора – то Гравець кидає кубик спочатку за того, хто його атакував, а потім – за себе.

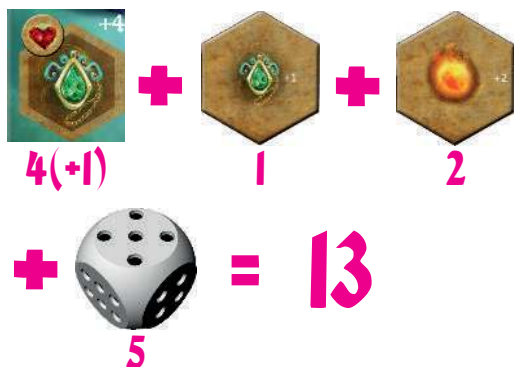
Магія



Виконавши атаку, учасники бою порівнюють Сили магії того, хто *атакує* і того, хто *захищається*. Різниця цих очок визначає **втрати** сторони, яка програла.

Сила магії атакуючої сторони

Власні *магічні здібності* персонажа (з урахуванням додаткових *Очок сили*, якщо вони є) + Сила магічного *амулета* (за його наявності) + Сила використаних *заклять* (за їх наявності) + кількість *очок* на кубіку.



Сила магії сторони, яка захищається

Власні *магічні здібності* персонажа (з урахуванням додаткових *Очок сили*, якщо вони є) + Сила магічного *шолома* (за його наявності) + Сила використаних *заклять* (за їх наявності) + кількість *очок* на кубіку.





Втрат зазнає сторона, сумарна Сила магії якої виявилася меншою. Гравець, що програв бій, переміщує позначку на шкалі життя в картці свого персонажа в бік зменшення на кількість позицій, що дорівнює отриманим втратам.

Якщо шкоди завдано **монстру** – на клітинку біля його фішки викладається кількість жетонів відміток, яка дорівнює кількості очок завданої шкоди.

Використання заклинь

Гравець, що атакує, має право вирішувати, чи використовувати йому в конкретному магічному поєдинку закляття, чи залишити для наступного бою. Таке рішення він приймає до початку поєдинку (до кидка кубика однією зі сторін). Закляття можуть використовуватися тільки один раз, після цього вони виходять з гри, в той час як магічний шолом і магічний амулет діють постійно, поки вони є у персонажа.

Гравець, що захищається, може використовувати закляття під час захисту від магічної атаки, тільки якщо закляття також використовує атакуюча сторона, і це закляття із протилежного магією (наприклад, нападник застосовує «Вогняну кулю», тоді той, хто захищається, може використовувати «Крижану брилу» і навпаки).

Ближній бій







У Гравця, що захищається, у ближньому бою є вибір: **прийняти бій** (на атаку мечем так само відповісти мечем – обидві сторони можуть зазнати пошкоджень) або **захиститися** (використати щит – атакуюча сторона пошкоджень не отримає за будь-якого результату бою).




Монстри і Мантикора **завжди приймають бій**.

Якщо **бій прийнято** (меч на меч – обидві сторони можуть зазнати пошкоджень):

<i>Сила атаки нападника в ближньому бою</i>	<i>Сила атаки того, хто захищається, в ближньому бою</i>
Власний <i>навик атаки</i> персонажа (з урахуванням додаткових Очок сили , якщо вони є) + Сила меча (за його наявності) + кількість очок на кубіку.	Власний <i>навик атаки</i> персонажа (з урахуванням додаткових Очок сили , якщо вони є) + Сила меча (за його наявності) + кількість очок на кубіку.



		
+	+	+
3(+1)	3	5
= 12		




		
+	+	+
1(+1)	1	5
= 8		

Втрат зазнає сторона, у якій сумарна Сила атаки виявилася меншою. Гравець, який програв бій, переміщує позначку на шкалі життя в картці свого персонажа в бік зменшення на кількість позицій, що дорівнює отриманій втраті.

Втратою є різниця між Силою атаки гравця, що переміг, і Силою атаки того, хто програв.

Якщо шкоди завдано **монстру** – на клітину біля його фішки викладається кількість жетонів відміток, яка дорівнює кількості очок завданої шкоди.

Якщо атакований гравець тільки **захищається** (меч на щит – атакуюча сторона пошкоджень не отримає за будь-якого результату бою):

<i>Сила атаки нападника в ближньому бою</i>	<i>Сила атаки того, хто захищається, в ближньому бою</i>
<p>Власний <i>навик атаки</i> персонажа (з урахуванням додаткових <i>Очок сили</i>, якщо вони є) + <i>Сила меча</i> (за його наявності) + кількість <i>очок</i> на <i>кубику</i>.</p>	<p>Власний <i>навик захисту</i> персонажа (з урахуванням додаткових <i>Очок сили</i>, якщо вони є) + <i>Міцність щита</i> (за його наявності) + кількість <i>очок</i> на <i>кубику</i>.</p>
  	  
3(+1)	2(+1)
3	2
5	5
= 12	= 10

Сторона, яка захищається, отримає пошкодження тільки в разі, якщо Сила атаки виявиться більшою Очок захисту. Позитивна різниця між Силою атаки і Очками захисту є втратою Гравця, який захищається. Він переміщує позначку на шкалі життя в картці свого персонажа в бік зменшення на кількість позицій, що дорівнює отриманій втраті.

Стрільба



Сила атаки Стрілька

Власний *навик стрільби* персонажа (з урахуванням додаткових *Очок сили*, якщо вони є) + *Сила лука* (за його наявності) + кількість *очок* на кубуку.

$$3 + 3 + 5 = 11$$

Очки захисту при стрільбі

Власний *навик захисту* персонажа (з урахуванням додаткових *Очок сили*, якщо вони є) + *Міцність щита* (за його наявності) + кількість *очок* на кубуку.

$$2(+1) + 2 + 5 = 10$$

Під час стрільби атакуюча сторона не отримує ушкоджень. Сторона, яка захищається, отримує пошкодження тільки в разі, якщо Сила атаки стрілька виявиться більшою, ніж Очки захисту. Тоді Гравець, що захищається, переміщує позначку на шкалі життя в картці свого персонажа в бік зменшення на кількість позицій, що дорівнює отриманій втраті (позитивна різниця між Силою атаки та Очками захисту).

Якщо шкоди завдано **монстру** – на клітину біля його фішки викладається кількість жетонів відміток, що дорівнює кількості очок завданої шкоди.


Так, проводячи атаку й захист, Гравці ведуть бій. У грі є такі види бою: *атака, атака у відповідь, спільна атака*.

Атака

Атакувати можна будь-якого суперника (монстра, Мантикору або персонаж іншого Гравця в напівкомандному режимі гри), при цьому той, кого атакують, повинен перебувати на сусідній клітині.

Кожна атака забирає у того, хто атакує, 1 очко ініціативи. Вид першої атаки (магія, ближній бій або стрільба) обирає Гравець, який атакує.

Отже, перша атака відбувається так:

- 
- нападник визначає спосіб першої атаки на свій розсуд;
 - проводить атаку.

Атакуючий персонаж може нападати на суперника будь-яку кількість разів, поки у нього не закінчатся Очки ініціативи. Кожна його наступна атака в цьому ж ході по тому ж супротивнику відбувається з вибором виду атаки із купки карток випадкового бою:

- у закриті витягується картка з колоди карток випадкового бою;
- проводиться атака того виду, що зазначений в цій картці.

За підсумками кожної атаки супротивники підраховують її результат.

Атака у відповідь

Суперник (персонаж іншого Гравця, монстр або Мантикора), зобов'язаний кожного разу проводити атаку у відповідь, якщо за підсумками нападу ніхто не загинув.

На таку атаку Очки ініціативи не витрачаються жодною зі сторін.

Атака у відповідь відбувається так:

- у закриті витягується картка з колоди карток випадкового бою;
- проводиться атака того виду, що зазначений в цій картці.

За підсумками кожної атаки у відповідь Гравці підраховують її результат.

Спільна атака

Спільною є атака, за якої кілька персонажів разом атакують Мантикору, монстра або іншого персонажа. У спільній атаці може брати участь будь-яка кількість персонажів.

Всі персонажі, атакуючи спільно, повинні мати для цього достатню кількість очок ініціативи, які вони і використовують. У спільній атаці не можуть брати участь персонажі Гравців, хід яких в даному раунді вже закінчився (навіть якщо такі Гравці і не використали всіх Очок ініціативи).

Персонажі, що здійснюють спільну атаку, повинні стояти на клітинах, сусідніх з клітиною, на якій перебуває атакований монстр, Мантикора або персонаж. Вид першої атаки вибирається Гравцем, який ініціював спільну атаку. У разі проведення наступних спільних атак у цьому ж раунді проти тієї ж цілі - вид таких атак визначається картками з колоди випадкового бою.

Для атакуючої сторони підсумовуються характеристики всіх персонажів з урахуванням поліпшень + результат одного кидка кубика, для сторони, що захищається, підрахунок очок здійснюється за звичайними правилами.

Шкода, у разі програшу атакуючої сторони, наноситься всім персонажам в повному обсязі (приклад: два персонажі атакують магією спільно, результат – атака 8 / захист 9, шкода нападникам – 1. Кожен з тих, хто атакував, отримує по 1 пошкодженню).



Вид атаки у відповідь визначається за допомогою картки випадкового бою і проводиться аналогічно: сила атаки у відповідь розраховується за звичайними правилами, а очки захисту для всіх персонажів, які брали участь у спільній атаці, рахуються як сума їхніх характеристик з поліпшеннями + результат одного кидка кубика.

Шкода, у разі програшу групи, також наноситься в повному обсязі кожному учаснику групової атаки.

Гравці заздалегідь домовляються про розподіл бонусних Очок сили, що будуть отримані в разі перемоги, і артефактів жертви, якщо вони є. Якщо ж такої домовленості не було, то трофей може забрати Гравець, персонаж якого має більше Очок ініціативи, а за їх рівності – Гравець, що запропонував спільну атаку.

3.6. Повна втрата життєвих сил

Якщо життєві сили персонажа в результаті отриманої шкоди повністю вичерпалися, настає його загибель. У цьому разі Гравець, який використовує цей персонаж, вибуває з гри, а фішка його персонажа забирається з ігрового поля. Якщо життєві сили монстра вичерпано, його фішка також забирається з ігрового поля, а у випадку вичерпання життєвих сил Мантисори – гра завершується перемогою Гравців.

3.7. Бойові характеристики Мантисори і монстрів

Характеристики Мантисори визначаються її карткою персонажа. Монстри не мають своїх карток, всі їхні характеристики є такими ж, як рівень монстра, крім характеристики «Ініціатива» – вона дорівнює 1.

Отже, монстри мають такі характеристики:

Вид монстра	Магія	Стрільба	Ближній бій	Захист	Ініціатива
Монстр 3-го рівня	3	3	3	3	1
Монстр 4-го рівня	4	4	4	4	1

Після закінчення кожного раунду життєва енергія монстрів, що не були знищені у ньому, відновлюється до максимуму – все позначки пошкоджень від їхніх фішок прибираються.

У Мантисори життєва енергія не відновлюється.

3.8. Відновлення життєвих сил (лікування)

У свій хід Гравець може відновити 1 очко життєвої сили свого персонажа,



використовуючи для цього 2 очки ініціативи. Він оголошує про це іншим Гравцям і пересуває маркер за шкалою життя на картці персонажа на одиницю в бік збільшення. Відновити за один хід можна і більшу кількість Очок життєвої енергії, якщо для цього у Гравця вистачає Очок ініціативи (співвідношення: 2 очки ініціативи = 1 очко життєвої енергії).

Маг у свій хід може відновлювати життєву енергію персонажам інших Гравців. Для цього він повинен перебувати на сусідній клітині з персонажем, життєву енергію якого відновлює. Витрата Очок ініціативи така ж: 2 очки ініціативи = 1 очко життєвої енергії.

Відновлювати життєву енергію понад максимальний рівень не можна. Відновлення життєвої сили загиблих персонажів неможливо.

Хід монстрів

Ходи монстрів починаються після того, як всі Гравці зробили свої ходи. Переміщення фішок монстрів виконує Гравець, який ходить першим (якщо хтось із Гравців вибув з гри – обов'язок переходить до цього Гравця).

3.9. Переміщення монстрів

Першими переміщуються фішки монстрів, які лежать найближче до локації «Місто», незалежно від рівня і виду монстрів.

Звичайні монстри 3-го і 4-го рівнів кожен хід переміщаються в напрямку локації «Місто» по прокладених дорогах і по клітинах локацій. За один хід монстр проходить одну клітину.

Агресивні монстри йдуть до Міста не розбираючи дороги, найкоротшим шляхом. За кожен хід агресивний монстр проходить одну клітину поля у напрямку до локації «Місто», незалежно від того, є в цій клітині жетон дороги чи ні.

На малюнку на сторінці 22 показано маршрути руху звичайного (жовті стрілки) і агресивного (пурпурні стрілки) монстрів.

Якщо один монстр блокує прохід іншому, то фішка заблокованого монстра в цей хід не переміщується.

3.10. Отримання монстрами артефактів і заклять

Якщо *звичайний монстр* виявився не далі двох клітин від локації з артефактами або закляттями, то такий монстр найкоротшим шляхом рухається в цю локацію. Найкоротший шлях прокладається без урахування того, чи є в клітинах, жетони дороги чи ні. При цьому за один хід монстр проходить одну клітину.

Після приходу в локацію монстр отримує один найсильніший артефакт (закляття) з наявних в локації.



Отриманий артефакт (закляття) *Пурпуровою лінією позначена зона навколо локації, при потраплянні у яку монстр прямує до локації за артефактом* укладається під підставку фішки монстра і переміщується разом з ним.

Після отримання артефакту (закляття) монстр також найкоротшим шляхом повертається на дорогу і продовжує рух до локації «Місто» по дорогах.

Агресивні монстри не реагують на локації і не збирають артефакти та закляття.



3.11. Атака монстра

Звичайний монстр атакує персонажа, якщо той стоїть у нього на шляху до локації «Місто». При цьому монстр не рухається, а виконує одну атаку персонажа за правилами бою (п. 3.1.6). Вид атаки монстра визначається карткою випадкового бою, яку Гравець бере з колоди в закриту. Якщо у монстра є при собі артефакт – його значення додається до відповідних характеристик монстра.

Якщо монстр має при собі закляття – він використовує його під час першої ж магічної атаки.

Агресивний монстр атакує будь-якого персонажа, який на момент початку ходу такого монстра (монстр ще не переміщався) виявився з ним на сусідніх клітинах. Якщо на сусідніх клітинах перебувають кілька персонажів – монстр атакує того персонажа, який найближче до локації «Місто». Якщо персонажі розташовані на рівній відстані від локації «Місто» – монстр атакує того персонажа, у якого нижче значення ініціативи.

Якщо в результаті атаки персонаж загине – *агресивний монстр* стає на клітину, яку займав цей персонаж. Якщо персонаж залишився живий - *агресивний монстр* залишається на місці.

3.12. Наслідки приходу монстра в локацію «Місто»

Якщо звичайний або агресивний монстр увійшов в локацію «Місто» - всі персонажі негайно зазнають втрати, що дорівнює рівню монстра. Звичайний монстр 3-го або 4-го рівнів в локації «Місто» більше не переміщується і першим нікого не атакує.

Агресивний монстр в локації «Місто» атакує персонажів, які опинилися з ним на сусідніх клітинах, але, в разі їх загибелі, не рухається на клітину, яку займав цей персонаж.

Приклад переміщення звичайного і агресивного монстрів:

Звичайний монстр (маршрут переміщення позначений жовтими стрілками) рухається шляхами, відвідує локацію, до якої він наблизився на дві клітини, і, також шляхами, продовжує рух до Міста.

Агресивний монстр (маршрут переміщення позначений пурпуровими стрілками) рухається навпростець до Міста, ігноруючи і інші локації, і шляхи.



3.13. Відновлення життєвих сил монстрів

Приберіть жетони відміток, якими була зазначена втрата, отримана монстрами в поточному раунді – життєві сили монстрів повністю відновлюються.

Ход Мантикори

3.14. Мантикора пробуджується і починає переміщатися після того, як загинув перший з монстрів. Переміщення фішки Мантикори виконує Гравець, який ходить першим (якщо хтось із Гравців вибув з гри – обов'язок переходить до цього Гравця).

Якщо будь-який з персонажів виявився на клітині, сусідній з локацією «Печера Мантикори», – Мантикора негайно пробуджується.

Якщо персонаж атакував сплячу Мантикору – вона прокидається і виконує атаку у відповідь за звичайними правилами.

3.15. Мантикора починає рухатися до Міста в той же хід, в якому відбулося її пробудження.



3.16. Мантикора переміщується Вогненным шляхом (клітини, позначені червоними стрілками) і проходить по одній клітині кожен хід. Вогнянний шлях починається від печери Мантикори і завершується у Місті.

Якщо на шляху Мантикори з'являється монстр – вона знищує його і продовжує рух (фішка монстра знімається з ігрового поля).

Якщо на шляху Мантикори з'являється персонаж – вона атакує його за такими ж правилами, як і звичайні монстри (п.3.11).



Мантикора не реагує на локації і не збирає артефактів і закладь.

3.17. Якщо Мантикора увійшла в локацію «Місто» – гра негайно закінчується перемогою Мантикори.

Як рахувати пошкодження від монстрів, які перебувають в локації «Місто»

3.18. За кожного монстра, що перебуває в локації «Місто», персонажі отримують по одній одиниці шкоди наприкінці кожного повного раунду, який монстр простояв у Місті. Персонажі несуть втрати, поки монстра (монстрів) в локації «Місто» не знищено.

4. Закінчення гри

4.1. Як тільки виконано одну з умов закінчення 2-го етапу – гра закінчується перемогою Гравців або Мантикори.

5. Додаткові правила

Як зробити гру простіше?

5.1. Якщо Ви не встигаєте за темпом гри – відмовтеся від руху монстрів. У цьому варіанті гри монстри просто залишаються на місці, не переміщуються і не атакують персонажів першими. Монстри виконують тільки атаки у відповідь, якщо їх атакував персонаж.

5.2. Мантикора переміщується і атакує як звичайно. Пробудження Мантикори відбувається після вбивства першого монстра або в кінці 5-го раунду.

Як зробити гру складніше?

5.3. Збільшіть ініціативу монстрів

Базовий параметр ініціативи у монстрів дорівнює 1. Починайте послідовно збільшувати цей показник від гри до гри (2, 3 тощо), поки він не сягне рівня монстра. Якщо Ви збільшили рівень ініціативи монстрів, то для них застосовуються такі **додаткові правила**:

Монстр рухається на стільки клітин, скільки невикористаних **Очок ініціативи** він має. Якщо за правилами гри склалися умови, за яких монстр повинен атакувати персонаж, – монстр виконує стільки атак, скільки у нього є невикористаних **Очок ініціативи**. Якщо монстр вбив персонажа, але у нього ще залишилися невикористані **Очки ініціативи**, – монстр продовжує рух і атаки, поки не використає їх повністю.

5.4. Сховайте артефакти

Розмістіть артефакти приховано таким чином:

а) Візьміть купки з магічними артефактами (шолом, амулет) і закляттями, переверніть їх сорочками вгору і кілька разів поміняйте купки місцями так, щоб Гравці не знали, артефакти якого виду в якій стопці містяться;

б) Розкладіть ці купки сорочками догори в локаціях для магічних артефактів і заклять (такі локації складаються з 3-х клітин). Таким же чином розмістіть в локаціях і фізичні артефакти (чоботи, щит, меч, лук). Жетони цих артефактів викладаються в локації, які складаються з 4-х клітин. В одну локацію можна класти тільки одну купку артефактів.

За умов прихованих артефактів діють такі додаткові правила:

1. Артефакти в локації залишаються прихованими до того моменту, поки в локацію не увійде будь-який з персонажів Гравців – після цього артефакти в такій локації відкриваються і їх можуть бачити всі Гравці.

2. Якщо в локацію з прихованими артефактами входить звичайний монстр – під його підставку підкладається, сорочкою вгору, верхній артефакт із купки.

3. у разі зіткнення монстра, що має приховані артефакти, з персонажем будь-якого з Гравців, всі артефакти монстра відкриваються і в подальшому переміщуються разом з фішкою монстра у відкритому вигляді (догори).

Шановні Гравці! Ми приділяємо багато уваги контролю якості нашої продукції. Проте іноді можливі випадки поставки пошкоджених компонентів або їх нестача. Якщо Ви стикнулися з цим – будь ласка, повідомте нам і ми надамо Вам недостаючі компоненти або замінимо пошкоджені. Контакти для звернення Ви можете знайти на нашому сайті www.bombatgame.com