



Ворота до
ТЕМНОЇ БЕЖИ

У прадавні часи король-чаклун Азкол збудував Вежу на межі чотирьох королівств. За її стінами, зведеними з чорного дерева, він практикував темну магію, прагнучи здобути абсолютну владу.

Божевілля Азкола посилювалося, тож його учениця, чаклунка Німет, вирішила організувати змову проти нього. Вона втекла з Вежі, прихопивши дивовижні скарби чаклуна, а тоді зібрала героїв із чотирьох королівств у спробі зупинити свого наставника. Одному з героїв це вдалось. Азкол був переможений, а Вежа на деякий час стала безлюдною.

Однак наразі там оселився новий супостат. Його сила зростає, поширюючи скверну і притягуючи огидних істот із далеких країв. Цього ворога неможливо перемогти поодиноці. Герої чотирьох королівств повинні об'єднатись і повернутися до Вежі.

Огляд гри

«Вороття до Темної Вежі» — це кооперативна гра, в якій герої чотирьох королівств об'єднують зусилля, а також наймають вправних помічників, щоб перемогти супостата у Вежі. Ви можете або зазнаєте поразки всі разом.

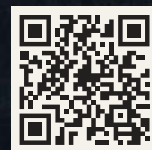
Помічник допомагатиме вам у вашому прагненні прорватися до Вежі і вступити в бій із ворогом. Проте будьте обережні! Вплив Вежі завжди спрямований на те, щоб інфікувати героїв скверною.

У вас є шість місяців до того моменту, коли чотири королівства впадуть і супостат здобуде абсолютну владу над ними. Чи зможете ви дати відсіч темряві, яка насувається?

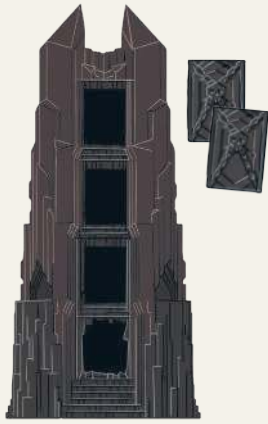
Якщо ви бажаєте взяти участь у змагальному режимі гри, перейдіть на с. 24.



Щоб переглянути відеонавчання,
перейдіть на returntodarktower.com/learn



Компоненти



Вежа та 12 печаток



Ігрове поле



4 цитаделі



4 святилища



4 селища



4 базари

16 будівель



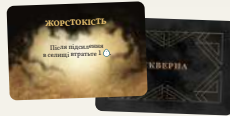
4 фігурки героїв і підставки для них



4 планшети героїв



16 тайлів чеснот



12 карт скверни



24 черепи
(а також додаткові)



65 жетонів ворогів



40 жетонів запалу



50 жетонів воїнів



20 карт ворогів



22 карти скарбів



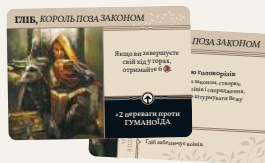
18 карт спорядження



18 карт зілля



20 карт квест-предметів



10 карт помічників



16 карт героїчних випробувань



Кубик торгу



6 жетонів підземель



3 маркери квесту

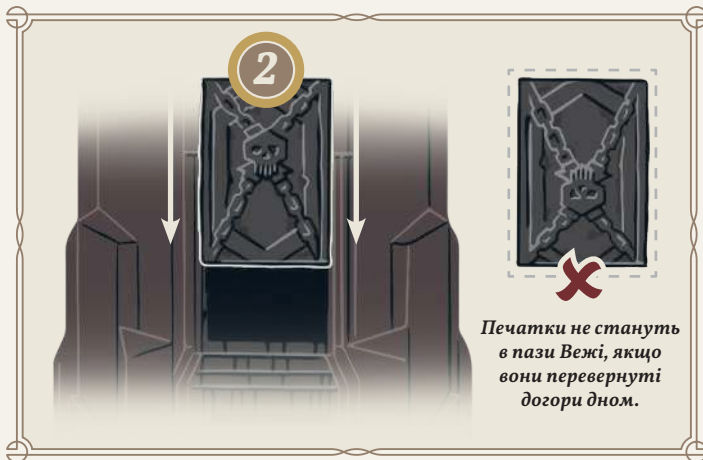


20 спеціальних жетонів

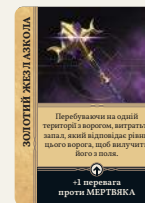
Підготовка світу

- 1 Розмістіть **ігрове поле** так, щоб перед кожним гравцем знаходилося одне королівство.
- 2 Переконайтеся, що у **Вежі** є батарейки і всі 12 **печаток** на своїх місцях. Увімкніть Вежу; вона подасть звуковий сигнал, а вогники замиготять. Розташуйте Вежу в центрі ігрового поля.
- 3 Розмістіть 16 **будівель** у відведених для них місцях.
- 4 Створіть запас: покладіть збоку **жетони воїнів, жетони запалу** та рівно 24 **черепи**.
- 5 Розкладіть **карти спорядження** у 6 окремих стосів горілиць. Переконайтеся, що в кожному стосі є по 3 копії однієї карти.
- 6 Перетасуйте **карти скарбів** і сформуєте колоду долілиць. Викладіть 3 верхні карти у ряд горілиць, щоб створити ринок.
- 7 Перетасуйте **карти зілля** та сформуєте колоду долілиць.
- 8 Перетасуйте **карти скверни** та сформуєте колоду долілиць.
- 9 Покладіть **карти помічників, маркери квесту** та **кубик торгу** біля ігрового поля.

Примітка: решту карт і жетонів залиште у коробці. У разі потреби ви завжди зможете взяти їх пізніше. Не всі з них знадобляться вам у кожній грі.





6



Підготовка героя




Вирішіть, хто за якого героя буде грати, або визначте випадковим чином.
Виберіть першого гравця. Після цього кожен гравець виконує власну підготовку.

- 1 Покладіть **планшет героя** перед собою.
- 2 Розмістіть 3 **тайли чеснот героя** неактивним боком догори у відведених для них порожніх місцях на своєму планшеті героя.
- 3 Розташуйте фігурку героя на території з цитаделлю у королівстві перед вами. Це ваше **рідне королівство**.
- 4 Розмістіть **тайл чеснот королівства** свого рідного королівства у відведеному для нього порожньому місці на своєму планшеті героя.
- 5 Візьміть із запасу свої **стартові ресурси** (7 воїнів  і 1 запал .






Цитадель
Північного
королівства


5






1




















ОСИРОТЛИЙ НАЩАДОК
СТАРТОВІ РЕСУРСИ: 7  1 



ПОЧАТОК ХОДУ
КОРОГВА
Отримайте 1 

СЕРЕДИНА ХОДУ
РУХ 3
Відштовхніть за лінійкою. Витратьте 1  щоб подвоїти дальність.

ГЕРОІЧНА ДІЯ
ОЧИЩЕННЯ
Вилучіть усі черепиці зі своєї території.
БІЙ
Вийтеся з ворогом на своїй території.
КВЕСТ
Продірячте ящик або доєднайте підземелля.

ПІДСИЛЕННЯ
ЦИТАДЕЛЬ
Отримайте 1 війська   отримайте 1 черепицю.
СВЯТИЩЕ
Отримайте 1                 

Підготовка застосунку

Вам потрібно завантажити офіційний застосунок гри «Return to Dark Tower» на один пристрій із підтримкою Bluetooth.



- 1 Запустіть застосунок на своєму пристрої та виберіть «Розпочати нову гру».
- 2 Дотримуйтесь підказок у застосунку, щоб синхронізувати свій пристрій із Вежею.
- 3 Виберіть бажаний режим гри, рівень складності та доповнення. Стандартно встановлено героїчну складність, тоді як відчайдушна складність пропонує більше викликів. Якщо ж ви хочете скористатися конкретними **стартовими налаштуваннями гри**, введіть відповідний код (деталі — на с. 24).
- 4 Виберіть кількість гравців.
- 5 Виберіть свою **головну мету**. Візьміть відповідну карту помічника.
- 6 Виберіть **супостата**. Покладіть поруч відповідну карту і жетон супостата.
- 7 Виберіть своїх **ворогів** (одного 2-го рівня, одного 3-го рівня й одного 4-го рівня). Покладіть поруч відповідні карти і жетони ворогів.
- 8 Застосунок відобразить вибрані налаштування гри для перевірки. Щоб підтвердити їх, натисніть «Продовжити».
- 9 Дотримуйтеся фінальних вказівок у застосунку: додайте черепи, розставте ворогів, розмістіть маркер квесту головної мети тощо.

Примітка: для першої гри рекомендуємо вибрати «Віднайти скарби Азкола» та «Крокуючий попелищем».



Виберіть свою головну мету



Виберіть супостата



Виберіть своїх ворогів



Визначення, які потрібно знати: ГЕРОЇ

◆ ПЕРЕВАГИ ◆

Існують шість типів переваг проти відповідних шести особливостей, які є у ворогів та в підземеллях. Універсальні переваги можуть бути застосовані до будь-якої з цих шести особливостей.

Ви підраховуєте переваги перед тим, як битися з ворогами або досліджувати підземелля з відповідною особливістю, а потім використовуєте ці переваги, щоб змінити ефекти карт бою або кімнат у підземеллі на свою користь.

Переваги на чорному фоні є пасивними і не мають вартості **А**.
Переваги на сірому фоні мають умову застосування та вартість **Б**.

◆ ПРЕДМЕТИ ◆

Є чотири типи предметів: **зілля**, **спорядження**, **скарби** та **квест-предмети**. Ви отримуєте їх за дію «Підсилення», перемогу над ворогами, дослідження підземель та проходження квестів. **Ви можете використовувати предмети лише у свій хід.**

Кожен герой може носити певну кількість предметів:

| | |
|-----------------------|------------------------|
| Зілля | без обмежень |
| Спорядження | по одному кожного типу |
| Скарб | до чотирьох |
| Квест-предмети | без обмежень |

Якщо ви отримаєте дублікат спорядження або п'ятий скарб, то втрачаєте один із них.

Якщо ви маєте отримати зілля, витягніть верхню карту з колоди зілля. Якщо ви маєте отримати спорядження, виберіть карту з одного зі стосів спорядження.

Якщо ви маєте отримати скарб, візьміть один зі скарбів, що лежать горілиць на ринку, а потім покладіть на це місце верхню карту з колоди скарбів.

Якщо ви маєте отримати квест-предмет, знайдіть і візьміть його з колоди квест-предметів у коробці.

На с. 13 описано, що відбувається, коли предмет витрачається або втрачається.

◆ ВОЇНИ ◆

Воїни — важливий ресурс під час битви з ворогами, дослідження підземель та проходження квестів. Кількість жетонів воїнів необмежена, тому скористайтеся відповідною заміною, якщо їх запас вичерпається.



ЖОРСТОКИЙ ВОЄНАЧАЛЬНИК

СТАРТОВІ РЕСУРСИ: 7 | 1

Якщо ви не цікавитесь боєм, це не означає, що він не зацікавиться вами.

ПОЧАТОК ХОДУ

КОРОВА
Отримайте 5

СЕРЕДИНА ХОДУ в довилі

РУХ 3 Витрачайте 1 , щоб подорожувати.

ГЕРОЇЧНА ДІЯ

- ОЧИЩЕННЯ**
Вилучіть усі черепи зі своєї території
- ВІЙ**
Витягніть з ворогів на своїй території
- КВЕСТ**
Пройдіть квест або дослідіть підземелля

ПІДСИЛЕННЯ
НА ТЕРИТОРІЇ З ВУДІВНОЮ

- ЦИТАДЕЛЬ Отр. 3
- СВЯТИЛИЩЕ Отр. 5
- СЕЛИЩЕ Отр. 5
- БАЗАР Отр. 1 сп. 2

КІНЕЦЬ ХОДУ
Киньте 1 череп у Вежу

◆ ПОМІЧНИКИ ◆

Помічники — це союзники, які допомагають вам. У кожній грі є головний помічник, який пропонує вигідні квести. Деякі квести дають змогу наймати інших помічників, щоб ті своїми здібностями допомагали герою, якого супроводжують.

◆ ЗАПАЛ ◆

Запал — це ресурс, який дозволяє героям рухатися далі, здобувати чесноти, усувати скверну та здійснювати більш ефективне підсилення. Кількість жетонів запалу необмежена, тому скористайтеся відповідною заміною, якщо їх запас вичерпається.



◆ ЧЕСНОТИ ◆

Чесноти — це особливі здібності, унікальні для вашого героя.

Ви починаєте гру з трьома активними чеснотами і трьома неактивними, які ви можете отримати впродовж гри. Щоб отримати чесноту, потрібно витратити запал, коли виконуете дію «Підсилення» в цитаделі.

Коли ви отримуєте чесноту, переверніть одну зі своїх неактивних чеснот на активний бік **B**. Вона негайно набуває сили.

◆ СКВЕРНА ◆

Скверна — це покарання, яке послаблює вашого героя. Ви отримуєте скверну, коли...

- ефект вказує вам втратити воїнів, запал, предмети та/або чесноти, яких у вас немає;
- ефект вказує вам розмістити один або кілька черепів на зруйнованих будівлях;
- будівлю у вашому рідному королівстві зруйновано;
- ефект вказує вам отримати скверну.

Зазвичай ви не можете отримати більше однієї скверни за один ефект. Наприклад, якщо ефект змушує вас втратити 8 і 2 , а у вас є лише 6 і 1 , ви втрачаєте все, що можете, але отримуєте лише одну скверну. Ефекти руйнації будівлі та вказівки «отримати скверну» є винятками з правила «одна за ефект» і можуть призвести до отримання кількох скверн одночасно.

Коли ви отримуєте скверну, візьміть верхню карту з колоди скверни та покладіть її на планшет свого героя **G**. Вона негайно набуває сили.

Ви можете мати не більше двох карт скверни. **Якщо ви повинні отримати третю скверну, всі герої програли!** Натисніть кнопку «Гру програно», яка наявна на більшості сторінок у застосунку.

У героїв є можливість знімати з себе скверну. Покладіть вилучену скверну під низ колоди скверни.



Коли квест із наймання нового помічника завершено, цей помічник приєднується до героя, який завершив квест. Він буде супроводжувати героїв до кінця гри.



Визначення, які потрібно знати: СВІТ

◆ КОРОЛІВСТВА ◆

Ігрове поле розділене на чотири королівства (північ, південь, схід і захід). Королівства відокремлені річками. Кожне королівство складається з 15 територій. Тип місцевості кожної території позначено кольором та іконкою.



Пустеля



Пагорби



Гори



Озеро



Ліс



Пасовища

Королівство перед вами — це ваше **рідне королівство**. Королівство, в якому зараз знаходиться фігурка вашого героя, є вашим **поточним королівством**.

У партіях, де беруть участь менше чотирьох гравців, королівство, яке не є рідним для жодного з гравців, називається **покинутим королівством**.



◆ БУДІВЛІ ◆

Є чотири типи будівель: **цитаделі, святилища, селища і базари**. Кожне королівство містить по одній будівлі кожного типу.

Поки ви перебуваєте на території з будівлею, ви можете виконати дію «Підсилення» (детальніше — на с. 20).

Якщо будівлю **зруйновано**, її та всі черепи на ній **потрібно вилучити з гри**. Герой, у рідному королівстві якого знаходилася зруйнована будівля, отримує скверну. Якщо будівля знаходилася в покинутому королівстві, ніхто не отримує скверну.



Цитадель



Святилище



Селище



Базар

◆ ЧЕРЕПИ ◆



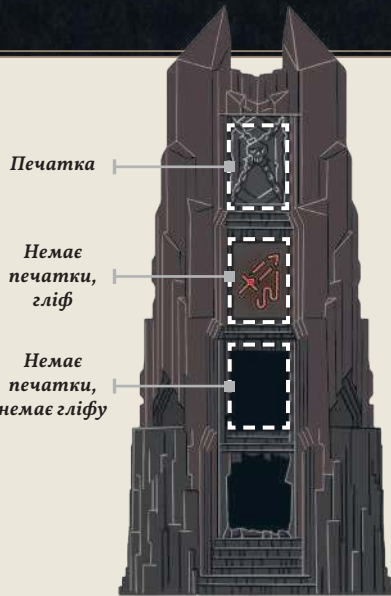
Черепи уособлюють щораз більший вплив зла. Вони роблять ворогів і їхній вплив небезпечнішими та можуть призводити до руйнування будівель.

Коли черепи з'являються з Вежі або додаються в результаті певного впливу, їх потрібно розміщувати на будівлях. Коли з Вежі зніматимуться печатки, черепи з'являтимуться частіше.



Три черепи максимум

Кожна будівля може вмістити максимум три черепи. Якщо будівля отримує **четвертий череп**, вона руйнується, а всі чотири черепи вилучаються з гри. Якщо вам потрібно взяти череп із запасу, а там порожньо, **всі герої програють!**



◆ ГЛІФИ ◆

Коли ви зніматимете печатки з Вежі, на їхньому місці відкриватимуться гліфи. Кожен гліф відповідає конкретній дії.

Поки відкритий гліф направлений на ваше рідне королівство, ви повинні витратити один запал, якщо хочете виконати відповідну дію. Якщо ви не витратите запал, то не зможете виконати цю дію.



Корогва



Очищення



Бій



Квест

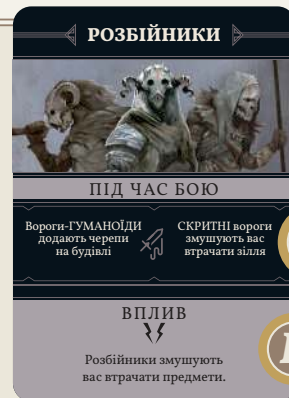


Підсилення

◆ ВОРОГИ ◆

У кожній грі ви зустрінетеся з чотирма типами ворогів, включно із супостатом. Застосунок повідомить вам, коли та на яких територіях вони з'являться. Кожен ворог має відповідну карту.

- А Рівень:** вказує, скільки карт бою ви потягнете у застосунку, коли зіткнетеся з цим ворогом під час битви. У кожній грі є вороги 2-го, 3-го, 4-го і 5-го рівнів (супостат).
- Б Особливості:** визначають, які переваги ви можете використати проти цього ворога в бою і що може трапитися під час битви.
- В Вплив:** зазначає, що цей ворог буде робити приблизно раз на місяць. Вороги атакують лише тоді, коли на ігровому полі є хоча б один такий ворог.
- Г Статус:** показує, наскільки небезпечними є карти бою та вплив цього ворога. Статус ворога стає більш смертельним, якщо він перебуває на ігровому полі занадто довго. Деякий рідкісний вплив може його послабити.



ЕКРАН СТАТУСУ ВОРОГА

Екран статусу ворога в застосунку показує інформацію про кожного ворога на ігровому полі. Вона включає кількість ворогів кожного типу, їхні статус і поточний вплив. Ви також можете використовувати цей екран, щоб видалити ворога без бою, якщо ефект у грі дозволяє вам це зробити.



НАЛЯКАНИЙ



НЕСТІЙКИЙ



ПІДГОТОВЛЕНИЙ



ЛЮТИЙ



СМЕРТЕЛЬНИЙ



Порядок гри

Гра триває впродовж кількох **місяців**. Якщо герої не досягнуть головної мети, а потім не здолають супостата до кінця шостого місяця, вони програють гру.

◆ ІНДИВІДУАЛЬНІ ХОДИ ◆

У першому місяці перший хід робить перший гравець. Потім гра продовжується за годинниковою стрілкою. **У першому місяці кожен гравець робить лише один хід.**

У наступні місяці перший хід робить гравець, що сидить ліворуч від того, хто зробив останній хід у попередньому місяці. Гра продовжується за годинниковою стрілкою. Вам відома не точна, а середня кількість ходів за місяць.

Застосунок сповістить вас, коли місяць завершиться.

◆ ЩОМІСЯЧНІ КВЕСТИ ◆

На початку кожного місяця (окрім першого) застосунок пропонуватиме два щомісячні квести. Прочитайте їх уголос і розмістіть відповідні маркери квесту на територіях ігрового поля, де їх можна буде виконати.

- **Квест помічника:** в результаті проходження цього квесту ви *наймете нового помічника або отримаєте квест-предмет, що стане у пригоді героям.*
- **Квест супостата:** провал цього квесту дасть змогу супостату реалізувати свої плани, що зробить цей світ паскуднішим для героїв.

Щомісячні квести вважаються проваленими, якщо їх не завершено до кінця місяця. Прочитайте вголос результат і виконайте ефект, як зазначено в застосунку.

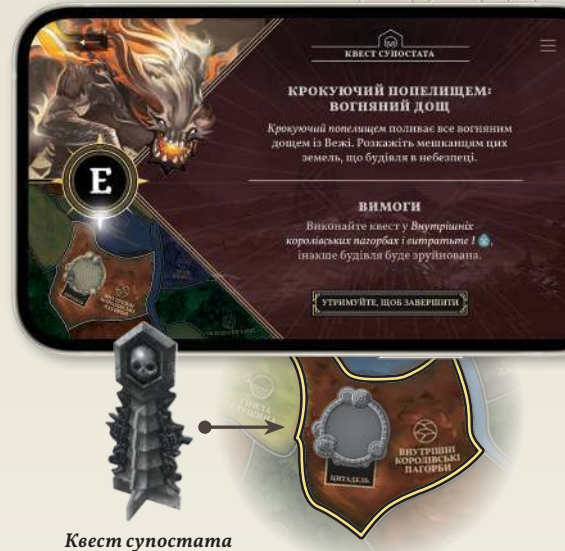
Під час свого ходу

Виконайте послідовно такі три кроки:

- 1 Початок ходу:** ви *можете* виконати свою дію «Корогва».
- 2 Середина ходу:** ви *можете* переміститися, виконати героїчну дію, а також дію «Підсилення» в будь-якому порядку.
- 3 Кінець ходу:** ви *мусите* кинути череп у Вежу.

| Кількість гравців | Середня кількість ходів щомісяця |
|-------------------|----------------------------------|
| 1 | 6 ходів |
| 2 | 7 ходів |
| 3 | 8 ходів |
| 4 | 9 ходів |

Примітка: кожен гравець робить лише один хід упродовж першого місяця. Якщо ви вибираєте відчайдушну складність, кількість ходів щомісяця буде меншою.



Примітка: ви повинні обговорювати свої плани з героями-побратимами, але остаточне рішення, що робити під час свого ходу, ви ухвалюєте самостійно.

1. Початок ходу



На початку свого ходу ви можете виконати **ДІЮ «КОРОГВА»**, вказану на вашому планшеті героя. Ця дія не є обов'язковою. Однак ви не можете відкласти її на потім.

Інші ігрові ефекти, які виконуються «на початку вашого ходу», мають відбутися зараз. Ви можете розіграти ці ефекти та свою дію «Корогва» у будь-якому порядку.

◆ ОБМІН ◆

Один раз упродовж свого ходу ви можете обмінятися з героями на своїй території (за умови, що всі згодні).

Ви **можете** віддавати і брати воїнів, запал, предмети та помічників.

Ви **не можете** віддавати або брати чесноти чи скверну.



◆ ВИТРАЧАТИ ТА ВТРАЧАТИ ◆

Витрачати ресурси або предмети необов'язково. Це можна робити будь-якої миті упродовж свого ходу.

Іноді ви витратите предмет, щоб отримати його ефект. Часом ви витратите предмет, щоб отримати інший ефект, наприклад, активувати чесноту або завершити квест. Коли ви витрачаєте предмет для отримання іншого ефекту, ви не отримуєте ефект витраченого предмета.

Приклад: якщо ви витрачаєте 4 зілля, щоб активувати чесноту «Винахідливість» Мисливця за реліквіями, ви не отримуєте ефектів витраченого зілля.

Втрачати ресурси або предмети обов'язково. Ви повинні втратити їх, якщо це можливо, коли цього вимагає ефект. Якщо ви не можете повністю задовольнити вимоги ефекту, втрачте стільки, скільки можете, й отримайте скверну (перейдіть на с. 9 для більш детальної інформації).

| Ресурс або предмет | Коли витрачаєте або втрачаєте, поверніть... |
|--------------------|---|
| Воїни | до загального запасу |
| Запал | до загального запасу |
| Зілля | під низ колоди зілля |
| Спорядження | до відповідного стосу спорядження |
| Скарб | під низ колоди скарбів |
| Квест-предмети | у коробку |



2. Середина ходу

Посеред свого ходу ви можете **ПЕРЕМІСТИТИСЯ**, виконати **ГЕРОЇЧНУ ДІЮ**, виконати **ДІЮ «ПІДСИЛЕННЯ»**. Ці дії необов'язкові. Їх можна виконувати у будь-якому порядку. За бажанням ви навіть можете розділити своє переміщення, виконуючи дії до, посеред і після переміщення.

◆ ПЕРЕМІЩЕННЯ (РУХ) ◆



Перемістіться на таку кількість територій, яка не перевищує дальність вашого переміщення. Базова дальність переміщення зазначена на планшеті героя (позначено як «Рух»).

Ви можете витратити один запал, щоб подвоїти дальність переміщення у свій хід. Але повинні зробити це до того, як почнете рухатися.

Деякі чесноти або спорядження можуть модифікувати дальність вашого переміщення. Модифікатори застосовуються перед подвоєнням. Якщо дальність вашого переміщення змінилася (наприклад, через отримання спорядження) після того, як ви почали рух, вона буде діяти з вашого наступного ходу.

Щоб переміститися на сусідню територію, потрібне одне переміщення. Території на ігровому полі вважаються сусідніми, якщо вони мають спільний відрізок вузької золотої (суша) або товстої синьої (річка) межі.

Примітка: коли ви перетинаєте річку, ви не можете переміститися на територію вище або нижче за течією ріки. Річка — це не територія, а кордон.

Ніщо на ігровому полі не зупиняє вас і не перешкоджає вашому переміщенню.

Ви можете вільно заходити на території з ворогами, черепами, жетонами й іншими героями та покидати їх.



Приклад: ви (Осиротілий Нащадок) знаходитесь у Верхніх крижаних іклах. Ви можете переміщуватися на три території. Спочатку ви переміщуєтеся на дві території у Внутрішні королівські пагорби. На Внутрішніх королівських пагорбах ви спиняєтеся, щоб виконати дію. Потім ви використовуєте свою останню одиницю переміщення, щоб повернутися на Піки джина.



◆ ГЕРОЇЧНІ ДІЇ ◆

Існує три типи героїчних дій: **А) ОЧИЩЕННЯ;**
Б) БІЙ; **В) КВЕСТ.** У свій хід ви можете виконати лише **одну** з цих героїчних дій.

Перед тим як виконати дію «Бій» або «Квест», порахуйте, скільки переваг ви маєте (дивіться праву колонку з перевагами).

Важливо! Після того як ви виконали героїчну дію, візьміть два запали з запасу.

А) ОЧИЩЕННЯ




Виконайте дію «Очищення», щоб **вилучити черепи** з будівлі на своїй території. Приберіть усі черепи з будівлі і поверніть їх у запас. Якщо у вас немає відповідної здібності, ви не можете очистити територію без черепів.



Приклад: ви (Осиротілий Нащадок) знаходитесь у Шиплячих галях. Наразі в цитаделі є три черепи, тож ви вирішили очистити її. Ви забираєте всі черепи і повертаєте їх у запас.



Ваша чеснота «Щедристь» дає змогу також вилучити один череп з іншої будівлі після виконання дії «Очищення», тож ви вилучаєте один череп із селища у Східному королівстві.

Наприкінці цієї героїчної дії ви отримуєте 2 .

◆ ПЕРЕВАГИ ◆



Ви можете використовувати переваги для зміни на краще ефектів карт бою або кімнат підземелля. Коли ви починаєте бій або заходите в підземелля, підрахуйте, скільки у вас є пасивних переваг (на чорному фоні). У разі потреби ви можете сплатити зазначену на карті вартість, щоб отримати перевагу з умовою (на сірому фоні) посеред бою або під час перебування в підземеллі.

Якщо ви отримуєте предмет посеред бою або під час перебування в підземеллі, ви одразу отримуєте всі пасивні переваги, які він дає, і можете використати їх під час тієї ж дії.

Якщо ви втрачаєте предмет, який дає вам пасивну перевагу, посеред бою або під час перебування в підземеллі, ця перевага не зникає.

Ви можете використати до 10 переваг упродовж однієї героїчної дії. Коли ви використовуєте перевагу, ви не втрачаєте предмет, який її надав (наприклад, перевагу, отриману від «Довгих мечів»).

Невикористані переваги зникають, коли завершується героїчна дія.

Іноді вам необхідно буде використати переваги, щоб виконати щомісячний квест. У такому разі порахуйте свої переваги, а потім використайте їх усі одночасно, щоб пройти квест.

Типи переваг

| ЗВІР | МАГІЯ |
|----------|-------------|
| ГУМАНОЇД | БЛИЖНІЙ БІЙ |
| МЕРТВЯК | СКРИТНІСТЬ |

Універсальні переваги можуть бути використані як переваги будь-якого типу.

Б) БІЙ



Виконайте дію «Бій», щоб **вступити в бій із ворогом** на своїй території та вилучити його з ігрового поля. Ви можете виконати дію «Бій» лише тоді, коли на вашій території присутній ворог. Якщо на вашій території більше одного ворога, виберіть лише одного.

ПОЧАТОК БОЮ

Підрахуйте свої пасивні переваги. Відкрийте екран бою, щоб вибрати ворога. Виберіть кількість карт бою, яка відповідає рівню ворога. Застосунок відкриє першу обрану карту. Чим більше карт задіяно в бою, тим більші будуть втрати воїнів із вашого боку. Кожен ворог має спеціальні карти, що базуються на його особливостях, а також унікальну карту критичного удару.

ВИКОРИСТАННЯ ПЕРЕВАГ

Ви можете використовувати свої переваги, щоб змінити відкриті карти бою. Щоб використати перевагу, натисніть стрілку знизу карти бою. Карта зміниться — ефект стане кращим, а можливо, навіть буде позитивним.

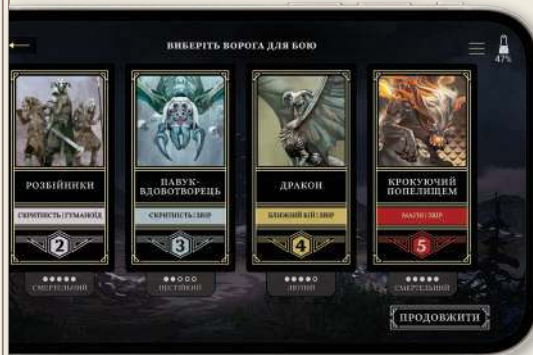
- Ви можете використовувати свої переваги на власний розсуд, наприклад, застосувати декілька переваг (або навпаки, жодної) для однієї карти.
- Кожну карту можна покращити до її найліпшого можливого ефекту, маючи достатню кількість переваг.
- Ви не можете скасувати використані переваги.
- Застосунок показує, скільки переваг ви вже використали.

ЗАСТОСУВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ

Коли ви завершили використовувати переваги на карті, дотримуйтесь інструкцій у застосунку, щоб розіграти ефект карти і перейти до наступної. Пам'ятайте, якщо ви не можете повною мірою втратити те, що зазначено на карті, втрачте те, що можете, й отримайте скверну. Коли ефекти всіх карт розіграні, ворог переможений! Приберіть жетон ворога з ігрового поля.



Натисніть кнопку бою, щоб відкрити екран бою



Виберіть ворога для бою



Кнопка статусу ворога

◆ ВИЛУЧЕННЯ ВОРОГІВ ◆

Деякі ефекти дають змогу вилучити ворогів з ігрового поля, не вступаючи з ними в бій. Відкрийте екран статусу ворога, щоб обрати того, кого ви хочете вилучити. Це не героїчна дія, тому ви не отримуєте два запали. Супостата не можна вилучити у такий спосіб.



◆ БІЙ ІЗ СУПОСТАТОМ ◆

Після того як ви досягли головної мети, ви можете розпочати бій із супостатом.

Він відбувається, як і звичайний бій, але має три ключові винятки:

- щоб перемогти супостата, ви повинні розіграти ефекти п'яти карт бою в одній битві;
- ви можете відступити під час бою із супостатом. Для цього ви повинні спершу розіграти ефект принаймні однієї карти бою. Після цього ви можете відступити або продовжити битву, відкривши наступну карту;
- Вам може зустрітися карта, яка була змінена за допомогою переваг у попередньому бою. Якщо таке станеться, ці переваги вже будуть застосовані, коли карта буде відкрита.

Примітка: може статися, що герої битимуться із супостатом декілька разів, перш ніж завдадуть йому остаточної поразки.



Приклад: ви вирішили битися із розбійниками. Їхній статус — смертельний, а у вас є чотири переваги. Розбійники — це вороги 2-го рівня, тому ви повинні вибрати дві карти бою.

Перша карта змушує вас втратити 12 через черепи на сусідній будівлі. Ви використовуєте три переваги, тож тричі натискаєте на стрілку. Це покращує карту, аж поки її ефект перестає завдавати втрат. Ви вирішуєте зберегти останню перевагу, оскільки у вас залишилася ще одна карта.

Наступна карта змушує вас втратити 10 . Ви використовуєте одну перевагу, щоб змінити ефект, тому втрачаєте лише 7 .

Ви втрачаєте 7 , але розбійники переможені. Вилучіть жетон розбійників з ігрового поля й отримайте 2 .

1



2



С) КВЕСТ



Виконайте дію «Квест», щоб **пройти квест** (включно з головною метою) або **дослідити підземелля** на своїй території. Дію «Квест» можна виконувати лише за умови повного виконання одного з двох варіантів, наведених нижче.

◆ ВИКОНАТИ КВЕСТ ◆

Проходження квестів передбачає перебування в певній локації, витрачання певних ресурсів, використання певних переваг, здолання певного ворога, завершення дослідження певного підземелля тощо.

Щоб виконати квест, виберіть його в застосунку, а тоді натисніть й утримуйте кнопку. Застосунок повідомить вам, що сталося. Прочитайте результат уголос, отримайте вказані нагороди та приберіть маркер квесту з ігрового поля.

Примітка: деякі квести застосунок завершує автоматично, коли ваше дослідження підземелля, пов'язаного з цими квестами, добігає кінця.

◆ ДОСЯГНЕННЯ ГОЛОВНОЇ МЕТИ ◆

Головна мета — це тип квесту. Ви можете досягти головної мети так само, як і у звичайному квесті, реалізуювши всі її вимоги.

Досягнення головної мети призведе до появи супостата десь на ігровому полі. Тепер ви можете вступити з ним у бій, щоб здолати його та перемогти у грі!

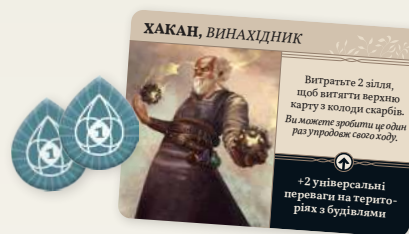


Приклад: ви вирішили пройти щомісячний квест помічника. Цей квест вимагає, щоб ви, перебуваючи на Попелястих пагорбах, витратили два спорядження.



Ви переміщуєтеся до Попелястих пагорбів і повертаєте свої «Сутінкові плащі» та «Шкіряний обладунок» у відповідні стоси, щоб виконати вимоги квесту. Ви отримуєте в помічники Хакана, винахідника.

Наприкінці цієї героїчної дії ви отримуєте 2 .



◆ ДОСЛІДИТИ ПІДЗЕМЕЛЛЯ ◆

Підземелля є частиною певних квестів. Ваша мета в кожному підземеллі — пройти його, досліджуючи кімнати, поки не знайдете кімнату-ціль (місце, де хтось переховується або захований предмет). Закінчення дослідження підземелля автоматично завершує пов'язаний із ним квест.

ВХІД ДО ПІДЗЕМЕЛЛЯ

Натисніть кнопку «Підземелля» і виберіть підземелля для дослідження. Застосунок покаже стартову кімнату й усі інші кімнати, до яких ви маєте доступ. Виберіть одну з них, щоб увійти. Коли ви це зробите, застосунок покаже, що відбувається в цій кімнаті.

ВИКОРИСТАННЯ ПЕРЕВАГ

Ви можете використати **одну** перевагу, щоб змінити на краще ефекти кімнати. Для цього натисніть кнопку «Змінити». Ефект кімнати зміниться на більш позитивний.

- Кожну кімнату можна змінити на краще лише один раз.
- Використані переваги не можна скасувати.

ЗАСТОСУВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ

Після того як ви вирішили, чи будете використовувати перевагу, дотримуйтесь інструкцій у застосунку, щоб розіграти ефекти кімнати. Пам'ятайте, якщо ви не можете повною мірою втратити те, чого вимагає кімната, втрачте те, що можете, й отримайте скверну. Тепер ця кімната захищена, і вам слід вирішити: зайти в наступну кімнату чи покинути підземелля.

- Якщо ви зачистили кімнату-ціль, ви дослідили це підземелля!
- Якщо ви покинете підземелля, захищені вами кімнати залишаються захищеними і тоді, коли хтось із героїв буде знову досліджувати це підземелля.



Кнопка підземелля



Виберіть підземелля, щоб увійти

Приклад: ви вирішили дослідити фортецю. Особливість фортець — ближній бій. Ви маєте одну перевагу від своїх «Довгих мечів».

Перша кімната, до якої ви потрапляєте, змушує вас втратити 5 . У вас є 7 , тож ви вирішуєте втратити їх і не використовувати свою перевагу.

Наступна кімната змушує вас втратити 1 . Але у вас 0 , тому ви використовуєте свою перевагу, щоб змінити ефект. І натомість тепер ви отримуєте 1 !

Оскільки у вас закінчилися переваги, ви вирішуєте покинути підземелля, очистивши дві кімнати, але не дослідивши його.

Наприкінці цієї героїчної дії ви отримуєте 2 .

ДОВГІ МЕЧІ

+1 перевага проти БЛИЖНЬОГО БОЮ.

2. Середина ходу (продовж.)

◆ ПІДСИЛЕННЯ ◆



Один раз за хід ви можете виконати дію «Підсилення», перебуваючи на території з будівлею. Кожна будівля може надати вам щось безкоштовно, або ж ви можете обрати покращений варіант цього, сплативши запал. Ви маєте вибрати щось одне.

| Будівля | Безкоштовний ефект | Покращений ефект |
|--|--|--|
|  ЦИТАДЕЛЬ | Отримайте 1 зілля безкоштовно. <i>Витягніть верхню карту з колоди зілля.</i> | Витратьте 5 , щоб отримати 1 чесноту. <i>Виберіть 1 зі своїх неактивних чеснот і переверніть її горілиць.</i> |
|  СВЯТИЛИЩЕ | Отримайте 1  безкоштовно. <i>Візьміть цей запал із запасу.</i> | Витратьте 5 , щоб вилучити всі свої скверни. <i>Поверніть ці карти під низ колоди скверни в будь-якому порядку.</i> |
|  СЕЛИЩЕ | Отримайте 6  безкоштовно. <i>Візьміть цих воїнів із запасу.</i> | Витратьте 1 , щоб отримати 12 воїнів. <i>Візьміть цих воїнів із запасу.</i> |
|  БАЗАР | Отримайте 1 спорядження безкоштовно. <i>Виберіть 1 карту зі стосу спорядження.</i> | Витратьте 2 , щоб отримати 1 скарб. <i>Виберіть 1 карту з ринку скарбів.</i> |

◆ КУБИК ТОРГУ ◆

Перед тим як виконати дію «Підсилення», ви можете кинути кубик торгу. Його результат вплине на результат цієї дії (і може скасувати її!).



Без змін.



Після підсилення ви отримуєте трьох воїнів.



Після підсилення ви отримуєте одне зілля.




Після підсилення ви отримуєте одне спорядження.



Підсилення скасовано! У цей хід ви більше не можете підсилюватися, хіба що ефект дасть вам ще одну дію «Підсилення».



Приклад: ви вирішили виконати дію «Підсилення» на базарі. Спочатку ви кидаєте кубик торгу, в результаті чого маєте отримати одне зілля після того, як виконаєте цю дію.

Ви вирішуєте витратити 2 , щоб скористатися покращеним ефектом базару, який дає змогу отримати скарб. Ви берете один із розкритих скарбів і кладете верхню карту з колоди скарбів горілиць на вільне місце, поповнюючи ринок.

Тепер ви застосовуєте результат кидка кубика торгу, тягнучи верхню карту з колоди зілля.

3. Кінець ходу

Наприкінці свого ходу ви **повинні** взяти череп із запасу й кинути його у Вежу. Якщо ви не можете кинути череп через те, що запас порожній, всі герої програють!

Коли ви кидаєте череп, він може випасти з Вежі, змусити Вежу обернутися або призвести до появи нового впливу. Якщо черепи випадають з Вежі, спершу розмістіть їх, а потім перейдіть до застосування ефектів впливу.

Примітка: після того як ви кинули череп у Вежу, ви більше не можете використовувати предмети під час цього ходу, навіть щоб мати справу з черепами або впливом.

◆ РОЗМІЩЕННЯ ЧЕРЕПІВ ◆

Коли череп з'являється з отвору Вежі, його потрібно розмістити на будівлі в тому королівстві, куди він упав спочатку (навіть якщо він потім закотиться в інше королівство).

Гравець, в рідному королівстві якого опинилися черепи, вирішує, де їх розмістити. Гравець, який кинув череп у Вежу, вирішує, де розмістити череп, який упав у покинутому королівстві.

Якщо на будівлі потрібно розмістити четвертий череп, вона натомість руйнується! Вилучіть будівлю і всі чотири черепи з гри. Гравець, у чиєму королівстві було зруйновано будівлю, отримує скверну. Якщо зруйнована будівля знаходилася в покинутому королівстві, ніхто не отримує скверни.

1



2




На жаль, на всіх будівлях Східного королівства вже є по три черепи. Мисливець за реліквіями вирішує розмістити череп у святелищі. Цей череп стає четвертим у святелищі, тож воно руйнується.

Святелище і всі чотири черепи вилучаються з гри, а Мисливець за реліквіями отримує скверну.



3. Кінець ходу (продовж.)

◆ ВПЛИВ ◆

 Завершення ходу більшості гравців має певний подальший вплив. Застосунок сповістить вас, коли це станеться.

Прочитайте вплив уголос і дотримуйтесь інструкцій. Гравець, який кинув череп у Вежу, робить необхідний вибір. Коли ефект впливу розіграно, натисніть «Підтвердити». Повторіть у разі потреби для кожного окремого впливу.

Вплив поділяється на такі категорії:

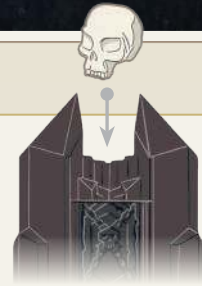
- **Атака ворогів:** вороги переміщуються та/або завдають удару. Цей вплив не настає, якщо на ігровому полі немає жодного ворога.
- **Поява ворогів:** десь на ігровому полі з'являються вороги.
- **Зростання сили ворога:** вороги змінюють статус і стають більш смертоносними. Цей вплив не настає, якщо на ігровому полі немає жодного ворога.
- **Рух Вежі:** Вежа обертається або з неї знімається печатка.
- **Дія Вежі:** супостат завдає удару з Вежі.
- **Вплив помічників:** помічники відкривають різні корисні ефекти.
- **Нові товари:** герої можуть замінити скарби на ринку.

Якщо ефект впливу вимагає від вас зняти печатку, зніміть ту, на яку вказують сяючі вогники. Вогники біля основи Вежі підсвічують, з якого боку розташована печатка. Вогник позаду печатки сигналізує, яку саме печатку потрібно зняти.

Якщо під час обертання Вежі або зняття печатки з'являються черепи, розмістіть їх згідно з правилами.

Після того як ви застосували ефект кожного впливу, свій хід розпочинає наступний гравець.

1



Приклад: ви (Мисливець за реліквіями) кидаєте череп у Вежу. Перший вплив призводить до появи тіньових вовків у Лісі тіней і Похмурих пустках.

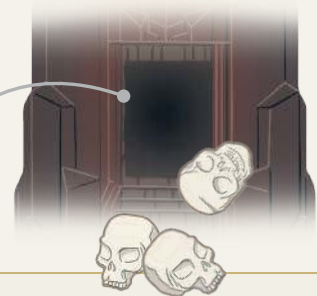
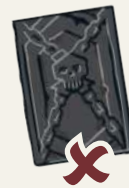
2



Ви розміщуєте по одному жетону тіньових вовків на кожній із цих територій.

Подальший вплив змушує вас зняти печатку, на яку вказують сяючі вогники.

3



Коли печатку знято, у Північному королівстві, яке є рідним королівством Жорстокого воєначальника, з'являються три черепи. Жорстокий воєначальник вирішує, на яких будівлях Північного королівства розмістити ці черепи.

Кінець гри

◆ ПОРАЗКА ◆

Ви негайно програєте гру в разі настання будь-якої з наведених нижче ситуацій:

- герой повинен отримати свою третю скверну;
- вам потрібно взяти череп із запасу, а там порожньо;
- добігає кінця шостий місяць.

Якщо ви програли гру, натисніть кнопку «Гру програно» на головному екрані застосунку.

◆ ПЕРЕМОГА ◆

Ви переможете, якщо досягнете головної мети, а потім здолаєте супостата.

ДОСЯГНЕННЯ ГОЛОВНОЇ МЕТИ

Головна мета вибирається на початку гри. Коли ви досягнете головної мети, супостат з'явиться десь на ігровому полі.

ПЕРЕМОГА НАД СУПОСТАТОМ

Супостат вибирається на початку гри. Якщо ви переможете супостата в бою, ви виграєте гру!

◆ СТАРТОВІ НАЛАШТУВАННЯ ГРИ ◆

На екрані статистики гри відображається унікальний код із 12 символів. Він містить усі налаштування гри: режим, кількість гравців, складність, головну мету, супостата, ворогів і можливий вплив.

Ви можете ввести цей код, щоб спробувати саме такі налаштування. Це дозволить вам переіграти гру, яку ви програли, або поділитися цікавим налаштуванням із друзями!



◆ ІКОНКИ ЗАСТОСУНКУ ◆

БІЙ

Кнопка



ПІДЗЕМЕЛЛЯ

Кнопка



СТАТУС ВОРОГА

Кнопка



ПЕРЕВАГА

Кнопка



ВПЛИВ

Іконка



КВЕСТ ПОМІЧНИКА

Іконка



КВЕСТ СУПОСТАТА

Іконка



ГОЛОВНА МЕТА

Іконка



КВЕСТ ВИКОНАНО

Іконка



ГРУ ПРОГРАНО

Кнопка



У прадавні часи учениця Азкола, чаклунка Німет, шукала найвеличнішого героя у кожному королівстві, щоб покласти край злодіянням свого вчителя. Поверніться в ті часи й доведіть, що саме ви — той обраний. Увійдіть до Вежі та викрадіть наймогутнішу реліквію Азкола, назавжди відправивши його у забуття.

Змагальний режим гри

Ми рекомендуємо ознайомитися з режимом кооперативної гри, перш ніж ви спробуєте змагальний режим.

◆ ОГЛЯД ◆

У змагальному режимі гри кожен герой намагається першим знайти реліквію, захovanу в підземеллі Вежі.

◆ ЗМІНИ В ПІДГОТОВЦІ ДО ГРИ ◆

Зверніть увагу на ці зміни та нові додаткові кроки в підготовці до гри:

- роздайте кожному гравцеві по чотири карти героїчних випробувань (по одній кожного типу) долілиць;
- роздайте кожному гравцеві по одному квест-предмету «Амулет надії»;
- виберіть у застосунку змагальний режим гри.

◆ МЕТА ГЕРОІВ ◆

Мета кожного героя — **пройти три героїчні випробування, потрапити в підземелля Вежі та знайти реліквію** і, звісно, не загинути в процесі.

ВИКОНАННЯ ГЕРОЇЧНИХ ВИПРОБУВАНЬ

Для проходження героїчного випробування ви маєте виконати дію «Квест», перебуваючи у спеціальній локації на ігровому полі. Також ви повинні мати або витратити певні ресурси чи предмети. Переверніть карту героїчного випробування горілиць, коли завершите його. Виконання героїчних випробувань, на відміну від квестів, не потрібно фіксувати в застосунку.

Важливо! Після проходження героїчного випробування ви можете зняти печатку з будь-якого отвору Вежі або повернути зняту печатку на будь-який отвір Вежі.



Необов'язковий ефект завершення героїчного випробування

ВХІД ДО ПІДЗЕМЕЛЛЯ ВЕЖІ

Виконавши три героїчні випробування, ви отримуєте доступ до підземелля Вежі. Потрапити до підземелля Вежі можна, виконавши дію «Квест» на будь-якій прилеглий до Вежі території.

ПОШУК РЕЛІКВІЇ

Щоб відшукати реліквію, вам потрібно знайти кімнату в підземеллі Вежі, де вона захована. Якщо ви знайдете реліквію, то переможете у грі! Якщо ви покинете підземелля, не знайшовши реліквію, то можете повернутися туди і продовжити пошук під час наступного ходу... проте інший герой може знайти її раніше за вас!

◆ ЗНИЩЕННЯ ГЕРОЯ ◆

Якщо ви маєте отримати третю скверну або вам потрібно взяти череп із запасу, а там порожньо, вашого героя знищено й ви вибуваєте з гри, а ваше рідне королівство стає покинутим.

◆ КІНЕЦЬ ГРИ ◆

Якщо хтось із героїв знайде реліквію, він перемагає! Якщо всіх героїв, крім одного, знищено — перемагає той, хто залишився. Якщо добігає кінця шостий місяць або певний вплив знищує всіх героїв, що залишилися, — Азкол зостається володарем, й ніхто з героїв не перемагає.

◆ РОЗ'ЯСНЕННЯ ◆

- Щомісяця застосунок пропонуватиме квест. Перший герой, який пройде щомісячний квест, отримає помічника. За невиконання щомісячного квесту штрафу не передбачено.
- Вам не потрібен дозвіл інших героїв, щоб впливати на них предметами або здібностями (наприклад, переміщувати їх за допомогою «Зілля тисячі кроків»).
- Незважаючи на змагальний характер гри, слово «ворог» стосується лише справжніх ворогів, а не інших героїв.
- Герої можуть обмінюватись один із одним, якщо ті, хто бере участь в обміні, погодяться на це.
- Якщо ви повинні отримати зілля, а в колоді не залишилося жодного, ви можете забрати зілля на свій вибір в іншого героя.



Опис жетонів



♦ Жетони ворогів ♦

Жетони ворогів показують розташування ворогів на ігровому полі. Ви повинні виконати дію «Бій», щоб вступити з ними в бій. Кожен жетон ворога показує рівень і особливості цього ворога. Жетони ворогів вилучаються, коли ви перемагаєте їх у бою або використовуєте ефект, який вилучає їх із гри.

Примітка: жетони ворогів двобічні. Обидва боки відрізняються лише зовнішнім виглядом. Використовуйте той, який вам більше до вподоби.



♦ Жетони підземель ♦

Жетони підземель показують розташування підземель на ігровому полі. Щоб дослідити їх, ви повинні виконати дію «Квест». Кожен жетон підземелля показує його особливість. Жетони підземель вилучаються, коли ви завершите дослідження або цього вимагає вплив.

♦ Жетони вогняних рік ♦

Жетони вогняних рік використовуються лише тоді, коли супостатом є **Крокуючий попелищем**. Ці жетони перетворюють звичайні річки на вогняні. Коли ви перетинаєте вогняну річку, ви втрачаєте шістьох воїнів. Ці жетони не можна вилучити.



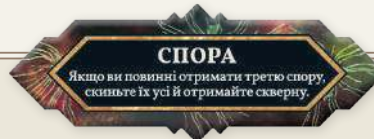
♦ Жетони караванів ♦

Жетони караванів використовуються лише тоді, коли **Мірас, повелителька коней** є головним помічником. Каравани функціонують як рухомі підземелля, що можна досліджувати.

Примітка: є лише три жетони караванів. Південного каравану не існує.

♦ Жетони облогових дерев ♦

Жетони облогових дерев використовуються лише тоді, коли **Лета, дріада** є головним помічником. Території з жетонами облогових дерев вважаються лісами, додатково до їхнього типу місцевості. Ви можете виконати дію «Підсилення» на території з жетоном облогового дерева, щоб перемістити його на сусідню територію.



♦ Жетони спор ♦

Жетони спор використовуються лише тоді, коли супостатом є **Млява гниль**.

Коли ви отримуєте жетон спори, покладіть його на планшет героя. Якщо ви маєте отримати третій жетон спори, поверніть усі жетони спор зі свого планшета у запас й отримайте замість них скверну.

Творці гри:

Автори гри: Rob Daviau, Isaac Childres, Noah Cohen, Justin D. Jacobson, Brian Neff

Розробка змагального режиму гри: Dave Chalker

Управління розробкою Вежі: Tim Burrell-Saward

Електротехніка: Charlie Bruce

Основні ілюстрації: Qistina Khalida

Концепт-арт: JJ Ariosa, Garrett Kaida

Ілюстрації до настільної гри: Garrett Kaida

Додаткові ілюстрації: Garrett Kaida, James Bousema, Nastya Lehn, Brian Patterson

Розробка логотипа: Jason Taylor

Графічний дизайн: Jason Taylor, Lindsay Daviau

Управління проектом: Suzanne Sheldon, Tim Burrell-Saward

Розробка застосунку: Björn Elieser Jónsson, Porcelain Fortress

Консультація з виробництва: Andrew Sung

Дизайн Вежі: Tim Burrell-Saward, Jason Taylor

Проектування та інженерна підтримка: Joana Miranda, Ian Goode, Matt Batchelor, Gerard Moore, Sam Costidell, Daniel Newton

Тривимірне моделювання: Hakan Diniz, Chad Hoverter

Моделювання мініатюр: Punga Miniatures

Дизайн інтерфейсу: Sam Ballard

Звуковий супровід: Cassini Sound

Редакція книги правил: Dustin Schwartz

Макет правил: Jason D. Kingsley, Lindsay Daviau

→ Особлива подяка сотням наших тестувальників та тисячам наших передзамовників.

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»

Керівниця проекту: Аліса Соляніченко

Перекладач з англійської: Тарас Ярош

Редакторка: Аліна Керімова

Головна редакторка: Оксана Квасняк

Верстальник: Віталій Мостепан

Апробація перекладу: А. Деркач, А. Зоценко, Д. Опаряк, GrafMonteNegro

Якщо потрібна порада щодо усунення несправностей, підтримка продукту чи клієнтів, відвідайте

returntodarktower.com/support

Версія
2.0

© 2023 Restoration Games, LLC. Return to Dark Tower, Restoration Games, логотип Restoration Games, слоган "Every Game Deserves Another Turn" та всі пов'язані з ними торгові марки є товарними знаками Restoration Games, LLC. Restoration Games, LLC знаходиться за адресою 12717 W SUNRISE BLVD #244, SUNRISE, FL 33323. Компоненти гри можуть відрізнятися від зображених. Виготовлено в Китаї. ЦЕЙ ПРОДУКТ НЕ Є ІГРАШКОЮ. НЕ ПРИЗНАЧЕНО ДЛЯ ВИКОРИСТАННЯ ОСОБАМИ ВІКОМ ДО 13 РОКІВ.

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

© ТОВ «Ігромаг», 2023. Усі права застережено. www.igromag.ua





RESTORATION
GAMES™



Ігромаг

Швидка пам'ятка

◆ ПРАВИЛА, ПРО ЯКІ ЗАЗВИЧАЙ ЗАБУВАЮТЬ ◆

- ◆ Ви можете витратити 1 , щоб подвоїти дальність свого переміщення. Після того як ви почали переміщення, ви більше не можете подвоювати або модифікувати дальність свого переміщення.
- ◆ На ігровому полі ніщо не може вас зупинити чи завадити вашому переміщенню. Ви можете вільно заходити і покидати території з ворогами, черепами, жетонами та іншими героями.
- ◆ Універсальні переваги можуть використовуватись як переваги будь-якого типу.
- ◆ Під час бою ви отримуєте скверну за кожну карту бою, вимоги втрат якої не можете повністю задовольнити.
- ◆ Поки гліф знаходиться перед вашим рідним королівством, ви повинні витратити 1 , якщо хочете виконати зображену на гліфі дію.
- ◆ Ви можете обмінюватися з іншими героями лише один раз за хід. Ви не можете обмінюватися чеснотами або скверною.

◆ ВИ ОТРИМУЄТЕ СКВЕРНУ, КОЛИ... ◆

- ◆ ефект вказує вам втратити воїнів, запал, предмети та/або чесноти, яких у вас немає;
- ◆ ефект вказує вам розмістити один або декілька черепів на зруйнованих будівлях;
- ◆ будівля у вашому рідному королівстві зруйнована;
- ◆ ефект вказує вам отримати скверну.

◆ ПЕРЕМОГА І ПОРАЗКА ◆

Ви **переможете**, якщо досягнете головної мети, а потім здолаєте супостата.

Ви негайно **програєте** в разі настання будь-якої з наведених нижче ситуацій:

- герой має отримати свою третю скверну;
- вам потрібно взяти череп із запасу, а там порожньо;
- добігає кінця шостий місяць.

◆ ІКОНКИ ЗАСТОСУНКУ ◆

БІЙ
Кнопка



ПІДЗЕМЕЛЛЯ
Кнопка



СТАТУС ВОРОГА
Кнопка



ПЕРЕВАГА
Кнопка



ВПЛИВ
Кнопка



КВЕСТ ПОМІЧНИКА
Кнопка



КВЕСТ СУПОСТАТА
Кнопка



ГОЛОВНА МЕТА
Кнопка



КВЕСТ ВИКОНАНО
Кнопка



ГРУ ПРОГРАНО
Кнопка

