

ВОЛОДАР ПЕРСНІВ

КАРТКОВА ГРА



Довідник правил

Як користуватися цим довідником

— Мушу потрапити на нараду місцевих володарів і дізнатись усе, що зможу. Проте зараз право ходу має Ворог, і він збирається відкрити свої козири.

— Гандальф, «Повернення короля»

Цей довідник — вичерпне джерело всіх правил, однак він не призначений для вивчення правил гри. Ви повинні спершу повністю прочитати книжку «Правила гри», а до цього довідника звертатися у разі виникнення запитань.

Більшу частину цього довідника займає глосарій, який містить детальні роз'яснення поданих в алфавітному порядку термінів і ситуацій, з якими гравець може зіткнутися під час гри. Саме до цього розділу варто звертатися насамперед, коли у вас виникатимуть запитання щодо правил.

Крім глосарію, у цьому довіднику ви знайдете три додатки. У Додатку I наведено схеми черговості, що ілюструють структуру всього ігрового раунду, а також докладні відомості про те, як виконувати кожен крок. У Додатку II детально описано структуру кожного типу карт, а в Додатку III містяться докладні правила гри в режимі кампанії.

«Володар перснів. Карткова гра» має багату історію, і хоч деякі продукти з великої кількості виданих найменувань більше не додруковують, та всі вони сумісні з цим удосконаленим базовим набором. Тому цей довідник містить інформацію, що стосується не лише вмісту вашого базового набору, а й усіх інших продуктів ЖКГ «Володар перснів».

Золоті правила

Якщо правила в цьому довіднику суперечать книжці «Правила гри», дотримуйтеся вказівок довідника.

Якщо текст карти суперечить правилам у довіднику чи книжці «Правила гри», дотримуйтеся вказівок карти.

Похмуре правило

Якщо гравці не можуть знайти в цьому довіднику відповіді, яка розв'язала б суперечності, пов'язані з правилами чи черговістю дій, то такі суперечності розв'язують вибором найгіршого варіанту з погляду перемоги в сценарії.

Глосарій

У цьому розділі в алфавітному порядку наведено перелік правил, термінів і ситуацій, які можуть виникати протягом гри. Якщо ви не можете знайти якийсь термін у довіднику, шукайте його за алфавітом у покажчику на с. 34.

Активна локація

Коли гравці подорожують у локацію, її вилучають із зони випробувань і кладуть біля колоди пригод, унаслідок чого вона стає активною локацією.

- ◇ У грі може бути лише одна активна локація. Гравці не можуть подорожувати в нову локацію, якщо у грі вже є одна активна локація.
- ◇ Активну локацію не враховують, визначаючи сукупну силу загрози в зоні випробувань.
- ◇ Активна локація виступає своєрідним буфером для поточної пригоди. Коли ви повинні покласти жетони прогресу на карту поточної пригоди, натомість кладіть їх на карту активної локації (в межах значення очок пригоди цієї локації).
- ◇ Якщо активна локація стає дослідженою завдяки ігровому ефекту або ефекту карти, який вимагає покласти кілька жетонів прогресу на карту пригоди (а жетони прогресу натомість кладуть на активну локацію), то надлишкові жетони прогресу, узяті завдяки цьому ефекту, кладуть на поточну пригоду.

Див. також: Досліджений, Подорож

Активний гравець

Поняття «активний гравець» використовують для позначення гравця, який зобов'язаний виконати (або який здобув можливість виконати) певну ігрову функцію під час структурного кроку або вікна особливих дій.

Активувати властивість / Зіграти карту

Коли гравець бажає зіграти карту або активувати зумовлену властивість, він спершу оголошує свій намір. Потім гравець повинен послідовно виконати такі кроки:

1. Перевірити наявність обмежень: чи можна в цей момент зіграти карту або активувати властивість?
2. Визначити вартість (або кілька вартостей, якщо такі є), яку треба заплатити, щоб зіграти карту або активувати властивість.
3. Застосувати будь-які модифікатори вартості (чи вартостей).

4. Оплатити вартість (чи вартості).
5. Вибрати ціль (чи цілі), якщо це можливо.
6. Зіграти карту або розіграти властивість.

Якщо будь-який із указаних кроків зможе призвести до настання умови активації властивості-реакції, то цю властивість можна активувати після настання умови активації.

Див. також: Вартість, Фаза планування

Атаки не під час фази бою

Якщо ворог виконує атаку не під час фази бою, дайте йому тіньову карту й дотримуйтеся кожного кроку розділу «Розігрування атак ворогів» на с. 25.

Якщо гравець виконує атаку не під час фази бою, дотримуйтеся кожного кроку розділу «Розігрування атак гравців» на с. 26.

Базобе значення

Значення кількості перед застосуванням інших модифікаторів. Для більшості кількостей це також надруковане значення.

Вартівник

Вартівник — це властивість ключового слова. Персонажа з ключовим словом «Вартівник» можна оголосити оборонцем під час атак ворогів, спрямованих проти інших гравців.

Після того як гравець, що перебуває в бою з ворогом, оголошує незахищену атаку (без власних оборонців), персонажа з ключовим словом «Вартівник» також можна оголосити оборонцем.

Оборонця з ключовим словом «Вартівник» треба виснажити й дотримуватися всіх звичайних вимог для захисту від атаки.

Вартість

Вартість карти в ресурсах — це кількість ресурсів, яку треба заплатити, щоб зіграти карту.

У тексті деяких властивостей описана вартість, яку треба оплатити, щоб використати цю властивість.

- ◇ Коли гравець оплачує вартість, оплату треба виконати картами й/або ігровими компонентами, якими розпоряджається гравець.
- ◇ Якщо для оплати вартості потрібен ігровий компонент, який не перебуває у грі, то гравець, що оплачує вартість, може використовувати тільки ігрові компоненти, що перебувають у його позаігровій зоні.

◇ Якщо для оплати вартостей однієї карти чи властивості треба виконати кілька платежів, ці платежі треба виконати одночасно.

◇ Вартість властивості не можна оплатити, якщо розігрування її ефекту не здатне змінити стан гри.

◇ Слово «щоб» в тексті властивості розділяє вартість і ефект у формулюваннях типу «оплатіть вартість, щоб застосувати ефект».

Див. також: Відповідність ресурсів, Щоб

Вибування гравця

Гравець вибуває з гри, якщо всі його герої знищені, якщо його рівень загрози досягає 50, або якщо ефект карти призводить до його вибування з гри.

◇ Коли гравець вибуває, то руку і колоду цього гравця, а також всі карти, якими він розпоряджався, кладуть у скиди їхніх власників. Усіх ворогів, які перебували в бою з цим гравцем, повертають у зону випробувань, зберігаючи всі їхні жетони поранень.

◇ Коли гравець вибуває, решта гравців продовжують грати далі, відкриваючи у фазі пригод на 1 карту зустрічей менше за кожного вибулого гравця.

◇ Якщо всі гравці вибувають, гра закінчується поразкою гравців.

Виберіть / Вибрати

Слово «виберіть» указує на те, що ігровий компонент (найчастіше карту) треба вибрати ціллю ефекту.

◇ Розпорядник властивості зі словом «виберіть» сам вибирає всі цілі для ефекту, якщо карта не вказує інакше.

◇ Якщо для ефекту властивості немає доступної цілі, то властивість не можна активувати.

Див. також: Власність і розпорядження

Вилучено з гри

«Вилучено з гри» — це стан карти поза грою. Вилучену з гри карту відкладають убік, і, поки вона вилучена, ця карта більше ніяк не взаємодіє з грою. Якщо не вказано конкретної тривалості вилучення, то вилучену з гри карту вважають вилученою до кінця гри.

Випробування

Термін «випробування» використовують для опису процесу відкриття карти зустрічі з колоди зустрічей, а також розігрування ефектів та розміщення цієї карти.

Випробування кожної карти зустрічі виконують таким способом:

1. Відкрийте карту зустрічі, перевернувши її горілиць, щоб усім було видно ігровий текст.
2. Розіграйте всі ключові слова та/або ефекти «після відкриття» на цій карті зустрічі.
3. Покладіть карту зустрічі у відповідну ігрову зону. Якщо відкрита карта зустрічі виявилася ворогом, локацією або ціллю, покладіть її в зону випробувань. Якщо відкрита карта зустрічі виявилася картою підступу, покладіть її у скид зустрічей.

Виснажений

Карти часто виснажують для того, щоб виконати атаку або використати певні властивості. Виснаживши карту, її треба розвернути на 90 градусів.

- ◇ Виснажену карту не можна виснажити знову, поки вона не повернеться у стан готовності. Зазвичай карти підготовлюють під час певного ігрового кроку або внаслідок властивості карти.
- ◇ Властивість виснаженої карти залишається активною і все ще може впливати на стан гри. Однак, якщо виснажену карту треба виснажити в межах оплати вартості використання властивості, її не можна виснажити знову, а отже, не можна використати для оплати властивості.

Див. також: Готовий

Відкладені ефекти

Деякі властивості містять відкладені ефекти. Такі властивості вказують на майбутній момент гри або визначають умову, яка може виникнути, і оголошують ефект, який повинен статися в цей час.

- ◇ Відкладені ефекти розігрують автоматично й відразу після того, як настає вказаний для них момент часу / справджується або виникає їхня умова, перш ніж можна буде використати реакції на цей момент.
- ◇ Розігруючи відкладений ефект, його не трактують як нову зумовлену властивість, навіть якщо відкладений ефект перед тим був створений зумовленою властивістю.

Див. також: Властивість, Ефекти, Зумовлена властивість

Відкрити

Коли гравець отримує вказівку відкрити карту зустрічі, він бере верхню карту з колоди зустрічей, перевертає її горілиць і визначає місце цієї карти в зоні випробувань, беручи до уваги наявні ключові слова та ефекти «після відкриття».

Відповідність ресурсів

Щоб зіграти карту, гравець повинен заплатити за неї, витративши жетони ресурсів із запасу ресурсів героя, який має символ ресурсу, що відповідає сфері впливу цієї карти.

- ◇ Якщо вартість карти дорівнює 0 і вона належить до певної сфери впливу, то, щоб зіграти цю карту, ви все одно повинні мати героя з відповідним символом ресурсів.
- ◇ За нейтральну карту можна заплатити будь-якими ресурсами (не треба дотримуватися принципу відповідності).

Див. також: Сфери впливу

Власність і розпорядження

Власником карти є гравець, у колоді якого карта була на початку гри. Власником колоди зустрічей і кожної карти зустрічей вважають сценарій.

- ◇ Початково карти входять у гру, потрапляючи в розпорядження свого власника. Вважають, що картами зустрічей розпоряджається сценарій.
- ◇ Розпорядник карти — це гравець, який на цю мить розпоряджається картою. Під час гри деякі властивості можуть призводити до переходу карт в інше розпорядження.
- ◇ Гравець розпоряджається картами у своїх позаігрових зонах (як-от руці, колоді та скиді).
- ◇ Якщо після переходу в інше розпорядження карта покидає гру внаслідок розігрування ігрової події, яка виводить її з гри, то карту фізично переміщують в еквівалент позаігрової зони її власника (рука, колода або скид). Інші властивості карти не можуть взаємодіяти з цим фізичним переміщенням.
- ◇ Коли персонаж, перебуваючи у грі, змінює свого розпорядника, то він не змінює свого попереднього стану (тобто персонаж залишається готовим або виснаженим, пораненим або ні тощо), і переміщується в ігрову зону свого нового розпорядника.
- ◇ Якщо карта змінює свого розпорядника, то її спорядження також переходить до нового розпорядника.
- ◇ Якщо тривалість не вказана, карта перебуває в новому розпорядженні, поки перебуває у грі.

Властивість, властивість карти Входити у гру

Властивість — це особливий ігровий текст, яким карта впливає на гру. Властивості карт бувають таких типів: дія, примусовий ефект, ключове слово, постійна властивість, реакція або властивість «після відкриття».

- ◇ Активувати властивості-дії або властивості-реакції не обов'язково. Слово «може» також передбачає можливість розіграти властивість. Гравець, що розпоряджається картою з необов'язковою властивістю, сам визначає — використовувати цю властивість у відповідний час чи ні.
- ◇ Обов'язково застосовувати або активувати такі типи властивостей: постійна властивість, примусовий ефект і властивість «після відкриття».
- ◇ Активувати будь-яке ключове слово, в описі ефекту якого є слово «може», не обов'язково. Застосування всіх інших ключових слів обов'язкове.
- ◇ Властивості карт дають змогу вибирати своєю ціллю, а також взаємодіяти лише з картами у грі (крім випадків, коли властивість конкретно стосується позаігрової зони або компонента не у грі). Властивості карт персонажів і спорядження можуть бути активовані або впливати на гру лише з ігрової зони (крім випадків, коли властивості передбачають використання карт із позаігрової зони, або вимагають, щоб карта була поза грою для розігрування її властивості). Вважається, що карти подій взаємодіють із грою з позаігрової зони, як визначено правилами для карт подій.
- ◇ Властивість карти можна активувати, лише якщо її ефект потенційно здатний змінити стан гри. Цю здатність визначають без урахування наслідків оплати вартості або будь-яких інших взаємодій між властивостями.
- ◇ Властивість карти можна активувати, лише якщо її вартість (після врахування модифікаторів) потенційно може бути повністю оплачена.
- ◇ Якщо текст властивості складається з кількох речень, розігруйте властивість послідовно, по одному реченню за раз.
- ◇ Якщо перед назвою властивості вказано умову черговості (позначену грубим шрифтом), після якої стоїть двокрапка, то таку властивість називають «зумовленою властивістю».

Див. також: Дія, Ефекти, Ключові слова, Постійна властивість, Примусово, Реакція

Входити у гру

Поняття «входити у гру» стосується будь-якого моменту, коли карта переміщується з позаігрової зони в гру. Зіграти карту та додати карту в гру за допомогою властивості карти — це два різні способи, за допомогою яких карта може ввійти в гру.

Готовий

Усі карти входять у гру готовими. Їх розміщують так, щоб розпорядник міг читати їхній текст зліва направо.

- ◇ Якщо гравець отримав указівку підготувати виснажену карту, то карта повертається до стану готовності.

Див. також: Виснажений

Гравець, що захищається

Коли ворог здійснює атаку проти гравця або проти персонажа, яким розпоряджається гравець, то цей гравець стає гравцем, що захищається.

- ◇ Якщо інший гравець оголошує оборонцем персонажа з ключовим словом «Вартівник», то атакований ворогом гравець усе одно залишається гравцем, що захищається. Ефекти карт, зокрема ефекти тіньових карт, які націлені на «гравця, що захищається» або «вас», усе одно залишаються націленими на гравця, якого атакував ворог.
- ◇ Якщо ворог атакує певного персонажа, гравець, який керує цим персонажем, стає гравцем, що захищається.

Дальня атака

Дальня атака — це властивість ключового слова. Гравець, що розпоряджається одним або кількома персонажами з ключовим словом «Дальня атака», може оголосити їх нападниками на ворогів, які перебувають у бою з іншим гравцем.

Персонаж може оголошувати дальні атаки проти цих цілей, коли його власник виконує крок «Розігрування атак гравців», або коли цей крок виконують інші гравці. У кожному разі персонаж повинен виснажитися і відповідати усім іншим вимогам для виконання атаки.

Дія, властивість-дія

Деякі властивості позначено словом «Дія» перед описом властивості. Такі властивості гравець може активувати лише під час «вікна дій». Докладніше про те, коли під час кожного раунду виникають вікна дій, див. с. 20 Додатку I.

Назви деяких властивостей-дій містять назву фази. Такі властивості також вважають властивостями-діями, проте з умовою, що ці властивості можна активувати лише під час вікна дій у вказаній фазі.

Дію треба розіграти якнайповніше, і тільки тоді переходити до активації наступної дії.

Гравець може активувати властивість-дію з таких джерел:

- ◇ Карта героя, союзника або спорядження, яка перебуває у грі та в розпорядженні цього гравця.
- ◇ Карта події на руці.
- ◇ Карта поза грою (якою володіє цей гравець) із властивістю, яка вказує, що її можна активувати, коли карта поза грою, або вимагає, щоб карта була поза грою для її розігрування.
- ◇ Властивості цілі, пригоди чи локації у грі, що мають умову «Дія:», позначену грубим шрифтом.

Див. також: Властивість, Зумовлена властивість, Додаток I

Додати у гру

Див.: Зіграти й додати у гру

Досліджений

Якщо кількість жетонів прогресу на карті локації дорівнює або перевищує кількість її очок пригоди, цю локацію вважають дослідженою і кладуть у скид.

- ◇ Покласти локацію у скид унаслідок її дослідження — це не те саме, що скинути її.
- ◇ Якщо активна локація стає дослідженою під час розв'язки пригоди, покладіть усі надлишкові жетони прогресу на карту поточної пригоди.

Ефекти

Ефект карти — це будь-який ефект, що виникає внаслідок розігрування тексту властивості, надрукованого на карті або отриманого з допомогою іншої карти. Структурний ефект — це будь-який ефект, що виникає внаслідок розігрування структурного кроку.

- ◇ Ефектам карт можуть передувати оплата вартості, умови активації, обмеження розігрування, дозволи на розігрування і/або вимоги до вибору цілей. Такі елементи не вважають ефектами.

◇ Після активації властивості гравці повинні розіграти ефект якнайповніше, якщо тільки в ефекті не використовується слово «можна».

◇ Коли ефект без вибору цілі намагається залучити кількість компонентів (наприклад, «визьміть 3 карти» або «перегляньте 10 верхніх карт вашої колоди»), яка перевищує кількість компонентів, що на цю мить перебувають у вказаній ігровій зоні, то ефект залучає стільки компонентів, скільки може.

◇ Закінчення тривалого ефекту (або припинення постійної властивості) не вважають зміною стану гри за допомогою ефекту карти.

◇ Якщо гравець отримує від властивості вказівку вибрати один з кількох ефектів, то він повинен вибрати ефект, який потенційно може змінити стан гри.

Див. також: Властивість, Додаток I

Ефекти заміни

Ефект заміни — це ефект, який замінює один спосіб розігрування іншими засобами для цього способу розігрування. Більшість ефектів заміни — це властивості реакції типу «коли виникне умова активації, натомість виконайте [ефект заміни]». Після того як усі реакції на початкову умову активації розіграно і настав час розіграти саму умову активації, натомість треба розіграти ефект заміни.

- ◇ Якщо кілька ефектів заміни активуються щодо однієї і тієї ж умови активації, то для розігрування умови активації використовують останній з них.

Ефект тіні

Деякі карти зустрічей мають другорядні ефекти, відомі як ефекти тіні. Ці ефекти відділені лінією тіні від решти тексту карти. Вони також позначені умовою «Тінь:», виділеною грубим курсивом.

- ◇ Ефекти тіні розігрують лише під час роздачі тінювих карт у разі атаки ворога.

Жетони вичерпалися

Ліміту щодо кількості жетонів ресурсів, поранень чи прогресу, які можуть перебувати в ігровій зоні в будь-який момент часу, немає.

Якщо у гравців вичерпалися жетони ресурсів, поранень чи прогресу, то для відстеження поточного стану гри їх можна тимчасово замінити будь-якими іншими ресурсами чи монетами.

Див. також: Поранення, Ресурси

За порядком ходів

Якщо гравці отримали вказівку виконати послідовність «за порядком ходів», перший гравець виконує свою частину послідовності першим, а після нього — інші гравці за годинниковою стрілкою.

- ◇ Якщо послідовність, яку виконують за порядком ходів, не завершується після того, як кожен гравець виконав свою частину послідовності один раз, послідовність можливостей виконують далі за годинниковою стрілкою, поки вона не буде завершена.
- ◇ Поняття «наступний гравець» завжди стосується наступного гравця за порядком ходів (за годинниковою стрілкою).

Загроза / Лічильник загрози

Загроза — це рівень ризику, на який наражається гравець протягом сценарію. Лічильник загрози використовують для відстеження рівня загрози гравця протягом усієї гри.

- ◇ Загроза гравця не може бути нижчою за 0.

Зіграти й додати у гру

Щоб зіграти карту, треба оплатити її вартість ресурсами, а потім розмістити карту в ігровій зоні. Це призводить до того, що карта входить у гру (або, якщо це карта події, то ви розіграєте її властивість і кладете у скид). Карти грають з руки гравця.

Деякі властивості призводять до того, що карти додають у гру. Це дозволяє уникнути оплати вартості карти, а також будь-яких обмежень чи заборон щодо можливості використання цієї карти. Карта, яку додали у гру, входить у гру в ігрову зону свого розпорядника.

- ◇ Карту, яку додали у гру, не вважають зіграною.
- ◇ Щоб зіграти карту, треба оплатити її вартість (враховуючи модифікатори).
- ◇ Коли карту додають у гру, то її вартість у ресурсах ігнорують.
- ◇ Якщо ефект, який додає карту у гру, не вказує інакше, то карти, які входять у гру таким способом, повинні зробити це в ігровій зоні або стані, що відповідає правилам розігрування карти.
- ◇ Якщо ви зіграли карту події, покладіть її на стіл, розіграйте її властивість, а потім покладіть у скид її власника.

Зіграти карту


Див.: Активувати властивість / Зіграти карту

Зміна початкової руки

Узявши під час приготувань карти для початкової руки, гравець має можливість поміняти всі карти. Гравець затасовує всі карти початкової руки у свою колоду й бере нові карти на руку. Узяті за другим разом карти гравець повинен залишити на руці.

Значення сили волі

Кожен персонаж має силу волі. Це значення вказує на внесок, який персонаж робить для успішного завершення пригоди, поки він залучений у неї.

- ◇ Силу волі позначають символом .

Див. також: Фаза пригод

Знищення

Коли героя або союзника знищено, власник кладе його карту горілиць на верх свого скиду. Коли знищують ворога, його карту кладуть горілиць на верх скиду зустрічей.

Покласти героя, союзника чи ворога у скид унаслідок знищення — це не те саме, що скинути цю карту.

Див. також: Поранення

Зона випробувань

Зона випробувань — це особлива ділянка ігрового поля. Вона представляє потенційні небезпеки, з якими гравці можуть зіткнутися в міру прогресу своєї пригоди.

- ◇ Після відкриття карти ворога, локації чи цілі її кладуть у зону випробувань.
- ◇ Поки карта локації лежить у зоні випробувань, гравці не перебувають у цій локації. Значення сили загрози кожної локації в зоні випробувань враховують під час визначення сукупної сили загрози в зоні випробувань.
- ◇ Поки ворог перебуває в зоні випробувань, він не вступає в бій із гравцем. Значення сили загрози кожного ворога в зоні випробувань враховують під час визначення сукупної сили загрози в зоні випробувань.

Зумовлена властивість

Зумовлена властивість — позначена грубим шрифтом команда черговості, після якої стоїть двокрапка, а далі йде решта тексту властивості.

- ◇ Зумовленими властивостями вважають дії, реакції, примусові властивості та властивості «після відкриття».
- ◇ Зумовлену властивість на карті гравця можна активувати лише в тому разі, якщо вона здатна сама по собі змінити стан гри. Цю здатність визначають без урахування наслідків оплати вартості чи майбутніх реакцій на цей ефект.
- ◇ Якщо на початку тексту властивості дії чи реакції не стоїть слово «примусово», то їх не обов'язково виконувати.
- ◇ Примусові властивості та властивості «після відкриття» автоматично активуються грою відповідно до черговості.

Див. також: Умова активації

Імунітет

Якщо карта має імунітет від певного набору ефектів, її не можна вибирати ціллю для ефектів цього набору, і вона також не зазнає їхнього впливу.

- ◇ Імунітет захищає тільки саму карту з імунітетом. На периферійні об'єкти (такі як спорядження, жетони на карті та властивості, що походять від карти з імунітетом) імунітет карти не поширюється.
- ◇ Якщо карта отримує імунітет, то попередні тривалі ефекти, що впливали неї, треба переглянути з огляду на отриманий імунітет.

Кампанія, режим кампанії

Див: Додаток III на с. 30.

Карти вичерпалися

Якщо у гравця вичерпалися карти в його колоді, він продовжує грати тими картами, які має у грі та на руці. Гравець не перетасовує свій скід.

Якщо в колоді зустрічей вичерпалися карти під час фази пригод, перетасуйте скід карт зустрічей і сформууйте нову колоду.

Карти ворогів

Вороги — це лиходії, істоти, монстри й посіпаки, що намагаються спіймати, знищити або ввести в оману героїв, коли ті вирушають у пригоду.

- ◇ Після відкриття карту ворога додають у зону випробувань.
- ◇ Карти ворогів залишаються у грі, поки вони не будуть переможені або вилучені з гри за допомогою властивості карти.
- ◇ Якщо ворог вступає в бій з гравцем, він залишається в бою з цим гравцем, поки не буде переможений або вилучений з ігрової зони цього гравця властивістю карти.

Див. також: Знищення, Перевірка агресивності, Поранення

Карти героїв

Герої — це головні персонажі, якими розпоряджається гравець під час проходження сценарію. Герої з'являються у грі з самого початку і саме вони надають ресурси, які використовують для оплати вартості карт (союзників, спорядження і подій) з колоди гравця.

Героїв можна залучати до пригод, нападати й оборонятися ними, крім того, в багатьох ситуаціях вони впливають на гру властивостями своїх карт.

- ◇ Кожен гравець вибирає 1–3 карти героїв і починає гру з ними.
- ◇ Карти героїв залишаються у грі, доки вони не знищені або не вилучені з гри властивістю іншої карти.

Див. також: Знищення, Очки витривалості, Поранення, Додаток II

Карти локацій

Локації — це небезпечні місця, куди гравець може подорожувати під час проходження сценарію.

- ◇ Після відкриття карту локації кладуть у зону випробувань.
- ◇ Карти локацій залишаються у грі, поки вони не будуть досліджені.
- ◇ Якщо гравці подорожують у локацію, вона стає активною локацією.

Див. також: Активна локація, Досліджений, Подорож

Карты персонажів

Персонажі — це супутники, які зібралися разом, щоб завершити пригоду.

Карты персонажів є 2 типів: герої та союзники. Будь-яку властивість, що стосується «персонажа», застосовують до обох типів.

Однак деякі властивості можуть стосуватися лише певного типу персонажів або можуть ігнорувати певний тип відповідно до тексту властивості.

- ◇ Персонажі входять у гру готовими, з'являючись в ігровій зоні гравця і потрапляючи в розпорядження свого власника.
- ◇ Персонажі залишаються у грі, поки їх не знищать або не вилучать унаслідок властивості чи під час відповідного етапу гри.

Див. також: Знищення, Карти героїв, Карти союзників, Очки витривалості, Поранення, Унікальні карти

Карти підступу

Карти підступу представляють пастки, прокляття, маневри, засідки та інші сюрпризи, з якими гравці можуть зіткнутися протягом сценарію.

Відкривши карту підступу, ви відразу розіграєте її властивості. Розігравши властивості карти підступу, покладіть її у скид зустрічей.

Карти події

Події — це дії, заклинання та інші несподівані okazaї, що можуть статися протягом гри.

- ◇ Тип властивості карти події, умова активації (якщо така є) та дозволи/обмеження її розігрування (якщо такі є) визначають, коли і як можна зіграти цю карту.
- ◇ Коли гравець грає карту події, він оплачує її вартість, розіграє її властивість, а тоді кладе цю карту у свій скид.
- ◇ Карти подій впливають на стан гри в той момент, коли їх грають і розіграють їхні властивості. Якщо карта події створює ефект тривалого впливу на стан гри, то лише карти, які перебувають у грі (або в ігровій зоні, що зазнає впливу) або сам стан гри на момент розігрування карти події, доступні для її впливу. Карти, які входять у гру після розігрування події, не зазнають впливу її тривалого ефекту.
- ◇ Якщо ефект карти події скасовано, то карту все одно вважають зіграною, а її вартість залишається оплаченою. Скасовано лише сам ефект.
- ◇ Якщо властивість, унаслідок якої карту події додають у гру, не змінює її тип на тип карти, яку можна зіграти, то така карта події не може ввійти у гру.

Див. також: Обмеження і дозволи на розігрування, Умова активації, Черговість розігрування властивостей, Додаток II

Карти пригод / Колода пригод

Кожна карта пригоди — це один з кількох етапів пригоди, який гравці виконують за сценарієм. Кожна карта пригоди — це пронумерований крок, який розіграють у фіксованому послідовному порядку. Ці карти складають разом у стос, який називають «колодою пригод».

Див. також: Додаток II

Карти союзників

Союзники — це персонажі (друзі, послідовники, істоти й найманці), які допомагають героям гравця протягом пригоди. Гравець грає карти союзників з руки, і ці карти залишаються в грі, поки їх не знищать.

Див. також: Знищення, Очки витривалості, Поранення, Додаток II

Карти спорядження

Спорядження — це зброя, броня, артефакти, начиння, уміння та умови. Зігравши таку карту, її треба прикріпити (покласти під низ іншої карти, але не повністю) до іншої карти або ігрового елемента. Карти спорядження переважно змінюють або впливають на активність карти або ігрового компонента, до яких їх прикріплюють.

- ◇ Карта спорядження не може увійти в гру, якщо немає доступної карти або ігрового компонента, до якого її можна прикріпити.
- ◇ До карти або ігрового компонента можна прикріплювати будь-яку кількість спорядження.
- ◇ Якщо карта, до якої прикріплено спорядження, покидає гру, негайно скиньте все прикріплене до неї спорядження.
- ◇ Ігрові обмеження, такі як «прикріплюють до героя з *Гондору*», перевіряють лише в момент, коли спорядження входить у гру.
- ◇ Гравець має можливість зіграти спорядження, прикріпивши його до персонажа іншого гравця. Коли спорядження входить у гру через прикріплення до персонажа, яким розпоряджається інший гравець, цей гравець отримує спорядження у своє розпорядження.
- ◇ Карта спорядження готується і виснажується незалежно від карти, до якої вона прикріплена.

Див. також: «Не може мати спорядження», Додаток II

Карти цілей

Цілі — це низка різних елементів, починаючи від завдань сценарію і союзників, які допомагають гравцям, до ключів, які дають гравцям змогу перейти до наступного етапу пригоди, та артефактів, потрібних для подолання певного виклику.

- ◇ Після відкриття карту цілі додають у зону випробувань.
- ◇ Карти цілі залишаються у грі, поки гра не вкаже гравцям вилучити їх із гри.
- ◇ Колода зустрічей розпоряджається картою цілі. Якщо гравець здобуває карту цілі, то нею тепер розпоряджається цей гравець.

Кілька оборонців

Деякі властивості карт дають змогу гравцям оголошувати кількох оборонців від атак.

- ◇ Об'єднайте силу захисту всіх оборонців під час розігрування атаки.
- ◇ Гравець, що захищається, повинен призначити всі поранення від атаки одному з персонажів-оборонців.

Ключові слова

Ключове слово — це атрибут, який передає певні правила своїй карті. Ключові слова: Вартівник, Дальня атака, Лихо, Навала, Обмежена кількість, Перемога, Постійно, Приготування, Стережений.

- ◇ Після деяких ключових слів іде текст нагадування, виділений курсивом. Текст нагадування — це скорочене пояснення того, як діє ключове слово, але це не текст правил і він не є рівноцінною заміною відповідного правила із цього глосарію.
- ◇ Якщо карта отримує кілька ключових слів з числом, то ці числа додають. *Наприклад, якщо карта підступу з «Лихо 2» після відкриття отримає «Лихо 1» з іншого джерела, то вона матиме загалом «Лихо 3».*

Коли

Слово «коли» стосується тієї ігрової події, яка триває, але ще не завершена. Деякі властивості реакції використовують слово «коли», щоб указати черговість їхньої активації.

Див. також: Умова активації

Колода гравця

Колода гравця містить комбінацію затасованих карт союзників, спорядження і подій. Протягом гри гравець бере свої карти зі своєї колоди.

Див. також: Карти вичерпалися, Створення колод

Колода зустрічей

Колода зустрічей містить лиходіїв, небезпеки, місцини й обставини, які перешкоджають гравцям успішно завершити їхню пригоду.

- ◇ Колода зустрічей складається з карт ворогів, локацій, підступу й цілей.
- ◇ Склад колоди зустрічей визначає сценарій, який гравці намагаються пройти.

Копія (карти)

Копію карти визначають за назвою: будь-яку іншу карту з такою самою назвою вважають копією, незалежно від типу карти, тексту, ілюстрації чи будь-яких інших характеристик карти (або карт).

Лихо X

Лихо X — це властивість ключового слова. Якщо відкрито карту зустрічі з ключовим словом «Лихо», кожен гравець повинен підвищити свій рівень загрози на вказане значення.

Ліміт

«Ліміт X за <фазу/раунд>» — це ліміт, указаний на деяких картах гравців. Ці ліміти стосуються конкретних карт. Кожну властивість з таким лімітом можна використати X разів за фазу/раунд для кожної карти з копією такої властивості.

«Ліміт X за гру» — це ліміт, указаний на деяких картах гравців. Ці ліміти стосуються конкретних гравців. Гравець може використати властивість з таким лімітом лише X разів за гру, незалежно від того, скільки карт з копією такої властивості він міг би використати для активації ефекту.

- ◇ Якщо ефект із лімітом скасовано, карту все ще вважають зіграною або властивість активованою, і її рахують до визначення ліміту.

Лімера «X»

Якщо це конкретно не вказано у властивості карти або гравець не отримав вибору, то «X» завжди дорівнює 0.

- ◇ Для вартості, пов'язаної з літерою X, значення X визначається властивістю карти або вибором гравця, після чого виплачена сума може бути змінена за допомогою ефектів без зміни значення X.

Модифікатори

Стан гри постійно перевіряє та (за потреби) оновлює значення будь-якої змінної величини, яка підлягає модифікуванню.

Щоразу, коли застосовується (або вилучається) новий модифікатор, значення величини перераховують, враховуючи незмінене базове значення і всі активні модифікатори.

- ◇ Під час обчислення певного значення всі модифікатори застосовують одночасно. Однак, виконуючи підрахунки, спершу застосуйте модифікатори додавання та/або віднімання, а тоді — модифікатори множення та/або ділення.
- ◇ Якщо значення «встановлюють» на певне число, то встановлювальний модифікатор замінює всі невстановлювальні модифікатори. Якщо кілька встановлювальних модифікаторів конфліктують, пріоритет має останній розіграний встановлювальний модифікатор.
- ◇ Якщо після врахування всіх активних модифікаторів значення виходить менше за 0, то його трактують як 0. На карті не може бути жодного «від'ємного» символу, атрибута, ознаки, вартості або ключового слова.
- ◇ Після застосування всіх модифікаторів дробові числа округлюють до більшого значення.

Може

Слово «може» означає, що певний гравець має можливість виконати те, про що йдеться. Якщо гравця не визначено, то ця можливість надається тому, хто розпоряджається картою з цією властивістю.

Навала

Навала — це властивість ключового слова. Відкривши карту зустрічі з ключовим словом «Навала» (навіть під час приготувань), відкрийте 1 додаткову карту зустрічі.

Якщо карта зустрічі має більше ніж одну властивість навали, відкрийте по 1 додатковій карті зустрічі за кожну окрему навалу.

Ключове слово «Навала» розігрують відразу після розігрування випробування карти зустрічі.

Нагода вступити в бій

Під час необов'язкового кроку «Нагода вступити в бій» (структурний крок 5.2) кожен гравець має можливість вступити в бій з одним ворогом із зони випробувань. Цю можливість називають «нагодою вступити в бій з ворогом».

- ◇ Кожен гравець має одну можливість вступити в бій з ворогом під час цього кроку.
- ◇ Значення агресивності ворога не впливає на можливість скористатися нагодою вступити в бій.

Див. також: Перевірка агресивності, У бою, Фаза зустрічей

Надрукований

Слово «надрукований» стосується тексту характеристики або значення, що безпосередньо надруковані на карті.

Наступний гравець

Термін «наступний гравець» завжди стосується наступного гравця за годинниковою стрілкою (від поточного активного гравця або від гравця, який нещодавно виконав ігрову функцію або спасував) згідно з порядком ходів.

У соло-грі наступного гравця немає, тож ефекти карт, що мають ціллю наступного гравця, не будуть активовані.

Натомість

Див: Ефекти заміни

Не можна / Не може

Слова «не можна» чи «не може» вважають незаперечною заборонаю, і їх не можуть скасувати інші властивості чи ефекти.

«Не може зазнати поранень»

Карті, яка «не може зазнати поранень», не можна призначити / перепризначити жетони поранень або перемістити на неї жетони поранень. Її також не можна вибрати для отримання поранень чи вибрати ціллю для ефекту, що міг би завдати їй поранень.

- ◇ Усі поранення, що вже були на карті до того, як вона отримала текст «не може зазнати поранень», залишаються на цій карті.
- ◇ Карту, яка «не може зазнати поранень», можна вивести з гри за допомогою ефектів, що не завдають поранень, як-от скидання.

«Не може мати спорядження»

До карти з текстом «не може мати спорядження» не можна прикріплювати карти спорядження.

- ◇ Якщо перед словом «спорядження» вказана ознака, то ця карта не може мати спорядження з цією конкретною ознакою, але може мати спорядження без цієї ознаки.
- ◇ Якщо карта персонажа отримує текст «не може мати спорядження», то все відповідне спорядження цього персонажа треба негайно скинути.

Див. також: Карти спорядження

Нейтральні карти

Нейтральні карти не належать до жодної сфери впливу.

- ◇ Гравець може оплатити нейтральні карти ресурсами з запасу будь-якого свого героя.
- ◇ Гравець може поєднувати ресурси героїв, що належать до різних сфер впливу, щоб заплатити за нейтральну карту.

Обмежена кількість

Обмежена кількість — це властивість ключового слова. Кожен персонаж може мати щонайбільше 2 карти спорядження із ключовим словом «Обмежена кількість».

Якщо до персонажа треба прикріпити третє спорядження з ключовим словом «Обмежена кількість», то одне з наявних у персонажа споряджень треба негайно перемістити у скид його власника.

Обмеження і дозволи на розігрування

Багато карт чи властивостей містять конкретні вказівки щодо того, коли і як їх можна (або не можна) використовувати, або конкретні умови, які повинні справджуватися, щоб їх можна було використати.

- ◇ Щоб використати властивість або зіграти карту, треба дотримуватися всіх її ігрових обмежень.
- ◇ Дозвіл — це необов'язкове ігрове обмеження, яке дає змогу гравцеві зіграти карту або використати властивість, не зважаючи на черговість чи вказівки, зазвичай передбачені правилами гри.

Див. також: Може

Одночасна черговість застосування

Якщо треба застосувати 2 або більше ефектів з однаковою умовою черговості (позначеною грубим шрифтом), то черговість застосування визначає перший гравець.

Ознаки

Більшість карт мають одну або кілька ознак, що вказані вгорі текстової секції та позначені *грубим курсивом*.

- ◇ Ознаки не мають безпосереднього впливу на гру. Натомість деякі властивості посилаються на карти, які мають, або, навпаки, не мають певних ознак.

Отримання

Слово «отримати» використовується в кількох контекстах.

- ◇ Якщо гравець отримує ресурси, то бере їх із загального запасу жетонів і додає в запас ресурсів зазначеного героя.
- ◇ Якщо карта отримує характеристику (наприклад, ознаку, ключове слово або текст властивості), карта функціонує так, ніби володіє отриманою характеристикою. Отримані характеристики не трактують як надруковані на карті.

Очки витривалості

Усі персонажі та вороги мають певну кількість очок витривалості. Якщо персонаж або ворог зазнає кількості поранень, що дорівнює або перевищує кількість його очок витривалості, то цього персонажа чи ворога знищують.

Див. також: Знищення, Карти ворогів, Карти героїв, Карти персонажів, Карти союзників, Поранення

Перевірка агресивності

Коли гравець отримує вказівку перевірити агресивність ворогів у зоні випробувань, він порівнює свій рівень загрози зі значенням агресивності ворога. Якщо рівень загрози гравця дорівнює або перевищує значення агресивності цього ворога, то цей ворог вступає в бій з цим гравцем, і карту ворога переміщують із зони випробувань в ігрову зону цього гравця.

Див. також: У бою, Фаза зустрічей, Нагода вступити в бій

Переміщення

Деякі властивості дають змогу гравцям переміщувати ігрові компоненти, такі як жетони поранень, карти чи жетони ресурсів.

- ◇ Коли компонент «переміщують», його не можна перемістити на своє колишнє (поточне) місце. Якщо немає дозволеного місця, куди можна перемістити компонент, переміщення не можна активувати.

Перемога

Перемога — це властивість ключового слова. Коли ви перемогли ворога або дослідили локацію з ключовим словом «Перемога», покладіть таку карту в переможний стос замість скиду зустрічей.

Ключове слово «Перемога» з'являється в нижній правій частині карти, і його не вважають частиною текстової секції карти. Ефекти, які спорожняють текстову секцію карти, не мають впливу на ключове слово «Перемога».

Наприкінці гри переможні очки карт із переможного стосу додають до результату групи.

Див. також: Підрахунок очок

Перемога у грі

Якщо принаймні один гравець залишається у грі після завершення фінального етапу сценарію, гра закінчується перемогою всіх гравців.

- ◇ Деякі властивості карт можуть вносити в гру додаткові умови перемоги. У разі виконання така умова негайно закінчує гру.

Див. також: Вибування гравця

Перший гравець / Жетон першого гравця

Ви спільно визначаєте першого гравця на початку гри. Жетон першого гравця використовують для позначення того, хто є першим гравцем. Наприкінці кожної фази відпочинку цей жетон переходить до наступного гравця (гравця ліворуч від поточного першого гравця), і цей гравець стає першим гравцем у наступному раунді.

Якщо перший гравець вибуває з гри, жетон першого гравця негайно переходить за годинниковою стрілкою до наступного гравця.

Радимо гравцям спільно обговорювати кожен план дій протягом гри, але за першим гравцем залишається останнє слово з таких питань:

- ◇ У фазі подорожі перший гравець вирішує, куди подорожуватимуть гравці.
- ◇ Якщо ефект зустрічі або пригоди націлений на одного гравця або карту, і є кілька доступних цілей, перший гравець вибирає ціль ефекту з числа доступних варіантів.
- ◇ Якщо два або більше ефектів активуються одночасно, перший гравець вирішує, в якому порядку їх розігрувати.

Перший гравець має пріоритет у черговості в таких ситуаціях:

- ◇ Перший гравець першим має можливість активувати дії або діяти першим у всіх стандартних вікнах дій. Потім можливостями виконання дій може скористатися решта гравців за порядком ходів.
- ◇ Перший гравець першим має можливість активувати реакції в кожен відповідний момент гри. Потім можливостями реакцій може скористатися решта гравців за порядком ходів.

Підрахунок очок

Підрахунок очок — корисний засіб для оцінки ефективності тієї чи іншої колоди чи загону героїв, а також для порівняння однієї колоди чи групи колод з іншою. Це дає змогу гравцям кілька разів проходити один і той же сценарій з різними комбінаціями героїв і колод, оцінюючи їхню ефективність у кожній партії.

Якщо ви перемагаєте, рахуйте набрані очки наведеним нижче способом, щоб дізнатися свій результат.

1. Додайте три небажані показники: кінцевий рівень загрози кожного гравця, значення загрози всіх переможених героїв і кількість жетонів поранень на всіх уцілілих героях.
2. Додайте по 10 за кожен завершений раунд гри.
3. Відніміть усі набрані переможні очки.

Коли гравець вибуває, його рівень загрози автоматично зростає до 50, і всіх героїв цього гравця вважають переможеними. За такої системи підрахунку очок перемога з меншою кількістю очок бажаніша, ніж із більшою кількістю.

Після того як

Термін «після того як» стосується ігрової події, яка щойно завершилася. Багато властивостей реакції використовують термін «після того як», щоб указати особливі умови їхнього застосування.

Див. також: Зумовлена властивість, Реакція

Подорож

На деяких картах локацій вартість подорожі позначено грубим шрифтом. Щоб подорожувати в таку локацію, спершу треба оплатити вартість подорожі.

Якщо гравці не можуть оплатити вартість подорожі, то не можуть подорожувати в цю локацію.

Поза грою

Див.: У грі та поза грою

Поміняти

Деякі ефекти використовують слово «поміняти». Щоб розіграти такий ефект, треба мати що на що поміняти.

- ◇ У разі обміну значень можна поміняти значення «0», але не можна поміняти нульовий запис у відповідному полі.

Поранення

Жетони поранень можна викладати на карти персонажів і ворогів унаслідок атак і різних властивостей.

Якщо на карті персонажа або ворога є кількість жетонів поранень, що дорівнює або перевищує кількість його очок витривалості, цього персонажа або ворога знищують.

Завдання поранень передбачає виконання таких кроків:

1. Визначте кількість поранень, яких треба завдати (враховуючи модифікатори).
2. Призначте кількість поранень цілі (персонажу або ворогові).
3. Покладіть жетони поранень на карту цілі (персонажа або ворога).

Див. також: Знищення, Карти вичерпалися, Очки витривалості

Порожній

Якщо внаслідок впливу властивості текстової секції карти вважають «порожньою», то цю текстову секцію трактують так, ніби в ній немає жодного надрукованого тексту. Ця властивість не поширюється на текст, який карта отримує з іншого джерела.

- ◇ У текстовій секції карти містяться її властивості, ключові слова й ознаки.
- ◇ Карта з порожньою текстовою секцією зберігає свій художній текст і/або текст історії.

Постійна властивість

Постійна властивість — це будь-яка властивість без ключового слова, текст якої не містить позначеної грубим шрифтом умови черговості, що визначає її тип властивості. Постійна властивість стає активною, щойно карта з нею входить у гру, і залишається активною, поки карта перебуває у грі.

- ◇ Деякі постійні властивості вимагають відстежування певних умов (позначені такими словами, як «протягом», «якщо» або «поки»). Ефекти таких властивостей активні в будь-який час, коли виконується зазначена умова.

- ◇ Якщо в грі є кілька карт з однаковими постійними властивостями, кожна з них впливає на стан гри окремо.

Див. також: Властивість, Властивість карти, Ефекти

Постійно

Див.: «Реєстр кампанії» на с. 31.

Потім

Якщо текст ефекту властивості містить слово «потім», то спершу треба повністю розіграти текст, що передує слову «потім» (або впевнитися, що його умови виконуються), а після цього можна розігрувати текст ефекту, наведений після слова «потім».

- ◇ Якщо ви успішно розіграли частину ефекту перед словом «потім», то повинні спробувати розіграти частину ефекту після слова «потім».
- ◇ Якщо вам не вдалося успішно розіграти частину ефекту перед словом «потім», то ви не розіграєте частину ефекту після слова «потім».

Див. також: Зумовлена властивість, Реакція

Поточна пригода

«Поточна пригода» стосується етапу пригоди, який гравці на ту мить намагаються пройти.

Див. також: Карти пригод

Початковий рівень загрози

Початковий рівень загрози гравця — це сукупне значення загрози всіх героїв, якими розпоряджається цей гравець.

Див. також: Приготування

Пошук

Коли гравець отримує вказівку шукати карту, він може переглядати кожну з карт у зоні пошуку.

Якщо гравець знаходить карту, яка відповідає потрібним вимогам, він може додати цю карту в ігрову зону, вказану в тексті ефекту пошуку.

- ◇ Карти, які ви шукаєте, не вважають такими, що покидають зону пошуку.

Приготування

Приготування відбуваються до початку гри.

Ефекти карт, що активуються під час приготувань, треба розіграти повністю.

Щоб приготуватися до гри, виконайте такі 7 кроків:

1. Перетасуйте колоди. Перетасуйте всі колоди гравців і колоду зустрічей. Не тасуйте колоду пригод.

2. Розмістіть героїв і встановіть початкові рівні загрози. Кожен гравець розміщує своїх героїв у власній ігровій зоні, рахує сукупне значення загрози героїв, якими він розпоряджається, і встановлює це значення на своєму лічильнику загрози. Це значення — початковий рівень загрози цього гравця у грі.

3. Створіть загальний запас жетонів. Покладіть жетони поранень, прогресу й ресурсів окремими купками біля колоди зустрічей. Усі гравці за потреби беруть жетони з цього загального запасу протягом усієї гри.

4. Визначте першого гравця. Гравці визначають першого гравця на підставі вибору більшої. Якщо це неможливо, тоді визначте першого гравця навмання. Після цього перший гравець бере жетон першого гравця і кладе його перед собою як нагадування.

5. Візьміть карти для початкової руки. Кожен гравець бере по 6 верхніх карт своєї колоди. Якщо гравець хоче, то може один раз поміняти всі карти для початкової руки.

6. Приготуйте карти пригод. Викладіть карти пригод у послідовному порядку, відповідно до номерів на звороті кожної карти. Карта етапу 1А повинна бути зверху колоди, а під нею — решта карт за порядком зростання номерів. Помістіть колоду пригод біля колоди зустрічей, у центрі ігрової зони.

7. Дотримуйтеся вказівок із приготувань сценарію. На звороті першої карти пригод зазвичай містяться вказівки із приготувань сценарію. Дотримуйтеся цих вказівок, перш ніж перевернути карту пригод.

Завершивши ці кроки, гравці починають гру з першого ігрового раунду.

Примусово, примусовий ефект

Примусово — це назва умови, позначена грубим шрифтом. Якщо слово «Примусово» передує зумовленій властивості, то активація цієї властивості обов'язкова.

- ◇ У разі наявності будь-якої умови активації примусові реакції мають пріоритет та активуються перед непримусовими реакціями того самого типу зі словами «коли» або «після того як».

◇ Якщо дві або більше примусових властивостей активуються в той самий момент, порядок активації властивостей визначає перший гравець, незалежно від того, хто розпоряджається картами з цими властивостями.

◇ Кожну примусову властивість треба розігрувати якнайповніше, перш ніж активувати наступну примусову властивість із тією ж умовою активації.

◇ Щоб розіграти примусовий ефект, він повинен бути активним і перебувати у грі на момент настання його умови активації.

Див. також: Зумовлена властивість

Проходження пригод

Гравці негайно переходять до наступного етапу пригод після того, як розмістять на карті поточної пригод кількість жетонів прогресу, що дорівнює або перевищує кількість очок пригод цієї карти.

- ◇ Надлишкові жетони прогресу, зароблені під час пригод, не переносять на наступну пригоду.

Реакція

Деякі властивості позначено словом «Реакція», після якого йде опис властивості. На відміну від властивостей-дій, які розігрують під час вікон дій, властивості-реакції можна виконати після настання умови активації, вказаної в тексті властивості реакції.

◇ Можна виконати кілька реакцій унаслідок тієї самої умови активації.

◇ Коли 2 або більше властивостей-реакцій використовують ту саму умову, розіграйте всі ефекти реакцій, в яких використовується слово «коли», а потім ефекти реакцій зі словом «після того як».

◇ Властивість-реакцію завжди використовують відразу після настання і розігрування умови її активації. Перший гравець завжди може першим скористатися властивістю реакції у відповідь на виниклу умову активації. Потім це може зробити наступний гравець тощо. Усі гравці мають можливість скористатися реакцією на таку умову активації. Вони роблять це за порядком ходів, аж поки всі не спасують.

◇ Після того як усі гравці (скориставшись можливістю реакції на умову активації) спасують, подальші реакції на цю конкретну умову активації більше розігрують.

Див. також: Одночасна черговість застосування, Черговість і розігрування властивостей

Ресурси

Ресурси — це ігрові гроші, їх використовують для оплати карт і властивостей карт.

На початку гри жетони ресурсів розміщують у загальному запасі жетонів. Коли герой отримує ресурси, перемістить їх із загального запасу жетонів в запас ресурсів героя. Коли гравець витрачає ресурси з запасу ресурсів героя, він повертає їх із запасу героя в загальний запас жетонів.

Див. також: Вартість, Жетони вичерпалися

Рівень загрози вибування

Рівень загрози вибування — це значення загрози, за якого гравець вибуває з гри.

Якщо рівень загрози гравця досягає 50, цей гравець негайно вибуває з гри.

Розпорядження

Див.: Власність і розпорядження

Самореферентні властивості

Самореферентні властивості стосуються лише конкретної карти, на якій є ця властивість, і не поширюються на інші копії цієї карти.

Сила атаки

Усі персонажі й вороги мають силу атаки. Це значення визначає кількість поранень, яких персонаж або ворог завдає під час атаки.

◇ Силу атаки позначають символом ✖.

Див. також: Фаза бою

Сила захисту

Кожен персонаж і ворог має свою силу захисту. Це значення дорівнює кількості поранень, на яку персонаж зменшує атаку, коли захищається, або кількості поранень, на яку ворог зменшує атаку, коли його атакують.

◇ Силу захисту позначають символом 🛡.

Див. також: Фаза бою

Скасування

Деякі властивості карт (зазвичай властивості-реакції) можуть «скасувати» ефекти інших карт або ігрові ефекти. Властивості скасування переривають і запобігають активації ефекту, тому ці властивості мають пріоритет у порядку розігрування перед усіма іншими властивостями.

◇ Якщо ефект скасовано, він більше не є неминучим, і наступні властивості (зокрема скасування) не можна активувати у зв'язку зі скасованим ефектом.

◇ Коли ефекти властивості скасовують, то властивість усе одно вважають використаною, і її вартість треба оплатити.

◇ Якщо ефекти карти події скасовано, то карту все одно вважають зіграною, а тому кладуть у скид її власника.

◇ Якщо ефекти карти підступу скасовано, то карту все одно вважають відкритою, а тому кладуть у скид зустрічей.

Див. також: Вартість, Властивість, Умова активації

Скид і переможний стос

Унаслідок багатьох ігрових ефектів карти кладуть у скид гравця, скид зустрічей або переможний стос.

◇ Кожен гравець має свій скид, для колоди зустрічей також є окремий скид.

◇ Коли карту скидають, її кладуть у скид тієї колоди, до якої вона належить.

◇ Карти в переможному стосі та в кожному скиді — відкрита інформація, кожен гравець може будь-коли переглянути їх.

◇ Порядок карт у скиді не можна змінювати, крім ситуацій, коли гравець отримує відповідну вказівку від властивості карти.

◇ Якщо у скид треба одночасно покласти кілька карт, то власник карт вибирає порядок, у якому ці карти покладуть у скид.

Спілкування за ігровим столом

Гравцям дозволено спілкуватися один з одним під час гри. Загалом це варто робити для того, щоб разом скласти й виконати якнайкращий план дій. Гравці можуть обговорювати все, що їм заманеться, зокрема карти у грі й карти на своїх руках. Однак не можна дивитися карти інших гравців чи вказувати, що їм слід робити.

Створення колод

Щоб створити власну колоду гравця:

◇ Гравець повинен вибрати від 1 до 3 карт героїв.

◇ Колода гравця повинна містити щонайменше 50 карт гравця.

◇ Верхнього ліміту щодо кількості карт у колоді гравця немає.

◇ Колода гравця може містити щонайбільше 3 копії (однакова назва) будь-якої карти.

Стережений

Стережений — це властивість ключового слова. Після відкриття карти цілі з ключовим словом «Стережений» (навіть під час приготувань), відкрийте наступну карту з колоди зустрічей і прикріпіть її до карти з ключовим словом «Стережений», а потім покладіть обидві карти в зону випробувань.

Якщо на наступній карті також буде ключове слово «Стережений», то відкрийте ще одну карту з колоди зустрічей, щоб виконати ефект першого ключового слова, а потім виконайте ефект ключового слова «Стережений» на другій карті.

Карти ворогів і локацій, прикріплені до стережених цілей, додають своє значення загрози до цілей, поки перебувають у зоні випробувань.

Поки до цілі прикріплено одну або більше карт зустрічей, її не можна здобути. Після того як ви позбудетеся всіх прикріплених карт зустрічей, ціль залишається в зоні випробувань, поки її не здобудуть.

Нестережену ціль можна здобути способом, указаним в тексті її карти.

Карти зустрічі, прикріпленої до стереженої цілі, можна позбутися тим чи іншим способом залежно від типу карти:

- ◇ **Ворог:** ворог покидає гру внаслідок поразки в бою або внаслідок ефекту карти.
- ◇ **Локація:** локація покидає гру внаслідок повного дослідження або внаслідок ефекту карти.
- ◇ **Підступ:** ефекти підступу розігрують або скасовують.

Див. також: Карти цілей

Структурні ефекти та структурні кроки

Структурний крок — це обов'язкова ігрова подія, продиктована структурою гри. Структурний ефект — це будь-який ефект, що виникає внаслідок розігрування структурного кроку.

Див. також: Додаток I

Сфери впливу

У грі є 4 різні сфери впливу, як показано в секції праворуч.

Якщо на карті гравця є символ сфери впливу, то ця карта належить до відповідної сфери впливу.

Див. також: Відповідність ресурсів

Сфери впливу

Лідерство		Ψ
Знання		
Дух		
Тактика		

Типи карт

У грі є такі типи карт: пригода, ворог, локація, підступ, ціль, герой, союзник, спорядження і подія.

Карти кожного типу мають свою структуру, докладно описану в Додатку I.

- ◇ Якщо властивість призводить до зміни типу карти (наприклад, карта союзника стає картою ворога), вона втрачає всі інші типи карт, якими вона володіла, і діє так само, як і будь-яка інша карта нового типу.

Тривалі ефекти

Деякі властивості карт створюють ефекти або умови, які впливають на стан гри протягом певного періоду часу (наприклад, «до кінця фази» або «до закінчення цієї атаки»). Такі ефекти називають тривалими ефектами.

- ◇ Тривалий ефект зберігає свій вплив після розігрування властивості, яка його створила, протягом терміну, вказаного в ефекті. Ефект продовжує впливати на стан гри протягом вказаного періоду часу, незалежно від того, перебуває чи залишається у грі карта, яка створила цей тривалий ефект.
- ◇ Якщо тривалий ефект, створений картою гравця, впливає на карти в грі (або певний набір карт), то його застосовують лише до карт, які перебувають у грі (або які відповідають особливостям набору) на момент встановлення тривалого ефекту. Карти, які входять у гру (або змінюють свій статус, щоб відповідати критеріям вказаного набору) після встановлення тривалого ефекту, не зазнають впливу цього тривалого ефекту.

- ◇ Якщо тривалий ефект, створений картою зустрічі або картою пригоди, впливає на карти у грі (або певний набір карт), то його застосовують до всіх карт, які відповідають його критеріям, незалежно від їхнього ігрового стану на момент встановлення тривалого ефекту. Карти, які входять у гру (або змінюють свій статус, щоб відповідати критеріям указанного набору) після встановлення тривалого ефекту, згодом зазнають впливу цього тривалого ефекту так само, як карти, які перебувають у грі на момент його встановлення. Це допомагає колоді зустрічей утворювати ефективні комбінації карт.
- ◇ Тривалий ефект закінчується, щойно настає момент часу, указаний в описі його тривалості. Це означає, що тривалий ефект «до кінця раунду» закінчується безпосередньо перед тим, як може активуватися властивість «наприкінці раунду» або відкладений ефект.
- ◇ Тривалий ефект, який закінчується наприкінці вказаного періоду, можна активувати тільки протягом цього періоду часу.

У бою

Коли ворог з іншої локації гри входить в ігрову зону гравця, цей ворог вступає у бій з цим гравцем, а цей гравець вступає у бій з цим ворогом.

- ◇ Ворога, що перебуває в бою, не враховують, визначаючи сукупну силу загрози в зоні випробувань. Натомість кожен ворог у бою виконує атаку під час фази бою.
- ◇ Ворог у бою залишається в бою з гравцем, поки він не буде знищений, переміщений в іншу ігрову зону або вилучений з гри.

Див. також: Перевірка агресивності, Фаза бою

У грі та поза грою

Карти, що лежать горілиць у зоні випробувань або ігровій зоні гравця, вважають картами «у грі». Крім того, верхня карта колоди пригод та активна локація також перебувають у грі.

Поняття «поза грою» позначає карти на руці гравця, його колоду та скид, колоду зустрічей, скид зустрічей, карти в переможному стосі, відкладені вбік карти й карти, вилучені з гри.

- ◇ Властивості карт дають змогу взаємодіяти, а також вибирати своєю ціллю лише карти, що перебувають у грі (за винятком ситуацій, коли текст властивості конкретно стосується позаігрової зони).

- ◇ Властивості карт можуть бути активовані або впливати на гру лише з ігрової зони (за винятком ситуацій, коли властивості конкретно передбачають використання карт із позаігрової зони або вимагають, щоб карта була поза грою для розігрування її властивості). Обмеження та дозволи на розігрування вважають винятком, що може вплинути на те, як карту можна або не можна використати чи викласти.
- ◇ Карта входить у гру, коли її переміщують з позаігрового джерела в ігрову зону.
- ◇ Карта покидає гру, коли її переміщують з ігрової зони у відповідне місце позаігрової зони.

Див. також: Властивості, Ефекти

Узяття карт

Коли гравець отримує вказівку взяти одну або кілька карт, то бере їх з верху своєї колоди.

Коли гравець бере 2 або більше карт унаслідок одного ігрового кроку або властивості карти, то бере їх одночасно.

Узяті карти додають до руки гравця.

Кількість карт, які гравець може взяти в кожному раунді, не обмежена.

Ліміту карт на руці немає.

Див. також: Карти вичерпалися


Умова активації

Умова активації — це конкретна ігрова подія, яка стається у грі. У тексті карти умова активації — це елемент властивості, що посилається на певну ігрову подію, з настанням якої цю властивість можна використати. Опис умови активації властивості зазвичай іде після слова «коли» або «після того як».

- ◇ Якщо одна ігрова подія створює кілька умов активації (наприклад, одна атака змушує персонажа зазнати поранення і стати переможеним), то ці умови активації розігрують за допомогою одного вікна реакції, в якому властивості щодо будь-якої з умов активації, створених цією ігровою подією, можна використати в будь-якому порядку.

Див. також: Коли, Після того як, Реакція

Унікальні карти

Якщо перед назвою карти стоїть символ , то цю карту вважають «унікальною». Гравці як група можуть мати у грі лише одну копію (за назвою) кожної унікальної карти.

- ◇ Гравець не може зіграти або додати у гру унікальну карту, якщо копія цієї карти вже є у грі.
- ◇ Якщо унікальна версія персонажа входить у гру з колоди зустрічей, а в розпорядженні гравця вже є копія цього персонажа, то цей гравець повинен скинути версію, якою він розпоряджається.

Див. також: Власність і розпорядження

Уточнювачі

Якщо в тексті карти є уточнювач, після якого йде кілька понять, то цей уточнювач стосується кожного вказаного у переліку поняття (якщо уточнювач можна застосувати). *Наприклад, у тексті «кожен готовий персонаж і спорядження» слово «готовий» стосується і «персонажа», і «спорядження».*

Фаза бою

Кроки цієї фази, а також способи розігрування атак описані в пунктах черговості 6.1–6.11 на с. 24–25.

Фаза відпочинку

Кроки цієї фази описані в пунктах черговості 7.1–7.5 на с. 25.

Фаза зустрічей

Кроки цієї фази та спосіб проведення перевірки агресивності описані в пунктах черговості 5.1–5.4 на с. 24.

Фаза планування

Кроки цієї фази, а також процес розігрування карт описані в пунктах черговості 2.1–2.4 на с. 22–23.

Фаза подорожі

Кроки цієї фази, а також процес подорожі в локації описані в пунктах черговості 4.1–4.3 на с. 23.

Фаза пригод

Кроки цієї фази, а також процес визначення розв'язки пригоди описані в пунктах черговості 3.1–3.5 на с. 23.

Фаза ресурсів

Кроки цієї фази, а також процес отримання ресурсів описані в пунктах черговості 1.1–1.4 на с. 22.

Черговість розігрування властивостей

Коли одна умова активує кілька властивостей, їх розігрують у такому порядку:

1. Постійні властивості
2. Примусові властивості
3. Властивості-реакції

Визначаючи порядок розігрування властивостей у межах цих типів, спершу розіграйте властивості зі словом «коли», а після цього розіграйте властивості зі словом «після того як».

- ◇ Якщо одночасно треба розіграти два або більше ефектів, то порядок розігрування ефектів визначає перший гравець.
- ◇ Властивості скасування переривають цю структуру черговості, і їх можна розіграти відразу після того, як настане умова їх активації.

Див. також: Скасування

Щоб

Багато властивостей карт сформульовані конструкціями типу «виконайте X, щоб виконати Y». У такій конструкції частину «виконайте X» (перед словом «щоб») вважають вартістю, а частину «виконайте Y» (після слова «щоб») вважають ефектом.

- ◇ Якщо вартість властивості не оплачена, її ефект не можна розіграти.

Див. також: Вартість



Додаток I: Черговість і перебіг гри

У цьому розділі наведено детальний огляд фаз і структурних кроків повного раунду гри. Схема послідовності фаз зображує кожен структурний крок і вікно дій, які відбуваються протягом раунду гри. У розділі «Деталі структури» ви знайдете пояснення, що робити протягом кожного структурного кроку, представленого у блок-схемі гри в тому порядку, в якому структурні кроки виконують протягом усього раунду.

Структурні кроки

Пронумеровані пункти, наведені в коричневих прямокутниках, називають структурними кроками. Структурні кроки — це обов'язкові ігрові події, продиктовані структурою гри. Зелені прямокутники — це особливі структурні кроки, які вказують на можливість повернення гри до попереднього структурного кроку на схемі. Такі повторювані послідовності можуть завершуватися різними способами (наприклад, коли всі гравці по чергово виконають кроки послідовності, або коли гравець зробить певний вибір). Кожне з цих вікон пояснює, коли і як гра або повертається до попереднього структурного кроку, або переходить до наступного структурного кроку.

Вікна дій

Властивість-дію можна активувати лише під час вікна дій. Вікна дій представлені на схемі червоними прямокутниками. Коли відкривається вікно дій, у першого гравця з'являється перша можливість активувати дію або спасувати. Потім кожен гравець за порядком ходів отримує можливість активувати дії. Після того як усі гравці послідовно спасують, вікно дій закривається, і гра переходить до наступного кроку схеми.

Зауважте, що коли гравець пропускає можливість активувати дію, але всі інші гравці послідовно не спасували, то цей гравець усе ще може виконати дію, коли настане його черга скористатися можливістю активувати дію.

Лише повністю розігравши кожен дію, можна скористатися можливістю виконання наступної дії.

0.0 Початок раунду

I. ФАЗА РЕСУРСІВ

1.1 Початок фази ресурсів

1.2 Отримання ресурсів

1.3 Узяття карт

ВІКНО ДІЙ

1.4 Завершення фази ресурсів

II. ФАЗА ПЛАНУВАННЯ

2.1 Початок фази планування

2.2 Вікно особливих дій (активний гравець може також грати союзників і спорядження)

2.3 Наступний гравець (за порядком ходів) стає активним гравцем (поверніться до кроку 2.2 або перейдіть до кроку 2.4).

2.4 Завершення фази планування

