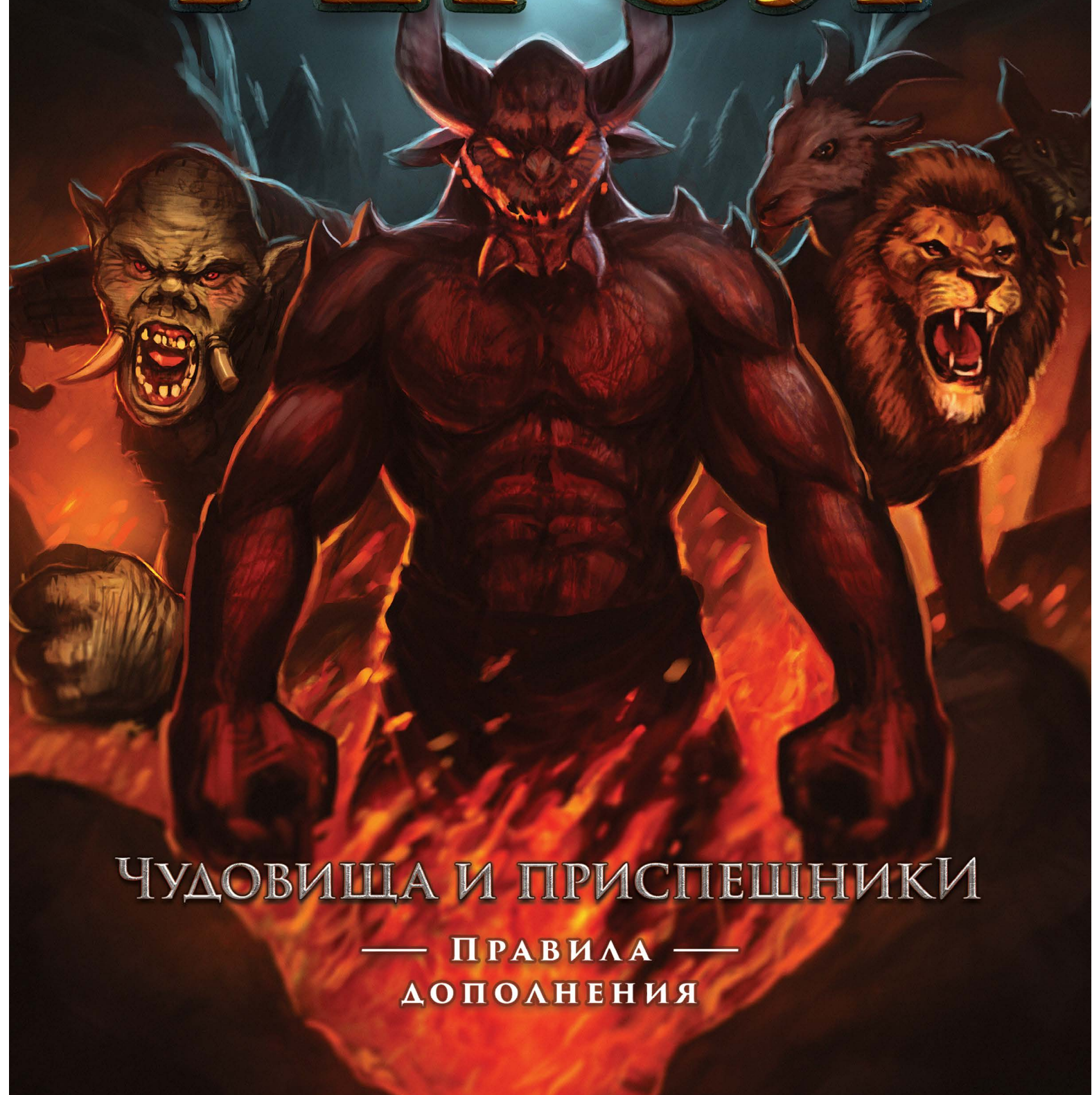


— ❦ КИТ МАТЕЙКА ❦ —

ПУТЬ ГЕРОЯ



ЧУДОВИЩА И ПРИСПЕШНИКИ

— ПРАВИЛА —
ДОПОЛНЕНИЯ

Вкратце о дополнении

К оружию! Кошмарные отродья сеют горе и смерть по всему королевству, опустошая деревни. Король созывает в столицу всех героев, дабы вместе решить, как избавиться стра-ну от напасти.

Играя в «Путь героя» с этим дополнением, вы будете не только создавать величай-шего фэнтезийного искателя приключений, но и собирать сведения о нападающем на ко-ролевство чудовище, а также охотиться на его приспешников. Чем больше вы узнаете, тем лучше подготовитесь к финальной битве со злодеем, однако раскрыть его секреты будет не так-то просто. Где находится его убежище? Какие испытания поджигают вас на пути? Как именно дерётся чудовище? Эту информацию вам придётся выпытать из его приспешников.

Вы получите дополнительные звёзды репутации за победу над чудовищем, а игрок с са-мой высокой репутацией станет победителем и наследником престола!

Цель игры

Играя с дополнением «Чудовища и приспешники» вы сможете посоревноваться в создании фэнтезийных героев впятером. В каждой партии вы будете получать кубики, приобретать карты рынка и охотиться за при-спешниками чудовища, чтобы в финале вступить в бой с ним самим. Тот, кому удастся создать лучшего героя и нанести наибольший урон чудовищу, станет победителем.

Состав игры

6 планшетов персонажей

25 кубиков боя

11 кубиков энергии

7 кубиков характеристик

- 1 зелёный
- 1 синий
- 1 красный
- 1 фиолетовый
- 1 чёрный
- 1 белый
- 1 золотой

170 карт

- 35 карт рынка
- 12 карт чудовищ
 - 6 для обычной игры
 - 6 для одиночной игры
- 26 карт приспешников
- 54 карты приключения
- 5 карт-памяток
- 5 карт опыта/денег
- 6 карт класса
- 3 карты инициативы
- 12 карт мировоззрения
- 12 карт предыстории

15 жетонов приключения
(по 5 каждого типа)

20 жетонов ран

20 жетонов славы

6 жетонов харизмы

60 золотых

40 фишек опыта

Фишка первого игрока

Том героя (50 листов)

Правила дополнения



Перед началом игры с этим дополнением аккуратно выдавите планшеты персонажей и жетоны золотых из картонных листов. Затем выдавите из планшетов жетоны харизмы, ран, славы и приключения. Пустые жетоны (без изображения) в игре не понадобятся, вы можете их выбросить.

Кубики энергии

Кубики энергии, как и кубики характеристик, кладутся на планшет персонажа. Они символизируют физический, душевный и магический потенциал героя, позволяющий ему совершать поступки, выходящие за грани его возможностей. Значения на кубиках энергии варьируются от 3 до 8 (вместо 1—6, как на обычных кубиках характеристик). Кубики энергии прозрачные, они не учитываются при подсчёте звёзд репутации за карты предыстории и класса.



Кубики боя

Кубики боя меньше обычных. Они используются во время охоты на приспешников и битвы с чудовищем в конце игры. Кубики боя определяют, сколько урона наносит персонаж игрока.

Свитки (карты рынка)

Свитки — новый тип карт рынка. Они позволяют высвободить могущественные древние чары. Купив карту свитка в фазе рынка, игрок немедленно применяет написанную на ней способность и кладёт карту рядом со своим планшетом персонажа (возможно, с ней будут взаимодействовать другие карты).



Карты чудовищ

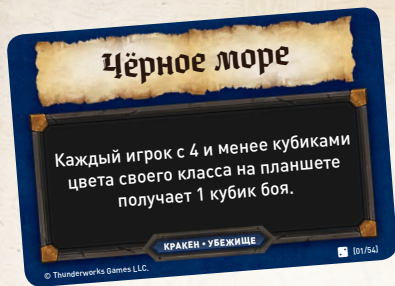
Перед началом партии игроки выбирают одно из шести чудовищ. С ним отряд их героев сразится в конце игры. На каждой карте чудовища указаны: значение его **стойкости** (на символе сердца), **цвет** (в правом верхнем углу) и особая **способность**, действующая в битве с этим чудовищем.

В коробке вы найдёте два набора карт чудовищ: для обычной и для одиночной игры.

Карты приспешников

Начинающие герои могут доказать свою преданность королю, охотясь за наводнившими страну приспешниками чудовища. Помимо прочего, это принесёт им опыт, золото, славу и возможность подготовиться к финальной битве с чудовищем. На каждой карте приспешника указана его особая слабость, позволяющая игроку получить дополнительные кубики боя, повысив шансы на убийство приспешника, а вместе с этим и на получение славы и сведений о его повелителе.





Карты приключения

Прежде чем отправиться на битву с чудовищем, игроки могут собрать тайные сведения:

- где находится **убежище** чудовища;
- какое **испытание** ждёт героев на пути;
- какую **атаку** использует против них чудовище.

Эти сведения можно получить, просматривая карты приключения после победы над приспешниками.

Жетоны приключения

Игроки получают эти жетоны после победы над приспешниками, показывая тем самым, что получили сведения об убежище, испытании или атаке чудовища.



Жетоны славы и ран

Персонаж получает эти жетоны, когда проявляет себя исключительно хорошо или особенно плохо в бою с приспешником. Во время финальной битвы эти жетоны увеличат и/или уменьшат результат его боевого броска.

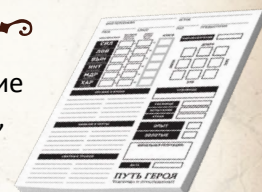
Фишки опыта

Персонажи получают опыт во время охоты на приспешников и применения других эффектов. Опыт приносит дополнительные кубики боя, а также позволяет избавляться от жетонов ран, перебрасывать кубики боя и выполнять дополнительные действия характеристик на планшете персонажа.



Фишка первого игрока и том героя

Фишка первого игрока поможет вам отслеживать очерёдность хода в течение партии. Начав игру, участники дают имена своим персонажам, а закончив, вписывают их достижения в том героя.



Подготовка к игре

При подготовке к партии используйте правила базовой игры с описанными ниже изменениями.

1. Кубики и мешочек для кубиков

Сложите в мешочек кубики из базовой игры, а также 11 кубиков энергии и 7 дополнительных кубиков характеристик из этого дополнения. Положите кубики боя (они меньше размером) рядом с игровой зоной.

2. Начальные накопления

Если играют пятеро, то каждый участник начинает с 5 золотыми. При этом третий и четвёртый игроки не получают дополнительных золотых, как в базовой игре.

3. Планшеты персонажей и карты класса

Выберите планшет персонажа из всех доступных (базовых и из дополнения). Если вы определяете класс персонажа случайным образом, откладываете в сторону вытаскиваемые из мешочка золотые кубики и кубики энергии (не забудьте вернуть их в мешочек перед началом игры). Это дополнение добавляет по 2 новых класса для каждого цвета, поэтому теперь игрокам будут доступны четыре класса выбранного цвета. Но, как и прежде, каждый должен играть за класс уникального цвета.

4. Карты опыта/денег и карты-памятки

Выдайте каждому игроку карту опыта/денег и карту-памятку из этого дополнения. Не используйте карты-памятки из базовой игры.

5. Колода рынка

Добавьте карты рынка с 1 и 2 точками из этого дополнения в соответствующие стопки карт базовой игры, а затем перемешайте каждую стопку. Случайным образом сбросьте карты из каждой стопки в зависимости от количества участников:

- **2 игрока** — сбросьте 18 карт рынка из каждой стопки (всего 36 карт).
- **3 игрока** — сбросьте 14 карт рынка из каждой стопки (всего 28 карт).
- **4 игрока** — сбросьте 12 карт рынка из каждой стопки (всего 24 карты).
- **5 игроков** — сбросьте 7 карт рынка из каждой стопки (всего 14 карт).

Положите стопку карт с 1 точкой на стопку карт с 2 точками. Так у вас получится колода рынка.

6. Рынок

Создайте рынок, взяв из колоды рынка число карт, равное количеству игроков плюс **два** (4, 5, 6 или 7 карт при игре с 2, 3, 4 или 5 участниками соответственно). По сравнению с базовой игрой на рынке будет на 1 карту больше.

7. Карты инициативы

Замените карты «4» и «5» из базовой игры на карты из этого дополнения. При игре впятером используйте карты «4», «5» и «6» из дополнения и кладите по 1 золотому на карты «2», «3», «4» и «5».

8. Жетоны приключения, ран и славы

Расположите эти жетоны так, чтобы каждый игрок легко мог до них дотянуться.

9. Начальные кубики

Если вы играете впятером, то каждый участник бросает 8 начальных кубиков.

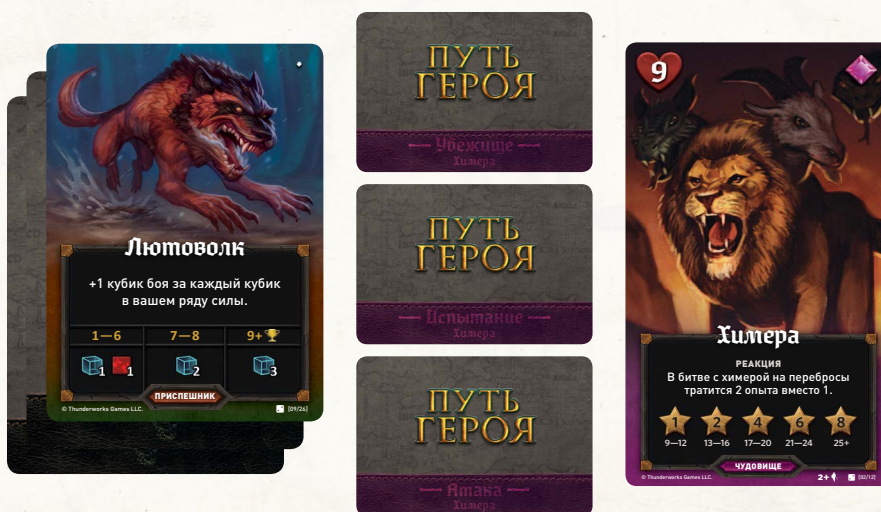
Подготовка чудовища

Подготовив к игре героев, займитесь чудовищем.

1. Выберите чудовище

Возьмите 6 карт чудовищ с символом **2+** в правом нижнем углу. У каждого чудовища свой цвет; уберите в коробку все карты чудовищ, совпадающие по цвету с классами игроков. Возьмите 1 случайное чудовище из оставшихся и положите его карту лицевой стороной вверх на стол. Уберите в коробку карты оставшихся чудовищ.

Пример: в игре участвуют вор (чёрный), варвар (красный), крестоносец (белый) и шаман (зелёный). Следовательно, герои столкнутся либо с химерой (фиолетовой), либо с кракеном (синим).



2. Выберите карты приключения

Возьмите по 3 карты убежища, испытания и атаки вашего чудовища. Вытяните из них по 1 случайной карте каждого типа и положите лицевой стороной вниз рядом с картой чудовища. Никто не должен знать, какие именно карты были выбраны. Верните в коробку оставшиеся карты приключения.

3. Подготовьте колоду приспешников

Разделите карты приспешников на две стопки: с 1 и 2 точками (они указаны в верхнем правом углу карт). По отдельности перемешайте каждую стопку и поместите стопку с 1 точкой поверх стопки с 2 точками. Так у вас получится колода приспешников. Уберите в коробку верхние 7 карт из колоды приспешников и поместите её лицевой стороной вниз рядом с картами приключения и чудовища. Откройте верхнюю карту из **колоды приспешников** и положите её поверх колоды.

Игровой раунд

При игре с этим дополнением раунд и ходы проводятся немного иначе, чем в базовой игре. В основном изменения касаются фазы рынка: в ней игрокам доступна новая возможность.

ФАЗА БРОСКА

Изменений нет.

ФАЗА КУБИКОВ

Изменений нет.

ФАЗА РЫНКА

В этой фазе игроки могут сделать одно из следующего:

1. Купить 1 карту на рынке (как в базовой игре).
2. Сбросить 1 карту с рынка и получить 2 золотых из запаса (как в базовой игре).
3. Отправиться на охоту (см. «Охота на приспешника» далее).

ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

Фаза проходит так же, как в базовой игре, не считая одного изменения. Первый игрок открывает новые карты рынка в количестве, равном числу участников плюс два, а не плюс один: 4, 5, 6 или 7 карт рынка при игре с 2, 3, 4 или 5 участниками соответственно.



Охота на приспешника

Во время фазы рынка игрок может не покупать/сбрасывать карту рынка, а отправиться на охоту. В этом случае он делает следующее в указанном порядке:

1. Игрок изучает открытую карту, лежащую на колоде приспешников.
2. Игрок может потратить **3 золотых**, чтобы убрать её под низ колоды приспешников и открыть новую верхнюю карту. Так можно делать несколько раз, но каждый раз нужно платить 3 золотых.
3. Игрок берёт 1 кубик боя из запаса, а также указанное на открытой карте приспешника дополнительное количество кубиков боя.
4. Игрок может привлечь на свою сторону **наёмников** — дополнительные кубики боя. На каждого наёмника он должен потратить **3 опыта или 5 золотых**.
 - Вы можете привлечь сколько угодно наёмников.
 - Вы можете тратить жетоны харизмы на снижение стоимости найма в золотых, но не более 1 жетона на 1 наёмника.
5. Игрок делает боевой бросок — кидает все кубики боя и складывает выпавшие значения.
 - Вы можете перебросить сколько угодно своих кубиков боя (включая наёмников), потратив 1 опыт за каждый кубик.
 - Один и тот же кубик можно перебросить несколько раз, но каждый раз нужно тратить 1 опыт.
6. Игрок получает опыт, золотые, раны и/или славу в соответствии с результатом своего боевого броска, как указано на шкале награды в нижней части карты приспешника.
7. Если полученный результат **не отмечен** символом трофея 🏆 на карте приспешника, игрок убирает эту карту под низ её колоды. Считается, что приспешник выжил и сбежал.
8. Если полученный результат **отмечен** символом трофея 🏆, игрок кладёт карту приспешника рядом со своим планшетом — он убил приспешника, и это его трофей. Затем он получает сведения:
 - Если это ваш первый трофей, вы берёте **жетон убежища (У)** и втайне от остальных смотрите карту убежища.
 - Если это ваш второй трофей, вы берёте **жетон испытания (И)** и втайне от остальных смотрите карту испытания.
 - Если это ваш третий трофей, вы берёте **жетон атаки (А)** и втайне от остальных смотрите карту атаки.
 - Если у вас уже есть все 3 жетона приключения, то вместо нового жетона вы получаете **1 опыт**.
9. Откройте верхнюю карту колоды приспешников и положите её на колоду.
10. Верните все кубики боя в запас.

Пример: в фазе рынка Ирина решила отправиться на охоту за кобольдом, чья карта лежит лицевой стороной вверх на колоде приспешников. Ирина берёт 4 кубика боя из запаса (1, чтобы начать охоту, 2 за 2 кубика в ряду ловкости на её планшете и ещё 1 за наёмника, которого она привлекает на свою сторону за 5 золотых) и бросает их. У неё выпадает: 🎲 🎲 🎲 🎲. Результат боевого броска — **10**. Ирина получает 3 опыта и 1 жетон славы. Как указано на карте кобольда, результат боевого броска 7+ приносит трофей, поэтому Ирина кладёт этого приспешника рядом со своим планшетом. Ранее она уже получила сведения о том, где находится убежище чудовища, поэтому на этот раз берёт жетон испытания и тайно смотрит карту испытания.



Использование опыта

Игроки получают опыт за охоту на приспешников и применение способностей карт рынка. Опыт можно потратить следующим образом:

- **1 опыт** — перебросьте 1 кубик боя во время охоты на приспешника или битвы с чудовищем.
- **2 опыта** — сбросьте 1 жетон раны на этапе создания персонажа (см. «Завершение этапа создания персонажа» далее).
- **3 опыта** — привлечите на свою сторону 1 наёмника (дополнительный кубик боя) до совершения боевого броска во время охоты на приспешника или битвы с чудовищем.
- **5 опыта** — выполните действие любой характеристики на этапе создания персонажа.

Конец игры

ЗАВЕРШЕНИЕ ЭТАПА СОЗДАНИЯ ПЕРСОНАЖА

Как только на планшетах всех игроков окажется по 18 кубиков и текущий раунд будет доигран до конца, завершится этап создания персонажей и отряд героев отправится в путешествие, чтобы сойтись в битве с чудовищем. Это их последний шанс потратить опыт на выполнение действий характеристик и сброс жетонов ран.

СОЗДАНИЕ РЕЗЕРВОВ КУБИКОВ

Каждый игрок создаёт личный резерв кубиков для предстоящей битвы с чудовищем, забирая по 1 кубику боя из запаса.

РОЗЫГРЫШ КАРТ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

После этого участники открывают и разыгрывают по одной карте приключения в следующем порядке: убежище, испытание, атака. С открытием каждой карты игроки, обладающие жетонами приключения этой карты, получают указанную на ней награду. Если у игрока нет соответствующего жетона приключения, то карта не приносит ему награду (но этот игрок по-прежнему учитывается при проверке условия карты). Карты приключения приносят дополнительный опыт и кубики боя. Если несколько игроков, обладающих нужными жетонами приключения, подходят под условие получения награды, они все получают награду.

Игроки могут привлечь наёмников, чтобы те помогли им в битве с чудовищем. На каждого наёмника игрок тратит **3 опыта или 5 золота**. Все дополнительные кубики боя добавляются в личный резерв игрока. Он может привлечь на свою сторону сколько угодно наёмников.

БИТВА С ЧУДОВИЩЕМ

Отряд искателей приключений наконец-то добрался до логова чудовища! Каждый игрок бросает кубики боя из личного резерва и подсчитывает результат броска.

- Посмотрите на способность чудовища. Оно будет стараться повлиять на результаты боевых бросков игроков.
- Игроки могут перебрасывать кубики боя (включая наёмников), тратя 1 опыт за каждый кубик. Один и тот же кубик можно перебросить несколько раз, но каждый раз нужно тратить 1 опыт. **Исключение:** в битве с химерой переброс кубика стоит 2 опыта.
- Когда игроки закончат перебрасывать кубики, значения на них становятся **финальными**. Способности некоторых чудовищ применяются к финальным значениям.
- Затем каждый игрок добавляет 1 к результату боевого броска за каждый свой жетон славы и вычитает 1 из результата боевого броска за каждый свой жетон раны. **Исключение:** в битве с драконом каждый жетон раны уменьшает результат боевого броска на 2.

Каждый игрок объявляет свой **итоговый результат боевого броска** и сравнивает его со стойкостью чудовища.

- Если результат боевого броска меньше стойкости чудовища, игрок не получает звёзд репутации. Считается, что он ничем не помог отряду в битве с чудовищем.
- Каждого игрока, чей результат боевого броска больше или равен стойкости чудовища, нарекают Убийцей Чудовищ! На карте чудовища указано, сколько звёзд репутации получает такой игрок в зависимости от результата боевого броска. Отмечайте полученные звёзды фишкой персонажа на обратной стороне карты-памятки.

Пример: отряд из пяти героев сражается с троллем-великаном, чья стойкость равна 7. Игроки делают боевые броски и перебрасывают кубики боя, тратя опыт. Затем они перебрасывают все кубики со значением 6 из-за способности чудовища. Итоговый результат боевого броска Кристины равен 5. Результат броска Кирилла — 9, однако у него есть 2 жетона славы, поэтому его итоговый результат — 11. Столько же и у Ирины. Итоговый результат боевого броска Егора — 19, а Маргариты — 10. Кристина не смогла помочь отряду в победе над троллем-великаном, и она не получает звёзд репутации. Егор получает 6 звёзд, Кирилл с Ириной — по 2, а Маргарита — 1.



Финальный подсчёт репутации

Как и в базовой игре, каждый игрок получает звёзды репутации за целевые характеристики, кубики цвета класса, карту мировоззрения, карту предыстории, карты брони и карты черт. Правила разрешения ничьей всё те же: сначала по наибольшему количеству золотых, а затем по наименьшему количеству кубиков цвета класса на планшете.

Уточнения

Общее замечание. Если текст карты противоречит правилам игры, делайте так, как написано на карте.

Карты приключения. Если у игрока есть жетон приключения, он может в любой момент посмотреть соответствующую карту приключения.

«Дубина с шипами». Если игрок сам сбрасывает карту с рынка, то опыт от «Дубины с шипами» — это дополнительная награда к обычным 2 золотым.

«Каменная кожа», «Сотрясение». Если фишка персонажа занимает клетку карты мировоззрения, отнимающую звёзды репутации, и у этого игрока меньше золотых/опыта, чем он должен потерять, он теряет всё, что может, и всё равно забирает эту карту.

«Кувырок». Игрок может посмотреть в мешочек и выбрать любой кубик.

«Левитация». Выбирая цвет кубиков для увеличения их значений, игрок может выбрать кубики энергии.

«Маскировка». Замена карты не влияет на мировоззрение игрока. Однако он по-прежнему перемещает фишку персонажа на своей карте мировоззрения в сторону зла для применения способности карты «Маскировка».

«Несносный», «Сострадательный», «Честный». Способности этих карт не распространяются на кубики энергии, так как те не имеют цвета.

«Несокрушимый» (способность рыцаря). Купив карту брони с верха колоды рынка при помощи карты навыка «Взлом» или «Торговля», игрок может воспользоваться этой способностью.

«Обыск». При помощи этой карты можно обменять лишь кубики с одинаковыми значениями. **Пример:** кубик энергии со значением 7 или 8 на планшете нельзя заменить на кубик характеристики, так как его значения меняются от 1 до 6.

«Священная булава». Способность этой карты не срабатывает, когда игрок отправляется на охоту.

«Торба». Игрок может хранить на этой карте не более 4 кубиков. За один ход он может переместить сколько угодно из них на планшет персонажа. Игрок не может хранить на этой карте больше кубиков, чем у него имеется свободных клеток на планшете. Поместив кубик на карту «Торба», игрок не выполняет действие характеристики и не получает золотых за этот кубик, пока не перенесёт его на планшет. «Торба» не занимает место в руках героя.



Варианты игры



Альтернативный способ выбора карт инициативы

В фазе кубиков игроки не кладут выбранную карту инициативы перед собой, а отмечают её при помощи фишки персонажа с карты класса. Затем, в фазе рынка, игроки забирают свои фишки с карт инициативы. Таким образом, игроки по-прежнему будут видеть очередность ходов в фазе рынка, но им не придётся перемещать карты туда и обратно.

Известные карты приключения

При подготовке к игре, перед тем как создать рынок, уберите из колоды рынка и верните в коробку карты «Книга заклинаний» и «Накопление силы». Выложите карты приключения лицевой стороной вверх, чтобы их видели все участники. Уберите в коробку жетоны приключения: они не используются в этом варианте игры.


Стойкие чудовища

При подготовке к игре используйте карты чудовищ с символом 1  вместо 2+ .

Одиночная игра

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Используйте правила из базовой игры, но со следующими изменениями:

- Подготовьте карты приключения и колоду приспешников, как в обычной игре с несколькими участниками.
- Для выбора карты чудовища используйте карты с символом 1 .
- Перед созданием рынка уберите в коробку карты рынка «Дипломатия», «Книга заклинаний» и «Накопление силы». Затем сбросьте по 16 карт из стопок с 1 и 2 точками. Эти 32 карты положат начало стопке сброса.
- Откройте верхнюю карту из колоды рынка и поместите её рядом со стопкой сброса. Эта карта положит начало стопке мусора.
- Создавая рынок в каждом раунде, открывайте по 4 карты вместо 3.
- Достаньте из мешочка 2 золотых кубика и отложите их в сторону. Это вражеские кубики.

Игровой раунд

ФАЗА БРОСКА

Фаза проходит так же, как и в базовой игре.

ФАЗА КУБИКОВ

Игрок выбирает карту инициативы, переносит её кубик на планшет персонажа и при желании выполняет действие характеристики, как в базовой игре. Далее происходит следующее:

- Если игрок выбрал карту инициативы «1», он не бросает вражеские кубики.
- Если игрок выбрал карту инициативы «2», он забирает с неё золотой и бросает 1 вражеский кубик.
- Если игрок выбрал карту инициативы «3», он бросает оба вражеских кубика. Если на них выпадают одинаковые значения, он перебрасывает один из них, пока на каждом кубике не будет своё значение.

Игрок применяет результат каждого кубика, как описано ниже:

- Если выпало 1, он убирает 1-ю (крайнюю левую) карту на рынке в стопку мусора.
- Если выпало 2, он убирает 2-ю карту на рынке в стопку мусора.
- Если выпало 3, он убирает 3-ю карту на рынке в стопку мусора.
- Если выпало 4, он убирает 4-ю (крайнюю правую) карту на рынке в стопку мусора.
- Если выпало 5—6, он убирает верхнюю карту из колоды приспешников под колоду, переворачивает новую верхнюю карту и кладёт её на колоду.



ФАЗА РЫНКА


Игрок покупает 1 карту из оставшихся на рынке, сбрасывает 1 карту с рынка, чтобы получить 2 золотых, или отправляется на охоту, как и в обычной игре. Затем он убирает крайнюю левую карту на рынке в стопку сброса. Если на рынке ещё остались карты, игрок убирает их в стопку мусора.


ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

Фаза происходит так же, как и в базовой игре, но с одним исключением: игрок оставляет оба вражеских кубика вместо одного.

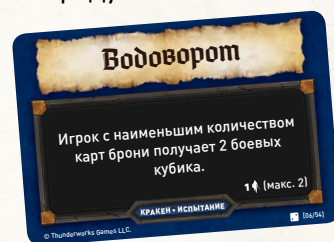
Конец игры

Завершение этапа создания персонажа, создание резерва кубиков и битва с чудовищем проходят так же, как и в обычной игре.

Во время розыгрыша карт приключения необходимо учитывать символы **1** , которые могут на них присутствовать (в правом нижнем углу). Это дополнительные условия, действующие только при игре в одиночку. Если они не выполняются, игрок не получает указанную на картах награду. И, как и в обычной игре, если у него нет жетона приключения, связанного с картой приключения, он не получает её награду.

Пример: на синей карте испытания «Водоворот» есть пометка «**1**  (макс. 2)». Это означает, что в одиночной игре «Водоворот» принесёт вам 2 кубика боя, только если у вас будет не более 2 карт брони.

Если результат боевого броска в битве с чудовищем оказывается меньше стойкости чудовища, партия тут же заканчивается поражением игрока. Считается, что чудовище убило персонажа. Если результат боевого броска больше или равен стойкости чудовища, то оно считается поверженным. Игрок получает столько звёзд репутации, сколько указано на карте чудовища, а затем переходит к финальному подсчёту репутации.



Финальный подсчёт репутации

Финальный подсчёт репутации проходит так же, как и в обычной игре. Помимо этого, игрок получает 1 звезду репутации за каждые 8 золотых, оставшихся у него к концу партии.

Определите по таблице, насколько хорошо вы справились.



Гроза чудовищ	≥44
Истинный герой	40—43
Глава клана	36—39
Знаменитость	32—35
Приключенец	28—31
Наёмник	24—27
НИП*	≤23

* Неигровой персонаж



Краткая памятка

Описание раунда

1. Фаза броска

Первый игрок достаёт из мешочка кубики, бросает их и раскладывает по картам инициативы.

2. Фаза кубиков

В порядке хода каждый игрок выбирает карту инициативы.

- Поместите кубик на крайнюю левую свободную клетку одного из своих рядов характеристик.
- Если применимо, возьмите 1 золотой с карты инициативы, 2 золотых за размещение золотого кубика и 1 золотой за размещение кубика на последней клетке ряда характеристики.
- При желании выполните действие соответствующей характеристики.

3. Фаза рынка

Каждый игрок посещает рынок в порядке инициативы и делает одно из следующего:

- Покупает 1 карту рынка.
 - Купив карту черты, игрок перемещает фишку персонажа по карте мировоззрения на 1 клетку в направлении стрелки, если возможно.
 - Купив карту навыка, игрок может тут же её использовать.
 - Купив карту свитка, игрок немедленно применяет её способность.
- Сбрасывает 1 карту с рынка и получает за это 2 золотых.
- Идёт на охоту и сражается с приспешником. Забрав карту приспешника в качестве трофея, игрок получает следующий жетон приключения и смотрит соответствующую карту приключения.

4. Фаза обновления

- Игроки сбрасывают жетоны харизмы и восстанавливают по 1 карте навыка.
- Верните кубики, оставшиеся на картах инициативы, в мешочек и сбросьте карты, оставшиеся на рынке.
- Откройте новые карты рынка.
- Положите по 1 золотому на все некрайние карты инициативы без золотых.
- Передайте фишку первого игрока соседу слева.

Конец игры

1. Завершение этапа создания персонажа

Последний шанс избавиться от ран и изменить характеристики.

2. Создание резервов кубиков

Возьмите 1 кубик боя.

3. Розыгрыш карт приключения

Открывайте карты приключения по одной (убежище → испытание → атака) и применяйте их эффекты. Можете привлечь наёмников.

4. Битва с чудовищем

Сделайте боевой бросок. Можете тратить по 1 опыту на переброс 1 кубика боя. Получите звёзды репутации, если итоговый результат броска больше или равен стойкости чудовища.

5. Финальный подсчёт репутации

Каждый игрок подсчитывает звёзды репутации за целевые характеристики, кубики цвета класса, карту мировоззрения, карту предыстории, карты брони и карты черт. Побеждает игрок с наивысшей репутацией!

Создатели игры

Автор игры: Кит Матейка

Графический дизайнер: Луис Франсиско

Художники: Джон Ариоса, Лукас Рибейро

Редакторы: Дастин Шварц, Брайан Коппедж, Шеллаг Реддинг

Русское издание игры

Издатель: Crowd Games

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский

Выпускающий редактор: Катерина Шевчук

Редактор: Александр Петрунин

Переводчик: Филипп Кан

Корректоры: Анна Полянская, Алина Кривошлыкова

Верстальщик: Рафаэль Пилоян



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.