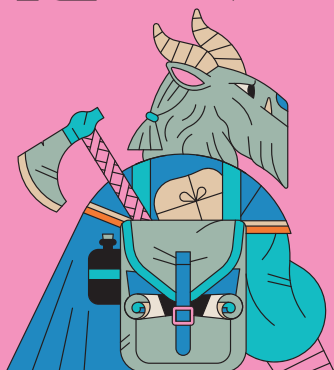




ПРАВИЛА ИГРЫ



ОБ ИГРЕ

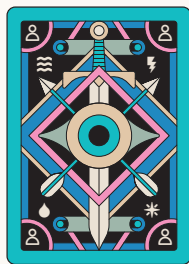
«Быль и небыль» — это игра для **2–4 участников**, в которой вам предстоит бороться за звание лучшего укротителя чудовищ. Вы будете покупать **артефакты**, нанимать в свою команду **союзников** и собирать из них отряды для сражений, чтобы получать **очки славы**. Не упустите возможность выполнить **важные миссии** или помешать соперникам! Победит тот, кто благодаря своим подвигам станет **самым знаменитым** воином.

Правила игры в одиночку описаны в отдельной брошюре. Но сначала ознакомьтесь с правилами базовой игры.

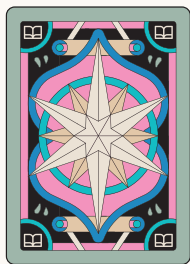
Это королевство кишит чудовищами! Соберите силы и уничтожьте как можно больше монстров за отведённое время. Преуспевшего в этом непростом деле ждут почёт и слава. Но остерегайтесь других претендентов! Лишь один из вас удостоится титула чемпиона.



Двустороннее игровое поле



75 карт союзников



27 карт артефактов



43 карты обычных чудовищ



16 карт легендарных чудовищ



4 фишки игроков



30 карт миссий



20 карт луны



70 карт судьбы



4 карты обновления рынка



20 фишек очков действий



9 жетонов луны



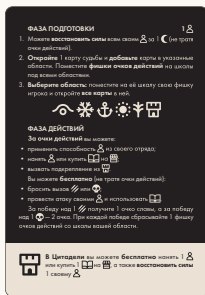
Жетон чемпиона



10 жетонов легендарных чудовищ



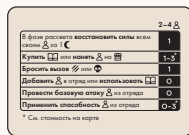
4 памятки игроков



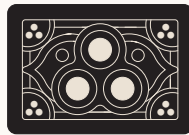
Памятка для одиночного режима



4 карты предистории



5 памяток по стоимости действий



ОЧКИ ДЕЙСТВИЙ

Каждый игрок в начале своего хода получает **3 очка действий**, которые он может потратить на выполнение различных действий. Возможные действия и их стоимость в очках действий указаны в таблице ниже.

ДЕЙСТВИЯ	СТОИМОСТЬ
В фазе рассвета сбросить 1 жетон луны , чтобы восстановить силы всем своим уставшим союзникам	1
Купить артефакт или нанять союзника на рынке (см. стоимость на карте)	1-3
Бросить вызов обычному или легендарному чудовищу	1
Добавить союзника в отряд или использовать артефакт	0
Провести базовую атаку союзником из отряда	0
Применить способность союзника из отряда (см. стоимость на карте)	0-3

РАССВЕТ, ДЕНЬ, ЗАКАТ

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, все участники делают по 1 ходу, пока кто-либо не достигнет жетона чемпиона на шкале славы (см. с. 11).

Ход каждого игрока состоит из **3 фаз: рассвета, дня и заката**. Вы обязаны разыгрывать эти фазы последовательно. Действия в **фазах рассвета и заката** необходимо выполнять в **определённом порядке**, а действия в **фазе дня** можно выполнять в **любом порядке** и повторять несколько раз.

Рассвет: обновите поле, восстановите силы всем своим уставшим союзникам, подсчитайте количество своих очков действий (см. с. 11).

День: купите артефакты, наймите союзников на рынке, используйте артефакты и союзников, чтобы победить чудовищ (см. с. 8).

Закат: получите очки славы за выполненные миссии. Затем примените все сработавшие эффекты, если они есть (см. с. 10).

РЫНОК

На рынке (🏪) есть карты **артефактов, союзников** и **миссий**. Рынок обновляется в начале хода каждого игрока в фазе рассвета. Чтобы **купить артефакт** или **нанять союзника**, то есть взять в руку 1 из открытых карт, потратьте количество **очков действий**, равное числу **точек** в правом верхнем углу этой карты. Карты миссий нельзя купить, и на них **не нужно** тратить очки действий. В **фазе заката** вы будете получать очки славы за все миссии, условия которых выполнили в текущий ход.

В своей фазе дня вы также можете выполнить несколько **бесплатных** действий (см. подробное описание на с. 6-7):

- **Добавить союзника** в отряд — выложите его карту из руки на стол перед собой лицевой стороной вверх.
- **Использовать артефакт** — примените одно-разовый эффект и сбросьте его карту. Точки в правом верхнем углу карт артефактов показывают только **стоимость покупки**, за использование платить не нужно.
- **Провести базовую атаку** союзником из своего отряда — сравните силу базовой атаки союзника со значением здоровья чудовища и поверните карту этого союзника горизонтально (он становится уставшим). Завершите сражение, если больше не планируете использовать союзников и артефакты.



Розовые полосы по краям правил отмечают важную информацию.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Положите игровое поле в центр стола стороной **для нескольких участников** вверх (где шкала славы занимает весь периметр поля). Поместите **по 1 жетону** ☾ ① на каждое 10-е деление до 90-го включительно. Затем поместите **жетон чемпиона** ② на начальное деление этой шкалы с ★ (чтобы сократить время партии, поместите этот жетон на деление 50). Уберите **жетоны легендарных чудовищ** (👹) и **колоду судьбы** в коробку — они используются только в **одиночном режиме**.

2. Найдите **4 карты героев** (с цветными полями и символом 🗡 в правом верхнем углу) в колоде союзников, **4 карты обновления рынка** и **4 карты предистории** и отложите их в сторону. Перемешайте по отдельности **колоды союзников** ③, **артефактов** ④, **обычных** ⑤ и **легендарных** ⑥ чудовищ, а также **колоды миссий** ⑦, **луны** ⑧ и поместите их лицевой стороной вниз на поле, как показано справа.

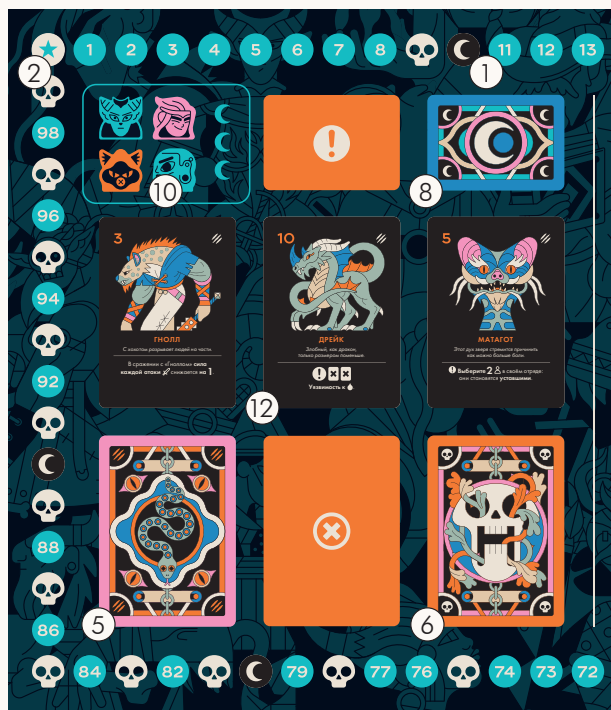
Рекомендуем не использовать колоду луны в первой партии.

3. Раздайте каждому игроку по 1 случайной **карте героя** ⑨, **обновления рынка** и **соответствующей карте предистории**, а лишние карты уберите в коробку. Все участники кладут карты предистории и обновления рынка перед собой лицевой стороной вверх, а карту героя берут в руку. Затем получают **фишку игрока** (см. с. 5) с изображением своего героя и помещают её в область в левом верхнем углу поля ⑩.

Карты предистории не влияют на игровой процесс, а лишь создают нужную атмосферу.

4. Раздайте каждому игроку по 2 случайные карты из **колоды союзников** (👤) ③ и по 1 карте из **колоды артефактов** (📖) лицевой стороной вниз. Эти карты и карта героя считаются вашей **начальной рукой** ⑪. Не показывайте их соперникам.

5. Откройте 3 карты из **колоды обычных чудовищ** и выложите их в ряд над этой колодой ⑫. Затем откройте по 3 карты из колод союзников, артефактов и миссий — это **рынок** (🏪) ⑬, доступный всем игрокам.



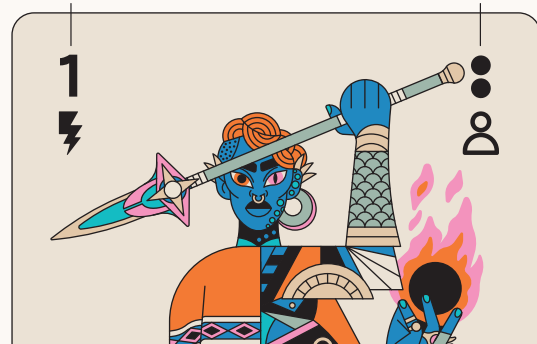
Игровое поле, подготовленное к игре

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПЕРВОГО ИГРОКА

Чтобы определить, кто будет ходить первым, все участники подсчитывают количество точек в правом верхнем углу всех своих карт в руке. Первым игроком становится тот, у кого **меньше всего** точек.

При ничьей претенденты складывают значения **базовой атаки** всех своих союзников. Участник с **наименьшим результатом** становится первым игроком. Если ничья сохраняется, подбросьте монетку.

Сила базовой атаки 2 точки



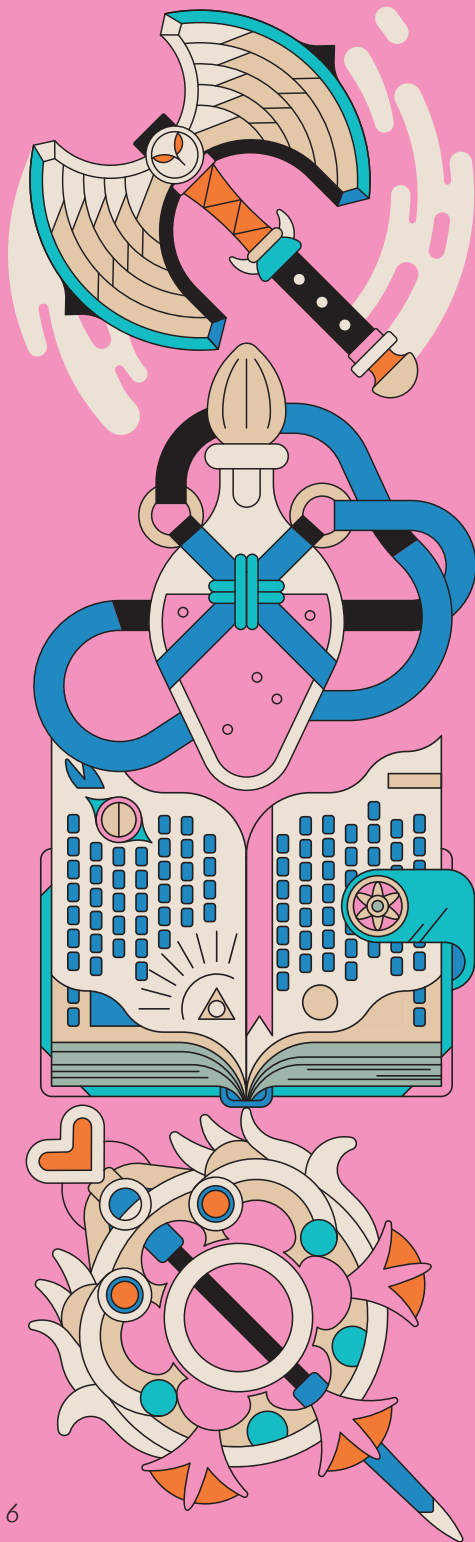


Ваша начальная рука будет выглядеть примерно так. На этих картах всего 4 точки, а суммарная сила базовых атак равна 7.

Ниже изображены карты героев и соответствующие им фишки игроков. Поместите вашу фишку в левый верхний угол игрового поля, в область под шкалой славы.

Карты героев и соответствующие им фишки игроков





ПРЕДЕЛ КАРТ В РУКЕ

В любой момент игры у вас в руке может быть **не более 6 карт**. Если вы достигли предела, то вы не можете брать новые карты. Если при этом какой-либо эффект указывает вам взять определённую карту, вместо этого сбросьте её. В свой ход вы можете в любой момент бесплатно сбросить любое количество карт из руки.

СОЮЗНИКИ

Карты союзников (♂) обычно составляют основную часть вашей руки. В свой ход вы можете бесплатно **добавить союзников** в свой отряд, как описано в разделе ниже. Союзника в отряде можно использовать следующими способами: либо **провести им базовую атаку**, либо **применить его способность**. После этого союзник становится уставшим. Его нельзя использовать снова, пока он не восстановит силы (см. с. 7).

ДОБАВЛЕНИЕ СОЮЗНИКА В ОТРЯД

Чтобы использовать союзника, вы должны сначала **добавить его в отряд**. Для этого выложите его карту из руки на стол перед собой лицевой стороной вверх. Только что добавленный союзник считается **восстановившим силы**, поэтому вы можете сразу же использовать его или оставить на потом. Добавив союзника в отряд, вы уже не сможете вернуть его карту в руку.

БАЗОВАЯ АТАКА

Сила базовой атаки союзников варьируется от 0 до 5. Вы можете бесплатно провести базовую атаку союзником, но после этого он **станет уставшим**.

В игре есть несколько **типов атак**, каждому из которых соответствует уникальный символ. Атака с помощью стихии обозначена как , с помощью магии — , яда — , энергии — , оружия — . Если базовая атака союзника относится к нескольким типам, вы должны выбрать 1 любой из них, когда используете этого союзника.

СПОСОБНОСТИ

Способности есть у большинства союзников. Чтобы применить способность союзника, вы должны **потратить** столько **очков действий**, сколько указано на его карте над описанием этой способности (обычно от 0 до 3). После применения способности союзник **становится уставшим**.

Чтобы нанять «Ассасина», нужно потратить 3 очка действий. Сила базовой атаки «Ассасина» равна 2. Добавив его в свой отряд, вы сможете бесплатно провести им базовую атаку с помощью яда (♠) или оружия (♠).

Вместо атаки вы можете потратить 1 очко действий, чтобы применить способность «Ассасина»: сбросить 1 карту уставшего союзника из отряда другого игрока.

Сила базовой атаки

Тип атаки
Тип атаки

Название карты

Способность

Карта союзника



Синими уголками отмечены карты, которые не используются в одиночном режиме

Таким символом отмечены все карты союзников

Художественный текст (не влияет на игровой процесс)

Стоимость применения способности

УСТАЛОСТЬ/ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Используя союзника (проведя им базовую атаку или применив его способность), **поверните** его карту горизонтально. Он считается **уставшим**. Такой союзник всё ещё находится в отряде, однако вы не можете использовать его снова, пока не **восстановите ему силы**. Это можно сделать с помощью эффектов некоторых карт и жетонов луны.

Союзники становятся уставшими, как только вы их использовали, поэтому такие карты, как «Целительный эликсир», позволяют вам восстановить силы союзнику и **использовать его снова в рамках одного сражения**.

СБРОС

Сбрасывая карту союзника или артефакта, помещайте её лицевой стороной вверх в стопку сброса (⊗) рядом с соответствующей колодой. Вы **не можете** использовать сброшенные карты, если какой-либо эффект не позволяет вам вернуть их в игру.

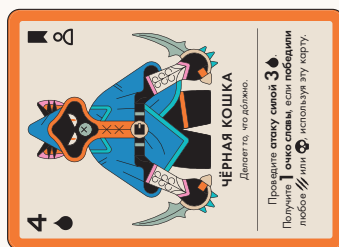
ПРЕДЕЛ КАРТ В ОТРЯДЕ

В любой момент игры у вас в отряде может быть **не более 6 карт** (учитываются все союзники, в том числе уставшие). Вы можете бесплатно **сбросить** карты союзников из отряда в **любой момент своей фазы дня**. Например, если в вашем отряде уже 6 союзников, а вы хотите добавить ещё 1 из руки, можете сбросить любую карту союзника из отряда, чтобы освободить место.

ГЕРОИ

Герой (🏰) — это особый **союзник**, который есть у каждого участника в начале игры. У карт героев цветные поля и символ 🏰 в правом верхнем углу.

Это уставший союзник, поэтому его карта лежит горизонтально. Когда вы восстановите ему силы, разверните карту вертикально.



Карта артефакта



Героев, как и любых других союзников, можно использовать (тогда они станут уставшими) и даже превратить в чудовищ (см. с. 12), также их карты можно сбросить или украсть.

Эффекты, связанные с героями, влияют только на карты с символом 🏰.

АРТЕФАКТЫ

Артефакты (📖) обладают **одноразовыми** эффектами. Чтобы **использовать** артефакт, возьмите его карту из руки на стол перед собой, примените эффект и **сбросьте**. Это **бесплатное** действие. Артефакты **учитываются** для предела карт в руке, но **не считаются** для предела карт в отряде.

При желании вы можете сражаться, используя только артефакты и не используя союзников.

ФАЗА ДНЯ

Каждый ход начинается с **фазы рассвета** и заканчивается **фазой заката**, но большую часть действий вы совершаете в **фазе дня**: это может быть покупка и использование артефактов, наём и использование союзников... и, конечно же, сражения с чудовищами! Фаза дня закончится, когда вы выполните всё, что могли и хотели.

СРАЖЕНИЯ

Чтобы начать сражение, **бросьте вызов** 1 чудовищу: потратьте **1 очко действий** и выберите 1 из открытых карт **обычных** чудовищ (///) или возьмите карту с верха колоды **обычных** (///) или **легендарных** (⊕) чудовищ и положите её перед собой.

Если у этой карты есть **немедленный эффект** (⚡), тут же примените его: вы обязаны это сделать прежде, чем продолжите ход, даже если из-за одного эффекта сразу сработает другой.

Символ +/// означает, что вы **должны добавить 1 обычное чудовище в текущее сражение**: возьмите 1 карту с верха колоды обычных чудовищ и поместите её перед собой лицевой стороной вверх. Если из-за какого-либо эффекта в сражении участвует несколько чудовищ, вы должны сразиться с ними в том порядке, в котором добавили их в сражение.

Символ ✖ означает, что вы **должны сбросить 1 любую карту на свой выбор** — карту артефакта или союзника из руки либо карту союзника из отряда (можно уставшего). Если таких символов несколько, вы должны сбросить соответствующее количество карт.

Сражение длится до тех пор, **пока вы не победите** всех участвующих в нём чудовищ либо **пока не закончится фаза дня** (тогда чудовища считаются непобеждёнными).

Бросив вызов чудовищу, вы сами решаете, как и когда его атаковать. Во время сражения вы **можете проводить базовые атаки** своими союзниками из отряда, **применять их способности** и/или **использовать артефакты**, а также нанимать союзников и покупать артефакты на рынке.

Но вы **не можете бросить вызов другому чудовищу**, пока не завершите текущее сражение (за исключением случаев, когда на вас действует эффект, позволяющий это сделать).

Число в левом верхнем углу карт чудовищ отображает их **здоровье** и **количество очков славы**, которое вы получите за победу над ними: у обычных чудовищ — 1–10 очков, а у легендарных — 11–20 очков. **Для победы в сражении** ваша сила атаки должна быть **больше или равна** этому числу.

Нельзя разделить силу атаки между несколькими чудовищами, даже если они участвуют в одном сражении. Например, атаковав чудовище, у которого 2 очка здоровья, силой 3, вы не сможете использовать остаток силы на атаку другого чудовища.

Вы можете проводить **атаку разных типов** на свой выбор. Многие обычные и легендарные чудовища обладают иммунитетом и/или уязвимостью к некоторым типам атаки. **Иммунитет** означает, что атаки указанного типа никак не влияют на это чудовище, а **уязвимость** означает, что определённые атаки обладают удвоенной силой для этих чудовищ.

Ваши **союзники** считаются **участвующими в сражении**, если они как-либо влияют на его исход: проводят базовую атаку или применяют способности, влияющие на чудовище или увеличивающие атаку других союзников.

Символ ⚠ на карте артефакта означает, что вы можете использовать его, когда другой игрок пытается **украсть** или **сбросить** вашу карту либо когда из-за другого игрока ваш союзник должен стать уставшим: на вас не действуют эти эффекты.

Победив обычное чудовище, поместите его карту в стопку сброса (⊗) рядом с соответствующей колодой лицевой стороной вверх. **Победив легендарное чудовище**, оставьте его карту в своей игровой области до конца партии для финального подсчёта (см. с. 10).

НЕПОБЕЖДЁННЫЕ

Победу над любым чудовищем необходимо одержать **в тот же ход**, в котором вы бросили ему вызов. Если вы этого не сделаете, то **не получите** очки славы за него. Решив, что вы **не можете победить** чудовище до конца текущего хода, **замешайте** его карту в соответствующую колоду чудовищ и **сбросьте 1 карту** из руки или из отряда на свой выбор (можно карту артефакта или союзника, как уставшего, так и восстановившего силы).

Карта чудовища

Здоровье
и очки славы
за победу

8

Символ,
отмечающий
карты чудовищ

Название
карты

МНОГОНОЖКА

Сложно сказать,
с какой стороны она страшнее.

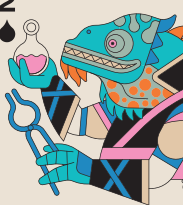
Способность

Иммунитет к ☞ и ⚡
Уязвимость к ⚡

Художественный текст
(не влияет
на игровой процесс)

У «Многоножки» 8 очков здоровья: если ваша сила атаки будет больше или равна этому числу, вы одержите победу. Тогда вы получите 8 очков славы. Ниже представлены примеры сражения с этим чудовищем.

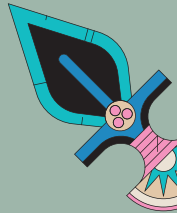
Пример 1

2  АЛХИМИК Щелочка смелости, малость остроточки хаоса и... Проведите атаку силой 1, затем восстановите силы это после сражения.	3  РЫЦАРЬ Начищенный до блеска доспехи и хорошие манеры.	3  ВЕДЬМА У неё отвратительное чувство юмора, а ещё она пьет слабость к заклинаниям и зельям.
---	---	--

На первый взгляд, суммарной силы базовых атак (8) достаточно для победы над «Многоножкой». Однако у неё есть иммунитет к атакам с помощью яда (☞) и оружия (☞). При этом «Алхимик» и «Рыцарь» могут проводить только такие атаки.

Вы можете добавить в отряд «Ведьму» и провести ей базовую атаку силой 3, выбрав стихии (≡) или магию (*), поскольку яд не даст эффекта. Но этого всё равно не хватит для победы. «Многоножка» остаётся непобеждённой, поэтому вы не получаете очки славы за это сражение и должны сбросить 1 карту на свой выбор.

Пример 2

 ОТРАВЛЕННЫЙ КИНЖАЛ Ох... Что-то мне нехорошо. Проведите атаку силой 1	4  ЧАРОДЕЙ Великий волшебник в модной шляпе.	3  БЕРСЕРК Живёт битвой. Ярость поглощает всё её естество. Проведите атаку силой 6 ⚡ против ☞, если это ☞ атакует только «Берсерка».
---	---	---

Сила базовой атаки «Берсерка» равна 3, но может увеличиться до 6, если она сразится с чудовищем один на один. Если вы добавите её способность против «Многоножки», она сможет провести атаку силой 12, поскольку «Многоножка» уязвима к атакам с помощью энергии (⚡). Так вы побеждаете «Многоножку» и получаете 8 очков славы.

ФАЗА ЗАКАТА

МИССИИ

Миссии (🗺) приносят вам **очки славы** за выполнение определённых условий. Количество очков славы указано в левом верхнем углу карты.

В начале своей **фазы заката** вы получаете очки славы за все миссии, условия которых выполнили **в текущий ход**.

Вы можете получить очки славы за **любое количество миссий**, в том числе за повторяющиеся карты. Выполнив условие миссии, положите её карту лицевой стороной вверх в стопку сброса (⊗) рядом с соответствующей колодой.

Для выполнения условий некоторых миссий необходимо одержать победу в сражении, для некоторых достаточно провести атаку, а иногда не нужно даже сражаться.

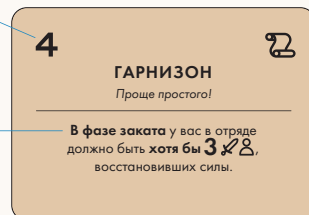
Вы можете учитывать типы атаки одного и того же союзника (и даже одни и те же его типы атаки) для выполнения условий нескольких миссий одновременно.

ных чудовищ и поместить её в свою игровую область лицевой стороной вниз. В свой следующий ход вы **должны сразиться** с этим чудовищем, не открывая его карту до начала фазы дня.

Очки славы за выполнение условий

Условия выполнения миссии

Карта миссии



Если в фазе заката у вас в отряде есть 3 союзника, восстановивших силы, с атакой оружием (♠), вы можете получить 4 очка славы за выполнение этой миссии. Если у вашего союзника есть и другие типы атак, они могут учитываться для нескольких миссий сразу: вы можете выполнить их в этом же ходу.

Исполните волю простого человека — и слава будет лететь впереди вас.

КОНЕЦ ХОДА

На одном делении шкалы славы может находиться **только 1 фишка игрока**. Поэтому, если в конце вашего хода ваша фишка находится на занятом делении, продвиньте её на следующее свободное деление.

ЖЕТОНЫ ЛУНЫ

Если ваш жетон игрока **пересёк** деление с жетоном луны (или **остановился** на нём), возьмите последний пройденный жетон луны (или жетон луны, на котором вы остановились) и поместите в свою игровую область.

Каждый раз, когда кто-либо забирает жетон луны, все, **кроме этого игрока**, восстанавливают силы всем своим уставшим союзникам. Участник, забравший жетон луны, может в любой из своих последующих ходов **сбросить** его, чтобы восстановить силы всем своим уставшим союзникам.

ДЕЛЕНИЕ С СИМВОЛОМ

Если, закончив ход, вы остановились на делении с символом легендарного чудовища (👹), вы должны взять карту с верха колоды легендар-

КОЛОДА ЛУНЫ

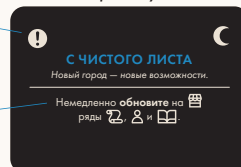
Карты луны могут обладать или **длительными** эффектами, временно изменяющими правила игры, или **одноразовыми немедленными** эффектами (⚡), которые срабатывают при открытии карты. **Не используйте эту колоду в первой партии.**

Каждый раз, когда кто-либо **забирает жетон луны** со шкалы славы, открывайте карту с верха **колоды луны** и помещайте её лицевой стороной вверх в стопку сброса (⊗). Когда все, кроме забравшего жетон луны, восстановят силы всем своим союзникам, примените эффект этой карты. Эффект текущей карты луны влияет **на всех участников** до тех пор, пока кто-либо не откроет новую карту луны. Единновременно применяются эффекты только 1 открытой карты луны.

Символ, отмечающий карты с немедленным эффектом

Немедленный эффект (срабатывает 1 раз сразу после открытия карты)

Карта луны



ФАЗА РАССВЕТА

В начале каждого своего хода выполняйте **по порядку** следующие этапы.

1. ОБНОВЛЕНИЕ ПОЛЯ

Заполните **все пустые** ячейки в рядах карт на игровом поле новыми картами с верха соответствующих колод. Если какая-либо колода опустела, перемешайте её стопку сброса и сформируйте новую колоду.

2. ПОДСЧЁТ ОЧКОВ ДЕЙСТВИЙ

Получите **3 очка действий** и ещё **по 1 дополнительному очку** за каждое **пустое** деление луны на шкале славы между вашей фишкой и фишкой лидера. У вас может быть **максимум 6 очков действий** в ход.

Если деление луны занято жетоном луны или любой фишкой (включая вашу), вы **не получаете** за него дополнительное очко действий. Лидеру доступно **только 3 очка действий**.

Подсчитав количество доступных вам очков действий, **возьмите столько же соответствующих фишек действий**. Каждый раз, тратя 1 очко действий, сбрасывайте 1 такую фишку.



Между фишками синего игрока и лидера только 1 деление луны



В этом примере между фишкой синего игрока и фишкой оранжевого игрока-лидера есть только 1 пустое деление луны.

Синий игрок получает 1 очко действий за пустое деление 10 и не получает ничего за деление 20, поскольку на нём находится фишка оранжевого игрока. Всего у синего игрока есть 4 очка действий, которые он может потратить в текущий ход.

Неизвестность — это свобода. Наслаждайтесь отсутствием бремени чужих ожиданий. Но не стоит задерживаться в тени — о вас все забудут.

3. ВЫБОР НА РАССВЕТЕ

ЖЕТОН ЛУНЫ

Если у вас есть **жетон луны**, в фазе рассвета можете потратить **1 очко действий**, чтобы **сбросить** его и **восстановить силы** всем своим уставшим союзникам. Сбрасывая жетоны луны, помещайте их в область в левом верхнем углу игрового поля (отмечена ⑩ на с. 4).

ОБНОВЛЕНИЕ РЫНКА

Один раз за игру в фазе рассвета вы можете использовать **карту обновления рынка**: сбросьте все карты в 1 любом ряду рынка и откройте вместо них новые. Каждый ряд формируется из разных колод, поэтому вы можете обновить ряд миссий (🗡), союзников (🧑) или артефактов (📖).

4. КОНЕЦ ФАЗЫ РАССВЕТА

Выполнив все предыдущие этапы, проверьте, есть ли на открытых картах обычных чудовищ символ 🐛. Поместите все карты с таким символом в свою игровую область. **Не выкладывайте** новые карты обычных чудовищ на поле.

Это бесплатное обязательное действие. В фазе дня вы должны сразиться с этими чудовищами. Пока вы не сделаете этого, вы не можете бросить вызов другим обычным и легендарным чудовищам.

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только один из участников **достигнет деления с жетоном чемпиона** (остановится на нём или пройдёт его), **игра приблизится к концу**. Этот участник забирает жетон чемпиона, а все остальные делают по 1 последнему ходу в порядке очереди, пытаясь заработать как можно больше очков славы.

Когда кто-либо заберёт жетон чемпиона, больше никто **не сможет** брать жетоны луны со шкалы славы. Жетон чемпиона **не восстанавливает силы** союзникам. Пустое деление, на котором лежал этот жетон, и все пустые деления луны до него **не приносят** другим участникам дополнительные очки действий. Игроки **могут проходить** деление с жетоном чемпиона, зарабатывая больше очков.

БОНУС ЗА ЛЕГЕНДАРНЫХ ЧУДОВИЩ

Игрок, победивший **наибольшее** количество легендарных чудовищ, получает дополнительно **10 очков славы** после того, как все участники сделают по последнему ходу. В случае ничьей никто не получает дополнительные очки.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Побеждает участник, набравший **больше всего очков славы**. На одном делении не может быть несколько фишек игроков. Если участник заканчивает партию, остановившись на занятом делении, он должен передвинуть свою фишку на следующее пустое деление.

ПОЯСНЕНИЯ К ПРАВИЛАМ

Если вы **не можете** полностью применить эффект способности, примените его настолько, насколько возможно. Например, если вы не можете сбросить 2 карты союзников, потому что у вас только 1 такая карта, сбросьте её и продолжайте игру.

Вы **можете** бросить вызов любому чудовищу, даже такому, эффект карты которого на вас не действует (например, способность чудовища указывает сбросить карты из руки, а у вас нет карт в руке). При этом сражение проходит по обычным правилам.

Если ваш **союзник стал обычным** чудовищем (из-за способности чудовища), сразитесь с ним, как если бы его **сила базовой атаки** была **значением здоровья**, и при победе получите столько же очков славы. Сражение проходит по обычным правилам, но способности этого союзника **не действуют**. После сражения положите его карту **в стопку сброса союзников**.

Если союзник может провести **атаку несколь-**

ких типов, учитывайте его для каждого из этих типов. Например, союзник, который может провести атаку как с помощью магии, так и с помощью оружия, считается и союзником с атакой магией (✱ ♂), и союзником с атакой оружием (♂ ✂). При этом, проводя атаку, вы должны выбрать только 1 из типов.

Если какая-либо способность усиливает атаку **определённого типа**, она действует только на атаки этого типа. На остальные атаки эффект не распространяется.

Вы можете разыгрывать только по 1 карте за раз, но разрешается **комбинировать** эффекты. Например, вы можете применить способность одного союзника, чтобы добавить 1 к силе базовой атаки другого союзника до того, как удвоите это значение другой способностью.

Вам **не нужно** сражаться с обычными и легендарными чудовищами, у которых **нет** очков здоровья. Вы автоматически побеждаете их. Они не приносят очки славы, но учитываются для выполнения условий миссий.

Вы **можете не разыгрывать реакции** союзников, если не сказано иное. Реакции союзников считаются частью их способностей, поэтому их можно разыграть, только если этот союзник **в отряде и восстановил силы**. Нельзя отказаться от розыгрыша **вынужденных** реакций.

Артефакт с символом  можно использовать только если выполняются условия этой реакции, т. е. когда другой игрок пытается **украсть** или **сбросить** вашу карту либо когда из-за другого игрока ваш ♂ должен стать уставшим.

Если какой-либо эффект добавляет бонус к силе **всех атак одного типа**, учитываются и базовые атаки союзников, и атаки, которые вы проводите, используя артефакты и применяя способности союзников.

И когда пыль осядет, лишь одного из вас назовут чемпионом. Сделайте всё возможное, чтобы этот титул достался именно вам.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — Choo Choo Games. Если у вас есть претензии к этому товару, пожалуйста, свяжитесь с поставщиком игры, у которого вы приобрели её, или с нашим отделом по работе с клиентами: support@choochooGames.ru.

owen
davey
GAMES

