ОПИС ГРИ

«Таємниці замку Карак II» — це змагальна пригодницька настільна гра, у якій ви досліджуватимете землі навколо замку Карак. Ваші герої битимуться з чудовиськами та здобуватимуть різноманітні нагороди.

На звільненій території герої шукатимуть ресурси, будуватимуть поселення і найматимуть нові загони для своєї армії, щоб дати відсіч темним силам, які намагаються захопити світ.

Однак мета героїв — не «просто» захистити світ. Сила, що ховається в каменях душ армії чудовиськ, здатна здійснювати мрії. Кожен герой прибув до Караку з власною метою, тож здобувши найбільше каменів душ, він зможе виконати свою місію.

Я ніколи не грав у «Таємниці замку Карак» — це важливо?

Ні, «Таємниці замку Карак II» — це самостійна гра. Хоча за сюжетом її можна вважати продовженням першої частини, але, щоб отримати задоволення від цієї гри, вам необов'язково знати правила попередньої гри «Таємниці замку Карак».

МЕТА ГРИ

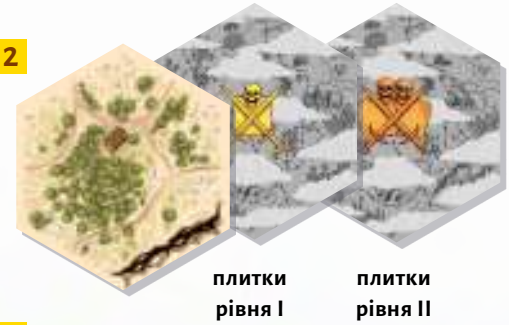
Гра негайно закінчується після того, як хтось із героїв здолає Темного Генерала. Протягом гри ваші герої намагатимуться зібрати якнайбільше каменів душ темної армії. Ці камені дають різну кількість переможних очок (ПО). Перемагає гравець, який наприкінці гри матиме найбільше ПО.

ВМІСТ ГРИ:

1. **1 початкова плитка**
2. **28 плиток місцевості** *(18 плиток рівня I та 10 плиток рівня II)*
3. **6 картонних фігурок героїв із 6 пластиковими підставками**
4. **6 карт героїв**
5. **6 жетонів міста** *(по 1 для кожного героя)*
6. **5 планшетів інвентарю**
7. **5 стягів слави**
8. **6 великих кубиків** *(по 1 для кожного героя)*
9. **35 маленьких кубиків для загонів армії героя** *(10 лицарів, 10 лучників, 10 магів, 3 скелети, 1 ведмідь, 1 титан)*
10. **30 жетонів здоров'я** *(з них 5 запасних)*
11. **30 жетонів будівель** *(для будівництва міст)*
12. **40 фішок їжі, 40 фішок дерева, 40 фішок каменю**
13. **1 мішечок для жетонів армії чудовиськ**
14. **36 жетонів армії чудовиськ** *(7 скелетів-воїнів, 6 пожирачів вогню, 5 пожирачів тіней, 3 скелети-одоробла, 5 темних дріад, 1 послідовник молота, 5 скелетів-вершників, 4 посланці смерті)*
15. **1 фігурка Темного Генерала з особливою підставкою**
16. **5 жетонів преторіанців**
17. **1 жетон чуми**

1 книжка правил





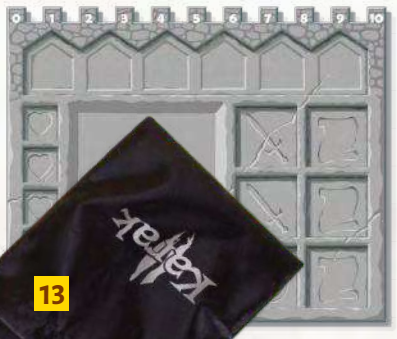
плитки рівня I

плитки рівня II































ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Покладіть **початкову плитку** (вона складається з 3 поєднаних плиток) на центр стола.
2. Посортуйте плитки місцевості **за рівнями** й перетасуйте кожен рівень окремо.
3. Покладіть **плитки місцевості рівня II стосом долілиць** на стіл у межах досяжності всіх гравців. Покладіть **плитки місцевості рівня I стосом долілиць зверху на них**, утворивши один стос плиток обох рівнів.
4. Помістіть усі **жетони армії чудовиськ** у мішечок і покладіть його в межах досяжності всіх гравців.
5. Біля мішечка з жетонами армії чудовиськ розмістіть фігурку **Темного Генерала** в підставці, а також **жетони преторіанців** і **жетон чуми**.
6. Дістаньте з коробки лоток для ресурсів і покладіть його на стіл у межах досяжності всіх гравців. Це ваш загальний запас. Ви братимете звідти ресурси, виконуючи дію збирання ресурсів. У грі є 3 типи ресурсів: **їжа**, **дерево** та **камінь**.
7. У лотку також лежатимуть **кубики загонів**. У грі є 3 основні типи загонів: **лицарі**, **лучники** та **маги**.
8. Кожен гравець бере **1 планшет інвентарю, 1 жетон міста, 5 жетонів здоров'я** і **6 жетонів будівель** (по 1 кожного типу). Покладіть жетони у відповідні комірки на своєму планшеті інвентарю: жетони здоров'я стороною з серцем догори, а жетони будівель сірою (не збудованою) стороною догори. Покладіть **жетон стяга** над позначкою «0» на треку слави.
9. Перетасуйте всі **6 карт героїв** і покладіть їх долілиць на стіл. Кожен гравець бере 1 карту героя і кладе її на відповідне місце на своєму планшеті. Решту карт героїв поверніть у коробку.

   Примітка. Ви також можете вибрати собі карту героя. У такому разі киньте кубик, щоб визначити, в якому порядку гравці вибиратимуть героїв.
10. Кожен гравець кладе перед собою свій **жетон міста** (сірою, не збудованою стороною догори).
11. Візьміть відповідні **фігурки героїв** і вставте їх у підставки.
12. Кожен гравець кладе перед собою **кубик свого героя** (кубики героїв відрізняються лише кольором).
13. Розмістіть усіх своїх героїв **на центральній клітинці початкової плитки** (замок Карак).
14. Киньте кубик, щоб визначити першого гравця. Той, у кого випаде найбільше число, виконуватиме хід першим.

Дозволений хід



Заборонений хід



ПРИКЛАД ПЕРЕМІЩЕННЯ № 1

Горан переміщується з початкової плитки на сусідню (1) і виконує там дію збирання ресурсів (2). Після цього він хотів би битися з дріадою на сусідній плитці, але між ними лежить прірва, тож йому доведеться вибрати інший напрямок. Тепер він переміщується на плитку з жетоном зброї (3) і другою дією кладе його у свій інвентар (4).



Планшет інвентарю:



ПЕРЕБІГ ГРИ

Гравці виконують ходи по черзі за годинниковою стрілкою. Зазвичай кожен гравець може виконати 2 дії, проте з деякими покращеннями (амулетами та/або стайнями) ця кількість може збільшуватися до 4. Перш ніж виконати будь-яку дію, гравець може перемістити свого героя на 1 плитку.

Переміщення та дії

Перед виконанням кожної дії гравець може перемістити свого героя на сусідню плитку місцевості. Переміщення та дії не обов'язкові, тож ви можете:

— Перемістити героя і виконати дію на плитці, де він зупинився.
— Перемістити героя і не виконувати дії (наприклад, продовжити переміщення і виконати наступну дію, якщо ви ще маєте доступні дії).
— Не переміщувати героя і виконати дію на поточній плитці.

Однак герой завжди повинен переміщуватися *перед* виконанням дії, а не *після*. Ви не можете спершу виконати дію, а потім перемістити героя. Це також означає, що герой може переміщуватися, тільки якщо має доступні дії.

На краях деяких плиток місцевості зображено прірви. Зазвичай герої не можуть переміщуватися через них. Отже, герой може переміститися з плитки на плитку, якщо на краях будь-якої з цих прилеглих плиток немає зображення прірви.

ПРИКЛАД ПЕРЕМІЩЕННЯ № 2

Горан перебуває у своєму місті. Він вирішує не переміщуватися перед виконанням першої дії, бо цією дією він хоче побудувати нові будівлі в місті.

Другою дією Горан наймає загони для своєї армії в цих нових будівлях.

Тепер він хотів би вийти з міста, але не може цього зробити, бо переміщуватися треба перед виконанням дії, а не після.



ПРИКЛАД ДОСЛІДЖЕННЯ

Горан хоче переміститися з поточної плитки на недосліджену територію. Він бере верхню плитку зі стосу та кладе біля поточної плитки, щоб мати змогу переміщуватися між цими плитками (1).

Це плитка місцевості рівня II, тож Горан бере з мішечка 2 жетони армії чудовиськ (2). Значення сили обох армій чудовиськ дорівнює 5 (тобто 2 + 3).

Горан повинен битися з ними обома одночасно (3).



Ви можете вільно переміщуватися на плитки з героями та містами інших гравців.

Дослідження місцевості

У грі «Таємниці замку Карак II» ви поступово створюватимете ігрове поле, переміщуючи своїх героїв. Простір за межами викладених плиток місцевості називають недослідженою територією.

Виконуючи дію переміщення, ваші герої можуть не лише пересуватися між уже викладеними плитками, а й додавати до поля нові плитки й переміщуватися на них. Якщо ви хочете зайти на недосліджену територію, візьміть верхню плитку зі стосу місцевості й покладіть її біля плитки зі своїм героєм так, щоб він міг переміститися на нову плитку. Якщо на краях нової плитки є прірви, ці краї не можуть прилягати до плитки з вашим героєм. Так ви розширюєте ігрове поле. Виклавши плитку місцевості, негайно перемістіть на неї фігурку свого героя.

1. **Плитки місцевості рівня I.** Виклавши плитку місцевості рівня I, перемістіть на неї фігурку свого героя. Потім візьміть 1 випадковий жетон з мішечка з жетонами армії чудовиськ і покладіть його на щойно викладену плитку. Ви повинні битися з цією армією чудовиськ.
2. **Плитки місцевості рівня II.** Плитки місцевості рівня II відрізняються від плиток рівня I лише тим, що замість 1 жетона армії чудовиськ ви берете 2 випадкові жетони й розміщуєте їх на щойно викладеній плитці. Ви додаєте сили цих армій, і герой повинен битися з ними обома одночасно.

Кожному гравцеві доступні такі дії:

А. Бій з армією чудовиськ
Б. Зцілення
В. Збирання ресурсів
Г. Будівництво міста
Д. Спорудження будівель
Е. Наймання загонів
Ж. Підбирання предметів
И. Винищення чуми

А. Бій з армією чудовиськ

Щоразу, потрапляючи на плитку з 1 або більше жетонами армії чудовиськ, герой повинен битися. Під час бою з чудовиськом ви завжди кидаєте кубик героя і вибрані вами доступні кубики загонів. Порахуйте кількість символів меча, що випали на кубиках. Це число визначатиме силу вашої атаки. Додайте до нього загальну силу спорядження вашого героя (зазвичай зброї). Крім того, після кидка ви можете застосувати 1 або більше бойових заклинань (у базовій грі це заклинання вогняної кулі). За кожну застосовану вогняну кулю ви можете додати +1 до сили вашої атаки. Якщо певна здібність вашого героя дає бонус у бою, враховуйте цей бонус. Сума всіх цих показників — це загальна сила атаки героя.

> **Увага! У бою ви завжди кидаєте свій кубик героя. Однак ви не зобов'язані кидати всі свої кубики загонів і самі вирішуєте, яку кількість кубиків кинути. Невикористані кубики не дадуть вам додаткової сили, але ви не ризикуєте їх втратити. Утім, вирішити, скільки кубиків загонів ви використаєте, треба перед кидком. Не можна додавати кубики після кидка.**

Поразка в бою. Якщо загальна сила атаки вашого героя менша за силу армій чудовиськ (число на жетоні армії чудовиськ або сума сил 2 армій чудовиськ, якщо це плитка місцевості рівня II), герой зазнає поразки в цьому бою. Перемістіть фігурку героя на плитку, з якої він перемістився сюди. Жетони армій чудовиськ залишаються на плитці місцевості, де відбувся бій.

Перемога в бою. Якщо загальна сила атаки вашого героя більша або дорівнює силі армій чудовиськ, герой перемагає в цьому бою й розгромлює чудовиськ. Переверніть жетони армій чудовиськ стороною з предметами догори. Покладіть зброю, заклинання та амулети у відповідні комірки свого інвентарю. Ви також можете здобути ресурси або камені душ. Зберігайте камені душ біля свого планшета інвентарю. Здобувши ресурси, візьміть потрібну кількість фішок відповідного ресурсу з загального запасу та скиньте цей жетон. Якщо на вашому планшеті інвентарю немає вільної комірки відповідного типу для щойно здобутого спорядження, ви повинні скинути зайві предмети на свій вибір на плитку місцевості з фігуркою вашого героя. Ці скинуті предмети зможе підібрати будь-який герой, що переміститься на цю плитку.

Поранення героя в бою. Щоразу, коли на вашому кубику героя випадає символ черепа, переверніть відповідну кількість жетонів здоров'я на планшеті інвентарю стороною з черепом догори. Якщо після бою у вас не залишилося жетонів здоров'я стороною з серцем догори, але на ваших кубиках випала кількість символів меча, потрібна для перемоги, то ви все одно перемагаєте в бою і здобуваєте нагороду. Лише після цього ви застосовуєте правила непритомності (див. нижче).

> **Примітка. Герой може зазнати поранення, навіть якщо переміг у бою. І навпаки: герой може зазнати поразки,**

не втрачаючи очок здоров'я. Втрата здоров'я завжди залежить лише від кількості символів черепа, що випали на кубику героя.

Втрата загону. Щоразу, коли на кубику загону випадає символ черепа, поверніть цей кубик у загальний запас — ви втратили цей загін.

Примітка. Символ черепа на кубику загону означає лише втрату цього конкретного загону. Герой не втрачає очок здоров'я за символи, що випадають на кубиках загонів.

Чума та злидні. Якщо під час бою на кубику героя випадає 2 символи черепа, герой не лише втрачає 2 очки здоров'я, але й насилає чуму та злидні на іншого героя. Гравець, на чиїх кубиках випали 2 символи черепа, вибирає, на кого наслати чуму та злидні. Механізм чуми та злиднів пояснено далі в правилах.

Увага! Після бою хід гравця завжди завершується, незалежно від того, скільки доступних дій у нього залишилося.

СЛАВА

Кожен гравець відстежує рівень слави свого героя за допомогою жетона стяга на планшеті інвентарю. На початку гри рівень слави кожного героя дорівнює 0. Рівень слави визначає максимальну кількість (ліміт) кубиків-загонів в армії гравця і завжди дорівнює силі наймогутнішої переможеної армії чудовиськ. Цей рівень підвищується лише після перемоги в бою над ворогом, сильнішим за попередніх. На плитках рівня II ви додаєте сили армій чудовиськ, і ця сума також визначає кількість слави, яку ви здобудете після перемоги.

Рівень слави героя визначає максимальну кількість загонів у його армії. Герой з рівнем слави 1 може мати до 1 загону (1 кубик загону), а з рівнем слави 4 — до 4 загонів відповідно. Максимальний рівень слави — 10.

ПРИКЛАД БОЮ № 1

Горан б'ється з армією чудовиськ із силою 3. Він має кубик героя і кубики загонів: 1 загін лучників і 1 загін лицарів. Він кидає всі кубики. На кубику героя і на кубику лучників випав символ черепа, а на кубику лицарів — символ меча. Отже, Горан зазнає поразки (він не має 3 потрібних символів меча) і втрачає 1 очко здоров'я (1) і кубик лучників, який повинен повернути в загальний запас (2). Зазнавши поразки, Горан повинен повернутися на плитку, з якої перемістився на плитку з армією чудовиськ (3), і на цьому його хід завершується.



ПРИКЛАД БОЮ № 2

Тая б'ється з тим самим ворогом. Вона має 2 загони лучників, 2 загони лицарів і кубик героя. На кубику героя і на одному з кубиків лицарів випав символ черепа. Однак на інших 3 кубиках випали символи меча.

Тому Тая втрачає 1 очко здоров'я (1) і повинна повернути один з кубиків лицарів у загальний запас (2). Вона перемогла в бою, тому здобуває нагороду, зображену на звороті жетона армії чудовиськ (3) і залишається на плитці, де вона зіткнулася з армією чудовиськ (4). На цьому її хід завершується.



ПРИКЛАД ЗДОБУТТЯ СЛАВИ

Горан має рівень слави 2, і в його армії є 1 кубик-загін лицарів і 1 кубик-загін лучників. Поки що це максимальна доступна для нього кількість загонів. Якщо він переможе в бою з армією чудовиськ із силою 3, то його рівень слави підвищиться до 3; якщо він переможе армію з силою 4, то його рівень слави підвищиться до 4, і так далі. Однак якщо він переможе армію з силою 1, на його рівень слави це ніяк не вплине.

Б. Зцілення

Виконуючи цю дію, герой може вилікувати поранення. За кожну дію зцілення герой відновлює 2 очки здоров'я. Переверніть відповідну кількість жетонів здоров'я, що лежали стороною з черепом догори. Дію зцілення можна виконувати на будь-якій плитці на полі.

В. Збирання ресурсів

Ви можете збирати ресурси лише на плитці місцевості, на якій немає жетонів армії чудовиськ або міста. Виконуючи цю дію, гравець бере відповідну кількість фішок певного типу ресурсу залежно від типу плитки (див. нижче). Зауважте, що протягом ходу гравець може зібрати ресурси з кожної плитки місцевості лише 1 раз. Це означає, що герой не може залишатися на тій самій плитці та збирати ресурси з неї кілька разів за хід.

ПЛИТКИ МІСЦЕВОСТІ ТА РЕСУРСИ, ЯКІ НА НИХ МОЖНА ЗІБРАТИ

Це плитки місцевості з одним типом ресурсів.



Ферма: 1 їжа



Ліс: 1 дерево

Також у грі є плитки місцевості з двома типами ресурсів. Збираючи ресурси на такій плитці, герой отримує обидва ресурси за 1 дію.



Ферма та ліс: 1 їжа + 1 дерево



Ферма та скеля: 1 їжа + 1 камінь

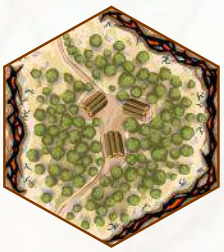


Ліс і скеля: 1 дерево + 1 камінь

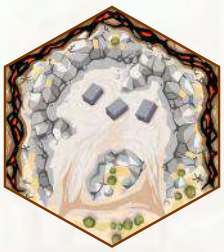
На деяких плитках місцевості рівня II герой може отримати 3 ресурси за 1 дію.



Велика ферма: 3 їжі



Густий ліс: 3 дерева

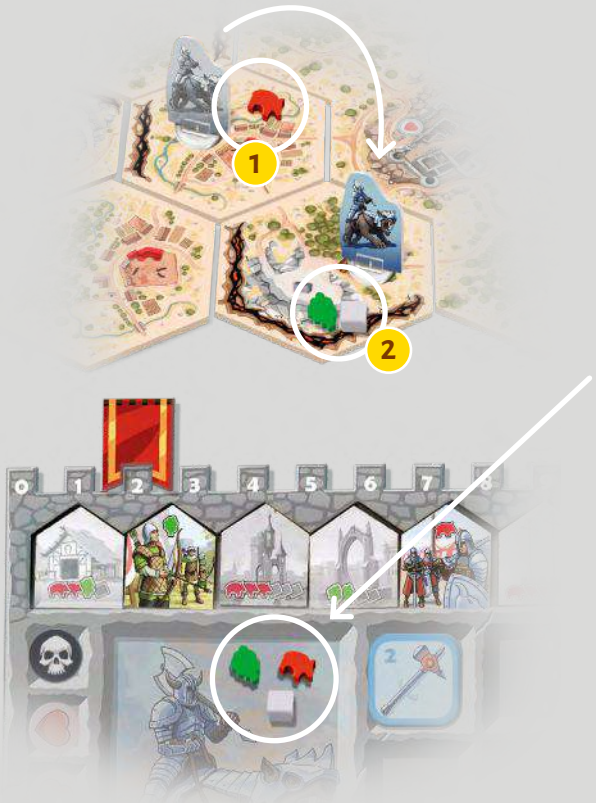


Велика скеля: 3 камені

Увага! Кількість ресурсів у грі необмежена. Якщо у вас вичерпалися фішки певного типу ресурсів, замініть їх будь-чим підхожим.

ПРИКЛАД ЗБИРАННЯ РЕСУРСІВ

Горан вирішив витратити весь свій хід на збирання ресурсів. На початку ходу він перебуває на плитці з фермою й отримує 1 їжу (1). Потім він переміщується на плитку з лісом і скелею, де отримує 1 дерево та 1 камінь (2). Він бере відповідні фішки ресурсів із загального запасу та кладе їх біля свого планшета інвентарю. Після цього його хід завершується.





Початкова плитка



Кінцева плитка

Крім перелічених вище плиток, у грі є початкова плитка з замком Карак і кінцева плитка з Пекельною Безоднею. На цих плитках не можна збирати ресурси. Також не можна збирати ресурси на плитках із містом будь-якого гравця.

Г. Будівництво міста

Зібравши достатньо ресурсів, можете почати будівництво свого міста. Для цього ви повинні витратити 2 дерева (витрачені ресурси повертають у загальний запас). Ви можете будувати місто лише на плитках місцевості, де немає армій чудовиськ чи героїв інших гравців. Також ви не можете будувати місто на клітинці з замком Карак і на плитці, де вже є місто іншого гравця.

Коли ваш герой переміщується на підхожу плитку й виконує дію будівництва міста, ви кладете свій жетон міста на цю плитку кольоровою стороною догори. Збудувавши місто, ви не можете переміщувати його на іншу плитку чи вилучати з поля. Кожен гравець має лише 1 доступний жетон міста.

Примітка. Не варто недооцінювати вибір плитки, на якій ви побудуєте місто! Лише у своєму місті ви зможете наймати нові загони, тож найліпше, щоб воно було неподалік від активних ворогів, а також прилягало до плиток, де ви збиратимете ресурси для спорудження будівель і наймання загонів.

Примітка. Прірви на плитці місцевості з жетоном міста перешкоджають руху так само, як і на будь-якій іншій плитці.

Д. Спорудження будівель

Збудувавши своє місто (і розмістивши його жетон на ігровому полі), гравець може споруджувати в ньому різноманітні будівлі. Вартість спорудження будівель зазначено на сірій (не збудованій) стороні відповідних жетонів. Під час однієї дії гравець може спорудити будь-яку кількість будівель, на які йому вистачає ресурсів. Гравець може споруджувати будівлі лише тоді, коли його герой перебуває у своєму місті.

Примітка. Герой може вільно переміщуватися на плитки з містами інших героїв, але виконувати дію спорудження будівель може лише у своєму місті.

ЕФЕКТИ БУДІВЕЛЬ



Стайня. Спорудивши стайню, гравець здобуває 1 додаткову дію щоходу до кінця гри (а також змогу переміщуватися до або замість дії, див. розділ «Переміщення» на с. 3). Отже, тепер гравець матиме 3 доступні дії замість 2. Він може виконувати цю додаткову дію починаючи з того ходу, під час якого збудував стайню.



Портал. Портал дає змогу швидше переміщуватися з міста й назад. Спорудивши портал у своєму місті, герой може переміститися з жетона міста на будь-яку вже викладену плитку місцевості замість переміщуватися на сусідню, як зазвичай. І навпаки: герой може переміститися з будь-якої плитки у своє місто, а не лише на сусідню плитку. Однак портал можна використовувати лише 1 раз за хід.



Стяги слави. Стяги слави підвищують рівень слави героя на 2. Отже, після їх спорудження рівень слави героя завжди буде на 2 вищим, ніж сила наймогутнішої армії чудовиськ, яку він переміг у бою. Спорудивши стяги слави, негайно перемістіть жетон стяга на треку слави на 2 поділки праворуч, якщо це можливо.



Військовий табір. Військовий табір дає змогу наймати лицарів. Спорудивши табір у своєму місті, герой може наймати загони лицарів. Кожен загін представлено кубиком з червоними символами. Кожен такий кубик коштує 1 їжу.



Стрільбище. Стрільбище дає змогу наймати лучників. Спорудивши стрільбище у своєму місті, герой може наймати загони лучників. Кожен загін представлено кубиком із зеленими символами. Кожен такий кубик коштує 1 дерево.



Вежа чарівника. Вежа чарівника дає змогу наймати магів. Спорудивши цю вежу у своєму місті, герой може наймати загони магів. Кожен загін представлено кубиком із сірими символами. Кожен такий кубик коштує 1 камінь.



ПРИКЛАД РОЗТАШУВАННЯ МІСТА

Горан хоче побудувати своє місто. Він не може побудувати його на своїй клітинці, бо на ній є інший герой. Також він не може побудувати його на жодній із сусідніх клітинок — місто не можна будувати на клітинці з замком Карак, на плитці з армією чудовиськ або на плитці з містом суперника.

Тому Горан використовує першу дію лише для того, щоб переміститися до міста суперника (1). Звідти він переміщується на ферму (2), повертає 2 дерева в загальний запас (3) і другою дією кладе жетон свого міста на ферму (4). У свій наступний хід він зможе споруджувати будівлі в місті.

Е. Наймання загонів

Герой може наймати загони, лише перебуваючи у своєму місті. Виконуючи цю дію, він повертає певну комбінацію ресурсів у загальний запас і бере кубики загонів відповідно до сплачених ресурсів. Щоб найняти загін певного типу, спершу треба спорудити відповідну будівлю. Кількість загонів в армії героя не може перевищувати його рівня слави. Однак під час дії наймання гравець може повернути будь-яку кількість кубиків загонів свого героя в загальний запас, щоб звільнити місце у своїй армії для нових загонів.

Примітка. Кількість кубиків загонів обмежена. Якщо в загальному запасі вичерпалися кубики певного типу загонів, то загони цього типу не можна наймати, поки хтось не поверне відповідні кубики до загального запасу.



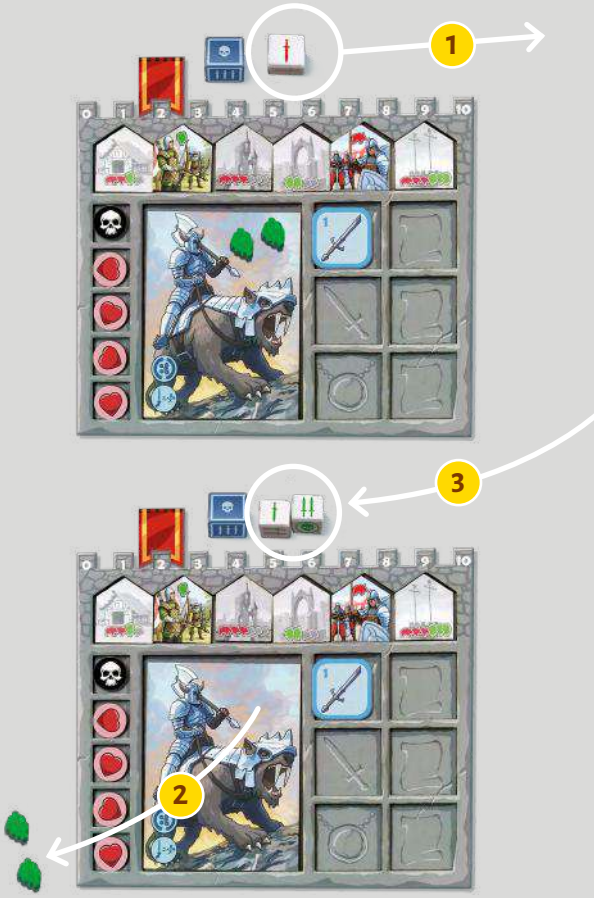
Лицарі — військовий табір — ціна: 1 їжа
(найслабший загін, але витривaліший за інші)

Лучники — стрільбище — ціна: 1 дерево
(загін середньої сили, менш витривалий у бою)

Маги — вежа чарівника — ціна: 1 камінь
(найсильніший загін, але менш витривалий у бою)

ПРИКЛАД НАЙМАННЯ

Горан перебуває у своєму місті й хоче виконати дію наймання. Його рівень слави — 2, і він має 1 загін лицарів. Горан може наймати лише лицарів і лучників — він ще не спорудив вежу чарівника, тому не може наймати магів. Горан вирішує повернути кубик загону лицарів до загального запасу (1). Він платить 2 дерева (2) і кладе 2 кубики-загони лучників до свого запасу (3).



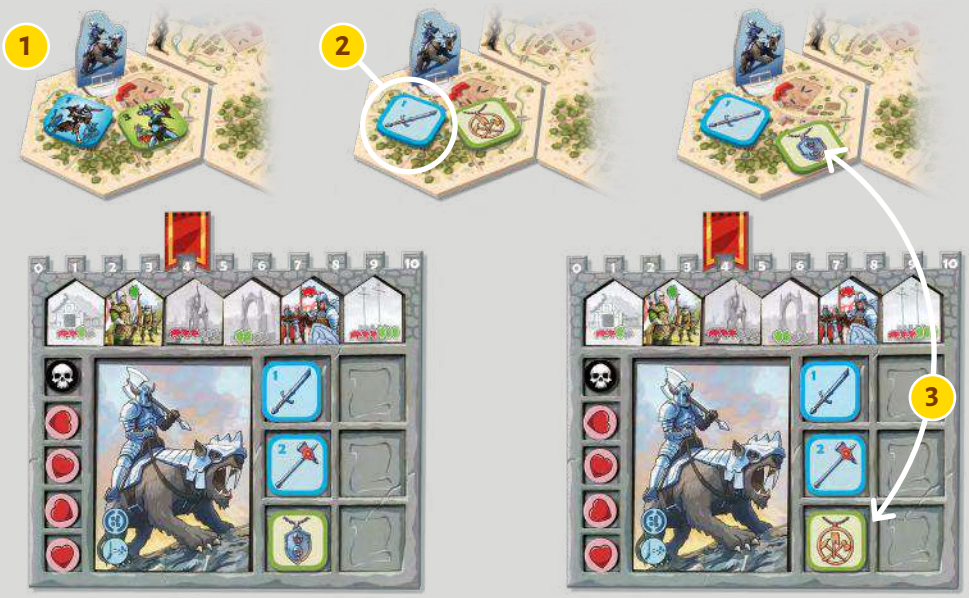
Ж. Підбирання предметів

Протягом гри може виникнути ситуація, коли інвентар героя заповнено, і після перемоги над армією чудовиськ герой не має вільної комірки інвентарю для зберігання ще одного предмета певного типу. У такому разі герой повинен скинути один із предметів цього типу на плитку місцевості, на якій він на цю мить перебуває. Це може бути як предмет з інвентарю, так і щойно здобутий предмет. Скинутий предмет може підібрати й покласти до свого інвентарю будь-хто з героїв суперників, витративши на це дію. Якщо на плитці більше ніж 1 предмет, герой може підібрати їх усі під час однієї дії. Виконуючи дію підбирання предметів, герой також може вільно обмінювати предмети, що лежать на його плитці місцевості, на предмети відповідного типу зі свого інвентарю.

ПРИКЛАД ПІДБИРАННЯ ПРЕДМЕТІВ

Горан перемагає 2 армії чудовиськ на плитці рівня II і здобуває нагороду — амулет і меч (1). Однак обидві комірки для зброї на його планшеті зайняті, тож Горан вирішує залишити меч на плитці (2). Він підбирає амулет, але повинен скинути свій попередній амулет (3).

Пізніше на цю плитку переміщується Тая, яка не має ні амулета, ні двох одиниць зброї, і використовує дію підбирання предметів, щоб покласти амулет і меч у свій інвентар.





ПРИКЛАД БОЮ З ТЕМНИМ ГЕНЕРАЛОМ

Під час дії дослідження Горан бере плитку Пекельної Безодні та повинен битися з Темним Генералом.

Це гра вчотирьох, отже, Темний Генерал має 4 жетони преторіанців, і його загальна сила дорівнює 14. Горан має 2 загони магів, 1 загін лицарів і 2 загони лучників (1). Крім того, він має 2 мечі й 2 заклинання вогняної кулі (2).

Горан кидає кубики. На кубику героя, а також на кубику лицаря випадає символ черепа (3). Однак на всіх кубиках магів і лучників випали символи меча. Отже, загальна сила атаки Горана: 2 (мечі) + 4 (маги) + 3 (лучники) = 9.

Горан вирішує застосувати одне зі своїх заклинань (4) і додати 1 до своєї сили атаки. Тепер його сила дорівнює 10, і це дає йому змогу вилучити в Темного Генерала 1 жетон преторіанців (5). Однак Горан також втрачає 2 очки здоров'я (1 за результат кидка і ще 1 автоматично за бій з Темним Генералом) і 1 кубик-загін лицарів (6). Він зазнає поразки в бою і повинен повернутися на плитку, з якої перемістився на плитку Темного Генерала (7).

Пізніше Тая б'ється з Темним Генералом. Горан вилучив 1 жетон преторіанців, тож їх залишилося 3, і для перемоги їй треба атакувати з силою 13.

И. Винищення чуми

Якщо місто героя заражене чумою (див. далі), цей герой може позбутися її за допомогою дії винищення чуми, яку можна виконати лише на початковій плитці — руїнах замку Карак. Після цього жетон чуми повертають у загальний запас. Виконуючи цю дію, герой також повністю відновлює здоров'я.

Примітка. Герой може виконати цю дію, навіть якщо його місто не заражене чумою, щоб повністю відновити здоров'я.

Примітка. Жетон чуми повертають у загальний запас лише тоді, коли цю дію виконує поточний власник цього жетона. Якщо жетон в іншого героя, ви не можете його вилучити.

Завершення ходу

Ваш хід завершується:

1. Коли ви використали всі свої дії (або якщо ви ще маєте доступні дії, але вирішили не виконувати їх із тактичних міркувань).
2. Завжди після бою з армією чудовиськ (навіть якщо ви ще маєте доступні дії).

Примітка. Зазвичай кожен гравець у свій хід має 2 доступні дії, але деякі додаткові ефекти (стайні, амулет) можуть збільшити цю кількість.

КІНЕЦЬ ГРИ ТА ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРЕМОЖЦЯ

Гра закінчується, коли один з героїв долає в бою Темного Генерала. Бій з Темним Генералом відбувається за особливими правилами.

Коли гравець, досліджуючи місцевість, бере плитку з Пекельною Безоднею, він розміщує на цій плитці фігурку Темного Генерала. Ця фігурка має особливу підставку, на якій гравець розміщує певну кількість жетонів преторіанців. Ці жетони представляють армії чудовиськ, які захищають Темного Генерала. Кількість жетонів преторіанців залежить від кількості гравців:

2 гравці = 5 жетонів
3 гравці = 5 жетонів
4 гравці = 4 жетони
5 гравців = 3 жетони

Сила Темного Генерала дорівнює 10 + поточна кількість жетонів преторіанців = від 13 до 15 (залежно від кількості гравців).

Щоразу, атакуючи Темного Генерала, герой втрачає на 1 очко здоров'я більше, ніж випало на його кубику.

Силу атаки героя, потрібну для перемоги в бою з Темним Генералом, розраховують так само, як і в бою з армією чудовиськ. Вона повинна бути не меншою за поточну силу Темного Генерала.

Якщо сила атаки героя менша за поточну силу Темного Генерала, але дорівнює 10 або більше, то герой зазнає поразки в бою з Темним Генералом і вилучає 1 жетон преторіанців. Це зменшує силу Темного Генерала в наступних боях.

Якщо сила атаки героя дорівнює або перевищує поточну силу Темного Генерала, то герой перемагає в бою, здобуває нагороду (архікамінь душ), і гра негайно закінчується, навіть якщо герой втратить своє останнє очко здоров'я і знепритомніє.

Герой, який переміг Темного Генерала, здобуває архікамінь душ (зображений на підставці Темного Генерала), але це не означає, що він автоматично перемагає в грі. Переможцем стає гравець, який наприкінці гри набирає найбільше ПО за камені душ. У грі є 3 типи каменів душ, які відрізняються розміром. За малий камінь душ гравець набирає 1 ПО, за великий камінь душ — 2 ПО, а за архікамінь душ — 4,5 ПО. Отже, можлива ситуація, коли переможцем стає не той гравець, чий герой здолав Темного Генерала. У разі нічиєї перемагає претендент із більшою кількістю великих каменів душ. Якщо й далі нічия, усі претенденти ділять перемогу.

ВТРАТА ВСІХ ОЧОК ЗДОРОВ'Я ТА НЕПРИТОМНІСТЬ

Щоразу, коли під час бою на кубику героя випадає 1 або 2 символи черепа, ви перевертаєте відповідну кількість жетонів здоров'я стороною з черепом догори. Якщо ви перевертаєте останній жетон здоров'я, ваш герой стає непритомним. У свій наступний хід замість виконання звичайних дій ви перевертаєте 3 жетони здоров'я стороною з серцем догори, але на цьому ваш хід завершується. Ви не зможете виконувати ніяких дій до наступного ходу.

ПРЕДМЕТИ

Щоразу, перемагаючи в бою армію чудовиськ, герой здобуває предмет, зображений на звороті жетона армії чудовиськ. Якщо герой перемагає кілька армій чудовиськ одночасно, він здобуває всі відповідні предмети. У грі є кілька типів предметів:

А. Зброя
Б. Заклинання
В. Амулети
Г. Ресурси
Д. Камені душ

Гравці зберігають предмети на планшеті інвентарю свого героя. Інвентар має 2 комірки для зброї, 3 комірки для заклинань і 1 комірку для амулета. Ви повинні класти предмети в призначені для них комірки (тобто не можна класти заклинання в комірки для зброї тощо). Отже, кожен герой може мати одночасно щонайбільше 2 зброї, 3 заклинання та 1 амулет.

Якщо, наприклад, в інвентарі героя вже є 3 заклинання і він здобуває 4-те, то повинен скинути одне зі своїх заклинань на плитку місцевості, на якій перебуває. Це може бути як предмет з інвентарю, так і щойно здобутий предмет.

А. Зброя

У грі є 2 типи зброї: меч і бойовий молот. Зброя дає постійний бонус до сили атаки в бою, позначений числом у верхньому лівому куті — меч дає +1, бойовий молот дає +2.

Приклад. В інвентарі Горана є меч і бойовий молот. Отже, до своєї сили атаки він додає 1 та 2 (загалом його сила 3).



Меч Темного Володаря — *це проклятий артефакт, який сіє руйнування і смерть. Свою силу він черпає з решток могутнього елементаля, якого використали під час виготовлення меча. Здобувши цей меч, герої можуть використовувати його силу для боротьби з темною армією.*

Герой додає +1 до своєї сили атаки після кидка кубиків.



Здається, **живий молот** *доєднався до лав темної армії з власної волі. Душа демона, ув'язнена в цьому бойовому молоті, вічно жадає бою і без докорів сумління розтрощить усе на своєму шляху. Лише досвідчений герой зможе приборкати його та використати його страшну силу для боротьби зі злом.*

Герой додає +2 до своєї сили атаки після кидка кубиків.

Б. Заклинання

На планшеті інвентарю є 3 комірки для заклинань. Усі заклинання одноразові. Застосувавши заклинання, поверніть його жетон у коробку **(не кладіть його в мішечок!)**. У грі є такі заклинання:



Вогняна куля. Це заклинання додає +1 до сили атаки. Протягом однієї атаки ви можете використати будь-яку кількість вогняних куль, яку маєте в інвентарі.



Злодюжка. Ви можете застосувати заклинання злодюжки в будь-який момент свого ходу, не витрачаючи на це дії. Це заклинання дає вам змогу взяти 2 ресурси із запасу будь-якого героя.

В. Амулети

Набір з п'яти магічних амулетів був створений ще за часів Першої Епохи, і кожен з них ховає в собі магічну силу. Амулет ресурсів дає змогу з надприродною легкістю збирати будь-які рідкісні матеріали. Амулет слави дає своєму власникові чарівну харизму. Амулет дії загострює всі відчуття свого власника, робить його швидшим і рішучішим. Амулет захисту надійно оберігає від магічних і фізичних атак. Амулет титана дає змогу викликати могутнього титана, який стане цінним помічником у бою. Ці амулети століттями охороняють темні дріади, згубні духи лісу, які присягнулися служити Темному Володареві.

Амулети — це унікальні артефакти, які дають героєві різні переваги. Здобувши амулет, покладіть його у відповідну комірку на планшеті інвентарю. Герой може одночасно мати тільки 1 амулет. У грі є такі амулети:



Амулет ресурсів. Герой, що володіє цим амулетом, під час дії збирання ресурсів збирає на 1 ресурс більше. Якщо на плитці можна зібрати 2 ресурси, гравець вибирає, який з них отримати додатково.



Амулет слави. Герой, що володіє цим амулетом, підвищує свій рівень слави на 2. Ефект амулета слави поєднується з ефектом споруджених стягів слави. Додавши амулет слави до свого інвентарю, перемістіть жетон стяга на треку слави на 2 поділки праворуч, якщо це можливо.

Увага! Якщо герой скидає або замінює цей амулет, рівень слави цього героя негайно знижується на 2. Якщо після цього армія героя містить більше загонів, ніж його поточний рівень слави, гравець повинен відповідно зменшити кількість загонів свого героя, повернувши зайві кубики в загальний запас. Він також повинен негайно перемістити свій жетон стяга на 2 поділки ліворуч на треку слави.



Амулет дії. Герой, що володіє цим амулетом, щоходу може виконувати 1 додаткову дію.



Амулет захисту. Герой, що володіє цим амулетом, під час бою може завжди ігнорувати 2 символи черепа на своїх кубиках. У такий спосіб він може запобігти втраті як очок здоров'я, так і загонів.

Увага! Якщо на кубику героя з амулетом захисту випали 2 символи черепа, він не втрачає очок здоров'я, але все одно повинен застосувати ефект чуми та злиднів.



Амулет титана. Герой, що володіє амулетом титана, додає до своєї армії кубик титана (сірий з помаранчевими символами) і може використовувати його в усіх наступних боях. Кубик титана не враховують під час визначення максимальної кількості загонів залежно від рівня слави героя.

Увага! Якщо герой скидає або замінює цей амулет, він повинен негайно повернути кубик титана в загальний запас.

Г. Візок з ресурсами



Здобувши візок з ресурсами, негайно візьміть 3 будь-які фішки ресурсів із загального запасу. Після цього поверніть жетон візка з ресурсами в коробку **(не кладіть його в мішечок!)**.

Д. Камені душ

За легендою, камені душ — це скам'янілі серця стародавніх богів. Вони зберігають у собі здатність творити життя, але також і обманювати смерть. Темна армія використовує їхню силу, щоб створювати дедалі більше посіпак, які забезпечать їй перемогу над світом людей. Однак камені душ — це й найбільша слабкість темної армії, адже з допомогою каменів душ її можна здолати. Воля наших героїв сильна, але їхня довіра одне до одного надто мала. Лише найсильніші зможуть об'єднати камені та з їх допомогою прогнати темряву, а, можливо, й досягти своєї мети. Проте для цього спершу треба перемогти Темного Генерала.

Камені душ дають гравцям ПО. Ви можете здобути їх, перемагаючи певних ворогів.



Малий камінь душ дає 1 ПО.



Великий камінь душ дає 2 ПО.



Архікамінь душ, здобутий за перемогу над Темним Генералом, дає 4,5 ПО.

Протягом гри гравці зберігають здобуті камені душ біля свого планшета, їх не кладуть в інвентар. Наприкінці гри, після перемоги над Темним Генералом, усі гравці набирають ПО за свої камені душ. Перемагає гравець з найбільшою кількістю ПО.

ЧУМА ТА ЗЛИДНІ



Якщо під час бою на кубику героя випадає 2 символи черепа, герой не лише втрачає 2 очки здоров'я, а й насилає чуму та злидні на іншого героя. Гравець, на чиїх кубиках випали 2 символи черепа, вибирає, на кого наслати чуму та злидні.

Злидні. Гравець, на якого наслали чуму та злидні, повинен скинути по 1 ресурсу кожного типу! Це 1 їжа, 1 дерево та 1 камінь. Якщо гравець не має ресурсу певного типу, він не скидає його.

Чума. Якщо гравець, на якого наслали чуму та злидні, має місто, він бере жетон чуми й кладе його на своє місто. Це місто стає зараженим — там не можна наймати нові загони, поки гравець не позбудеться чуми.

Позбутися чуми можна за допомогою особливої дії винищення чуми в руїнах замку Карак на початковій плитці. Після цього жетон чуми повертають у загальний запас. Жетон чуми входить у гру лише тоді, коли на кубику будь-якого героя випадають 2 символи черепа.

У грі одночасно може бути лише 1 місто, заражене чумою. Якщо на кубику будь-якого героя знову випали 2 символи черепа, гравець, який грає за цього героя, вибирає, на кого наслати чуму та злидні. У такому разі він може або наслати чуму на нове місто, або наслати її повторно на те саме місто. Ефект злиднів застосовують у будь-якому разі, навіть якщо жетон чуми залишається в тому самому місті.

Увага! Деякі герої можуть перекидати свій кубик. Перекинувши кубик, герой повинен прийняти другий результат.

Примітка. Якщо ви хочете зіграти в більш дружню гру (наприклад, з молодшими гравцями), ми радимо ігнорувати правила чуми та злиднів.

Скелети-воїни



Основний загін темної армії. У вдало спланованому бою вони не стануть серйозною перешкодою для досвідченого героя. Крім того, їхній ватажок володіє демонічним мечем, який допоможе героям у майбутніх боях — звісно, якщо їм вдасться здобути його, здолавши скелетів.

Пожирачі вогню



Загін підтримки темної армії. У бою з ними варто остерігатися вогню, який вони сіють довкола, знищуючи все на своєму шляху. Перемігши їхнього ватажка, герой здобуває магічний сувій із заклинанням вогняної кулі.

Пожирачі тіней



Пожирачі тіней повстали з мороку землі, щоб сіяти страх у серцях людей. Їхня мета — знищувати посіви та викрадати припаси. Перемігши їх, герой може здобути заборонене заклинання, яке дасть йому змогу красти ресурси в інших героїв.

Скелети-одоробла



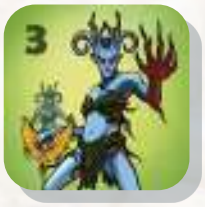
Скелети-одоробла — тяглова сила темної армії. Це досить складні противники для більшості героїв, здатні завдавати глибоких ран своїми гострими палицями. Однак ці чудовиська завжди тягнуть за собою візок, повний ресурсів, які можна здобути, здолавши цих скелетів.

Послідовники молота



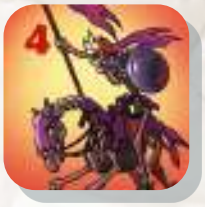
Елітний загін мерців-убивць, закутих у демонічну броню. Їхня мета — знищити все живе на своєму шляху. Їхній ватажок здатен збити з ніг цілий загін солдатів одним ударом свого молота. Цей молот стане дуже цінним трофеєм для героя, який здолає цих чудовиськ.

Темні дріади



Дріади — породження чистого зла й вартові стародавніх магічних амулетів. Бій з ними — це гра не на життя, а на смерть, і мало хто з героїв здатен перемогти їх без зброї або військової підтримки. Магічна сила амулетів, які охороняють зомбі-дріади, дасть героям унікальні здібності й відчутну перевагу на шляху до перемоги.

Скелет-вершник



Привид на кістяному скакуні з гучним ревом здіймає стяг, що надихає послідовників темної армії нести зло й руйнування. На перший погляд скелет-вершник здається непереможним, але добре спланована атака героя з кількома загонами воїнів може заскочити його зненацька й покласти край його існуванню. Він — один із хранителів каменів душ, які можна здобути, здолавши це чудовисько.

Посланець смерті



Відчай і смерть — це єдине, що спіткає кожного, хто стане на шляху цієї істоти. Перш ніж стати до бою з посланцем смерті, варто зібрати сильну армію і спланувати свою атаку, та й трохи удачі не завадить. Він хранитель великого каменя душ, який герой здобуде, здолавши це чудовисько.

Темний Генерал



Його походження оповите таємницею. Але його наміри зрозумілі: він пробудився разом зі своїми послідовниками й кидає виклик світу людей. Його мета — захопити цей світ і задушити будь-який опір, відтепер і навіки. Він хранитель архікаменя душ, який має надзвичайну силу та владу.



Горан, воїн



Земля здригалася, небо темніло, у повітрі висів страх. Але воїн Горан спокійно сидів на руїнах замку Карак, роздивлявся навколишній краєвид і гострив свою двосічну сокиру. Поруч лежав Шаблезуб, його вірний чотирилапий друг, і жував щось незрозуміле. Хай би що чекало на нього далі, Горан був народжений саме для цього. Жодне чудовисько, хоч би яке моторошне, не могло його налякати. Жодна перешкода, хоч би яка велика, не могла його стримати. Те, що почалося сьогодні, буде оспіване в піснях на довгі віки, а Горан назавжди ввійде в історію вільного світу.

СКАКУН: ЗВІР

ЗДІБНОСТІ

Військова стратегія. Воїн — чудовий стратег. Граючи за воїна, ви можете 1 раз за бій перекинути всі кубики загонів, якщо результат першого кидка вас не влаштовує. У такому разі ви повинні прийняти другий результат. Увага! Воїн не перекидає кубик героя. Він перекидає лише всі кубики загонів, які використав для першого кидка!

Грабунок. Завдяки звіру, на якому воїн їде верхи, після перемоги в бою він завжди здобуває ресурси, так, ніби виконує дію збирання ресурсів на відповідній плитці (якщо він має амулет ресурсів, то також отримує додатковий ресурс за звичайними правилами).

Тая, віщунка



Тая хотіла б, щоб її видіння майбутнього не справджувалися. Навіть у підземному лабіринті замку Карак вона знала, що, перемігши дракона, не досягне бажаного. Видіння про наближення темряви були надто яскравими, майже реальними. Однак тепер у них з'явилося щось нове й незвичне. Хай як вона намагалася витлумачити ці пророцтва, подальша доля людства залишалася незвіданою. Ясно одне: треба зібрати всі свої сили, щоб досягти перемоги та здобути для свого народу мир, на який він заслуговує.

СКАКУН: ВЕРБЛЮД

ЗДІБНОСТІ

Ткаля долі. Віщунка бачить різні версії майбутнього і здатна вплинути на них. Щоразу, відкриваючи нову плитку місцевості, беріть з мішечка армії чудовиськ на 1 жетон більше. Якщо ви відкриваєте плитку місцевості рівня I, візьміть 2 жетони, виберіть 1 з них і покладіть його на щойно відкриту плитку. Для плитки місцевості рівня II візьміть 3 жетони, виберіть 2 з них і покладіть їх на щойно відкриту плитку. Невибраний жетон поверніть у мішечок армії чудовиськ.

Досвідчена будівниця. Витривалість верблюда, на якому їде віщунка, полегшує будівництво міста. Для будівництва міста і спорудження будівель їй треба на 1 ресурс менше. Ресурси віщунка вибирає сама (наприклад: стайню, яка зазвичай коштує 2 їжі, 1 дерево й 1 камінь, вона може спорудити за 1 їжу, 1 дерево й 1 камінь, **або** за 2 їжі, 1 дерево й 0 каменю, **або** за 2 їжі, 0 дерева й 1 камінь).

Леді Лоррейн, мандрівниця



Після стількох років леді Лоррейн нарешті вийшла з катакомб замку Карак на денне світло. Вона глибоко вдихнула свіжого повітря і погладила спину свого ведмедя. «Здається, наша битва ще не закінчилася», — подумала вона, дивлячись на сплюндровані землі, що простягалися скільки сягало око. З неба спустився яструб і сів їй на плече. «Люди слабкі, і їм не можна довіряти. Без нашої допомоги вони точно програють цю війну й занурять наш світ у темряву».

СКАКУН: ВЕДМІДЬ

ЗДІБНОСТІ

Соколине око. Вірний яструб допомагає леді Лоррейн розвідувати місцевість. Один раз за хід мандрівниця може взяти верхню плитку місцевості, викласти її на ігрове поле та покласти на неї відповідну кількість жетонів армії чудовиськ з мішечка, не переміщуючись на цю плитку. Це не вважають дією, і ви не зобов'язані застосовувати цю здібність. Нова плитка повинна бути розміщена за правилами, описаними в розділі «Переміщення» (прилягати щонайменше до 1 іншої плитки стороною без прірви).

Друг-ведмідь. На початку гри мандрівниця бере додатковий кубик ведмедя (того самого кольору, що й кубик героя), щоб використовувати його в бою. Цей кубик не рахують до ліміту кубиків-загонів, які може мати герой.

Лорд Занрос, чародій



Лорд Занрос, сидячи на спині бика-скелета, бурмотів якесь темне заклинання. Навколишнє повітря мерехтіло від сплеску магічної енергії, а вигляд чародія сіяв страх у повітрі. Його план працював блискуче. Ворог накликав смерть на ці землі, але забув, що смерть була на боці Занроса. Темна армія принесла камені душ із надр землі просто до його ніг. Йому залишилося тільки простягнути руку й узяти те, що належало йому по праву. Незабаром він заволодіє ними, і тоді ніщо й ніхто не стане на його шляху.

СКАКУН: БИК-СКЕЛЕТ

ЗДІБНОСТІ

Некромантія. Чародій здатен оживлювати скелетів. У свій хід він може витратити 1 або більше дій, щоб створити скелета. За кожну витрачену дію чародій додає до своєї армії 1 кубик скелетів (того самого кольору, що й кубик героя). Він може мати щонайбільше 3 кубики скелетів. Ці кубики не рахують до ліміту кубиків-загонів, які може мати герой.

Збирач душ. Бик-скелет дає чародієві змогу висмоктувати рештки життя з загиблих загонів своєї армії. Щоразу, втрачаючи загін у бою (це стосується і скелетів), він може відновити собі 1 очко здоров'я.

Елспет, принцеса-войовниця



Її вірний одноріг Лусамін чекав біля руїн замку. Не вагаючись ані миті, Елспет застрибнула йому на спину й поскакала до підніжжя пагорба. Чудовиська, що виповзали з глибини землі, кишіли, мов таргани, але молода войовниця витягла два мечі й зупинила їх. «Повертайтеся туди, звідки прийшли! Людство не спіткає темрява, поки я на варті!»

СКАКУН: ОДНОРІГ

ЗДІБНОСТІ

Бойова витонченість. Елспет — обдарована бійчиня, здатна повернути хід бою на свою користь у потрібний момент. Граючи за принцесу-войовницю, ви можете перекидати кубик героя 1 раз за кожен бій, якщо результат першого кидка вас не влаштовує. У такому разі ви повинні прийняти другий результат. Увага! Войовниця не перекидає кубики загонів. Вона перекидає лише свій кубик героя!

Магічний біг. Чарівний одноріг, на якому їде Елспет, може блискавично пересуватися полем бою. Один раз за хід замість звичайного переміщення Елспет може переміститися на 3 плитки місцевості по прямій. Під час цього переміщення Елспет може ігнорувати будь-які прірви на своєму шляху, але повинна зупинитися на плитці з не переможеною армією чудовиськ і битися з нею. Її здібність можна використовувати лише для переміщення дослідженою місцевістю, тому за допомогою магічного бігу не можна викладати нові плитки.

Дарій, розвідник



Дарій вирушив до замку Карак, щоб пройти традиційний обряд ініціації і довести, що гідний осідлати хижака, якого він виростив з яйця. Але не встиг він увійти до проклятих руїн, як на його шляху виникла перешкода. Випробування племені — ніщо в порівнянні з пастками, які тепер чекають на Дарія. Але бажання залишити слід в історії свого народу змушує його рухатися далі. Він стрибає в сідло свого раптора та мчить назустріч небезпеці.

СКАКУН: РАПТОР

ЗДІБНОСТІ

Дослідження місцевості. Дарій — вправний розвідник, що може впоратися з будь-якою місцевістю. Опинившись на недослідженій території, розвідник бере 2 плитки місцевості, розміщує 1 з них, а іншу повертає на верх колоди, не показуючи її іншим гравцям.

Пазурі та ікла. Раптор розвідника — природжений хижак, здатний знищувати слабших ворогів ще до початку бою. Розвідник завжди автоматично перемагає 1 армію чудовиськ із силою 1, навіть не починаючи бою. Отже, якщо герой переміщується на плитку місцевості з армією чудовиськ з силою 1, він негайно перемагає її, не кидаючи кубиків. Якщо армія чудовиськ з силою 1 розміщена на плитці місцевості рівня II, герой автоматично перемагає її та здобуває нагороду, але потім повинен битися з другою армією за звичайними правилами. Якщо обидві армії чудовиськ на плитці мають силу 1, розвідник автоматично перемагає одну з них, а потім повинен битися з другою за звичайними правилами. Він також здобуває славу за звичайними правилами за перемогу над арміями чудовиськ, навіть якщо частину з них переміг за допомогою своєї здібності. У бою з Темним Генералом розвідник скидає 1 із жетонів преторіанців безпосередньо перед боєм. Він може скинути і другий жетон за звичайними правилами, якщо матиме відповідне значення сили атаки.

КОРОТКИЙ ВИКЛАД ПРАВИЛ

Гравці виконують ходи за годинниковою стрілкою, починаючи з першого гравця.

ХІД ГРАВЦЯ

У свій хід гравець може виконати 2 дії (ця кількість може змінитися протягом гри).

Перед виконанням кожної дії гравець може перемістити фігурку свого героя на сусідню плитку місцевості. Герої не можуть переміщуватися через прірви. Переміщення необов'язкове. Його не можна виконувати **після** дії.

Герої можуть переміщуватися вже викладеними плитками місцевості або відкривати нові плитки і переміщуватися на них.

Гравцям доступні такі дії: **бій з армією чудовиськ; зцілення; збирання ресурсів; будівництво міста; спорудження будівель; наймання загонів; підбирання предметів; винищення чуми.**

Бій з армією чудовиськ. Якщо герой переміщується на плитку з 1 або більше жетонами армії чудовиськ або відкриває нову плитку (на якій негайно з'являється 1 або більше жетонів армії чудовиськ з мішечка), він повинен битися. Після бою хід гравця завершується, навіть якщо він ще має доступні дії. У бою герой завжди кидає свій кубик героя і будь-яку кількість кубиків загонів. Якщо на всіх його кубиках випадає кількість символів меча, що більша або дорівнює силі армії чудовиськ, герой перемагає і здобуває нагороду, зображену на звороті жетона армії чудовиськ. Якщо кількість символів меча менша, герой зазнає поразки й повертається на плитку, з якої перемістився. Якщо на кубику героя випадає символ черепа, герой втрачає 1 очко здоров'я. Якщо випадає 2 символи черепа, він втрачає 2 очки здоров'я і повинен наслати на одне з міст інших героїв чуму та злидні. Якщо символи черепа випадають на кубиках загонів, гравець повертає ці кубики в загальний запас.

Зцілення. За кожну дію зцілення герой відновлює 2 очки здоров'я.

Збирання ресурсів. Герой збирає певні ресурси з плитки, на якій перебуває, залежно від типу цієї плитки. Цю дію можна виконувати на кожній плитці щонайбільше 1 раз за хід.

Будівництво міста та спорудження будівель. Герой будує місто на плитці, на якій перебуває, якщо на ній немає інших героїв чи міст. Збудувавши місто, герой може споруджувати в ньому будівлі. Протягом однієї дії можна спорудити кілька будівель, якщо на них вистачає ресурсів. Споруджуючи будівлю, герой повинен перебувати на плитці зі своїм містом.

Наймання загонів. Перебуваючи на плитці свого міста, герой може наймати нові загони. Кількість цих загонів залежить від рівня слави героя і його ресурсів.

Підбирання скинутого предмета. Перебуваючи на плитці зі скинутим предметом, герой може витратити дію, щоб покласти його у свій інвентар. Якщо на плитці є кілька предметів, герой може підібрати їх усі під час однієї дії.

Винищення чуми. Цю дію можна виконувати лише на початковій плитці — руїнах замку Карак. Герой повністю відновлює здоров'я і повертає жетон чуми зі свого міста в загальний запас.

Втрата очок здоров'я та непритомність. Втративши всі свої очки здоров'я, герой стає непритомним. Наступного ходу він не виконує ніяких дій, а натомість відновлює 3 очки здоров'я. На цьому хід героя завершується, і, починаючи з наступного ходу, він може виконувати дії як зазвичай.

ІНШІ ПРАВИЛА

Чума та злидні. Якщо на місто героя наслали чуму та злидні, він повинен повернути по 1 фішці кожного типу ресурсів у загальний запас (якщо він не має ресурсів певного типу, то не скидає їх). Також у це місто кладуть жетон чуми. Герой не зможе наймати загони в цьому місті, поки не вилучить жетон чуми.

Слава. Рівень слави героя визначає максимальну кількість (ліміт) кубиків-загонів у його армії. Рівень слави дорівнює силі наймогутнішої армії чудовиськ (або суми сил кількох армій, якщо герой бився на плитці рівня II), яку герой переміг протягом гри. Максимальний рівень слави — 10.

Темний Генерал. Узявши плитку місцевості з Пекельною Безоднею, гравець розміщує на ній фігурку Темного Генерала і 3, 4 або 5 жетонів преторіанців (залежно від кількості гравців). Сила Темного Генерала дорівнює 10 + 1 за кожен жетон преторіанців. Якщо сила атаки героя менша за поточну силу Темного Генерала, але більша за 10, герой вилучає 1 жетон преторіанців. Щоб перемогти Темного Генерала, герой повинен мати силу атаки, яка дорівнюватиме або буде більшою за поточну силу Темного Генерала.

Кінець гри. Гра негайно завершується, коли один з героїв долає Темного Генерала. Гравці рахують ПО за свої камені душ (1 за малий камінь, 2 за великий камінь та 4,5 за архікамінь). Перемагає гравець з найбільшою кількістю ПО.

ЗДІБНОСТІ ГЕРОЇВ

Горан, воїн. Може перекидати всі кубики загонів 1 раз за бій. Після перемоги в бою він може здобути додаткові ресурси, так ніби виконує дію збирання ресурсів на цій плитці.

Тая, віщунка. Щоразу, досліджуючи місцевість, вона бере на 1 жетон армії чудовиськ більше та вибирає, який жетон (або жетони для плиток рівня II) викласти на плитку, а який повернути в мішечок. Будівництво міста та спорудження будівель для неї коштує на 1 фішку ресурсів (на її вибір) менше.

Лорд Занрос, чародій. Витративши 1 дію, він може додати до своєї армії 1 кубик скелетів (щонайбільше 3 кубики). Ці кубики не рахують до ліміту кубиків-загонів, які може мати герой. Щоразу, втрачаючи загін у бою, герой відновлює 1 очко здоров'я.

Елспет, принцеса-войовниця. Може перекидати кубик героя 1 раз за бій. Один раз за хід вона може виконати переміщення по прямій на відстань до 3 плиток (не відкриваючи нових, лише дослідженими плитками). Якщо на одній з плиток є армія чудовиськ, Елспет повинна зупинитися на цій плитці.

Леді Лоррейн, мандрівниця. Один раз за хід вона може викласти нову плитку місцевості біля іншої плитки (це не вважають дією). У бою вона має додатковий кубик ведмедя. Цей кубик не рахують до ліміту кубиків-загонів, які може мати герой.

Дарій, розвідник. Досліджуючи місцевість, бере 2 плитки замість 1. Невибрану плитку він повертає наверх стосу, не показуючи іншим гравцям. Він може здолати 1 армію чудовиськ з силою 1 перед початком бою, не кидаючи кубиків. Перед боєм з Темним Генералом він вилучає 1 жетон преторіанців.

ТВОРЦІ ГРИ

Автор гри: Петр Мікша
Ілюстрації та графічний дизайн: Роман Гладік
Дизайн коробки: Іржі Свєтинський
Керівник проєкту: Давід Розсівал
Тестування та розробка: Марек Вейборний, Міхал Шмід

Автори висловлюють подяку Адаму, Ондржею та Анічці Гладік; Ізабелі, Натаніелю та Анабелі Мікша; Отакару та Мікулашу Гладік; Вероніці Гладіковій; Аніті Надь Мікшовій; Отакару Медеку; Тобіасу та Софі Яні; Яну, Віктору та Шарці Кіліан; Валентину Вірту; Давиду Шеміку; Петру Штефеку; Віляму Корбелю

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту: Роман Козумляк
Перекладачка: Анастасія Гуркіна
Випускова редакторка: Олена Науменко
Редактор: Святослав Михаць
Коректор: Анатолій Хлівний
Верстка та дизайн: Артур Патрихалко
Особлива подяка Андрієві Журбі

© 2023 Lord of Boards — www.lordofboards.com.ua



Таємниці замку Карак 2

ПЕТР МІКША ТА РОМАН ГЛАДІК

НАРЕШТІ ЗГИНУВ ДРАКОН, ЩО РОКАМИ ТЕРОРИЗУВАВ ЗЕМЛІ НАВКОЛО КАРАКУ, А РАЗОМ З ТИМ ЗНИК І ТАЄМНИЧИЙ ПРАВИТЕЛЬ. Героїв, які опинилися в підземеллях Караку з особистих і дуже різних причин, доля звела разом не просто так. Тепер вони зможуть зітхнути з полегшенням.

Утім, ненадовго. Не встигли герої вибратися з підземного мороку на руїни замкових стін, як земля застугоніла під ногами й аж до самого обрію в землі розчахнулися прірви. Звідти на світ повилазила сила-силенна жахливих істот. Невже це остання відплата лихого дракона?

Чи, може, грізний ящір оберігав світ від чогось страшнішого? Наших героїв уже не зупинити, адже саме в підземеллях Караку вони здобули впевненість у своїх силах і знайшли надзвичайно цінні скарби. А ще в них з'явилося бажання змінити світ. Вони вірять, що впораються з усіма ворогами — хоча цього разу, схоже, допомога їм не завадить...