
PLATFORMER
ПЛАТФОРМЕР
Правила Гри

Зміст

Компоненти гри.....3
Підготовка до гри.....4
Мета гри.....6
Елементи гри.....6
Перебіг гри.....8
Дії гравців.....8
Інші правила.....10
Переміщення.....10
Гравітація.....10
Переміщення Ворогів.....11
Відкриття Рівнів.....11
Перемога над Ворогами.....11
Отримання Поранень та Непритомність.....11
Використання Самоцвітів.....12
Фінальний Бій.....13
Приклади Ходу гравця.....16
Варіанти гри.....19
Соло-режим.....20

Огляд Гри

Як випливає з назви, «Платформер» — це пригодницька гра, натхненна комп'ютерними іграми, в яких гравцю треба провести персонажа через рівні та перешкоди. У цій пригоді гравець стає одним із сміливців, мета якого — перемогти епічного боса на самій вершині вежі підземелля, пройденого й дослідженого в процесі гри. Тут буде багато стрибків, штовхань, убивств дрібніших істот і здобуття легендарних артефактів! І все це з додаванням механік кидання кубиків і підступної гравітації, у супроводі чарівних ілюстрацій!



Компоненти Гри



6 фігурок Героїв



2 фігурки Босів



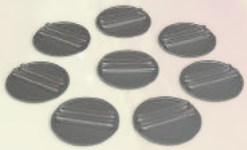
5 кубиків Дій



4 Спеціальних кубиків



16 плиток Лісового Підземелля



8 пластикових підставок



16 плиток Підземелля Порожнечі



1 кубик Ворога



2 аркуша Босів



4 картки-пам’ятки



4 картки-пам’ятки для Босів



6 карток Героїв



15 карток Предметів



15 карток Зілля



6 карток Ворогів



11 карток Атаки Босів



10 карток Артефактів



12 карток Подій



50 маркерів Самоцвітів



28 жетонів Ворогів



20 спеціальних жетонів Босів



35 жетонів Золота



25 жетонів Здоров’я

Підготовка до Гри



1. **Побудуйте Мапу:**
   - Розкладіть **долілиць** випадкові плитки Мапи *(без зображення на звороті)* у вигляді сітки 2x3, як показано на малюнку.
   - Переверніть **горілиць** плитки першого Рівня *(найнижчого)*.

2. **Підготуйте картки Ворогів:**
   - Покладіть **горілиць** випадкову картку Ворога «I» поруч із першим Рівнем.
   - Покладіть **долілиць** випадкову картку Ворога «II» поруч із другим Рівнем і випадкову картку Ворога «III» поруч із третім Рівнем.

3. **Підготуйте Боса:**
   - Виберіть або візьміть навмання аркуш Боса та покладіть його **горілиць** над карткою Ворога «III».
   - Навмання розкладіть **долілиць** плитки Фінального Рівня *(з зображенням на звороті)* над останнім Рівнем.
   - Покладіть усі спеціальні жетони Боса, перераховані на звороті аркуша Боса, поруч із аркушем Боса.
   - Покладіть **долілиць** картки Атаки Боса з відповідним зображенням на звороті поруч із аркушем Боса.
   - Поставте фігурку Боса поруч із аркушем Боса.

4. **Підготуйте Крамницю:**
   - Перетасуйте картки Предметів і покладіть їх поруч із Мапою.
   - Перетасуйте картки Зілля та покладіть їх поруч із Мапою.
   - Витягніть 3 картки Предметів із колоди Предметів і 3 картки Зілля з колоди Зілля. Покладіть ці картки горілиць поруч із цими колодами, щоб сформувати вітрину. Це буде Крамницею.

5. **Підготуйте загальні компоненти:**
   - Покладіть усі жетони Монет/Самоцвітів/Здоров'я/Ворогів біля Мапи, щоб усі гравці могли легко до них дотягнутись. Це загальний запас.
   - Покладіть 5 кубиків Дій та 1 кубик Ворога біля Мапи так, щоб кожен гравець міг легко до них дотягнутись.

6. **Підготуйте своїх героїв:**
   - Роздайте кожному гравцеві по 1 випадковій картці Героя.
   - Роздайте кожному гравцеві по 1 Спеціальному кубику. Він має бути розміщений на картці Героя, у відповідному місці для Спеціального кубика, гранню без символів вверх.
   - Кожен гравець бере фігурку, яка відповідає картці Героя, і стільки жетонів Здоров'я, скільки вказано на картці Героя.

7. **Підготуйте перший Рівень:**
   - Покладіть жетони Монет і маркери Самоцвітів на відповідні місця.
   - Покладіть жетони Ворогів, що відповідають відкритій картці Ворога, на Клітинках появи ( ).

8. **Виберіть першого гравця:**
   - Той, хто останнім залазив на вежу, стає першим гравцем *(ви також можете вибрати навмання або кидком кубиків)*.
   - Решта гравців отримує стартовий бонус:

     Другий гравець – 1
     Третій гравець – 1
     Четвертий гравець – 1 та 1

9. **Картки-пам'ятки:**
   - Роздайте кожному гравцеві по 1 пам'ятці до гри та по 1 пам'ятці для Босів.



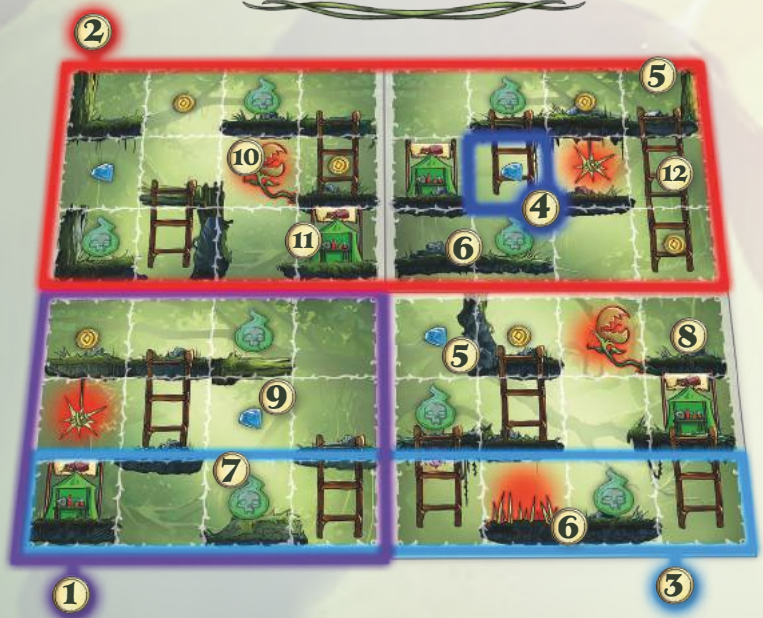
Мета Гри

Мета гри – перемогти головного злодія в фіналі, на вершині вежі підземелля. Гравці мають боротись, щоб перемогти жахливу Медузу, могутнього Великого Повелителя Ікі або інших древніх, що чекають на героїв, і у кожного з Босів є свій особливий стиль атаки. Щоб перемогти їх, сміливцям доведеться наносити суперникам поранення, кількість яких залежить від тривалості гри. Нанести одну атаку, здатну завдати 8 або навіть 10 поранень, маючи у своєму розпорядженні всього 5 кубів, украй складно (майже неможливо!). Однак в грі є невеликі об'єкти розкидані світом «Платформера», що дають додаткову силу – особливі САМОЦВІТИ, які можна використовувати для підсилення потенціалу героя!

Якщо коротко, то мета гри проста – піднятися на вежу раніше за інших гравців, зібрати по дорозі Самоцвіти і завдати головному злодію достатньо сильного удару, щоб перемогти його. Гравці можуть ухилятися і пригинатись, спробувати перехитрити суперників, ретельно планувати свої кроки, розправлятися з численними ворогами і жадібними торговцями – і все це, отримуючи масу задоволення!

Елементи Гри

КАРТА



1. **Плитка Мапи**
2. **Рівень** – 2 плитки Мапи в горизонтальному ряду.
3. **Ряд –** 1 горизонтальний ряд Клітинок.
4. **Клітинка –** тільки один Герой або Ворог може стояти на одній Клітинці.
5. **Стіни –** вертикальні перешкоди. Непрохідні для Героїв і Ворогів.
6. **Платформи –** горизонтальні перешкоди. Непрохідні для Героїв і Ворогів.
7. **Клітинка появи Ворогів –** коли відкривається Рівень, на цих Клітинках з'являються Вороги.
8. **Клітинка для Монет –** коли відкривається Рівень, покладіть по 1 на кожну Клітинку для Монет.
9. **Клітинка для Самоцвітів –** коли відкривається Рівень, покладіть по 1 на кожну Клітинку для Самоцвітів.
10. **Пастка –** кожного разу, коли Герої потрапляють в Пастку *(або падає крізь неї)*, вони отримують 1 поранення. Вороги ігнорують Пастки.
11. **Крамниця –** коли Герої ятоять на Клітинці Крамниці, вони можуть купувати Предмети та Зілля.
12. **Драбина – Герої,** Герої, які стоять **на Драбині**, не падають під дією **Гравітації. Драбини** також **з'єднують Клітинки** над і під **Платформою**. **Вороги** не можуть використовувати їх, щоб ігнорувати Гравітацію.



Портал Порожнечі – ця Клітинка призначена виключно для плиток **Підземелля Порожнечі**. Коли Герої перебувають на Клітинці з Порталом Порожнечі, вони можуть використати 1 щоб переміститися на інший Портал Порожнечі на тому самому Рівні. Використання Клітинок Порталу Порожнечі не провокує Атак Ворогів, і Герої можуть виконати дію Поштовх в разі переміщення через них.

Картка Героя



1. **Місце для Спеціального кубика** – місце, яке використовується для зберігання **Спеціального кубика.**
2. **Здібність Героя** – властивість, унікальна для цього Героя.
3. **Ефект Зірки** – вказує, для чого ваш Герой може використати символ .
4. **Запас Здоров'я** – коли ви втрачаєте останнє , ваш Герой **Непритомніє.**

Картка Ворога



1. **Трофеї –** предмети, які отримує гравець, коли перемагає цього Ворога.
2. **Пошкодження –** кількість Поранень, які отримає Герой, під час Атаки цього Ворога.
3. **Запас Здоров'я –** кількість Поранень, які має нанести Герой своєю атакою, щоб перемогти цього Ворога.
4. **Здібність Ворога –** пасивна риса, унікальна для кожного типу Ворога.

Предмети та Зілля





1. **Ціна Предмета/Зілля –** кількість , які необхідно витратити в Крамниці, щоб отримати цей Предмет/Зілля.
2. **Ефект предмета** – загалом існує 2 типи ефектів: Активний і Пасивний. Пасивні ефекти застосовуються разом з іншими Діями та спрацьовують автоматично. Однак, якщо предмет має властивість «Активний», вам необхідно активувати цей предмет за допомогою Дії, застосувати ефекти предмета, а потім повернути картку на 90 градусів, щоб позначити, що він Використаний і ним не можна скористатись, доки він не буде Оновлений.
   - **Зілля** – Зілля скидається відразу після використання. Коли ви скидаєте Зілля, просто покладіть його під низ колоди карток Зілля.

Кубики Дій і Спеціальні кубики

Кубики Дій – коли ви кидаєте кубики Дій на початку свого Ходу, кинуті кубики формують ваш **Запас Кубів** – це ваші ресурси. Якщо вам потрібен певний Символ, ви можете виконати **Фабрикування** – використати 2 кубики з однаковим Символом, щоб застосувати ефект іншого Символу на свій вибір. Якщо ви вирішили завершити свій Хід і ви все ще маєте невикористаний Символ у своєму Запасі Кубів, ви можете зберегти цей Символ на потім, використовуючи Спеціальний кубик (*зверніть увагу, ви можете зробити це тільки **після** того, як завершите крок «Виконання Дій»).*

Спеціальний кубик – цей кубик дає вам змогу зберегти Символ між Ходами. Його розміщують на картці Героя, у спеціальному місці. Базовий стан цього кубику — порожньою гранню вверх — без жодного Символу.

Оновлення Спеціального кубику – щоразу, коли ви Оновлюєте Спеціальний кубик, просто поверніть його у базовий стан — без жодного Символу. Зазвичай це відбувається, коли ви використовуєте Символ зі Спеціального кубику.

Перебіг Гри

Гра складається з Ходів. Кожен Хід робить один гравець *(так званий Активний гравець)*, який виконує наведені нижче кроки.

Під час першого Ходу гри ви починаєте з кроку 3.

1. **Вилучіть Рівень.**
   - З просуванням Героїв вгору, до вершини Підземелля, нижчі Рівні будуть зникати. Якщо на цьому кроці ваш Герой перебуває принаймні на 2 Рівні вище найнижчого відкритого Рівня, вилучіть найнижчий Рівень; переверніть його долілиць, скиньте всіх Ворогів і жетони. Усі Герої, які стояли на вилученому Рівні, Непритомніють *(див. «Непритомність», стор. 11).*
2. **Оновіть всі Використані картки.**
   - Поверніть усі Використані картки *(повернуті на 90 градусів)* у початкове положення — ви можете використати їх знову в цей Хід.
3. **Киньте кубики Дії та Ворога.**
   - Киньте 5 кубиків Дій й 1 кубик Ворога.
4. **Розіграйте ефект кубика Ворога.**

   Застосуйте ефект кубика Ворога:

   – усі Вороги атакують всіх Героїв на суміжних Клітинках.

   – усі Вороги переміщуються на 1 Клітинку ліворуч.

   – усі Вороги переміщуються на 1 Клітинку праворуч.

   Вороги не можуть зійти з Платформ під час переміщення від ефекту кубика Ворога.
5. **Виконайте Дії:**
   - Поява *(якщо вашого Героя немає на ігровій Мапі, ви **маєте** використати Появу).*
   - Використання Символів.
   - Застосування Гравітації.
   - Купівля Предметів/Зілля*(тільки на Клітинці Крамниці).*
   - Використання Предметів/Зілля.
   - Використання Здібності Героя.
   - Фабрикування Символу *(використайте 2 Символи як 1 інший).*
6. **Підготуйте Спеціальний кубик.**
   - На цьому кроці ви можете перевернути свій Спеціальний кубик на сторону з Символом з 1 невикористаного кубику зі свого Запасу. Також ви можете застосувати правила Фабрикування - якщо ви маєте 2 однакові невикористані Символи, ви можете використати їх, щоб перевернути свій Спеціальний кубик на сторону з будь-яким Символом.
7. **Застосуйте Гравітацію.**
   - Кожен Хід гравця завжди закінчується застосуванням Гравітації. Усі Герої та Вороги мають стояти на інших Героях/Ворогах або на Платформах/Драбинах.
8. **Кінець Ходу гравця.**

ХІД БОСА

Ця фаза застосовується лише тоді, коли Активний гравець перебуває на Фінальному Рівні наприкінці свого ходу. Під час Ходу Боса, ви розігруєте картки Атаки Боса — кожен Бос діє по-різному та має свої правила, вказані на Аркуші Боса.

Після завершення всіх кроків Ходу наступний гравець за годинниковою стрілкою робить свій Хід.

Дії гравця

У свій Хід гравці можуть виконати необмежену кількість Дій, якщо вони мають змогу це зробити. Всі дії є опціональними, можуть виконуватися багаторазово й не мають обов'язкового порядку виконання *(крім випадків, коли на Мапі відсутня фігурка Героя — у такому разі гравець зобов'язаний виконати Дію **Появи**).*

Використання Символів

Найпростіший спосіб гри у «Платформер» — це використання Символів із своїх кубиків (**кубики Дій** і **Спеціальний кубик**). Коли ви використовуєте символ зі Спеціального кубику, оновіть його *(переверніть цей кубик гранню без Символів)*. Щоразу, коли ви використовуєте Символ з вашого Запасу Кубів, відкладіть використаний кубик в сторону від решти кубиків Запасу, щоб ви могли чітко бачити, які Символи все ще доступні для використання. Зверніть увагу, що деякі ігрові ефекти використовують Символи з вашого Запасу, тому намагайтеся уникати перевертання кубиків на інші грані після того, як ви їх кинули.

Символи також можуть бути покращені за допомогою Самоцвітів (див. «Використання Самоцвітів», стор. 12).

Це ефекти використання певних Символів:

- використайте цей символ, щоб перемістити свого Героя на 1 Клітинку *(детальні правила переміщення – див. стор. 10).*
- використайте цей Символ, щоб Атакувати Ворога. Декілька символів можна використовувати одночасно. *Переважно вам буде необхідно використати більш ніж 1 Меч для Перемоги над Ворогом.*
- використайте цей Символ, щоб отримати 1 .
- використайте цей Символ, щоб перемістити 1 Ворога на 1 Клітинку у будь-якому напрямку *(навіть за межі Платформ).*
- цей Символ використовується як інший Символ, залежно від Ефекту Зірки вашого Героя.

Вам не обов'язково використовувати всі Символи, але вони втрачаються, коли ви завершуєте свій Хід.

Інші Дії

Поява – ця дія може бути використана тільки тоді, коли ваш Герой відсутній на ігровій Мапі. Це відбувається у двох випадках:

- На початку гри.
- Після того, як ваш Герой Знепритомнів.

Щоб використати цю Дію, використайте 1 будь-який Символ зі свого Запасу Кубів і розмістіть фігурку Героя на незайнятій Клітинці *(без Героя або Ворога на ній)* у найнижчому Ряду Мапи

Якщо ваш Герой не перебуває на Мапі, ви маєте виконати дію Появи перш ніж робити інші Дії!

Коли Герої Непритомніють на Фінальному Рівні, вони з'являються на Клітинці з Крамницею на Фінальному Рівні.

Застосування Гравітації – гравці можуть застосувати Гравітацію під час свого Ходу. В цьому випадку, всі Вороги та Герої, які не стоять на Платформах *(або інших Ворогах/Героях)*, падають вниз, доки не впадуть на першу річ, яка може їх втримати: або на Платформу, або на іншого Ворога чи Героя. Зверніть увагу, що у цієї Дії немає обмежень на використання протягом одного Ходу, і ця Дія не має вартості.

Купівля Предметів/Зілля – коли Герой стоїть на **Крамниці**, він може скинути свої , щоб купити певні Предмети та Зілля. Після того, як Предмет або Зілля було куплено, негайно викладіть нову картку в Крамницю. У цієї Дії немає обмежень на використання протягом одного Ходу, і ця Дія не має вартості, окрім ціни придбаного Предмета/Зілля.

Використання Предметів/Зілля – якщо ви маєте Предмет, який має властивість **«Активний»**, вам потрібно повернути цю картку Предмету на 90 градусів після використання. У такий спосіб ви можете використати кілька Предметів за один Хід. Використаними предметами не можна скористатись, доки вони не будуть Оновлені. Що стосується Зілля, ви можете використати будь-яку кількість за один Хід, але кожне з них має бути скинуто відразу після використання.

Використання Здібності Героя – деякі Герої мають здібності «Один раз на Хід». Після того, як ви застосуєте ефект Здібності, поверніть картку Героя на 90 градусів, щоб позначити, що ця Здібність вже була використана в цей Хід.

Зверніть увагу, що всі Здібності та Предмети з властивістю «Пасивні» застосовуються разом з іншими Діями.

Фабрикування Символу – якщо ви маєте 2 однакові Символи у своєму Запасі Кубів, ви можете їх використати для застосування ефекту будь-якого іншого Символу. **Ви також можете використати Фабрикування, щоб підготувати свій Спеціальний кубик** *(навіть використовуючи Символ зі Спеціального кубику).*

Інші Правила

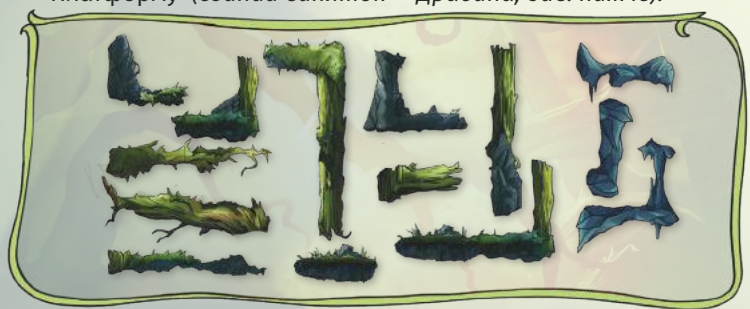
Суміжні Клітинки



За звичайних обставин усі 4 підсвічені Клітинки *(угорі, праворуч, унизу й ліворуч)* від Світті були б суміжними з нею. Однак Клітинка ліворуч розташована за Стіною, тому вона не є суміжною. Те саме можна сказати й про нижню Клітинку, оскільки вона розташована під Платформою. Клітинка праворуч не має перешкод, а верхня Клітинка розташована над Платформою, але її з Клітинкою Світті з'єднує Драбина, тому вона також вважається суміжною.

Пересування

Платформи та Стіни – усі межі Клітинок із Платформами та Стінами на них є непрохідними. Клітинки не вважаються суміжними, якщо між ними є Платформа або Стіна. Неможливо атакувати або бути атакованим через Стіну або Платформу *(єдиний виняток — Драбина, див. нижче).*



Найнижчий Ряд є Платформою – **найнижчий Ряд** ігрової **Мапи** *(на найнижчому відкритому Рівні)* вважається **Платформою**. З Мапи неможливо випасти, а Вороги можуть вільно пересуватися найнижчим Рядом.

Переміщення вгору та Гравітація – під час свого ходу Герої можуть вільно переміщатися вгору *(або, іншими словами, стрибати)*. Для підйому не потрібна драбина, ви можете стрибати на 1 або більше Клітинок вгору — Гравітація застосовується тільки наприкінці Ходу гравця *(або коли гравець вирішує активно її **застосувати**, використовуючи дію «Застосування Гравітації»)!*

Коли застосовується Гравітація, усі Герої та Вороги, які не стоять на Платформах або Драбинах (*або на інших Героях/ Ворогах*), падають вниз, доки не зупиняться на Платформах або інших Героях/ Ворогах.

*Гравці, які падають під дією Гравітації через Пастки, все одно отримують від них поранення (але Вороги **НЕ атакують** Героїв, що падають). Самоцвіти і Золото не падають під дією Гравітації!*

Драбини – коли **Герої** стоять на Клітинках з Драбинами, **вони** мають імунітет до **Гравітації** (однак, гравець все одно може вирішити впасти при застосуванні Гравітації). Коли **Драбина** проходить через **Платформу**, Клітинки над і під цією Платформою вважаються суміжними — між ними можна пересуватися, атакувати й бути атакованими.

***Вороги** не можуть використовувати Драбини, щоб ігнорувати **Гравітацію**, але вони можуть **пересуватися** між Платформами за допомогою Драбин.*

Переміщення Героя суміжного з Ворогами – коли **Герой** стоїть на **Клітинці суміжній** із **Ворогом** і **переміщується**, цей **Герой** буде **Атакований** цим Ворогом. Ви можете це уявити собі як перебування в зоні контролю Ворога.

Героїв, які падають під дією Гравітації, Вороги не Атакують!

Поштовх – коли **Герої переміщуються** на **Клітинку**, зайняту **іншими Героями** або **Ворогами**, вони **Штовхають** — перемістіть іншого Героя або Ворога на вибрану **суміжну Клітинку** *(у будь-якому напрямку — навіть на Клітинку, з якої рухається Герой).* Ця Клітинка не може бути зайнята іншим Героєм або Ворогом.

Поштовх не відбувається, коли Герой падає під дією Гравітації.

Коли Герої Штовхають Ворогів, вони провокують Атаку, оскільки вони спершу рухаються з суміжної Клітинки. Якщо Герой Непритомніє від цієї Атаки, то Поштовх не відбувається!

Переміщення Ворогів

Є 2 типи пересування Ворогів: за результатами кидка кубиків Ворога та внаслідок ефектів, викликаних діями гравцями.

Кубик Ворога може Перемістити Ворога на 1 Клітинку праворуч або ліворуч. Вороги не можуть у такий спосіб переміститися на Клітинку без Платформи. Іншими словами, вони ніколи самостійно не стрибнуть з Платформи. **Вороги не можуть Переміщатись, якщо на шляху є Стіна, інший Ворог або Герой.**

Зверніть увагу, що рух Ворога, викликаний кубиком Ворога, відбувається одразу — якщо два Вороги стоять поруч один з одним, вони обидва будуть робити Переміщення у заданому напрямку, якщо це можливо.

Рух, спричинений гравцем, здійснюється в основному внаслідок використання Символів . В цьому випадку гравець може Перемістити будь-якого Ворога *(незалежно від відстані від свого Героя)* у будь-якому напрямку *(але кінцева Клітинка має бути суміжною!)*, навіть змусити його зійти з Платформи або піднятися на Платформу у вищому Ряді.

Відкриття та Вилучення Рівнів

Відкриття нового Рівня – після того, як Герой вперше Переміщається на найвищий Ряд Найвищого відкритого Рівня, негайно **відкрийте** новий Рівень – переверніть плитки Мапи **горілиць**, переверніть картку Ворога поруч із цим Рівнем **горілиць**, покладіть жетони Ворогів на клітинки Появи й покладіть усі жетони Золота і Самоцвітів на відповідні Клітинки. Після цього Активний гравець може продовжити свій Хід.

Вилучення найнижчого Рівня – це може статися на початку Ходу гравця. Якщо Активний гравець починає свій хід принаймні на **2 Рівні вище** найнижчого відкритого Рівня, **вилучіть найнижчий Рівень:** скиньте усі жетони Ворогів, Золота та Самоцвітів із цього Рівня. Усі Герої на цьому Рівні **Непритомніють**. Потім переверніть плитки Мапи цього Рівня **долілиць**.

Нанесення Поранень і Перемога над Ворогами

Нанесення Поранень – для того, щоб перемогти Ворога, Герой має **нанести фіксовану кількість Поранень однією дією Атаки**, що відповідає Запасу Здоров'я цього Ворога. Найпростіший спосіб нанесення Поранень — це використання кубиків Дій із Символами , але це може бути змінено за допомогою деяких Предметів і Самоцвітів. Усі джерела для нанесення Поранень можуть бути використані в одній Дії *(наприклад, щоб нанести 4 Поранення, ви можете використати 1 із Запасу Кубів, 1 зі Спеціального кубику, 1 для посилення одного з мечів і Предмет Вершляг-хапун, в якому вказано, що ваша наступна Атака наносить 1 додаткове Поранення).*

*Зверніть увагу, щоб Перемогти будь-якого Ворога, ви **мусите** нанести йому всі Поранення за одну Дію; інакше нічого не відбудеться.*

Коли Ворога Переможено, приберіть його жетон з Мапи. Герой, який переміг цього Ворога, отримує Трофеї.

Поранення й Непритомність Героїв

Отримання Поранень – Герої зазнають Поранення зазвичай від **Атак Ворогів** *(які відбуваються або через кубики Ворогів, або коли Герої **переміщуються** поряд з Ворогами)*, або від потрапляння в **Пастки**.

Кожного разу, коли Герої зазнають Поранення, скиньте один **жетон Здоров'я** з їхнього Запасу Здоров'я. Коли скидається останній **жетон Здоров'я**, Герой **Непритомніє**.

Непритомність – коли Герої Непритомніють, приберіть їх фігурки з Мапи, Оновіть їх Спеціальні кубики, скиньте усі їхні жетони Боса і відновіть їх Запас Здоров'я до максимуму. Щоб знову потрапити на Мапу, гравець має використати Дію Появи *(пам'ятайте, що дія Появи працює інакше на Фінальному Рівні — див. стор. 15)*.

Герої можуть Знепритомніти під час свого Ходу. Якщо це сталося, використайте ефект Непритомності, як описано вище. Ви можете негайно скористатися дією Появу, якщо ви можете використати Символ для цього.

Використання Самоцвітів

Самоцвіти можна скинути для посилення ефектів Дій або Спеціальних кубиків. Використовуючи Символ, ви можете скинути Самоцвіт щоб подвоїти його ефект *(наприклад, використати 1 і 1 Самоцвіт, щоб переміститися на 2 Клітинки).* Ви можете зробити це кілька разів з одним Символом, але вартість Самоцвіту щоразу збільшується на 1; ви можете скинути ще 2 додаткові Самоцвіти, щоб потроїти ефект Символу, 3 додаткові Самоувіти, щоб почетверити його, і так далі.

Це можна візуалізувати таким способом *(Символ взято для прикладу — це працює з будь-яким Символом):*

1 кубик з Символом дає такі ефекти:

Самоцвіти	Клітинки
Скинуто	Пройдено
0	1
1	2
3	3
6	4
10	5

У такий спосіб можна посилити декілька Кубиків.

Приклад для розуміння механіки:

Гравець має 9 Самоцвітів.



Приклад 1: у гравця на кубиках випало 2 Мечі. Він може використати 6 Самоцвітів на один з кубиків і ще 3 Самоцвіти на інший. Загальна кількість Поранень, які може нанести гравець — 7.



Приклад 2: у гравця на кубиках випало 4 Мечі. Він може використати по 1 Самоцвіту на кожен з кубиків. За допомогою 5 Самоцвітів, що залишились, гравець може додатково посилити 2 кубики, додавши до кожного з них по 2 Самоцвіти. Один із Самоцвітів залишається невикористаним. Загальна кількість Поранень, які може нанести гравець — 10.

Зверніть увагу, що в цьому прикладі Самоцвіти розташовані групами — так справді легко візуалізувати й порахувати, скільки ми можемо загалом зібрати.

Самоцвіти можна використовувати для посилення і Фабрикованих Символів!



Фінальний Бій

Примітка: якщо ви збираєтеся грати свою першу гру, ви можете розпочати гру та повернутися до цього розділу, коли відкриєте Фінальний Рівень.

Про Боса

Бос — це головний злодій у грі «Платформер». Перемогти його — означає виграти гру! Також важливо звернути увагу, що Бос також є **Ворогом** — якщо ігровий ефект стосується «**Ворога**», то він також стосується Боса!

Відкриття Фінального Рівня

Фінальний Рівень відкривається за тими самими правилами, що і всі інші Рівні — коли Герой переміщається на найвищий Ряд найвищого відкритого Рівня. Відкрийте плитки та розмістіть жетони та . Потім застосуйте розділ «Підготовка» на зворотному боці аркуша Боса.

Компоненти для Фінального Бою

Плитки Фінального Рівня



1. **Спеціальний значок** – ця Клітинка працює по-різному для кожного Боса. Ви можете знайти подробиці на Аркушах Босів.
2. **Клітинка Появи Боса** – Бос з'являється на одній з цих Клітинок.
3. **Односторонній прохід Фінального Рівня** – через ці Платформи можна проходити, але тільки з нижчого Рівня на Фінальний Рівень, і **ні в якому разі** не можна спускатися назад.

Аркуш Боса

Горілиць *Долілиць*





1. **Механіка Ходу Боса** – застосовується після того, як Герой завершує свій хід на Фінальному Рівні.
2. **Особливі правила Боса** – особливі взаємодії Героїв із Босом або інформація про союзників Боса.
3. **Пошкодження від Боса** – кількість , яку втратить гравець під час Атаки цього Ворога.
4. **Запас Здоров'я Боса** – формула для Запасу Здоров'я Боса. Стандартна гра має 4 Рівні, тому Запас Здоров'я Боса буде дорівнювати 8.
   Це означає, що для того, щоб перемогти Боса, гравець має нанести йому 8 поранень за одну Дію.

Зверніть увагу, що найчастіше для Перемоги над Босом необхідно використовувати Самоцвіти.

5. **Опис жетонів Боса.**
6. **Підготовка Боса** – ознайомтесь із цією інформацією, як тільки відкриєте Фінальний Рівень.

Картки Атаки Боса



1. **Ефект Атаки** – завжди застосовуйте ці ефекти послідовно. Якщо неможливо застосувати ефект Картки Атаки *(наприклад, Активний гравець Знепритомнів),* не робіть цього.
2. **Дальність Атаки** – позначається відповідною позначкою. **Боси ігнорують Стіни та Платформи під час Атаки.**
3. **Особливий індикатор** – кожен Бос має дещо іншу механіку визначення того, які картки застосовувати. Подробиці дивіться праворуч.

Позначки Дальності дій Боса:

– усі Герої в одному Ряду з Босом зазнають впливу.

– усі Герої на суміжних до Боса Клітинках зазнають впливу.

– усі Герої на 8 Клітинках навколо Боса зазнають впливу.

– усі Герої, що перебувають на одній плитці Мапи з Босом зазнають впливу.

– немає обмежень за дальністю. Атака завжди влучає в ціль.

Виконання Ходу Боса — деталі

Медуза – щоразу, коли гравці завершують свій Хід на Фінальному Рівні, вони мають кинути кубик Ворога. Потім витягніть картку з колоди Атаки Медузи. Якщо внизу картки є тотожний Символ, застосуйте ефекти картки. Якщо Символ не збігається, візьміть іншу картку. Робіть так, доки не знайдете картку з тотожним Символом. **Медуза завжди застосовує одну картку Атаки.** Щоразу, коли вам потрібно взяти картку, а колода карток порожня, перетасуйте колоду скиду.

Великий Повелитель Ікі – щоразу, коли гравці завершують свій Хід на Фінальному Рівні, візьміть дві картки з колоди Атаки Ікі. Застосуйте ефект картки з Символом, який випав на найбільшому числі кубиків Дій Активного гравця. Немає значення, чи були використані всі кубики — потрібно перевірити всі 5 кубиків Дій. **Це означає, що ви не маєте грати зі своїми кубиками після кидка**, тому що Ікі завжди реагує на результат вашого кидка кубиків!

Якщо Символи з цих карток з'являються в однаковій кількості *(наприклад, один з них , інший , і гравцеві випав 1 та 1)*, застосуйте обидві картки **у випадковому порядку**. Те саме відбувається, якщо ви витягнете 2 картки Атаки з символом – у такому разі застосуйте обидві (тому, що завжди буде нічия).

У кожен свій Хід Ікі має використати принаймні 1 картку Атаки. Після цього обидві витягнуті картки скидаються.

***Жетони Боса** – отримуються гравцями з Клітинок або завдяки ефектам Атак Боса.*

Коли Герої мають отримати Жетон Боса, який у них вже є, Герої натомість отримують 1 Поранення.

Перемога над Босом — Кінець Гри

Щоб перемогти Боса, вам потрібно нанести йому фіксовану кількість Поранень *(мінімум 8)*. Однак, це неможливо зробити, використовуючи лише свої кубики Дій. Вам необхідно використовувати **Самоцвіти** та **Предмети** *(див. «Використання Самоцвітів» на стор. 12)*. Як тільки Боса подолано, гра завершується, а гравець, що зумів це зробити, перемагає!

Інші правила Фінального Рівня

Вхід на Фінальний Рівень – усі Клітинки найнижчого Ряду Фінального Рівня мають Платформи. Однак, через них можна проходити, але тільки в напрямку, показаному стрілками — від нижчого Рівня до Фінального Рівня.

Існує лише один спосіб покинути Фінальний Рівень — перемогти Боса та завершити гру. **Жоден інший ефект у грі не дає змогу Героям покинути Фінальний Рівень.**

Під час переходу на Фінальний Рівень з нижчого Рівня можна Штовхнути іншого Героя або Ворога. Коли це відбувається, застосуйте Атаку Ворога, як зазвичай.

Коли останній Герой потрапляє на Фінальний Рівень, вилучіть усі інші Рівні з гри — вони більше не будуть використовуватися.

Фінальний Рівень є замкненою зоною – Гравці, які не перебувають на Фінальному Рівні, не можуть впливати на те, що там відбувається — вони не можуть ні використовувати проти Боса або його Союзників, ні Атакувати їх. Те саме діє і навпаки : Герої на Фінальному Рівні більше не можуть взаємодіяти з нижчими Рівнями.

Зверніть увагу, що ефекти кубику Ворога завжди діють на всіх Ворогів, незалежно від їх позиції. Це пояснюється тим, що кубик Ворога відображає дії Ворогів, які не залежать від дій гравців.

Непритомність та Поява на Фінальному Рівні – Фінальний Рівень змінює правила Появи Героїв. Коли Герої **Непритомніють** на **Фінальному Рівні**, вони можуть **з'являтися** тільки на клітинках **Крамниці** на **Фінальному Рівні**. Якщо всі Клітинки Крамниці зайняті, Герої можуть з'явитися на найближчій Клітинці до Клітинки Крамниці.

Союзники Боса – деякі Боси прикликають союзників, для допомоги на полі бою. Союзники діють так само, як і звичайні Вороги, і мають відповідні жетони Ворогів. Якщо Бос збирається прикликати союзника, але всі жетони союзників вже перебувають на Мапі або всі Клітинки Появи зайняті, ігноруйте цей ефект.



Приклади Ходу Гравця

Нижче наведено приклад ігрового процесу — це гра для 2-х гравців між Світті й Еторном *(зображено лише частину Мапи)*. Першою робить свій хід Світті, а потім наведено хід Еторна в цій же грі.



Хід Світті

1. **Вилучення Рівня** – оскільки Світті розпочинає свій Хід на 2 Рівні вище, ніж найнижчий Відкритий Рівень, найнижчий Рівень Вилучається – плитки Мапи перевертаються долілиць, а всі Вороги й інші жетони скидаються. Герой Еторн Непритомніє — його фігурка прибирається з Мапи, Спеціальний кубик оновлюється, а Здоров'я відновлюється.



2. **Оновлення карток** – Предмет Світті – Чоботи-скороходи – Оновлюються.
3. **Кидок кубиків** – у Світті випадає на кубиках , 2, , , Кубик Ворога – Світті також має символ на своєму Спеціальному кубику.



4. **Розіграш ефекту кубику Ворога** – нижній Перевертень на третьому Рівні не може рухатися, тому що він не може зійти з Платформи, на якій стоїть. Верхній Перевертень не може рухатися, тому що він перебуває на краю Мапи. Однак, Ент на другому Рівні може переміститися на 1 Клітинку праворуч. Навіть якщо немає видимої Платформи, найнижчий Ряд завжди вважається Платформою.



5. Виконання Дій

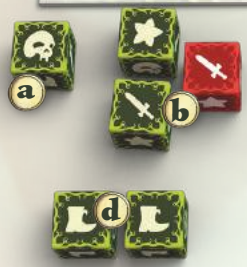
a. Найперше, Світті використовує , посилений її Здібністю Героя, щоб перемістити верхнього Перевертня на 2 Клітинки. Зауважте, що символ може змусити Ворога зійти з Платформи.

b. Потім Світті використовує свої символи , і щоб перемогти Перевертня й отримати Трофеї.

c. Далі Світті використовує свої Чоботи-скороходи, щоб переміститися на 1 Клітинку вліво й отримати з Мапи

d. Гравець вирішує завершити крок Виконання Дій з 2 невикористаними зі свого Запасу Кубів.







6. Підготовка Спеціального кубика – Світті використовує 2 із Запасу Кубів, щоб перетворити їх за допомогою Фабрикування в символ і перевернути Спеціальний кубик на грань .

7. Застосування Гравітації – Гравітація застосовується, але всі Вороги вже перебувають на Платформах, а Світті стоїть на вершині Перевертня, тому нічого не змінюється.

8. Кінець Ходу.

Хід Боса не виконується, оскільки Світті не перебуває на Фінальному Рівні.

Хід Еторна







1. **Вилучення Рівня** – цей крок пропускається, оскільки Еторна ще немає на Мапі.
2. **Оновлення карток** – Еторн не має Предметів, тому цей крок також пропускається.
3. **Кидок кубиків** – Еторну випадає 2 , , , Кубик Ворога – .

Спеціальний кубик Еторна не має Символу, тому що він Оновився, коли Еторн Знепритомнів.



4. **Розіграш ефекту кубику Ворога** – Світті стоїть на Перевертні тому зазнає Атаки від нього. З скидаються, а Спеціальний кубик Світті Оновлюється під впливом здібності Перевертня.
5. **Виконання Дій**
   a. Оскільки Еторн не перебуває на Мапі, єдиною можливою Дією для нього є Поява. Гравець Еторна вирішує використати та з'явитися на Клітинці суміжній з Ентом. Зверніть увагу, що це не провокує Здібність Ента, тому що це не є Переміщенням.
   b. Еторн використовує 2 , щоб перемогти Ента й отримує Трофеї.
   Зверніть увагу, що Еторн отримує на 1 більше завдяки Здібності свого Героя.
   c. Потім Еторн використовує , щоб перемістити Перевертня на 1 Клітинку праворуч і змусити його покинути Платформу.
   d. Далі Еторн використовує , щоб переміститися на 1 Клітинку вгору. Еторн отримує .





6. **Підготовка Спеціального кубика** – Еторн більше не має невикористаних Символів в Запасі Кубів, тому підготувати Спеціальний кубик неможливо.

7. **Застосування Гравітації** – Еторн залишається на місці, тому що гравець вирішує використати Драбину. Однак Драбина не може використовуватися Ворогами, тому Перевертень падає на 1 Клітинку вниз. Те саме відбувається і з Світті, оскільки під нею більше не має Ворога.



8. **Кінець Ходу.**

Хід Боса не виконується, оскільки Еторн не перебуває на Фінальному Рівні.

Варіанти Гри

Артефакти

Якщо ви хочете додати ще один рівень глибини до своїх пригод у грі «Платформер», ви можете додати картки Артефактів. Під час Підготовки перетасуйте колоду Артефактів і витягніть 2 випадкові картки Артефактів. Ці дві картки будуть використовуватися під час гри. Покладіть ці 2 картки всередину ігрової зони. Решту карток Артефактів поверніть в коробку.

Довша Мапа

Якщо ви хочете зіграти довшу гру, ви можете додати 1 додатковий Рівень до свого Підземелля. Якщо ви це зробите, використовуйте 2 картки Ворога «III» для верхніх Рівнів.

Огляд Артефактів

Артефакти працюють так само, як і Предмети: вони мають Пасивні або Активні ефекти. Основна відмінність полягає в тому, що картки Артефактів часто переходять із рук у руки.



1. **Умова** – коли гравець відповідає Умові цього Артефакту, то негайно бере картку Артефакту *(навіть якщо нею в цей момент володіє інший гравець).* Тільки що отримані картки Артефактів завжди приходять до гравця **Оновленими** та можуть бути використані негайно.
2. **Ефект** – діє так само, як і картки Предметів.



Соло-режим

Соло-режим використовує Мапу стандартного розміру. Мета гри загалом така сама, як і в звичайній грі — перемогти Боса. Однак є часове обмеження — якщо вам не вдасться виграти гру за 12 Ходів, то ви програєте. Проте, коли ви виграєте в грі, вам необхідно підрахувати свої бали.

Події

В соло-режимі використовуються картки Подій. Під час Підготовки візьміть усі 12 карток Подій, перетасуйте їх і створіть колоду Подій. Під час соло-гри додайте ще один крок до Порядку Ходу перед кроком «Вилучення Рівня»:

Крок «Застосування ефекту Події». На цьому кроці відкрийте верхню картку Події з колоди Подій. Покладіть її поруч із колодою Подій **горілиць**. Деякі Події діють упродовж усього Ходу, деякі з них можуть спрацювати наприкінці Ходу — у такому разі застосуйте їх ефекти під час кроку «Кінець Ходу гравця».

Не скидайте картки Подій. Коли ви відкриваєте нову картку Події, просто покладіть її на попередню відкриту картку Події.

Перемога та поразка в соло-грі

Гравець програє у двох випадках:

1. Коли ваш Герой **Непритомніє.**
2. Коли в **колоді Подій** немає карток під час кроку «Застосування ефекту Події».

Коли вам вдасться перемогти Боса, підрахуйте свої бали:

- **3 бали** за кожну картку Події, що залишилася в колоді Подій
- **2 бали** за кожного переможеного Ворога.
- **2 бали** за кожне Поранення, завдане Босу понад його Запас Здоров'я.
- **1 бал** за кожний  який у вас залишився *(пам'ятайте, що ви скидаєте Самоцвіти, коли їх використовуєте!).*
- **1 бал** за кожні 3  - зважаючи на ваші статки. Підсумуйте вартість усіх ваших карток Предметів і Зілля. Додайте всі свої і розділіть все на 3 *(з округленням у менший бік).*

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ: "Ігрова Майстерня"
РЕДАКТОР: Яна Мокляк
ПЕРЕКЛАД: Бюро Перекладів PEREKLAD.UA
ДИЗАЙН І ВЕРСТКА : Вікторія Погоріла
ОСОБЛИВА ПОДЯКА: Євген Мокеєв

АВТОРИ ГРИ: Лукаш Влодарчик, Артур «Бішоп» Лютинські
ХУДОЖНИК: Кшиштоф Пясек
ДИЗАЙНЕР: Міхал Леховскі
МАКЕТ: Ангеліка Вєжба
РОЗРОБКА: Лукаш Кравець, Каміл «Санекс» Чешла, Томаш Завадські, Філіп Томашевскі
КНИГА ПРАВИЛ: Лукаш Кравець, Томаш Завадські, Філіп Томашевські

© 2022 Awaken Realms Lite. Усі права застережено.

Компанія
ТОВ "Ігрова Майстерня"
Вул. Нижній Вал, 49, Київ, Україна
https://ihrova-maysternya.com

Компанія
«Awaken Realms Lite Sp. z o.o.»
Вул. Св. Миколая, 58, Вроцлав, Польща
www.awakenrealmslite.com