

Лесные ПРИКЛЮЧЕНИЯ



LAVKA
GAMES

Правила игры

Версия 2.3



FROM THE WOODS
STUDIO



«Лесные приключения» — это кооперативная исследовательская игра-приключение для 1–4 человек продолжительностью 30–45 минут.

В ходе игры вы будете сообща исследовать опасный лес, прокладывая путь по коварным тропам, сражаться со свирепыми монстрами, развивать способности и приобретать снаряжение, пока не выследите и не одолеете лесного босса... или пока босс не победит вас!

Цель игры: найти и победить босса.



Состав игры

1 буклет правил

4 планшета героев 1

4 фигурки героев 2

4 кубика героев (красные) 3

4 боевых кубика (чёрные) 4

4 кубика способностей:

1 лиловый, 1 зелёный, 1 синий,

1 оранжевый 5

4 красные фишки

(для отслеживания здоровья героев) 6

6 синих фишек (для отслеживания сфер героев и опасности босса) 7

24 фрагмента леса

(представляют собой местность, которую исследуют герои) 8

25 карт добычи 9

12 карт событий 10

4 карты способностей героев 11

8 карт логов 12

5 карт таверн 13

6 карт боссов 14

3 карты колючек 15

1 карта разъярённых монстров 16

1 карта разъярённых боссов 17

20 жетонов монстров 18:

4 гриба

4 растения

4 духа

4 скелета

4 змеи

5 жетонов сундуков 19

3 жетона событий 20

5 жетонов отравления 21

5 жетонов колючек 22

4 жетона сфер 23

1 жетон замораживания 24

3 жетона листовидных щитов 25

3 жетона «+1 защита» 26

1 жетон «+1 боевой кубик» 27

22 сюжетных жетона:

6 жетонов грибов 28

2 жетона пустых сосудов 29

4 жетона лагерей 30

10 жетонов порчи 31

Подготовка к игре

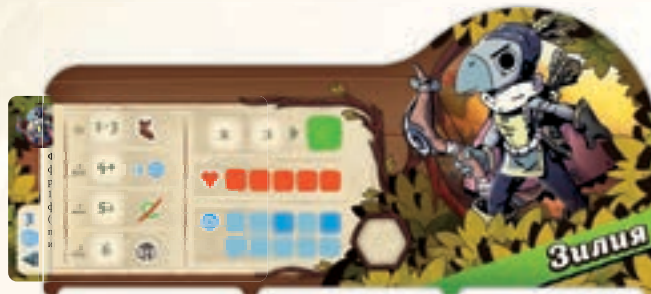
1. Каждый игрок выбирает героя и берёт соответствующий планшет, карту способности, фигурку героя, а также по 1 фишке красного и синего цветов. Разместите фишки на указанных значениях:



Шкала здоровья: стартовое количество очков здоровья (♥) равно 5.
У героя никогда не может быть больше 5 ♥.

Шкала сфер: стартовое количество сфер (●) равно 0 (поместите фишку на символ ●).
У героя никогда не может быть больше 10 ●.

Разместите карту способности под левой стороной планшета героя так, чтобы позже её можно было сдвинуть влево.



2. Отложите в сторону стартовый фрагмент леса (с уникальной обратной стороной), фрагмент с боссом и фрагмент с таверной. Разместите стартовый фрагмент в игровой области так, чтобы все игроки могли до него дотянуться. Затем перемешайте все остальные фрагменты леса лицевой стороной вниз. Не подсматривая, случайным образом возьмите 2 из них. Добавьте к ним фрагмент с боссом и перемешайте эти 3 фрагмента. Положите их под стопку фрагментов леса. Подготовка стопки фрагментов завершена.



Стартовый фрагмент



Фрагмент с боссом



Фрагмент с таверной

3. Перемешайте жетоны монстров и сложите в стопку лицевой стороной вниз возле игровой области.
4. Перемешайте карты добычи и сложите в колоду лицевой стороной вниз, затем проделайте то же самое с картами событий и боссов. У вас получится 3 колоды (по одной каждого типа).
5. Сложите все жетоны и кубики в пределах досягаемости всех игроков — это запас.

6. Выберите уровень сложности: обычный, простой или сложный. Положите соответствующую карту колючек лицевой стороной вверх возле игровой области. Уберите в коробку остальные карты колючек.
7. Решите, кто будет первым игроком. Желательно, чтобы это был участник, лучше всех знакомый с игрой, так как он будет ходить первым каждый раунд.

Примечание. Хотя роль первого игрока очень важна, для победы вы должны действовать сообща и каждый из вас должен максимально эффективно использовать свои ходы!

8. Теперь вы готовы к приключению! Первый игрок начинает игру с фазы 1 (фазы роста леса).

Фазы игры

Каждый раунд состоит из двух фаз: фазы роста леса и фазы приключения.

Фаза 1. Рост леса

История. Некогда лес был прекрасен и безмятежен, но в последнее время начали появляться новые, зловещие участки леса, которые полны опасностей и кишат монстрами. Если герои не смогут преодолеть все трудности и не победят босса, из-за которого распространяется порча, лес погибнет!

Описание фазы. Игроки по очереди открывают и размещают по 1 фрагменту леса из стопки фрагментов. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок берёт фрагмент леса, открывает его и прикладывает к уже выложенным фрагментам, **выбирая, как его разместить.**

Правила размещения фрагментов леса:

1. Каждый фрагмент леса должен соприкоснуться хотя бы одной стороной с уже выложенным фрагментом (т. е. быть соседним с ним) и продолжать существующую тропу.
2. Если игрок хочет разместить фрагмент так, чтобы тот соприкасался с несколькими уже выложенными фрагментами, он должен постараться не создавать тупиков. Другими словами, при размещении фрагментов игрок должен стремиться создавать тропы.
3. Если фрагмент не может продолжить ни одну существующую тропу, верните его под стопку фрагментов и возьмите новый. Повторяйте так до тех пор, пока не вытянете фрагмент, который сможете разместить.
4. В редких случаях, когда размещение фрагмента может привести к завершению леса и невозможности размещения новых фрагментов, верните его под стопку фрагментов и возьмите новый. Повторяйте так до тех пор, пока не вытянете фрагмент без тупика.



Пример допустимого размещения. Ша'Ви взяла фрагмент с Т-образной тропой и может добавить его в любое место, отмеченное . Если она решит разместить его в правом нижнем углу, она **ДОЛЖНА** будет соединить обе существующие тропы, повернув при необходимости фрагмент, чтобы не создать тупик.

Важно: если в фазе роста леса требуется разместить фрагмент леса, а стопка фрагментов пуста и карта босса ещё не была открыта, немедленно переверните карту босса лицевой стороной вверх и положите синюю фишку на первое деление шкалы опасности босса (см. «Шкала опасности босса» на с. 16).

Конец фазы. Когда все участники разместят по фрагменту, фаза 1 заканчивается, и игроки переходят к фазе 2 (фазе приключения).

Фаза 2. Приключение

История. В поисках босса, которого должна победить ваша команда, вы исследуете лес, используя свои навыки и способности. По пути вы будете не только сражаться с монстрами и преодолевать опасные участки местности, но и получать награду.

Описание фазы. Игроки по очереди бросают кубики героев. От результатов броска зависит, какие действия сможет выполнить игрок в свой ход. Передвигая фигурку героя по игровому полю, вы будете активировать различные эффекты фрагментов, на которые передвигается ваш герой.

2а) Управление героями

В фазе приключения игроки ходят по часовой стрелке, начиная с первого игрока. Каждый участник по очереди становится активным игроком. Активный игрок бросает и назначает 4 красных кубика героев, затем выполняет действия в зависимости от результатов броска. Каждая грань кубика соответствует одному или нескольким действиям, указанным на планшете героя: движению, концентрации, особым действиям или призыву.

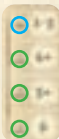
Примечание. Перед броском кубиков активный игрок должен:

- проверить, нет ли у его героя отравления (см. «Отравление» на с. 13–14);
- перевернуть свои карты с ограниченным использованием () лицевой стороной вверх (см. «Использование карт добычи» на с. 8).

Бросок и назначение кубиков героев

В свой ход активный игрок одновременно бросает 4 красных кубика героев. Затем он выбирает, использовать ли результаты броска или перебросить кубики. Каждый игрок может один раз перебросить кубики. Если игрок решает перебросить кубики, он **ДОЛЖЕН оставить хотя бы 1 кубик из исходного броска и немедленно положить его в ячейку на своём планшете, соответствующую выпавшей грани**. Затем игрок **ДОЛЖЕН одновременно перебросить** все остальные кубики. Используя окончательные результаты, игрок раскладывает кубики в ячейках на своём планшете согласно выпавшим граням.

В каждой ячейке для кубиков указано, сколько кубиков можно в ней разместить.



 : в этой ячейке можно разместить сколько угодно кубиков героев с соответствующим значением.

 : в этой ячейке указано максимальное количество кубиков героев с соответствующим значением, которое можно в ней разместить.

Пример. Ева бросает 4 красных кубика героев. Результаты броска следующие: «1», «2», «4» и «5». Ева решает оставить кубик со значением «5» и кладёт его в ячейку «5+» на своём планшете. Поскольку в этой ячейке есть символ «1 макс.», то в неё больше нельзя класть кубики в этот ход. Затем Ева перебрасывает три остальных кубика и получает следующие результаты: «1», «3» и «5». Ева может перебросить кубики только один раз, поэтому она должна использовать эти результаты и разложить кубики на своём планшете. Она кладёт кубики со значениями «1» и «3» в ячейку «1–3» своего планшета, на которой изображён символ бесконечности, а это значит, что в неё можно класть несколько кубиков. Ева не может положить кубик со значением «5» в ячейку «5+», так как там есть символ «1 макс.» и уже лежит кубик, поэтому она кладёт его в ячейку «4+».

После того как игрок разложит на своём планшете все кубики, которые может разложить, он использует их, чтобы выполнить связанные с ними действия. Игрок может выполнять действия в любом порядке.

Движение, концентрация, особые действия, призыв

ДВИЖЕНИЕ

За каждый кубик в этой ячейке вы можете передвинуть героя на соседний фрагмент. Сбрасывайте каждый кубик движения после того, как используете его. Количество фрагментов, на которое может передвинуться герой, не зависит от значения кубика.



Пример: в этой ячейке лежит 3 кубика, поэтому вы можете передвинуть героя 3 раза в этот ход, каждый раз сбрасывая 1 кубик, чтобы передвинуть героя на 1 соседний фрагмент.

Напоминание: выполнять действия и передвигать героя можно в любом порядке.

Передвинувшись на фрагмент, герой **ОБЯЗАН** применить его эффект, прежде чем сможет передвинуться на следующий фрагмент (см. «Фрагменты» на с. 9). Передвижение также может привести к бою (см. «Бой» на с. 14), который необходимо разыграть до того, как герой сможет продолжить движение.

РИСКОВАННОЕ ДВИЖЕНИЕ

Передвигая героя на фрагмент, уже выложенный в игровую область, игрок точно знает, какие эффекты сработают, когда он передвинет туда героя. Однако игрок **МОЖЕТ** использовать движение, чтобы исследовать неоткрытые фрагменты. Это называется рискованным движением, потому что игрок не знает, с какими эффектами или опасной местностью он столкнётся, когда передвинет героя на новый фрагмент. Решив использовать рискованное движение, чтобы передвинуть героя с фрагмента в область, на которой ещё нет фрагмента, выполните следующие шаги:



1. Получите 1 в награду за рискованное движение.
2. Если на текущем фрагменте героя есть несколько троп, объявите, в каком направлении вы будете двигаться. Другими словами, прежде чем передвинуть героя, вы должны объявить, к какой стороне текущего фрагмента вы будете прикладывать новый фрагмент.
3. Откройте верхний фрагмент из стопки фрагментов и приложите его к той стороне текущего фрагмента, о которой вы объявили на шаге 2. Выполните подготовку для этого типа фрагмента (см. «Фрагменты» на с. 9), например поместите жетоны монстров.
4. Передвиньте вашего героя на новый фрагмент и примените все эффекты, которые срабатывают при передвижении героя на этот фрагмент. Продолжайте ваш ход.

КОНЦЕНТРАЦИЯ



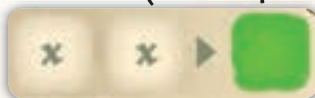
Вы можете положить в эту ячейку на планшете героя **ОДИН** кубик с результатом броска «4», «5» или «6», чтобы **в конце своего хода** получить 1 . Использовать полученную таким образом можно только начиная со следующего хода.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ



У каждого героя есть 2 особых действия, которые он может выполнить, если на кубиках героев выпало «5» или «6». Подробнее об особых действиях см. на с. 11–12.

ПРИЗЫВ (любая грань, требуется 2 кубика)



Вы можете назначить любую комбинацию результатов броска 2 кубиков, чтобы призвать 1 кубик способности указанного цвета до конца своего хода. До конца вашего хода оба кубика, лежащие в этой ячейке, будут вам недоступны.

Ваш герой сможет использовать полученный таким образом кубик способности в каждом бою в свой ход. Добавьте этот кубик к доступным боевым кубикам своего героя, а в конце хода верните его в запас. Каждый кубик способности можно использовать лишь 1 раз за бой. Например, нельзя призвать зелёный кубик способности, а затем использовать «Зелёный посох» (дающий зелёный кубик способности) в том же бою.

У некоторых монстров есть уязвимость, стойкость или невосприимчивость к определённым кубикам способностей (см. с. 13).

26) Использование карт добычи

Полученные в ходе игры карты добычи можно использовать только в фазе приключения. Карты добычи бывают нескольких видов:

— Постоянные карты добычи. На таких картах нет символов ограниченного использования, а их эффект действует постоянно (например, карта «Тяжёлая броня»), даже не в ваш ход!

— Карты добычи с ограниченным использованием. Символы на таких картах объясняют, как их использовать. Их может использовать только активный игрок в свой ход (см. ниже).



 Используя карту добычи с таким символом, немедленно переверните её лицевой стороной вниз. Она перевернётся лицевой стороной вверх и станет снова доступна в начале вашей следующей фазы приключения, перед броском кубиков героев (например, карта «Сапоги»).

 Используя карту добычи с таким символом, немедленно сбросьте её (например, карта «Лечебное зелье»).

Под планшетом каждого героя есть область для снаряжения, вмещающая в себя 3 карты добычи. Если вы берёте 4-ю карту добычи, то решите, заменять ли ею 1 из текущих карт, и сбросьте 1 из карт.

Передача добычи. Когда 2 или более героя находятся на одном фрагменте, на котором нет монстров, активный игрок может передать другому герою одну или несколько своих **карт добычи**, лежащих лицевой стороной вверх.

2в) Шкала сфер и использование сфер

Положение синей фишки на шкале сфер на планшете героя показывает количество  у героя в данный момент. У героя не может быть больше 10 . Вы можете использовать сферы 5 способами:

Для переброса боевых кубиков (см. «Бой» на с. 14). Активный игрок может перебросить по 1 боевому кубику за каждую потраченную . Нельзя использовать , чтобы перебросить кубики способностей во время боя.

 **Для покупок у торговца** (см. цену на фрагменте с торговцем или карте). Кроме того, вы можете продать ваши карты добычи, по 1  за каждую карту (см. «Фрагмент с торговцем» на с. 10).

 **Для активации вихря.** Находясь на фрагменте с вихрем, активный игрок может потратить 1 , чтобы активировать вихрь (см. «Вихрь» на с. 10).

Для того чтобы поднять на ноги потерявшего сознание героя. Активный игрок может потратить  в количестве, равном числу игроков, чтобы поднять на ноги героя, который потерял сознание и находится на том же фрагменте (см. «Потерявшие сознание герои» на с. 15).

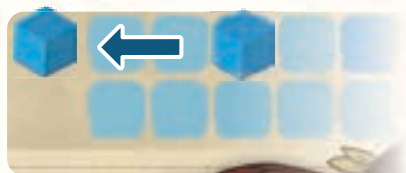
Для разблокирования уникальных способностей  (см. «Герои» на с. 11–12). Каждый герой обладает уникальными способностями , которые он может разблокировать в любой момент **своего хода**, если не находится в бою:

— Как только фишка на шкале сфер вашего героя дойдёт до 3-го деления или дальше, вы сможете потратить 3 , чтобы разблокировать первую способность . Сделав это, сместите карту способности героя влево так, чтобы полностью открыть первую способность.

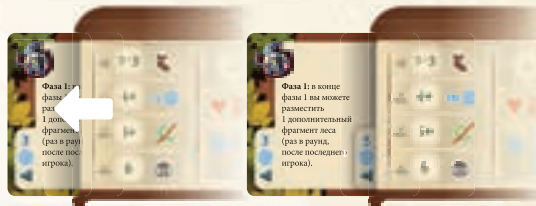
— Когда вы разблокируете первую способность , вы сможете накопить и потратить ещё 5 , чтобы разблокировать вторую способность . Сделав это, сместите карту способности героя влево так, чтобы полностью открыть вторую способность. Вы можете разблокировать обе способности за один ход, потратив 8 .



Карты способностей героев



Пример: *Зилия тратит 3 сферы, чтобы разблокировать свою первую способность.*



Она смещает свою карту способности влево и теперь может использовать свою первую способность до конца игры!

Конец фазы. Когда все игроки совершат свои ходы, фаза 2 заканчивается, и первый игрок начинает новый раунд с фазы 1.

Фрагменты

В игре несколько типов фрагментов. На некоторых из них вас ждут монстры, сокровища и прочие сюрпризы. Если на фрагменте есть жетоны как колючек , так и монстров , **всегда применяйте сначала эффект колючек**, а затем монстров. Ниже приводится описание всех символов.

 **Сокровище.** Открыв и разместив фрагмент с этим символом, за каждый символ сокровища на нём положите на него 1 жетон сундука. Активный игрок, чей герой находится на фрагменте с жетоном сундука (в отсутствие монстров), может сбросить этот жетон, чтобы немедленно взять 1 верхнюю карту добычи  из колоды добычи.

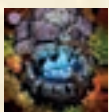
 **Событие.** Открыв и разместив фрагмент с этим символом, положите на него 1 жетон события. Активный игрок, чей герой передвигается на фрагмент с жетоном события, должен (после того как победит всех  на нём) сбросить этот жетон и немедленно взять 1 верхнюю карту из колоды событий. Игрок читает текст события вслух и применяет его эффекты. Если эффект требует сбросить или потерять элементы (например, ,) которых у игрока нет, ничего не происходит. Сбрасывайте карты событий лицевой стороной вверх рядом с колодой событий.

 **Монстр.** Открыв и разместив фрагмент с этим символом, за каждый символ монстра на нём возьмите 1 случайный жетон монстра и положите его на фрагмент лицевой стороной вниз. Когда один из героев передвинется на этот фрагмент в первый раз, переверните все жетоны монстров на нём. Активный игрок, чей герой начинает свой ход на фрагменте хотя бы с 1 жетоном монстра или передвигается на такой фрагмент, должен немедленно вступить в бой (см. «Монстры» на с. 13).

 **Босс.** Открыв и разместив фрагмент с этим символом, положите возле него 1 случайную карту босса лицевой стороной вниз. Переверните её, когда один из героев передвинется на этот фрагмент в первый раз или когда вы не сможете разместить фрагмент в фазе роста леса, потому что стопка фрагментов пуста (см. «Фаза 1. Рост леса» на с. 5). Активный игрок, чей герой начинает свой ход на фрагменте с боссом или передвигается на такой фрагмент, должен немедленно вступить в бой (см. «Бой» на с. 14). **Напоминание: вы должны победить босса для того, чтобы выиграть игру. Тщательно подготовьтесь к бою с боссом!**

 **Логово.** Если вы играете без дополнения «Логова», игнорируйте этот символ. Применяйте эффекты всех остальных символов на этом фрагменте по обычным правилам. Подробнее о мини-дополнении «Логова» см. на с. 20.

 **Вихрь.** Активный игрок, чей герой находится на фрагменте с вихрем, может потратить 1 , чтобы телепортироваться на стартовый фрагмент. Используя вихрь, все герои телепортируются независимо друг от друга и никаким способом не могут брать с собой других героев.

 **Колодец энергии.** Открыв этот фрагмент, положите на него лицевой стороной вниз столько жетонов сфер () , сколько участников в игре. Активный игрок, чей герой передвигается на фрагмент с колодцем энергии или находится на нём в отсутствие монстров, может бесплатно взять 1 жетон сферы. Затем игрок открывает жетон, добавляет указанное на нём количество  к своим  и кладёт жетон возле своего планшета. Каждый герой может получить за игру только 1 такой жетон.

 **Костёр.** Активный игрок, чей герой **завершает свой ход** на фрагменте с костром, немедленно восстанавливает все свои . Потерявшие сознание герои на фрагменте с костром восстанавливают все свои  в начале своего хода.



 **Колочки.** Активный игрок, чей герой передвигается на этот фрагмент, немедленно бросает 1 кубик и применяет эффект карты колочек согласно выпавшему результату ко всем героям на фрагменте (подробнее см. на с. 14).

Пример. Бетрас передвигается на фрагмент с символом колочек. Прежде чем сделать что-либо ещё, он должен бросить 1 кубик. Выпадает «2». До конца своего хода Бетрас не может передвигаться.

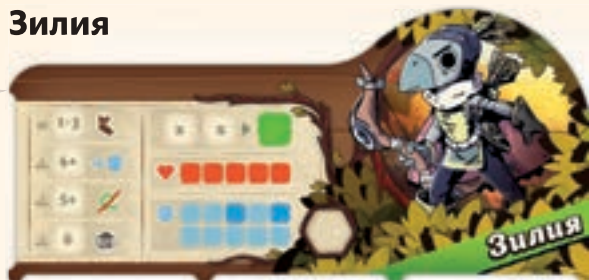
 **Руны.** В некоторых событиях может быть указание поместить монстров на эти руны. Руны также используются в игре по усложнённым правилам (см. с. 18–19) и в сценариях кампании (см. с. 21).

 **Фрагмент с торговцем.** Когда один из героев передвинется на этот фрагмент в первый раз за игру, возьмите 3 карты добычи и положите их лицевой стороной вверх рядом с игровой областью. Эти карты представляют собой предметы, которые продаёт торговец. Каждая карта стоит 3 . Карты добычи остаются на месте, пока не будут куплены. Совершив покупку, не выкладывая новую карту добычи взамен купленной. **Вы также можете продать торговцу карты добычи:** сбросьте карты добычи и получите по 1  за каждую проданную карту. Герой должен находиться на фрагменте с торговцем, чтобы покупать или продавать карты добычи.

 **Фрагмент с двойным тупиком.** На этом фрагменте два тупика. Размещая его, вы должны решить, какой из сторон соединить его с уже выложенным фрагментом — стороной с  или . Когда герой передвинется на такой фрагмент, он активирует эффект только с той стороны, которая продолжает использованную героем тропу. Герой применит эффект карты колочек, если он передвинется на фрагмент по верхней тропе, ИЛИ сразится с монстром, если передвинется на фрагмент по нижней тропе. **Примечание:** разместив фрагмент с двойным тупиком, вы не можете присоединить другой фрагмент к нему напрямую с противоположной стороны. Вы можете присоединить фрагмент к другой стороне двойного тупика, только продолжив уже существующую в лесу тропу.

Герои

Зилия



Кубик способности: Зилия может призвать зелёный кубик способности.

Особые действия:

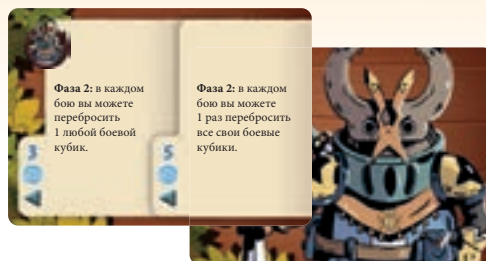


Ловкость: в свой ход Зилия игнорирует колючки. Неприменимо к союзникам. Кубик остаётся на месте до конца хода игрока как напоминание.



Меткость: в течение всего этого хода Зилия добавляет +1 к результатам бросков боевых кубиков. Кубик остаётся на месте до конца хода игрока как напоминание.

Клезор



Кубик способности: Клезор может призвать лиловый кубик способности.

Особые действия:

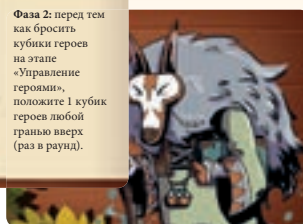
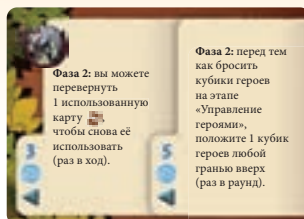


Транспортировка: если на фрагменте с Клезором находится один или несколько других героев, Клезор может взять их с собой при передвижении в этот ход при условии их согласия. Союзники Клезора (другие герои) могут согласиться на все или некоторые возможные передвижения. Это особое действие позволяет передвинуть героя, потерявшего сознание. Кубик остаётся на месте до конца хода игрока как напоминание.



Защитная стойка: поместите кубик в соответствующую ячейку на планшете героя. Если Клезора атаковали, немедленно сбросьте кубик — эта атака не наносит Клезору урон.

Ша'Ви



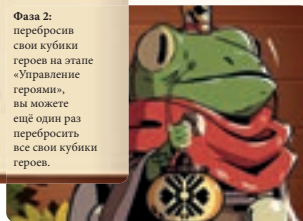
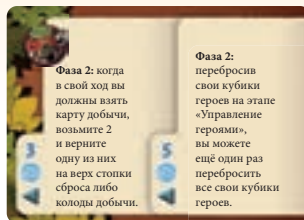
Кубик способности: Ша'Ви может призвать синий кубик способности.

Особые действия:

Лечебная аура: каждый герой на фрагменте с Ша'Ви восстанавливает 1 ❤️. Сбросьте кубик после использования.

Морозный удар: Ша'Ви замораживает монстра, находящегося на её фрагменте. Положите жетон замораживания на этого монстра. До начала следующего хода Ша'Ви этот монстр не может наносить урон и не активирует эффекты поражения после боёв или отступлений. Ша'Ви может выполнить это особое действие до боя или после проигранного боя и заморозить монстра прежде, чем он нанесёт вам урон! Замороженного монстра можно атаковать. Боссов заморозить нельзя. Сбросьте кубик после использования.

Бетрас



Кубик способности: Бетрас может призвать оранжевый кубик способности.

Особые действия:

Снадобье: Бетрас может убрать один жетон состояния (отравление 🟢, колючки 🟡) с любого героя на своём фрагменте. Сбросьте кубик после использования.

Зелье грома: в этот ход все кубики героев, помещённые в эту ячейку, считаются боевыми кубиками. Если вы поместили в эту ячейку несколько кубиков, вы можете распределить их между разными боями. В конце боя сбросьте использованные таким образом кубики. Не более 4 кубиков.

Монстры

Оказавшись на фрагменте с монстром и применив эффекты карты колючек (если есть), активный герой должен либо вступить в **бой** с монстром, либо **отступить** (см. с. 15) прежде, чем он сможет сделать что-либо ещё. Если жетон монстра ещё не был открыт, переверните его, чтобы узнать характеристики этого монстра. В игре 5 типов **монстров** (духи, растения, грибы, скелеты и змеи), каждый со своими характеристиками.

Характеристики монстра (указаны в левом верхнем углу жетона монстра)



На символе щита указано значение защиты монстра (никогда не может быть больше 6). Чтобы нанести урон монстру, результат броска вашего кубика должен быть равен этому значению или больше. Если значение защиты монстра равно 4, то на вашем кубике должно выпасть 4 или больше, чтобы вы нанесли монстру 1 урон.



На символе сердца указано количество очков здоровья монстра. Чтобы победить монстра, вы должны за один бой нанести ему урон, равный количеству его очков здоровья. Если у монстра 2 очка здоровья, то вы должны нанести ему 2 урона за один и тот же бой, чтобы победить его (вы не можете победить его, используя только 1 кубик).



На символе меча указано значение атаки монстра — количество урона, которое монстр нанесёт активному герою, если тот не сможет победить монстра или отступит. Если значение атаки монстра равно 2, то он нанесёт 2 урона герою, если выживет в бою или если герой отступит.

Уязвимость, стойкость и невосприимчивость (указаны в правом верхнем углу жетона монстра)

+1 **Уязвимость.** Символ возле «+1» соответствует типу кубика способности, к которому уязвим этот монстр или босс. Используя такой кубик способности, добавьте к его результату 1. Монстр или босс с символом из примера уязвим к синему кубику способности, поэтому «3» на таком кубике будет считаться «4».

-1 **Стойкость.** Символ возле «-1» соответствует типу кубика способности, к которому стоек этот монстр или босс. Используя такой кубик способности, вычтите из его результата 1. Монстр или босс с символом из примера стоек к оранжевому кубику способности, поэтому «3» на таком кубике будет считаться «2».

Невосприимчивость. Зачёркнутый красной линией символ соответствует типу кубика способности, к которому невосприимчив этот монстр или босс. Такой кубик способности нельзя использовать против этого монстра или босса. Монстр или босс с символом из примера невосприимчив к лиловому кубику способности.

Результат боя (указан внизу жетона монстра)

В области указаны бонусы за победу над монстром.

В области указан штраф за поражение в бою.

Ниже указаны символы, которые могут встретиться в областях бонусов и штрафа:



Получите/потеряйте указанное количество сфер.



Получите карту добычи.



Сбросьте карту добычи на ваш выбор.



Возьмите и разыграйте карту события.



Только для духов: победив этого монстра, замешайте его жетон обратно в стопку монстров, если только он не разъярён.



Этот монстр ядовит. Проиграв бой этому монстру или отступив, герой получает отравление! Отравленный герой немедленно получает жетон отравления и кладёт его на свой планшет. У героя не может быть больше 1 жетона отравления.

Герой, на планшете которого есть жетон отравления, теряет 1 ❤️ в начале каждого своего хода (непосредственно перед броском кубиков героев в фазе 2). Некоторые эффекты (например, карты «Противоядие» и особое действие Бетраса при результате броска «5+») позволяют убрать жетоны отравления. Потерявший сознание герой немедленно сбрасывает свой жетон отравления (если есть).

Некоторые враги и события могут опутывать героев. Опутанный герой немедленно получает жетон колючек и кладёт его на свой планшет. Если на планшете вашего героя лежит жетон колючек, каждый раз, когда ваш герой передвигается на фрагмент с колючками, дважды бросайте кубик и применяйте оба эффекта карты колючек. У героя не может быть больше 1 жетона колючек. Потерявший сознание герой немедленно сбрасывает свой жетон колючек (если есть).

Бой

Бой в одиночку. Когда герой активного игрока вступает в бой, он бросает доступные ему боевые кубики и кубики способностей и сравнивает результаты броска с характеристиками монстра. **Примечание. Каждый герой начинает бой как минимум с 1 боевым кубиком**, но он может получить дополнительные кубики от особых действий, уникальных способностей, карт добычи и т. д. В состав игры входят только 4 боевых кубика, но если вам нужно бросить больше 4 кубиков, можете использовать любые другие кубики в качестве замены.

Пример. Лариса управляет Бетрасом. В начале своего хода она бросает все свои 4 кубика героев и помещает 3 из них в ячейку движения, а 1 — в ячейку особого действия «Зелье громилы» (что даёт ей 1 дополнительный боевой кубик). Используя движение, Лариса перемещает Бетраса на фрагмент с монстром, и сразу же начинается бой. Значение защиты монстра равно 4 (чтобы нанести урон монстру, результат броска должен быть равен 4 или больше), и у него 2 ❤️ (нужно нанести 2 урона монстру). Лариса бросает 2 своих боевых кубика (1 кубик, который автоматически получает каждый герой в начале боя, плюс 1 дополнительный кубик от особого действия) — выпадает «2» и «5». Результат «5» больше значения защиты монстра («4»), поэтому монстр получает 1 урон. К сожалению, у монстра 2 ❤️, и ему нужно нанести 2 урона. Результат броска второго кубика («2») меньше 4, поэтому он не наносит урон. Бетрас проиграл этот бой.

Переброс кубиков. Во время боя активный игрок может потратить по 1 🟡 за каждый боевой кубик, который он хочет перебросить. Игроки **не могут перебрасывать** кубики способностей. Игрок может потратить сколько угодно 🟡, чтобы перебросить кубики во время боя. Игрок не может потратить свои 🟡, чтобы перебросить боевые кубики союзника. Только активный игрок может перебрасывать боевые кубики таким образом.

Командный бой. Если два или более героя находятся на одном фрагменте и начинается бой, неактивные игроки бросают свои боевые кубики, чтобы помочь активному игроку. Неактивные игроки не могут использовать свои кубики способностей и карты с ограниченным использованием (🔒/🔒), чтобы помочь активному игроку. Однако они могут использовать постоянные карты добычи.

Пример. Макс и Толя находятся на одном фрагменте. Активный игрок Макс вступает в бой с монстром. Он бросает свои боевые кубики как обычно. Толя также бросает свой боевой кубик и ещё 1 кубик за свою «Булаву». Монстр получает по 1 урону за каждый кубик с результатом броска, равным значению его защиты или превосходящим его.

Если командный бой проигран, активный герой получает весь урон, нанесённый монстром или боссом, и штраф за поражение в бою, однако неактивные герои получают только по 1 урону и не получают штрафа. Наконец, бонусы за победу над монстрами можно распределить между игроками, принимавшими участие в бою на этом фрагменте.

Пример. Макс и Толя находятся на одном фрагменте и только что победили монстра, получив в качестве бонуса за победу 2 🟡. Они могут либо получить по 1 🟡, либо выбрать того из них, кто получит сразу 2 🟡.

Использование способностей героев во время боя:

— Если **Клезор** разблокировал свою способность, он может применить её, чтобы перебросить свои боевые кубики, даже не будучи активным героем.

— Благодаря своей второй способности **Зилия** может помочь активному герою, даже если тот находится на соседнем фрагменте. Делая это, Зилия не теряет ❤️ и не получает бонусы после боя.

Скопление монстров. Если на одном фрагменте находится несколько монстров, активный герой должен сразиться со ВСЕМИ монстрами по одному, начиная с монстра с наименьшим значением защиты (указано на щите монстра). Если сразу у нескольких монстров одинаковые значения, активный игрок выбирает, с кем из них сразиться в первую очередь.

— Победив монстра в бою, сбросьте его жетон лицевой стороной вверх рядом со стопкой монстров (кроме духов, которых нужно замешать обратно в стопку монстров).

— Если монстр не побеждён, он остаётся открытым на фрагменте и к следующему бою восстанавливает все свои ❤️.

Другими словами, **нанесённый монстру урон никогда не переносится в следующие бои**. Его нужно убивать одним махом! Кроме того, активный герой получает урон и штраф за поражение в бою, а неактивные герои получают по 1 урону (см. «Командный бой» на с. 14). Проиграв бой, игрок может либо остаться на фрагменте, либо отступить.

Если игрок хочет попытаться снова сразиться с монстром в тот же ход, он должен потратить два передвижения (покинуть фрагмент и вернуться на него), чтобы активировать бой. **Однако оставшись на фрагменте, в свой следующий ход (после броска и назначения кубиков героев) игрок автоматически начнёт бой с монстром, если тот не будет побеждён к этому моменту.**

Примечание: после боя героев на фрагменте с монстром можно лечить (даже если монстр остался непобеждённым).

Отступление. Если у героя остались доступные передвижения, он может покинуть фрагмент с монстром. Отступить из боя на фрагменте с боссом нельзя. Герои могут отступить либо до, либо после боя. Отступая, герой теряет ❤️ в количестве, равном значению атаки всех оставшихся на фрагменте монстров, и получает от них штраф за поражение (если есть). Затем герой передвигается на уже выложенный соседний фрагмент либо выполняет рискованное движение. **Если герой отступает после того, как проиграл бой, он повторно получает урон и штраф от монстра.**

Потерявшие сознание герои и проигрыш

Если количество ❤️ героя снижается до 0, немедленно положите его фигурку плашмя, сбросьте его жетоны состояний (отравление, колючки и пр.), и на этом его ход завершается. **ЕСЛИ ВСЯ КОМАНДА ГЕРОЕВ ПОТЕРЯЕТ СОЗНАНИЕ, ВЫ ПРОИГРАЕТЕ.**

Потерявшие сознание герои всё ещё действуют в фазе 1 и размещают фрагмент по обычным правилам.

Потерявшие сознание герои больше не считаются активными.

Как поставить героя на ноги:

— Карта «Лечебное зелье» позволяет восстановить 2 ❤️ герою, потерявшему сознание, и поставить его на ноги. Вы можете применить эффект «Лечебного зелья» к любому герою на вашем фрагменте, однако потерявшие сознание герои не могут применять его эффект к самим себе.

— Особое действие Ша'Ви при результате броска «5+» **не** позволяет вам поставить на ноги героя, потерявшего сознание.

— Особое действие Клезора при результате броска «5+» можно использовать, чтобы передвинуть героя, потерявшего сознание.

— Первая помощь: активный герой может в свой ход поставить на ноги другого героя, потерявшего сознание.

Для этого активный герой должен оказаться на одном фрагменте с героем, потерявшим сознание, и потратить в количестве, равном числу героев в команде. Пришедший в сознание герой помещает свою фишку на 1 ❤️.

Пример. В партии с 3 игроками Зилия потеряла сознание, проиграв бой. Бетрас передвигается на её фрагмент и тратит 3 🧊. Зилия поднимается на ноги и кладёт свою красную фишку на 1 ❤️.

Бой с боссом

Оказавшись на фрагменте с боссом, герой **ДОЛЖЕН** вступить с ним в бой. Но берегитесь: сражаться с боссом куда сложнее, чем с монстрами. Босса также нужно победить за один бой!

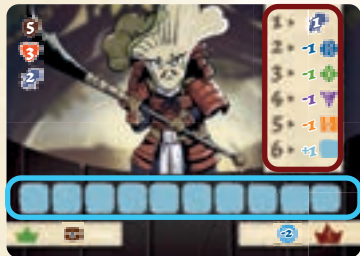
Монстры-стражи

Если на фрагменте с боссом находится один или несколько монстров, они будут защищать босса, отвлекая на себя героев. Если на фрагменте с боссом есть монстр, его **НУЖНО** атаковать до того, как какой-либо герой попытается нанести урон боссу в этот ход. Этого монстра необязательно побеждать, чтобы получить возможность атаковать босса, но монстр остаётся на фрагменте, пока не будет побеждён. Если герой находится на фрагменте с боссом, которого защищают несколько монстров, он должен атаковать **КАЖДОГО** монстра хотя бы 1 раз в этот ход до того, как попытаться победить босса.

Пример. В начале фазы 2 Клезор в свой ход входит на фрагмент с боссом, чтобы сразиться с ним. На этом фрагменте есть монстр, защищающий босса. В свой ход Клезор должен атаковать монстра до того, как попытаться победить босса. Сражаясь с монстром, он бросает боевые кубики. К сожалению, он наносит недостаточно урона и проигрывает бой. Клезор получает от монстра урон и штраф. Однако поскольку он уже атакował монстра в свой ход, то может вступить в бой с боссом.

Напоминание: герой не может отступить из боёв на фрагменте с боссом, даже из боёв с монстрами!

Характеристики боссов аналогичны характеристикам монстров, но включают 2 дополнительных элемента:



— шкалу опасности,

— область боевых навыков.

Шкала опасности

Открыв карту босса, немедленно поместите синюю фишку на первое деление **шкалы опасности** босса, чтобы отметить его уровень опасности. **Уровень опасности** может повыситься в 3 случаях:

- После **хода** каждого игрока, пока босс жив, передвигайте фишку на шкале опасности босса на одно деление вправо.
- После каждого **раунда**, пока босс жив, передвигайте фишку на шкале опасности босса на одно деление вправо. Например, при игре втроём уровень опасности повысится после хода каждого игрока и в конце раунда, всего 4 раза за один раунд.
- Некоторые игровые эффекты также приводят к повышению уровня опасности босса (см. описание боевых навыков на с. 17).

Осторожно! Если фишка окажется на последнем делении шкалы опасности, вы проиграете!

Примечание. Игнорируйте символы сундука на фрагменте с боссом и на карте босса, если играете не в режиме кампании (см. с. 21). Победив босса, герои получают сокровища, которые он защищал, и переносят их в следующую игру.

Боевые навыки боссов

Перед каждым боем с боссом активный игрок должен бросить 1 кубик и применить эффект карты босса согласно выпавшему результату.

Пример. Активный герой Зилия атакует босса. До того как бросить свои кубики, она бросает 1 кубик, чтобы определить боевой навык босса. К сожалению, она не победила босса в свой ход, даже несмотря на помощь других героев. Следующим активным героем становится Бетрас, который также бросает 1 кубик (определяя боевой навык босса на свой ход) до того, как бросить свои кубики.

Ниже приведён список всех боевых навыков:

	В текущий ход вместо обычного значения защиты босса используется указанное.
	Каждый герой на фрагменте с боссом немедленно теряет 1 ♥.
	В текущий ход каждый герой на фрагменте с боссом бросает на 1 боевой кубик меньше.
	Каждый герой на фрагменте с боссом получает жетон отравления (🟢). Герой с 🟢 теряет 1 ♥ в начале фазы 2.
	Каждый герой на фрагменте с боссом должен перевернуть 1 карту с символом 🟡 из своего снаряжения лицевой стороной вниз. Если у героя таких карт нет, ничего не происходит.
	Каждый герой на фрагменте с боссом должен сбросить 1 карту из своего снаряжения. Если у героя таких карт нет, ничего не происходит.
	В текущий ход босс невосприимчив к кубикам способности указанного цвета.
	В текущий ход босс невосприимчив ко всем кубикам способностей.
	Передвиньте фишку на шкале опасности босса на 1 деление вправо.
	Бросьте кубик и примените эффект карты колючек ко всем героям на фрагменте с боссом. Бросьте 2-й кубик, если у вас есть жетон 🟢. Второй эффект карты колючек применяется только к героям с 🟢.
	Ничего не происходит.
	Потеряйте указанное количество сфер.
	Положите на босса 1 жетон листовидного щита. Отмените первую атаку, которая должна нанести урон боссу, и сбросьте листовидный щит. У босса может быть несколько таких жетонов.
	Возьмите и откройте жетон монстра. Немедленно сразитесь с ним, затем продолжайте атаковать босса, если у вас осталось хотя бы 1 ♥.
 	Каждый герой, участвующий в бою, теряет 1 🟡. Уровень опасности босса повышается на 1 за каждую потерянную таким образом 🟡.

ПОБЕДА В ИГРЕ: если вам удастся победить босса за один бой, прежде чем выполнится какое-либо условие проигрыша, ваша команда одолевает врага, и вы побеждаете в игре!

Варианты и дополнения

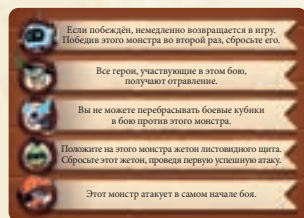
Одиночный режим

Играя в «Лесные приключения» в одиночку, вы управляете командой из двух героев. Раунды разыгрываются так же, как и при игре вдвоём.

Выбор уровня сложности

До начала игры вы можете решить, какую из карт колючек хотите использовать — обычную, простую (со словом «Легко») или сложную (со словом «Сложно»). **Примечание:** символ  на простой карте колючек означает, что ничего не произошло.

Усложнённые правила: разъярённые монстры



Сыграв несколько партий, попробуйте добавить в игру карту разъярённых монстров. На этой карте приводится свойство **«разъярённый»** для каждого типа монстров, меняющее его свойства.



Духи (монстры). Когда вы в первый раз побеждаете разъярённого монстра-духа, он сразу же возвращается в игру. Вы должны немедленно сразиться с ним во второй раз. Если в тот же ход вы снова победите этого монстра, сбросьте его жетон и не кладите обратно в стопку. В противном случае его нужно будет победить дважды в следующий раз, когда он будет атакован. Вы получаете награду каждый раз, когда побеждаете разъярённого монстра-духа.



Змеи (монстры). Разъярённый монстр-змея отравляет всех находящихся на его фрагменте героев, которые участвуют в бою против этого монстра, независимо от исхода боя.



Скелеты (монстры). Вы не можете перебрасывать боевые кубики в бою против разъярённого монстра-скелета.



Растения (монстры). Разъярённый монстр-растение использует листовидный щит. Когда на фрагменте появляется этот монстр, немедленно положите на него жетон листовидного щита. Отмените первую атаку, которая должна нанести урон этому монстру, и сбросьте листовидный щит.

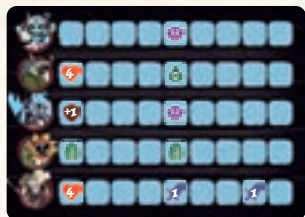


Грибы (монстры). Разъярённый монстр-гриб всегда атакует первым и наносит урон, указанный на его , до того, как герой бросит боевые кубики. Но он по-прежнему наносит урон лишь один раз за бой.

Упрощённый вариант игры с разъярёнными монстрами

Если вы хотите понизить уровень сложности при игре с разъярёнными монстрами, применяйте следующее правило: монстр получает свойство **«разъярённый»**, только если он находится на фрагменте с руной.

Усложнённые правила: разъярённые боссы



Сыграв несколько партий, попробуйте добавить в игру карту разъярённых боссов. На этой карте приводится свойство **«разъярённый»** для каждого босса, меняющее его свойства.

Играя с картой разъярённых боссов, используйте её шкалу опасности вместо шкалы опасности в нижней части карты босса.



Этера, смотрительница духов. Когда уровень опасности этого босса достигнет 5, добавьте монстра на фрагмент с боссом.



Веномия, надзирательница змей. У этого босса теперь 4 ❤️. Когда его уровень опасности достигнет 5, герои на фрагменте с боссом получают отравление (если у них ещё нет отравления).



Гримнор, страж скелетов. Этот босс теперь добавляет +1 к своему значению защиты. Когда его уровень опасности достигнет 5, добавьте монстра на фрагмент с боссом.



Сильва, хранительница растений. Этот босс начинает с одним жетоном листовидного щита (уровень опасности 1) и получит ещё один такой жетон, когда его уровень опасности достигнет 5.



Фунгор, владыка грибов. У этого босса теперь 4 ❤️. Когда его уровень опасности достигает 5 и 8, этот босс наносит по 1 урону каждому герою, участвующему в бою.



Мини-дополнение «Таверна»

Подготовка к игре

Если вы хотите сыграть с мини-дополнением «Таверна», добавьте фрагмент с таверной к остальным фрагментам. Затем перемешайте 5 карт таверн и сложите в колоду лицевой стороной вниз возле игровой области.

Правила

Когда герой передвинется на фрагмент с таверной в первый раз за игру, возьмите 1 случайную карту таверны, прочтите её вслух и примените её эффект. За игру можно взять только 1 карту таверны для каждого героя. Если эффект карты приводит к бою с монстром, она остаётся в игре, пока не будут побеждены все монстры на фрагменте с таверной.



Мини-дополнение «Логова»

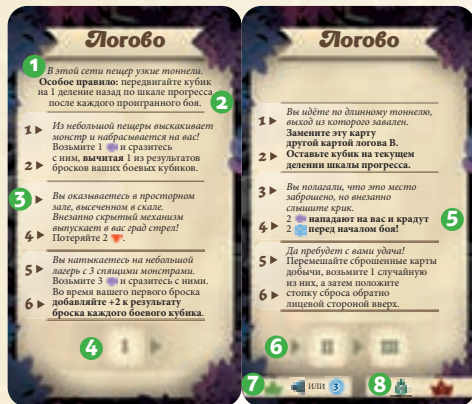
Подготовка к игре

Если вы хотите сыграть с мини-дополнением «Логова», перемешайте 4 карты логов А и 4 карты логов В и сложите их в колоды лицевой стороной вниз возле игровой области.

Правила

Активный герой, находящийся на фрагменте с логовом, может войти в логово в свой ход. Если на том же фрагменте с логовом находятся другие герои, они могут присоединиться к активному герою в исследовании логова и бросать свои боевые кубики, чтобы помочь активному герою в бою как обычно.

Решив войти в логово, возьмите и откройте карту логова А, прочтите вступление и особое правило. Затем возьмите и откройте карту логова В и положите обе карты вместе, чтобы получилось логово.



Карта А представляет собой вход в логово и включает в себя:

- 1 вступление;
- 2 особое правило, которое применяется ко всему логову (его обеим картам);
- 3 события в зависимости от результата броска;
- 4 первое деление шкалы прогресса.

Карта В представляет собой выход из логова и включает в себя:

- 5 события в зависимости от результата броска;
- 6 следующие деления шкалы прогресса;
- 7 бонусы, которые получают все герои, исследовавшие логово;
- 8 штраф, который получают все герои, помогавшие активному герою, если тот потерял сознание.

Для того чтобы завершить исследование логова, вы должны успешно разыграть не менее 3 событий. За каждое событие бросайте 1 кубик и кладите его на соответствующее деление (I, II или III в зависимости от вашего прогресса). Затем сверяйтесь со связанным событием.

Как только вы разыграли событие:

- Если это событие было на карте А, игроки передвигаются на карту В.
- В случае успеха: бросьте кубик ещё один раз и разыграйте следующее событие. Повторяйте, пока не достигнете конца шкалы прогресса (III).
- В случае неудачи (активный герой потерял сознание): ваше приключение в этом логове немедленно завершается. Все остальные герои на фрагменте получают штраф, указанный на карте В. Это логово становится недоступным.
- Если были побеждены все монстры, получите бонусы за победу над ними и перейдите к следующему событию.
- В логовах нельзя отступать: если после боя на фрагменте остался монстр, вы снова вступаете в бой и сражаетесь, пока не победите или не проиграете.

Некоторые события указывают на изменения на шкале прогресса. В этом случае передвиньте кубик согласно указаниям (разыграв таким образом событие) и продолжайте исследовать логово.

Завершив исследование логова, получите все возможные бонусы 🍀 или штраф 🏰, а затем сбросьте обе карты логова. До конца игры они будут недоступны. Фрагмент с логовом остаётся в игре, и на него можно входить, но само логово больше нельзя посещать.

Режим кампании

Помимо обычного режима, вы можете сыграть в 5 сценариев, каждый из которых можно пройти как отдельно, так и в режиме кампании. Более подробную информацию см. в разделе «Подготовка» каждого сценария. При игре в режиме кампании применяются указанные ниже правила.

От сценария к сценарию

Успешно завершив сценарий, сбросьте свои жетоны состояний. Если не указано иное, ваши герои полностью восстанавливают свои  и сбрасывают количество  до нуля. Если у вас есть карты добычи, вы можете оставить их себе или свободно передать другим героям. Все разблокированные способности  героев остаются таковыми в следующих сценариях. Мы рекомендуем записывать, какие способности и карты добычи переходят в следующий сценарий и какие монстры разъярены.

Потерпев поражение в сценарии, вы должны сбросить ваш прогресс и выполнить следующие шаги:

— Возьмите все карты добычи, с которыми вы закончили предыдущий сценарий.

— Для каждого героя: выберите и сбросьте 1 его карту добычи (если есть).

Примечание. Если вы уже не в первый раз пытаетесь пройти один и тот же сценарий, можете сбросить иную карту добычи, чем в предыдущий раз.

— Затем начните сценарий сначала.

— Успешно завершите его, прежде чем перейти к следующему.

Если вы снова потерпите поражение, повторите процесс.

Пробуждение леса

После каждого успешного завершения сценария подсчитывайте количество побеждённых вами в этом сценарии монстров каждого типа. Монстры того типа, представителей которого вы убили больше всего, становятся разъярёнными (см. с. 18) до конца кампании. Если монстры этого типа уже разъярённые, возьмите по 1 жетону монстра всех неразъярённых типов, переверните их лицевой стороной вниз и выберите один из них случайно. Монстры этого типа становятся разъярёнными до конца кампании.

***Пример.** К 3-му сценарию уже 2 типа монстров должны быть разъярёнными.*

Напоминание: жетоны духов отмечены особым символом постоянства , поэтому они могут стать разъярёнными только в результате случайного выбора.

Новое действие: поиск

В некоторых сценариях этой кампании вы сможете выполнить бесплатное действие поиска (на его выполнение не нужно тратить кубик героя). Поиск можно выполнить только на фрагменте, на котором нет монстров.

Если вы выполняете действие поиска, переверните сюжетный жетон на фрагменте с вашим героем, возьмите его и положите лицевой стороной вверх в одну из 3 ячеек в области вашего снаряжения. При необходимости сбросьте карту добычи, чтобы освободить ячейку. В ячейке может находиться любое количество сюжетных жетонов любого типа. Если вы не хотите сбрасывать снаряжение или брать сюжетный жетон, оставьте этот жетон на том фрагменте, где вы его обнаружили. В дальнейшем любой из героев сможет взять его и поместить в доступную ячейку своей области снаряжения.

Сценарий 1. Трибы для старейшины

Уже которую неделю в лесу происходит что-то неладное. Твари озлобляются, и равновесие, кажется, нарушено. Но что ещё хуже, недавно в лесу змея ужалила старейшину деревни и торговца. Теперь их мучает лихорадка, и целителю никак не удаётся поставить их на ноги: нужно более сильное лекарство. Вы должны как можно скорее отправиться в самую гущу леса и добыть все необходимые ингредиенты.

Задача сценария

Соберите все необходимые ингредиенты, чтобы приготовить 2 противоядия для деревни: 6 грибов трёх разных цветов и 2 пустых сосуда.

Подготовка

- В этом сценарии не используются фрагменты с логовом, торговцем, боссом, таверной и колодцем энергии.
- В этом сценарии не используются 2 карты «Противоядие».
- Возьмите следующие 8 сюжетных жетонов, перемешайте их и сложите в стопку лицевой стороной вниз:



6 жетонов грибов,

2 жетона пустых сосудов.

Дальнейшая подготовка выполняется по обычным правилам.

Особые правила

1. Кладите 1 сюжетный жетон лицевой стороной вниз на каждый открытый фрагмент с символом **руны**, накрывая этот символ. Любой герой, который в свой ход передвигается на этот фрагмент, может выполнить **действие поиска** (см. с. 21), чтобы открыть и подобрать сюжетный жетон.
2. Выполнить действие **«приготовить зелье»** можно только на фрагменте с костром (🔥). Для этого герой должен завершить своё передвижение на фрагменте с костром и сбросить из своего инвентаря следующие ингредиенты:
 - 3 жетона грибов разных цветов,
 - 1 жетон пустого сосуда,
 - 2 🧊.

Приготовив зелье, уберите использованные ингредиенты в коробку.

3. **Монстры не дремлют!** Приготовив второе зелье, возьмите 1 жетон монстра плюс по 1 дополнительному жетону монстра за каждого героя в команде и положите их на фрагмент с костром.

Если на фрагменте с костром находится хотя бы 1 монстр, вы не можете использовать костёр, чтобы восстановить здоровье или приготовить зелье.

Поражение. Вы терпите поражение в сценарии, если все герои одновременно теряют сознание.

Победа. Вы побеждаете в сценарии, если приготовите 2 зелья и победите всех монстров на фрагменте с костром.

Сценарий 2. Древо жизни (часть 1)

Поблагодарив вас за спасение жизни, старейшина просит разузнать, что за напасть приключилась с лесом. А торговец в знак признательности предлагает подвезти вас к иссякающему колодезю энергии, который он недавно обнаружил. Ваша поездка длится несколько дней, затем вы прощаетесь с торговцем и продолжаете путь пешком. Вскоре вы замечаете странное свечение возле каштана. Колодец энергии разрушен, и, судя по всему, это дело лап монстров. Древо жизни увядает, и вы должны остановить утечку энергии, пока не стало слишком поздно. Для начала вам нужно собрать все выкатившиеся из колодца сферы.

Задача сценария

Ваша команда должна восстановить колодец энергии, положив в него как можно больше .

Подготовка

- В этом сценарии не используются фрагменты с логовом, боссом и таверной.
- Прежде чем сформировать стопку фрагментов, отложите в сторону фрагменты с колодцем энергии и вихрем. Затем замешайте их во вторую половину стопки фрагментов.
- Наконец, перемешайте и распределите между игроками по возможности поровну 4 , затем откройте их.

Пример при игре втроём: двое игроков берут по 1 , а третий — 2.

Особые правила

- 1. Преследуемый монстрами.** Каждого героя, у которого есть хотя бы 1 , преследуют те монстры в игре, у которых нет . В конце каждого раунда все монстры, преследующие героев, передвигаются на 1 фрагмент в направлении к ближайшему к ним герою с . Если сразу несколько героев находится на одинаковом расстоянии, следующий активный игрок решает, кого из героев будут преследовать монстры. Если монстр находится на фрагменте с героем, то он не передвигается с этого фрагмента.
- 2. Напряжение нарастает.** Как только будет открыт и выложен фрагмент с колодцем энергии, преследующие героев монстры в конце каждого раунда будут передвигаться на 2 фрагмента (вместо 1) в направлении к ближайшему герою.
- 3. Бой проигран.** Если вы проигрываете бой, когда у вас есть хотя бы 1 , враг, с которым вы сражались, автоматически забирает этот жетон. Положите  на . Если у вас несколько , вы теряете только по 1  за каждый проигранный бой. У каждого  может быть несколько .
- 4. Похитители сфер.** В конце каждого раунда  с  передвигаются на 2 фрагмента в направлении к стартовому фрагменту. Если  с  передвигается на фрагмент с вихрем, он останавливается и в конце следующего раунда телепортируется на стартовый фрагмент. Если  с  начинает своё движение на стартовом фрагменте, этот  считается утраченным и сбрасывается!

Внимание! Если утрачены все 4 , вы проигрываете!

Победив монстра с , вы автоматически получаете этот .

Поражение. Вы терпите поражение в сценарии, если все герои одновременно теряют сознание либо все 4 🧠 утрачены!

Победа. Все герои должны собраться на фрагменте с колодцем энергии, имея при себе достаточное количество 🧠. Оставшиеся в вашем распоряжении 🧠 добавляются ко всем 🧠, собранным в ходе этого сценария. Выполнив эти условия, сбросьте указанное ниже количество 🧠, чтобы победить в сценарии. Оставшиеся после этого 🧠 могут быть перенесены в следующий сценарий.

Количество 🧠, необходимое для победы: два игрока — 15, три игрока — 16, четыре игрока — 18.

Пример для игры втроем: если у вас остались 2 🧠 ценностью 3 и 2 🧠 соответственно, вам нужно сбросить 5 🧠 в виде 2 ваших 🧠 и ещё 11 🧠, чтобы суммарно получилось 16 🧠.

Режим кампании. Победив в этом сценарии, прочтите вступление к следующему сценарию, но восстановите только 1 ❤️ и не сбрасывайте количество ваших 🧠 до 0!



Сценарий 3. Древо жизни (часть 2)

Теперь, когда сферы снова на месте, вы охраняете колодец, пока его чинят деревенские ремесленники. И похоже, вам придётся попотеть: на вас надвигаются монстры — скорее всего, те же самые, что разрушили колодец.

Задача сценария

Вы должны защитить колодец энергии от постоянных набегов монстров, обитающих в этой местности. Вы должны победить 1  и суммарно 10  при игре вдвоём, 12 — при игре втроём, 15 — при игре вчетвером. Для выполнения этого условия засчитываются только те , которые ушли в стопку сброса .

Подготовка

Важно: все герои начинают на фрагменте с колодцем энергии.

Режим кампании. Напоминание: каждый герой восстанавливает только 1  и может сохранить , оставшиеся у него после предыдущего сценария.

Разложите 11 фрагментов леса, как указано ниже. Затем поместите фигурки всех героев на фрагмент с колодцем энергии. Наконец, положите на каждый фрагмент соответствующие жетоны лицевой стороной вниз за каждый символ на нём: 1 жетон , 3 жетона  и 7 жетонов  (не кладите на фрагмент с колодцем энергии ни , ни ).



Особые правила

1. Игра начинается с фазы приключения (в этом сценарии нет фазы роста леса).
2. Не размещайте новые фрагменты леса во время этого сценария.
3. В этом сценарии не применяется обычный эффект фрагмента с колодцем энергии.
4. Вы не можете отступить, если на вашем фрагменте находятся 2 или более врага.
5. **Появление и передвижение** монстров. В конце каждого раунда сверяйтесь с таблицей ниже, чтобы применить эффекты. Можете отслеживать раунды с помощью неиспользуемого жетона события.

Раунд 1	Монстры продвигаются на 1 фрагмент в сторону колодца энергии.
Раунд 2	Монстры продвигаются на 2 фрагмента в сторону колодца энергии.
Раунд 3	Положите по 2  на каждый фрагмент с руной.
Раунд 4	Монстры продвигаются на 2 фрагмента в сторону колодца энергии.
Раунд 5	Положите 1 карту босса на фрагмент с боссом, если там её ещё нет, и откройте её. Примечание: если какой-либо герой войдёт на фрагмент с боссом до начала раунда 5, возьмите и откройте 1 карту босса, затем поместите фишку на 1-е деление шкалы опасности как обычно.
Раунд 6	Положите по 1  на каждый фрагмент с руной.
Раунд 7	Монстры продвигаются на 1 фрагмент в сторону колодца энергии.
Раунд 8+	Монстры продвигаются на 1 фрагмент в сторону колодца энергии. Затем положите по 1  на каждый фрагмент с руной.

Примечание: если во время своего движения монстр оказывается на фрагменте с героем, то он останавливается на этом фрагменте.

Поражение. Вы терпите поражение в сценарии, если все герои одновременно теряют сознание либо в конце раунда на фрагменте с колодцем энергии находится хотя бы 1 .

Победа. Вы побеждаете в сценарии, если победите хотя бы 1  и указанное в задаче сценария количество .

Сценарий 4. Шаги в ночи

Смеркается. Уставшие, вы разбиваете лагерь у подножия величественной сосны. Но вас беспокоят тревожные звуки, поэтому вы решаете переночевать на ветвях дерева. И это было мудрое решение! На рассвете вы обнаруживаете, что ваш лагерь перевернут вверх дном. Хорошая новость — вы целы и невредимы. Плохая — украли всё ваше снаряжение. К счастью, из вашего укрытия в сосновых ветвях вам видны стоянки предполагаемых грабителей. Что ж, следующие несколько часов будут как минимум интересными!

Задача сценария

Вы должны посетить не менее 3 вражеских лагерей и вернуть своё снаряжение.

Подготовка

Важно: вы начинаете игру на фрагменте с костром.

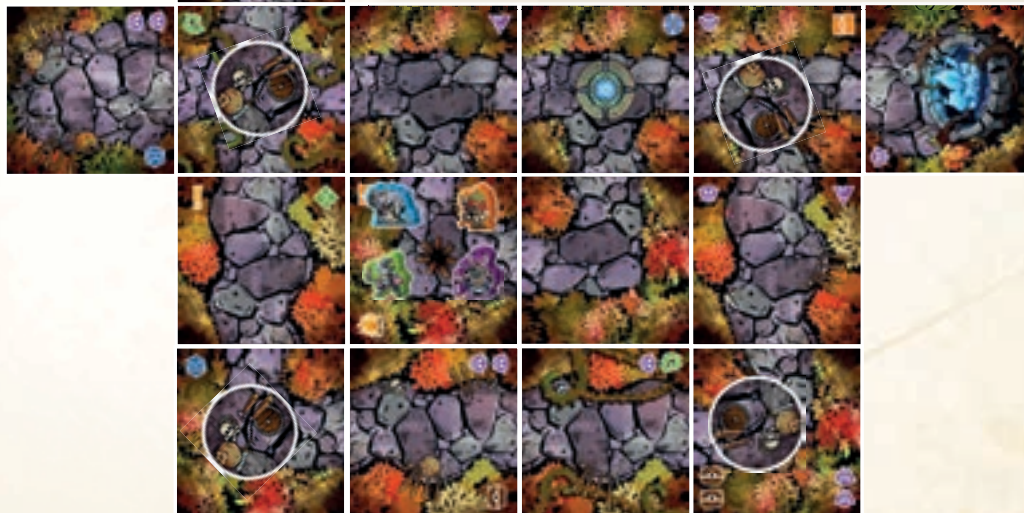
Разложите 15 фрагментов леса, как указано ниже. Затем возьмите жетоны лагерей и разложите их согласно схеме ниже. Наконец, положите на каждый фрагмент соответствующие жетоны лицевой стороной вниз за каждый символ на нём: 11 , 3  и 1 .

Режим кампании. Перемешайте карты добычи всех игроков, оставшиеся после предыдущего сценария, и разложите их лицевой стороной вниз на 4 по возможности равные стопки (если у игроков осталось суммарно менее 4 карт добычи, доберите карты из колоды, чтобы в итоге было 4 карты).



При игре не в режиме кампании. Возьмите 2 карты добычи плюс по 1 дополнительной карте добычи за каждого игрока. Перемешайте их и разложите лицевой стороной вниз на 4 по возможности равные стопки возле игровой области.

Пример для игры втроём: возьмите 5 карт добычи (2 + 3) и сформируйте 3 стопки по одной карте в каждой и 1 стопку из двух карт.



Особые правила

1. Не размещайте новые фрагменты леса во время фаз роста леса и приключения.
2. В этом сценарии не применяется обычный эффект фрагмента с вихрем.

3. Жетоны лагерей:

— Оказавшись на фрагменте с лежащим лицевой стороной вниз жетоном лагеря, сразитесь со всеми находящимися там 🐉. Победив всех 🐉 на этом фрагменте, откройте жетон лагеря и примените его эффект (см. ниже). Затем добавьте 🐉 согласно эффекту жетона лагеря и сразитесь с ними.

— Помимо появления монстров, каждый жетон лагеря обладает уникальным эффектом:



Войдя на территорию этого лагеря, вы слышите звук рога. Все враги в пределах 3 фрагментов от этого лагеря немедленно передвигаются в лагерь!



Войдя на территорию этого лагеря, вы обнаруживаете, что в нём почти никого нет. Вы видите обуглившиеся остатки вашего снаряжения. Лишь один из предметов избежал пламени. Сбрасывайте карты случайным образом из выбранной стопки, пока в ней не останется только одна карта.

Примечание: вы должны выбрать стопку, в которой больше 1 карты (если это возможно). Эта стопка также будет вашей стопкой награды (см. «Обокрасть воров» ниже).



Войдя на территорию этого лагеря, вы не успеваете перехватить часового. Теперь враг знает о ваших намерениях. Положите жетон «+1 защита» на фрагмент с лагерем, который ещё не был открыт.

Пока на фрагменте лежит жетон «+1 защита», все враги на этом фрагменте добавляют +1 к своему значению защиты. Если все лагеря открыты, положите жетон на этот лагерь.



Войдя на территорию этого лагеря, вы наступаете на ловушку и едва не лишаетесь конечности.

Активный герой теряет 2 ❤️ и кладёт жетон 🏠 на свой планшет.

Обокрасть воров. Каждый раз, когда на фрагменте с лагерем умирают все монстры, включая тех, кто появился согласно эффекту жетона лагеря, активный игрок берёт одну из стопок карт добычи, сформированных при подготовке к игре, и размещает эти карты в своей области снаряжения.

Поражение. Вы терпите поражение в сценарии, если все герои одновременно теряют сознание.

Победа. Вы побеждаете в сценарии, если хотя бы на 3 фрагментах с открытыми лагерями одновременно нет ни одного 🐉. Одержав победу, вы можете либо продолжить игру и убить всех 🐉 в 4-м лагере, либо завершить сценарий.

Режим кампании. Если вы не убили всех монстров в 4-м лагере, сбросьте последнюю стопку карт добычи, сформированную во время подготовки к сценарию. Ваше снаряжение угодило в лапы к монстрам!

Сценарий 5. Порча

После недавнего приключения (или злоключения?) боевой дух вашей команды упал, но вы бредёте дальше. Всего два дня пути, и вы на месте. Вы точно знаете, что пришли куда надо, и дело вовсе не в компасе, а в том, что местная растительность излучает тревожное сияние. Кажется, источник порчи — мерцающий в зарослях кристалл. Пришло время для финальной битвы за восстановление равновесия в лесу. Для самой важной и самой тяжёлой битвы...

Задача сценария

Активируйте 4 очищающих тотема, чтобы остановить распространение порчи.

Подготовка



Подготовьте 10 жетонов порчи (🌀) и расположите 3 фрагмента, как показано выше. Положите 🌀 на крайний правый фрагмент. Остальные 9 🌀 сложите в запас жетонов порчи.

Режим кампании. Если в предыдущем сценарии вы решили обыскать все лагеря, уровень порчи в начале этого сценария равен 2 вместо 1 в конце первой фазы приключения (см. «Количество фрагментов с порчей» на с. 30).

Особые правила

1. Распространение порчи. После каждого раунда порча распространяется. Если на фрагменте есть 🌀, положите по 1 🌀 на каждый соседний соединённый фрагмент леса, на котором ещё нет 🌀. И на каждую соседнюю пустую область, где есть открытая тропа. Если во время фазы роста леса или рискованного движения вы выложите фрагмент в пустую область с порчей, сразу же переложите на него этот жетон 🌀.

- На каждом фрагменте леса может быть только 1 🌀.
- Если порча распространяется на фрагмент с жетоном 🏠, сбросьте этот жетон 🏠.
- Если порча распространяется на фрагмент с 🚩, немедленно откройте карту босса и активируйте его шкалу опасности.

2. Активация очищающего тотема. Для активации очищающего тотема вы должны призвать **кубик способности вашего героя**, находясь на фрагменте леса с соответствующим тотемом (руной того же цвета, что и лента на планшете вашего героя), и положить этот кубик на тотем. Внимание! После этого кубик способности будет недоступен до конца игры!

3. Призыв отчаяния. Герой может активировать очищающий тотем, цвет которого отличается от его кубика способности. Для этого поместите 2 кубика героев на свой планшет по обычным правилам и сбросьте все свои , чтобы призвать кубик способности, соответствующий тотему, который вы хотите активировать.

Примечание: при этом у вас должна быть хотя бы 1 .

4. Очищение. В игре существует 2 способа убрать . Каждый раз, активируя тотем или побеждая босса, вы можете сбросить 1  с фрагмента леса на ваш выбор. Сбросив , верните его в запас жетонов порчи.

Вы не можете очистить фрагмент с двойным тупиком, и вы не можете размещать фрагменты справа от него.

5. Жетоны порчи. Если герой передвигается на фрагмент с  или уже находится на нём, сверьтесь с таблицей ниже, чтобы определить эффект, исходя из общего количества поражённых порчей фрагментов.

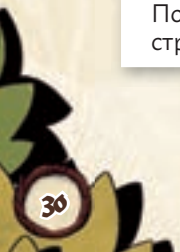
Количество фрагментов с порчей	Эффект, действующий на героев на фрагменте с 	Эффект, действующий на врагов на фрагменте с 
1–3	Ничего не происходит	 = +1 
4–8	–1 движение	 = +1  и 
9	Войдя на фрагмент, сбросьте 1  из области снаряжения. Если в области снаряжения нет  , герой теряет сознание!	+1  появляется на фрагменте
10+	Поражение в игре	

Поражение. Как и в обычном режиме, вы проигрываете, если уровень опасности босса достигает предельного значения. Вы также проигрываете, если порча больше не может распространяться (запас  пуст).

Победа. Вы побеждаете в сценарии, как только будут одновременно выполнены 2 следующих условия:

- 4 кубика способностей находятся на соответствующих тотемах;
- в лесу больше нет боссов. Их может быть больше 1, и все они должны быть побеждены.

Победив в этом сценарии, вы завершаете кампанию. Поздравляем! Прочтите текст на следующей странице, чтобы узнать, чем закончилось ваше приключение!



Не читайте следующий текст, пока не победите в сценарии 5.

Активировав последний тотем, вы вскоре ощущаете мощную ударную волну, после чего в лесу воцаряется гнетущая тишина. Когда вы оборачиваетесь к спутникам, на дереве начинает петь птица. Другие птицы сразу же подхватывают её пение, и, кажется, весь лес оживает, благодаря вас.

Пару минут спустя, когда вы, преисполненные радости и трепетного благоговения, отдыхаете, кристалл ярко загорается и перед вами из ниоткуда появляется старейшина.

«Спасибо, друзья, — произносит он. — Не могу передать словами, как я вам благодарен. Вы сегодня спасли этот лес. Однако меня тревожат вести, поступающие с опушки. Думаю, там бы пригодился ваш опыт. Когда вы отдохнёте, будьте так добры, отправьтесь на болота и помогите нашим друзьям. Да хранит вас древо жизни!»

Создатели игры

Автор игры и руководитель проекта: Джеффри Вуд

Художник: Цзяхуэй Ева Гао

Графический дизайн: From the Woods Studio

Редакторы книги правил (версия 2): Эрик Слосон, Джереми Розенхарт

Автор игры благодарит всех, кто помог вычитать правила, протестировать игру и дал конструктивную обратную связь. Раф Р., Эжени Б., Джун У., Маттис Г., Сандэй, Тьен, Лара А., Ромэн Л., Родольф С., Том В., Бриё Ф., Максим М., Шарль Б., Крис и Лора, Алексис Б., Тео Р., Лора и Оливье.

Спасибо Майклу и всей команде Meeples on Board Vanguard за их фантастическую работу, а также нашим партнёрам за перевод игры на другие языки!

Наконец, спасибо тем (а это более 3 000 человек), кто поддержал нашу кампанию на Kickstarter. Без вас этот проект не состоялся бы!

Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».

Редакция благодарит Татьяну Олейник, Татьяну Леонтьеву, Андрея Багрикова, Дениса Карпенко, Романа Дженбаза, Светлану Жолобову, Арину Павлову, Владимира Сахно, Виктора Кубарева за помощь в подготовке игры к изданию.

Вы можете скачать лист для отслеживания кампании, памятку и другие полезные файлы по игре на сайте www.lavkaigr.ru.

Помните!



В любом бою каждому герою доступен 1 бесплатный боевой кубик (🎲). Активный герой всегда начинает бой с монстром с наименьшим значением защиты (🛡️). Неактивные игроки, находящиеся на одном фрагменте с активным, бросают свои боевые кубики, чтобы помочь активному игроку. Каждый неактивный игрок, находящийся на одном фрагменте с активным, может получить не более 1 урона. Бонусы за победу над монстрами (и боссом в режиме кампании) можно распределить среди игроков, участвовавших в бою на данном фрагменте.



Отступить из боя на фрагменте с боссом нельзя.
Уровень опасности может повыситься в 3 случаях:

- После хода каждого игрока, пока босс жив.
- После каждого раунда, пока босс жив.
- Некоторые игровые эффекты также повышают уровень опасности босса.

Как только синяя фишка оказывается на последнем делении шкалы опасности, вы проигрываете!