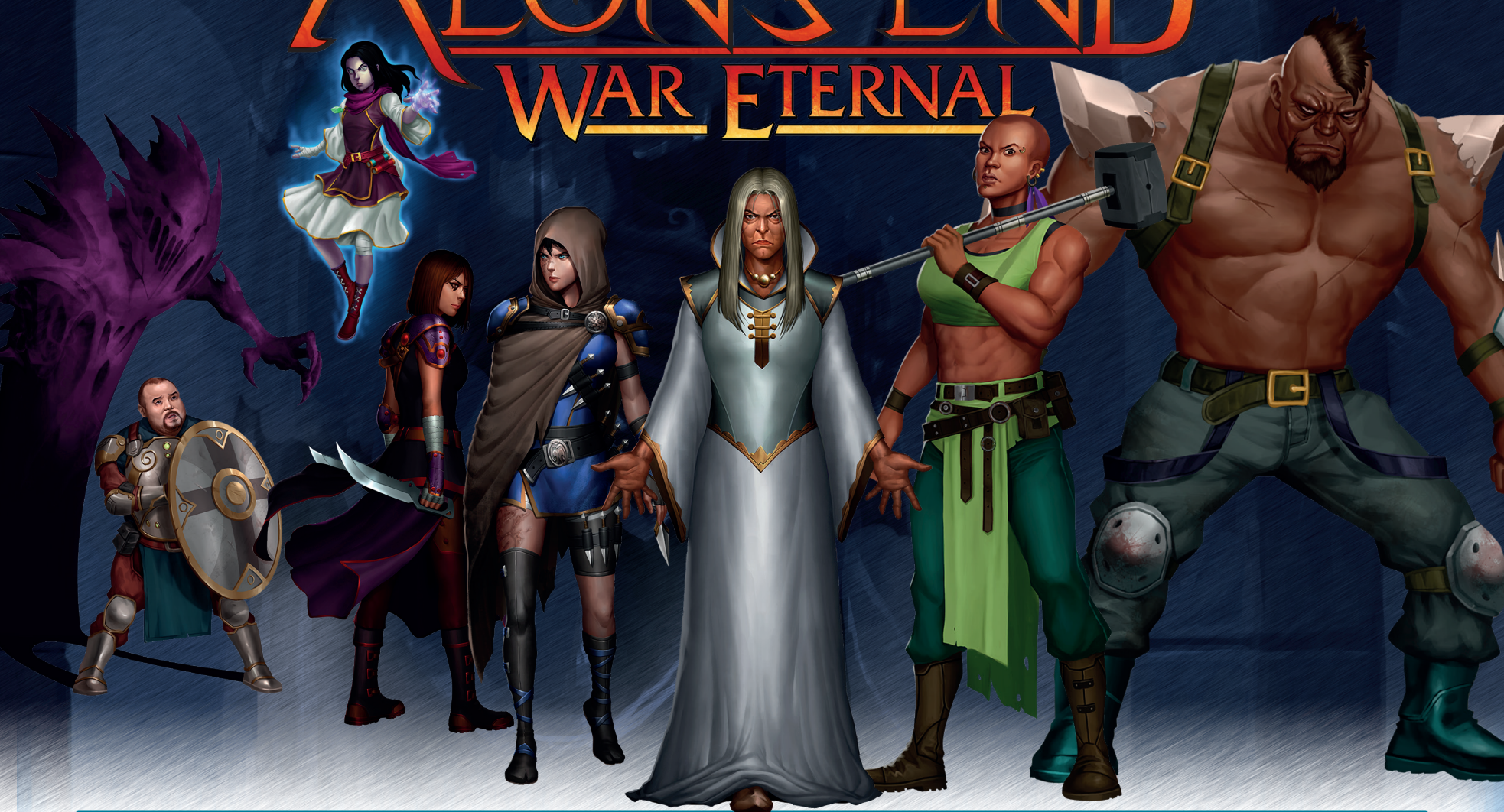


AEON'S END

WAR ETERNAL



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчик
Кевин Райли

Развитие игры
Ник Литтл,
Трэвис Р. Чэнс
и Дженни Иглесиас

Иллюстрации
Gong Studios

Художественное
руководство
Трэвис Р. Чэнс

Графический дизайн
Дэниел Солис,
Скотт Хартман
и Стефани Густафссон

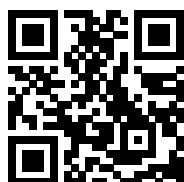
Редактор
Рейчел Мортимер

Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».

Редакция выражает благодарность Владимиру Сахно, Игорю Трескунову, Денису Карпенко, Александру Петрунину, Андрею Багрикову, Ксении Хацкалёвой, Владиславу Пржигоцкому, Валерии Кишенько, Виктору Кубареву, Арине Павловой, Всеволоду Чернову, Виссариону Санамьяну.



Чтобы посмотреть
краткие видеоправила,
пройдите по этой ссылке:
<https://youtu.be/KO9O9rO0nPk>



© 2023 Lone Oak Games. Oakland, CA 94610. Все права защищены.

Грейвхолд — последний оплот Мира-Что-Был. Пока выжившие сдерживали нашествие потусторонних существ — безымянных, из самой пустоты появилась компания чужаков. Кем они станут для Грейвхолда? Спасением или смертным приговором?

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Aeon's End: War Eternal — это кооперативная колодостроительная игра, в которой ваша колода никогда не перемешивается. Ваша цель — победить исчадие, пока оно не захватило ваш дом или не лишило игроков сил.

Каждый раунд игроки и исчадие делают ходы в случайном порядке. Игрок в свой ход произносит заклинания, приобретает новые самоцветы, реликвии и заклинания из запаса, настраивает и открывает разломы и пользуется своими уникальными способностями. Каждое из четырёх исчадий, которых вы встретите в этой игре, обладает уникальными свойствами и механиками, поэтому ведёт себя по-разному в свой ход, и вам придётся придумывать разные стратегии для победы над ним.

СОСТАВ ИГРЫ

Этот раздел ознакомит вас с компонентами игры и связанными с ними терминами. Пожалуйста, прочтите этот раздел, прежде чем перейти непосредственно к правилам.



30 жетонов жизней со значением 1, 15 жетонов жизней со значением 5: используются для отслеживания жизней игроков и приспешников



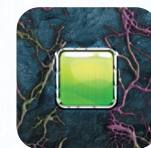
24 жетона энергии: используются для активации способностей игроков



8 жетонов трофеев: используются при игре с магом Куилиус



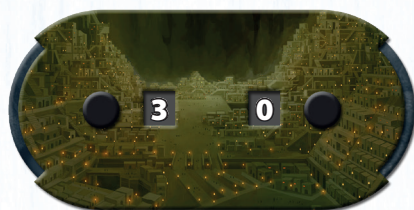
10 жетонов сил: используются с некоторыми картами исчадия для отслеживания числа ходов, оставшихся до применения эффекта



15 жетонов исчадия: используются при игре с некоторыми исчадиями



6 жетонов очередности игроков: выкладываются на планшеты игроков и используются вместе с картами очередности хода для определения последовательности ходов



2 счётчика жизней: используются для отслеживания жизней Грейвхолда и исчадия



86 карт самоцветов



88 карт заклинаний

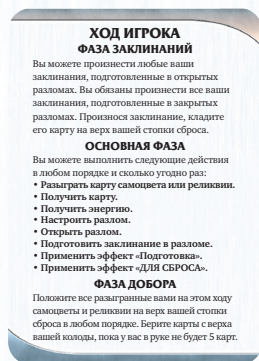


30 карт реликвий

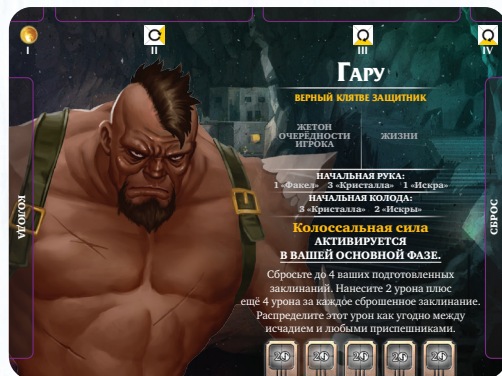


27 карт определения:
используются для выбора
доступных карт игроков

Карты игроков — самоцветы, заклинания и реликвии — используются для улучшения личной колоды



4 карты-памятки:
краткая справка по фазам хода



8 планшетов игроков:
используются для отслеживания
важной информации о каждом игроке



16 жетонов разломов: используются
игроками для произнесения заклинаний



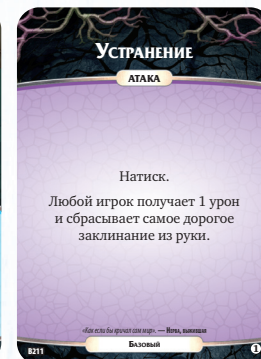
8 жетонов зачарованных разломов:
используются при игре с магом Дезмодией



13 карт очередности хода: используются
для определения порядка ходов в игре



4 планшета исчадий: содержат
особые правила для каждого исчадия



70 карт исчадия: используются исчадиями
против Грейвхолда и игроков

СТРУКТУРА КОМПОНЕНТОВ

ПЛАНШЕТЫ ИГРОКОВ

- Имя мага разломов.**
- Подготовка разломов.** Начальное положение ваших разломов. Не у всех игроков одинаковое число доступных разломов.
- Начальная рука.** Пять карт, которые вы возьмёте в руку в начале игры.
- Начальная колода.** Пять карт и порядок их размещения в вашей начальной колоде. Карты, указанные левее, кладутся на верх колоды.
- Очередность игрока.** Сюда выкладывается ваш жетон очередности игрока. Вместе с картой очередности хода он определяет, когда вы будете делать ход.
- Жизни.** Сюда выкладываются ваши жетоны жизнью.
- Способность.** У каждого мага разломов есть уникальная способность. На планшете игрока описано, когда и как она применяется. Способность можно применить, только если все клетки, изображённые под ней, заполнены жетонами энергии. Если не сказано иное, способность можно применить в тот же ход, когда был получен последний жетон энергии. Применив способность, уберите все выложенные жетоны энергии.
- Колода.** Здесь лицевой стороной вниз располагается ваша колода.
- Сброс.** Здесь лицевой стороной вверх располагается ваша стопка сброса.
- История мага разломов.** Не влияет на ход партии, но рассказывает о мире игры.

РАЗЛОМЫ

Разломы — двусторонние жетоны, используемые для подготовки и произнесения заклинаний. Чтобы подготовить заклинание, нужно в свой ход выложить карту заклинания в открытый разлом или настроенный закрытый. В следующий свой ход игрок сможет произнести подготовленное заклинание, сбросив его карту.

- Сторона разлома.** Одна сторона жетона используется для того, чтобы показать, что разлом открыт, а другая — что закрыт.
- Номер разлома.** Учитывается преимущественно при подготовке к игре и определяет, где над планшетом игрока размещается каждый разлом.
- Стоимость открытия.** Показывает, сколько эфира (☉) необходимо потратить, чтобы открыть разлом. Открыв разлом, переверните его на соответствующую сторону. Он останется открытым до конца игры.
- Стоимость настройки.** Показывает, сколько эфира (☉) необходимо потратить, чтобы настроить разлом. Настроив разлом, поверните его на 90° по часовой стрелке. Заклинание в закрытом разломе может быть подготовлено только во время вашего хода, в котором произошла его настройка.

Вы можете открывать и настраивать разломы в любом порядке. Например, вы могли бы настроить разлом III, а затем разлом II, или открыть разлом IV перед открытием разлома II или III.

- Эффект после открытия.** Некоторые открытые разломы обладают эффектом, который применяется, когда игрок произносит заклинания, подготовленные в таких разломах.



Обратная сторона



Открытый разлом (лицевая сторона)



Закрытый разлом (обратная сторона)

Соседство

Некоторые заклинания действуют на соседние разломы. Каждый разлом соседствует с 1 или 2 разломами, выложенными рядом с ним.

Например, соседним с разломом I считается разлом II, а сам разлом II соседствует с разломами I и III.

КАРТЫ ИГРОКОВ

Карты игроков бывают трёх типов. Игроки добавляют их в свои колоды, чтобы победить исчадие. Каждый игрок начинает партию с уникальными колодой и рукой карт. Тратя эфир (🌀), игроки будут получать новые карты для своих колод из стопок запаса.

1 Название карты.

2 Тип. Карты игроков делятся на 3 типа: самоцветы, реликвии и заклинания.

- **Самоцветы** используются для получения эфира (🌀), являющегося игровой валютой. Эфир можно тратить на получение новых карт, энергии для активации способностей магов и настройку разломов (разломы — это каналы, наполняющие заклинания силой).
- **Реликвии** обладают разнообразными мгновенными эффектами.
- **Заклинания** — основной способ нанесения урона исчадию и его приспешникам. Чтобы произнести заклинание, его сначала нужно подготовить в разломе (карту заклинания необходимо положить над жетоном разлома над вашим планшетом игрока).

3 Стоимость. Число эфира (🌀), которое нужно потратить для получения карты.

4 Эффект. Эффект, который вы применяете при розыгрыше этой карты. Эффекты самоцветов и реликвий действуют немедленно. Заклинания нужно подготавливать в разломах, прежде чем произнести. Если текст карты противоречит правилам игры, приоритет имеет текст карты.

5 Художественный текст. Не влияет на ход партии, но рассказывает о мире игры.



КАРТЫ ОПРЕДЕЛЕНИЯ

- 6 У каждой карты игрока есть её копия с серой рамкой. Карты с серой рамкой используются во время подготовки к игре, чтобы случайным образом определить, какие самоцветы, заклинания и реликвии будут в запасе. Сами карты определения не используются в процессе игры. См. раздел «Подготовка запаса» на с. 11.



Карта игрока



Карта определения

ПЛАНШЕТ ИСЧАДИЯ

- 1 **Имя исчадия.**
- 2 **Жизни.** Начальное число жизней исчадия. Жизни исчадия отслеживаются на его счётчике жизней. Если значение на счётчике достигает 0, игроки побеждают.
- 3 **Эффект натиска.** Эффект, применяемый при розыгрыше ключевого слова «Натиск». У каждого исчадия свой эффект натиска.
- 4 **Дополнительные правила.** Все дополнительные правила, используемые при игре против этого исчадия.
- 5 **Повышенная сложность.** Необязательное правило, при помощи которого можно изменить сложность. См. подробнее на с. 20.
- 6 **Уровень сложности.** Означает, насколько трудно победить это исчадие по сравнению с другими. Уровень сложности варьируется от 1 (очень просто) до 10 (очень трудно).
- 7 **История исчадия.** Не влияет на ход партии, но рассказывает о мире игры.
- 8 **Подготовка к игре.** Дополнительные указания для подготовки к игре против этого исчадия.



1 ВЕДЬМА ВРАТ

2 70

НАТИСК

ПОВЫШЕННАЯ СЛОЖНОСТЬ

3 Введьма Врат получает 1 жетон исчадия.

5 ПРАВИЛА: когда Введьма Врат ускоряет время, она теряет 3 жетона исчадия вместо 4.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

4 В конце хода исчадия, если у Введьмы Врат есть 5 жетонов исчадия или более, а в стопке сброса очерёдности хода есть только 1 карта «Исчадие», Введьма Врат ускоряет время: замешайте карту очерёдности хода «Исчадие» в колоду очерёдности хода, Введьма Врат теряет 4 жетона исчадия.

Лицевая сторона

6 7

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

8 Введьма Врат получает 1 жетон исчадия.

7

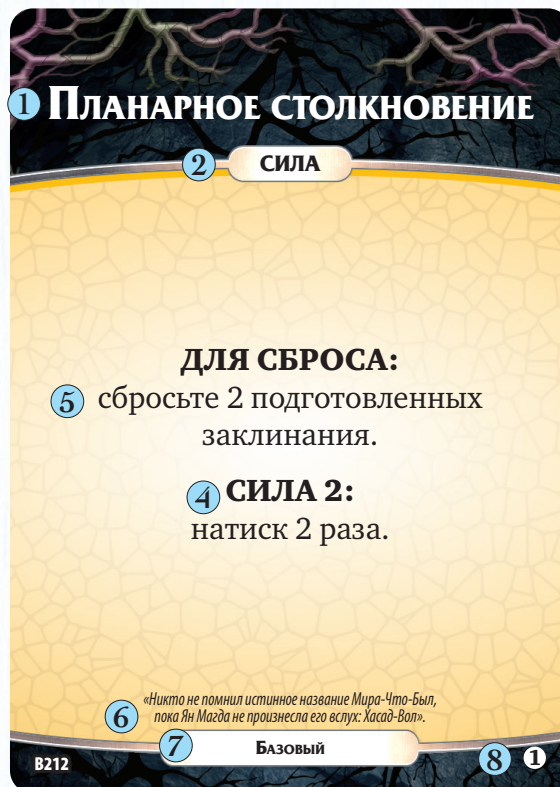
«Ян Магда сказала: „В пустоте я видела истерзаннй лик бесконечности. Ваши люди называют его Введьмой Врат“. Бесконечность — это вотчина Введьмы, податливая, ломкая. „Время подобно воде, — говорила Брама. — Оно течёт сквозь нас, вокруг нас. Наши жизни не более чем капли крови в этом потоке“. За последние годы я успела увидеть злобу времени. Наше будущее и прошлое — лишь красное пятно на его пасти. „Конец начертан в пепле своего начала“, — рассуждала Фаздракса. Пока я вглядываюсь в тусклый свет города, размышляя о мудрости этих трёх великих женщин, вновь раздаётся колокольный звон. Я чую жжёный запах разлома, его жар на своём лице. Грядёт новая битва, и она вполне может стать для нас последней».

Индир, ученица магов разломов

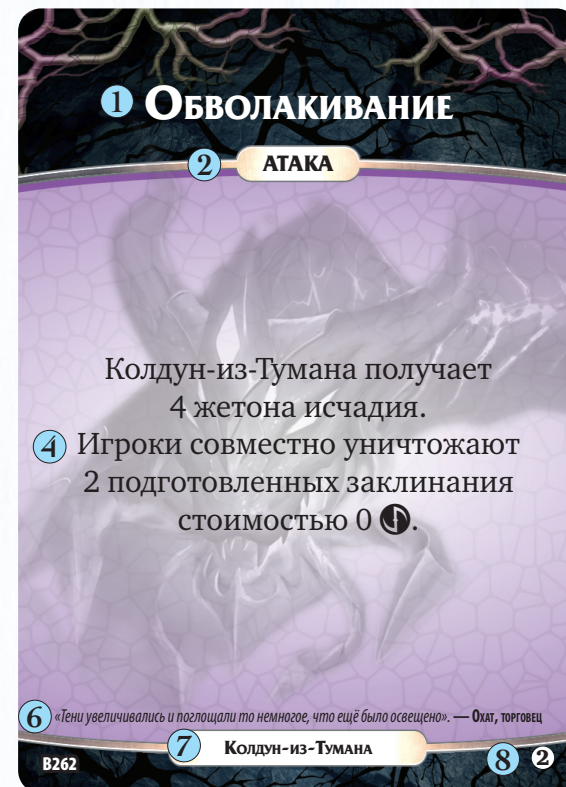
Обратная сторона



Карта приспешника



Карта силы



Карта атаки

КАРТЫ ИСЧАДИЯ

К картам исчадия относятся карты атак, приспешников и сил. Исчадие использует их против игроков и Грейвхолда. В начале партии вы собираете колоду исчадия. В неё замешиваются базовые карты исчадия, используемые при игре против любого исчадия, и несколько уникальных карт, присущих выбранному исчадию. Вы можете много раз сразиться с одним и тем же исчадием, и оно всегда будет нападать на вас по-разному.

1 Название карты.

2 Тип. Карты исчадия делятся на 3 типа: атаки, приспешники и силы.

- **Атаки** разыгрываются немедленно, после чего сбрасываются.
- **Приспешники** входят в игру с жетонами жизней и остаются, пока их не победят. Они обладают эффектами «ПОСТОЯННО», которые применяются в каждой основной фазе исчадия. Если число жизней приспешника достигло 0, он немедленно сбрасывается. В любой момент партии значение жизней приспешника не может превышать начальное.
- **Силы.** На всех картах сил встречается фраза «СИЛА X». Когда карта силы входит в игру, вы кладёте на неё X жетонов сил. Если карту не сбросить, она пробудет в игре X ходов исчадия, после чего вы примените её эффект. В каждой основной фазе исчадия вы убираете по 1 жетону силы со всех карт сил в игре. Если на карте не осталось жетонов сил, примените её эффект и сбросьте.

3 Жизни. На карте приспешника указано начальное число его жизней. Его можно уменьшать, нанося приспешнику урон. Если число жизней приспешника достигло 0, немедленно уберите его карту в стопку сброса исчадия.

4 Эффект. Эффект, который даёт эта карта исчадия.

5 Эффект «ДЛЯ СБРОСА». На некоторых картах сил встречается фраза «ДЛЯ СБРОСА». Во время своей основной фазы любой игрок может целиком выполнить указанное на карте требование, чтобы сбросить её. Если карта силы сбрасывается таким способом, её эффект не применяется.

6 Художественный текст. Не влияет на ход партии, но рассказывает о мире игры.

7 Исчадие. Исчадие, к которому относится карта. Карты с ключевым словом «Базовый» используются при игре против любого исчадия.

8 Ранг. Карты исчадия делятся на 3 ранга. Карты ранга 1 наименее опасны, а карты ранга 3 самые опасные. Некоторые уникальные карты исчадия имеют ранг 0. Их действие описано в области «Дополнительные правила» соответствующих планшетов исчадий.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

- 1 Каждый игрок выбирает себе планшет и жетон очерёдности.
- 2 Каждый игрок собирает начальную руку и колоду по указаниям на своём планшете. Карты, перечисленные левее, кладутся поверх карт, перечисленных правее.
- 3 Каждый игрок получает по 1 жетону разлома каждого номера, указанного на его планшете (I—IV), и поворачивает/переворачивает их в соответствии с символом на планшете. У некоторых магов менее 4 разломов. Обычно чем меньше у мага разломов, тем сложнее им играть.
- 4 В начале партии у каждого игрока по 10 жизней. Установите на счётчике жизней Грейвхолда значение 30. Жизни игроков и Грейвхолда не могут превысить свои начальные значения.

Начальные карты

Карты для начальной руки и колоды можно отличить от карт из запаса по символу  в правом нижнем углу.



КОЛОДА ОЧЕРЕДНОСТИ ХОДА

- 5 Колода очерёдности хода всегда состоит из 4 карт очерёдности хода игроков и 2 карт очерёдности хода «Исчадие». Карты очерёдности хода игроков соответствуют их жетонам очерёдности.
- При игре **вдвоём** в колоде должно быть по 2 карты очерёдности хода каждого игрока.
 - При игре **втроём** в колоде должно быть по 1 карте очерёдности хода каждого игрока и 1 карта очерёдности хода «Любой игрок». Взяв из колоды карту «Любой игрок», участники сами решают, кто из них сделает ход. Карта «Любой игрок» — это карта очерёдности хода игрока. Если с картой очерёдности хода «Любой игрок» оказывается связан какой-либо эффект, участники сами решают, к кому из них он будет применён.
 - При игре **вчетвером** в колоде должно быть по 1 карте очерёдности хода каждого игрока.
 - Вне зависимости от числа игроков, добавьте в колоду 2 карты очерёдности хода «Исчадие» и перемешайте её.

Если в колоде очерёдности хода нет карт, а вам нужно взять или открыть новую карту, сперва перемешайте все сброшенные карты очерёдности хода и положите полученную колоду лицевой стороной вниз.

ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ ИГРОКОВ

Анна и Борис играют вдвоём.

1. Анна решает быть игроком 1 и магом Дезмодией. Она кладёт планшет Дезмодии перед собой и помещает жетон очерёдности игрока 1 в предназначенную для него область планшета.
2. На её планшете указано, что Дезмодия начинает игру с 1 картой «Осколок забвения», 2 картами «Кристалл» и 2 картами «Искра» в руке. Она также видит, что её начальная колода включает в себя 4 карты «Кристалл» и 1 карту «Искра». Анна находит все эти карты, кладёт начальную руку перед собой, а начальную колоду помещает слева от планшета. Внизу этой колоды лежит карта «Искра», так как она указана на планшете правее.
3. Анна берёт по 1 жетону разлома каждого номера (они отмечены цифрами I—IV) и выкладывает их по порядку над планшетом в соответствии с символами сверху планшета. Разлом I кладётся открытой стороной вверх. Разломы II и IV кладутся жёлтым сектором вниз, а разлом III — жёлтым сектором вправо.
4. Анна помещает на свой планшет 10 жетонов жизней и устанавливает на счётчике жизней Грейвхолда значение 30.

Вариативная колода очерёдности хода для игры вчетвером

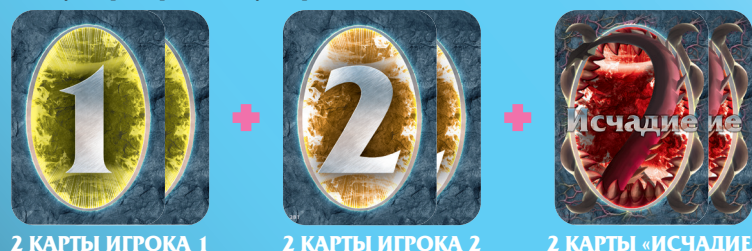
Если вы хотите немного упростить игру вчетвером, можете воспользоваться вариативными картами очерёдности хода. Вместо того чтобы добавлять в колоду 1 карту очерёдности хода каждого игрока, добавьте в неё по 2 карты очерёдности хода «1/2» и «3/4». Поместите между игроком 1 и игроком 2 жетон очерёдности игрока «1/2», а между игроком 3 и игроком 4 жетон «3/4».

Когда из колоды берут карту очерёдности хода «1/2» и ни у кого из игроков 1 и 2 нет жетона «1/2», они выбирают, кто сделает ход — игрок 1 или 2. Выбранный игрок кладёт жетон «1/2» на свой планшет. Когда из колоды берут карту очерёдности хода «1/2» и на планшете игрока 1 или 2 уже лежит жетон «1/2», ход делает игрок без жетона. После этого жетон «1/2» снова кладётся между игроками 1 и 2. Те же правила применяются к картам очерёдности хода «3/4» и жетону «3/4».



ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ КОЛОДЫ ОЧЕРЕДНОСТИ ХОДА

5. Анна и Борис играют вдвоём, поэтому их колода очерёдности хода состоит из двух карт игрока 1, двух карт игрока 2 и двух карт «Исчадие».





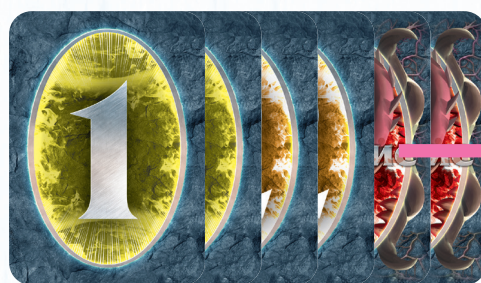
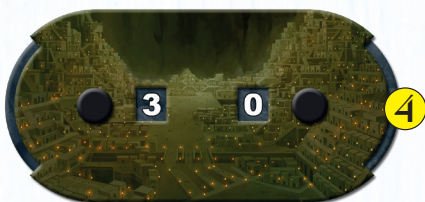
НАЧАЛЬНАЯ РУКА ИГРОКА



НИЗ КОЛОДЫ

ВЕРХ КОЛОДЫ

НАЧАЛЬНАЯ КОЛОДА ИГРОКА
(НЕ ПЕРЕМЕШИВАЕТСЯ)



КОЛОДА ОЧЕРЕДНОСТИ ХОДА
(ПЕРЕМЕШИВАЕТСЯ)



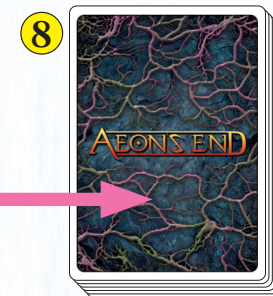
КАРТЫ ИСЧАДИЯ РАНГА 1
ОСОБЫЕ + БАЗОВЫЕ
(ПЕРЕМЕШИВАЮТСЯ)



КАРТЫ ИСЧАДИЯ РАНГА 2
ОСОБЫЕ + БАЗОВЫЕ
(ПЕРЕМЕШИВАЮТСЯ)



КАРТЫ ИСЧАДИЯ РАНГА 3
ОСОБЫЕ + БАЗОВЫЕ
(ПЕРЕМЕШИВАЮТСЯ)



КОЛОДА ИСЧАДИЯ
(НЕ ПЕРЕМЕШИВАЕТСЯ):
РАНГ 1 ВВЕРХУ
РАНГ 2 ПОСЕРЕДИНЕ
РАНГ 3 ВНИЗУ

РАЗЛОМЫ I, II, III, IV (ВЫЛОЖЕНЫ В СООТВЕТСТВИИ С СИМВОЛАМИ НА ПЛАНШЕТЕ)



ПОДГОТОВКА ИСЧАДИЯ

6 Выберите исчадие, против которого вы будете сражаться, и положите его планшет рядом с игроками. Внимательно прочтите область «Дополнительные правила» на планшете исчадия.

7 Установите на счётчике жизней исчадия указанное на его планшете значение. В любой момент партии значение жизней исчадия не может превышать начальное.

У каждого исчадия есть набор особых карт с именем этого исчадия внизу. Помимо них, в колоде исчадия будут встречаться базовые карты исчадия.

8 Колода исчадия. Состоит из 20—31 карты в зависимости от числа игроков. В неё входят карты 3 рангов, постепенно повышающие сложность игры. Каждый ранг представлен как особыми, так и базовыми картами исчадия. Ранг карты исчадия определяется цифрой 1, 2 или 3 в её правом нижнем углу. У каждого исчадия есть 9 особых карт с его именем внизу.

Чтобы собрать колоду исчадия:

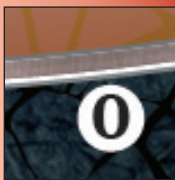
- Возьмите 9 особых карт выбранного для партии исчадия и разделите их на 3 равные стопки в соответствии с рангом.
- Сверьтесь с таблицей ниже и добавьте случайные базовые карты исчадия нужного ранга в каждую стопку карт в зависимости от числа игроков.

ДОБАВЛЯЕМЫЕ БАЗОВЫЕ КАРТЫ ИСЧАДИЯ	1 ИГРОК	2 ИГРОКА	3 ИГРОКА	4 ИГРОКА
РАНГ 1	1	3	5	8
РАНГ 2	3	5	6	7
РАНГ 3	7	7	7	7

- Перемешайте каждую стопку карт по отдельности.
 - Положите стопку карт ранга 3 лицевой стороной вниз. Поместите поверх неё стопку карт ранга 2 лицевой стороной вниз, а на неё — стопку карт ранга 1 лицевой стороной вниз. Вместе они образуют колоду исчадия.
 - Собрав колоду исчадия, не перемешивайте её!
- 9** Теперь, когда колода исчадия собрана, следуйте всем указаниям в области «Подготовка к игре» планшета исчадия.

Ранг 0

При игре против некоторых исчадий помимо колоды исчадия могут использоваться карты ранга 0. На планшете исчадия будет описано, как подготовить их к игре.



ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ КОЛОДЫ ИСЧАДИЯ (СМ. РИС. НА С. 9)

6. Анна и Борис решили играть против Бурого Титана. Борис находит планшет этого исчадия, кладёт на стол и зачитывает все его дополнительные правила.

7. На планшете Бурого Титана указано, что тот начинает игру с 70 жизнями, поэтому Борис устанавливает на счётчике жизней исчадия значение 70.

8. Борис находит 9 карт исчадия со словами «Бурый Титан» внизу. Он сверяется с таблицей, чтобы определить, сколько базовых карт понадобится при игре вдвоём, и берёт случайные базовые карты исчадия: три карты ранга 1, пять карт ранга 2 и семь карт ранга 3.

Далее Борис сортирует карты Бурого Титана по рангам. Сначала он перемешивает три карты Бурого Титана ранга 3 с семью базовыми картами ранга 3 и кладёт получившуюся стопку лицевой стороной вниз. Затем Борис перемешивает три карты Бурого Титана ранга 2 с пятью базовыми картами ранга 2 и кладёт эту стопку лицевой стороной вниз на стопку карт ранга 3. Наконец, он перемешивает три карты Бурого Титана ранга 1 с тремя базовыми картами ранга 1 и кладёт эту стопку поверх двух предыдущих. С этого момента колода исчадия не перемешивается. Борис помещает её рядом с планшетом исчадия.

9. Собрав колоду исчадия, Борис обращается к планшету Бурого Титана за дальнейшими указаниями по подготовке к игре. На планшете сказано, что Бурый Титан получает 8 жетонов исчадия. Борис берёт 8 жетонов исчадия и кладёт их рядом с планшетом Бурого Титана.



**ЖЕТОНЫ ИСЧАДИЯ
ИСПОЛЗУЮТСЯ ПРИ ИГРЕ
ПРОТИВ НЕКОТОРЫХ ИСЧАДИЙ**



Использование других игр серии

Собирая колоду исчадия, вы можете использовать базовые карты исчадия из других игр серии «Конец вечности». Однако учтите, что это может ощутимо усложнить партию. К примеру, колода исчадия, которая наносит урон лишь Грейвхолду, окажется опаснее колоды, которая распределяет урон между Грейвхолдом и игроками.

ПОДГОТОВКА ЗАПАСА

- 10** Стопки запаса — это карты игроков, которые можно получать в течение партии. Запас состоит из 9 стопок карт. В каждой из них по несколько копий одной карты. Выбор стопок осуществляется случайным образом (используйте карты определения) или по желанию игроков.

Пустые стопки запаса

Опустевшая стопка запаса остаётся пустой. Не пополняйте её новыми картами и не заменяйте её.

УКАЗАНИЯ ПО СОЗДАНИЮ ЗАПАСА

Выберите 3 самоцвета, 2 реликвии и 4 заклинания. Кладите карты с одинаковым названием в отдельную стопку посередине стола.



Самоцветы — главный источник эфира (⚡). Вы тратите эфир (⚡) на получение новых карт, настройку и открытие разломов, а также на получение энергии.

- В каждой стопке запаса самоцветов по 7 карт.



Реликвии обладают разнообразными эффектами, применяемыми при розыгрыше.

- В каждой стопке запаса реликвий по 5 карт.



Заклинания — основной способ нанесения урона исчадию и его приспешникам. Заклинание нужно подготовить в разломе, чтобы иметь возможность произнести его на следующем ходу.

- В каждой стопке запаса заклинаний по 5 карт.



РЕКОМЕНДУЕМЫЕ НАЧАЛЬНЫЕ ЗАПАСЫ

Ниже вы найдёте список рекомендуемых начальных запасов для новичков.

Рекомендуемый запас «Разрушение колоды» (см. рис. выше)

Самоцветы: «Замороженная магма», «Вулканический шлак», «Изменчивый камень».

Реликвии: «Тотем мага», «Первобытный идол».

Заклинания: «Рваная молния», «Огненный ливень», «Восполнение потерь», «Испепеление».

Рекомендуемый запас «Круговорот заклинаний»

Самоцветы: «Вулканическое стекло», «Разломная руда», «Кровавый камень».

Реликвии: «Конический компас», «Вихревая перчатка».

Заклинания: «Мыслеформенный фамильяр», «Разжигание», «Новая кузница», «Кристаллизация».

ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ ЗАПАСА

10. Анна и Борис решили играть с рекомендованным начальным запасом «Разрушение колоды» — им понравилась возможность сделать свои колоды эффективнее благодаря таким картам, как «Тотем мага» и «Испепеление».

ПРОЦЕСС ИГРЫ

ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА

Порядок ходов в игре постоянно меняется и задаётся колодой очередности хода. В начале партии и в конце каждого хода игрока или исчадия вы берёте карту из колоды очередности хода. Она показывает, кто ходит следующим. Положите эту карту на верх стопки сброса карт очередности хода.

Если в колоде очередности хода нет карт, а вам нужно взять или открыть новую карту, сперва перемешайте все сброшенные карты очередности хода и положите полученную колоду лицевой стороной вниз.

ВКРАТЦЕ О ХОДЕ ИГРОКА

1. Фаза заклинаний

Вы можете произнести (применить эффект) любые ваши заклинания, подготовленные в открытых разломах. Вы обязаны произнести все ваши заклинания, подготовленные в закрытых разломах. Произнесённые заклинания помещаются на верх вашей стопки сброса.

2. Основная фаза

Вы можете выполнить указанные ниже действия в любом порядке и столько раз, сколько пожелаете.

1. Разыграть карту самоцвета или реликвии.
2. Получить карту.
3. Получить энергию.
4. Настроить разлом.
5. Открыть разлом.
6. Подготовить заклинание в разломе.
7. Применить эффект «Подготовка».
8. Применить эффект «ДЛЯ СБРОСА».

3. Фаза добора

Положите все разыгранные на этом ходу карты самоцветов и реликвий на верх вашей стопки сброса в любом порядке.

Берите карты с верха вашей колоды, пока у вас в руке не будет 5 карт.

Если в какой-либо момент число жизней игрока уменьшилось до 0, он становится обессиленным. См. подробнее на с. 19.

ПРИМЕР ОЧЕРЕДНОСТИ ХОДА

Подготовившись к игре, Анна и Борис начинают партию и берут верхнюю карту из колоды очередности хода. Это карта очередности хода игрока 1, значит, первый ход делает Анна.



В свой ход она последовательно проведёт 3 фазы: фазу заклинаний, основную фазу и фазу добора.

В фазе заклинаний она смогла бы произнести заклинания, подготовленные на прошлом ходу. Однако, поскольку сейчас начало игры, Анна пропускает эту фазу и сразу переходит к основной фазе.





ХОДИГРОКА. ФАЗА ЗАКЛИНАНИЙ (ФАЗА 1)

Произнесите подготовленные заклинания

- В этой фазе вы можете произнести любые заклинания, подготовленные в ваших открытых разломах.
- В этой фазе вы обязаны произнести все заклинания, подготовленные в ваших закрытых разломах (подготовленные на прошлом ходу в настроенных разломах).
- Вы сами выбираете, в каком порядке произносить заклинания.

Когда вы произносите заклинание

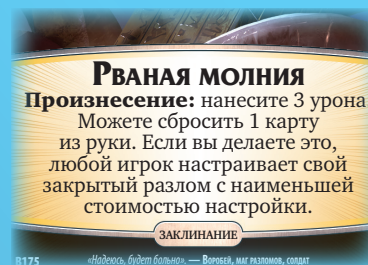
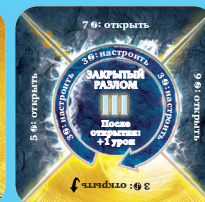
- Немедленно положите его на верх вашей стопки сброса. Затем примените эффект, описанный на карте после слова «Произнесение».
- Если не указано иное, заклинание наносит весь урон лишь одному приспешнику или исчадию.
- У некоторых открытых разломов есть эффект «+1 урон при произнесении». Любое заклинание, произносимое в таком открытом разломе, наносит ещё 1 урон, даже если само по себе урон не наносит.

Когда вы наносите урон

- Если урон получает приспешник, уберите с его карты столько жетонов жизней, сколько урона нанесли. Если у приспешника не осталось жетонов жизней, немедленно сбросьте его карту.
- Если урон получает исчадие, уменьшите на счётчике его значение жизней на величину нанесённого вами урона. Если значение жизней исчадия уменьшилось до 0, игроки немедленно побеждают.

ПРИМЕР ФАЗЫ ЗАКЛИНАНИЙ

В игре прошло несколько ходов, и теперь у Бориса есть подготовленные заклинания. В начале хода в его разломах находятся карты «Искра» и «Рваная молния» (см. рис. ниже). Заклинание «Искра» подготовлено в разломе I. Он открыт, а значит, Борис может произнести это заклинание либо сейчас, либо на одном из следующих ходов. Заклинание «Рваная молния» подготовлено в разломе III. Он закрыт, поэтому Борис должен произнести заклинание на этом ходу.



Для начала Борис решает произнести заклинание «Рваная молния». Он сразу же помещает его в стопку сброса, а затем применяет эффект «Произнесение», нанося 3 урона исчадию. Далее у Бориса есть возможность сбросить карту из руки, чтобы любой игрок настроил свой закрытый разлом с наименьшей стоимостью настройки.



Наконец, Борис решает не произносить заклинание «Искра». Оно останется в разломе на следующий ход и пригодится, если в игре появится приспешник.

Некоторые игровые эффекты позволяют произносить подготовленные заклинания других игроков. Произнося чужое заклинание, считайте, что текст его карты относится к вам. Вы сами принимаете все решения, связанные с этим заклинанием, однако, сбрасывая его карту, вы кладёте её на верх стопки сброса подготовившего его игрока.

Например, вы разыгрываете «Вихревую перчатку», чтобы произнести заклинание «Мыслеформенный фамилляр», подготовленное союзником. «Мыслеформенный фамилляр» нанесёт 1 дополнительный урон за каждое подготовленное вами (а не союзником) заклинание. Также именно вы решите, кому нанесёт урон «Мыслеформенный фамилляр» — исчадию или приспешнику.

ХОД ИГРОКА. ОСНОВНАЯ ФАЗА (ФАЗА 2)

В своей основной фазе игрок может выполнить любые из описанных ниже 8 действий в любом порядке и любое количество раз.

Например, вы можете разыграть самоцвет, получить карту, подготовить заклинание, разыграть ещё один самоцвет и получить ещё одну карту.

1. Разыграть карту самоцвета или реликвии

- Разыгрывая карту, вы обязаны выполнить всё, что на ней написано, если это возможно.
- Если на карте есть слово «ИЛИ», выберите лишь один из перечисленных вариантов. Если вы можете выполнить эффект только одного варианта, вы должны выбрать его.
- Вы можете получить эфир (☼), даже если решите его не тратить.
- Весь полученный, но не потраченный за ход эфир (☼) сгорает. Эфир не копится из хода в ход. Также его нельзя передать другим игрокам.
- В конце хода все разыгранные вами карты самоцветов и реликвий помещаются на верх вашей стопки сброса в выбранном вами порядке.

2. Получить карту

- Вы можете получить карту из запаса, потратив столько полученного в течение этого хода эфира (☼), сколько указано в правом верхнем углу карты.
- Получив карту, немедленно положите её на верх вашей стопки сброса.

3. Получить энергию

- Вы можете потратить 2 эфира (☼), чтобы получить 1 энергию.
- Получив энергию, положите жетон энергии на ваш планшет игрока под описание способности.
- Вы не можете тратить эфир (☼), чтобы энергию мог получить союзник.
- У вас не может быть больше энергии, чем предусматривает ваша способность. Максимально возможное число энергии определяется количеством клеток на планшете игрока: 4, 5 или 6.

Важные термины

Ранг исчадия. Некоторые эффекты связаны с рангом исчадия. Это наибольшее значение среди рангов находящихся в игре и сброшенных карт исчадия. Обычно это ранг последней карты исчадия, которую взяли из колоды.

Связь. У некоторых заклинаний есть способность «Связь». Вы можете подготовить 2 заклинания со связью в одном разломе. Когда вы произносите одно из этих заклинаний, вы не обязаны произносить другое заклинание, подготовленное в том же разломе.

Открываемые карты. Всякий раз, открывая карту с верха какой-либо колоды, возвращайте её на верх этой колоды. Если вы открываете сразу несколько карт, возвращайте их в выбранном вами порядке.

Порядок сброса

Когда вы произносите заклинание, оно немедленно помещается на верх вашей стопки сброса до применения его эффекта. Полученные карты также немедленно кладутся на верх вашей стопки сброса.

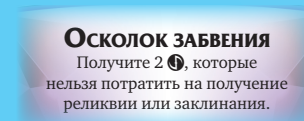
Все карты самоцветов и реликвий, которые вы разыгрываете, кладутся в вашу игровую зону. В конце хода, в фазе добора, положите их в сброс в выбранном вами порядке.

ПРИМЕР ПОЛУЧЕНИЯ И ТРАТЫ ЭФИРА В ОСНОВНОЙ ФАЗЕ

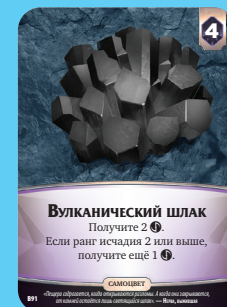
Сейчас первый ход Анны, и у неё в руке 1 «Осколок забвения», 2 «Кристалла» и 2 «Искры».



Она разыгрывает 2 «Кристалла», чтобы получить 2 эфира (☼), а затем — «Осколок забвения», чтобы получить 2 (☼), которые нельзя потратить на получение реликвии или заклинания.



У Анны суммарно 4 эфира (☼). Распорядиться им можно несколькими способами. Анна тратит все 4 эфира (☼) чтобы получить карту «Вулканический шлак». Она немедленно кладёт её на верх своей стопки сброса.

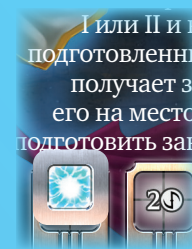


ИЛИ

Анна могла бы потратить 4 эфира (☼), чтобы получить 2 энергии.

ИЛИ

Анна могла бы потратить 2 эфира (☼) от «Кристаллов» на получение карты «Тотем мага» стоимостью 2 эфира (☼), а 2 эфира (☼) от «Осколка забвения» — на получение 1 энергии.



4. Настроить разлом

- Вы можете настроить закрытый разлом, заплатив стоимость настройки, указанную рядом с центром этого жетона разлома.
- Настраивая разлом, поворачивайте его жетон на 90° по часовой стрелке. В настроенном на этом ходу разломе можно подготовить заклинание.
- За один ход вы можете сколько угодно раз настраивать разломы и настроить сколько угодно разломов. Вы можете настроить разлом и не подготавливать в нём заклинание.
- Разлом, повернутый жёлтым сектором вверх, можно открыть эффектом, который в ином случае настроил бы этот разлом.

5. Открыть разлом

- Вы можете открыть закрытый разлом, заплатив стоимость открытия, указанную сверху этого жетона разлома. Стоимость открытия снижается всякий раз, когда вы настраиваете разлом.
- Открыв разлом, переверните его жетон на лицевую сторону. Открытые разломы остаются таковыми до конца игры. Заклинание может быть подготовлено в разломе, который был открыт на любом ходу, включая текущий.

6. Подготовить заклинание в разломе

- Чтобы подготовить заклинание, выложите его карту из руки в открытый разлом или в закрытый разлом, настроенный во время текущего хода. В каждом разломе может находиться лишь 1 заклинание (исключение — заклинания со способностью «Связь», см. подробнее на с. 14). Вы не можете подготовить заклинание в разломе, в котором уже есть заклинание. Вы можете подготавливать заклинания только в своих разломах.
- Подготовленные заклинания можно произнести в фазе заклинаний вашего следующего хода.

7. Применить эффект «Подготовка»

- Вы можете применить эффекты «Подготовка» ваших подготовленных карт заклинаний, если их можно применить в основной фазе. Сделать это можно на том же ходу, на котором было подготовлено заклинание, или во время последующих ходов (если заклинание всё ещё останется подготовленным).

8. Применить эффект «ДЛЯ СБРОСА»

- У некоторых карт сил исчадия есть эффекты «ДЛЯ СБРОСА». В своей основной фазе вы можете сбросить такую карту, целиком выполнив описанные требования после фразы «ДЛЯ СБРОСА». Если карта силы сбрасывается таким способом, эффект её силы не применяется.

ПРИМЕР НАСТРОЙКИ И ОТКРЫТИЯ РАЗЛОМОВ

Предположим, что на первом ходу Анне доступно больше возможностей.

В её руке 1 «Осколок забвения», 2 «Кристалла» и 2 «Искры». Сейчас её основная фаза.

У Анны есть лишь один открытый разлом, поэтому, если она хочет подготовить оба заклинания, ей придётся либо открыть, либо настроить ещё один разлом.

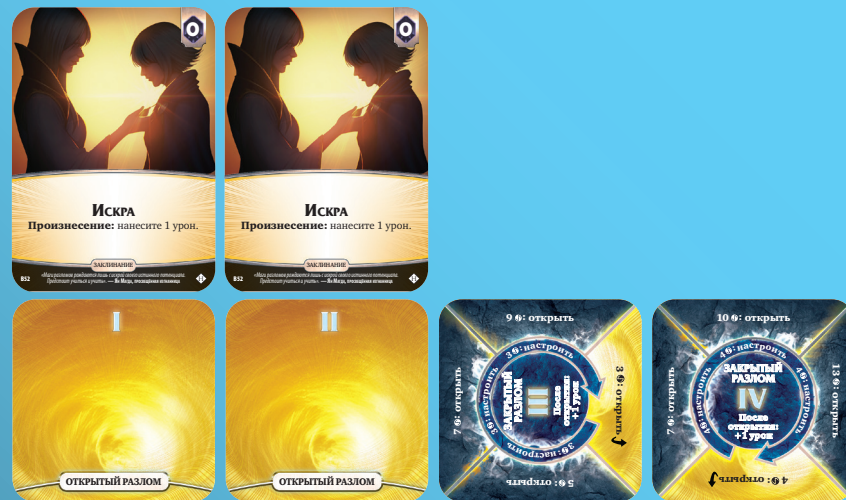


Анна начинает основную фазу с того, что разыгрывает 2 «Кристалла», получая 2 эфира (⬢), и «Осколка забвения», получая ещё 2 эфира (⬢). У неё есть 3 варианта подготовить обе «Искры»:

1. Она может настроить разлом II за 2 эфира (⬢), потратив эфир, полученный от «Осколка забвения». У Анны останется 2 эфира (⬢) на получение 1 энергии, приобретение «Тотема мага» или настройку разлома II ещё один раз.
2. Она может открыть разлом II за 4 эфира (⬢).
3. Она может настроить разлом III за 3 эфира (⬢) или разлом IV за 4 эфира (⬢).

Анна решает открыть разлом II (вариант 2). Она переворачивает жетон разлома II на лицевую сторону. Этот разлом останется открытым до конца игры. Анна сможет подготавливать в нём заклинания на текущем и будущих ходах, не тратя на это дополнительный эфир (⬢).

Наконец, Анна подготавливает обе «Искры», выкладывая их над разломами I и II. Оба заклинания «Искра» Анна сможет произнести в фазе заклинаний своего следующего хода.



ХОД ИГРОКА. ФАЗА ДОБОРА (ФАЗА 3)

Завершив основную фазу, положите все ваши карты самоцветов и реликвий, разыгранные во время хода, на верх вашей стопки сброса в любом порядке.

Затем, держа в руке все неразыгранные карты, берите новые карты с верха вашей колоды, пока в вашей руке не будет 5 карт.

Если в вашей колоде не хватает карт, чтобы взять или открыть нужное количество, возьмите/откройте столько карт, сколько есть. Затем переверните вашу стопку сброса (она становится новой колодой) и продолжайте брать/открывать карты. В этой игре вы никогда не перемешиваете свою колоду.

Примечания:

- Вы не можете произвольно сбрасывать карты во время хода. В отличие от других игр с построением колоды, вы не сбрасываете карты, оставшиеся в руке в конце каждого хода.
- Вы в любое время можете просматривать вашу стопку сброса, но не можете менять порядок карт в ней.
- Вы не можете просматривать вашу колоду.
- В игре нет ограничения на количество карт в руке.



Колода не перемешивается

В отличие от многих других игр с построением колоды, вы не перемешиваете стопку сброса, когда в личной колоде не остаётся карт. Просто переверните стопку сброса, и она станет вашей новой колодой.

ПРИМЕР ФАЗЫ ДОБОРА

Сейчас конец одного из ходов Бориса. В фазе заклинаний он произнёс заклинание «Рваная молния» и сразу же положил его на верх своей стопки сброса. Применяя эффект этого заклинания, Борис сбросил из руки «Кристалл» и положил его на «Рваную молнию».



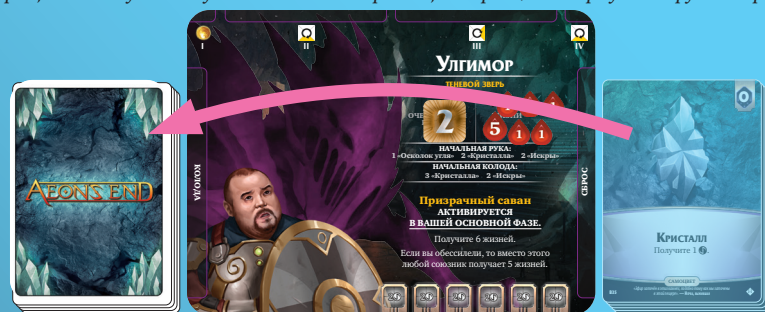
В основной фазе он разыграл «Первобытного идола», 3 «Кристалла» и «Вулканический шлак». Благодаря «Первобытному идолу» Борис настроил свой разлом III. Он также потратил 5 от «Вулканического шлака» и «Кристаллов» на получение «Огненного ливня».

Получив карту «Огненный ливень», Борис положил её на карту «Кристалл», лежащую на самом верху его стопки сброса. На этом основная фаза Бориса закончилась.

В начале фазы добора он должен в любом порядке сбросить «Первобытного идола», 3 «Кристалла» и «Вулканический шлак». Борис сначала помещает в стопку сброса «Первобытного идола», за ним «Вулканический шлак», а затем все «Кристаллы».



Теперь Борис берёт карты с верха своей колоды, пока у него не будет 5 карт в руке. В его колоде осталось всего 2 карты. Борис забирает их и, не перемешивая, переворачивает стопку сброса, превращая её в новую колоду. После этого он берёт ещё 3 карты, и теперь у него в руке 5 карт.



ВКРАТЦЕ О ХОДЕ ИСЧАДИЯ

1. Основная фаза

Примените эффекты всех карт приспешников и сил в игре в порядке появления этих карт (от более старых к новым).

2. Фаза добора

Возьмите 1 карту из колоды исчадия.

- Если это карта атаки, немедленно примените её эффект.
- Если это карта приспешника или силы, добавьте её в игру, поместив на неё необходимое число жетонов жизней или сил. Примените все эффекты, следующие за словом **«НЕМЕДЛЕННО»** на карте. Другие эффекты не применяются на этом ходу.

Если в какой-либо момент число жизней игрока уменьшилось до 0, он становится обессиленным. См. подробнее на с. 19.

ХОД ИСЧАДИЯ. ОСНОВНАЯ ФАЗА (ФАЗА 1)

Игроки применяют эффекты каждой карты приспешника и силы в игре, начиная с карты, появившейся в игре раньше всех, и далее в порядке появления этих карт.

- Эффекты **«ПОСТОЯННО»** применяются в этой фазе.
- С каждой карты силы в игре убирается 1 жетон силы. Если вы убрали с карты последний жетон силы, примените эффект, описанный после фразы **«СИЛА X»**, затем сбросьте её.

ПРИМЕР ОСНОВНОЙ ФАЗЫ ИСЧАДИЯ

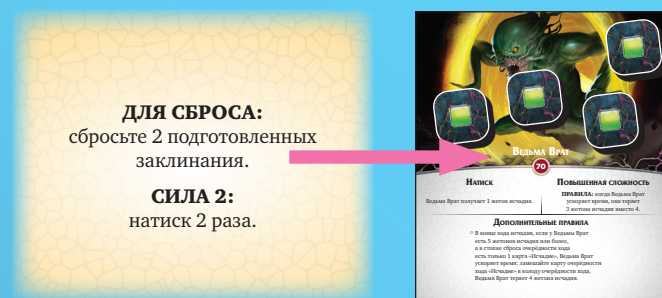
В игре прошло несколько раундов. Игроки взяли карту «Исчадие» из колоды очерёдности хода. Ведьма Врат начинает ход с 1 жетоном исчадия. В игре находятся карты исчадия: «Катакомбный летун», «Планарное столкновение» (с 1 жетоном силы) и «Парадоксальный зверь». Они появились в игре в перечисленном порядке, поэтому Анна и Борис применяют их эффекты в этой очерёдности.



- 1 Сначала применяется постоянный эффект «Катакомбного летуна» — натиск и 1 урон Грейвхолду. У всех исчадий свой эффект натиска, указанный на их планшетах. Эффект натиска Ведьмы Врат приносит ей 1 жетон исчадия, поэтому Борис добавляет новый жетон исчадия на планшет Ведьмы Врат; теперь у неё их 2. Помимо этого, «Катакомбный летун» нанёс 1 урон Грейвхолду, поэтому Анна уменьшает значение жизней Грейвхолда с 30 до 29.



- 2 Далее игроки убирают 1 жетон силы с карты силы «Планарное столкновение». На ней не остаётся жетонов сил, поэтому Анна и Борис применяют её эффект, который предписывает провести натиск дважды. Игроки добавляют 2 новых жетона исчадия Ведьме Врат, и теперь у неё их 4. Карта «Планарное столкновение» сбрасывается.



- 3 Наконец, применяется постоянный эффект «Парадоксального зверя», который наносит урон Грейвхолду, равный числу жетонов исчадия у Ведьмы Врат. У неё 4 жетона исчадия, поэтому «Парадоксальный зверь» наносит 4 урона. Анна уменьшает значение жизней на счётчике Грейвхолда на 4: с 29 до 25.



ХОД ИСЧАДИЯ. ФАЗА ДОБОРА (ФАЗА 2)

Возьмите карту исчадия из колоды:

- Если в колоде исчадия нет карт, а вам нужно взять из неё карту, вместо этого проведите натиск 3 раза.

Сделайте следующее в зависимости от типа взятой карты:

- Карта атаки**
Немедленно примените эффекты карты в том порядке, в котором они указаны на карте. Затем положите карту в стопку сброса исчадия.
- Карта приспешника**
Примените эффект, описанный после слова «**НЕМЕДЛЕННО**» (если есть). Затем добавьте эту карту приспешника в игру, поместив на неё указанное число жетонов жизней.
- Карта силы**
Примените эффект, описанный после слова «**НЕМЕДЛЕННО**» (если есть). Затем добавьте эту карту силы в игру, поместив на неё указанное число жетонов сил.

Когда вы применяете эффекты карты:

- Применяя эффект, который нельзя выполнить целиком, применяйте его в как можно более полном объёме. Если вам даётся выбор между двумя вариантами, вы обязаны выбрать вариант, эффект которого можете применить полностью.
- Постоянные эффекты и эффекты сил применяются лишь в основной фазе исчадия. Игнорируйте их на только что добавленных в игру картах приспешников и сил до следующего хода исчадия.

Неоднозначность

Карты исчадия могут приводить к ситуациям, в которых не будет чётко ясно, на кого применяется эффект. В этих случаях игроки должны решить это сами.

Например, вы применяете эффект карты исчадия, который наносит урон игроку с наименьшим числом жизней, а таких игроков двое. Вы должны договориться, кто из них получит урон.

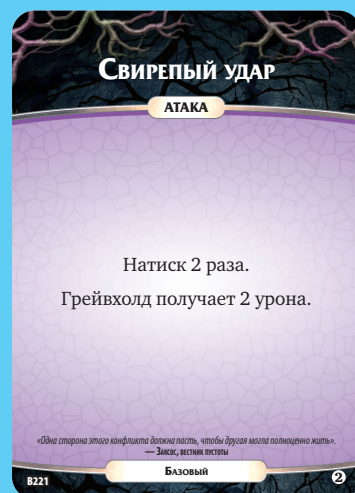
Другая карта исчадия наносит урон игроку с наибольшим числом энергии, а ни у кого из игроков нет энергии. Вы должны сами выбрать того, кто получит урон.

Применяя эффект карты исчадия, который нельзя выполнить целиком, применяйте его в как можно более полном объёме.

Например, карта исчадия гласит: «Любой игрок уничтожает 5 карт из руки». Если ни у кого из игроков нет 5 или более карт, то уничтожить карты должен игрок с наибольшим числом карт в руке.

ПРИМЕРЫ ФАЗЫ ДОБОРА ИСЧАДИЯ

Полностью отыграв основную фазу исчадия, Анна и Борис переходят к его фазе добора. В ней они берут карту из колоды исчадия и разыгрывают её. Ниже приведены примеры того, как разыгрываются карты исчадия всех 3 типов.



ПРИМЕР С КАРТОЙ АТАКИ

В этом примере Анна и Борис берут из колоды Ведьмы Врат карту атаки «Свирепый удар».

Эффекты карты атаки применяются сразу же. Эффект «Свирепого удара»: «Натиск 2 раза. Грейвхолд получает 2 урона».

Эффект натиска Ведьмы Врат — добавление 1 жетона исчадия, поэтому Анна кладёт 2 жетона исчадия на планшет Ведьмы Врат.

Затем Борис уменьшает значение жизней Грейвхолда на 2: с 25 до 23.

Наконец, игроки кладут карту «Свирепый удар» в стопку сброса исчадия.



ПРИМЕР С КАРТОЙ ПРИСПЕШНИКА

В этом примере Анна и Борис берут из колоды Ведьмы Врат карту приспешника «Маг Эндер».

У этого приспешника нет немедленного эффекта, а значит, он просто добавляется в игру. У него 9 жизней, поэтому Анна и Борис помещают на его карту один жетон жизней со значением 5 и четыре жетона жизней со значением 1.

Они также видят его постоянный эффект и знают, что их ждёт в следующей основной фазе исчадия. Они не применяют этот эффект на текущем ходу, поскольку постоянные эффекты действуют лишь в основной фазе исчадия, а на этом ходу она уже прошла.



ПРИМЕР С КАРТОЙ СИЛЫ

В этом примере Анна и Борис берут из колоды Ведьмы Врат карту силы «Вихрь недугов».

Так как это карта силы, она просто добавляется в игру. На карте написано «СИЛА 1», поэтому Анна и Борис помещают на неё 1 жетон силы. У карты нет немедленного эффекта, и игроки больше ничего с ней не делают на этом ходу.

Они также видят эффект силы и знают, что произойдёт, когда его придётся применить. Жетоны сил убираются во время основной фазы исчадия. Тогда же применяются и эффекты сил. Ничего из этого не происходит на текущем ходу, так как основная фаза исчадия уже прошла.

У «Вихря недугов» есть эффект «ДЛЯ СБРОСА». Во время своей основной фазы игрок может сделать описанное на карте, чтобы сбросить её.

ОБЕССИЛИВАНИЕ

Если в какой-либо момент число жизней игрока уменьшилось до 0, он становится обессиленным. Сделайте следующее в указанном порядке:

- Примените эффект натиска исчадия 2 раза. Если игрок обессилен во время применения эффекта натиска, закончите применять этот эффект, а затем перейдите к эффектам обессиливания игрока.
- Обессиленный игрок уничтожает 1 из своих разломов (открытый или закрытый), сбрасывая подготовленное в нём заклинание, если оно есть. Уничтоженный разлом уберите в коробку — в этой партии у игрока не будет возможности его восстановить. Оставшиеся разломы не меняют своё положение.
- Обессиленный игрок сбрасывает все свои жетоны энергии.

Обессиленный игрок продолжает игру как обычно, но со следующими ограничениями:

- Обессиленные игроки не получают жизней.
- Когда карта наносит урон игроку с наименьшим числом жизней, он всегда наносится необессиленному игроку с наименьшим числом жизней.
- Если обессиленный игрок должен получить урон, то вместо него удвоенное число этого урона получает Грейвхолд. Это правило применяется и в ситуации, когда игроку наносится больше урона, чем требуется, чтобы он стал обессиленным.

Если все игроки стали обессиленными, партия немедленно завершается их поражением.

ИГРОВЫЕ ТЕРМИНЫ

Союзник

Союзник — это любой игрок, кроме вас.

Уничтожить

Уничтожаемые карты убираются из игры. В этой партии их никак нельзя использовать и с ними нельзя взаимодействовать.

Эффекты «ИЛИ»

Когда карта даёт два варианта, разделённых словом «ИЛИ», вы можете выбрать любой из них, но только если способны выполнить его полностью. Если не можете, вы обязаны выбрать тот вариант, который способны выполнить в наиболее полном объёме.

«ДЛЯ СБРОСА»

У некоторых карт сил исчадия есть эффект «ДЛЯ СБРОСА».

В своей основной фазе любой игрок может сбросить такую карту, целиком выполнив всё, что описано после фразы «ДЛЯ СБРОСА».

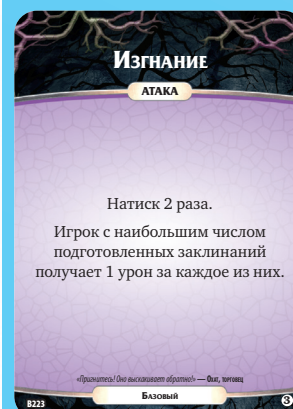
Если карта силы сбрасывается таким способом, её эффект не применяется.

«Натиск»

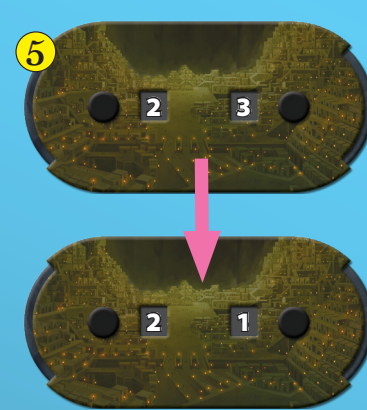
У некоторых карт исчадия есть эффект «Натиск». У каждого исчадия уникальный эффект натиска, указанный на его планшете.

ПРИМЕР ОБЕССИЛИВАНИЯ

Прошло несколько ходов. В фазе дбора исчадия Анна и Борис берут карту «Изгнание» и применяют её эффект — «Натиск 2 раза. Игрок с наибольшим числом подготовленных заклинаний получает 1 урон за каждое из них». Прежде всего, Ведьма Врат получает 2 жетона исчадия, и теперь у неё их 3. Затем:



- 1 У Анны есть 3 подготовленных заклинания. Их больше, чем у Бориса. Следовательно, Анна получает 3 урона. Однако у неё всего 2 жизни. Первые 2 урона обессиливают её, из-за чего она:
- 2 дважды применяет эффект натиска Ведьмы Врат — та получает 2 жетона исчадия, увеличивая их количество до 5;
- 3 уничтожает свой разлом IV и сбрасывает подготовленное в нём заклинание;
- 4 сбрасывает все свои жетоны энергии.
- 5 Оставшийся 1 урон удваивается и наносится Грейвхолду — Анна уменьшает значение жизней Грейвхолда с 23 до 21.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда выполняется любое из описанных ниже условий.

Игроки побеждают, если справедливо хотя бы одно из следующего:

- В конце любого хода у исчадия нет ни карт в колоде, ни карт приспешников и сил в игре.
- У исчадия 0 жизней.

Игроки терпят поражение, если справедливо хотя бы одно из следующего:

- Все игроки обессилены (у всех по 0 жизней).
- У Грейвхолда 0 жизней.

Помимо этого, у исчадия могут быть особые условия победы, указанные на его планшете, из-за которых игроки также могут потерпеть поражение.



ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ

В игре можно менять уровень сложности. Чтобы играть на нормальном уровне, просто используйте обычные правила. Чтобы изменить уровень сложности, сделайте так, как описано ниже.

НОВИЧКИ

Каждый игрок начинает с 12 жизнями (на 2 больше).
Грейвхолд начинает с 35 жизнями (на 5 больше).
У исчадия на 10 жизней меньше.

ЭКСПЕРТЫ

Используйте правила области «Повышенная сложность» на планшете исчадия. Они могут изменять области «Подготовка к игре», «Натиск» и «Дополнительные правила» этого исчадия.

ИСТРЕБЛЕНИЕ

Используйте правила области «Повышенная сложность» на планшете исчадия. Также каждый игрок начинает с 8 жизнями (на 2 меньше).
Грейвхолд начинает с 25 жизнями (на 5 меньше).
У исчадия на 10 жизней больше.

ИГРА В ОДИНОЧКУ

Вы можете играть в одиночку, управляя несколькими магами. В этом случае просто следуйте всем обычным правилам, считая, что число игроков равно числу ваших магов. Советуем не играть более чем двумя магами сразу.

Чтобы сыграть в полноценном одиночном режиме (одним магом), обратитесь к таблице по сбору колоды исчадия (см. на с. 10 или здесь ниже).

Соберите колоду очередности хода из 3 любых карт очередности хода игроков и 2 карт «Исчадие». Взяв из этой колоды карту очередности хода любого игрока, делайте свой ход.

В одиночном режиме вы сами себе союзник. Например, если карта даёт энергию союзнику, вы сами получаете её. Если эффект действует на вас и на другого игрока, вы дважды применяете его на себя.

Вы не терпите поражение, если обессиливаете. Но вы терпите поражение, если жизни Грейвхолда уменьшаются до 0. В остальном играйте как обычно.

Вот несколько способов облегчить игру, выступая за единственного мага:

- Играйте с 4 картами очередности хода игроков.
- Начните партию с 12 или 15 жизнями.

ПАМЯТКА ПО СБОРУ КОЛОДЫ ИСЧАДИЯ

- Разделите 9 особых карт исчадия на 3 стопки по их рангу. Сверьтесь с таблицей ниже и добавьте случайные базовые карты исчадия нужного ранга в каждую стопку в зависимости от числа игроков.

ДОБАВЛЯЕМЫЕ БАЗОВЫЕ КАРТЫ ИСЧАДИЯ	1 ИГРОК	2 ИГРОКА	3 ИГРОКА	4 ИГРОКА
РАНГ 1	1	3	5	8
РАНГ 2	3	5	6	7
РАНГ 3	7	7	7	7