

КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ

DEAD & CELLS

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ПРАВИЛА ИГРЫ

*Вы уже были здесь.
Придя в себя и поднявшись,
вы узнаете это место.*

*Но что вы здесь делаете?
Как отсюда выбраться?
Что за ужасный запах?
Не веля теряя голову,
нужно докопаться до сути
происходящего.*

*Правда, копать
особо некуда:
вы и так на самом
дне, и, похоже,
вам предстоит
выбраться отсюда.*

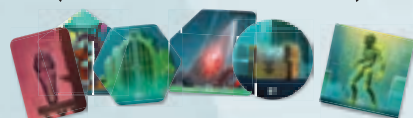
*Чёрт, ну и дыра!
Интересно, кто тут главный?*

КОМПОНЕНТЫ

БИОТЫ



4 двусторонних планшета биомов
(6 биомов и 1 двойной биом)



169 тайлов биомов

ПЛАНШЕТЫ ИГРОКОВ



4 планшета Безголовых



1 планшет
для одиночной
игры

КАРТЫ



119 карт
улучшений



21 карта
колодца



24 карты боя



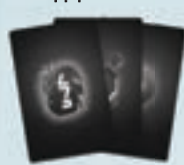
115 карт
монстров



3 карты боя для
одиночной игры



67 карт
снаряжения



7 карт рун



43 карты
боссов



20 фольгированных
карт секретов

МАРКЕРЫ ИГРОКОВ



4 маркера
зелёных
свитков



4 маркера
фиолетовых
свитков



4 маркера
красных
свитков



1 жетон
первого
игрока



4 маркера
максимального
здоровья



1 маркер
Серенады

ПРОЧЕЕ



1 пластиковая
фигурка группы



1 жетон
стены/дыры



1 маркер раунда
боя



6 жетонов
сюрикенов



2 жетона
ключей



4 жетона
тревоги



18 жетонов
червей



3 жетона
фонарей



3 жетона
колоколов

ПЛАНШЕТЫ



1 планшет мутаций



1 вспомогательный планшет



1 планшет боя

ПАМЯТКИ



3 памятки
боссов



4 памятки игрока/
Безголовых

ЖЕТОНЫ БОЯ



30 жетонов
урона



12 жетонов
щитов



6 жетонов
золотых щитов

ЖЕТОНЫ СОСТОЯНИЙ



6 жетонов
отравления



6 жетонов
заморозки



6 жетонов
горения



6 жетонов
кровотечения



6 жетонов
мишени

ДОБЫЧА



2 жетона
фиолетовых
свитков



2 жетона
зелёных
свитков



2 жетона
красных
свитков



3 жетона
зелий



12 жетонов
клеток



4 больших
жетона
клеток



12 жетонов
золотых
зубов



4 больших
жетона
золотых зубов

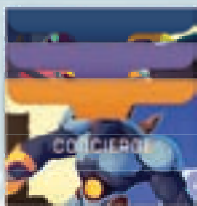
КОРОБОЧКИ



7 коробочек для биомов



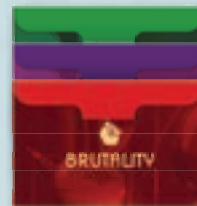
1 коробочка для колоды колодца



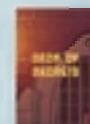
3 коробочки для боссов



1 коробочка для колод Безголовых



3 коробочки для колод улучшений



1 коробочка для колоды секретов

ПОДГОТОВКА К ПЕРВОЙ ПАРТИИ

Откройте все упаковки с картами (**большими и маленькими**) и поверните их так, чтобы были видны коды в правом нижнем углу карт.

Этими кодами обозначается порядок сортировки карт. НЕ сортируйте карты ни по рубашкам, ни по цветам!

Разделите колоды в соответствии с описанием ниже, начиная с п. 1 «НАЧАЛЬНЫЕ КОЛОДЫ». Код, указанный вслед за названием колоды, обозначает количество карт в колоде.

Храните все карты по порядку.

Выдавите все жетоны и маркеры из картонных листов. Сложите все тайлы и особые жетоны (их перечень см. ниже) вместе с соответствующими колодами биомов/боссов и вложите в предназначенные для них коробочки. Положите коробочки в отведённые места в органайзере.

Положите все оставшиеся маркеры и жетоны в отделения для хранения в органайзере.



1. НАЧАЛЬНЫЕ КОЛОДЫ

- Безголовые (ST, большие карты 01–24)
- Серенада (ST, большие карты 25–27)
- Снаряжение (ST, маленькие карты 01–08)

2. КОЛОДЫ УЛУЧШЕНИЙ

- Живучесть (SV, большие карты 01–42)
- Тактика (TC, большие карты 01–40)
- Брутальность (BR, большие карты 01–37)
- Зброшенный колодец (W, большие карты 01–21)

3. КОЛОДЫ БОССОВ

- Привратник (C1, большие карты 01–15)
- Чертежи Привратника (C1, маленькие карты 01–05)
- Хранительница времени (C2, большие карты 01–07)
- Чертежи Хранительницы времени (C2, маленькие карты 01–05)
- Жетоны сюрикенов (C2, 6 жетонов)
- Десница короля (C3, большие карты 01–21)
- Чертежи Десницы короля (C3, маленькие карты 01–03)

4. БИОТЫ

- Тюремные камеры (B1, большие карты 01–13)
- Чертежи тюремных камер (B1, маленькие карты 01–08)
- Тайлы тюремных камер (B1, 01–15)
- Сточные канавы (B2, большие карты 01–16)
- Чертежи сточных канав (B2, маленькие карты 01–09)
- Тайлы сточных канав (B2, 01–20)
- Тюремные башни (B3, большие карты 01–17)
- Чертежи тюремных башен (B3, маленькие карты 01–09)
- Тайлы тюремных башен (B3, 01–20)
- Деревня на сваях (B4, большие карты 01–14)
- Чертежи деревни на сваях (B4, маленькие карты 01–09)
- Тайлы деревни на сваях (B4, 01–21)
- Жетоны червей (B4, 18 жетонов)

- Часовая башня (B5, большие карты 01–18)
- Чертежи часовой башни (B5, маленькие карты 01–09)
- Тайлы часовой башни (B5, 01–29)
- Жетоны фонарей (B5, 3 жетона)
- Зброшенный склеп (B6, большие карты 01–17)
- Чертежи заброшенного склепа (B6, маленькие карты 01–08)
- Тайлы заброшенного склепа (B6, 01–23)
- Жетоны колоколов (B6, 3 жетона)
- Королевский замок (B7, большие карты 01–20)
- Чертежи королевского замка (B7, маленькие карты 01–09)
- Карты тревоги для королевского замка (B7, маленькие карты 10–14)
- Тайлы королевского замка (B7, 01–41)
- Жетоны ключей (B7, 2 жетона)
- Жетоны тревоги (B7, 4 жетона)

ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА

ОТДЕЛЕНИЯ ДЛЯ ХРАНЕНИЯ:
• Жетонов
• Маркеров

УДАЛЁННЫЕ КАРТЫ

5. КОЛОДА СЕКРЕТОВ
Карты секретов
(S, маленькие карты 01–20)

ОТДЕЛЕНИЯ ДЛЯ ХРАНЕНИЯ:
• Жетонов
• Маркеров

Пластиковая фигурка группы

КАРТЫ РУН

(R, маленькие карты 01–07)



Положите карты рун в соответствующие ячейки на планшете мутаций чёрно-белой стороной вверх.

Оставшиеся пустые ячейки пригодятся потом.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ВНИМАНИЕ!

Не перемешивайте колоды с символом : карты в них всегда должны лежать в одном и том же порядке. Если вдруг перемешали, можно отличить их по буквенному индексу и числу и разложить в нужном порядке.

- 1 Подготовьте **планшет мутаций 1a**, **вспомогательный планшет 16**, **планшет боя 1b** и **планшет биома 1r**, как показано на рисунке ниже.
- 2 Положите **маркер раунда боя** на **планшет боя** в ряд .
- 3 Положите **жетоны урона, щитов, золотых зубов, клеток и состояний** в общий запас рядом с планшетами.
- 4 Положите 3  **колоды улучшений**,  **колоду колодца** и  **колоду секретов** лицевой стороной вниз рядом с **планшетом мутаций**. Карта 01 должна лежать лицевой стороной вниз в самом низу стопки, а последняя (двусторонняя) карта — сверху, как показано на рисунке ниже.

ПОДГОТОВКА БИОТОВ

Ваши первые несколько забегов начнутся в биоме «Тюремные камеры» (позже вы узнаете, когда можно будет начинать где-то ещё). Подготовка каждого биома проводится как на **вспомогательном планшете**, так и на **планшете биома**.

- 5 Подготовьте компоненты биома: возьмите все компоненты для биома «Тюремные камеры» (карты монстров, карты элитных монстров, карты чертежей, тайлы тюремных камер) и возьмите колоду **карт снаряжения**.

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ ПЛАНШЕТ

- 6 Перемешайте **карты монстров** и положите их в предназначенную для них ячейку.
- 7 Перемешайте **карты элитных монстров** и положите их в предназначенную для них ячейку.
- 8 Положите  **карты чертежей** в предназначенную для них ячейку.
- 9 Перемешайте **карты снаряжения** и положите в предназначенную для них ячейку.

ПЛАНШЕТ БИОМА

- 10 Перемешайте **тайлы тюремных камер** и разложите их лицевой стороной вниз случайным образом в ячейки на планшете биома, ориентируясь на форму. Уберите все оставшиеся тайлы обратно в коробочку.
- 11 Разместите группу в начальной ячейке слева на планшете биома.



ПОДГОТОВКА ИГРОКА

- 1 Каждый игрок берёт себе **планшет** понравившегося **Безголового**. Уберите все неиспользуемые планшеты Безголовых в коробку с игрой.
- 2 Возьмите по 1 **маркеру свитка** каждого цвета (зелёного, фиолетового, красного) и положите их в первые ячейки для свитков соответствующих цветов, как показано на рисунке справа.
- 3 Положите **маркер максимального здоровья** на шкалу здоровья — на четвёртое слева сердце. Вы начинаете игру с 3 очками здоровья, как указано в крайней левой ячейке на зелёной шкале живучести.
- 4 Перемешайте колоду **карт боя** вашего Безголового и **возьмите из неё 3 карты**. Изучите их, но не показывайте другим игрокам. Положите остальные карты слева от своего планшета Безголового в качестве **личной колоды**.
- 5 Выдайте каждому участнику соответствующую **памятку игрока/Безголового** (на другой её стороне находится **памятка** по символам).
- 6 Выдайте любому участнику **жетон первого игрока**.

ПОДГОТОВКА ПРИ ИГРЕ ВЧЕТВЕРОМ

В начале игры вчетвером нужно выдать по 1 жетону урона  2 любым Безголовым.



ПЛАНШЕТ БЕЗГОЛОВОГО

ВЫБОР БЕЗГОЛОВОГО

Выбор Безголового, за которого вы будете играть, — первое решение, которое вам предстоит принять в игре. Не беспокойтесь: при желании можно будет хоть каждый раз выбирать себе нового Безголового!

Несмотря на то, что почти всё в каждой новой партии подготавливается заново, Безголовые сами по себе не меняются, а значит, можно просто выбирать другого!

Вовсе не обязательно отыгрывать все партии одним и тем же составом — можно менять количество игроков хоть в каждой партии. Ничто не мешает вам менять состав!

У каждого Безголового свой набор доступных навыков, которые он может открыть. Давайте взглянем на планшет Безголового.



ПЛАНШЕТ БЕЗГОЛОВОГО

- 1 **Имя.** Имя Безголового и небольшое описание.
- 2 **Шкала здоровья.** Очки здоровья Безголового. Сюда вы будете класть жетоны урона.
- 3 **Личная колода.** Сюда вы кладёте колоду карт боя (лицевой стороной вниз).
- 4 **Стопка сброса.** Сюда вы сбрасываете карты боя (лицевой стороной вверх).
- 5 **Шкалы свитков.** Здесь вы отмечаете изменения способностей Безголового в течение забега.
- 6 **Ячейки для снаряжения.** Сюда вы кладёте карты снаряжения.
- 7 **Активная ячейка.** Сюда вы разыгрываете активную карту во время боя.

ШКАЛЫ СВИТКОВ

Шкалы свитков — это **живучесть**, **тактика** и **брутальность**.

Каждый раз, получая свиток, **продвигайте маркер свитка этого цвета на 1 ячейку вправо**. Тем самым вы будете открывать новые навыки и способности.

Примечание: все способности, находящиеся **СЛЕВА** от маркера свитка, считаются активными.

К примеру, Сожжённый начинает с 3 очками здоровья, поскольку они находятся слева от маркера зелёного свитка. Когда он получит зелёный свиток, маркер продвинется на 1 ячейку вправо, и тогда у Сожжённого станет 4 очка здоровья (3+1). Если маркер продвинется вправо ещё раз, у Безголового останется полученный ранее прирост здоровья, а также появится защита от заморозки. Не забывайте заодно продвигать маркер максимального здоровья и отмечать его новый уровень!

Планшеты Безголовых подробно описаны в соответствующих памятках.



ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

ЗАБЕГ

И вот вы готовы начать **забег**. Забег — это **отдельная партия, заканчивающаяся либо гибелью кого-то из группы, либо победой над боссом**.

Обычные кооперативные игры частенько заканчиваются гибелью игрока. В rogue-lite играх (таких как Dead Cells) гибель означает лишь конец **забега**, но не **игры**. Собственно, гибель — это только начало: с каждым забегом игроки становятся сильнее, как индивидуально, так и в группе.

К этому мы ещё вернёмся чуть позже.

ПРИМЕРЫ ЗАБЕГА

Группа начинает в тюремных камерах, и один из игроков погибает. Это конец забега.



Группа начинает в тюремных камерах, переходит в сточные каналы, сражается с Привратником и побеждает (или проигрывает)! Это конец забега.



БИОМЫ

В настольной игре **«Dead Cells»** биом — это зона, которую группе предстоит исследовать и пройти. Биом состоит из ячеек, занятых встречами, сокровищами, дверями и торговцами. Первый биом в игре — тюремные камеры.

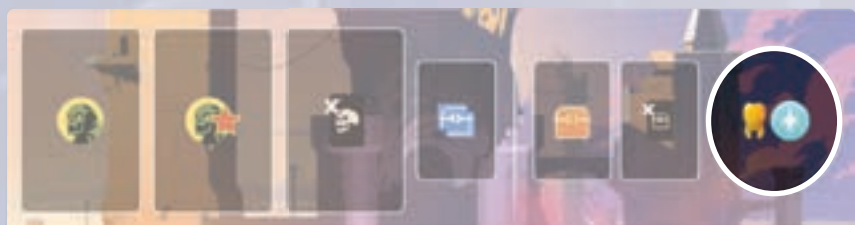
Вы заканчиваете прохождение биома, когда достигаете одной из дверей с выходом.



МЕШОК

Перемещаясь по биому, вы соберёте множество удивительных объектов. Мешок служит хранилищем самых ценных вещей. **Все золотые зубы, зелья и клетки** отправляются в мешок.

Кроме того, в мешке временно хранятся **все предметы, добытые в бою** (см. «Добыча» на с. 11).



ИССЛЕДОВАНИЕ

По мере перемещения группы по биому вы будете выполнять 3 простых шага:

1. ПЕРЕМЕЩАТЬСЯ.

Продвигайтесь по биому, по одной клетке за раз.

2. ОТКРЫВАТЬ

тайл в новой ячейке и применять его свойства.



3. ПРОВЕРЯТЬ, ЖИВЫ ВЫ ИЛИ МЕРТВЫ.

Проверяйте статус группы, чтобы понять, можно ли продолжать забег.

1. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ГРУППЫ

Этот шаг состоит из последовательного выполнения следующего:

- **ВЫБОР** пути (по описанным ниже правилам перемещения).
- **ПРОВЕРКА** наличия нужных рун для прохода коридора (см. «Руны» ниже).
- **ВЫПОЛНЕНИЕ** проверок (см. «Проверки» на с. 8).
- **РАЗМЕЩЕНИЕ** фигурки группы в новой ячейке.

ПРАВИЛА ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

- Группа может перемещаться только между соседними ячейками, соединёнными коридором.
- Группа может перемещаться по коридорам только в направлениях, указанных стрелками.
- Группе запрещается пропускать ячейки.

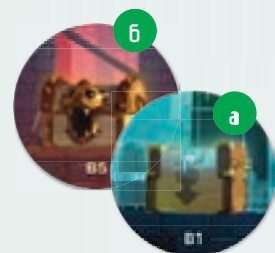
Окончательное решение относительно дальнейшего пути принимает первый игрок (после общего обсуждения).

Руны

- Если в коридоре изображён символ руны  , то для прохода по нему у группы должна быть соответствующая руна (карта этой руны должна лежать цветной (активной) стороной вверх). Если нужной руны нет, группе придётся искать другой путь.

2. ОТКРЫТИЕ ТАЙЛА

Переместив фигурку группы в новую ячейку, вы должны перевернуть лежащий в ней тайл и применить его свойства. Все тайлы, встречающиеся в игре, описаны ниже.



ТАЙЛЫ СОКРОВИЩ И ПРОКЛЯТЫХ СОКРОВИЩ

Тайл сокровища (а). Переверните тайл и получите награду.

Тайл проклятого сокровища (б).

Переверните тайл, получите награду и пострадайте от последствий (см. «Проклятые сокровища» на с. 20).



ТАЙЛЫ ТОРГОВЦЕВ

На тайле торговца изображены 3 вещи:

- а) что можно купить;
- б) сколько это стоит;
- в) сколько раз **группа** может это сделать.

См. «Действия рынка» на с. 13.



ТАЙЛЫ ВСТРЕЧ И ЭЛИТНЫХ ВСТРЕЧ

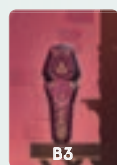
Переворот тайла встречи (а) или элитной встречи (б) – это первый шаг фазы боя.

На этих тайлах показано, кому придётся противостоять и как провести подготовку к бою (см. «Подготовка к бою» на с. 8).



ТАЙЛ ДВЕРИ

Исследуйте новые места и встречайтесь с интересными «людьми»!



ТАЙЛ ТЕЛЕПОРТАЦИИ

Появятся в дальнейших биомах. Вам они недоступны. Пока что.

3. ПРОВЕРКА, ЖИВЫ ВЫ ИЛИ МЕРТВЫ

- Если все участники группы живы, повторите шаги 1–3.
- Если кто-либо из группы погиб, забег заканчивается. Перейдите к разделу «Конец забега» на с. 14.

СИМВОЛЫ НА ТАЙЛАХ



ПЕРВЫЙ ИГРОК *Почему все на меня смотрят?*

Если такой символ идёт в связке с каким-то другим, это означает, что всё это (как плохое, так и хорошее) применяется **только к первому игроку**. Что бы это ни было, это нельзя переадресовать другому игроку.



СМЕНА ПЕРВОГО ИГРОКА *Да здравствую я, новый король!*

Когда открывается такой символ, **жетон первого игрока передаётся следующему участнику** по часовой стрелке. Это действие всегда выполняется самым первым.



ЛИБО... ЛИБО / ИЛИ *Нельзя иметь сразу всё.*

При наличии такой черты вам нужно выбрать **ОДИН** из перечисленных вариантов. Если одним из вариантов является проверка, вы **ДОЛЖНЫ** иметь возможность успешно пройти её; в противном случае этот вариант выбирать нельзя.



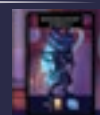
СНАРЯЖЕНИЕ *Я так и знал, что мы здесь не просто так.*

Возьмите верхнюю карту из колоды снаряжения и передайте её одному из Безголовых для экипировки (см. «Карты снаряжения» на с. 12).



ЧЕРТЕЖИ *Даёшь больше крутого шмота в коллекцию!*

Возьмите 1 нижнюю **карту чертежа** из колоды чертежей и положите её в ячейку Коллекционера на **планшете мутаций**. Карта станет доступна позже, в **фазе интербиома** (см. с. 13).



ЗОЛОТОЙ ЗУБ *Фу!.. Хотя... он же из золота.*

Возьмите 1 **жетон золотого зуба** за каждый такой символ и положите его в общий **мешок**.



СВИТОК *Что за ужасный почерк?!*

Продвиньте 1 **маркер свитка** указанного цвета **на 1 ячейку вправо** на 1 любом планшете Безголового.



ПРОБИРКА *Пьём до дна!*

Немедленно уберите 1 **жетон урона** со шкалы здоровья любого Безголового.



КЛЕТКА *Ощути силу!*

Возьмите 1 **жетон клетки** за каждый такой символ и положите его в общий **мешок**.



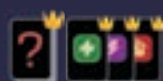
ЗЕЛЬЕ *Как раз то, что нужно.*

Возьмите 1 жетон зелья и положите его в общий мешок. Этот жетон можно потратить, чтобы убрать **ВСЕ** жетоны урона у 1 Безголового **в раунде боя 0 или вместо выполнения действия добычи**.



РУНА *Какое странное свечение...*

Переверните соответствующую **карту руны** на **планшете мутаций**. Порядок использования руны описан на карте. Руна навсегда остаётся у вас (см. «Планшет мутаций» на с. 14).



ПРОВЕРКА *Кажется, будет нелегко.*

Пройдите **проверку** (см. с. 8).

ПРОВЕРКИ



Выполнение проверки — это испытание навыка живучести, брутальности или тактики. Пройденная проверка позволяет следовать выбранным путём или приносит бонусы, а проваленная блокирует прохождение или даже наносит урон.

Проверки бывают 2 типов: **проверка руки** и **проверка колоды**. Оба типа действуют схожим образом.

ПРОВЕРКА РУКИ

Каждый раз, когда встречается любой из этих символов , нужно **выполнить проверку руки**.

Если первый игрок может сбросить с руки карту боя с требуемым символом, **группа проходит проверку**.

Если такая проверка встретила в коридоре на планшете биома, группе разрешается пройти по этому коридору.

Если у первого игрока нет карты с требуемым символом, **группа проваливает проверку**.

Если такая проверка встретила в коридоре на планшете биома, группе не разрешается пройти по этому коридору и придётся воспользоваться другим путём.



ПРОВЕРКА КОЛОДЫ

Каждый раз, когда встречается символ , нужно **выполнить проверку колоды**.

Первый игрок берёт верхнюю карту из своей **колоды боя**. Если на ней изображён один из указанных символов, он получает соответствующую награду; если нет, то ничего не получает. Карта отправляется в сброс.

Проваленная проверка колоды в коридоре на планшете биома не влияет на возможность прохода по этому коридору.



ПОСЛЕ ПРОВЕРКИ

После проверок игроки **добирают карты на руку до трёх**. Если до или после проверки в вашей личной колоде не осталось карт, перемешайте свою стопку сброса, положите её лицевой стороной вниз в ячейку для колоды и возьмите карту оттуда.

БОЙ

ПОДГОТОВКА К БОЮ

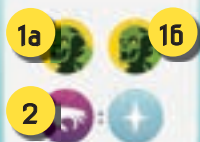
Перевернув тайл встречи, примените все изображённые на нём символы сверху вниз.

1 Разместите врагов

Возьмите карту из колоды монстров (или элитных монстров ★) за каждый символ этого типа на тайле встречи. Выкладывайте карты лицевой стороной вверх, по одной, на планшет боя в том порядке, в котором они изображены на тайле встречи.

Всегда начинайте с ячейки .

Пример 1. Возьмите верхнюю карту из колоды монстров и положите её лицевой стороной вверх в ячейку . Возьмите ещё одну карту из колоды монстров и положите её лицевой стороной вверх в ячейку .



2 Разместите добычу (если она изображена на тайле)

Разместите указанные жетоны в ячейке группы на планшете боя. Если это **снаряжение**, возьмите карту из колоды снаряжения и положите её лицевой стороной вверх в ячейку группы. Если это **чертёж**, возьмите нижнюю карту чертежа из **колоды чертежей** и положите её лицевой стороной вверх в ячейку группы.



КСТАТИ, А С КЕМ МЫ СРАЖАЕМСЯ?

Группе придётся сражаться с врагами. Под ними подразумеваются монстры, элитные монстры, боссы и любые приспешники, которых вызывают боссы.

Внимание! В бою важны индивидуальные характеристики. Некоторое снаряжение или атаки могут действовать на определённых врагов (например, только на элитных монстров).

СИМВОЛЫ ОСОБОГО РАЗМЕЩЕНИЯ

Если на карте монстра изображён символ , положите её слева от группы.



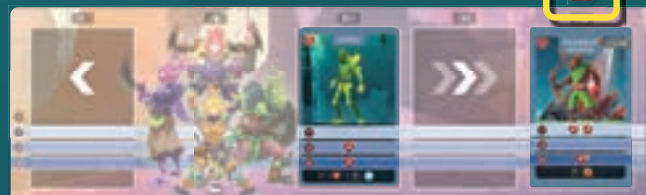
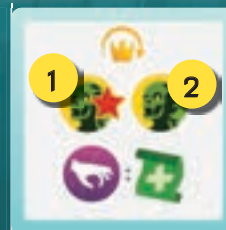
Если на карте монстра изображён символ , положите её в крайнюю правую ячейку на планшете боя.



ПРИМЕЧАНИЕ. Если открылась карта с символом особого размещения, но в этой ячейке уже есть враг, разместите этого второго врага так, как разместили бы его, не будь этого символа.

Пример 2.

- 1 Сперва открывается элитный лучник, и символ особого размещения предписывает разместить его в ячейке .
- 2 Открывается второй монстр — зомби. Он размещается как обычно — в ячейке .



ПЛАНШЕТ БОЯ

Планшет боя — это место, где проходят бои. *Логично.*

- 1 Маркер раунда боя.** Служит для того, чтобы отмечать текущий раунд боя.
- 2 Ячейка группы.** Показывает физическое расположение группы относительно участвующих в бою монстров. Здесь также размещается **добыча**.

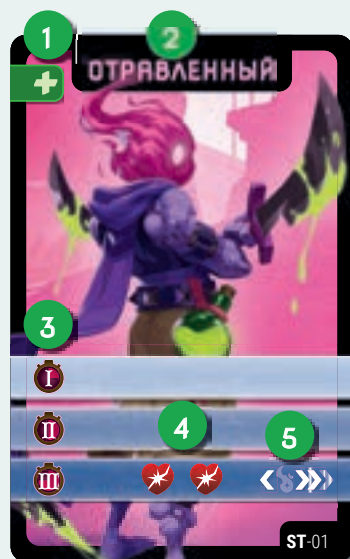
- 3 Ячейки врагов.** В них выкладываются карты врагов, указанные на тайлах встреч и на самих картах монстров.
- 4 Ячейка стены/дыры.** Сюда вы выложите жетон стены/дыры, если это потребуется (в некоторых боях).
- 5 Ячейка окончания раунда.** Здесь показаны действия, выполняемые в конце каждого раунда боя.



КАРТЫ

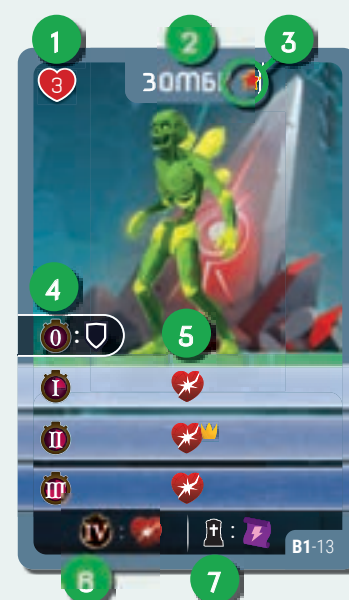
СТРУКТУРА КАРТ БОЯ

- 1 Символ проверки.** Применяется, когда игроки выполняют проверку (см. с. 8).
- 2 Безголовый/название карты.** Здесь указывается либо Безголовый, которому принадлежит эта карта, либо его тип атаки.
- 3 Раунды.** Здесь перечислены раунды боя, в которых выполняется то или иное действие.
- 4 Действия.** Действия, выполняемые в том или ином раунде.
- 5 Символ дальности.** Дальность действия (на каких монстров действует атака, или же это групповое действие, см. с. 11).



СТРУКТУРА КАРТ МОНСТРОВ

- 1 Здоровье.** Число внутри символа сердца означает количество урона, которое нужно нанести монстру, чтобы его убить.
- 2 Имя.** Здесь указывается имя монстра.
- 3 Символ элиты.** Если монстр элитный, здесь будет изображена звезда.
- 4 Раунды.** Здесь перечислены раунды боя, в которых выполняется то или иное действие.
- 5 Действия.** Действия, выполняемые в том или ином раунде.
- 6 Символ раунда IV.** Действие, выполняемое в конце боя, если монстр ещё жив.
- 7 Гибель.** Награда (или штраф!) группы за убийство монстра.





БОЙ

После подготовки планшета боя в соответствии с тайлом встречи вы готовы к сражению!

ФАЗА ПОДГОТОВКИ

Перед каждым боем проводится быстрая **фаза подготовки**, в которой игроки **вырабатывают стратегию**. При её обсуждении нужно соблюдать **3 правила**:

- Под быстрым обсуждением подразумевается действительно **БЫСТРОЕ** обсуждение. Не больше минуты. В конце концов, ВАС АТАКУЮТ! Если будете чесать языками, вам выпустят кишки.
- Игрокам разрешается обсуждать **основные задачи** боя (например, на каких врагах нужно сосредоточить усилия и чего следует опасаться).
- Игрокам **нельзя** обсуждать символы на своих картах.

Полный пример боя см. на с. 16.

РОЗЫГРЫШ КАРТ БОЯ

По завершении обсуждения игроки разыгрывают **карты боя** с руки. Независимо от количества игроков, каждый участник боя всегда разыгрывает хотя бы 1 карту, и всего их будет разыграно **3**. То, как разыгрываются карты в зависимости от количества игроков, см. в разделе «Розыгрыш 3 карт боя».

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, участники должны:

1. **Выбрать 1 карту боя** с руки.
2. **Объявить об ОДНОМ действии** с этой карты, которое они выполнят, **и раунд боя** (к примеру, «Я нанесу урон во 2-м раунде» или «Я унесу добычу в 3-м раунде»).
В раунде боя Безголовому доступны следующие действия:
 - урон;
 - защита;
 - добыча;
 - навык;
 - состояние;
 - исцеление.
3. **Положить эту карту лицевой стороной вниз** в активную ячейку на своём планшете Безголового.

После того как вышеописанным способом будут разыграны 3 карты боя, игроки открывают их.

И начинается бой!

ПРИМЕР РОЗЫГРЫША КАРТ БОЯ

Игра вчетвером.

Продолжение примера 2 со с. 8.



Дина

1

После обсуждения Дина разыгрывает карту лицевой стороной вниз в активную ячейку на своём планшете Безголового со словами: «Я атакую с отравлением в раунде 2».



Карина

2

Карина кладёт карту на свой планшет Безголового и произносит: «Я выполню действие навыка в раунде 1».



Глеб



Матвей

4

Глеб разыгрывает карту, объявив: «Я унесу добычу в раунде 3».

3

Матвей решает спасовать и объявляет об этом остальным. Вместо розыгрыша карты, он берёт верхнюю карту из своей колоды боя. Ему везёт: это карта с символом **3а**, что позволяет ему продвинуть фиолетовый свиток на 1 ячейку вправо по шкале **3б**. Затем Матвей сбрасывает эту карту. Он также решает сбросить 1 карту с руки и берёт 1 карту из своей колоды боя ей на замену.



РОЗЫГРЫШ 3 КАРТ БОЯ

Игра вдвоём.

Первый игрок разыгрывает 2 карты, затем второй игрок разыгрывает 1 карту.

Игра втроём.

Все игроки разыгрывают по 1 карте.

Игра вчетвером.

Всего можно разыграть только 3 карты. Игроки решают, кто разыгрывает карты, а кто пасует. **Первый игрок обязан участвовать в бою и не может пасовать.**

После принятия решения розыгрыш карт проводится как обычно вплоть до хода пасующего игрока.

ПАСУЮЩИЙ ИГРОК

Когда наступает ход пасующего игрока, он вместо розыгрыша карты боя открывает верхнюю карту из своей колоды боя. Если на карте изображён символ **+** или **+**, он **продвигает свиток указанного цвета на 1 ячейку вправо** на своём планшете Безголового. Открытая карта отправляется в сброс, независимо от того, был на ней символ или нет.

После этого спасовавший игрок может сбросить с руки сколько угодно карт боя и взять столько же карт из своей колоды.

Спасовавший игрок не принимает участия в этом бою и, таким образом, не получает урон, но и не наживается на добыче.



ФАЗА БОЯ

РАУНДЫ БОЯ I, II, III

Начиная с раунда I, в **каждом раунде боя** все Безголовые и враги выполняют действие, указанное в ячейке этого раунда на их картах боя/монстров (или снаряжения).

Действия группы выполняются начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке.

Действия монстров выполняются слева направо, исходя из их положения на планшете боя.

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО БОЯ:

Бой всегда проходит на планшете боя слева направо. Это значит, что, если в крайней левой ячейке есть враг, он выполняет своё действие первым. После завершения действия (или если в ячейке нет врага) ход переходит к группе, а затем к каждому последующему врагу, находящемуся правее.

РАУНД 0

- Раунд 0 — это особый раунд боя, предшествующий раунду I. Он отыгрывается, только если в игре присутствуют снаряжение, навыки или монстры с символом . Золотое правило боя (слева направо), как обычно, действует и в раунде 0. Игроки могут выполнять в раунде 0 сколько угодно имеющихся у них действий этого раунда (в порядке хода).
- В раунде 0 **группа может пользоваться зельями**. Сбросьте жетон зелья и уберите **все жетоны урона с 1 Безголового**.

ДАЛЬНОСТЬ: /

Этот символ рядом с действием на карте боя показывает, каких врагов вы можете атаковать. Все белые ячейки являются доступными целями вашей атаки. Если в описании самой атаки не сказано обратное, **за раз можно атаковать только одного врага**.

Символ слева, изображённый на рисунке выше, разрешает атаковать врага только в крайней правой ячейке, а символ справа — одного любого врага, находящегося справа от группы.

Если враг убит и его карта убрана с планшета боя, **атака на пустую ячейку ничего не приносит**.

ДЕЙСТВИЯ В БОЮ

Есть действия, которые могут выполнять как Безголовые, так и враги:

УРОН

Действие Безголового. Положите **1 жетон урона** на карту выбранного врага. Если количество жетонов урона на карте больше или равно здоровью врага , он погибает (см. с. 12).

Действие врага. Положите **1 жетон урона** на шкалу здоровья любого Безголового (или компаньона — см. с. 12). Решающее слово остаётся за первым игроком. Если все ячейки слева от маркера максимального здоровья заняты жетонами урона, этот Безголовый погибает.

Подробное описание всех типов урона см. в памятке игрока.

ЗАЩИТА

Действие Безголового. Положите **1 жетон щита** на планшет Безголового. Жетон щита на планшете Безголового защищает от : сбросьте 1 жетон щита, чтобы отменить 1 .

Действие врага. Положите 1 жетон щита на карту врага. Свойство щита такое же, как описано выше.

Примечания:

- У Безголовых и врагов может быть несколько жетонов щитов.
- Щиты не защищают от состояний (отравления, заморозки и т. д.).
- Любая атака, совершаемая персонажем с накопленным , отменяется, если от неё защитились щитом.

Подробное описание всех типов защиты см. в памятке игрока.

Есть действия, которые могут выполнять только Безголовые:

НАВЫК

Активируйте 1 любой **навык на вашем планшете Безголового** (слева от свитка) или на любом переносимом вами **снаряжении**.

- Описание навыка находится либо на планшете Безголового, либо на карте снаряжения.
- Выполнение действия навыка не является обязательным.
- При активации сразу нескольких навыков  можно активировать разные навыки **или** один и тот же навык несколько раз.

ДОБЫЧА

Возьмите все предметы 1 типа из ячейки группы на планшете боя и положите их в общий мешок.

Например, если там лежат 2 золотых зуба и 1 клетка, игрок может забрать либо все зубы, либо клетку.

- Добытые свитки и снаряжение будут выданы Безголовым в конце боя (см. «Передышка после боя» на с. 12).

или

Можно потратить действие добычи, чтобы **выдать зелье любому Безголовому**. Сбросьте жетон зелья и **уберите все жетоны урона у 1 Безголового**.



УСТОЙЧИВОСТЬ

Некоторые Безголовые и враги могут быть (или стать) **устойчивыми** к определённым состояниям. Это означает, что **жетон состояния не выдаётся** и, следовательно, не обладает никаким свойством. Можно выдавать такие состояния устойчивым к ним Безголовым, чтобы отменить их эффект.

СОСТОЯНИЯ: Все состояния действуют и на Безголовых, и на врагов схожим образом. Выкладываете один соответствующий жетон состояния на карту врага или на планшет Безголового.



ОТРАВЛЕНИЕ. В каждой фазе окончания раунда выдавайте Безголовому или врагу **1 жетон урона** за каждый имеющийся у него **жетон отравления** (см. с. 12).



КРОВОТЕЧЕНИЕ. Безголовый или враг с жетоном кровотечения погибает **после раунда боя** .



ГОРЕНИЕ. Первый жетон горения у Безголового или врага не обладает никаким свойством. Как только Безголовый или враг получает **второй жетон горения**, он немедленно погибает.



ЗАМОРОЗКА. Этот жетон выкладывается на карту боя Безголового или карту врага — в ряд, соответствующий **ближайшему раунду боя** (,  или ), **содержащему какое-либо действие** (не в пустой ряд!). Замороженный персонаж не выполняет никаких действий в этом раунде. (Например, если Безголовый атаковал с заморозкой в раунде , он может выложить жетон заморозки на карту врага, чтобы отменить его действие , если оно есть.)



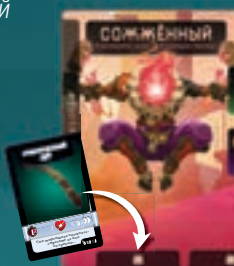
МИШЕНЬ. Безголовый или враг с жетоном мишени до конца боя **получает +1**  за каждый получаемый .



КАРТЫ СНАРЯЖЕНИЯ

Они являются важной составляющей арсенала вашей группы.

Ячейки для снаряжения. В начале игры каждому Безголовому доступна 1 ячейка для снаряжения. Пока он не высвободит другие ячейки, у него может быть только 1 снаряжение.



Экипировка. Получая карту снаряжения, вы должны экипироваться, положив её в нижнюю часть своего планшета Безголового — в первую доступную ячейку слева.

- Если у вас нет доступных ячеек, вы должны либо сбросить карту снаряжения, лежащую в ячейке, и заменить её новой, либо сбросить полученную карту снаряжения.
- После того как вы выложили карту снаряжения в ячейку, вы не можете ни продавать, ни передавать её другому Безголовому в том же забеге.
- Использование снаряжения.** Снаряжение используется в бою либо как **действие раунда боя**, либо как **действие навыка**.
- В раунде боя Безголовый может использовать только 1 карту снаряжения. Действия снаряжения не суммируются.**

ПРЕДМЕТЫ В РАУНДЕ БОЯ

Снаряжение бывает 2 типов:

Вместо

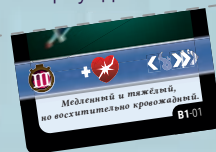
Символ «/» на таком снаряжении означает, что его можно использовать в указанном раунде, но вместо действия с карты боя Безголового.



Пример. Вместо действия с карты боя ученическим луком можно нанести 1 урон врагу, находящемуся в пределах указанной дальности, в раунде .

В дополнение

Символ «+» на таком снаряжении означает, что его свойства складываются с действиями в указанном раунде боя.



Пример. В раунде широкий меч добавляет 1 к действию с карты боя Безголового (в пределах указанной дальности).

ПРЕДМЕТЫ НАВЫКОВ

Предметы навыков активируются действием . Свойства предметов описаны на картах.



Пример. Мясорубка активируется действием и позволяет положить 1 жетон кровотечения на любого врага в пределах указанной дальности.

КОМПАЬОНЫ

Никогда не знаешь, кто или что тут встретится!

- Экипировка компаньонами производится так же, как экипировка снаряжением (им тоже нужна доступная ячейка).
- У компаньонов есть очки здоровья, и они могут накапливать урон.
- Когда компаньона убивают (урон становится больше или равен его здоровью), его карта сбрасывается в стопку сброса снаряжения.
- Компаньоны **не получают** ни щиты, ни состояния, и их **нельзя** исцелять.



УБИЙСТВО МОНСТРА

Поздравляем, вы убили монстра. Что ж, ещё одним врагом меньше.

- Убив монстра, немедленно получите **бонус за убийство** — все предметы, изображённые в **ячейке гибели** в нижней части карты монстра. Положите эти предметы в общий мешок. Если там изображён символ урона, его нужно выдать любому Безголовому как обычно.



- После этого **уберите карту** с планшета боя и положите её в стопку сброса монстров на вспомогательном планшете. Ячейка, которую занимал убитый монстр, остаётся пустой до фазы окончания раунда (см. ниже).
- После убийства всех монстров **бой не заканчивается**. Тот факт, что все монстры мертвы, не отменяет того, что вы можете быть отравлены или кровоточить! Все раунды боя нужно доиграть до конца. Это значит, что по-прежнему **действуют свойства состояний**, а Безголовые могут также выполнять действие добычи. Действия навыка можно пропускать, о чём упоминалось ранее.

ФАЗА ОКОНЧАНИЯ РАУНДА



Когда последний монстр выполнит своё действие в раунде боя, игра перейдёт к ячейке окончания раунда.

Выполняются последние действия в раунде боя (слева направо):

- Положите **по 1 жетону урона за каждый жетон отравления** (2 жетона отравления — это 2 урона) на все планшеты Безголовых и карты монстров.
- Если справа от ячейки группы есть пустые ячейки, заполните их, **переместив монстров в направлении группы**. Враг, находящийся в крайней правой ячейке, может переместиться на 2 ячейки влево, если обе они пусты.



Примечание. Враги не проходят мимо группы (в ячейку слева от неё).

После завершения фазы окончания раунда **начните новый раунд** с крайней левой ячейки на планшете боя.

ПОСЛЕДНИЙ РАУНД И РАУНД IV

Если вы достигли окончания раунда III и на планшете боя ещё остались монстры, выполните следующие действия, как указано в ячейке окончания раунда в конце раунда III.

- Выдайте по 1 жетону урона за каждый жетон отравления**, как это делается в конце каждого раунда (см. выше).
- Все монстры и Безголовые с жетоном **кровотечения** погибают и убираются с планшета.
- Все находящиеся на планшете боя монстры с символом **раунда IV** выполняют своё действие раунда IV.

ПЕРЕДЫШКА ПОСЛЕ БОЯ

По завершении боя выполните следующее:

- Выдайте добытые свитки и снаряжение, хранящееся в общем мешке, **Безголовым, участвовавшим в бою**. Добытые чертежи размещаются в ячейке коллекционера на планшете мутаций. Спасовавший игрок не получает добычу.
- Сбросьте карты всех оставшихся в живых монстров.
- Сбросьте всю оставшуюся добычу (оставшиеся чертежи кладутся под низ колоды чертежей).
- Сбросьте все жетоны с планшетов Безголовых.
- Сбросьте активные карты Безголовых.
- Доберите карты боя до 3.
- ЕСЛИ В ВАШЕЙ ЛИЧНОЙ КОЛОДЕ НЕ ОСТАЛОСЬ КАРТ:** перемешайте свою стопку сброса, положите её лицевой стороной вниз в ячейку для колоды и возьмите карты оттуда.

Полный пример боя см. на с. 16.



ГИБЕЛЬ

Если в любой момент игры шкала здоровья любого члена группы заполнилась жетонами урона (слева от маркера максимального здоровья), этот **Безголовый погибает**, а забег заканчивается. Перейдите к разделу «Конец забега» на с. 14.

- Помните: даже если вы погибли в бою, **его всё равно нужно закончить**.

ПРОХОЖДЕНИЕ БИОМА

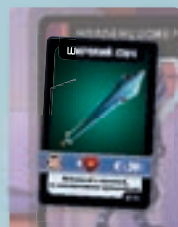
Вы умудрились выжить во всех боях и добрались до одного из двух выходов? **Поздравляем!** Вы прошли биом! Теперь вы можете переместиться в **интербиом**, а затем вас ждёт следующий биом (или босс!).

ИНТЕРБИОМ

Добро пожаловать в интербиом — место, где можно перевести дух! Выполните по порядку следующие шаги:

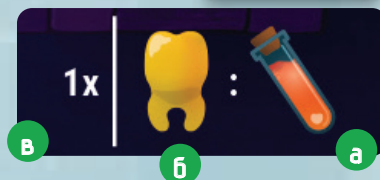
1. СБОР ЧЕРТЕЖЕЙ

Если группа размещала **чертежи** в ячейке коллекционера, теперь она должна **бесплатно переместить их на верх колоды снаряжения**. Помните, что эти чертежи отныне находятся в вашей колоде снаряжения **на постоянной основе**; не возвращайте их в колоду чертежей после забега!



2. ПОСЕЩЕНИЕ РЫНКА

Каждый персонаж в интербиоме позволяет приобрести различные предметы. На персонажах, так же как и на тайлах торговцев, указано: что можно приобрести **а**, за сколько **б** и сколько раз **в**. Порядок приобретения карт см. ниже, в разделе «Действия рынка».



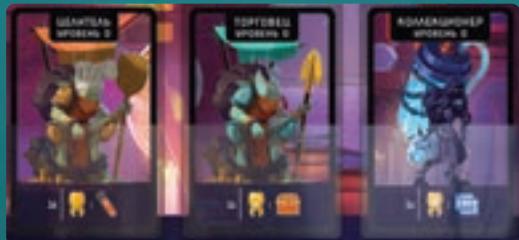
3. СБРОС КАРТ

После совершения покупок все оставшиеся карты снаряжения сбрасываются, а все оставшиеся карты чертежей кладутся под низ колоды чертежей.

ДЕЙСТВИЯ РЫНКА

Действия рынка выполняются слева направо в следующем порядке:

- ЦЕЛИТЕЛЬ.** Группа может отдать указанное количество золотых зубов и убрать 1 жетон урона с любого планшета Безголового. Это можно сделать столько раз, сколько указано.
- ТОРГОВЕЦ.** Возьмите столько верхних карт из колоды снаряжения, сколько указано (например, 1 за торговца уровня 0), приобретите из них сколько угодно за указанную цену и немедленно экипируйте ими любого Безголового.



Примечание. В фазе интербиома нельзя тратить клетки.

- КОЛЛЕКЦИОНЕР.** Возьмите столько нижних карт из колоды чертежей, сколько указано (например, 1 за коллекционера уровня 0), приобретите из них сколько угодно за указанную цену и положите их на верх колоды снаряжения в любом порядке.

СЛЕДУЮЩИЙ БИОМ

Теперь нужно убрать пройденный биом и подготовить биом (или босса), указанный на выходе, через который прошла группа.

- Уберите все **тайлы биомов**, **карты монстров** (в том числе **элитных**) и **чертежи** из только что пройденного биома в соответствующую секцию органайзера. Карты снаряжения остаются на месте.
- Подготовьте следующий биом по обычным правилам, используя его компоненты.



СРАЖЕНИЕ С БОССОМ

Если вы прошли через дверь, ведущую к боссу, возьмите памятку этого босса и проведите подготовку. В памятке приводится вся информация о том, как сражаться с боссом. Описанное ниже применимо к боям с любыми боссами.

БОСС — ЭТО ВРАГ

Босс считается **врагом**, но не монстром. Следовательно, к нему применяются все свойства, относящиеся к врагам, а все свойства, относящиеся к монстрам и элитным монстрам, **игнорируются**.

ХОДЫ

Бой с боссом длится несколько ходов. Один ход — это все раунды боя (с I по IV). Раунд 0 отыгрывается только в начале боя и при появлении каждого нового экземпляра босса (например, Привратника, разъярённого Привратника).

Доиграв до конца раунд III или IV, начните новый ход:

- Возьмите** из личной колоды новые карты боя, добрав их до 3.
- Передайте** жетон первого игрока следующему участнику по часовой стрелке.
- Разыграйте** новые карты боя лицевой стороной вниз перед собой.

На то, чтобы одолеть босса, у вас, скорее всего, уйдёт несколько ходов.

ПАСУЮЩИЙ ИГРОК

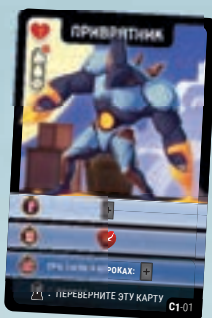
При игре вчетвером каждый ход должен пасовать новый игрок. После того как все игроки спасуют по 1 разу, можно поменять порядок, в котором они будут пасовать. Пасующий игрок не выполняет проверку колоды.

ГИБЕЛЬ БОССА

Убив босса (сравняв количество жетонов урона на его карте с его здоровьем), **уберите с него все жетоны состояния** и переверните карту босса, открыв его **новый** экземпляр. Это считается новым боем, поэтому нужно также **убрать все жетоны состояния с Безголовых, участвующих в бою**. Кроме того, вы заново **отыграете раунд 0**.

Убив **все** экземпляры босса, вы побеждаете!

Удачи! Хотя удача вам особо не поможет...



КОНЕЦ ЗАБЕГА

ГИБЕЛЬ

Итак, вы погибли. Можно было бы отчаиваться, но мы-то прекрасно знаем: ваше путешествие только начинается! Теперь вы **можете потратить клетки**, чтобы стать ещё сильнее! Как это ни прискорбно, у каждой смерти своя цена. Группа должна:

1. **Сбросить** все предметы из общего мешка, **кроме клеток**. Карты снаряжения, находящиеся в мешке, возвращаются в колоду снаряжения и перемешиваются, а карты чертежей из мешка возвращаются под низ колоды чертежей.
2. **Положить** все карты чертежей, находящиеся в ячейке коллекционера на планшете мутаций, под низ колоды чертежей.
3. **Сбросить** все карты снаряжения, которыми группа была экипирована, и перемешать стопку сброса вместе с колодой снаряжения. **Снаряжение, полученное в этом забеге из чертежей, остаётся в вашей колоде снаряжения на постоянной основе!**
4. **Вернуть** в исходное положение все свитки на планшетах Безголовых.

ПОБЕДА

Погодите, вам правда удалось убить босса?!

Поздравляем! Но ваш забег всё равно заканчивается. Выполните описанные выше шаги.



ПЛАНШЕТ МУТАЦИЙ

Планшет мутаций — это место, куда вы складываете карты, купленные за клетки в конце забега. Это также способ сохранить прогресс группы между забегами. Карты, находящиеся на планшете мутаций, не теряются в случае гибели группы в конце забега.

1 Руны

Во время забега группа может получать **руны**. Обнаружив руну, переверните карту с соответствующим символом руны на **планшете мутаций**, открыв её цветную сторону. Теперь у группы есть эта руна на все последующие забеги.

2 В начале игры

Карты в этих ячейках приносят группе постоянные бонусы в последующих забегах **перед началом забега**. Начиная новый забег, выдавайте группе эти бонусы!

3 В течение игры

Карты, находящиеся здесь, приносят группе постоянные бонусы **во время забега**. Не забывайте о них, пока проходите биомы и сражаетесь с боссами!

4 Навык

В любой момент игры у группы может быть только 1 карта навыка. На этих картах указано, что нужно сделать, чтобы заменить существующий навык.

5 Клетка босса

Убейте Десницу короля и узнайте, что делает эта ячейка.

Сохранение игры

Закончив партию, оставьте все карты в ячейках на **планшете мутаций** и сложите его. Ваша игра сохранится, а все карты останутся на своих местах до её продолжения.



ТРАТА КЛЕТОК

Есть 2 способа потратить клетки в конце забега: на **улучшения** и на **колодец**.

КОЛОДЫ УЛУЧШЕНИЙ

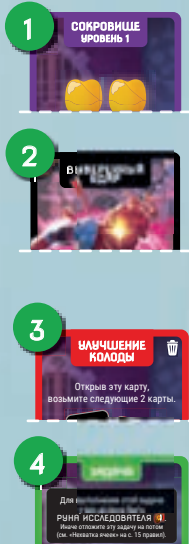
Эти 3 колоды (живучесть, тактика, брутальность) открывают перед группой возможности увеличить свои шансы на победу в последующих забегах. Они соответствуют тем же 3 способностям, что и шкалы свитков на планшете Безголового, и позволяют вам прогрессировать в этих областях.



Клетки из мешка можно тратить на приобретение скольких угодно улучшений. В начале игры каждая карта улучшения стоит 2 клетки. Потратив 2 клетки, вы получите **нижнюю карту из колоды** (это написано на верхней карте в каждой колоде).

Карты улучшений бывают 4 типов:

- 1 Постоянные мутации.** Эти карты вставляются в ячейку на планшете мутаций и приносят группе постоянное свойство.
- 2 Улучшенные карты боя.** Эти карты выдаются любому Безголовому. Он добавляет их в свою колоду боя и использует в следующем забеге.
 - Перед очередным забегом можно передавать улучшенные карты боя любому Безголовому. Не бойтесь экспериментировать!
- 3 Карты предписаний.** Просто следуйте их предписаниям. Что может быть проще?
- 4 Карты задач.** Взяв карту задачи, положите её в ячейку на планшете мутаций в соответствии с её предписаниями. Эта карта является **необязательным** заданием на время ваших забегов. Завершив задачу, выполните действия, указанные под линией в нижней части карты.



КОЛОДЕЦ

Игроки могут бросить 1 клетку в загадочный **колодец**. Кто знает, что случится потом? Это можно делать сколько угодно раз.



НЕХВАТКА ЯЧЕЕК

Через некоторое время у вас могут закончиться пустые ячейки на планшете мутаций. Если такое произошло, либо **уберите одну из карт** с планшета мутаций (естественно, вы потеряете свойство, которое она приносит), либо **не выкладывайте новую карту** в ячейку.

Убранную (или не размещённую) карту следует положить в коробочку Безголовых. При желании можно будет вернуть эту карту на планшет мутаций в последующих забегах.

ПЕРЕПОДГОТОВКА ИГРЫ

Для возврата игры в исходное состояние (чтобы дать её поиграть друзьям или пройти заново с новичками) выполните следующие шаги.

Помните, что карты нужно разложить в соответствии с кодами в правом нижнем углу, а не по рубашкам (**все коды карт см. на с. 3***).

1. Удалённые карты

- Достаньте из органайзера все удалённые карты и разложите их по соответствующим колодам улучшений.

2. Планшет мутаций

- Переверните все карты рун на чёрно-белую сторону.
- Уберите все остальные карты с планшета мутаций и разложите их по соответствующим колодам улучшений.

3. Колоды Безголовых

- Уберите все карты с индексом ST, положите их в органайзер и разложите все остальные карты по соответствующим колодам улучшений.

4. Карты снаряжения/чертежей

- Уберите все карты с индексом ST и положите их в органайзер.
- Разложите все остальные карты в соответствии с кодом биома (B1–B7) или в колоду секретов (S).



5. Биомы

- Возьмите из коробки с игрой карты биома 1, отложите все карты монстров и элитных монстров (B1) и разложите все остальные карты по соответствующим колодам улучшений.
- Положите карты монстров и элитных монстров (B1) обратно в коробку с игрой вместе с картами чертежей (B1).
- Проделайте то же самое со всеми 7 биомами.

* Храните все карты в порядке нумерации!

Теперь приключение можно начинать заново!

ПРИМЕР БОЯ

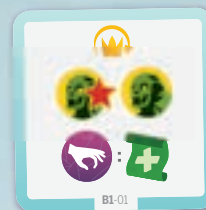
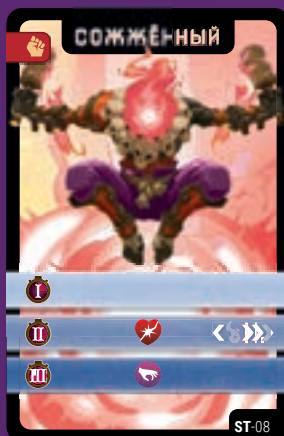
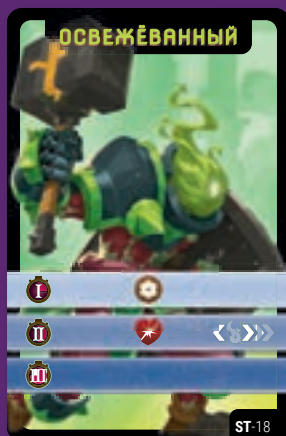
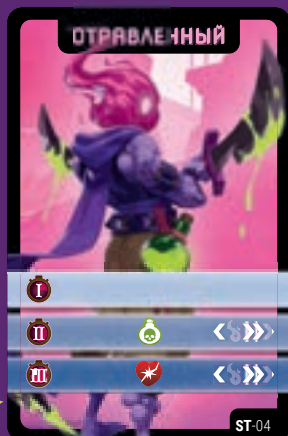
Продолжение примера 2 со с. 10.

У игроков в активных ячейках на планшетах Безголовых выложены следующие карты:

Дина

Карина

Глеб



Игроки открыли этот тайл встречи.



РАУНД



1

Игроки проверяют свои планшеты Безголовых, есть ли у кого-нибудь из них действие в раунде 0. Такого ни у кого не оказывается. В крайней левой ячейке монстра нет, поэтому бой начинается группа.



Дина

2

У Дины нет действия в раунде I, и ход переходит к Карине.



Карина

3

Карина выполняет действие навыка для Освежёванного. Она получает жетон щита и кладёт его на планшет Безголового.



Глеб

4

Ход переходит к Глебу, но у него нет действия в раунде I. На этом действия в раунде I для группы заканчиваются, и наступает черёд монстров.



5

Зомби

Зомби находится в «>>>» ячейке справа от группы, поэтому сначала ходит он. У него нет действия в раунде I, и ход передаётся элитному лучнику.



Элитный оживший лучник

6

Элитный лучник наносит по 1 урону 2 Безголовым. Группа решает, что первый урон примет на себя Освежёванный и потеряет жетон щита (6а), а второй — Сожжённый (6б).



6а

6б

7

Наконец, достигнута ячейка окончания раунда. Никто не получил жетоны отравления. Элитный лучник перемещается на 1 ячейку влево в направлении группы (7а).

7а



РАУНД II

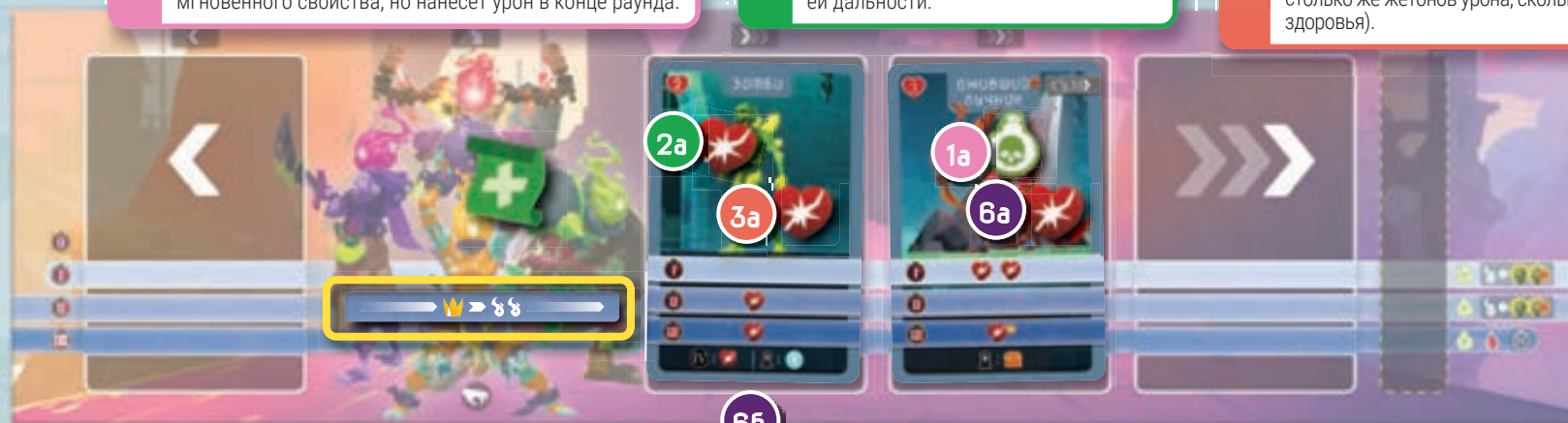


Дина

1



Дина выполняет действие отравления и, поскольку дальность позволяет, кладёт жетон отравления на элитного лучника (1а). Жетон НЕ имеет никакого мгновенного свойства, но нанесёт урон в конце раунда.



Карина

2



Карина наносит 1 урон и кладёт жетон урона на зомби (2а), поскольку это единственный враг, которого она может достать с учётом доступной ей дальности.



Глеб

3



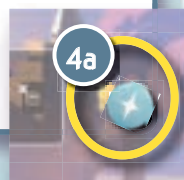
Глеб наносит 1 урон и кладёт жетон урона на зомби (3а). Монстр сразу же убирается с планшета боя, поскольку был убит (на нём столько же жетонов урона, сколько у него здоровья).



Зомби

4

Бонус за убийство зомби, указанный на его карте, приносит 1 клетку. Группа кладёт её в мешок (4а) и сбрасывает карту зомби в стопку сброса монстров.



Элитный оживший лучник

5

Ход переходит к элитному лучнику, который ничего не делает в раунде II.

6

Достигнута ячейка окончания раунда, а значит, элитный лучник должен получить 1 урон, так как он был отравлен. Жетон урона кладётся на его карту (6а). Наконец, элитный лучник перемещается в освободившуюся ячейку рядом с группой (6б).



РАУНД III



Дина

1



Начинает Дина. Она наносит 1 урон и выкладывает жетон урона на элитного лучника (1а).



Карина

2



У Карины нет действия в раунде III, и ход переходит к Глебу.

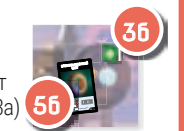


Глеб

3



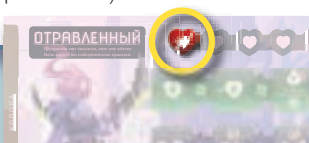
Глеб выполняет действие добычи, забирает жетон зелёного свитка из ячейки группы (3а) и кладёт его в общий мешок (3б).



Элитный оживший лучник

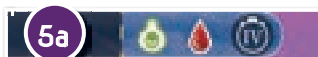
4

Снова ход элитного лучника. Он наносит 1 урон первому игроку, поэтому Дина кладёт жетон урона на планшет Безголового (Отравленного).



5

Достигнута ячейка окончания раунда. В ней указано, что элитному лучнику нужно нанести 1 урон, так как он был отравлен. Это третий жетон урона (5а), а значит, монстр погибает и убирается с планшета боя. Бонус за убийство приносит карту снаряжения. Группа берёт верхнюю карту из колоды снаряжения и кладёт её лицевой стороной вверх в общий мешок (5б).



6

Бой закончен.

Примечание. Если бы зомби в конце боя был ещё жив, он нанёс бы 1 урон последним действием в раунде IV.

ПЕРЕДЫШКА ПОСЛЕ БОЯ

Игроки делят добычу между персонажами, участвовавшими в бою: Сожжённый получает карту снаряжения (Глеб

кладёт её в пустую ячейку для снаряжения), Отравленный получает жетон зелёного свитка (Дина сбрасывает жетон и продвигает маркер зелёного свитка на 1 ячейку вправо на планшете Безголового, а затем продвигает жетон максимального здоровья на 1 ячейку вправо). Клетка остаётся в мешке.

РЕЖИМ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выберите Безголового и проведите подготовку по правилам игры с несколькими участниками.



ПЛАНШЕТ БЕЗГОЛОВОГО



ПЛАНШЕТ СЕРЕНАДЫ

ПЛАНШЕТ СЕРЕНАДЫ

- 1 Положите планшет Серенады стороной с надписью «СИЛА» вверх справа от вашего планшета Безголового, оставив место для стопки сброса карт боя.
- 2 Положите свиток Серенады в первую ячейку для свитка.
- 3 Перемешайте 3 карты боя Серенады и сложите их в стопку лицевой стороной вниз на планшете Серенады.
- 4 Выдайте жетон первого игрока Безголовому. В течение забега Серенада может стать первым игроком.

СЕРЕНАДА В БОЮ

- 1 Переверните верхнюю карту из колоды Серенады. Она выполнит действия в бою согласно этой карте.
- 2 Вдобавок Серенада активирует в указанном раунде особую силу в соответствии с **символом на верхней карте в стопке сброса карт боя Безголового** (дополнительно 1 урон любому монстру в раунде III, заморозка в раунде 0, мишень в раунде 0). Если в стопке сброса нет карт, Серенада не может активировать особую силу. Если на карте в стопке сброса несколько символов, игрок выбирает, какой из них использовать. Если символа нет, Серенада ничего не делает.
- 3 В конце боя сбросьте верхнюю карту из колоды Серенады лицевой стороной вниз справа от её планшета.
- 4 Сюда можно класть жетоны урона для Серенады. У неё всего 4 очка здоровья, так что наносите урон с умом!



Если колода боя Серенады закончилась, вы должны пользоваться действиями, напечатанными на её планшете, во всех последующих боях в этом биоме.

Стопку сброса Серенады можно перемешивать и обновлять только в интербиоме.

ПРОВЕРКИ

Перед проверкой (любого рода) **заклѳчѳнный забирает себе жетон первого игрока**, если у него его нет.



БЕЗГОЛОВЫЙ В БОЮ

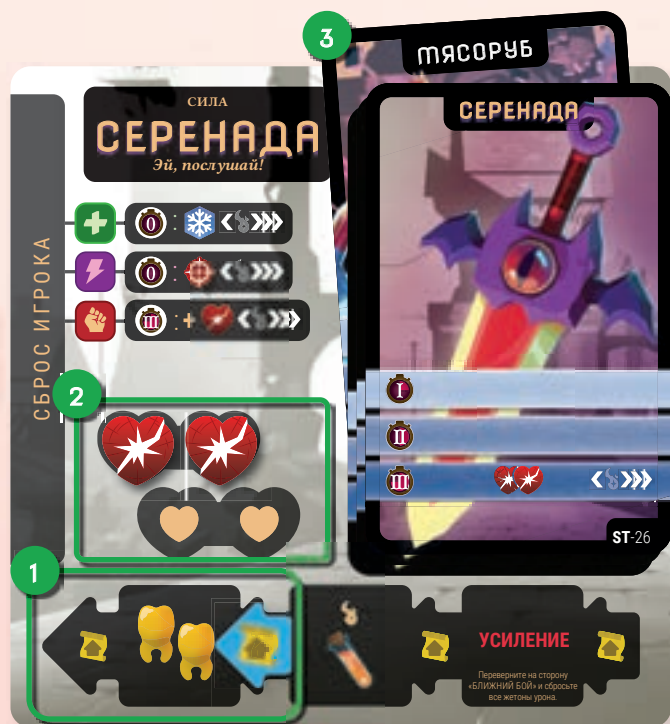
Безголовый всегда разыгрывает 2 карты (как первый игрок при игре вдвоѳм).



НАГРАДЫ (Свитки, пробирки и улучшения)

По желанию игрока:

- 1 Серенада может собирать свитки, получаемые в ходе игры (только если они не предназначены специально для игрока). Независимо от их цвета, свиток Серенады продвигается на 1 ячейку.
- 2 Серенаду можно исцелять с помощью , если игра разрешает это делать.
- 3 Серенаде можно выдавать карты улучшений, чтобы добавить их в её колоду боя в конце забега (как у Безголового).



ГИБЕЛЬ СЕРЕНАДЫ

Серенада считается Безголовым. Если она погибает, **забег заканчивается**.



ТРАНСФОРМАЦИЯ СЕРЕНАДЫ

Как только свиток Серенады проходит ячейку «Усиление», происходит трансформация: планшет Серенады переворачивается на сторону с надписью «БЛИЖНИЙ БОЙ», Серенада полностью исцеляется, её карты боя выкладываются в том же порядке, что и были (стопка сброса тоже остаётся без изменений), а свиток Серенады помещается на первую ячейку на новой шкале свитка.



ПАМЯТКА СЕРЕНАДЫ

ШКАЛА СВИТКА (СТОРОНА «СИЛА»)

- 1 Немедленно получите 2 золотых зуба.
- 2 Немедленно получите 1 пробирку.
- 3 Трансформация!



ШКАЛА СВИТКА (СТОРОНА «БЛИЖНИЙ БОЙ»)

- 1 Безголовый получает щит в раунде 0.
- 2 Безголовый может выполнить действие навыка в раунде 0.
- 3 Серенада исцеляет 1  Безголового в раунде 0.



ПЕРЕПОДГОТОВКА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Для возврата одиночной игры в первоначальное состояние следуйте инструкциям в разделе «Переподготовка игры» (см. с. 15), а также уберите из колоды Серенады все карты, кроме 3 с индексом ST, и разложите их по соответствующим колодам улучшений.



ПРОКЛЯТЫЕ СОКРОВИЩА

Ниже приводятся свойства символов на проклятых сокровищах в каждом биоме.

ДЕРЕВНЯ НА СВАЯХ (B4)

- I** Сбросьте все зелья.
- II** Все Безголовые получают , пока у каждого не останется только 1 очко здоровья.

ЧАСОВАЯ БАШНЯ (B5)

- I** Сбросьте все зелья.
- II** Все Безголовые сбрасывают 1 карту снаряжения, которой были экипированы.

ЗАБРОШЕННЫЙ СКЛЕП (B6)

- I** Игроки не могут общаться при подготовке к бою.
- II** Переверните все зажжённые фонари на погашенную сторону.

КОРОЛЕВСКИЙ ЗАТОК (B7)

- I** Сбросьте все золотые зубы.
- II** Нельзя пользоваться рунами до конца биома.



КОЛОКОЛА

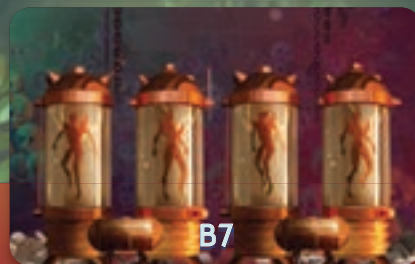
Ниже приводятся свойства символов на жетонах колоколов.

ЧАСОВАЯ БАШНЯ (B5)

   Первый игрок получает 2 .

 Первый игрок теряет 1 продвижение на любой шкале свитка.

  Первый игрок сбрасывает 1 снаряжение.



ОГРАНИЧЕНИЯ

Ниже приводятся свойства символов на тайлах ограничения.

КОРОЛЕВСКИЙ ЗАТОК (B7)

I Первый игрок не может выполнять действие в раунде .

II У вас должно быть 2 щита для защиты от 1 .

III Нельзя использовать зелья.

IV Нельзя выполнять действие навыка.

Команда Scorpion Masqué выражает глубокую признательность всем, кто верил в этот проект, участвовал в кампании и поддерживал нас на «Кикстартере». Также мы благодарим нашу великолепную команду тестировщиков за долгие часы, проведённые ими в работе над несколькими версиями игры, и полезную обратную связь. Игра никогда не увидела бы свет без всех этих замечательных людей!

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

Безголовый:

- Гибель: 13
- Планшет: 5

Бой:

- Золотое правило: 11
- Одиночная игра: 18
- Передышка после боя: 12
- Планшет: 9
- Подготовка: 8
- Подготовка: 10
- Пример: 16–17
- Раунд 0: 11
- Розыгрыш карт боя: 10
- Структура карты: 9

Боссы:

- Гибель: 14
- Сражение: 13

Враги:

- Карты монстров: 9
- Размещение в бою: 8
- Раунд IV: 13
- Убийство: 12

Дальность: 11

- На картах боя: 9

Добыча

- Действие в бою: 11
- Использование зелья: 7
- Общий мешок: 6
- Размещение: 8

Забег: 6

- Конец забега: 14

Защита/щиты: 11

Зелья:

- Действие в раунде 0: 11
- Действие добычи: 11
- Символ на тайлах: 7

Золотые зубы:

- Рынок в интербиоме: 13
- Символ на тайлах: 7
- Тайлы торговцев: 7

Клетки:

- Клетка босса: 14
- Символ на тайлах: 7
- Трата: 15

Колодец: 15

Компаньоны: 12

- Урон: 11

Мешок:

- Добыча: 11
- Описание: 6

Навыки: 11

- Предметы навыков (снаряжение): 12

Первый игрок:

- Бои с боссами: 13
- Начало игры: 5
- Одиночная игра: 18
- Проверки: 8
- Розыгрыш карт боя: 10
- Символ на тайлах: 7
- Смена первого игрока: 7
- Хранение жетонов: 3

Перемещение: 6

Переподготовка игры: 15

Планшет мутаций: 14

Пробирки: 7

Проверки: 8

- При перемещении: 6
- Символ на карте: 9
- Символ на тайлах: 7

Руны:

- Первая подготовка: 3
- Планшет мутаций: 14
- При перемещении: 6
- Символы на тайлах: 7

Свитки:

- Символ на тайлах: 7
- Шкалы свитков: 5

Снаряжение:

- Карты: 12
- Компаньоны: 12
- Конец забега: 14
- Определение: 7
- Передышка после боя: 13
- Приобретение в интербиоме: 13
- Экипировка: 12
- Ячейки: 5

Состояния: 11

- Раунд IV: 12
- Устойчивость: 11

Торговец:

- Рынок: 13
- Тайлы: 7

Улучшения: 15

- Нехватка ячеек: 15

Чертежи:

- Интербиом: 13
- Как добыча: 8
- Конец забега: 14
- После боя: 12
- Символ на тайлах: 7
- Следующий биом: 13

