



VERSION 1.1

ВИДЕОИНСТРУКЦИЯ

**НЕ ЛЮБИТЕ
ЧИТАТЬ ПРАВИЛА?**

Мы спешим на помощь!
Посмотрите наши видеоправила:
learnmdta.dicethrone.com

ТРОН КУБОВ ПРИКЛЮЧЕНИЯ



НЕЙТ ЧЕТЕЛЬЕР
МЭННИ ТРЕМБЛИ
ГЭВАН БРАУН

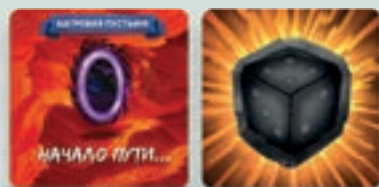
КОМПОНЕНТЫ



70 тайлов местности
По 22 тайла уровней I, II, III
и 4 тайла уровня IV



1 счётчик золотых



2 тайла порталов
«Багровая пустыня» и «Битва с боссом»



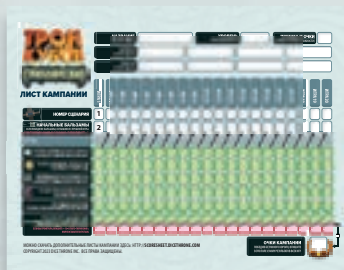
20 карт сценариев
По 4 карты уровней 1, 3, 5 и 7
и по 1 карте на каждого босса



4 счётчика противников:
На одной стороне — здоровье, на другой — боевая сила



160 карт боссов: 4 колоды по 40 карт



1 лист кампании



4 набора наследия



2 памятки уровней сложности



10 кубиков хаоса



4 кубика трофеев



4 памятки боссов (по 1 на каждого)



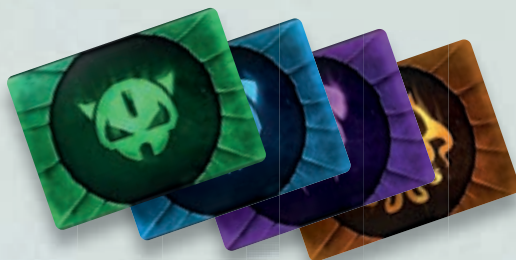
4 планшета боссов (по 1 на каждого)

КОМПОНЕНТЫ



1 таблица трофеев

На одной стороне — обычные трофеи,
на другой — трофеи боссов



52 карты приспешников

17 карт уровня I, 17 — уровня II,
13 — уровня III, 5 — уровня IV

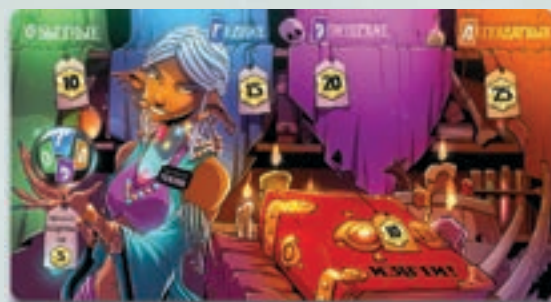


16 фигурок героев и 4 подставки для фигурок

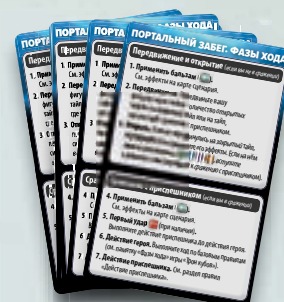
На рисунке: варвар, энт, самурай, стрелок.
Также в коробке: изобретатель, проклятый пират,
охотница, монах, лунная эльфийка, ниндзя, паладин,
пиромант, серафим, теневой вор, тактик,
королева вампиров.



140 карт трофеев: 41 — обычные, 38 — редкие, 31 — эпические, 30 — легендарные



1 памятка лавки



4 памятки фаз хода

СОСТОЯНИЯ И ЖЕТОНЫ



1 органайзер для жетонов. Выдавив жетоны, сложите их в органайзер так, как изображено выше.



1 органайзер для карт
Подробнее в разделе
«Органайзер для карт»
(с. 15).



1 органайзер для памяток и планшетов боссов
Памятки и планшеты боссов уже сложены надлежащим образом.



1 органайзер для счётчиков, кубиков и фигурок
Сложите указанные компоненты в этот органайзер перед первой игрой.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ, ГЕРОИ!



НУЖНЫ НАБОРЫ ГЕРОЕВ И ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ОБ ИГРЕ!

У каждого игрока должен быть как минимум один набор героя из любого сезона «Трона кубов».

Предполагается, что вы уже читали правила базовой игры и провели хотя бы 1 партию по ним. Настоятельно рекомендуем ознакомиться с базовыми правилами перед игрой в «Трон кубов. Приключения».

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЖДУТ...

Вы — закалённые в битвах герои — собрались вместе, чтобы пересечь Багровую пустыню и победить Безумного короля.

Но будьте осторожны: вы далеко не первые, кто отправился в этот путь.

Многие герои, побеждённые приспешниками Безумного короля, предпочли вечно служить ему, нежели умереть. Им нечего терять, и они попытаются остановить вас любой ценой.

В начале приключения вы слишком слабы для финальной схватки, но в пути вы сможете улучшить свои способности и найти полезные трофеи.

Дерзнёте ли вы взойти на трон Безумного короля?

КАМПАНИЯ

Кампания состоит из 8 сценариев — по 4 сценария каждого вида:

- Портальный забег (сценарии 1, 3, 5, 7);
- Битва с боссом (сценарии 2, 4, 6, 8).

Одержав победу в сценарии, ваша команда получит награды и победные очки, а также право перейти к следующему сценарию. Если вы потерпите поражение в сценарии, вам придётся переигрывать его, пока вам не удастся победить (если на памятке уровня сложности не указано иное).

Чтобы победить в кампании, вам нужно сразить Безумного короля!

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРАВИЛ

В этой книге описаны только новые правила, нужные для прохождения этого приключения.

Не читайте эти правила полностью, прежде чем начать играть, — начните сразу и читайте по ходу игры! Обращайтесь к правилам, только когда встречаете что-то новое. Играть и учиться одновременно — увлекательнее и эффективнее!

Помните: в этой игре разрешено всё, что не запрещено правилами (все запреты чётко прописаны и не могут быть нарушены).

Правила могут дополняться. В случае обновления правил вы сможете их скачать на сайте lavkaigr.ru.

ПОДГОТОВКА К КАМПАНИИ

Перед началом новой кампании выберите уровень сложности (советуем обычный, если вы мало играли в «Трон кубов»). Заполните следующие поля на листе кампании:

1 УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

2 НАЗВАНИЕ КОМАНДЫ

3 ИМЕНА ИГРОКОВ

4 ГЕРОИ ИГРОКОВ

Всю кампанию вы играете одними и теми же героями.

5 ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Указан на памятке выбранного уровня сложности.

НАЗВАНИЕ КОМАНДЫ	2	МЫШЕСКВАД	УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ	1	обычный	ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ	5	20
ИМЕНА ИГРОКОВ	3	Кеша	Сабина					
ГЕРОИ ИГРОКОВ	4	Стрелок	Варвар					

ПОРТАЛЬНЫЙ ЗАБЕГ

ПОДГОТОВКА ГЕРОЕВ 1/2/3/4 игрока

- Здоровье: 1/1/1/1
- Распределите 2 начальных балла между членами команды.
- Начальные золотые: 1/1/1/1

ОКОНЧАНИЕ СЦЕНАРИЯ

ПОРАЖЕНИЕ:

1. Лавка: 3
2. Запишите поражение на листе кампании и увеличьте количество начальных балла на 3.
3. Переиграйте этот сценарий.

ПОБЕДА:

1. Лавка: 3
2. Запишите победу на листе кампании.
3. Начните следующий сценарий.

ЖЕТОНЫ ЭЛИТЫ

- Начальное количество: указано на картах приспешников.
- Максимальное использование в ход: 1.
- Диапазон успеха: 4–6.



ОКОНЧАНИЕ СЦЕНАРИЯ

Здесь описано, что делать после победы или поражения.

ЖЕТОНЫ ЭЛИТЫ

Найдите их описание на с. 9, когда встретите сильных приспешников, которые их используют.



ПОДГОТОВКА ГЕРОЕВ

Здесь описано, сколько здоровья у героев в начале кампании и сколько золотых получает ваша команда (зависит от количества героев). В самом начале вы также получаете жетоны *бальзамов* (распределяются между героями).

Пример: в игре на двоих каждый игрок начинает с 18 здоровья, а у команды 10 золотых.

ПОДГОТОВКА ИГРОВОЙ ОБЛАСТИ

Когда вы начинаете или продолжаете кампанию, поместите на стол следующие компоненты:

6 ОРГАНИЗАТОР ДЛЯ ЖЕТОНОВ

7 ТАБЛИЦА ТРОФЕЕВ

8 ОРГАНИЗАТОР ДЛЯ КАРТ

Разложите карты трофеев в 4 колоды по символам (обычные, редкие, элитические, легендарные). Перемешайте каждую колоду.

Если вы проходите порталный забег, разложите карты приспешников в колоды по уровням и перемешайте каждую колоду. Держите карты приспешников и трофеев в органайзере.

9 КАРТЫ СЦЕНАРИЯ

Для каждого порталного забега есть 4 карты сценария. Выберите 1 случайным образом. Если вы проходите битву с боссом, просто возьмите соответствующую ему карту сценария.

ПОДГОТОВКА ИГРОКА

10 НАСТРОЙТЕ СЧЁТЧИК ЗДОРОВЬЯ

На карте сценария указано, какое начальное значение здоровья вам нужно установить на счётчике.

11 ВОЗЬМИТЕ КУБИК ТРОФЕЕВ

12 ВОЗЬМИТЕ ПАМЯТКУ ФАЗ ХОДА

13 ПОЛУЧИТЕ ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ ГЕРОЯ

Получите и возьмите в руку (как в базовой игре).

14 РАСПРЕДЕЛИТЕ НАЧАЛЬНЫЕ ЖЕТОНЫ БАЛЬЗАМОВ

На карте сценария указано, сколько жетонов *бальзамов* получает ваша команда при первой попытке прохождения первого сценария в кампании.

Во всех остальных случаях количество начальных жетонов *бальзамов* указано на листе кампании. Можно распределять эти жетоны между игроками любым образом (но нельзя делить один жетон на нескольких игроков).

НОМЕР СЦЕНАРИЯ	1	3	14						
НАЧАЛЬНЫЕ БАЛЬЗАМЫ	2								
ЕСЛИ ПОБЕДИЛИ БАЛЬЗАМЫ ОСТАВЛЯЕШЬСЯ СПРОСИМ ИГРЫ.									
ЕСЛИ ПРОИГРАЛИ: НАЧАЛЬНЫЕ БАЛЬЗАМЫ В ПРОШЛОЙ ИГРЕ +3.									
ИГРА:	3								

СЦЕНАРИЙ: ОСОБАЯ ПОДГОТОВКА

Теперь вы можете провести подготовку к сценарию. Если вы проходите **портальный забег**, перейдите к одноимённому разделу на с. 6. Если вы проходите **битву с боссом**, перейдите к одноимённому разделу на с. 10.

ПОРТАЛЬНЫЙ ЗАБЕГ

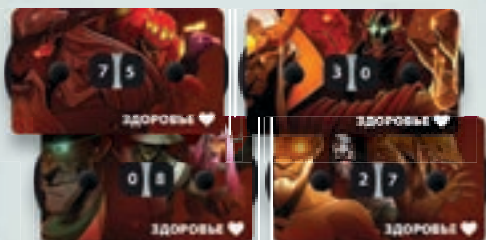
ПОДГОТОВКА К ПОРТАЛЬНОМУ ЗАБЕГУ

Завершив подготовку игровой области, поместите на стол следующие компоненты:

1 4 КОЛОДЫ ПРИСПЕШНИКОВ



2 4 СЧЁТЧИКА ПРОТИВНИКОВ



3 2 НАБОРА ПО 5 КУБИКОВ ХАОСА



4 СЧЁТЧИК ЗОЛОТЫХ ВАШЕЙ КОМАНДЫ



СОСТАВЛЕНИЕ ПОЛЯ

У каждого порталного забега есть поле, которое нужно составить следующим образом:

- 5 Выложите начальный тайл «Багровая пустыня». Затем поместите лицевой стороной вниз тайл «Портал к боссу» и случайные тайлы местности так, как указано на карте сценария.
- 6 Поместите 3 осколка порталов, сундуки с трофеями и жетоны бальзамов на указанные тайлы местности.
- 7 Поставьте фигурки ваших героев на тайл «Багровая пустыня».
- 8 Установите на счётчике золотых значение, указанное на карте сценария.



В левой части карты сценария показано, как составлять поле порталного забега.



ЦЕЛЬ СЦЕНАРИЯ

Чтобы пройти порталный забег, герои должны *открыть* тайл «Портал к боссу» и победить приспешника уровня IV, который его защищает. Этот тайл нельзя *открыть*, пока вы не подберёте все 3 осколка портала.



Чтобы подобрать осколок портала, герои должны *открыть* тайл местности с этим осколком. Подобрал осколок, поместите его на тайл «Портал к боссу».

В ходе забега вы будете находить сундуки с трофеями и жетоны бальзамов — но каждый шаг преисполнен опасности, ведь вас ждут готовые к бою приспешники Безумного короля...

ПЕРВЫЙ ИГРОК

Бросьте кубик трофеев, чтобы определить первого игрока. Игрок с наибольшим результатом броска ходит первым.

Начинайте приключение!



ПОРТАЛЬНЫЙ ЗАБЕГ: ПЕРЕДВИЖЕНИЕ И ОТКРЫТИЕ

ПОРТАЛЬНЫЙ ЗАБЕГ: ПАМЯТКА ФАЗ ХОДА

В портальном забеге игроки ходят по очереди, по часовой стрелке. В свой ход выполните 7 шагов, описанных на памятке фаз хода. Держите эту памятку рядом, чтобы обращаться к ней, пока не запомните эти шаги.

Изучите шаги на памятке фаз хода.

ПОРТАЛЬНЫЙ ЗАБЕГ. ФАЗЫ ХОДА

Передвижение и открытие (если вы не в сражении)

- 1. Применить бальзам** (🟢).
См. эффекты на карте сценария.
- 2. Передвинуться.** Передвиньте вашу фигурку через любое количество *открытых* тайлов на *закрытый* тайл или на тайл, где уже идёт сражение с приспешником.
- 3. Открыть.** Если вы передвинулись на *закрытый* тайл, переверните его и примените его эффекты. Если на нём символ приспешника (👤, 🐉, 🦊, 🐺), *вступите в сражение* с ним (перейдите к сражению с приспешником).

Сражение с приспешником (если вы в сражении)

- 4. Применить бальзам** (🟢).
См. эффекты на карте сценария.
- 5. Первый удар** (🔴) (при наличии).
Выполните действие приспешника до действия героя.
- 6. Действие героя.** Выполните ход по базовым правилам (см. памятку «Фазы хода» игры «Трон кубов»).
- 7. Действие приспешника.** См. раздел правил «Действие приспешника».

В портальном забеге вам предстоит *вступать в сражения* с приспешниками. Первые 3 шага вашего хода (передвижение и открытие) можно выполнить, только если вы не в *сражении*. Если на начало вашего хода вы в *сражении*, пропустите первые 3 шага и выполните шаги 4–7 (сражение с приспешником).

Рассмотрим подробнее шаги 1–3 (передвижение и открытие).

1. ПРИМЕНИТЬ БАЛЬЗАМ

Вы можете сбросить любое количество жетонов *бальзамов* (🟢), чтобы вылечиться. За каждый сброшенный жетон получите столько здоровья, сколько указано в левой нижней части карты сценария.

Вы можете сбросить жетоны бальзамов только в следующие моменты:

- перед передвижением;
- перед началом сражения (даже если у приспешника есть первый удар (🔴));
- перед вашей *фазой обновления*.

Бальзам (🟢) — это уникальное состояние; его нельзя снять или перенести на другого игрока. **Бальзам** (🟢) также можно применить, чтобы оживить погибшего героя, установив значение счётчика здоровья на 1. При этом игрок не может оживить собственного погибшего героя.

2. ПЕРЕДВИНУТЬСЯ

Когда вы передвигаетесь, вы **должны** провести фигурку вашего героя через любое количество *открытых* тайлов (минимум 1), пока она не достигнет одного из следующих объектов:

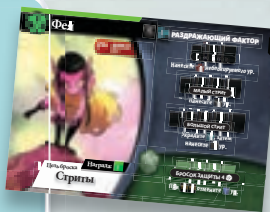
- ЗАКРЫТЫЙ ТАЙЛ МЕСТНОСТИ**
Переместитесь на *закрытый* тайл (лежащий лицевой стороной вниз) и *откройте* его (см. ниже).
- СРАЖЕНИЕ С ПРИСПЕШНИКОМ**
Переместитесь на *открытый* тайл местности, где другой герой находится в сражении с приспешником. Вы также немедленно *вступаете в сражение* с этим приспешником (см. памятку фаз хода и соответствующий раздел правил на с. 8).

ВЫ НЕ МОЖЕТЕ:

- Передвигаться между тайлами по диагонали.
- Передвигаться через *закрытые* тайлы местности.
- Передвигаться через другого героя в *сражении* с приспешником.
- Останавливаться на ранее *открытом* тайле, если на нём нет другого героя, находящегося в *сражении* с приспешником.
- Не передвигаться: если вы не в *сражении*, вы обязаны передвинуться.



Пример выше: стрелок может передвинуться либо на *закрытый* тайл местности уровня I, чтобы *открыть* его, либо на тот *открытый* тайл, где находится варвар в *сражении* с приспешником «Фей» (и *вступить в сражение*).



3. ОТКРЫТЬ

Открывая тайлы местности, вы будете получать награды и сталкиваться с врагами. Если враг слишком силён, срочно зовите других игроков: они могут вам помочь, а вот вы не можете сбежать от противника.

Передвинувшись на закрытый тайл местности, получите предметы, лежащие на этом тайле.

- Получив осколок портала (🔲), поместите его на тайл «Портал к боссу» (🔲).
- Получив жетон *бальзама* (🟢), поместите его на ваш планшет героя.
- Когда вы находите сундук с трофеями (🏆), **все игроки** бросают свои кубики трофеев (🎲) и получают награду (см. раздел «Сундуки с трофеями» на с. 12).

Затем переверните этот тайл местности. Примените его эффекты (если они есть) в следующем порядке:

- 1 Увеличьте счётчик 🟡 на указанное значение.
- 2 Увеличьте счётчик золотых на указанное значение.
- 3 Выполните обязательные действия и (при желании) необязательные действия. Все эффекты применяются к вашему герою, если не указано иное.
- 4 Раскройте нового приспешника уровня I, II, III или IV (👤, 🐉, 🦊, 🐺) из соответствующей колоды, проведите подготовку согласно его карте, затем *вступите в сражение* с ним!



Примечание: карты с пометками «Основная фаза» и «Фаза броска» нельзя использовать вне сражения, но вы можете использовать мгновенные эффекты на картах, а также расходные состояния, чтобы изменять результаты бросков.

ПОРТАЛЬНЫЙ ЗАБЕГ: СРАЖЕНИЕ С ПРИСПЕШНИКОМ

ПОДГОТОВКА ПРИСПЕШНИКА

Открывая тайлы местности, вы можете *вступить в сражение* с приспешником.

Прежде чем начать сражение, вы должны взять случайную карту из указанной колоды приспешников и проделать следующее:

- 1 Возьмите 1 счётчик противника и установите на нём начальное здоровье, указанное на карте.
- 2 Возьмите 5 кубиков хаоса.
- 3 Если на карте приспешника есть *символ элиты*, в начале сражения этот приспешник получает *жетон элиты*. Прежде чем продолжить, прочтите раздел «**Жетоны элиты**» на карте сценария и раздел правил «Жетоны элиты» на с. 9.

ОСОБЕННОСТИ ПРИСПЕШНИКОВ

Как правило, приспешники не получают и не тратят **БС**. У каждого приспешника есть начальная **БС**, позволяющая взаимодействовать с состояниями, требующими наличия **БС** (например, «Нокдаун»). Приспешника может меняться, если это прописано на карте приспешника, а также от ваших действий. Если вам нужно изменить приспешника, используйте сторону его счётчика для или отмечайте её количество с помощью двусторонних жетонов. Максимальная боевая сила любого приспешника — 15 (как и у героев).

ЭЛИТА

ПЕРВЫЙ УДАР

НАЧАЛЬНОЕ ЗДОРОВЬЕ: 30

НАЧАЛЬНАЯ БС



УСЛОВИЕ АКТИВАЦИИ

СПОСОБНОСТЬ НАПАДЕНИЯ

Как и у героев, у приспешников есть *способности нападения* (1 или несколько). Они используются в *фазе броска нападения*.

ПАСИВНАЯ СПОСОБНОСТЬ

У некоторых приспешников есть *пассивные способности*. Они применяются в каждый ход приспешника, если это возможно (см. раздел «Действие: приспешника» на с. 9).

ЦЕЛЬ БРОСКА

Цель броска определяет, чего хочет добиться приспешник в свою *фазу броска нападения*. В соответствии с базовыми правилами у приспешника есть 3 попытки, чтобы бросить кубики хаоса. С каждой попыткой он откладывает кубики, нужные для цели броска (см. раздел «Действие: приспешника» на с. 9).

НАГРАДЫ ЗА ПРИСПЕШНИКА

Как только приспешник побеждён, *активный игрок* получает все указанные награды, кроме сундуков с трофеями. Сундук с трофеями — это общая награда; каждый герой может найти в нём что-то для себя. **Пример:** вы побеждаете Кровавого берсерка и получаете *легендарный сундук*. После этого *каждый игрок* бросает свой кубик трофея и получает соответствующую награду.

СПОСОБНОСТЬ ЗАЩИТЫ

Эти способности применяются для приспешников так же, как для героев. Когда герой атакует приспешника, другой игрок бросает указанное количество кубиков хаоса. Их результат определит, насколько хорошо защитился приспешник. **Примечание:** у некоторых приспешников есть *уникальная защита* (обозначается символом). Она активируется при получении урона любого типа, кроме урона от *легендарных способностей* (если не указан символ).

СРАЖЕНИЕ С ПРИСПЕШНИКОМ

Если вы *вступаете в сражение* с приспешником или начинаете ход *в сражении*, вы должны победить этого приспешника, чтобы снова получить возможность передвигаться.

Вы уже знаете, как проходят сражения между героями (от *фазы обновления* до *фазы сброса*). Сражения с приспешниками проходят почти так же.

Вступив в сражение, выполняйте шаги 4–7 (с приспешником).

Сражение с приспешником (если вы в сражении)

4. **Применить бальзам**. См. эффекты на карте сценария.
5. **Первый удар**. Выполните действие приспешника до действия героя.
6. **Действие героя**. Выполните ход по базовым правилам (см. памятку «Фазы хода» игры «Трон кубов»).
7. **Действие приспешника**. См. раздел правил «Действие приспешника».

Примечание: в каждый момент игры герой может быть *в сражении* только с одним приспешником.

4. ПРИМЕНИТЬ БАЛЬЗАМ

Если вы *в сражении* с приспешником, перед началом боя вы можете сбросить жетоны *бальзамов*, чтобы исцелиться (см. раздел «Применить бальзам» на с. 7).

5. ПЕРВЫЙ УДАР

Вы с приспешником по очереди атакуете друг друга. Вы всегда ходите первым, но, если у приспешника есть *первый удар*, первым ходит он.

Приспешник с *первым ударом* всегда атакует первым (из этого правила исключений нет).

Примечание: если приспешник атаковал с помощью *первого удара* и был при этом убит, вы всё равно получаете право на атаку и можете активировать способности, усиливающие вас.

6. ДЕЙСТВИЕ ГЕРОЯ

Выполните ход по базовым правилам (см. памятку «Фазы хода» игры «Трон кубов»).

1. **Фаза обновления**. Разыграйте соответствующие эффекты состояний.
2. **Фаза дохода**. Получите 1 и возьмите 1.
3. **Основная фаза 1**.
 - Разыграйте карты улучшений героя.
 - Разыграйте карты действий *основной фазы*.
 - Продайте карты (получите 1 за каждую).
4. **Фаза броска нападения**. Сделайте до 3 *попыток броска* и активируйте 1 способность нападения.
5. **Фаза броска прицеливания**. Вашей целью всегда считается приспешник, с которым вы в сражении.
6. **Фаза броска защиты**. Приспешник активирует свою способность защиты.
7. **Основная фаза 2**. Аналогична *основной фазе 1*.
8. **Фаза сброса**. Продавайте (сбрасывайте) карты по 1 за каждую, пока у вас в руке не останется 6 или менее карт.



7. ДЕЙСТВИЕ ПРИСПЕШНИКА

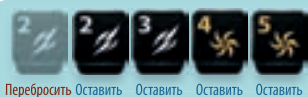
В **фазы нападения и защиты** приспешника кубики хаоса за него бросает игрок, который ходит перед вами.

Выполните ход приспешника по базовым правилам со следующими изменениями:

- Фаза обновления.** Разыграйте соответствующие эффекты состояний, а также примените пассивные способности.
- Фаза дохода.** Пропустите эту фазу.
- Основная фаза 1.** Пропустите эту фазу.
- Фаза броска нападения.** Бросьте 5 кубиков хаоса , затем:
 - перебросьте все кубики, не совпадающие с целью броска приспешника, или которые уже не нужны для её выполнения;
 - если цель броска не достигнута, перебросьте не совпадающие с целью броска кубики ещё раз.

Если цель броска — **стриты**, выбирайте кубики для переброса следующим образом:

- Оставьте **ровно** по одному кубику со значениями 2, 3, 4 и 5.

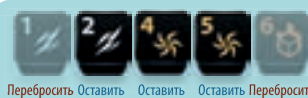


Нужно перебросить 2, поскольку одна 2 уже есть.

- Нужно оставить 1 или 6, только если они уже составляют **малый** или **большой стрит**.



Нужно оставить 6, поскольку она составляет **малый стрит**.



Нужно перебросить 1 и 6, поскольку ни один из этих кубиков не составляет **малый** или **большой стрит**.

- Фаза броска нападения (продолжение)** Приспешник активирует самую эффективную из способностей, для которых выполнено **условие активации** (в том числе пассивные способности).

- Фаза броска прицеливания** Целью приспешника всегда считается герой, с которым он сражается и чей сейчас ход.

- Фаза броска защиты** Если от атаки приспешника можно защититься, активируйте вашу **способность защиты**. Если нужно, израсходуйте для этого состояние.

- Основная фаза 2.** Пропустите эту фазу.

- Фаза сброса.** Пропустите эту фазу.



ПРИСПЕШНИКИ И БОССЫ — ТОЖЕ «ИГРОКИ»

- Приспешники и боссы считаются «игроками» и «противниками»: к ним применяются эффекты, состояния и способности, в которых используются эти категории.
- Эффекты карт и способностей, которые можно применить против нескольких противников, можно применять против нескольких приспешников (даже если они не в сражении с вами).
- Только вы и члены вашей команды считаетесь «героями».
- Вы можете применять эффекты карт и способностей к союзникам и противникам в любом месте поля (не обязательно быть на одном тайле местности).
- Карты боссов и приспешников применяются «от лица», соответственно боссов и приспешников. Это значит что, если на карте босса написано «противник», противником считается герой или другой босс на противоположной стороне.
- Если приспешник или босс может выбирать из нескольких действий, активный игрок делает выбор за него — и это должно быть наиболее эффективное действие из доступных.

КОНЕЦ ХОДА

Если ваш герой и приспешник всё ещё живы, ход передается следующему игроку.

На начало вашего следующего хода герой остаётся в сражении с приспешником, если до этого момента другой игрок не победит его.

ЕСЛИ ВЫ ПОБЕЖДАЕТЕ ПРИСПЕШНИКА

Как только приспешник побеждён, **активный игрок** получает все награды, кроме сундуков с трофеями. Затем каждый игрок бросает свой кубик трофеев и получает награду из таблицы трофеев.

Положите карту побеждённого приспешника под колоду приспешников того же уровня.

ЕСЛИ ПРИСПЕШНИК ПОБЕЖДАЕТ ВАС

- Другой игрок немедленно должен применить **бальзам** , чтобы оживить погибшего героя, восстановив здоровье на **1**. При этом игрок не может оживить собственного погибшего героя. Когда герой оживлён, на нём сохраняются все состояния.
- Если никто не может оживить побеждённого героя, вся команда терпит поражение в порталном забеге (см. раздел «Окончание сценария» на с. 12).

ЗАВЕРШЕНИЕ ПОРТАЛЬНОГО ЗАБЕГА

Когда герой побеждён и не может быть оживлён, игроки тут же коллективно **проигрывают**.

Чтобы **победить**, нужно, чтобы выполнялись все следующие условия:

- игроки открыли тайл «Портал к боссу»;
- игроки победили приспешника IV уровня на этом тайле;
- ни один из игроков не в сражении.

Перейдите к разделу «Окончание сценария» на с. 12.

ЖЕТОНЫ ЭЛИТЫ



ЖЕТОНЫ ЭЛИТЫ

Жетоны элиты — это жетоны уникального состояния, которое нельзя снять и перенести.

Эти жетоны позволяют боссам и сильным приспешникам с символом **элиты** проводить особенно эффективные манёвры. **Жетоны элиты** расходуются в обязательном порядке.

Некоторые особо сильные приспешники в начале сражения получают 1 **жетон элиты** , что указано на их картах (см. шаг **3** в разделе «Подготовка приспешника» на с. 8).

По мере возрастания сложности сценариев **жетоны элиты** становятся всё более серьёзной угрозой для игроков.



ЖЕТОНЫ ЭЛИТЫ

- Начальное количество: указано на картах приспешников.
- Максимальное использование в ход: 1.
- Диапазон успеха: 4–6.

Начальное количество: количество **жетонов элиты** , с которыми начинает сражение приспешник или босс.

Максимальное использование в ход: сколько **жетонов элиты** приспешник или босс может использовать за один ход сражения.

Диапазон успеха: каждый раз, когда приспешник или босс расходует **жетон элиты** , бросайте кубик хаоса . Если результат попадает в диапазон, жетон успешно активируется.

Примечание: некоторые эффекты карт или жетонов могут изменить результат этого броска.

Приспешник или босс автоматически расходует жетоны элиты в двух ситуациях:

А. ПРИСПЕШНИКОМ ИЛИ БОССОМ НЕ АКТИВИРУЕТСЯ НИ ОДНА СПОСОБНОСТЬ

Если у приспешника или босса не получилось активировать ни одну из своих способностей в **фазе броска нападения**:

- Уберите непостоянные отрицательные состояния, которые по базовым правилам нужно было бы убрать в конце **фазы броска** (например, «**Колючие заросли**» или «**Опутывание**» .
- Бросьте кубик хаоса .
- Если результат в диапазоне успеха , приспешник или босс получает ещё одну **фазу броска нападения**. Диапазон успеха указан на карте сценария, который вы проходите.

Б. ГЕРОЕМ ПРИМЕНЯЕТСЯ ЛЕГЕНДАРНАЯ СПОСОБНОСТЬ

Если вы применяете **легендарную способность** против приспешника или босса:

- Бросьте кубик хаоса .
- Если результат в диапазоне успеха , вы обязаны перебросить 1 из ваших кубиков.

БИТВА С БОССОМ



Не читайте этот раздел (с. 10–11), пока не пройдёте ваш первый порталный забег.

Боссы когда-то были героями, но Безумный король победил их, и между смертью и вечной службой они выбрали второе. Горечь поражения навсегда осталась в них — и они хотят заставить вас чувствовать то же самое. Они поджидают по ту сторону каждого портала. Одолейте их всех, чтобы бросить вызов самому Безумному королю!

В битве с боссом **не нужно** составлять карту, как в порталном забеге. Вы сразу вступаете в сражение с боссом, которого вам нужно победить всем вместе. Сражение проходит так же, как с приспешником, но требуется дополнительная подготовка (см. на карте сценария «Битва с боссом»).



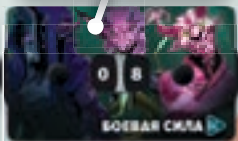
ЖЕТОНЫ ЭЛИТЫ

В игре с 2 участниками у Падшего варвара в начале сражения есть 2 жетона элиты.

СЧЁТЧИК ПРОТИВНИКА (ЗДОРОВЬЕ)



СЧЁТЧИК ПРОТИВНИКА (БОЕВАЯ СИЛА)



ПОДГОТОВКА К БИТВЕ С БОССОМ

1. Выберите 1 счётчик здоровья для вашей команды и установите значение, указанное на карте сценария. Это значит, что босс атакует всю команду сразу, а не каждого по отдельности!
2. Поместите следующие компоненты в середину стола так же, как если бы это был ещё один игрок:
 - Планшет, памятку и колоду босса.
 - Счётчик противника (стороной «Здоровье» вверх).
 - Счётчик противника (стороной «Боевая сила» вверх).
 - 5 кубиков хаоса.
 - Жетоны элиты (начальное количество указано на карте сценария).



НАЧАЛЬНОЕ ЗДОРОВЬЕ КОМАНДЫ ГЕРОЕВ

У героев один счётчик здоровья на всех со значением «50».

КАРТА СЦЕНАРИЯ «БИТВА С БОССОМ»

В игре с 2 участниками Падший варвар начинает сражение с 70 здоровья. Также в начале сражения у него 8 и значение улучшения БС «8».

КОЛОДА ДЕЙСТВИЙ

КОЛОДА УЛУЧШЕНИЙ

КОЛОДА БОССА

3. Разделите карты из колоды босса на 2 части по типу карт и перемешайте обе колоды:
 - **Колода улучшений.** Карты улучшений используются только при подготовке к битве с боссом. Они отмечены символом в левой части карты.
 - **Колода действий.** Карты действий используются боссом в ходе сражения. Они отмечены символом или в левой части карты.
4. Установите на счётчике босса значение «Улучшение БС», указанное на карте сценария.
5. Одну за другой переворачивайте верхние карты колоды улучшений босса и кладите их в ячейки соответствующих способностей на планшете босса. За каждую карту:
 - Босс тратит очки улучшения БС, равные стоимости карты в БС.
 - Если нужно улучшить способность со 2-го до 3-го уровня, он тратит БС, равные разнице стоимости между улучшениями 3-го и 2-го уровня.
 - Если способность улучшена до 3-го уровня, а вы достаёте карту 2-го уровня, сбросьте её и переверните новую (босс не получает БС за сброс этой карты).
 - Если вы перевернули карту, которую босс может выложить, но у него не хватает на это БС, сбросьте эту карту и больше не переворачивайте карты.

Подготовка планшета босса завершена.

6. Уберите в коробку карты улучшений, оставшиеся в колоде или попавшие в сброс.
7. Установите начальное значение БС, указанное на карте сценария, на счётчике противника (на стороне БС).
8. Установите начальное здоровье, указанное на карте сценария, на счётчике противника (на стороне здоровья).

Всё готово... Да начнётся битва с боссом!



СОТРЯСЕНИЕ

Отрицательное состояние
Продолжительность: 1 ход
Пропустите фазу дохода. Игрок, на чьём герое есть это состояние, должен пропустить свою фазу дохода, а затем снять это состояние.

ОГЛУШЕНИЕ

Отрицательное состояние
Продолжительность: 1 ход
Разыграйте ещё одну фазу броска нападения. Игрок, на чьём герое есть это состояние, не может выполнять никакие действия (т. е. не может разыгрывать карты, защищаться, использовать состояние или пассивные способности и т. д.). Проводя атаку, игрок, напавший «Оглушение», снимает это состояние, а затем немедленно выбирает оглушённого героя целью ещё одной фазы броска нападения (если оглушённый герой выбыл из игры, вторая фаза броска нападения не проводится).

ПАМЯТКА БОССА

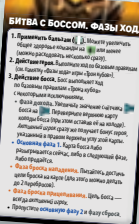
БИТВА С БОССОМ

БИТВА С БОССОМ: ПАМЯТКА ФАЗ ХОДА

В сражении с боссом игроки выполняют ходы по часовой стрелке, пока не победят босса или пока тот не победит их. В свой ход вы должны выполнить 3 шага, указанные на памятке фаз хода для битвы с боссом (всегда держите её рядом).

Изучите шаги на памятке фаз хода.

- 1. Применить бальзам.** Можете увеличить общее здоровье команды на 6 или менее (можно расходовать несколько сразу).
- 2. Действие героя.** Выполните ход по базовым правилам (см. памятку «Фазы хода» игры «Трон кубов»).
- 3. Действие босса.** Босс выполняет ход по базовым правилам «Трона кубов» с некоторыми исключениями.



1. ПРИМЕНИТЬ БАЛЬЗАМ

Применить бальзам. Можете по желанию увеличить общее здоровье команды на 6 или менее (можно расходовать несколько бальзамов сразу). Необязательное действие.

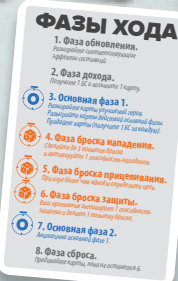
Примечание: в битве с боссом бальзам не применяется для оживления погибших союзников.

2. ДЕЙСТВИЕ ГЕРОЯ

Выполните ход по базовым правилам (см. памятку «Фазы хода» игры «Трон кубов»).

- 1. Фаза обновления.** Разыграйте соответствующие эффекты состояний.
- 2. Фаза дохода.** Получите и возьмите 1.
- 3. Основная фаза 1.**
 - Разыграйте карты улучшений героя.
 - Разыграйте карты действий **основной фазы**.
 - Продайте карты (получите 1 за каждую).
- 4. Фаза броска нападения.** Сделайте до 3 попыток броска и активируйте 1 способность нападения.
- 5. Фаза броска прицеливания.** Вашей целью всегда считается босс.
- 6. Фаза броска защиты.** Босс активирует свою способность защиты.

Примечание: в **фазе броска нападения** и **броска защиты** кубики за босса бросает игрок, ходивший перед вами.
- 7. Основная фаза 2.** Аналогична **основной фазе 1**.
- 8. Фаза сброса.** Продавайте (сбрасывайте) карты по 1 за каждую, пока у вас в руке не останется 6 или менее карт.



3. ДЕЙСТВИЕ БОССА

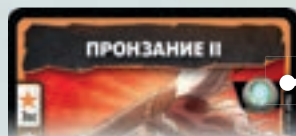
Игрок, ходивший до вас, выполняет за босса его ход по базовым правилам «Трона кубов» с описанными ниже исключениями.

1. Фаза обновления

Разыграйте соответствующие эффекты состояний.

2. Фаза дохода

- Увеличьте счётчик босса на 1. Максимальная боевая сила босса — 15 (как и у героев).
- Переверните верхнюю карту колоды босса (при этом оставив её на колоде).
- Активный игрок сразу же** получает бонус героя, указанный в правом верхнем углу этой карты.

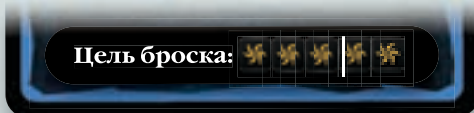


3. Основная фаза 1

- Если в **фазе дохода** вы перевернули карту **основной фазы**, босс разыгрывает её, оплачивая её стоимость в БС. Затем сбросьте эту карту.
- Если у босса недостаточно БС или карта не возымеет эффекта, сбросьте эту карту и увеличьте на счётчике босса на 1.
- Если вы перевернули карту **фазы броска**, она подействует только в **фазе броска нападения**.

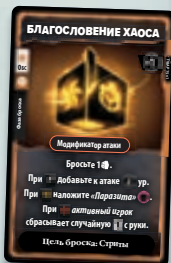
4. Фаза броска нападения

- Бросьте 5 кубиков хаоса**, затем:
 - Перебросьте все кубики, не совпадающие с целью броска на последней взятой карте.



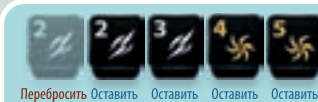
- Если цель броска не достигнута, перебросьте не совпадающие с целью броска кубики ещё раз.
- 2. Активируйте способность.** Босс активирует способность, для которой выполнены условия **активации** и которая имеет наибольший приоритет среди таковых (вне зависимости от цели броска).
- 3. Разыграйте карты фазы броска.** Если вы ранее раскрыли карту **фазы броска**, босс тратит нужное количество БС и применяет её эффект.

Если у босса недостаточно БС или карта не возымеет эффекта, сбросьте эту карту в конце **фазы броска защиты** и получите 1 (если у босса при этом был жетон элиты), он проведёт ещё одну **фазу броска нападения**, в которой могут сложиться условия для применения этой карты).



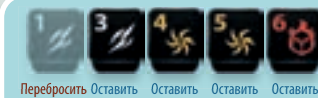
Если цель броска — **стриты**, выбирайте кубики для переброса следующим образом:

- Оставьте **ровно** по одному кубику со значениями 2, 3, 4 и 5.

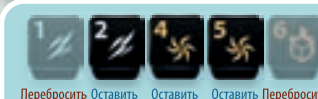


Нужно перебросить 2, поскольку одна 2 уже есть.

- Нужно оставить 1 или 6, только если они уже составляют **малый** или **большой стрит**.



Нужно оставить 6, поскольку она составляет малый стрит.



Нужно перебросить 1 и 6, поскольку ни один из этих кубиков не составляет малый или большой стрит.

Важно: если босс не смог активировать способность в свой ход, он автоматически расходует жетон элиты, чтобы провести ещё одну **фазу броска нападения** (см. раздел «Жетоны элиты» на с. 9).

5. Фаза броска прицеливания

Босс всегда выбирает цель героя активного игрока.

6. Фаза броска защиты

Если от атаки босса можно защититься, активируйте вашу защитную способность.

7. Основная фаза 2.

Пропустите эту фазу.

8. Фаза сброса.

Пропустите эту фазу.

ОСОБЫЕ СИТУАЦИИ

Иногда из-за того или иного состояния (например, «Ножда»), босс может пропустить фазу броска нападения, поскольку ему может не хватить для удаления этого состояния. В таком случае босс продаёт (сбрасывает) ровно столько карт из своей колоды действий, чтобы хватило на удаление такого состояния.

Если из-за того или иного эффекта (например, «Сотрясение»), у босса нет активной цели броска, вы всё равно переворачиваете карту, которая задаёт цель броска, но все остальные эффекты на этой карте игнорируются (включая бонус героя).

Если босс не может взять новую карту в фазе дохода, а на вершине сброса есть открытая карта, эта карта задаёт цель броска. Все остальные эффекты на этой карте игнорируются (включая бонус героя).

Если бросок позволяет боссу применить легендарную способность, он оставляет эти кубики вне зависимости от цели броска.

КОНЕЦ БИТВЫ С БОССОМ

Победите вы или проиграете в этом сражении, вы получите ту или иную награду и продолжите приключение (см. раздел «Окончание сценария» на с. 12).

Примечание: в редких случаях, когда за один и тот же ход здоровье одновременно снижается до 0 и у вашей команды, и у босса, ваша команда побеждает.

СУНДУКИ С ТРОФЕЯМИ



Открывая тайлы местности и побеждая приспешников, вы будете находить сундуки с трофеями. То, что вы получите из них, зависит от броска кубика.

Когда один из игроков находит сундук с трофеями, каждый игрок бросает свой кубик трофеев и получает награду из таблицы трофеев.



ТАБЛИЦА ТРОФЕЕВ

ЖЕТОНЫ УСИЛЕНИЯ УРОНА (положительное состояние): возьмите 1 соответствующий жетон усиления урона. Жетоны усиления урона увеличивают урон от вашей атаки на указанное значение. Модификатор атаки.

Предел: 2. Если у вас 2 таких жетона и вы получаете ещё 1, вы должны сбросить его или взять его вместо одного из имеющихся.

ПОЛУЧИТЬ БС: увеличьте ваш счётчик на указанное количество.

ВЗЯТЬ КАРТЫ: возьмите указанное количество карт с верха вашей колоды. При этом у вас может быть больше 6 карт на руке: лишние карты нужно будет сбросить только в фазе сброса.

УВЕЛИЧИТЬ ЗДОРОВЬЕ: увеличьте значение вашего счётчика здоровья на указанное количество.

ПОЛУЧИТЬ ЗОЛОТЫЕ: увеличьте ваш счётчик золотых на указанное количество.

ПОЛУЧИТЬ ТАЙНУЮ КАРТУ ТРОФЕЯ: возьмите верхнюю карту из колоды обычных, редких, эпических или легендарных трофеев (согласно таблице). Не изучая, положите её лицевой стороной вниз под ваш планшет. На всех планшетах героев есть 4 колонки со способностями. Подкладывайте карты обычных, редких, эпических и легендарных трофеев под колонки слева направо: так вам будет проще отслеживать уровень редкости. Подробнее о картах трофеев см. на с. 13.

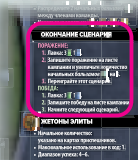


Важно: если карта или способности позволяют перебросить или изменить результат «любого кубика», это не распространяется на кубик трофеев (для этого есть отдельные карты и способности).

ОКОНЧАНИЕ СЦЕНАРИЯ

ОКОНЧАНИЕ СЦЕНАРИЯ

Завершив порталный забег или битву с боссом, выполните 3 шага, описанные ниже (они также указаны на карте сценария). Перед этим уберите все компоненты вашего героя, кроме тайных карт трофеев. Не убирайте далеко вашу колоду: вам предстоит добавлять в неё карты трофеев.



1. ТРОФЕИ БОССА И ЛАВКИ

Совершенствуйте вашу колоду, добавляя в неё карты трофеев. Если вы завершили порталный забег, см. раздел «Лавка» на с. 13, если битву с боссом — раздел «Трофеи босса» на с. 13.

2. ЗАПИШИТЕ ПОБЕДУ ИЛИ ПОРАЖЕНИЕ. УВЕЛИЧЬТЕ КОЛИЧЕСТВО НАЧАЛЬНЫХ БАЛЬЗАМОВ

Результаты сценария записываются на листе кампании.

ЗАПИСЬ ПОБЕДЫ

Запишите на листе кампании следующие результаты (в зелёных полях):

- А** Номер сценария: в левой верхней части карты сценария.
- Б** Оставшиеся бальзамы: получите 1 очко сценария за каждый жетон бальзама, который ваша команда не использовала.
- В** Начальные бальзамы для следующего сценария: запишите общее количество жетонов бальзама, которые остались у вашей команды, в поле «Начальные бальзамы» (для следующего сценария).
- Г** Оставшиеся золотые (только в порталных забегах): получите 1 очко сценария за каждые 5 золотых, которые ваша команда не использовала после фазы лавки.
- Д** Ненужные карты трофеев босса (только в битвах с боссами): получите 1 очко сценария за каждую карту трофея босса, которую ваша команда решила сбросить.
- Е** Открытая местность (только в порталных забегах): получите 5 очков сценария, если ваша команда открыла все тайлы.
- Ж** Победные очки: получите победные очки за сценарий (указаны в правом верхнем углу листа кампании).

З Результат сценария: сумма всех значений выше.

ЛИСТ КАМПАНИИ

НОМЕР СЦЕНАРИЯ	1	2	3	4
НАЧАЛЬНЫЕ БАЛЬЗАМЫ	2	5		
ОСТАВШИЕСЯ БАЛЬЗАМЫ	1	1	1	1
ОСТАВШИЕСЯ ЗОЛОТЫЕ	1	1	1	1
НЕНУЖНЫЕ КАРТЫ ТРОФЕЕВ БОССА	1	1	1	1
ОТКРЫТАЯ МЕСТНОСТЬ	20	20	20	20
ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ	28	28	28	28
РЕЗУЛЬТАТ СЦЕНАРИЯ	10	10	10	10

Пример выше показывает результат порталного забега, поэтому поле Д («Ненужные карты трофеев босса») не заполнено.

ЗАПИСЬ ПОРАЖЕНИЯ

Если ваша команда проиграла, вам нужно повторить сценарий. При повторении ваша команда получает на 3 начальных бальзама больше, чем при прошлом прохождении сценария.

Запишите поражение на листе кампании:

- А** Номер сценария: в левой верхней части карты сценария.
- Б** Начальные бальзамы: прибавьте 3 к текущему значению начальных жетонов бальзамов и запишите полученное число в соответствующее поле для следующего прохождения.
- В** Результат сценария: запишите «-10».

Важно: если команда проиграла, ни одно зелёное поле на листе кампании не должно быть заполнено.

НОМЕР СЦЕНАРИЯ	1	2	3	4
НАЧАЛЬНЫЕ БАЛЬЗАМЫ	2	5		
ОСТАВШИЕСЯ БАЛЬЗАМЫ	1	1	1	1
ОСТАВШИЕСЯ ЗОЛОТЫЕ	1	1	1	1
НЕНУЖНЫЕ КАРТЫ ТРОФЕЕВ БОССА	1	1	1	1
ОТКРЫТАЯ МЕСТНОСТЬ	20	20	20	20
ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ	28	28	28	28
РЕЗУЛЬТАТ СЦЕНАРИЯ	-10	-10	-10	-10

В примере выше зелёные поля не заполнены, поскольку команда потерпела поражение.

3. ДВИГАЙТЕСЬ ДАЛЬШЕ ИЛИ ПЕРЕИГРАЙТЕ СЦЕНАРИЙ

После окончания сценария замешайте все карты боссов и приспешников, а также тайлы местности в соответствующие колоды. Положите их в органайзер для карт.

ЕСЛИ ВЫ ПОБЕДИЛИ

Двигайтесь дальше: начните проходить следующий сценарий с новыми картами трофеев в ваших колодах.

ЕСЛИ ВЫ ПРОИГРАЛИ

Переиграйте сценарий: повторите проваленный сценарий. Вы сохраняете новые карты трофеев и получаете в начале 3 дополнительных жетона бальзамов (если это порталный забег, возьмите новую карту сценария).

Подсказка. Когда вы убираете компоненты в коробку между прохождениями сценариев, кладите карты, заменённые на карты трофеев, вверх ногами. Так вы легко сможете их отделить.



КАРТЫ ТРОФЕЕВ

КАРТЫ ТРОФЕЕВ

В игре «Трон кубов. Приключения» ваш герой становится сильнее от одного сценария к другому благодаря картам трофеев:

- В нижней части этих карт обозначена редкость трофея: обычный (белый), редкий (голубой), эпический (фиолетовый), легендарный (оранжевый).
- Также редкость трофея обозначена кристалльным обрамлением соответствующего цвета в нижней части карты.
- Карту трофея можно в любое время сбросить, чтобы взять карту из личной колоды.

КАРТЫ СНАРЯЖЕНИЯ

Некоторые карты трофеев относятся к категории «Снаряжение» (указано в середине карты).

Когда вы разыгрываете карту снаряжения:

- оплатите её стоимость в БС и положите её лицевой стороной вверх рядом с вашим планшетом;
- эффекты карты снаряжения активны постоянно (до конца сценария, если карта остаётся в игре);
- если у вас уже разыграны 2 карты снаряжения, а вы хотите разыграть новую, вы должны сбросить одну из уже разыгранных (не получая за неё БС).



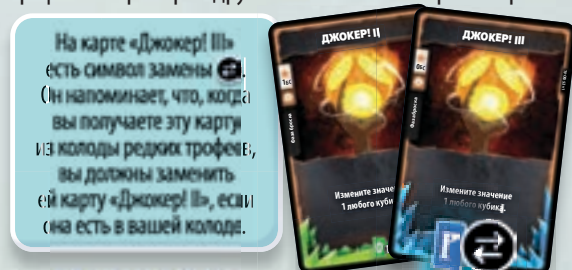
УЛУЧШЕНИЕ КАРТ ТРОФЕЕВ

Многие карты трофеев имеют несколько версий — от слабой к сильной. Если вы находите более сильную, а в вашей колоде более слабая, вы можете её улучшить! **Важно:** в вашей колоде не может быть две карты действий или трофеев с одинаковым названием. Например, нельзя одновременно иметь в колоде карты «Джокер I» и «Джокер II».

Если вы хотите добавить в колоду более сильную версию карты, вы должны убрать более слабую версию. Если слабая версия — это:

- карта трофея**, то положите её под низ соответствующей колоды трофеев;
- карта другого типа** (то есть карта без кристалльной рамки), то верните её в органайзер героя, за которого вы играете, но держите её отдельно от его колоды. Она больше не будет использоваться при прохождении этой кампании.

Если на карте трофея есть символ замены (⚡), она заменяет карту другого типа с тем же названием. Если вы используете протекторы, рекомендуем вставить карту трофея поверх карты другого типа в этот же протектор.



ПРЕДЕЛЬНЫЙ РАЗМЕР КОЛОДЫ

В вашей колоде может быть не более 50 карт. Если в течение сценария в вашей колоде становится больше карт, в начале следующего сценария вы должны убрать из неё столько карт трофеев, чтобы в ней снова стало 50 карт. Положите их под низ соответствующих колод трофеев.

Если вы приобрели фирменные протекторы для этой игры, вам будет проще отслеживать количество карт в колоде, поскольку их ровно 50 (на одного игрока).

Без протекторов вам придётся пересчитывать карты перед началом каждого сценария.

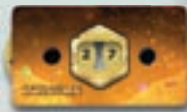
ЛАВКА

Накопленные золотые можно потратить в лавке Розеллы.

1. ОКРУГЛИТЕ СЧЁТЧИК ЗОЛОТЫХ

Округление делается с шагом в 5 (например, если на счётчике 27, округлите до 30). Это количество золотых, которое может потратить каждый из героев.

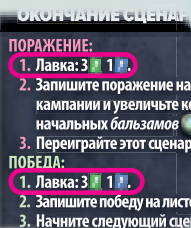
Подсказка: отслеживайте свои траты на вашем счётчике здоровья.



2. РАЗДАЙТЕ КАРТЫ ЛАВКИ

Посмотрите раздел «Окончание сценария» на карте сценария и раздайте каждому игроку столько карт определённой редкости, сколько там указано.

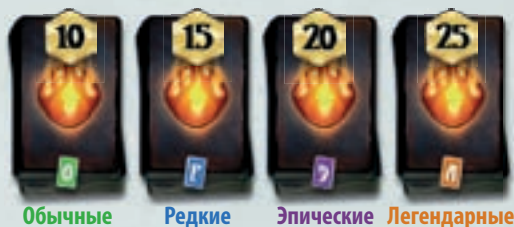
Важно: игроки могут изучить эти карты, но не могут изучить тайные карты трофеев, полученные в портальном забеге.



3. ПОЛУЧИТЕ КАРТЫ

Ниже описаны действия. Вы можете выполнить любое их количество в любом порядке.

КУПИТЬ. Потратьте золотые, чтобы добавить в вашу колоду 1 из карт, полученных на этапе 2. Цены указаны на памятке лавки:



- Если вы покупаете более сильную версию трофея, который уже есть в вашей колоде (например, «Джокер II»), оплатите разницу в стоимости между этими картами. Например, если у вас уже есть редкая (голубая) карта, а вы покупаете эпическую (фиолетовую) версию той же карты, вы тратите только 5.
- Нельзя купить более слабую версию трофея, если в вашей колоде уже есть более сильная. Положите такую карту под низ соответствующей колоды и возьмите карту с верха этой колоды. Прodelайте это столько раз, сколько потребуется.

РАСКРЫТЬ. Потратьте 10, чтобы изучить тайную карту трофея и добавить её в свою колоду.

- Если это более слабая версия трофея, который уже есть в вашей колоде, положите эту карту под низ соответствующей колоды и возьмите карту с верха этой колоды. Прodelайте это столько раз, сколько потребуется.

ПРОДАТЬ. Тайные карты трофеев и карты трофеев в вашей колоде можно продать (каждую за 5).

- Положите проданную карту под низ соответствующей колоды.
- Нельзя продать карты, выданные вам на этапе 2, поскольку они пока что вам не принадлежат.
- Нельзя продавать карты без кристалльной рамки.

ТРОФЕИ БОССА

ОКОНЧАНИЕ СЦЕНАРИЯ

- ПОРАЖЕНИЕ:**
- Трофеи босса: 1.
 - Запишите поражение на листе кампании и увеличьте количество начальных бальзамов на 3.
 - Переиграйте этот сценарий.
- ПОБЕДА:**
- Трофеи босса: 1.



Вы получаете по меньшей мере 1 сундук босса, даже если проиграли в битве с боссом. Переверните таблицу трофеев на сторону трофеев босса; проделайте действия ниже столько раз, сколько трофеев босса вы получили за окончание сценария (см. рис. выше).

- Каждый игрок бросает свой кубик трофеев (⚡).
- Изучите таблицу трофеев босса и возьмите соответствующую верхнюю карту из колоды обычных, редких, эпических или легендарных трофеев.
- Изучите эту карту и выберите одно:
 - Немедленно добавить эту карту в вашу колоду.
 - Сбросить эту карту. За каждую сброшенную таким образом карту команда получает 1 очко сценария. Запишите эти очки в лист кампании в графу «Ненужные карты трофеев босса».

Если вы получаете в награду более слабую версию трофея, который у вас уже есть, положите эту карту под низ соответствующей колоды и возьмите новую карту с верха этой же колоды. Прodelайте это столько раз, сколько потребуется.

ТРОФЕИ ЛАВКИ. ТРОФЕИ БОССА. УБОРКА

Получив трофеи босса или лавки, замешайте их в вашу колоду: их можно будет использовать в следующем сценарии.

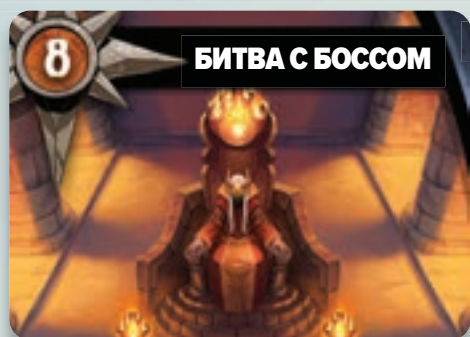
Замешайте все тайные и не купленные в магазине карты трофеев обратно в их колоды.

Примечание: тайные карты трофеев никогда не переносятся в следующий сценарий.



ОКОНЧАНИЕ КАМПАНИИ

ОЧКИ КАМПАНИИ



После того как вы победите Безумного короля и запишете результат последнего сценария, подсчитайте общий счёт кампании — сложите все очки, которые вы получили (зелёные поля) и потеряли (красные поля) в результате всех сценариев.

Вы можете вести учёт онлайн, чтобы сравнивать, насколько хороша ваша команда в сравнении с остальными!



НАСЛЕДИЕ

Когда вы пройдёте кампанию в первый раз, вы получите новые компоненты — режим наследие! В принципе, больше тут ничего говорить не нужно: игра даст вам указание, когда вам станут доступны эти наборы, и вы сами увидите, что вас там ждёт.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ РЕЖИМЫ

БОСС СРЕДИ НАС

«Босс среди нас» — особый игровой режим для 3–5 участников: разыграйте битву с боссом, в которой за босса играет один из вас! Она проходит по обычным правилам со следующими изменениями:

ПОДГОТОВКА ГЕРОЕВ

- Герои используют 1 счётчик здоровья, и суммарное начальное здоровье равно 50.

ПОДГОТОВКА БОССА

- Начальное здоровье босса 70 + 70 здоровья за каждого игрока-героя.
- Сформируйте и перемешайте единую колоду из карт улучшений и карт действий босса.
- Босс берёт 4 и получает 2.

ПЕРВЫЙ ИГРОК

- Босс всегда ходит первым.
- Босс не пропускает фазу дохода.

ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке, начиная с босса.

ЖЕТОНЫ ЭЛИТЫ

Жетоны элиты — это жетоны уникального состояния, которое нельзя снять или перенести. **Предел: 5.**

- Босс получает жетон элиты в каждой фазе обновления (и своей собственной, и каждого игрока по отдельности).
- Босс в любой момент игры может потратить 3, чтобы получить жетон элиты (но не больше 5).

Каждый раз, когда босс тратит жетон элиты, он бросает кубик трофеев:

- 1–10 — босс получает 1.
- 11–15 — выберите одно:
 - Заставьте героя перебросить 1 из его кубиков.
 - Получите дополнительную попытку броска.
- 16–20 — измените значение **любого** кубика.

ФАЗА БРОСКА ПРИЦЕЛИВАНИЯ

Целью героев всегда считается босс.

Босс при этом обязан выполнять фазу броска прицеливания — цель его атаки определяет бросок кубика хаоса.

2 героя против босса:

- 1–3 — герой слева от босса.
- 4–6 — герой справа от босса.

3 героя против босса:

- 1–2 — герой слева от босса.
- 3–4 — герой посередине.
- 5–6 — герой справа от босса.

4 героя против босса:

- 1–4 — «1» указывает на героя слева от босса, далее по часовой стрелке.
- 5–6 — перебросьте кубик.

БОСС ПРОТИВ БОССА

«Босс против босса» — особый игровой режим для 2 участников: разыграйте дуэль по базовым правилам «Трона кубов», используя боссов из игры «Трон кубов. Приключения»! Она проходит со следующими изменениями:

ПОДГОТОВКА

- Начальное здоровье каждого босса 70.
- Замешайте карты улучшений и карты действий босса в одну колоду.
- Возьмите 4 и получите 2.

ЖЕТОНЫ ЭЛИТЫ

Жетоны элиты — это жетоны уникального состояния, которое нельзя снять или перенести.

Предел: 5.

- Босс получает жетон элиты в каждой фазе обновления (и своей собственной, и противника).
- Босс в любой момент игры может потратить 3, чтобы получить жетон элиты (но не больше 5).

Каждый раз, когда босс тратит жетон элиты, он бросает кубик трофеев:

- 1–10 — босс получает 1.
- 11–15 — выберите одно:
 - Заставьте противника перебросить 1 из его кубиков.
 - Получите дополнительную попытку броска.
- 16–20 — измените значение **любого** кубика.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ ДЛЯ ОБОИХ ОСОБЫХ РЕЖИМОВ:

- формулировка «активный игрок» на картах действий относится к противнику;
- бонусы героев в правом верхнем углу карт действий не учитываются;
- цели броска в нижней части карт действий не учитываются.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Нейт Четельер

Развитие игры: Гэван Браун, Мэнни Трембли, Джон Хейдрич, Аарон Уолтманн

Художники: Мэнни Трембли, Дамьен Маммолини

Графический дизайн: Гэван Браун, Ги Ландграф, Тим Хьюскен

Редакторы правил игры: Саймон Рурке, Джон Хейдрич, Тим Хьюскен

Организаторы: команда Black Thumb Creations, Гэван Браун

Моделирование: Эриберто Валле, Тодд Хоун

Игру тестировали: Джоэль Сمارт, Кевин Хейдрич, Джонатан Херрера-Томас, Дрейк Финни, Рик Мэй, Дарнелл Мэлоун, Ник Лем, Кира Энн Пивли, Блэйк Роял и многие другие.

Редакция благодарит Игоря Трескунова, Всеволода Чернова, Романа Шамолина, Ксению Хацкалёву, Дениса Карпенко, Владимира Сахно, Андрея Багрикова, Романа Дженбаза, Владислава Пржигоцкого, Марию Гольскую-Диас, Никиту Сальникова, Евгению Саламатину за помощь в подготовке игры к изданию.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Вопрос: битва с боссом начинается сразу после того, как мы побеждаем в порталном забеге? **Ответ:** нет, сначала вы можете купить награды в лавке Розеллы, затем должны обновить планшет героя.

Вопрос: можно ли менять результаты бросков, совершённых за жетон элиты, с помощью карт фазы броска героев с таким эффектом? **Ответ:** да.

Вопрос: улучшенные карты способностей и снаряжения моего героя переносятся из сценария в сценарий? **Ответ:** нет, в конце каждого сценария они возвращаются в вашу колоду.

Вопрос: если мы победили и у нас ещё остались жетоны бальзамов, они переносятся в следующий сценарий? **Ответ:** да.

Вопрос: если мы проиграли и у нас ещё остались жетоны бальзамов, они переносятся в сценарий, который нужно переиграть? **Ответ:** нет, они не добавляются к начальным жетонам бальзамов, когда вы переигрываете сценарий.

Вопрос: что происходит, если мне нужно взять карту трофея, а колода этой редкости пуста? **Ответ:** возьмите карту трофея следующей редкости по убыванию.

Вопрос: если правила не дают чёткого ответа, какой выбор делает приспешник или босс в сражении, что делать игрокам? **Ответ:** активный игрок принимает наиболее эффективное для приспешника или босса решение.

Вопрос: может ли игрок, увеличивая здоровье, превысить своё начальное значение? **Ответ:** да — но с помощью исцеления здоровья героя, босса или приспешника может превысить начальное значение не больше чем на 10 (как в базовых правилах).

Вопрос: могу ли я израсходовать жетоны усиления урона уже после того, как противник активировал защитную способность? **Ответ:** да. Жетоны усиления урона — это модификаторы атаки, а значит, их можно тратить и до, и после защитной способности противника.

Вопрос: сколько у противников может быть жетонов элиты в ходе кампаний? **Ответ:** сколько угодно.

КАК УСТРОЕН ОРГАНАЙЗЕР ДЛЯ КАРТ

Перед тем как вы начнёте свой первый сценарий в игре «Трон кубов. Приключения», сложите карты и тайлы местности в специальный органайзер. К каждой колоде прилагается разделитель; размещайте его за колодой. Кладите карты лицевой стороной от себя.

- 1 Колода приспешников уровня I и её разделитель.
- 2 Колода приспешников уровня II и её разделитель.
- 3 Колода приспешников уровня III и её разделитель.
- 4 Колода приспешников уровня IV и её разделитель.
- 5 Колода карт сценариев и её разделитель. Положите за разделителем набор наследия А (не вскрывайте его).
- 6 Колода босса «Падший варвар» и её разделитель.
- 7 Колода босса «Падший стрелок» и её разделитель.
- 8 Колода босса «Падший монах» и её разделитель.
- 9 Колода босса «Безумный король» и её разделитель.

ИГРОВЫЕ ТЕРМИНЫ

Список терминов, которые встречаются в игре «Трон кубов. Приключения».

Активный игрок: это вы, то есть герой, чей сейчас ход.

Боссы: падшие герои, служащие Безумному королю. Вы сражаетесь с ними после каждого порталного забега.

Жетон бальзама: его можно израсходовать, чтобы исцелиться или оживить другого героя.

Жетоны элиты: их используют боссы и особо сильные приспешники, чтобы повторить неудачную фазу броска нападения или чтобы помешать герою применить легендарную способность.

Золотые: вы получаете их в ходе порталного забега и тратите в лавке на карты трофеев.

Карта снаряжения: особая карта трофея, которая действует до конца текущего сценария.

Кубик трофеев: двадцатигранный кубик. Как правило, определяет, что из таблицы трофеев получит герой. Его можно перебросить и его значение можно изменить, только если эффект карты прямо указывает на кубик трофеев.

Кубики хаоса: 5 шестигранных кубиков, которые используют приспешники и боссы.

Лавка: здесь игроки тратят свои золотые после порталного забега, чтобы купить новые карты трофеев.

«Не для одиночной игры»: если вы играете в одиночку, вы не можете использовать такую карту — положите её под низ колоды, откуда её взяли, и возьмите новую карту из этой колоды.

Осколок портала: в порталном забеге нужно собрать с тайлов местности 3 таких осколка, чтобы открыть портал к боссу (перед этим всегда нужно сразиться с особо сильным приспешником).

Первый удар: если у приспешника есть первый удар, в сражении с игроком он атакует первым.

Портал к боссу: тайл местности, который вам нужно открыть, чтобы успешно завершить порталный забег. Его нельзя открыть, пока вы не собрали все 3 осколка портала.

Портальный забег: тип сценария, в котором вы передвигаетесь по тайлам местности и открываете их, вступаете в сражения с приспешниками, собираете трофеи и пытаетесь открыть портал к боссу.

Приспешники: противники героев в порталных забегах, нападающие при открытии тайлов местности.

Противник: игрок, босс или приспешник, играющий против вашего героя.

Результат сценария: сумма очков сценария, полученных в ходе порталного забега. Можно сравнивать его с результатами других команд.

Символ замены: указывает, что данная карта трофея заменяет обычную карту «Трона кубов» с тем же названием в колоде вашего героя.

Сундук с трофеями: когда один из героев находит сундук с трофеями, каждый герой бросает кубик трофеев и получает награду из таблицы трофеев.

Счётчик золотых: показывает, сколько золотых получил в конце порталного забега каждый герой.

Тайлы местности: составляют поле для порталных забегов. Игроки передвигаются по ним, открывают их и сражаются на них.

Тайные карты трофеев: обычные, редкие, эпические или легендарные трофеи, которые вы получаете в результате броска кубика трофеев и кладёте под свой планшет героя до фазы лавки. Вы можете изучить эти карты в лавке, только заплатив 10.

Трофей: награда, которую можно получить из сундука с трофеями. Это могут быть жетоны усиления урона, очки БС или здоровья, золотые, тайные карты трофеев и другие карты.

Уникальная защита: активируется против всех типов урона, кроме урона от легендарных способностей (если не указано иное).

Цель броска: результат броска, который приспешник или босс должен получить, чтобы активировать способность нападения.

ОРГАНАЙЗЕР ДЛЯ КАРТ



- 10 Наборы наследия В и Г (не вскрывайте их). За этими наборами поместите разделитель «Другие карты». За этот разделитель удобно класть ещё не использованные протекторы.
- 11 Колода обычных трофеев и её разделитель.
- 12 Колода редких трофеев и её разделитель.
- 13 Колода эпических трофеев и её разделитель.
- 14 Колода легендарных трофеев и её разделитель.
- 15 Памятки фаз хода и памятки уровней сложности. За этими картами поместите разделитель «Другие карты».
- 16 Набор наследия Б (не вскрывайте его).
- 17 Разложите тайлы местности по их уровням. Также положите сюда тайлы «Багровая пустыня» и «Портал к боссу».

ХРАНИТЕЛЬ

Пусть один игрок будет «хранителем» — именно он будет выдавать другим игрокам карты из органайзера, когда это необходимо.

Можно посмотреть видеопроцедуру раскладки компонентов здесь: <http://cardcaddy.dicethrone.com>

СОСТОЯНИЯ И ЖЕТОНЫ

Бальзам (уникальное состояние): игроки могут расходовать жетоны бальзамов, чтобы получать здоровье и оживлять погибших членов команды. В нижней части карты сценария указано, сколько здоровья восстанавливает бальзам в этом сценарии.

Бальзам можно израсходовать перед движением, перед сражением (даже если у приспешника есть **первый удар**) и перед **фазой обновления** (если герой в сражении). Это состояние нельзя перенести или снять. **Предел: бесконечность**

Вампиризм (уникальное состояние): если по итогу вашей **фазы броска нападения** вы смогли провести атаку, украдите 1 здоровье у атакованного противника. **Модификатор атаки. Постоянное.** Это состояние нельзя перенести (но можно снять). **Предел: 2**

Горение (отрицательное состояние): герой с этим состоянием получает 2 урона в **фазе обновления**. **Постоянное. Предел: 1**

Жетон элиты (уникальное состояние): см. раздел «Жетоны элиты» на с. 9.

Колючие заросли (отрицательное состояние): герой с этим состоянием получает 1 урон за каждую использованную попытку броска, кроме первой, в **фазе броска нападения** своего владельца (не более 2 урона в ход). В конце **фазы броска** это состояние снимается, а затем наносится урон от него. **Предел: 1**

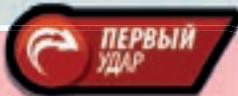
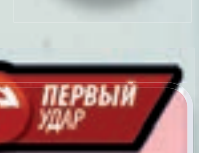
Кровотечение (отрицательное состояние): владелец героя с этим состоянием должен бросить 1 в своей **фазе обновления**. При 1–4 он получает 1 урон. При 5–6 он снимает это состояние. **Предел: 2**

Немота (уникальное состояние): герой с этим состоянием не может активировать способности с условиями «**малый стрит**» и «**большой стрит**». В конце хода игрока это состояние снимается. **Предел: 1**

Нокдаун (отрицательное состояние): чтобы снять это состояние, игрок, на чьего героя оно наложено, должен потратить 2 до начала своей **фазы броска нападения**. Если он не делает этого, то он пропускает свою **фазу броска нападения**, а затем снимает это состояние. **Предел: 1**

Первый удар:

Этот жетон — просто маркер (а не состояние). Положите этот жетон на карту приспешника, если по условиям тайла местности или благодаря другому эффекту он имеет право на **первый удар**.



Оглушение (отрицательное состояние): игрок, чей герой имеет это состояние, не может выполнять никакие действия (т. е. не может разыгрывать карты, защищаться, использовать состояния или пассивные способности и т. д.). Проведя атаку, игрок, наложивший «Оглушение», снимает это состояние, а затем немедленно выбирает оглушённого героя целью ещё одной **фазы броска нападения** (если оглушённый герой выбыл из игры, вторая **фаза броска нападения** не проводится). **Предел: 1**

Опутывание (отрицательное состояние): игрок, чей герой имеет это состояние, получает на 1 попытку броска меньше в своей **фазе броска нападения**. В конце **фазы броска нападения** он снимает это состояние. **Предел: 1**

Ответный удар (положительное состояние): когда герой с этим состоянием получает урон в результате **фазы броска нападения** противника, его владелец может израсходовать это состояние, чтобы бросить 1. Он наносит атакующему количество урона, равное 1/2 результата броска (округляя вверх). **Предел: 1**

Отравление (отрицательное состояние): герой с этим состоянием получает 1 урон за каждый свой жетон «Отравления» в **фазе обновления**. **Постоянное. Предел: 3**

Паразит (отрицательное состояние): если в **фазе обновления** у героя с этим состоянием есть положительное состояние, он получает 1 урон. Если этот герой расходует положительное состояние, чтобы успешно заблокировать или избежать урона, состояние снимается, и он получает 3 урона (считается отдельным источником **неблокируемого** урона). **Предел: 1**

Подчинение (уникальное состояние): когда игрок, чей герой имеет это состояние, атакует он должен бросить 1. 1: герой должен выбрать целью атаки другого члена своей команды. Если это невозможно, он сбрасывает случайную 1 из руки. Затем это состояние снимается. 2–5: ничего не происходит. 6: состояние снимается. Это состояние нельзя перенести (но можно снять). **Предел: 1**

Под прицелом (отрицательное состояние): когда героя с этим состоянием атакует противник, наносимый урон увеличивается на 2. **Модификатор атаки. Постоянное. Предел: 1**

Полёт (положительное состояние): владелец героя с этим состоянием может израсходовать его в любой момент своей **фазы броска**, чтобы бросить 2. Если выпала 6, герой активирует это состояние. Активировав состояние в **фазе броска нападения**, он делает свою атаку **неблокируемой**. Активировав его в **фазе броска защиты**, он игнорирует весь входящий урон. **Предел: 3**

Розыск (отрицательное состояние): когда героя с этим состоянием атакует противник, атакующий увеличивает наносимый урон на 1 и получает 1. **Модификатор атаки. Постоянное. Предел: 1**



Розыск (отрицательное состояние): когда героя с этим состоянием атакует противник, атакующий увеличивает наносимый урон на 1 и получает 1. **Модификатор атаки. Постоянное. Предел: 1**

Сглаз (уникальное состояние): каждый раз, когда игрок, чей герой имеет это состояние, выбрасывает «6», этот кубик считается «пустым» (то есть не имеющим никакого значения). В конце хода игрока это состояние снимается. Это состояние нельзя перенести (но можно снять). **Предел: 1**

Слепота (отрицательное состояние): в следующий раз, когда игрок, чей герой имеет это состояние, завершает свою **фазу броска нападения**, он снимает это состояние и бросает 1. При 1–2 он проваливает **фазу броска нападения**, не применяя никакие её эффекты. **Предел: 1**

Сотрясение (отрицательное состояние): игрок, чей герой имеет это состояние, должен пропустить свою **фазу дохода**, а затем снять это состояние. **Предел: 1**

Тени (положительное состояние): когда герой с этим состоянием должен получить урон в результате **фазы броска нападения** противника, он не получает урон и не защищается (однако атака по-прежнему считается успешной, поэтому все соответствующие эффекты применяются). Сбросьте этот жетон в конце хода, который вы начинаете уже с ним. **Предел: 1**

Увядание (отрицательное состояние): если герой с этим состоянием должен нанести урон в результате **фазы броска нападения**, снизьте количество наносимого урона на 1 за каждый его жетон «Увядания». **Модификатор атаки. Постоянное. Предел: 2**

Уклонение (положительное состояние): когда герой с этим состоянием получает урон, его владелец может израсходовать жетон, чтобы бросить 1. При 1–2, герой не получает урон (все остальные эффекты всё равно применяются). Можно израсходовать несколько жетонов, чтобы попытаться отменить урон из одного источника. **Предел: 3**

Усиление урона (положительное состояние): герой с этим состоянием может израсходовать его в **фазе броска нападения**. Каждый жетон добавляет значение на нём к атаке. **Модификатор атаки. Предел: 2.** Если у вас уже 2 жетона, а вы получаете новый, вы должны сбросить новый или заменить один из двух имеющихся.

Хаос (положительное состояние): приспешники и боссы используют эти состояния, чтобы усиливать свои способности (указано в описании самих способностей). Герои не используют эти состояния. **Предел: 6**

