



ГОПЛОМАХ ПОБЕДИТЕЛИ

РУИНЫ ПАНДОРЫ ПРАВИЛА ИГРЫ

ВСТУПЛЕНИЕ

Небеса разверзлись, и на землю хлынуло новое зло. Правила смертельной игры, в которую Плутон играет с человечеством, бесповоротно изменились.

Дополнение «Руины Пандоры» добавляет новые компоненты в игру «Гопломах. Победители», расширяя её возможности. Здесь вы найдёте новых отпрысков, новые памятки по аренам, события с примусами, события с отпрысками и быстрый режим игры.

Дополнение вводит пять модулей, каждый из которых описан в этой книге. Вы можете добавлять эти модули как по отдельности, так и все вместе.

ОБЛИЧЬЯ ЗЛА

Модуль «Обличья зла» добавляет в игру 4 новых отпрысков, часть из которых из уже существующего мира мифологии «Гопломаха», а другая часть — из земель и мифов, прежде не представленных во франшизе.

КОМПОНЕНТЫ

Дракон Хаоса



Фишка отпрыска
(толстая)



3 фишки кентавров



Фишка проклятия
отпрыска



Памятка по отпрыску

Сет



10 фишек отпрыска
(толстые)



Фишка проклятия
отпрыска

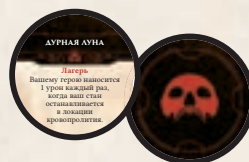


Памятка по отпрыску

Кром Дув



2 фишки отпрыска
(толстые)



Фишка проклятия
отпрыска



Памятка по отпрыску

Хуньдунь



Фишка отпрыска
(толстая)



Фишка проклятия
отпрыска



Памятка по отпрыску

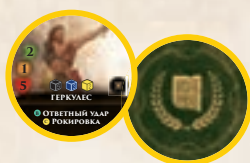
ПРАВИЛА

Добавьте компоненты для 4 новых отпрысков из этого дополнения к компонентам для имеющихся у вас отпрысков из «Победителей». На этапе «Подготовка врага» вы можете выбрать любого из 4 новых отпрысков вместо отпрыска из базовой игры. Выбрав нового отпрыска, возьмите все его компоненты, указанные в разделе выше. Проведите дальнейшую подготовку и игру по обычным правилам.

ТЁМНЫЕ ДНИ

Мир меняется. Зло просачивается сквозь разломы, отделяющие мир богов от мира смертных, и распространяется по всей земле, заражая все места, где вы когда-либо были или хотели побывать. В модуле «Тёмные дни» представлены карты событий с отпрысками, которые вы можете замешать в колоды событий. На протяжении всей игры вы будете ощущать присутствие выбранного отпрыска, сталкиваясь с дополнительными трудностями и сложными сценариями задолго до того, как столкнётесь лицом к лицу со своим врагом.

КОМПОНЕНТЫ



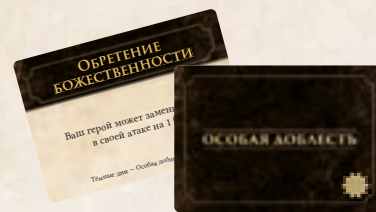
10 фишек особых бойцов



7 фишек особых тактик



117 карт событий
• 39 карт состязаний
• 39 карт кровопролитий
• 39 карт испытаний



13 карт особых доблестей

ПРАВИЛА

Поместите новых особых бойцов и тактики в любую ячейку в органайзере, где есть место, и добавьте новые особые доблести к имеющимся у вас. Рассортируйте карты событий из этого модуля по отпрыскам и храните их отдельно от остальных карт событий. Имя отпрыска указано в верхней части карты. Выбрав отпрыска на этапе «Подготовка врага», найдите 9 карт событий, соответствующих этому отпрыску, — по 3 карты состязаний, испытаний и кровопролитий. Замешайте эти карты в соответствующие колоды. Проведите дальнейшую подготовку и игру по обычным правилам.

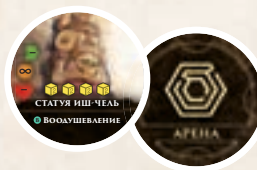
СТРАННЫЕ ПЕСКИ

Посетите уже знакомые вам арены и откройте новые секреты на каждой из них. Этот набор памяток по аренам предлагает совершенно новые правила игры для каждой арены: на одной стороне памятки приведены оригинальные правила, а на другой — новые. Правила арен из этого модуля заставят вас разнообразить тактику, ведь вы столкнётесь со множеством новых дьявольских сил.

КОМПОНЕНТЫ



8 двусторонних памяток по аренам



2 фишки элитных бойцов арены (толстые)



7 фишек арены

ПРАВИЛА

Замените 4 памятки по аренам из базовой игры «Гопломах. Победители» на 8 памяток из этого дополнения. Каждый раз, когда ваш стан передвигается в новый регион, берите памятку по арене этого региона и кладите её стороной А вверх. Вступая в бой, используйте сторону памятки, вверх которой она лежит. В конце каждого боя переворачивайте памятку противоположной стороной вверх. Таким образом, пока вы не покинете регион, ваши бои будут проходить поочерёдно по правилам на стороне А и Б соответствующей памятки.

ВРАГИ

Разнообразьте ваши завершающие акт бои против потенциальных героев древнего мира. Модуль «Враги» добавляет в игру колоду событий с примусами, делая каждый бой с примусом уникальным.

КОМПОНЕНТЫ



15 карт событий с примусами

ПРАВИЛА

Добавьте колоду событий с примусами к имеющимся у вас колодам событий. Во время подготовки к игре перемешайте колоду событий с примусами и поместите её лицевой стороной вверх справа от амфитеатра. Вы можете смотреть верхнюю карту из колоды и использовать эту информацию в своих интересах, отправляясь в бой с примусом. Каждый раз, когда вы передвигаетесь в столицу, чтобы сразиться с примусом, берите верхнюю карту из колоды событий с примусами — это карта события для этого боя с примусом.

При использовании этой колоды событий внесите следующие изменения в правила для боя с примусом:

- Используйте очереди, указанные на карте события, вместо готовых очередей из книги правил «Победителей».
- Используйте значения здоровья, указанные на фишках примусов, вместо тех, что приведены в книге правил «Победителей».
- В боях с примусами не игнорируйте модификаторы акта.

Кроме того, теперь ваш стан может передвигаться в столицу любого региона, даже если вы не начинаете бой с примусом или отпрыском. Если вы не начинаете бой, то должны наблюдать. Наблюдайте за событием по обычным правилам, при этом колода событий с примусами соответствует локациям столиц. Это позволит вам поменять верхнюю карту в колоде событий и контролировать предстоящие события с примусами.



ТАЛАРИИ МЕРКУРИЯ

В модуле «Таларии Меркурия» представлен быстрый способ пройти вашу эпичную гладиаторскую кампанию, сокращающий максимальную продолжительность похода до 24 недель и всячески ускоряющий прогресс. Прежде чем использовать этот модуль, желательно ознакомиться с правилами игры «Гопломах. Победители», поскольку правила этого модуля основаны на правилах базовой игры.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Правила подготовки к игре с модулем «Таларии Меркурия» очень похожи на те, что используются в базовой игре «Гопломах. Победители». Для вашего удобства мы привели раздел «Подготовка к игре» целиком, чтобы вам не нужно было листать две книги правил. Отличия от обычных правил подготовки выделены **синим** цветом.



ПОДГОТОВКА КОМПОНЕНТОВ

1. **Игровое поле и амфитеатр.** Поместите игровое поле перед собой, а амфитеатр прямо над ним.
2. **Фишки испытаний.** Поместите фишки испытаний лицевой стороной от вас в центральную ячейку для фишек в амфитеатре, перемешивать их не нужно.
3. **Фишки бойцов фракций.** Рассортируйте по цветам фишки бойцов, кроме героев, и перемешайте каждую стопку по отдельности. Поместите стопки лицевой стороной к вам в оставшиеся ячейки для фишек в амфитеатре в следующем порядке слева направо: ламозианцы, атланты, беженцы Плутона, новые аргонавты, везувианцы, амазонки, парфяне и куньлуныцы. Это соответствует порядку регионов на карте древнего мира.
4. **Карты событий.** Разделите карты событий на три колоды: состязания, испытания и кровопролития, а затем перемешайте каждую колоду по отдельности. Поместите колоды лицевой стороной к вам в ячейки для колод в амфитеатре в следующем порядке слева направо: состязания, испытания, кровопролития. **Возьмите 3 передние карты из колоды испытаний и поместите их лицевой стороной вверх в ваш лагерь.**
5. **Органайзеры для фишек.** Поместите по одному органайзеру для фишек на игровое поле в левый и правый верхние углы. В них будет лежать ваш запас.
6. **Фишки тактик.** Поместите фишки тактик в один ряд левого органайзера лицевой стороной к вам, перемешивать их не нужно.
7. **Фишки арены.** Поместите фишки арены в другой ряд левого органайзера лицевой стороной к вам, перемешивать их не нужно.
8. **Фишки проклятий.** Убедитесь, что вы взяли фишки только обычных проклятий, не фишки проклятий отпрысков с красной обратной стороной. Перемешайте и поместите фишки проклятий в оставшийся ряд левого органайзера лицевой стороной от вас.
9. **Фишки здоровья.** Рассортируйте все фишки здоровья по цветам и положите в правый органайзер.
10. **Бланк героя.** Поместите **новый бланк героя из модуля «Таларии Меркурия» на игровое поле слева от органайзера с фишками здоровья. Не используйте бланк героя из базовой игры.**
11. **Особые доблести.** Поместите колоду особых доблестей лицевой стороной вниз над игровым полем справа от амфитеатра, перемешивать её не нужно.
12. **Прочее.** Поместите рядом с игровым полем следующие предметы:
 - Ручку или карандаш.
 - Памятку по навыкам бойцов.
 - Все игровые кубики. Обратите внимание, что в амфитеатре есть специальная ячейка для наиболее часто используемых кубиков.

ПОДГОТОВКА ГЕРОЯ

Обратитесь к с. 38–39 книги правил «Победителей», где описывается каждый герой и его показатели. Эта информация потребуется вам для того, чтобы выполнить следующие шаги:

1. **Герой.** Выберите одного из героев. Поместите его фишку в ваш лагерь — пустую область ниже бланка героя — стороной с портретом вверх. Игнорируйте сторону с показателями — она используется, когда фишка представляет собой примуса, а не героя.
2. **Уровень сложности.** Выберите один из следующих уровней сложности:
 - **Избранный.** Базовый уровень сложности. Рекомендуем начинать именно с него и повышать уровень, только когда вы почувствуете, что готовы к новым испытаниям.

- **Отважный.** Повышенный уровень сложности для опытных игроков, желающих более напряжённой кампании.
 - **Бесстрашный.** Наивысший уровень сложности, предназначенный для искусных игроков, которые готовы к самым сложным испытаниям.
3. **Карты доблестей героя.** Если вы играете с героем, у которого есть дополнительные стартовые карты доблестей (таким как Апрель или нейтральный герой из «Мощи Пандоры»), возьмите все эти карты.
 4. **Бланк героя.** Заполните следующую информацию на бланке вашего героя: имя, движение, дальность, класс, здоровье, лидерство и атака. Отметьте на бланке начальное значение вашего предела испытаний  — 3 и навигации  — 1, зачеркнув нужное количество символов. Начните игру со следующим числом благословений в зависимости от уровня сложности:
 - **избранный:** с 10 благословениями;
 - **отважный:** с 8 благословениями;
 - **бесстрашный:** с 6 благословениями.
 5. **Здоровье героя.** Возьмите красные фишки здоровья в количестве, равном значению здоровья вашего героя, и поместите их под фишку вашего героя.
 6. **Нейтральные бойцы.** Возьмите из запаса с нейтральными бойцами по 1 бойцу каждого класса, указанного в описании вашего героя, и поместите их в ваш лагерь.
 7. **Тактики.** Возьмите из запаса по 1 тактике каждого из трёх видов, указанных в описании вашего героя, и поместите их в ваш лагерь.
 8. **Арена.** Найдите памятку по арене, которая соответствует родному региону вашего героя, и поместите её на особое место в левой части игрового поля. Найдите соответствующий коврики арены и разместите его в центре игрового поля. Обратите внимание, что памятки и коврики двусторонние, так что вам может понадобиться изучить обе стороны, чтобы найти нужную арену. Остальные коврики и памятки положите неподалёку.
 9. **Стан.** Поместите медный жетон стана в столицу (изображена как уникальная постройка) родного региона вашего героя на карте древнего

мира в нижней части игрового поля. Это ваша стартовая локация.

10. **Возвышение героя.** На этом шаге вы можете потратить любое количество благословений. За каждое потраченное благословение получите 1 из следующих наград:

- Повысьте показатель героя (здоровье, атака, лидерство, навигация или предел испытаний).
- Получите 1 доблесть героя.
- Завербуйте переднего бойца из стопки любой фракции.

Шаг «Возвышение героя» имеет решающее значение в том, насколько успешным будет ваш ускоренный поход. Акты станут намного короче, а сложность будет стремительно расти, поэтому вам понадобится некоторый запас сил для начала игры. Однако благословения всё ещё обеспечивают защиту от неудачи, поэтому тратить их слишком много довольно рискованно. Тщательно обдумайте всё на этом шаге!

ПОДГОТОВКА ВРАГА

1. **Отпрыск.** Изучите все памятки по отпрыскам и выберите отпрыска, с которым вы сразитесь в вашей кампании. Поместите фишку выбранного отпрыска в крайнюю правую ячейку в амфитеатре, а его памятку — вместе с другими вашими памятками. Уберите в коробку фишки и памятки по остальным отпрыскам.
2. **Проклятия отпрыска.** Под именем отпрыска в его памятке указано(-ы) связанное(-ые) с ним проклятие(-я). Положите фишку(-и) указанного(-ых) проклятия(-ий) в мешочек. Уберите в коробку все оставшиеся фишки проклятий отпрысков.
3. **Примусы.** Поместите все 7 неиспользованных примусов рядом с амфитеатром стороной с показателями вверх. Порядок размещения примусов не важен. Если вы играете с дополнениями (используя героев из «Переиздания» как примусов), используйте суммарно 7 примусов, при этом из каждого региона должно быть не более 1 примуса. Уберите в коробку оставшиеся фишки героев.
4. **Бойцы из мешочка.** Положите оставшихся нейтральных бойцов в мешочек. Затем добавьте в мешочек по 1 переднему бойцу из каждой стопки фракции.



ХОД ИГРЫ

Цель игры в модуле «Таларии Меркурия» та же, что и в «Победителях», — за отведённое время развить героя и нанести поражение отпрыску, затаившемуся на вершине Везувия. Однако ряд аспектов похода претерпели изменения. Об этих изменениях сказано ниже.

СТРУКТУРА ИГРЫ

Каждый акт (кроме IV) теперь длится 6 недель (вместо 12), и вы должны завершить поход не более чем за 24 недели.

Кроме того, вы сражаетесь с примусами не в конце каждого акта, а в любое время, когда захотите. Подробнее об этом см. в разделе «Примусы» на с. 8.

Вы должны сыграть полные 6 недель в актах I, II и III, и, заканчивая акт, вы просто переходите к следующему. Вы можете закончить акт в любой локации.

Число, на которое вы повышаете влияние отпрыска, всё ещё зависит от текущего акта, в отличие от модификаторов сложности, которые теперь зависят от количества побеждённых вами примусов.

Как и прежде, вы можете сразиться с отпрыском только в акте IV, и, чтобы выиграть, вы должны нанести поражение отпрыску до конца акта IV.

НАВИГАЦИЯ

Ваш показатель навигации определяет, через какое количество локаций вы можете перемещаться в каждой фазе путешествия. Это позволяет вам передвигаться быстрее. Вы можете улучшить значение показателя максимум до 4.

В фазе путешествия вы обязаны передвинуться хотя бы на 1 локацию, но не обязаны использовать всю навигацию. Как обычно, вы не можете путешествовать в обратном направлении по пути, по которому вы передвинулись в самый последний раз. В отличие от базовой игры, здесь нет исключений, связанных с началом акта. Кроме того, вы не можете передвигаться в (через) одну и ту же локацию более 1 раза за фазу путешествия.

Вы можете передвигаться через столицы. Бой с примусом или отпрыском активируется, только если вы заканчиваете фазу путешествия в столице. Вы не можете остановиться в столице, если в ней нет примуса или отпрыска, с которым нужно сразиться.

Вы должны остановиться в гавани, чтобы использовать её; вы не можете использовать гавань во время навигации.

ИСПЫТАНИЯ

Согласившись на испытание, возьмите не более 3 карт из колоды испытаний и поместите их в ваш лагерь лицевой стороной вверх (при этом вы не можете превысить ваш предел испытаний). Игнорируйте весь текст на лицевой стороне карты, кроме описания награды. В «Талариях Меркурия» вы можете использовать карты испытаний 2 способами:

1. Вы можете сбросить карту испытания во время боя сразу после любого броска кубиков, чтобы перебросить все кубики. Вы должны либо использовать новый результат, либо сбросить другую карту испытания, чтобы снова перебросить кубики. Навыки и эффекты, связанные с броском кубиков, активируются только после того, как будут переброшены кубики. Можно перебрасывать кубики после броска от лица как игрока, так и врага и даже кубики, не связанные ни с одним из отрядов (во время атаки, применения навыка или эффекта события).
2. Вы можете сбросить карту испытания во время получения награды за событие с примусом, чтобы получить награду, описанную на этой карте. Подробнее см. в разделе «Награда за событие с примусом» на с. 8.

СОСТЯЗАНИЯ

Когда трибун терпит поражение в бою, не уменьшайте число ОЗ вашего героя. Вместо этого немедленно повысьте влияние отпрыска на число, равное номеру текущего акта.

Выиграв состязание, вы получаете обе награды (вербовка 1 вражеского бойца и получение тактик), а не одну из них.

КРОВОПРОЛИТИЯ

Кровопролития разыгрываются по обычным правилам. Выиграв кровопролитие, в качестве награды, помимо имеющихся вариантов, вы можете выбрать повышение вашей навигации или предела испытаний на +1. Вы по-прежнему можете получить только 1 награду.

ПРИМУСЫ

Во время похода вы можете сразиться с любым количеством примусов (максимум с 7). Для этого, как обычно, остановитесь в столице, в которой есть не потерпевший поражение примус.

Нанеся поражение примусу, вы получаете множество наград, что помогает существенно развить вашего героя. Однако при этом также повышается сложность игры. Внимательно ознакомьтесь с памяткой и изучите все возможные риски и награды.

Если событие требует использовать случайного неиспользованного примуса, а у вас таковых нет (из «Переиздания» или дополнений), используйте случайного потерпевшего поражение примуса. Если у вас нет примусов, потерпевших поражение, используйте случайного примуса, не потерпевшего поражение, но в конце события верните его к другим примусам, не потерпевшим поражение.

Очереди в бою с примусом

В памятке приведены очереди для каждого боя с примусом. Используйте очереди, изображённые в первой ненакрытой ячейке. Примусы используют значения здоровья, указанные на их фишках. Нанеся поражение примусу, поместите его фишку на ячейку, очереди которой вы использовали, как напоминание о том, скольким примусам вы нанесли поражение и какие очереди использовать в следующем бою с примусом.

Модификаторы примуса

Каждый раз, когда вы наносите поражение примусу, вы добавляете модификатор, который будет применяться во всех боях (включая бои с примусами) до конца игры, кроме боя с отпрыском. Вы должны одновременно применять все добавленные модификаторы примуса.

Если на карте события сказано игнорировать модификаторы акта, вместо этого игнорируйте модификаторы примуса.

Награда за событие с примусом

Когда вы должны получить награду за то, что нанесли поражение примусу, обратитесь к памятке, где приведены варианты наград. Выбирайте из них вместо обычных наград. Каждый раз, когда вы наносите поражение примусу, вы получаете суммарно 4 награды (некоторые из них содержат

2 варианта). Двигаясь сверху вниз по списку, выберите по порядку 4 награды.

Повышение показателя героя

Показатели, которые могут быть повышены, совпадают с теми, которые могут быть повышены за успешное завершение кровопролития: атака (добавьте или улучшите кубик атаки), лидерство, здоровье, навигация и предел испытаний.

Награда испытания

Чтобы получить награду испытания, сбросьте любую карту испытания из вашего лагеря и получите указанную на ней награду.

Вербовка врага

Вы можете завербовать 1 любого неэлитного вражеского бойца из числа вражеских бойцов, потерпевших поражение или всё ещё находящихся на арене в этом бою.

Бой с отпрыском

В «Талариях Меркурия» игнорируйте правило «Владения Плутона» в памятке по арене везувианцев, которое добавляет 1 проклятие за каждого бойца, оставшегося в стопке везувианцев. Вместо этого получите 1 проклятие за каждого примуса, которому вы не нанесли поражение.

СОВМЕСТИМОСТЬ С ДОПОЛНЕНИЯМИ

С «Талариями Меркурия» совместимы все дополнения, которые совместимы с «Победителями», такие как «Апрель и шутник», «Мощь Пандоры», и другие модули из дополнения «Руины Пандоры». Просто следуйте указаниям дополнений о том, как совмещать различные модули, так как для «Таларий Меркурия» они те же, что и для базовой игры. Вы также можете совместить игру «Гопломах. Переиздание» с модулем «Таларии Меркурия», используя «Правила интеграции», которые вы можете скачать на сайте www.lavkaigr.ru.