



MAGIC THE GATHERING

# HEROES OF DOMINARIA™

BOARD GAME

Правила

# Вступление

Приветствуем тебя, Мироходец! Ты завершил свой путь в Доминарии – мире, который сейчас зализывает свои раны. Мана снова начала струиться в плане бытия, но зловещий культ Кабала хочет прибрать всё к рукам. Путешествуй по древним землям Доминарии, собирая ману, строй Маналиты, исследуй утерянные артефакты и сражайся с культом. Создавая Лейлинию, ты сможешь ускорить сбор маны, а она, в свою очередь, поможет тебе в твоей цели: стать героем Доминарии.

## Победа в игре

По окончании партии победителем считается игрок с наибольшим числом победных очков – victory point, (VP). Завершайте квесты, исследуйте артефакты, развивайте ресурсы Доминарии, и бейтесь насмерть с культом Кабала чтобы заработать очки.

## Компоненты

- 1 Карта Доминарии
- 4 Планшета Героев
- 120 Жетонов Маны
- 20 Жетонов Маны Маналитов  
(по 1 набору на игрока)
- 20 Жетонов Кабала
- 15 Жетонов Артефактов
- 3 Трекера Квестов
- 4 Маркера Очков
- 10 Тайлов Общедоступных Квестов
- 1 Маркер Раунда
- 50 Карт Доминарии
- 45 Карт Квестов
- 20 Карт Артефактов
- 16 Героев
- 20 Маналитов
- 32 Лейлинии



Когда вы пройдете круг по треку VP, переведите этот жетон на сторону 50 очков и продолжайте движение.



После того как вы наймете Героя, постройте Маналит или создадите Лейлинию, возьмите соответствующий компонент слева на треке и поместите его на карту.

Стартовые локации:  
Caligo Morass, Orvada,  
Esturin, Verdura, Bogardan



Слева от планшета Героя находится зона "В игре". Здесь хранятся ваши артефакты и активные квесты.

После боя с Культом Кабала, положите жетоны побеждённых культистов на этот трек.

Справа от планшета Героя зона Свершений.

# Компоненты игры

## Мана

Существует 5 цветов маны, которые соответствуют определённым локациям. Во время игры игрок собирает ману с карты. Ещё игрок получает ману за выполнение квестов, с некоторых артефактов и в виде других наград. Держите жетоны маны, которые собираете во время партии, в своём манапуле над планшетом Героя.

Способности пяти мицодцев (см. «Фаза действия») требуют затрат маны на их использование. Каждая способность требует, чтобы была потрачена как минимум одна мана определённого цвета. Например, строительство Маналита стоит 4. Это означает, что игрок должен вернуть в запас один жетон красной маны и четыре других жетона маны любого цвета, среди них может быть и красная мана.

## Квесты !!

Один из способов заработать очки во время партии – это выполнение квестов. У каждого квеста есть текст, который поясняет условие, при котором игрок может его **завершить**. В любой момент во время своего хода, если игрок выполняет перечисленные условия, он карточку квеста лицом вверх в область Свершений. Игрок посчитает очки за них в конце игры, но ещё получит немедленную награду за выполнение квеста.

У некоторых квестов текст говорит когда игрок может **начать** их выполнять. Чтобы начать квест, положите его лицом вверх в свою игровую зону. Эти квесты расскажут вам как и когда вы сможете завершить их.

Держите карточки квестов, которые не начались или ещё не завершены в своей руке, где другие игроки не смогут их увидеть.

## Получение новых квестов

Некоторые квесты в виде награды дают новый квест. Кроме того, на некоторых треках Героя, Маналитов и Лейлиний на планшете Героя есть символы !!, и когда игрок их открывает, это позволяет ему немедленно получить новый квест. В случае трека Кабала, наоборот, когда игрок закрывает ячейку с символом !!, он получает новый квест.

**Когда вы получаете новый квест**, посмотрите две верхних карты колоды квестов. Одну выберите и оставьте себе, а другую уберите под низ колоды квестов. Если вы выполняете требования нового квеста, вы можете завершить его сразу же и получить награду.

## Общие квесты

Есть пять разных общедоступных квестов, доступных всем игрокам. До двух игроков могут претендовать на каждый такой квест, если оба удовлетворяют условиям. Первый игрок, выполнивший квест, получает большее количество VP, указанное на карточке такого квеста. Второй выполнивший получает оставшиеся очки. Нельзя взять обе награды в виде VP одному и тому же игроку за один общедоступный квест. В то же время можно завершать сколько угодно общедоступных квестов по время партии.

Положите такие квесты в зону Свершений.



Карты Квестов



Жетоны Общих Квестов

## Артефакты

Легенды говорят о временах непревзойдённых изобретателей Доминарии, и их поделках, погребённых по всему миру.



Карты Артефактов

Некоторые карточки Доминарии добавляют на поле жетоны артефактов. У артефактов есть специальные способности, которые помогают игрокам в приключениях по Доминарии. Карточки артефактов кладут в игровой зоне. Кроме того, каждый артефакт добавляет VP при подсчёте в конце партии.

**Чтобы получить новый артефакт**, посмотрите две верхние карты колоды артефактов. Одну выберите и оставьте себе, а другую уберите под низ колоды артефактов.

Некоторые способности артефактов могут быть использованы лишь один раз. Если способность предписывает **посчитать** артефакт, положите его в зону Свершений (справа от планшета Героя) чтобы активировать эту способность. Вы всё так же заработаете за него очки VP в конце игры, но его способности больше не смогут повлиять на игру.

## Герои

Фигурки героев представляют ваши войска во время их странствия по Доминарии.



Фишки Героев

Герои определяют из каких локаций игроки могут черпать ману и как они выполняют игровые действия. Во время партии игрок может вербовать дополнительных Героев. Максимум – 4.

**Каждый игрок начинает партию с одним завербованным Героем на карте Доминарии и одним действием Движения.** Каждая ячейка на треке Героя доски Героя имеет символ ♦. Каждый символ ♦ который игрок открыл на треке Героя, завербовав его, даёт дополнительное действие Движения на каждый ход. См. «Передвижение Героя на стр.6».

Вербовка нового Героя во время хода даёт дополнительное движение в тот же самый ход. Дополнительно игрок получает новый квест за вербовку третьего Героя.

## Маналиты

Маналиты представляют вашу постоянную связь с маной, которую вы создаёте в определённой локации.



Башни Маналитов



Жетоны Маны Маналитов

Игрок может построить максимум 5 Маналитов во время партии, по одному каждого цвета. Игроки могут строить Маналиты в тех же локациях, что и другие игроки.

В **конце** своего хода игрок получает жетон маны Маналита, соответствующий цвету локации, где он построили Маналит. Эти жетоны маны можно тратить как и обычные жетоны маны.

Разница лишь в том, что если в манапуле игрока есть жетон маны Маналита, то ещё один такого же цвета получить нельзя.

**Пример:** Гэвин построил в свой ход два Маналита, один в красной локации, а второй в синей. В конце хода он получает один красный и один синий жетон маны Маналита.

В следующем ходу он использовал синий жетон Маналита. В конце этого хода он получит только синий жетон маны Маналита, потому что красный жетон уже есть в его манапуле. В будущем, если он потратит красный жетон Маналита, то получит его снова в конце того хода.

Игроки получают новый квест после постройки 2 и 4 Маналитов.

## Лейлинии

Лейлинии – это магическая связь, которая усиливает вашу способность собирать ману с поля.

Игрок создаёт **сеть Лейлиний**, соединяя локации цепочками из одной и более лейлиний. Каждая группа дефисов на карте между двумя локациями равняется одной Лейлинией. Игрок может построить до 8 Лейлиний за партию. Каждый раз когда игрок создаёт Лейлинию, он может либо расширить существующую сеть, либо начать новую.

После создания второй, четвёртой и шестой Лейлинии, игрок получает 2 зелёных маны из общего Хранилища. Игрок получает новый квест после строительства третьей и седьмой Лейлинии.

## Сбор маны через Лейлинии

Когда игрок собирает ману (см. «Фаза действия» на стр.6), он может получить ману из любой локации, с которой соединён хотя бы один Герой игрока через сеть Лейлиний. Это не приводит к передвижению Героя.



Пример: у Эми на локации Sursi стоит Герой. Она может собрать ману с локации Estark или Shanodin потому что сеть её Лейлиний соединяет её Героя с этими локациями.

### Части Лейлиний



## Кабал

Культисты Кабала интересуются всем, что происходит в Доминарии и стремятся захватить ресурсы до вас.



### Жетоны Кабала

Жетоны Кабала помещаются на карту с помощью некоторых карт Доминарии. Если в локации находится жетон Кабала, то с неё нельзя собрать ману, даже через Лейлинию.

Мана всё так же может добавляться в локацию и другие действия (строительство Маналита, создание Лейлиний, исследование артефакта и прочие) не изменяются.

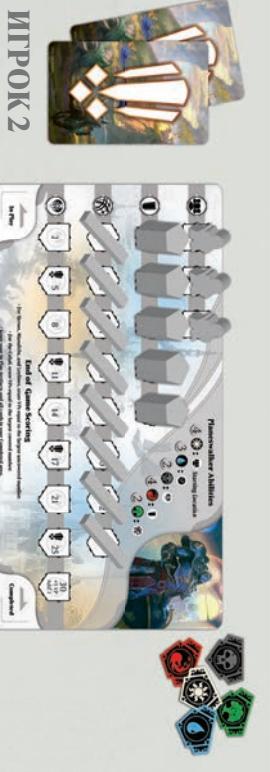
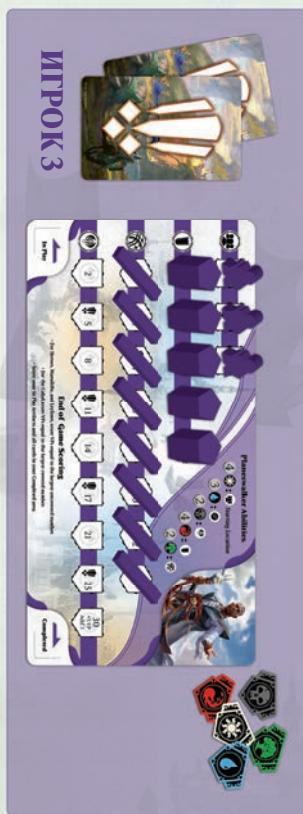
## Подготовка игры



### Колода Доминарии

1. Разместите поле в центре стола.
2. Найдите 10 тайлов общих квестов и положите их рядом с полем, разбив на 5 стопок по типу, с тайлом 10 VP сверху каждой стопки.
3. Перемешайте отдельно колоды Доминарии, артефактов и квестов. Положите их рядом с полем Доминарии. Оставьте место для сброса каждой колоды.
4. Положите жетоны маны рядом с полем. Это запас.
5. Положите жетон маны соответствующего цвета на каждую локацию на карте.
6. Поместите маркер хода на ячейку Раунд 1 на поле.
7. Каждый игрок выбирает цвет и берёт все компоненты этого цвета. Затем подготавливает планшет Героя следующим образом:
  - Разместите три фигурки Героя, пять Маналитов и 8 Лейлиний на соответствующие им треки. Четвёртый герой считается стартовым и будет размещён на карте. См. п. 9.
  - Трек Кабала сначала пуст. Он будет заполняться после стычек с культистами.
  - Каждый игрок получает набор жетонов маны Маналита (по одному каждого цвета). Держите их рядом с планшетом Героя. Игроки забирают их когда построят Маналиты.
8. Каждый игрок получает 4 карты квестов и оставляет на свой выбор 2 из них. Оставшиеся замешиваются в колоду квестов.
9. Первым ходит тот, кто больше всего путешествовал. Начиная с этого игрока, и по часовой стрелке, каждый игрок размещает своего Героя на одну из стартовых локаций. В одной локации могут начинать партию несколько игроков.

В партиях на двоих каждый игрок размещает двух своих Героев на стартовых локациях. Сначала первый игрок ставит одного Героя в выбранной локации, потом второй игрок ставит обе своих фигурки либо в одной локации, либо в разных. После чего первый игрок выбирает куда поставить своего второго Героя. Оба игрока получают дополнительное действие Движения уже в начале партии.



Карты в  
руке игрока



# Как играть

## Ход

Ход состоит из двух фаз: фазы Маны и фазы Действий.

### Фаза Маны

В начале своего хода, игрок открывает верхнюю карту колоды Доминарии. Кладёт жетон маны на **каждую** локацию, которая соответствует символу маны в левом нижнем углу на открытой карточке. Если в правом верхнем углу символ Артефакта или Кабала, игрок кладёт соответствующий жетон на указанную локацию.

### Фаза Действий

Игрок может выполнять следующие действия в любом порядке:

- Подвинуть Героя.** У игрока есть количество действий Движения, равное числу открытых на планшете Героя символов  +1 (игрок начинает партию с одним действием Движения). За каждое действие Движения игрок передвигает одного из своего героя на любую смежную локацию.
- Собрать ману.** Игрок может сделать это раз в ход, независимо от числа Героев под своим контролем. Игрок собирает все манатокены с **одной** локации, в которой находится как минимум один его Герой и кладёт их в свой манапул. Лейлинии позволяют собирать ману с отдалённых локаций. Игрок не может собирать ману с тех локаций, где лежит токен Кабала. Мана находится в манапуле до тех пор, пока игрок не потратит её, даже между ходами.



- Использовать способность мироходца.** У каждого мироходца есть 5 активируемых способностей. Каждая стоит определённое количество маны. Игрок может активировать сколько угодно способностей в ход, пока хватает маны. Одну и ту же способность можно активировать несколько раз.
  - Нанять Героя, цена:**  4 – Возьмите самую левую фигурку Героя с трека Героя и поместите на карту в любую стартовую локацию. Этот Герой может немедленно переместиться, если есть неиспользованное действие Движения.
  - Исследовать артефакт, цена:**  3 – Игрок может совершить это действие, если в локации с любым его Героем есть жетон артефакта. Игрок смотрит 2 верхние карты колоды артефактов, после чего одну из них кладёт в игровую зону, а другую под низ колоды артефактов. Любые способности выбранного артефакта сразу становятся активными.

- Столкнуться с Кабалом, цена:**  2 – Игрок может совершить это действие, если в локации с любым его Героем есть жетон Кабала. Уберите жетон Кабала с поля и положите его на самую левую открытую ячейку трека Поверженных культистов на планшете Героя.
- Построить Маналит, цена:**  4 – Игрок берёт самый левый Маналит со своего трека Маналитов и ставит его в локацию, где есть один из его Героев. Каждый Маналит игрока должен находиться в локациях разного цвета. Игровые могут строить Маналиты в локациях, где находятся Маналиты других игроков.
- Создать Лейлинию, цена:**  2 – Игрок берёт самую левую Лейлинию со своего планшета и кладёт на линию между локациями, где находится любой его Герой и смежной с ним. Игрок не может создавать несколько Лейлиний между теми же локациями, но разные игроки могут.

#### 4. Использовать способность артефакта.

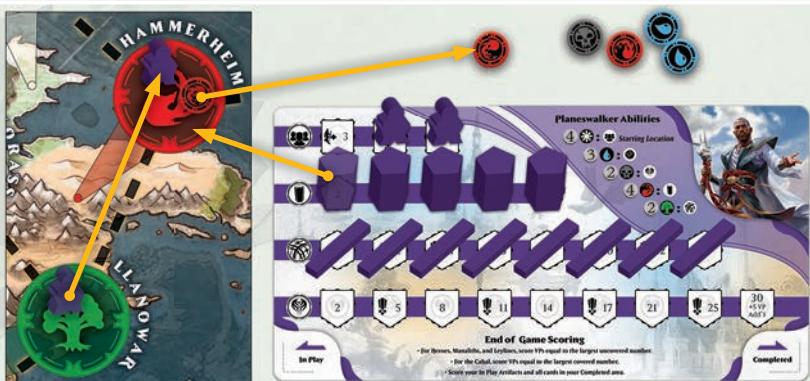
- Выполнить квест.** Если игрок выполнил условия на карточке квеста, что находится у него в руке или в игровой зоне, он кладёт карточку в зону Свершений. Игрок немедленно получает награду за этот квест. Когда игрок совершил все свои действия, он передаёт ход по часовой стрелке.

## Пример хода

Брайан начинает ход с Героями в Llanowar и Urborg. У него есть 3 действия Движения. Брайан открывает верхнюю карту колоды Доминарии, которая добавляет по одной красной мане в каждую красную локацию.



За первое действие Движения Брайан передвигает Героя из Llanowar в Hammerheim. Затем он собирает 1 красную ману в Hammerheim. Теперь он платит 5 ман, одна из которых красная, которую он только что собрал, и строит свой первый Маналит в Hammerheim.



После он передвигает другого Героя из Urborg в Orvada. Брайан создаёт первые две Лейлинии: одну между Orvada и Urborg а вторую между Orvada и Shanodin. За это он сразу же получает в награду 2 зелёные маны, что позволяет ему выполнить квест Gaea's Blessing. Он кладёт эту карту в зону Свершений. В качестве награды за выполнение этого квеста он смотрит две верхние карты колоды квестов, оставляет одну себе, а вторую кладёт под низ колоды квестов.



Наконец он использует третье действие Движения и передвигает Героя из Orvada в Shanodin. В конце хода он кладёт свой красный жетон маны Маналита в свой манапул (потому что его Маналит стоит в Hammerheim И у него в манапуле ещё нет красного жетона маны Маналита).



## Конец раунда

Когда все игроки завершили свой ход, раунд заканчивается и маркер хода перемещается вперёд на одну ячейку.

## Конец игры

Игра завершается после определённого числа раундов:

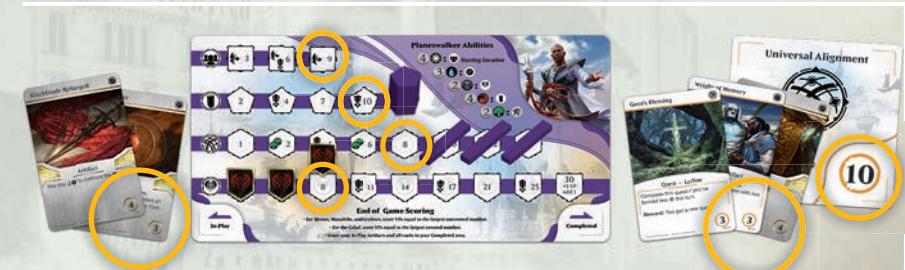
- 2 игрока = 11 раундов
- 3 игрока = 10 раундов
- 4 игрока = 9 раундов

## Подсчет очков

Игроки зарабатывают очки (VP) за:

- Самое большое **открытое** значение VP на своих треках Героя, Маналитов и Лейлиний.
- Самое высокое значение на **закрытой** ячейке трека Кабала.
- Каждый артефакт в игровой зоне.
- Каждую карту (артефакта или квеста) в зоне Свершений.

Игрок с наибольшим количеством VP побеждает. В случае ничьей по очкам, побеждает игрок, у которого больше завершённых квестов. В случае равного числа и здесь, то все эти игроки считаются победителями.



В конце игры планшет Брайана выглядит следующим образом. Он получает 9 очков за Героев, 10 за Маналиты, 8 за Лейлинии и 8 за поверженных культистов. Затем он считает все VP, указанные на артефактах в игровой зоне, все карты и тайлы общедоступных квестов в зоне Свершений. В итоге у Брайана 62 очка.

# Советы и подсказки

- Если это возможно, старайтесь выбирать стартовые квесты, которые дополняют друг друга.
- Вы можете начать партию в той же локации, что и другой игрок, но в этом случае вам придётся сражаться за ману, что в самом начале будет отвлекать.
- Собирать максимум маны каждый ход может быть хорошей идеей, но иногда следует пожертвовать количеством, но получить ману нужного цвета.
- Обращайте внимание на общие квесты и помните, что очки за них могут заработать два игрока. Быть вторым игроком лучше, чем упустить очки вовсе!

## Credits

### Research & Design

**Original Concept:** Peter Lee and Rodney Thompson

**Lead Design:** Bryan Hawley and Peter Lee

**Additional Design:** James Arnold, Kelly Digges, Chris Dupuis, Ben Hayes, Peter Ingram, Mel Li, Shawn Main, Bill McQuillan, Drew Nolosco, Ben Petrisor, Matt Tabak, Gavin Verhey, and Mark Winters

**Editing:** Matt Tabak

**Production Support:** Kip Nordby and Matt Stevens

**Playtesting:** Christopher Bellach, Ben Cammarano, Jordan Comar, Melissa DeTora, Ethan Fleischer, Mark Globus, Glenn Jones, Tom LaPille, Dan McAuliffe, Dave McDarby, Noah Millrod, Ken Nagle, Adam Prosak, Aaron Reed, Jules Robins, Bill Rose, Robert Schuster, Eli Shiffrin, Ken Troop, Andrew Veen, and Christopher Youngs

**Product Architect:** Mark Globus and Mike Turian

### R&D Administration

**VP of R&D:** Bill Rose

**Senior Director of R&D:** Aaron Forsythe

**Director of Product Design:** Mark Globus

**Director of Operations:** Ken Troop

**Design Manager:** Mark Gottlieb

**Worldbuilding Manager:** Jenna Helland

**Art Manager:** Jessica Lanzillo

**Play Design Manager:** Dan Burdick

**Delta Manager:** Marisa Fulmer

**Brand & Marketing:** Adam Colby, Matt Danner, and April Glass

**Creative and Production Studios:** Christine Risinger, Godot Gutierrez, Keven Smith, Kip Nordby, and Robert Hawkey

**Map Illustration by:** Jared Blando

**WizKids Editing:** Summer Mullins

**WizKids Lead Graphic Design:** Richard Dadisman

**WizKids Editorial Design:** Patricia Rodriguez

Перевод взял по ссылке (<https://playmtg.ru/heroes-of-dominaria-rules/>) и доработал @thrown (vk/tg).

# Вариант игры

После того как все игроки освоются с базовыми правилами и геймплеем, вы можете попробовать начинать игру с двумя жетонами маны в каждой локации вместо одного. С большими постройками в первых раундах игра может стать дольше.

## Symbols

	<b>Белая мана</b>		<b>Квест</b>
	<b>Синяя мана</b>		<b>Артефакт</b>
	<b>Черная мана</b>		<b>Герой</b>
	<b>Красная мана</b>		<b>Манаит</b>
	<b>Зеленая мана</b>		<b>Лейлиния</b>
	<b>Любые 3 маны, независимо от цвета</b>		<b>Кабал</b>



**WIZKIDS**



© 2018 WIZKIDS/NECA, LLC. WIZKIDS and related marks and logos are trademarks of WizKids. All rights reserved.

©2018 Wizards of the Coast LLC. Wizards of the Coast, Magic: The Gathering, Heroes of Dominaria, their respective logos, the WIZKIDS and WIZARTS symbols, and characters' names and distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast LLC in the USA and other countries. Used with permission. All Rights Reserved.

Art by: Magali Villeneuve