



TOO
MANY
BONES
Кубическое приключение
СЛИШКОМ МНОГО КОСТЕЙ

Правила игры
Версия 2.2

Обращение авторов

«Слишком много костей» — игра, которая многому нас научила. Раньше мы никогда не чувствовали такого вдохновения на протяжении всего процесса создания игры. Благодаря небывалой поддержке людей, поверивших в нас, мы выжали максимум из своих возможностей. Все, кто принимал участие в создании игры, приложили большие усилия, чем мы смели ожидать. Мы хотим отдельно поблагодарить художника Энтони Ле Турно, писателя Джеймса Бутилье, мастера на все руки и SMM-специалиста Джоша Вилгуса, а также целую орду ребят, вложивших свои время и талант в тестирование и полировку нашего уникального «кубического» приключения. Мы надеемся, что наши любовь и внимание к каждой детали игры очевидны. Наша цель — неустанно повышать качество настольных игр, и мы считаем, что игра «Слишком много костей» установила высокую планку. Наслаждайтесь!

Предисловие

В мире игры «Слишком много костей» вы выступаете в роли искателей приключений необычной расы, направляющихся в земли, наводнённые всевозможными враждебными существами. Веками ваш народ незаметно жил в Густолесье и лишь недавно был вынужден отправиться на юг и укрыться за стенами Обендара.

Из-за вашего затворничества многие в городе впервые сталкиваются с вашей расой. Одним ваши черты напоминают эльфов, другие назвали бы вас гоблинами из-за роста и телосложения, третьи уверены, что очевидная страсть к хитроумным штуковинам доказывает, что вы гномы. И лишь те, кто бывали в Густолесье, знают, что вы — гирлоки: большеухие и художавые создания, гармонично совмещающие в себе любовь к природе, технологиям и приключениям.

Старейшинам гирлоков хорошо известно, что растущая угроза на севере исходит от Тьмы — разношерстного полчища тварей под предводительством тиранов, что железной хваткой удерживают северные земли Дейлора. Эти земли разобщены и практически не имеют связи друг с другом, поэтому старейшины решили, что небольшому отряду будет легче проникнуть в стан врага для устранения угрозы. Для этого они выбрали вашу группу приключенцев и поручили отправиться на север, чтобы уничтожить тиранов Тьмы одного за другим.

Вы не должны были нести это бремя в одиночку! В бой звали и других! Но ополчение Обендара не может позволить себе разбрасываться людьми, а наёмники подались на сторону Тьмы за право на грабежи и мародёрство. Ну и пусть! Вы и сами справитесь, ведь гирлоки — находчивый и бесстрашный народ, которому любой вызов по плечу! Вы будете одними из первых гирлоков за многие десятилетия, кто отправится в поход на север, и ваше приключение начинается уже сегодня!





Обращение авторов	2
Содержание	3
Состав игры	4–5
Цель, подготовка к игре	6–7
Ход игры	8–9
Фазы игры (встречи, награды, восстановление)	8–9
Планшет гирлока	10–14
Область характеристик	10–11
Область истощённых кубиков	12
Область подготовки	12
Область навыков	12–13
Запасной план (ЗП)	13
Активные и закреплённые ячейки	14
Область трофеев	14
Фишка злодея	15
Тираны	16
Планшет боя	16–17
Шкала инициативы	16–17
Начальное расположение злодеев	17
Начальное расположение гирлоков	17
Правила перемещения	17
Подготовка к бою	18
В бою	18–20
Боевая очередь (БО)	18
Ход гирлока	19
Ход злодея	20
Нокаут и разгром отряда	20
Итоги боя	20
Простые и ценные трофеи	21
Взлом	21
Игровые моменты	22
Опасный дартс	22
Уровни сложности	23
Режим обучения	24–27
Часто задаваемые вопросы	28–29
Персонажи: классификация	30
Указатель	31
Титры	Оборот

Это «живая» книга правил, которая может дополняться по мере необходимости.

Актуальная версия доступна на chiptheorygames.com/support/tmb-support



В некоторых пунктах правил расположен логотип YouTube. Это означает, что мы создали видео, объясняющее эту тему.

Чтобы просмотреть видео, посетите наш канал на YouTube:

youtube.com/chiptheorygames

Найдите видео по слову или фразе. Приятного просмотра!

СОСТАВ ИГРЫ



Планшет боя



4 фишки гирлоков



4 маркера линий



Фишка счётчика дней



65 фишек здоровья



28 фишек злодеев с силой 1



20 фишек злодеев с силой 5



7 фишек злодеев с силой 20



4 планшета гирлоков





6 карт особых встреч

30 карт кооперативных встреч

12 карт соло-встреч

12 карт роковых встреч



40 карт простых трофеев

20 карт ценных трофеев

Карта-обложка

Карта счётчика дней



64 кубика навыков гирлоков



8 кубиков эффектов



16 кубиков характеристик



4 кубика инициативы гирлоков



4 кубика инициативы злодеев



12 кубиков атаки



18 кубиков защиты



4 кубика взлома



Счётчик раундов



2 органайзера для фишек



4 органайзера для кубиков

Маркер прогресса (для использования вместе с картой приключения)

6 памяток



Тираны: 7 карт, 7 фишек, 7 кубиков



ЦЕЛЬ

Цель игры

Задача ваша проста (если верить Совету гирлоков): за строго отведённое количество дней добраться до выбранного тирана и победить его.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Давайте начнём подготовку к вашему приключению. Разместите планшет боя в центре стола.

Тиран и счётчик дней

Выберите тирана (сами или случайным образом). Если хотите, можете изучить его карту с обеих сторон, чтобы получить представление о его способностях. В зависимости от выбранного тирана и количества гирлоков в отряде партия может продлиться от 1 до 4 часов.

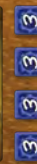
Поместите карту тирана, его фишку и кубик слева от планшета боя.

Поместите счётчик дней (соответствующие карту и фишку) ниже карты тирана. Установите счётчик на значение 1.

Истощённые кубики



Побеждённые злодеи



Трофеи

Трофеи

Истощённые кубики



Истощённые кубики



Трофеи


Истощённые кубики






Трофеи

Встречи

Найдите карты роковых встреч, относящиеся к выбранному тирану (1–3 синие карты с именем нужного тирана в нижней части), и отложите их. Остальные карты роковых встреч уберите в коробку.







Перемешайте карты кооперативных встреч (зелёные с меткой «кооперативная» в нижней части) или карты соло-встреч (зелёные с меткой «соло» в нижней части), если играете 1 гирлоком. Возьмите столько карт встреч, сколько дней ¹ указано на карте тирана, минус 3 карты. Перемешайте их вместе с отложенными ранее картами роковых встреч и поместите получившуюся колоду встреч слева от планшета боя лицевой стороной (с историей) вверх. Уберите неиспользуемые карты кооперативных и соло-встреч в коробку. Если у вас закончились встречи (что редко случается), можете пополнить колоду встреч соответствующими картами из коробки.

Наконец, найдите карты особых встреч 001–003 (с обозначениями ,  и ) и поместите их на верх только что собранной колоды встреч в порядке возрастания. Остальные карты особых встреч уберите в коробку (они могут понадобиться вам позже). Если вы хотите добавить ещё больше неожиданности в приключение, накройте колоду встреч картой-обложкой.

Простые и ценные трофеи

Перемешайте отдельно карты простых и ценных трофеев, сформировав из них 2 колоды, и поместите их справа от планшета боя (сундуками вверх). Поместите рядом 4 кубика взлома.


Злодеи

Найдите все фишки злодеев (тролли , орки , ящеры , гоблины , гады  и звери ), указанных на выбранной вами карте тирана, переверните их лицевой стороной вниз, перемешайте и сформируйте 3 стопки в соответствии с силой злодеев (1, 5, 20). Эти стопки фишек называются наборами. Поместите сформированные наборы над планшетом боя. Остальные фишки злодеев уберите в коробку (они могут понадобиться вам позже). Если в наборе закончились злодеи, перемешайте побеждённых злодеев с соответствующей силой и сформируйте новый набор.

Гирлоки

Каждый игрок выбирает гирлока и кладёт перед собой соответствующие ему компоненты: планшет, фишку (вместе с # фишек здоровья под ней на старте), кубик инициативы и кубики характеристик. Также поместите рядом памятку гирлока.

Найдите 16 кубиков навыков своего гирлока и сложите их в органайзер рядом с планшетом гирлока (туда же можно сложить кубики атаки и защиты).

Используя памятку гирлока (правая колонка на лицевой стороне), найдите навыки, отмеченные символом .

Ваш гирлок начинает игру с этими навыками. Найдите названия этих навыков на своём планшете и поместите кубики навыков с соответствующими номерами в эти ячейки.

Вместе выберите лидера отряда, этот игрок будет иметь решающий голос в спорных ситуациях. Также выберите уровень сложности (см. с. 23). Для первой партии рекомендуем выбрать сложность «Приключение».

Прочие компоненты

Разместите кубики атаки, защиты, эффектов, а также кубик D6 под планшетом боя.

Поместите 4 маркера линий и 4 кубика инициативы злодеев над планшетом боя. Здесь же разместите фишки здоровья.

Наконец, поместите счётчик раундов на самый верх шкалы инициативы на планшете боя стороной со значением P1 вверх.

Держите под рукой путеводитель гирлока и памятку по навыкам злодеев.

Теперь вы готовы отправиться в приключение!

¹ Символ # обозначает переменное значение, определяемое обстоятельствами.

ХОД ИГРЫ

Главная цель любого приключения в игре «Слишком много костей» — победить выбранного тирана, для чего игрокам нужно сперва заработать достаточное количество очков прогресса. Помимо этого, важно усилить своих гирлоков, подготовить их к решающей битве, улучшив их характеристики и навыки при помощи очков опыта.

Очки прогресса и очки опыта гирлоки могут получить за успешное завершение ежедневных встреч. Встречи, как правило, предоставляют выбор, который может привести к мирному исходу или битве.

Давайте начнём разбираться, как и когда это происходит.

ФАЗЫ ИГРЫ

Каждый день вашего приключения состоит из 4 фаз. По их завершении наступает новый день, в котором все эти фазы повторяются вновь.

1. Фаза начала дня

- Увеличьте значение счётчика дней на 1 (в первый день пропустите эту фазу).

2. Фаза встречи

- Возьмите карту встречи и прочитайте вслух текст на лицевой стороне; если ваш отряд набрал достаточное количество очков прогресса, вместо этого вы можете бросить вызов тирану.
- Прочитайте на обратной стороне доступные варианты, сделайте выбор (иногда вариант будет только 1) и постарайтесь успешно завершить встречу.
- В случае успеха перейдите к фазе награды.
- В случае провала пропустите фазу награды и перейдите сразу к фазе восстановления.

3. Фаза награды

- Получите все награды, соответствующие выбранному варианту. Также получите общие награды встречи.
- Если вы получаете в награду простые или ценные трофеи, сразу возьмите их из соответствующих колод.
- Если вы получаете в награду очки опыта, сразу используйте их.
- Если вы получаете в награду очки прогресса, подложите карту встречи под карту тирана таким образом, чтобы были видны очки прогресса.

4. Фаза восстановления

- Можете обменяться между собой любым количеством простых и ценных трофеев или просто сбросить лишние трофеи.
- Можете предпринять попытку взлома. Это может быть ваш запертый ценный трофей или чей-либо ещё.
- Индивидуальные действия (каждый гирлок может выбрать 1 из предложенного):

- **Отдохнуть и восстановиться:** полностью восстановите своё здоровье.
- **Поискать трофеи получше:** сбросьте 1 трофей (простой или ценный). Бросьте 6 кубиков атаки. За каждые выпавшие ✂ раскройте карту простого трофея; можете взять 1, остальные сбросьте. Если вам не выпали ✂, сброшенный трофей не возвращается.
- **Разведать местность:** бросьте D6.
1–3: раскройте злодея с силой 1; 4–5: с силой 5 (или меньше); 6: с силой 20 (или меньше). Раскройте верхнюю фишку в наборе, лежащую лицевой стороной вниз. Раскрыв фишку, можете оставить её на той же позиции в наборе лицевой стороной вверх или же убрать её под низ набора лицевой стороной вниз. (Количество фишек в наборе, которое вы можете раскрыть, не ограничено.)

На этом день закончен. Начните новый день с фазы начала дня.

ВСТРЕЧИ

Встречи — это разнообразные игровые ситуации, которые вы должны разрешить, прокладывая свой путь к тирану. Каждый день в фазу встречи ваш отряд разыгрывает верхнюю карту встречи. Сначала вы вслух читаете текст на лицевой стороне карты, а затем переворачиваете её и делаете выбор. На обратной стороне карты указаны последствия каждого из вариантов (вы можете ознакомиться со всей информацией и обсудить с отрядом, прежде чем сделать выбор).

Игроки должны выбрать 1 из вариантов. Варианты могут привести к мирному исходу или к бою. В любом случае для получения награды (как правило, это очки прогресса, трофеи и/или очки опыта) вы должны успешно завершить встречу.



После описания некоторых вариантов указаны дополнительные награды. Также в нижней части карт встреч указываются общие награды, которые вы получите в случае успеха независимо от выбранного варианта. (См. расшифровку символов карт встреч.)

Символы на картах встреч



Этот вариант приведёт к бою
(чтобы получить награды, нужно победить в бою).



Этот вариант не приведёт к бою
(могут присутствовать дополнительные условия для успеха).



Получите # очков прогресса
за успешное завершение встречи.



Каждый гирлок берёт 1 простой трофей.



Возьмите # простых трофеев
(свободно распределите их между собой).



Каждый гирлок получает 1 очко опыта.



Каждый гирлок берёт 1 ценный трофей.



Возьмите # ценных трофеев
(свободно распределите их между собой).

Цвет текста на картах встреч

Описание варианта, описание последствий варианта, история, особые указания

НАГРАДЫ

Успешно завершив встречу, изучите карту на предмет наград. Сначала посмотрите справа от описания выбранного вами варианта, есть ли какие-либо награды, относящиеся к этому варианту. Затем посмотрите в нижней части карты в левом углу (очки прогресса) и правом углу (очки опыта, простые и ценные трофеи) — это общие награды. Получите награды в полном объёме, затем переходите к фазе восстановления.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ

В фазе восстановления вы можете обмениваться между собой (отдать и/или получить) простыми и ценными трофеями, предпринять попытку взлома (см. с. 21 правил или путеводитель гирлока), а также выполнить индивидуальное действие (см. предыдущую страницу).

Когда фаза восстановления завершена, день закончен. Начните новый день с фазы начала дня.

ПРИМЕЧАНИЕ: перед тем как перейти к дальнейшей информации по фазам, вам нужно хорошенько изучить своего гирлока и принципы взаимодействия с его планшетом. Читая следующий раздел, держите перед собой планшет гирлока и соответствующую памятку для большей наглядности.

Награды
вариантов


Общие
награды



ПЛАНШЕТ ГИРЛОКА

Планшет отражает всё, что делает гирлока уникальным и эффективным в бою. В каждом приключении вы можете развивать его по-разному!

1. Область характеристик

- У каждого гирлока есть 4 характеристики: здоровье (ОЗ), ловкость (ЛОВ), атака (АТК) и защита (ЗАЩ).
- У каждой характеристики есть начальное значение (напечатано на планшете), которое можно увеличить с помощью кубика характеристики (помещается в ячейку рядом). Сумма начального значения и значения кубика характеристики составляет текущее максимальное значение (далее — показатель) этой характеристики вашего гирлока, которое может быть модифицировано другими эффектами.
- Характеристики можно увеличить, используя очки опыта , получаемые за успешно завершённые встречи.
- 1 очко опыта позволяет совершить 1 тренировку любой характеристики (или навыка).
- При успешной тренировке поместите кубик характеристики в ячейку рядом с начальным значением (или увеличьте значение уже помещённого кубика на 1). Значение кубика характеристики не может быть больше 6.
- Кубики характеристик, полученные при успешных тренировках, остаются на планшете до конца приключения.
- Изменения характеристики (её значения) отражаются изменением значения кубика характеристики.



▶ Здоровье (очки здоровья, далее — ОЗ)

- Ваши ОЗ — это # фишек здоровья (фишек ОЗ) под фишкой вашего гирлока.
- Ваши ОЗ не могут превышать показатель соответствующей характеристики (избыточное лечение сгорает).
Дополнительные ОЗ (доп. ОЗ) считаются отдельно от ОЗ, к ним применяются другие правила (см. с. 22).
- Когда вы теряете последнее ОЗ, вы оказываетесь в нокауте (см. с. 20).
- Тренировка ОЗ всегда считается успешной. Увеличив свою характеристику ОЗ, также получите 1 фишку ОЗ.



Ловкость (ЛОВ)

- Ваша ЛОВ — это максимальное # кубиков, которое вы можете бросать каждый ход (любая комбинация кубиков АТК, ЗАЩ и навыков).
- ЛОВ также тратится на перемещение гирлока по планшету боя (1 ЛОВ за перемещение на 1 свободную клетку).
Каждая потраченная таким образом ЛОВ уменьшает количество доступных вам кубиков для броска в этот ход.
- Тренировка ЛОВ всегда считается успешной.








▶ Атака (АТК)

- Атака — это бросок кубиков АТК  для нанесения урона цели. Бросок кубиков навыков не считается атакой, даже если навыки наносят урон.
- Ваш показатель АТК — это # кубиков атаки, доступные вам для броска **каждый ход** (эти кубики не истощаются после использования).
- Бросок каждого кубика АТК в бою требует 1 ЛОВ.
- Цель атаки должна быть объявлена до броска кубиков (только 1 цель).
- Каждый выпавший  — это # урона, которое может быть нанесено цели.
- Если атака наносит хотя бы 1 урон, это считается **попаданием**.




- Каждые выпавшие  можно использовать в запасном плане (не уменьшает количество кубиков ATK, доступное в следующие ходы).
- При тренировке ATK бросьте # кубиков ATK, равное вашему показателю ATK (начальное значение + значение на кубике характеристики). Если не выпали , тренировка считается успешной. В противном случае вы не повышаете свою ATK, но можете использовать потраченное очко опыта для тренировки других характеристик/навыков.

Защита (ЗАЩ)

- Ваш показатель ЗАЩ — это # кубиков ЗАЩ , доступное вам для броска **каждый ход** (не истощаются после броска).
- Бросок каждого кубика ЗАЩ в бою требует 1 ЛОВ.
- Каждый выпавший  можно поместить в активную ячейку (при этом нельзя объединять результаты 2 кубиков в 1).
- Суммарное # результатов  в активных ячейках — это # урона, которое вы можете заблокировать. Уменьшите  на то же значение. (Например, у Бумер в активных ячейках кубики ЗАЩ со значениями 1 и 2. Злодей наносит 1 урон. Бумер может убрать кубик ЗАЩ с 1 или уменьшить значение кубика ЗАЩ с 2 на 1.) Прежде чем урон начнёт отнимать ОЗ, должны быть использованы все кубики ЗАЩ (не считая чистого урона, который наносится сразу по ОЗ).
- Общее # кубиков ЗАЩ в активных ячейках уменьшает # кубиков ЗАЩ, доступное для броска в этот ход. (Например, показатель ЗАЩ Бумер равен 2. Она бросает 2 кубика ЗАЩ, получает результаты 1 и 2 и решает поместить оба кубика в активные ячейки. Позже в раунде злодей наносит ей 1 урон, поэтому Бумер убирает кубик ЗАЩ с 1 из активной ячейки. В следующий свой ход Бумер может бросить только 1 кубик ЗАЩ, поскольку 1 кубик ЗАЩ в активной ячейке.)
- Каждые выпавшие  можно использовать в запасном плане (не уменьшает количество кубиков ЗАЩ, доступное в следующие ходы).
- При тренировке ЗАЩ бросьте # кубиков ЗАЩ, равное вашему показателю ЗАЩ (начальное значение + значение на кубике характеристики). Перебросьте кубики с выпавшими . Если после второго (или первого) броска не выпали , тренировка считается успешной. В противном случае вы не повышаете свою ЗАЩ, но можете использовать потраченное очко опыта для тренировки других характеристик/навыков.

Талант и талант +1

- Каждый гирлок обладает особым талантом, который может использовать на протяжении всего приключения. Подробное описание таланта можно найти в памятке вашего гирлока.
- Вы можете улучшить талант своего гирлока, используя навык своего запасного плана с 6 . Улучшение сохраняется и действует до конца приключения (также описано в памятке вашего гирлока).
- Играйте фишкой гирлока стороной без звёзд вверх, пока не улучшите талант до таланта +1, затем переверните её!

Тип атаки (дальняя, ближняя, смешанная)

- Тип атаки определяет, как ваш гирлок может выбирать цели и атаковать. Гирлоки с ближним типом атаки могут выбрать целью только соседнего персонажа. Гирлоки с дальним типом атаки — любого персонажа. Правила выбора цели и атаки для гирлоков со смешанным типом атаки подробно описаны в памятках этих гирлоков.
- Тип атаки также определяет начальное расположение гирлока на планшете боя (см. с. 17).



В отличие от кубиков навыков, кубики ATK и ЗАЩ не истощаются. Вы можете бросать их каждый ход... если, конечно, не столкнёшься с големом... или, например, с Солотным змеем. В таком случае я разберусь, просто держитесь позади меня! Я считаю, что ATK и ЗАЩ решают! Поэтому используйте их на полную!

2. Область истощённых кубиков

- После использования кубиков навыков они должны быть истощены (если не указано иное).
- Помещайте истощённые кубики слева от своего планшета гирлока; вы не можете их использовать до конца текущего боя. После боя все истощённые кубики восстанавливаются и возвращаются в область навыков.
- Некоторые навыки злодеев могут заставить вас истощить ваши кубики АТК или ЗАЩ (например, Пролом или Разъедание). Каждый истощённый таким образом кубик понижает соответствующий показатель на 1 до конца текущего боя.

3. Область подготовки

В область с изображением вашего гирлока вы складываете следующие компоненты:

- фишку вашего гирлока с его текущими ОЗ (вне боя);
- доп. ОЗ, которые получает гирлок;
- некоторые гирлоки используют эту область для навыков, требующих определённой подготовки перед использованием в бою.

4. Область навыков

Кубики навыков

- В начале приключения все ваши кубики навыков находятся в органайзере (вне игры), кроме начальных навыков вашего гирлока. Эти навыки отмечены символом ☺ в памятке вашего гирлока.
- Новые навыки приобретаются за очки опыта. Когда вы тренируете навык, найдите в органайзере кубик этого навыка (ориентируйтесь на номер) и поместите его на свой планшет в соответствующую ячейку.
- Стороны кубиков навыков в вашей области навыков не имеют значения (кроме случаев, когда кубики используются как счётчики).
- Навык можно применить только 1 раз за бой (если не указано иное). Бросив кубики навыков, вы не обязаны их использовать. Вы можете вернуть неиспользованный кубик в область навыков, если результат вас не устраивает (есть исключения, такие как гранаты Бумер). После использования кубики навыков истощаются.
- Кубики изученных навыков можно использовать на протяжении всего приключения.
- Применение навыков, наносящих урон злодеям, не считается атакой.
- Символы на кубиках навыков подробно описаны в памятке вашего гирлока. Там описаны их эффекты, а также способы применения после броска (например, активный [A], закреплённый [З]).
- Тренировка навыка всегда считается успешной.



Способы применения кубиков навыков сильно разнятся. Одни разыгрываются сразу после броска. Другие помещаются в активные ячейки, где ждут своей очереди. А некоторые попадают в закреплённые ячейки, где остаются до конца приключения, ну или до момента, пока вы не решитесь их применить! Эффекты всех навыков подробно описаны в памятке вашего гирлока.

Профессии

- Профессией называется набор уникальных навыков вашего гирлока. Профессии перечислены в правом верхнем углу области характеристик. Навыки одной профессии соединены линиями одного цвета в области навыков.
- Навыки, отмеченные символом ★ (рядом с соответствующей ячейкой), всегда доступны для тренировки.
- К некоторым навыкам без ★ ведут стрелки. Эти навыки необходимо изучать по порядку, начиная с ★ навыков и далее по стрелкам (если к навыку ведут 2 стрелки, достаточно изучить только 1 из предыдущих навыков).
- Вы не обязаны изучать все навыки одной профессии, прежде чем приступить к другой!

Расходники

- Расходники — это особые кубики навыков, которые нельзя получить за очки опыта, но можно получить с помощью трофеев или некоторых запасных планов. (Некоторые гирлоки начинают приключение с такими кубиками-счётчиками на своём планшете.)
- Когда вы получаете расходник, найдите его в органайзере и поместите в область навыков (если не указано иное).
- После применения верните расходник в органайзер. Чтобы повторно использовать его, вам нужно снова его получить. Исключение: расходники, используемые как счётчики (они остаются в области навыков на протяжении всего приключения).
- Если вам нужно истощить или убрать расходник из активной или закреплённой ячейки, верните его в органайзер.

5. Запасной план (ЗП)

Навыки ЗП

- Можно использовать только 1 навык ЗП в ход.
- Стоимость использования навыка ЗП варьируется от 1 до 6 ✂ (указано на планшете гирлока и в памятке).
- Уберите столько ✂, сколько стоит навык ЗП. Кубики АТК и ЗАЩ с ✂ просто убираются, а кубики навыков — истощаются (вы можете тратить ✂ как из ячеек ЗП, так и только что выпавшие).

Распределение костей

- Любые ✂, полученные в результате броска, можно поместить в ячейки ЗП. Это можно сделать, даже когда вы бросаете кубики не в свой ход (если не указано иное).
- Из хода в ход в ячейках ЗП можно хранить до 5 ✂.
- Размещайте ✂ слева направо в порядке получения.
- Используйте ✂ слева направо, затем смещайте неиспользованные ✂ влево до упора.
- Во время боя ✂ остаются в ячейках ЗП, пока вы их не потратите. В конце боя и при нокауте вы теряете все ✂ в ячейках ЗП.

Кубики с множеством костей

- Такой кубик занимает столько ячеек ЗП, сколько на нём костей (пропустите эти ячейки, чтобы отметить это).
- Кубиком с множеством костей можно оплатить более дешёвый навык ЗП. В таком случае кубик всё равно используется весь, а неиспользованные ✂ сгорают.

Улучшение до таланта +1

- Улучшение таланта гирлока до таланта +1 стоит 6 ✂ (учитывайте шестой кубик с ✂, как будто он выложен в ваш ЗП).
- Улучшив талант, переверните фишку своего гирлока (на сторону со звёздами) до конца приключения, чтобы обозначить улучшение.

Кости обозначают промахи и неудачи. Большинство фишек кубиков имеют одну или несколько сторон с костями. Как правило, это нежелательный результат. Тем не менее кости играют ключевую тактическую роль. У вас почти всегда будет возможность заполнить ими свой запасной план.



6. Активные ячейки

- После броска помещайте в эти ячейки кубики ЗАЩ и кубики активных навыков (А). Кубики активных навыков союзников (АС) также помещаются в эту область (другими игроками). Все особые активные навыки и активные навыки союзников разобраны в памятках гирлоков.
- Кубики остаются в активных ячейках, пока не будут использованы. Также уберите их в конце боя или в случае нокаута.
- Кубики навыков в активных ячейках после использования истощаются (если не указано иное).

7. Закрепленные ячейки

- Помещайте в эти ячейки кубики закрепленных навыков (З).
- Закрепленные кубики остаются в ячейках, пока не будут использованы (не сбрасывайте их в конце боя). В случае нокаута сбросьте все кубики закрепленных навыков (в режиме приключения кубики сохраняются, см. с. 23).
- Кубики навыков в закрепленных ячейках после использования истощаются (если не указано иное).

ПРИМЕЧАНИЕ: чтобы освободить место, игрок может в любой момент своего хода или в конце боя убрать любые кубики из активных или закрепленных ячеек. Также некоторые навыки могут заставить вас убрать кубики из этих ячеек. Кубики навыков всегда истощаются, когда убираются из ячеек, а кубики ЗАЩ просто возвращаются в запас.

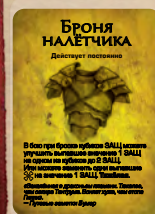
8. Область трофеев

- Когда гирлок получает простой или ценный трофей, он может поместить его справа от планшета гирлока.
- У гирлока есть только 4 места для трофеев (простых или ценных). Когда количество трофеев превысило максимум, сразу выберите 4 наиболее подходящих вам трофея, а остальные сбросьте.
- Закрытый ценный трофей всегда занимает только 1 место.
- Подробнее о простых и ценных трофеях см. на с. 21.

ПРИМЕЧАНИЕ: теперь, когда вы разобрались во всех тонкостях устройства гирлоков, мы можем представить их противников! всю игру вы будете сражаться со злодеями, а в конце бросите вызов тирану. Перед тем как читать следующий раздел, возьмите для примера по одной фишке злодея с силой 1, 5 и 20 и фишку любого тирана. Также возьмите путеводитель гирлока и памятку по навыкам злодеев. Держите их рядом, чтобы иметь возможность сверяться. Готово, поехали!



8 Трофеи



ФИШКА ЗЛОДЕЯ

Злодеи олицетворяют противников, с которыми вы будете сталкиваться в приключении. У каждого злодея есть своя фишка с указанными на ней характеристиками.

1. ОЗ

Это максимальное # фишек ОЗ, которое злодей может иметь. Поместите # ОЗ под фишку злодея при его появлении на планшете боя.

2. Инициатива

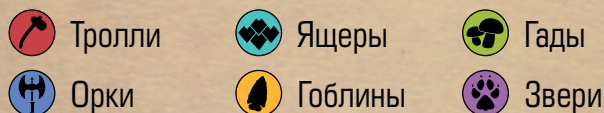
Определяет начальное расположение злодея на шкале инициативы. Для её обозначения используется кубик инициативы злодея.

3. Типы атаки

Злодеи с ближним типом атаки (X) могут выбирать целью только соседних (не по диагонали) противников. Если таких противников нет, злодеи не могут в этот ход атаковать или применять навыки, требующие наличия цели.

Злодеи с дальним типом атаки (X) могут выбирать целью любого противника, независимо от его расположения на планшете боя.

4. Типы злодеев



5. Защита

Это # кубиков ЗАЩ, которое злодей бросает в свой ход (за вычетом активных кубиков ЗАЩ). Кубик с результатом помещается на фишку злодея (и становится активным). Злодею не нужно иметь доступную цель, чтобы бросать кубики ЗАЩ.

6. Атака

Это # кубиков АТК, которое злодей бросает против цели в свой ход. Суммарное $\frac{1}{2}$ — это # урона, которое наносится цели. Если у злодея есть несколько целей, эти кубики бросаются отдельно для каждой цели.

7. Навыки

Навыки злодеев (чёрные) действуют постоянно. В путеводителе гирлока подробно описаны все такие навыки. Если у злодея есть несколько целей, то навык, требующий наличия цели, срабатывает против каждой из них.

8. Навыки запасного плана (ЗП) злодеев




Навыки ЗП злодеев (синие с X)



срабатывают, если в результате броска всех своих кубиков АТК и ЗАЩ злодей выбросил не менее # X, где # X указано рядом с названием навыка. Выпавшие X

не переносятся на следующий ход.



Если сработавший навык ЗП требует наличия цели и у злодея есть несколько целей, игроки могут выбрать, к какой цели будет применён навык. Навыки ЗП могут сработать только 1 раз в ход. Они подробно описаны в путеводителе гирлока. Навыки ЗП срабатывают после броска и применения кубиков АТК и ЗАЩ, даже если в описании навыка указано другое время применения.

9. Цель(-и)


Злодеи с ближним типом атаки всегда преследуют ближайшего противника (до которого меньше всего клеток). При равенстве такой злодей ориентируется на символ : это либо слабейшая цель (, меньше всех ОЗ), либо сильнейшая цель (, больше всех ОЗ). Если ничья сохраняется, решение принимают игроки.

Злодеи с дальним типом атаки выбирают цель, ориентируясь только на . Некоторые злодеи выбирают сразу несколько целей (# фигур в ) , но никогда не атакуют одну и ту же цель более 1 раза в ход. Кубики АТК для каждой цели бросайте отдельно.

10. Дополнительные злодеи

Злодей с  или  при появлении на планшете боя сразу добавляет соответственно 1 или 2 злодеев с силой 5 на верх боевой очереди.

11. Перемещение по диагонали

Злодеи с  могут перемещаться по диагонали во всех раундах боя (см. с. 17).

Сила злодеев




В игре есть злодеи с силой 1, 5 и 20, а также тираны. Сила злодеев отображена на обратной стороне их фишек, тиранов же легко узнать по изображению.



ТИРАНЫ

Добраться до тирана и победить его — главная цель любого приключения в игре «Слишком много костей».

Карта тирана

На лицевой стороне карты тирана вы найдёте его описание, а также перечень типов злодеев, которые будут противостоять вам в этом приключении. Также на карте указано, сколько очков прогресса  требуется набрать, чтобы бросить вызов тирану. Хотя вы и не обязаны бросать вызов тирану сразу, как только накопите нужное количество , вы должны победить его до того, как закончится количество дней, отведённых на приключение ; если вы не успеете — вы проиграете.

Чтобы бросить вызов тирану, используйте карту тирана вместо карты встречи в этот день. На обратной стороне карты тирана указано, как подготовить планшет боя к сражению с тираном, а также описаны навыки тирана, включая эффекты его кубика. На планшете боя могут присутствовать другие злодеи, но для победы вам достаточно победить только тирана.


Разгром в бою с тираном разыгрывается по правилам провала боевой встречи. Переходите к фазе восстановления, и, если у вас остались в запасе дни, можете попробовать снова!



Фишка тирана

Тиран представлен фишкой, которая подчиняется тем же правилам, что и обычная фишка злодея.

Кубик тирана

Каждый тиран с  на фишке обладает уникальным кубиком тирана. Бросайте этот кубик 1 раз за ход тирана вместе с его кубиками ATK и ЗАЩ.

Роковые встречи

У каждого тирана есть набор карт встреч, напрямую связанных с ним. Эти карты замешиваются в колоду встреч при подготовке к игре.



Полуночная битва

ВО: сила злодеев (при соло-игре игнорируйте этот пункт).

Поместите всех злодеев с этой картой на верш ВО.
Добавьте Маммеша под иго ВО.

Навыки тирана:

Испытание 2: если 4 кубика ATK Маммеша попадают по цели (не ВО), бросьте эти кубики ATK еще раз и нанесите совокупный урон от обоих бросков.

Битва: если Маммеш начинает свой ход с 3 ОЗ (или меньше), уберите его с планшета боя и поместите на верш ВО. Маммеш вернется на планшет боя с восстановленным ОЗ.

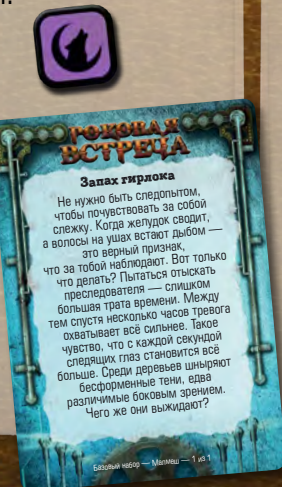
Объекты, такие как Отравление или Кровотечение, применяются на ваше усмотрение до или после провала ОЗ Маммеша.

Поворот тьмы: Маммеш может выбрать цель, только неходя на сражение с ним южее.

Кубик тирана:

Серебристая шкура: Маммеш не получает урон от кубика ATK до своего следующего хода.

Важь: все персонажи, дружественные Маммешу, сразу поднимаются на 1 позицию на шкале инициативы (но не выше Маммеша).



ПРИМЕЧАНИЕ: поздравляем! Теперь вы готовы к изучению правил боя! Начнём с того, где будут проходить все сражения.

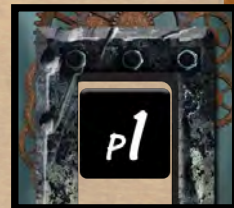
Для начала положите перед собой планшет боя и несколько злодеев. Поместите счётчик раундов на шкалу инициативы. Также держите наготове своих гирлоков (фишки и кубики): они тоже пригодятся для наглядности. Используйте эти компоненты при изучении следующих правил, чтобы воссоздавать описываемые ситуации на планшете боя!



ПЛАНШЕТ БОЯ

Планшет боя... Здесь вы будете планировать и рисковать, обороняться и наносить удары. Всё веселье происходит именно на планшете боя, так что с ним определённо стоит познакомиться поближе!


1. Шкала инициативы

Бой состоит из раундов, каждый из которых состоит из последовательных ходов персонажей. Шкала инициативы отображает, какой сейчас раунд и чей ход, а также кто будет ходить далее и в каком порядке. Кубики инициативы персонажей располагаются на шкале инициативы сверху вниз от наибольшего значения (ходит первым) к наименьшему (ходит последним).



- Счётчик раундов располагается на самом верш шкалы инициативы. В начале боя его значение — P1 (раунд 1).
- В начале каждого следующего раунда увеличивайте значение счётчика на 1 (т. е. до P2, P3 и т. д.).
- После P5 наступает  (усталость) и продолжается до окончания боя. В начале каждого  раунда все персонажи на планшете боя теряют по 1 ОЗ (урон от усталости не относится к каким-либо другим типам урона, и его невозможно заблокировать или избежать, если не сказано иное).

Определение инициативы в начале боя (P1)

- На фишках злодеев указана их инициатива . На шкале инициативы она отмечается кубиками инициативы злодеев.




(Например, злодей с инициативой 3, появляющийся на линии 1, использует синий кубик инициативы злодея, соответствующий линии 1, и выставляет его на шкалу инициативы значением 3.) Поместите на шкалу инициативы все кубики инициативы злодеев (сверху вниз в порядке убывания). При равенстве инициативы приоритет определяется занимаемыми линиями злодеев (например, кубик инициативы злодея, появляющегося на линии 1, будет выше кубика злодея на 2-й линии).

- Все игроки бросают кубики инициативы своих гирлоков и определяют своё положение на шкале инициативы. Любую ничью, включающую инициативу гирлока, игроки разрешают на своё усмотрение.





Определение инициативы в течение боя (P2 и последующие)

- После подготовки к бою, когда инициатива всех персонажей определена, значения инициативы на фишках злодеев и на кубиках инициативы больше не важны. Некоторые навыки могут изменять положение кубика инициативы; кубик при этом сдвигается относительно своей текущей позиции и кубиков других персонажей (например, Тантрум может сдвинуть кубик инициативы злодея на 3 позиции вниз на шкале инициативы).
- Персонажи, появляющиеся на планшете боя после P1, всегда появляются либо на самом верху, либо в самом низу шкалы инициативы. Гирлоки, тираны и злодеи с силой 20 появляются на самом верху шкалы (опять же # инициативы игнорируется). Злодеи с силой 1 и 5 появляются в самом низу шкалы. Все ничьи разрешаются по правилам, указанным в пункте P1.
- Персонажи, чьё положение на шкале инициативы менялось в течение раунда, займут новые позиции уже после окончания раунда (держите их кубики сбоку от шкалы в качестве напоминания).



2. Начальное расположение злодеев

Злодеи располагаются на цветных клетках. Злодеи с ближним типом атаки начинают на клетках с  (ближние клетки). Злодеи с дальним типом атаки начинают на клетках с  (дальние клетки). Первый злодей, появляющийся на планшете боя, располагается на линии 1 , следующий — на линии 2 и т. д. При перемещении злодеев могут переходить с линии на линию, поэтому, когда злодей вступает в бой, помещайте под него маркер линии (цвета линии, на которой он появился).

3. Начальное расположение гирлоков


Гирлоки располагаются на серых клетках. Гирлоки с ближним типом атаки начинают на клетках с  (ближние клетки). Гирлоки с дальним типом атаки начинают на клетках с  (дальние клетки). Гирлоки со смешанным типом атаки могут выбрать любую серую клетку. Гирлоки могут располагаться на любой линии и даже делить одну линию (заняв  и  клетки).

4. Правила перемещения

В раундах с P1 по P5 персонажи могут перемещаться только на соседние клетки по вертикали и горизонтали. В раундах  все персонажи также могут перемещаться и по диагонали. Злодеи с  могут перемещаться по диагонали во всех раундах. Персонажи не могут занимать одну и ту же клетку или перемещаться через других персонажей (если не сказано иное).



ПОДГОТОВКА К БОЮ

Большинство встреч в игре «Слишком много костей» разрешаются боем . Иногда вы будете сражаться с конкретными злодеями, указанными на карте встречи, но чаще всего в описании боя вам будет встречаться формулировка «**БО: сила злодеев**».

Боевая очередь (БО)

Каждый бой начинается с создания боевой очереди из злодеев, с которыми вы будете сражаться. Чтобы создать боевую очередь, следуйте указаниям на карте встречи и используйте злодеев из наборов.

За исключением разведанных (лежащих лицевой стороной вверх) злодеев, выкладываете в БО фишки злодеев лицевой стороной вниз. Также при создании БО располагайте злодеев по силе от большей (сверху) к меньшей (снизу). (Если в БО нужно добавить определённого злодея или злодея определённого типа, ищите сперва среди наборов (после перемешайте фишки в просмотренных наборах), затем среди побеждённых злодеев и, наконец, среди злодеев в коробке.)

Сила злодеев

«БО: сила злодеев» — сокращение, обозначающее, что для создания боевой очереди вам необходимо посчитать общую силу злодеев.

Шаг 1: умножьте номер текущего дня на число гирлоков в отряде (4-й день \times 3 гирлока = сила злодеев 12).

Шаг 2: возьмите злодеев из наборов на сумму, равную получившемуся значению. Всегда берите как можно более сильных злодеев (например, если сила злодеев 12, то нужно взять 2 злодеев с силой 5 и 2 злодеев с силой 1).

Шаг 3: сложите фишки в стопку, которая и будет боевой очередью (например, 2 злодея с силой 5 и 2 злодея с силой 1 расположатся сверху вниз так: 5, 5, 1, 1).

Как видите, всё просто! Не забудьте учесть правила встречи, а также навыки, которые могут влиять на БО. Иногда эффекты меняют силу злодеев ПЕРЕД тем, как вы начнёте набирать злодеев (например, переход от силы злодеев 18 к 20 будет иметь КОЛОССАЛЬНЫЙ эффект на подготовку к бою). Иногда злодеи, наоборот, добавляются в БО уже ПОСЛЕ её создания. Такие моменты подробно описаны на картах встреч, поэтому читайте их внимательно! Если не указано иное, злодеи добавляются в БО в соответствии со своей силой (злодей с силой 20 добавляется на самый верх, злодей с силой 1 — в самый низ).

▶ Алгоритм подготовки к бою

Итак, рассмотрим подготовку к бою от начала до конца.

1. Активируйте эффекты и навыки, разыгрываемые «Перед боем» (например, талант Тантрума — Гнев).
2. Создайте БО, следуя указаниям на карте встречи.
3. Разместите верхнего злодея из БО на соответствующую ему клетку на первую (в порядке нумерации) доступную линию (не забудьте про фишки ОЗ, маркер линии и кубик инициативы). Продолжайте, пока не разместите 4 злодеев или пока не опустеет БО. (Подробнее об инициативе и расположении злодеев см. на с. 16–17.)
4. Бросьте кубики инициативы своих гирлоков и разместите их на шкале инициативы.
5. Разместите своих гирлоков на подходящих клетках на планшете боя (вместе с их фишками ОЗ).
6. Убедитесь, что счётчик раундов установлен значением Р1.
7. Активируйте эффекты и навыки, разыгрываемые в «Начале боя» (например, талант Пикета — Стена щитов).

Вы готовы к бою! Все персонажи ходят в порядке расположения на шкале инициативы, начиная с самого верхнего.

В БОЮ:

▶ Боевая очередь (БО)

Во время боя в БО всё ещё могут оставаться злодеи (если изначально было больше 4 злодеев или из-за действия навыков злодеев, таких как Сигнал, которые призывают дополнительных злодеев в БО). Они не вступают в бой, пока на планшете боя не останется меньше 4 злодеев. Когда это происходит, после окончания раунда (и розыгрыша всех эффектов, срабатывающих «в конце раунда») злодеи с верха БО присоединяются к бою, получая первые освободившиеся маркеры линий и кубики инициативы (см. с. 17). Помещайте злодеев на линии, соответствующие выданным им маркерам (на клетки, соответствующие их типам атаки). В случае если клетка занята, злодей занимает первую свободную клетку, соответствующую его типу атаки (начиная с линии 1). Если и это невозможно, злодей занимает клетку другого типа атаки (начиная с линии 1).

В БОЮ: ХОД ГИРЛОКА

Перемещение гирлоков и выбор цели

В свой ход гирлок с ближним типом атаки может использовать # ЛОВ, чтобы переместиться на # клеток и выбрать целью 1 соседнего злодея.

В свой ход гирлок с дальним типом атаки может использовать # ЛОВ, чтобы переместиться на # клеток и выбрать целью 1 любого злодея.

В свой ход гирлок со смешанным типом атаки может использовать # ЛОВ, чтобы переместиться на # клеток и выбрать целью соседнего злодея. Иногда такие гирлоки могут выбирать целью злодеев по другим правилам.

(Некоторые навыки гирлоков могут действовать на злодеев, не являющихся целями, сразу на нескольких злодеев или на клетку планшета боя. Указано в памятках гирлоков.)

▶ Порядок хода гирлока






— **Трофеи:** если не указано иное, вы можете использовать простые и ценные трофеи в любой момент своего хода (даже до срабатывания каких-либо эффектов).

- 1. Начало хода:** примените эффекты кубиков, лежащих на фишке гирлока (и другие эффекты, если есть).
- 2. Перемещение гирлока:** можете использовать # ЛОВ, чтобы переместиться на # клеток (см. «Правила перемещения» на с. 17).
- 3. Выбор цели:** выберите цель для броска своих кубиков АТК, кубиков навыков и/или ЗП, если потребуется.
- 4. Выбор и бросок кубиков:** оставшиеся у вас очки ЛОВ определяют, сколько кубиков вы можете бросить. Для броска вы можете использовать кубики навыков, а также кубики АТК и ЗАЩ, доступное количество которых определяется соответствующими показателями. (Например, при показателях АТК 2 и ЗАЩ 1 и при наличии 3 доступных для броска навыков у вас есть выбор из 6 кубиков. Если ваша ЛОВ 3 и вы не перемещались в этот ход, можете бросить до 3 кубиков из 6 доступных.) Все выбранные кубики нужно бросать одновременно.
- 5. Применение результатов:** см. следующий раздел.
- 6. Реакция злодеев:** некоторые навыки злодеев срабатывают после того, как злодей был атакован.
- 7. Конец хода.**

Применение результатов

Примечание: как гирлок, вы не обязаны применять результат броска кубика, если в описании профессии или выпавшего результата не указано обратное. Например, вы успешно бросили кубики АТК, а затем осознали, что атакуете лютоволка с Ответным ударом... Если вы пока не хотите его трогать, можете не применять выпавший результат. Или, бросив кубик навыка Аптечка (Патчес) с результатом, восстанавливающим 1 ОЗ вместо 3, можете не применять эффект и вернуть кубик в область навыков (очки ЛОВ всё равно тратятся).

Бросив кубики, можете выполнять следующее в любом порядке:

- **Применить целевые урон и эффекты:** примените  урон, а также эффекты и остальной урон от навыков к выбранной цели.
- **Применить нецелевые урон и эффекты:** некоторые навыки можно применять к персонажам, не являющимся выбранной целью. Некоторые в принципе могут не применяться к другим персонажам. Используйте их по своему усмотрению.
- **Поместить кубики в активные, закреплённые ячейки и ячейки запасного плана:** поместите любые выпавшие , которые вы хотите использовать, в свободные активные ячейки. Также можете поместить подходящие навыки в активные ячейки (свои или союзника) или закреплённые ячейки. По своему усмотрению можете поместить  в ячейки запасного плана.
- **Использовать запасной план:** 1 раз за ход можете использовать 1 навык ЗП. Уберите #  из ячеек ЗП, чтобы использовать навык ЗП стоимостью # .

В БОЮ: ХОД ЗЛОДЕЯ

Навыки злодеев

Навыки злодеев многообразны. Чтобы отчётливо понимать все особенности, сверяйтесь с памяткой. Навыки злодеев, требующие цели (например, Отравление или Разъедание), могут быть применены, только когда у злодея есть доступная (в пределах дальности атаки) цель.

Перемещение злодеев и выбор цели

⊗ злодеи не перемещаются и могут атаковать любого противника на планшете боя. ⊗ злодеи могут проходить до 2 клеток за ход и выбирать целью соседних противников. Они всегда перемещаются к ближайшему противнику (по кратчайшему пути). Имея нескольких противников на одинаковом расстоянии, злодеи перемещаются в соответствии с ⚙ (см. с. 15). Все ничьи разрешают игроку. Если нет свободных путей ни к одной цели, злодей не перемещается. Также злодей не перемещается, если уже находится на клетке, соседней с противником.

▶ Порядок хода злодея

- 1. Начало хода:** примените эффекты кубиков, лежащих на фишке злодея (например, Кровотечение, Отравление, Ошеломление и другие эффекты, если есть).
- 2. Выбор цели(-ей).**
- 3. Перемещение:** ⊗ злодеи, если не имеют доступной цели, перемещаются к противнику (см. выше) и, если достигают, выбирают его своей целью.
- 4. Навыки:** все навыки, для которых не указано определённое время срабатывания, применяются сейчас, если это возможно.
- 5. Бросок кубиков:** бросьте неактивные кубики ЗАЩ злодея и, если у злодея выбрана цель, бросьте кубики АТК. (Если злодей выбрал несколько целей ⊕, бросьте кубики АТК для каждой цели отдельно.)
- 6. Применение результатов:** поместите 🛡 на фишку злодея, затем примените ⚔ урон к цели и, наконец, активируйте имеющиеся навыки ЗП за ✂. После этого тираны применяют результаты своих кубиков тиранов (если это возможно).
- 7. Реакция гирлоков:** не забудьте применить подходящие навыки гирлоков, если такие есть!
- 8. Конец хода.**

НОКАУТ И РАЗГРОМ ОТРЯДА

▶ Нокаут

Если вам немного не повезло с бросками, вашего гирлока может на время вырубить. В этом нет ничего сверхъестественного. Не дайте этому событию сломить вас. Нокауты — неотъемлемая часть быта любого бесстрашного гирлока.

Когда ваш гирлок теряет последнюю фишку здоровья, он отправляется в нокаут: уберите его фишку и кубик инициативы с планшета боя и верните их к себе в область подготовки. Уберите со своего планшета кубики из активных и закреплённых ячеек, а также из ячеек запасного плана (кубики навыков истощаются). Вы не теряете свои трофеи, но не можете использовать их, пока вы в нокауте. (Некоторые гирлоки обладают навыками, способными поднимать нокаутированных гирлоков. Такие навыки подробно описаны в памятках этих гирлоков.)

Разгром отряда

Иногда череда неудач обрушивается на весь отряд, и все гирлоки отправляются в нокаут. Вы терпите поражение в бою, но не в игре — приключение продолжается! Пропустите фазу награды и перейдите к фазе восстановления. Если у вас нет трофеев, способных восстанавливать ОЗ, всем гирлокам, скорее всего, придётся выбрать «Отдохнуть и восстановиться» в качестве индивидуального действия.

ИТОГИ БОЯ

Победа в бою

Уберите все кубики из активных ячеек и ячеек ЗП. Кубики в закреплённых ячейках можно оставить. Верните истощённые кубики навыков в область навыков. Уберите оставшиеся доп. ОЗ из области подготовки и верните туда фишку гирлока с оставшимися фишками ОЗ. Перейдите к фазе награды (см. с. 8–9).

Поражение в бою

Уберите все кубики из активных и закреплённых ячеек, а также ячеек ЗП. Верните истощённые кубики навыков в область навыков. Уберите оставшиеся доп. ОЗ из области подготовки и верните туда фишку нокаутированного гирлока (если она ещё не там). Поместите всех непобеждённых злодеев под низ соответствующих наборов лицевой стороной вниз. Перейдите к фазе восстановления.


ПРОСТЫЕ И ЦЕННЫЕ ТРОФЕИ

ПРИМЕЧАНИЕ: итак, вы готовы сражаться и побеждать, так что можно поговорить о самом приятном — о трофеях! Это короткий раздел, но он содержит множество интересных и важных деталей, которые вы вряд ли захотите пропускать.

Возьмите для наглядности по 1 карте простого и ценного трофеев, а также 4 кубика взлома и путеводитель гирлока.

Это последняя часть теории, дальше — практика!

Чтобы повысить шансы на победу в бою с тираном, вашему отряду следует прибарахлиться трофеями, если повезёт, то ценными. Подробнее о трофеях:

- В игре 2 вида трофеев: простые и ценные.
- Одновременно гирлок может хранить не более 4 трофеев. (Если трофей становится больше, сразу сбросьте лишние на свой выбор. Вы не можете использовать трофеи, пока не сбросите лишние.)
- Если трофей многоразовый, после применения его эффекта поверните его карту (отсчёт начинайте с макс. значения).
- Если трофей используется ограниченное количество раз, сбросьте его после полного использования.
- Если не указано иное, вне боя трофеем можно использовать или сбросить в любой момент.
- Если не указано иное, в бою трофеем можно использовать только в свой ход.
- Ценный трофей остаётся закрытым (стороной с изображением сундука вверх), пока вы полностью не откроете его с помощью взлома (в закрытом состоянии также считается трофеем и занимает 1 место).
- **Тяжёлый:** занимает 3 места для трофеев.
- **Действует постоянно:** не сбрасывается после использования.
- **Расширение ЗП** предоставляет дополнительные навыки ЗП, которые можно также активировать за  (ограничение на 1 навык ЗП в ход).



Вы можете легко отслеживать процесс взлома сундука с ценным трофеем. Присоедините трубы на карте к планшету фашего гирлока. 1 присоединённая труба означает, что вы открыли 1 из 3 замков и т. д. Открыли все 3? Это успех! Скорее перефорачивайте карту!

ВЗЛОМ

Кубики взлома используются как для открывания ценных трофеев, так и в некоторых встречах. Таких кубиков 4: 1 кубик интуиции и 3 кубика действий. Они подробно описаны в путеводителе гирлока. 1 раз в день, в фазе восстановления, каждый гирлок получает 1 попытку взлома. Если вы открыли только 1 или 2 замка, они остаются открытыми, что упростит вам задачу при следующей попытке. Также вы можете взламывать сундуки с ценными трофеями, принадлежащие другому гирлоку.



Дополнительное здоровье (доп. ОЗ)

Поместите стопку из # фишек ОЗ в свою область подготовки. Получая урон, сначала теряйте доп. ОЗ и только потом основные ОЗ. Кубики ЗАЩ блокируют урон перед тем, как он наносится по доп. ОЗ. Доп. ОЗ не учитываются при определении цели злодеями. Чистый урон и урон от усталости игнорируют доп. ОЗ. У вас может быть несколько разных стопок доп. ОЗ одновременно.

Д6 (мраморно-оранжевый кубик с цифрами 1–6)
Используйте его при указании бросить Д6.

Типы урона

Урон: # фишек ОЗ, которое теряет цель. Урон могут блокировать кубики ЗАЩ, Толстая кожа, Стойкость и т. д.

Чистый урон: # фишек ОЗ, которое теряет цель вне зависимости от её ЗАЩ. Блокировать чистый урон могут только навыки, в которых это непосредственно прописано (например, Орочий эль у Пикета и Стойкость у Тантрума).

Опасный дартс

Это название отдельной мини-игры, которая иногда происходит во встречах. Играют двое: гирлок и противник. Каждый начинает с 10 ОЗ. Гирлок должен выбрать 3 кубика (не более 2 одинаковых) из следующих: **АТК, ЗАЩ, кубик эффектов** (с гранями **Отравление, Ослабление, Оглушение**). Каждый ход вы бросаете одни и те же кубики. Противник всегда выбирает **2 кубика АТК и 1 кубик эффектов** (описанный выше).

Игроки по очереди (противник всегда ходит первым) бросают кубики и применяют результаты. ЗАЩ применяется к себе. АТК и эффект применяются к оппоненту (разыгрывая эффект Ослабление, гирлок решает, какой кубик будет отложен).

Только гирлоку доступно использование особого ЗП (✂ используются сразу):

- ✂ — Уберите действующий на вас или противника кубик ЗАЩ или эффекта.
- ✂✂ — Противник оглушён до начала вашего следующего хода.
- ✂✂✂ — Вы сразу побеждаете!

Для победы в игре нужно лишить противника всех ОЗ!

(Более подробно см. в путеводителе гирлока.)

Счётчик дней (фишка и карта)

В начале каждого дня поворачивайте фишку на 1. Делайте это всегда, вне зависимости от исхода предыдущей встречи. Вы должны бросить вызов тирану и победить его, пока значение счётчика дней не превысило # тирана.

Кубики эффектов

Два типа кубиков эффектов охватывают множество эффектов, применяемых к гирлокам и злодеям в ходе игры. Помещайте кубики эффектов на фишки персонажей, чтобы обозначать действующие на них эффекты. На персонажа не может действовать более 1 эффекта каждого типа. Если второй эффект такого же типа должен быть применён к персонажу, новый эффект заменяет старый (например, Отравление 1 может заменить Отравление 3 и наоборот). К негативным эффектам относятся: Ошеломление, Кровотечение, Отравление, Ослабление, Оглушение, Ужас.



Очки прогресса

Очки прогресса 🌀 отображают прогресс отряда по продвижению к тирану. Складывайте карты успешно завершённых встреч так, чтобы были видны значения 🌀. Если у вас столько же 🌀 (или больше), чем указано на карте тирана, в фазе встречи вы можете бросить ему вызов (вместо того, чтобы тянуть карту встречи).

Поднять гирлока

Любой нокаутированный гирлок может быть поднят определёнными навыками. Поднятый гирлок возвращается в бой после окончания текущего раунда с # ОЗ, указанным в навыке. Когда гирлок выходит на планшет боя после Р1, он выбирает клетку по правилам начального расположения гирлоков и занимает верхнюю позицию на шкале инициативы.

Очки опыта

Отряд получает очки опыта 🌀, успешно завершая встречи. При получении 🌀 каждый гирлок получает 1 очко опыта, которое может потратить на тренировку навыка или характеристики. Тренировка ОЗ, ЛОВ и навыков всегда считается успешной. Тренировка АТК и ЗАЩ требует успешного броска кубиков; при провале вы должны потратить очко опыта на что-то другое (см. с. 10–12 и путеводитель гирлока).

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

Противостоять Тьме — непростая задача. Иногда проблемы наваливаются уже на второй день приключения! Но не опускайте руки! Часть очарования игры «Слишком много костей» — в её сложности. Не просто так в особой встрече на второй день вы можете попросить помощи у стражников. Также учитывайте, что в первых партиях вы только начнёте изучать и запоминать все нюансы игры. Для этого в «Слишком много костей» есть три уровня сложности. Начните с первого и попробуйте следующие, когда почувствуете себя уверенней.

(В игре «Слишком много костей» вам придётся изучать гирлоков и злодеев, адаптироваться к тиранам и ситуациям. Многие бои будут заканчиваться на волоске или даже разгромом отряда. Если вы не любите, когда игра наказывает вас за малейшие ошибки, можете проходить её в режиме приключения. Вы всегда можете перейти на другой режим; главное, чтобы вы получали удовольствие от приключения!)

Приключение

Играйте в этом режиме для знакомства с игрой и её нюансами.

- В начале игры каждый гирлок увеличивает свою характеристику ОЗ на 2.
- В начале игры каждый гирлок получает 1 очко опыта.
- При нокауте можете не сбрасывать кубики из закреплённых ячеек.

Геройское приключение

Играйте в этом режиме, когда освоитесь с азами игры.

- В начале игры каждый гирлок увеличивает свою характеристику ОЗ на 1.
- В начале игры каждый гирлок получает 1 очко опыта.

Легендарное приключение

Играйте в этом режиме, если готовы к серьёзному испытанию!

- Продумывайте каждый ход, чтобы выжить и победить.
- Никаких начальных бонусов, размечтались!
- Слишком много костей, всё по-серьёзному!

ПРЕЖДЕ ЧЕМ ИДТИ ДАЛЬШЕ



Самое сложное позади! Остальное будете схватывать на лету вместе со мной и Пикетом! Найдите 2 наших планшета гирлоков и проведите подготовку к игре по правилам на с. 6-7. В качестве тирана возьмите Дреллена: мы собираемся ему как следует наказать! Учтите, это будет самый настоящий бой: мы будем давать вам инструкции, но вы будете делать всё сами. Скоро увидимся!



Давно не виделись, правда? Вы уже всё подготовили, как и договаривались? Тогда можно начинать. Обычно перед тем как выбрать гирлока, полезно изучить его памятку, ведь мы все такие разные. Пока что просто поверьте, что я ваш лучший выбор, так-то! Но довольно обо мне.

Если хотите, можете выбрать условного лидера группы: он будет принимать непростые решения в ситуациях, когда вы не сможете прийти к общему мнению. Пока что считайте, что я ваш лидер! Кто ж ещё?



Надеюсь, вы меня послушали и выбрали в качестве тирана Дреллена: у нашего брата на него зуб! Проверьте, правильно ли сформирована колода встреч. Сначала должны идти карты особых встреч 001, 002 и 003, затем 8 случайно перемешанных карт, включая карту роковой встречи. Если всё так, то идём дальше!

В этом приключении нам встретятся следующие типы злодеев: гады 🐍, гоблины 🧝 и звери 🐾. Разделите фишки этих злодеев по силе, перемешайте и сложите в наборы. Выставьте счётчик дней на 1. Вы у нас новенькие, так что начнём с режима приключения. Положите каждому из нас в ячейку характеристики 03 по кубику характеристики со значением 2. Также мы получаем по 1 очку опыта 🎯. Пожалуй, я увеличу свои 03 ещё на 1. Бумер хочет потренировать атаку. Сейчас её показатель АТК равен 1, так что представим, что она бросает 1 кубик АТК и не получает ✂️. Это успех! Её АТК увеличивается до 2.



День 1

Что ж, пора в путь! Пикет читает верхнюю карту из колоды встреч: это особая встреча «Покидая Обендар». Отряд решает «Обтрясти ушлого торговца». Этот вариант ведёт к мирному исходу без специальных требований к успеху. Это значит, что встреча считается успешной и гирлоки переходят к фазе награды. Бумер и Пикет берут по 2 карты из колоды простых трофеев; Пикет оставляет себе Бодрящие благовония, а Бумер — Каменный молоток. Остальные карты сбрасываются.

Также оба гирлока получают по 1 очку опыта. Пикет решает потренировать ЛОВ. Тренировки ЛОВ всегда успешны. Пикет помещает в ячейку характеристики ЛОВ кубик характеристики со значением 1. Бумер начинает приключение с изученными навыками: Реактив, Корпус, Запал и Счётчик гранат (см. её талант), но у неё ещё нет никаких особых гранат. Она хочет иметь возможность кинуть гранату в первом же бою и тренирует навык Осколочная, помещая кубик навыка (#5) в соответствующую ячейку на своём планшете. Также отряд получает очко прогресса. Гирлоки кладут карту встречи под карту тирана так, чтобы отслеживать прогресс. Всего 5 очков прогресса (за 9 дней) отделяют их от возможности бросить вызов Дреллену!



Как быстро летит время! Вот и первый день почти подошёл к концу. Осталась фаза восстановления! Обмениваться трофеями нам с Пикетом не нужно, взламывать нам тоже нечего. Перейдём к индивидуальным действиям. Здоровье у нас полное, наши трофеи нас устраивают, так что, пожалуй, мы оба будем разведывать местность! Посмотрим, что... (спустя 45 минут) Ха! Я выбросила 3, а Пикет всего 1. У меня больше! Но мы всё равно открываем только по 1 злодею с силой 1: болотную жабу и болотного червя. У нас хорошие шансы против этих двоих! Можно оставлять! А теперь пора вздремнуть, а затем убираться отсюда. Не забудьте повернуть счётчик дней и начать день 2.

День 2

После взятия и прочтения карты особой встречи «Едва выйдя за ворота» отряд решает «Призвать на помощь стражников». Этот вариант ведёт к бою (не со стражниками, конечно), однако к бою с определённым преимуществом на стороне гирлоков.

Примечание: сложность боя зависит от числа гирлоков и типов злодеев. Иногда условия складываются так, что бои становятся очень тяжёлыми! Если ваш гирлок теряет все фишки 03 во время боя, он отправляется в нокаут. Если в нокауте оказываются все гирлоки, бой считается проигранным, и поэтому вы не получаете наград за эту встречу. После встречи наступит фаза восстановления, а затем новый день (поверните счётчик дней) и новая карта встречи. Не расстраивайтесь, в следующий раз вам повезёт больше! Поражения в бою (и даже проваленные мирные встречи) — неотъемлемая часть приключения!



Наконец-то настоящий бой! Поскольку на нашей карте нет каких-либо особых условий составления БО, формировать мы её будем по обычным правилам. Помните, как это делается? Очень просто: **умножить число гирлоков в отряде на номер текущего дня!** Сейчас у нас идёт 2-й день, и отряд состоит из 2 гирлоков (меня и Пикета), других модификаторов нет... $2 \times 2 = 4$. Сама посчитала, в уме! Как же я гениальна!

Да-да, Бумер, спасибо, ты умница! (Вздыхает.) Давайте создадим БО с силой злодеев 4. Всегда нужно начинать с более сильных наборов, т. е. при сумме 6 мы бы взяли 2 злодеев: с силой 5 и 1. Но в нашем случае мы берём 4 злодеев с силой 1. Помните, что более сильные злодеи помещаются на верх БО и далее по нисходящей. У нас все злодеи равны по силе, поэтому сначала идут открытые злодеи с верха набора (болотная жаба и болотный червь), потом ещё 2 (пока неизвестных нам) злодея.



Посмотрим, кто там против нас! Как правило, злодеи вытягиваются случайным образом, но сейчас для примера сформируйте БО из следующих: гоблин-притворщик в самом низу, после него глиняный голем, затем болотный червь и, наконец, болотная жаба! Пока Пикет опять не начал читать лекцию, попробуйте сами правильно расставить злодеев на планшете боя (вместе с фишками ОЗ, маркерами линий и кубиками инициативы).

Я серьёзно, НЕ СМОТРИТЕ пока дальше. Попробуйте самостоятельно подготовить планшет боя. Потом уже послушаете Пикета, он всегда найдёт к чему придраться, не сомневайтесь.

Притормози, Бумер! Я хочу быть точно уверен, что они всё правильно понимают! Следует помнить, что одновременно на поле боя может находиться не более 4 злодеев. Первый злодей с верха БО становится на линию 1, на клетку, определяемую его типом атаки (ближняя или дальняя). Второй злодей становится на линию 2 и так далее. Поставив злодея, сразу подложите под него нужное количество фишек ОЗ и маркер занимаемой им линии. Наконец, возьмите кубик инициативы, соответствующий занимаемой линии, и поместите его на шкалу инициативы нужным значением вверх.




Ладно, раз уж тебя так понесло, добавлю кое-что и от себя. Если в БО изначально находится больше 4 злодеев, остальные ждут своего часа лицевой стороной вниз рядом с планшетом боя. Когда один злодей побеждён, в конце раунда в бой вступает следующий из БО. И не забывайте, что в таком случае злодей получает первый свободный маркер линии и соответствующий кубик инициативы. Всё, Пикет! Замолкни! Пусть они сами попробуют! Так, а вы подготовьте уже планшет боя, если ещё этого не сделали, и продолжим.

Бой с 4+ злодеями в БО

Если злодей не может занять положенную ему клетку на планшете боя, поскольку на ней уже находится другой злодей или гирлок, он занимает первую доступную клетку, которая совпадает с его типом атаки (от линии 1 к 4). Если и это невозможно, злодей ищет первую доступную клетку с другим типом атаки (от линии 1 к 4).

Инициатива злодеев

Во время подготовки к бою устанавливайте кубики инициативы злодеев на значение их характеристики инициативы  и помещайте их на шкалу инициативы. При равных значениях инициативы у злодеев и гирлоков игроки сами решают, кто ходит раньше (чей кубик окажется выше на шкале инициативы). После первого раунда характеристика инициативы злодеев уже не имеет значения! Злодеи с силой 1 и 5 всегда попадают в самый низ шкалы инициативы, а злодеи с силой 20 и тираны — на самый верх.



Ну как успехи? Проверьте и исправьте, если нужно! А мы с Пикетом уже рвёмся в бой! Как видите, Пикет выбрал линию 4. Я, пожалуй, для надёжности спрячусь за его спиной! Нам сильно не повезло с бросками на инициативу... Стыд и позор лидеру группы! Разместите наши фишки и кубики инициативы так, как показано на картинке.

Расположение и инициатива гирлоков

Гирлоки всегда появляются на планшете боя после злодеев. Сперва все гирлоки бросают свои кубики инициативы и, согласно выпавшим значениям, размещают их на шкале инициативы вместе с кубиками злодеев. Затем гирлоки размещают свои фишки вместе с фишками ОЗ на клетках, определяемых их типами атаки.



Отличная работа! Бой вот-вот начнётся! Остался лишь один момент: у Пикета есть талант Стена щитов, который срабатывает до начала боя. Посмотрим, как он справится.

Пикет бросает 2 своих кубика и получает 1 и 1 . Он помещает кубик ЗАЩ в активную ячейку. Стена щитов не позволяет использовать , поэтому этот кубик возвращается в запас.

Жёванный оггот! Обычно я кидаю лучше. Ладно, всё равно у нас есть преимущество, поскольку в раунде 1 применится эффект выбранного нами варианта. В начале раунда каждый злодей получает по 1 чистому урону от стрел обендаровских стражников. Уберите по 1 фишке ОЗ у каждого злодея. Теперь мы можем начинать. Похоже, гоблин-притворщик ходит первым!






У этого злодея дальний тип атаки, поэтому он не перемещается. Он выбирает целью Бумер и бросает 1 кубик и 1 кубик . Кубик АТК даёт результат , а кубик ЗАЩ — 1 . От кубика с срабатывает навык Уловка 1 (полное описание см. в путеводителе гирлоков). Если кратко, Бумер должна убрать 1 кубик из активной ячейки. Но у неё нет кубиков в активных ячейках, поэтому эффект не срабатывает. Урон у гоблина не выпал, так что Бумер остаётся целой и невредимой. 1 разместите на фишке гоблина, чтобы обозначить его защиту от урона. На этом ход гоблина окончен.

Перемещение злодеев и выбор цели

Злодеи с ближним типом атаки могут пройти до 2 клеток за ход. Они всегда перемещаются к ближайшему противнику (до которого нужно пройти наименьшее количество клеток) и, приблизившись, атакуют его. Если у злодея есть несколько ближайших противников, ориентируйтесь по на фишке злодея. Злодей с ближним типом атаки не перемещается, если уже находится на клетке, соседней с противником. Злодеи с дальним типом атаки не перемещаются и могут атаковать любого противника на планшете боя, ориентируясь на при выборе цели.






Я хожу следующей! Юху-у-у! Перемещаться я не собираюсь, поэтому трачу все 3 ЛОВ на бросок. Похоже, я могу выбирать аж из 7 кубиков: навыки Реактив, Корпус, Запал, 2 и 2 . Чтобы бросить Осколочную гранату, мне надо довести Счётчик гранат до 1, найдя по 1 каждого компонента! Думаю, я выберу целью болотного червя и брошу 1 , 1 и 1 кубик навыка Реактив. Ну погнали!






Бумер получает на кубиках 2 Реактива, 1  и 1  (от кубика ЗАЩ). Она наносит болотному червю 1 урон от кубика АТК, а 1  тратит на использование навыка своего запасного плана На, лови! и наносит 1 дополнительный урон цели. Болотный червь побеждён. Уберите фишку этого злодея (вместе с маркером линии и кубиком инициативы) и поместите её в область побеждённых злодеев. Наконец, Бумер помещает кубик с 2 Реактивами в закреплённую ячейку. Теперь у неё есть 1 из 3 необходимых компонентов для создания гранаты.



Пикет, ты это видел? Я ЗНАЮ, что видел! Как я разворотила пасть этого червя болтом для шрапнели! Умел бы ты своим мечом махать хотя бы вполтину так же ловко... Ладно, я прекращаю. Одним злодеем меньше, но рано открывать бочки с элем, болотная жаба вот-вот атакует! СОБЕРИСЬ!

Жаба перемещается на 2 клетки к ближайшему гирлоку (до Пикета 2 клетки, до Бумер — 3). Передвиньте болотную жабу на любую свободную клетку, соседнюю с Пикетом. У болотной жабы нет кубиков, чтобы их бросить, но есть навык, который может срабатывать каждый ход: поместите на Пикета кубик с эффектом Отравления 2.

Следующим ходит Пикет (мог бы ходить болотный червь, но Бумер его победила, не дав сходить). В начале своего хода Пикет получает 2 чистого урона (игнорирует ЗАЩ) от Отравления. Уберите 2 фишки ОЗ у Пикета и уменьшите эффект Отравления до 1. Поскольку у Пикета есть кубик  в активной ячейке, он не может его бросать. Пикет решает использовать свой трофей Бодрящие благовония. Это добавит 2 дополнительных кубика АТК к его следующему броску без траты ЛОВ. Находясь на клетке, соседней с болотной жабой, Пикет выбирает её целью и бросает 3 кубика  и 1 кубик .

Пикет получает на кубиках 2 , 1  и 1 . Он помещает  в ячейку запасного плана, кубик ЗАЩ в активную ячейку и наносит 2  урона болотной жабке (уберите у неё 2 фишки ОЗ).

Без паники, Бумер, у меня всё под контролем! Победа уже почти у нас в руках! Жабу добьют стрелы стражников, не успеет даже квакнуть. А у меня ещё полно здоровья, так что я вполне уверен в исходе этого боя! В этом раунде осталось сходить только 1 злодею, и это всего лишь... ой... глиняный голем... что и следовало ожидать!



Глиняный голем перемещается к ближайшему противнику. У него есть 2 потенциальные клетки, куда он мог бы двигаться. Одну из них всё ещё занимает жаба, вторая как раз свободна. Переместите голема по направлению к Пикету.

Примечание: если бы сейчас, на конец раунда, в БО ещё были бы злодеи, верхний из них появился бы на планшете боя на линии 2 (получив освободившиеся в этом раунде маркер линии и кубик инициативы).

Установите значение счётчика раундов на Р2. Уберите ещё по 1 фишке ОЗ у каждого злодея согласно эффекту карты встречи.



Вот и первый раунд позади... а дальше сами! Доведите этот бой до конца. Посмотрим, как вы научились осуществлять ходы злодеев и гирлоков. Прежде чем приступить, прочтите описание навыка глиняного голема Пролом — вы будете неприятно удивлены! Но теперь будет полегче, ведь мы с Пикетом ходим первыми. Не благодарите! И удачи вам!


ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

В этой игре полно деталей! Даже небольшие различия в формулировках могут иметь большое влияние на игру. Мы изучили множество вопросов от людей, игравших в «Слишком много костей», и благодаря им сейчас можем прояснить некоторые моменты, которые показались им важными.

- **Уменьшают ли кубики АТК и ЗАЩ в ячейках запасного плана мои показатели атаки и защиты?**

Нет, кубики АТК и ЗАЩ в ячейках запасного плана не влияют на ваши текущие показатели АТК и ЗАЩ.

- **Как действуют расширения запасного плана (на ценных трофеях)?**

Некоторые ценные трофеи дают вашему гирлоку дополнительные навыки ЗП. Активируйте такой навык так же, как и обычный навык ЗП. Стоимость такого навыка в  указана на карте ценного трофея.

- **Что, если злодей с ближним типом атаки выберет целью гирлока, который полностью окружён другими персонажами?**

Такое не может произойти. Злодей с ближним типом атаки не может выбрать целью противника, к которому нет свободных путей. Если ближайший противник окружён другими персонажами, злодей выберет в качестве цели ближайшего противника, к которому может подойти.

- **Как действует Отравление, если меня отравляют несколько раз подряд?**

Урон от Отравления и его продолжительность не складываются. Каждый раз счётчик будет обновляться на значение, указанное в описании навыка. Например, если на вас находится кубик с эффектом Отравления 2 и вас выбирает целью злодей с навыком Отравление 1, то значение кубика изменится на Отравление 1. Верно и обратное. Также помните, что на персонаже одновременно может быть не более 1 эффекта каждого типа.

- **Выполняя действие «Поискать трофеи получше», можно ли сбросить свой частично использованный трофей?**

Да, до тех пор, пока простой или ценный трофей занимает место в вашей области трофеев, его можно использовать, чтобы «Поискать трофеи получше».

- ▶ **В каком порядке применяются эффекты и навыки в начале хода злодея? Пример: у злодея осталась 1 фишка ОЗ. У него есть навык Регенерация 1, и на нём эффект Отравление 1.**



Всё, что происходит одновременно (как эффекты в начале хода), происходит в порядке, определяемом самими игроками. Поэтому в данном случае вы можете решить, что Отравление убивает злодея прежде, чем срабатывает Регенерация!

Хотим обратить на это особое внимание: мы (авторы) нарочно дали игрокам такую возможность; это тоже часть общей стратегии! Малмеш — пример тирана, в бою с которым порядок срабатывания эффектов может иметь решающее значение.

- **Могу ли я выбрать одну цель для кубиков АТК, другую — для кубиков навыков и третью — для навыка запасного плана?**

Нет, если в описании навыка, навыка ЗП или атаки есть термин «цель», то вы должны применять их все к 1 цели. Вы можете выбрать только 1 цель в ход и обязаны объявить её до выбора кубиков для броска. Если же в описании навыка нет термина «цель» (например, Осколочная у Бумер), то этот навык не обязательно применять к тому же злодею, которого вы выбрали своей целью.

- ▶ **Что значит запас кубиков АТК и ЗАЩ? Что делать, если все кубики ЗАЩ уже используются?**

Отряд использует те же кубики АТК и ЗАЩ (белые), что и злодеи. Изредка случается так, что запас кубиков ЗАЩ исчерпывается (они могут лежать на злодеях, гирлоках и их планшетах). Если игроку не хватает кубиков ЗАЩ для броска, другие игроки могут заменить кубики ЗАЩ с  в своём ЗП кубиками АТК с , чтобы освободить кубики ЗАЩ.

• **Что такое атака (для гирлоков и злодеев)?**

Атака — это бросок кубиков АТК (белые) для нанесения урона цели. Бросок кубиков навыков не считается атакой, даже если эти навыки наносят урон.

• **Мне пришлось поискать злодея в наборе, что дальше?**

Некоторые встречи сталкивают вас с определёнными злодеями или типами злодеев. Найдя подходящих злодеев, перемешайте оставшиеся фишки в наборах (кроме разведанных) и отложите их в сторону, затем поместите разведанные фишки обратно на верх наборов.

▶ • **Как работают навыки Пролом и Разъедание?**

Пролом заставляет вас истощить кубик АТК, который отнял ОЗ у этого злодея. Истощение кубика АТК означает, что до конца данного боя ваш показатель АТК снижен на 1. Держите истощённый кубик АТК в области истощённых кубиков в качестве напоминания.

Разъедание срабатывает, когда злодей атакует: после нанесения урона все кубики ЗАЩ, оставшиеся в активных ячейках цели, должны быть истощены.

• **Колода встреч открытая: мне видны название и цвет следующей карты встречи, это нормально?**

Да, по большей части встречи всё равно будут таить неизвестность. Если же вы хотите максимальной неопределённости, накройте колоду картой-обложкой.

• **Что происходит, когда надо убрать злодея с планшета боя?**



Иногда вы можете убрать злодея из боя и вернуть его в БО (например, навык дополнительного персонажа Гилли — Ложный след). Когда это происходит, у него убираются все кубики эффектов, восстанавливаются ОЗ, а его кубик инициативы уходит со шкалы инициативы. Из БО злодей возвращается на планшет боя по обычным правилам (см. с. 18), равно как и выставляет свой кубик инициативы обычным образом (см. с. 17).

• **Могу ли я делать хоть что-нибудь, когда я в нокауте?**


Пока вы в нокауте, вы никак не можете влиять на бой. Вы можете вернуться в него, только если вас поднимут (гирлока с таким навыком в вашем отряде может и не оказаться). Вы можете заняться тем, что будете передвигать злодеев и бросать за них кубики, чтобы быть при деле. Или можете просто запасть попорно!

• **Будет ли злодей с ближним типом атаки, выбирающий целью сразу нескольких персонажей, пытаться занять клетку с доступом к наибольшему количеству целей?**

Нет, он будет следовать обычным правилам перемещения для злодеев с ближним типом атаки. Если ему повезёт остановиться на клетке, соседней с несколькими персонажами, он выберет несколько целей.

• **Если злодей может выбирать целью сразу нескольких персонажей ( или ), в каком порядке он будет атаковать цели?**

Такой злодей сначала атакует слабейшего гирлока (меньше всех ОЗ), затем следующего слабейшего. Ничьи разрешаются на усмотрение игроков.

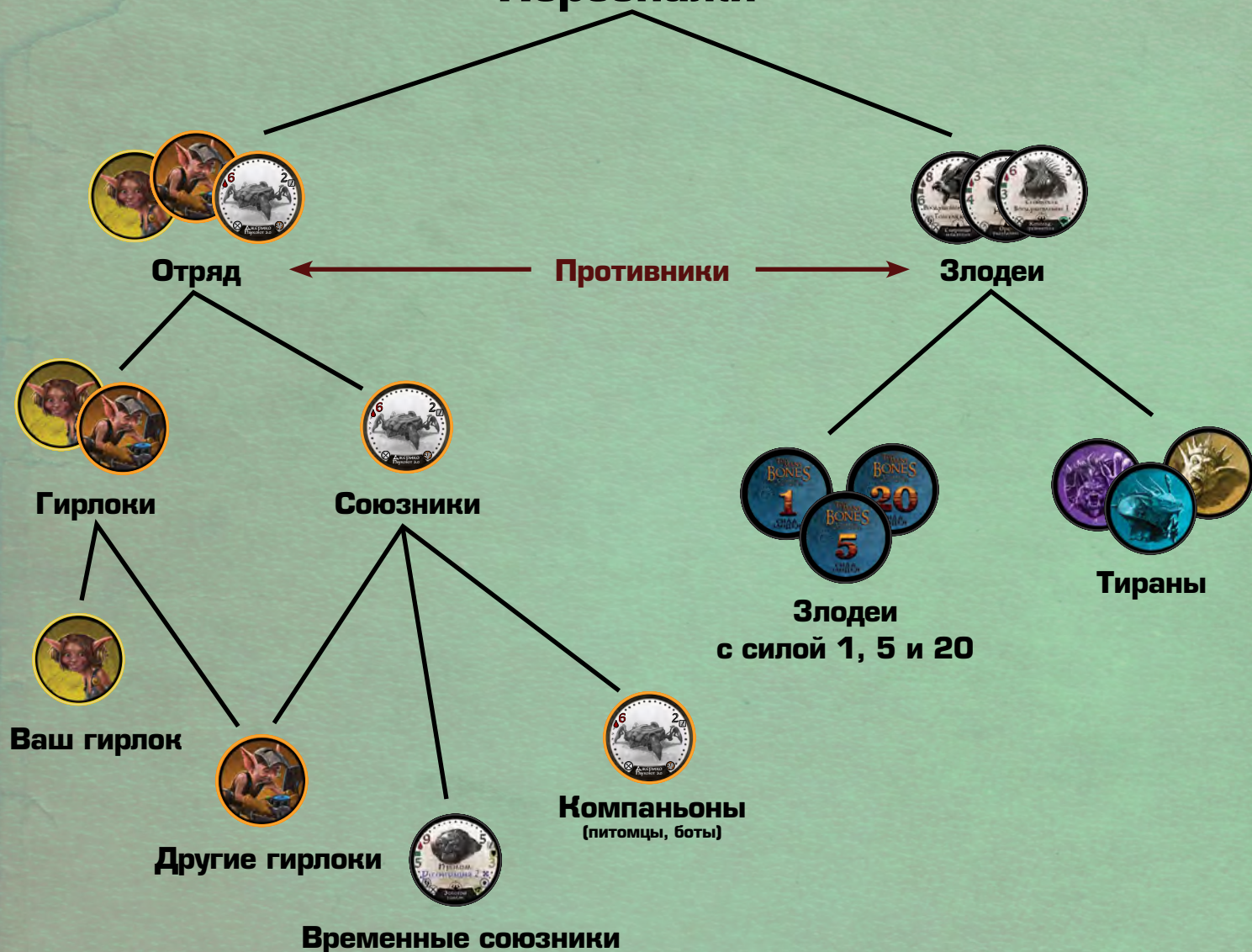
• **Если у моего гирлока ближний тип атаки и нет доступной цели, могу ли я бросить кубики АТК, чтобы просто попытаться получить  ?**

Нет. Гирлокам, как и злодеям, чтобы атаковать, то есть бросить кубики АТК, требуется сначала выбрать цель.

• **Могут ли персонажи с кубиком эффектов со значением Неуловимость получать урон?**

Да. Неуловимого персонажа нельзя выбрать целью, но ему можно нанести урон другими способами.

Персонажи



Персонажи

В игре «Слишком много костей» **персонажи** — это фишки, которыми управляют игроки в бою (*то есть к ним не относятся маркеры линий, счётчик дней или фишки ОЗ*). Персонажи делятся на 2 категории: **отряд** и **злодеи**. По отношению друг к другу они являются **противниками**.

Злодеями считаются все злодеи с силой 1, 5 и 20, а также тираны.

Отряд — это **гирлоки** и **союзники**. В число **гирлоков** входят ваш гирлок и гирлоки других игроков.

Союзники — это другие гирлоки, а также компаньоны и временные союзники.

В примере выше вы играете за Бумер. Она ваш гирлок; все правила, относящиеся к вашему гирлоку, нацелены именно на неё. Тинк (*дополнительный персонаж*) — это гирлок и другой член вашего отряда. Золотой голем считается союзником, только если карта «Камень преткновения» позволяет вам его контролировать. Боты Тинка считаются и компаньонами, и союзниками.

УКАЗАТЕЛЬ

Активные ячейки	14	Подготовка к бою	18
Атака	15, 19–20, 29	Подготовка к игре	6–7
Ближний тип атаки	11, 15	Поднятие гирлока	22
Боевая очередь (БО)	18	Попадание	10
Бой	18–20	Простые и ценные трофеи	7, 14, 21, 28
Взлом	21	Профессии	13
Встречи	7–9	Разгром отряда	20
Дальний тип атаки	11, 15	Размещение гирлоков	17–18
Дополнительные ОЗ	10, 22	Размещение злодеев	17–18
Закреплённые ячейки	14	Расходники	13
Запасной план (гирлок)	13	Расширение запасного плана	13
Запасной план (злодей)	15	Режим обучения	24–27
Здоровье (ОЗ)	10, 15	Сила злодеев	15, 18
Злодеи	7, 15	Смешанный тип атаки	11
Истощённые кубики	12	Состав игры	4–5
Итоги боя	20	Счётчик дней	6, 22
Кубики атаки	10, 15, 28, 29	Талант и талант +1	11
Кубики защиты	11, 15, 28	Тип атаки	11, 15
Кубики инициативы	15–17	Тираны	6, 16
Кубики эффектов	22	Уровни сложности	23
Ловкость	10, 19	Урон	10–11, 15, 19, 22
Наборы	7, 18, 29	Усталость	16
Навыки (гирлоки)	12, 19, 28	Фаза восстановления	8–9, 20
Навыки (злодеи)	15, 20	Фаза встречи	8–9
Начальное расположение (гирлоки)	17	Фаза награды	8–9, 20
Начальное расположение (злодеи)	17	Фазы игры	8–9
Несколько целей (злодеи)	20, 29	Ход гирлока	19
Нокаут	20, 29	Ход злодея	20
Область навыков	12–13	Ход игры	8–9
Область подготовки	12	Цели, выбор цели (гирлоки)	11, 19, 28
Область трофеев	14	Цели, выбор цели (злодеи)	15, 20
Область характеристик	10–11	Цель игры	6
Опасный дартс	22	Часто задаваемые вопросы	28–29
Очки опыта	10, 12, 22	Чистый урон	22
Очки прогресса	16, 22	Шкала инициативы	16–17
Перемещение (гирлоки)	17, 19	Эбонский йети	Не замечен
Перемещение (злодеи)	17, 20, 28		
Планшет боя	16–17		
Планшет гирлока	10–14		



Стремительное развитие в погоне за лучшим будущим почти всегда порождает новое зло (*sinistrum*), излечение которого потребует нового лекарства (*remedium*). Так и замыкается цикл прогресса. Глухие к ошибкам прошлого, новые идеи снова подталкивают эволюцию, жернова которой перемалывают старый мир, оставляя от него лишь тусклые осколки.

Дейлор находится в этом цикле слишком долго. Его земли и летопись хранят на себе шрамы, нанесённые технологическими амбициями его обитателей. Возможно ли исцеление? Увы, ответ на этот вопрос, как и финал этой истории, пока ещё не написан.

Кем же станешь ты, искатель приключений?

/sinistrum или же */remedium*?



Авторы игры

Адам Карлсон
Джош Карлсон

Иллюстрации

Энтони Ле Турно

Автор текстов

Джеймс Бутилье

Графический дизайн

Джош Карлсон

Оформление кубиков

Т. Эшельман,
Project Khopesh и Lorc

Издатель

Chip Theory Games



ChipTheoryGames.com