

THE BOLDEST



SOPHIA WAGNER

MAX PRENTIS



Pegasus Spiele

ИГРА
СОФИИ ВАГНЕР
ИЛЛЮСТРАЦИИ
МАКСА ПРЕНТИСА

THE BOLDEST

ДЛЯ 2-5 ИГРОКОВ

ВРЕМЯ ИГРЫ:
30-90 МИНУТ

МЫ ХОТЕЛИ "ЛУЧШУЮ" ПРИРОДУ,
НО У НЕЕ БЫЛИ ДРУГИЕ ПЛАНЫ.

ИЗДАВ ШИПЕНИЕ И СТОН, ДРАКОН НАКОНЕЦ СЛОМАЛСЯ. СВЕЧЕНИЕ СЕНСОРОВ МЕДЛЕННО ПОГАСЛО. ВЫТЕРЕВ ПЫЛЬ И ПОТ С ЛИЦА, СОФИЯ ГЛУБОКО ВЗДОХНУЛА И ПРИНЯЛАСЬ ОТКРУЧИВАТЬ ГОЛОВУ МАШИНЫ. С ЭТИМ ТРОФЕЕМ ОНА НАВЕРНЯКА ПРИВЛЕЧЕТ ВНИМАНИЕ КОРОЛЕВСКОГО ДВОРА И ДОКАЖЕТ, ЧТО СЛУХИ ИЗ ДЕРЕВЕНЬ ВОКРУГ ЖЕЛЕЗНОЙ ДОЛИНЫ ПРАВДИВЫ. ЗАБЫТЫЕ СУЩЕСТВА ЛЕСА ПРОСНУЛИСЬ ОТО СНА.

ВЫ ПОСЛЕДОВАЛИ ЗОВУ СВОЕГО КОРОЛЯ В ЖЕЛЕЗНУЮ ДОЛИНУ. ТЕПЕРЬ ПРИШЛО ВРЕМЯ ПРОЯВИТЬ СЕБЯ! ПОБЕЖДАЙТЕ МЕХАНИЧЕСКИХ МОНСТРОВ, ДОБЫВАЙТЕ ЗАГАДОЧНЫЕ АРТЕФАКТЫ, И ПРИВЕДИТЕ СВОЮ ФРАКЦИЮ К СЛАВЕ. С УМОМ ФОРМИРУЙТЕ ГРУППЫ ГЕРОЕВ, ЧТОБЫ ПРИНЯТЬ УЧАСТИЕ В КАК МОЖНО БОЛЬШЕМ КОЛИЧЕСТВЕ ЭКСПЕДИЦИЙ. РАЗУМНО РАСПРЕДЕЛЯЙТЕ СВОЮ ВЛАСТЬ, ЧТОБЫ ЗАВЛАДЕТЬ ДРУГИМИ ФРАКЦИЯМИ РАНЬШЕ ОСТАЛЬНЫХ. УБЕДИТЕ ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ ПРИСОЕДИНИТЬСЯ К ВАМ С ПОМОЩЬЮ ВАШИХ ПОВАРОВ. СОБЕРИТЕ КАК МОЖНО БОЛЬШЕ ОПЫТА, И ВАША ФРАКЦИЯ СТАНЕТ ИЗВЕСТНА В ЛЕГЕНДАХ КАК «САМАЯ СМЕЛАЯ».

КОМПОНЕНТЫ - ЧТО В КОРОБКЕ?



ДВУХСТОРОННЕЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ



5 ШИРМ (ПО ОДНОЙ НА ФРАКЦИЮ)

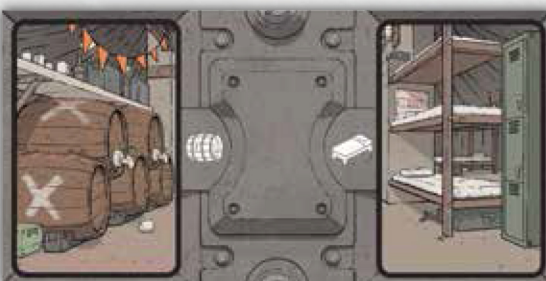


5 ТАЙЛОВ ФЛАГОВ (ПО ОДНОЙ НА ФРАКЦИЮ)

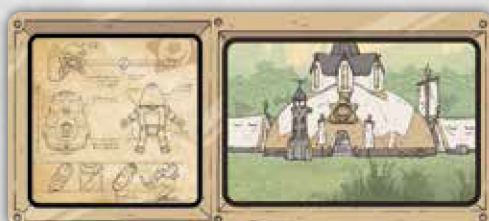
11 ПЛАНШЕТОВ



5 ПЛАНШЕТОВ ПЛАНИРОВАНИЯ (ПО ОДНОЙ НА ФРАКЦИЮ)

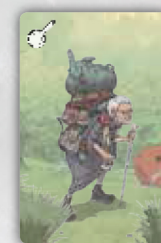


5 ПЛАНШЕТОВ ОБИТЕЛИ (ПО ОДНОЙ НА ФРАКЦИЮ)

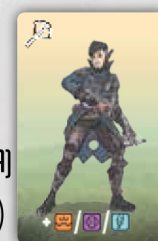


ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПЛАНШЕТ С КОРОЛЕВСКИМ ШАТРОМ

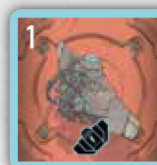
180 КАРТ ГЕРОЕВ



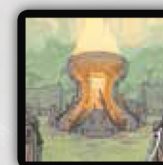
85 СТАРТОВЫХ КАРТ ГЕРОЕВ
(17 НА ФРАКЦИЮ)



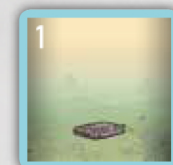
95 КАРТ АВАНТЮРИСТОВ
(РАЗДЕЛЕНА НА 2 КОМПЛЕКТА)



10 КАРТ СТАРТОВЫХ ПРЕДМЕТОВ
(ПО ДВА НА ФРАКЦИЮ)

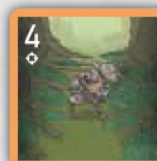


5 КАРТ ОГНЯ

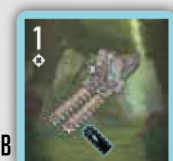


4 СТАРТОВЫЕ КАРТЫ АРТЕФАКТОВ
(ЦЕННОСТЬ 1, 2, 3 И 4)

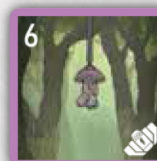
140 КАРТ ЛЕСА



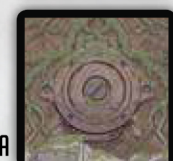
51 КАРТА МОНСТРОВ



41 КАРТА ПРЕДМЕТОВ




48 КАРТ АРТЕФАКТОВ



РУБАШКА

ПОДГОТОВКА – ПРИБЫТИЕ В ЛАГЕРЬ

ГЕРОИ СО ВСЕГО КОРОЛЕВСТВА ПОСЛЕДОВАЛИ ПРИЗЫВУ СВОЕГО КОРОЛЯ И ПОСТРОИЛИ СВОЙ ЛАГЕРЬ НА ОПУШКЕ ЛЕСА. ПОКА ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ СПЯТ ПОД ОТКРЫТЫМ НЕБОМ, РАЗНЫЕ ФРАКЦИИ СОЗДАЛИ НЕБОЛЬШОЙ ГОРОД СО СВОИМИ УНИКАЛЬНЫМИ ЖИЛИЩАМИ В НЕПОСРЕДСТВЕННОЙ БЛИЗОСТИ ОТ КОРОЛЕВСКОГО ШАТРА. ВСЕ ГОТОВЯТСЯ, И ВОЗДУХ ПОЛОН НАПРЯЖЕНИЯ.

1. ПОМЕСТИТЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ СТОРОНОЙ ВВЕРХ, СООТВЕТСТВУЮЩЕЙ КОЛИЧЕСТВУ ИГРОКОВ В ЦЕНТР СТОЛА. ПОМЕСТИТЕ ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПЛАНШЕТ С КОРОЛЕВСКИМ ШАТРОМ  ПОД ИГРОВЫМ ПОЛЕМ.



ИГРОВОЕ ПОЛЕ АЗДЕЛЕНА НА ДВЕ ОБЛАСТИ: ЛЕС И ЛАГЕРЬ.

КАРТЫ ЛЕСА, КОТОРЫЕ ВЫ СОБИРАЕТЕ В ХОДЕ ИГРЫ, РАСПОЛОЖЕНЫ В ЛЕСУ.

В ЛАГЕРЕ ОТОБРАЖАЮТСЯ ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ, С ПОМОЩЬЮ КОТОРЫХ ВЫ МОЖЕТЕ РАСШИРИТЬ СВОЮ ФРАКЦИЮ.

КАРТЫ ОГНЯ ОПРЕДЕЛЯЮТ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ.

2. ВЫБЕРИТЕ ФРАКЦИЮ.






ПОМЕСТИТЕ ПЕРЕД СОБОЙ ПЛАНШЕТ ПЛАНИРОВАНИЯ И ШИРМУ.

3. РАСПОЛОЖИТЕ СВОЮ ОБИТЕЛЬ ЛИБО ПОД ПЛАНШЕТОМ ПЛАНИРОВАНИЯ, ЛИБО РЯДОМ С НИМ, ЕСЛИ ПОЗВОЛЯЕТ ПРОСТРАНСТВО СТОЛА. ОБИТЕЛЬ НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО ДОЛЖНА НАХОДИТЬСЯ ЗА ШИРМОЙ.

4. ВОЗЬМИТЕ ДВА СТАРТОВЫХ ПРЕДМЕТА, ФЛАГ И 17 СТАРТОВЫХ ГЕРОЕВ ВАШЕЙ ФРАКЦИИ (ИХ МОЖНО УЗНАТЬ ПО СИМВОЛУ ФРАКЦИИ НА РУБАШКЕ).

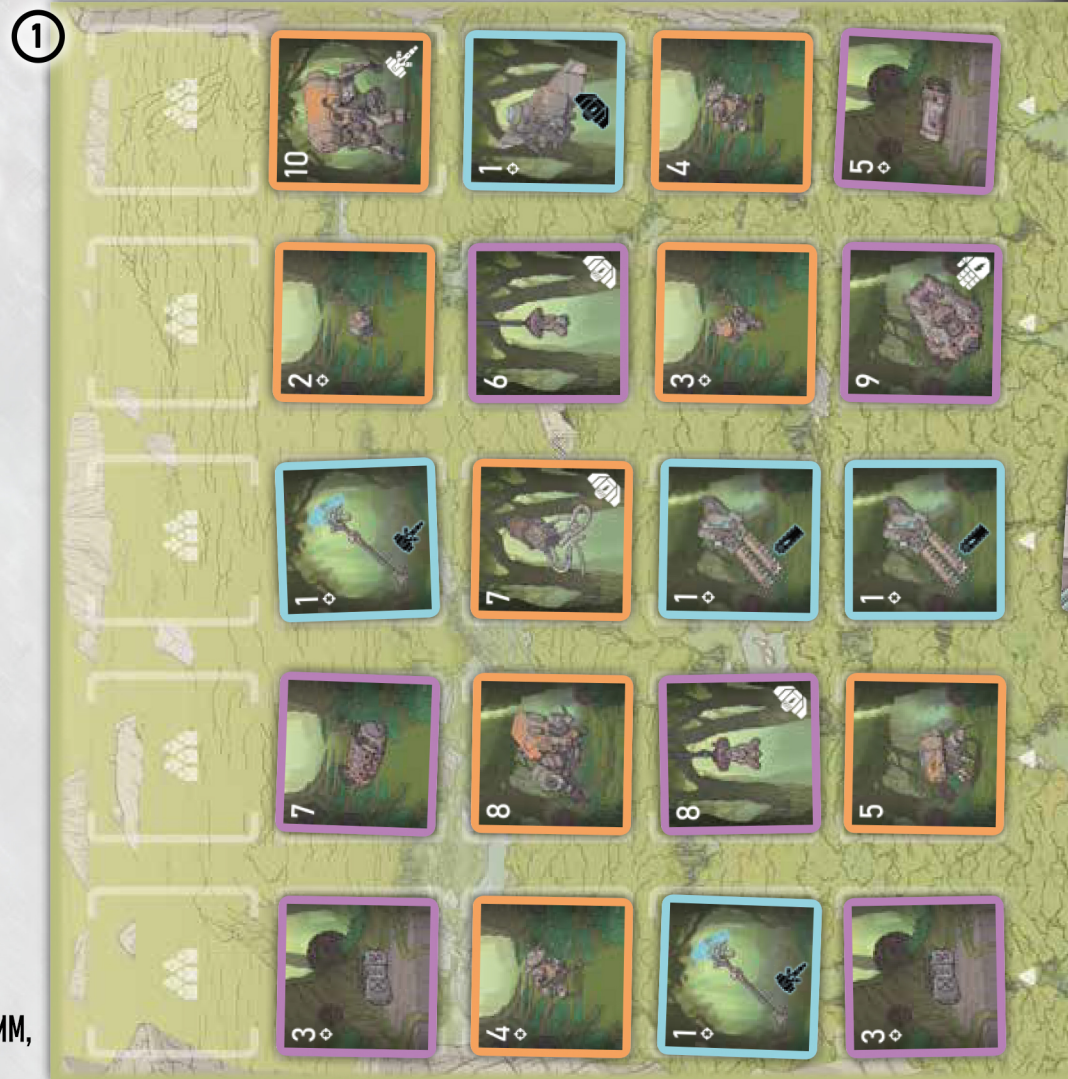
5. ПОМЕСТИТЕ СТАРТОВЫХ ГЕРОЕВ ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВНИЗ В ОБЩЕЖИТИЕ, А ДВА СТАРТОВЫХ ПРЕДМЕТА – ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВВЕРХ ПЕРЕД ШИРМОЙ, ЧТОБЫ ОНИ БЫЛИ ВИДНЫ ДРУГИМ ИГРОКАМ. В ИГРЕ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ ПЕРЕВЕРНИТЕ ПЛАНШЕТ ПЛАНИРОВАНИЯ НА СТОРОНУ, ГДЕ ЕСТЬ ТОЛЬКО ДВЕ ЯЧЕЙКИ ДЛЯ ПЛАНИРОВАНИЯ.

6. РАЗДЕЛИТЕ КАРТЫ ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ  НА ДВА НАБОРА, РАЗЛИЧАЮЩИХСЯ ПО РУБАШКЕ, И ПЕРЕТАСУЙТЕ ИХ ПО ОТДЕЛЬНОСТИ. ПОЛОЖИТЕ КОМПЛЕКТ 1  ЛИЦОМ ВНИЗ В КАЧЕСТВЕ КОЛОДЫ ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ НА УКАЗАННОЕ МЕСТО В ЛАГЕРЕ. КОМПЛЕКТ 2  ПОКА ОТЛОЖИТЕ В СТОРОНУ.

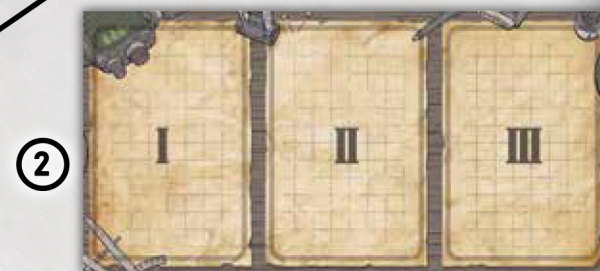
В ИГРЕ ДЛЯ ДВУХ И ТРЕХ ИГРОКОВ ВОЗЬМИТЕ ИЗ КОЛОДЫ 5 ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ И ПОЛОЖИТЕ ИХ ЛИЦОМ ВВЕРХ В ЛАГЕРЬ.

В ИГРЕ ДЛЯ ЧЕТЫРЕХ И ПЯТИ ИГРОКОВ ВОЗЬМИТЕ ИЗ КОЛОДЫ 8 ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ И ПОЛОЖИТЕ ИХ ЛИЦОМ ВВЕРХ В ЛАГЕРЬ.

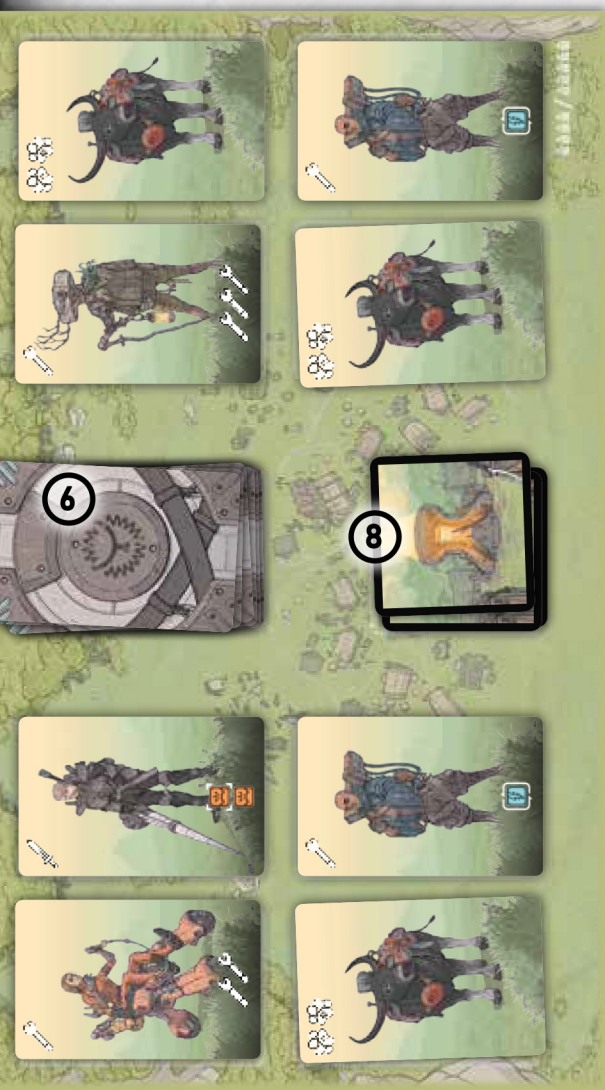
ЛЕС



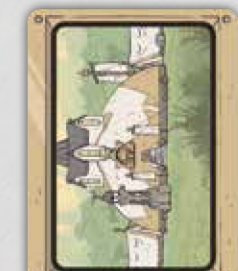
ПЛАНШЕТ ПЛАНИРОВАНИЯ



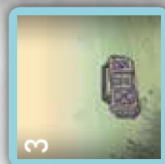
ЛАГЕРЬ



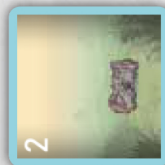
9



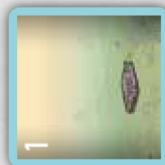
КОРОЛЕВСКИЙ ШАТЕР



3




2




1

7. ПЕРЕТАСУЙТЕ КАРТЫ ЛЕСА И ПОЛОЖИТЕ ИХ СТОПКОЙ ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВНИЗ НА ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПЛАНШЕТ СЛЕВА ОТ КОРОЛЕВСКОГО ШАТРА.

В ИГРЕ ДЛЯ ДВУХ И ТРЕХ ИГРОКОВ ПОМЕСТИТЕ В ЛЕС 16 КАРТ ЛЕСА ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВВЕРХ. В ИГРЕ ДЛЯ ЧЕТЫРЕХ ИГРОКОВ РАЗЛОЖИТЕ В ЛЕСУ 20 КАРТ ЛЕСА ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВВЕРХ. ОСТАВЬТЕ ПРОСТРАНСТВО С  ПУСТЫМ.

В ИГРЕ ДЛЯ ПЯТИ ИГРОКОВ РАЗЛОЖИТЕ В ЛЕСУ 25 КАРТ ЛЕСА ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВВЕРХ.

8. СНАЧАЛА ПОМЕСТИТЕ КАРТУ ОГНЯ С ЗНАЧКОМ  НА ЯМУ ДЛЯ КОСТРА В ЛАГЕРЕ. В ИГРЕ ДЛЯ ДВУХ, ЧЕТЫРЕХ И ПЯТИ ИГРОКОВ ПОЛОЖИТЕ СВЕРХУ 3 КАРТЫ ОГНЯ. ПРИ ИГРЕ ВТРОЕМ ПОЛОЖИТЕ СВЕРХУ 4 КАРТЫ ОГНЯ.

9. ПЕРЕМЕШАЙТЕ ФЛАГИ ФРАКЦИЙ ВСЕХ ИГРОКОВ И РАЗМЕСТИТЕ ИХ В СЛУЧАЙНОМ ПОРЯДКЕ РЯДОМ С КОРОЛЕВСКИМ ШАТРОМ. ИГРОК, ЧЕЙ ФЛАГ НАХОДИТСЯ БЛИЖЕ ВСЕГО К КОРОЛЕВСКОМУ ШАТРУ, НЕ ПОЛУЧАЕТ СТАРТОВЫЙ АРТЕФАКТ. ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ ИГРОКИ ПОЛУЧАЮТ СТАРТОВЫЙ АРТЕФАКТ. ЦЕННОСТЬ ЗАВИСИТ ОТ ПОЛОЖЕНИЯ ИХ ФЛАГА. РАЗДЕЛИТЕ СТАРТОВЫЕ АРТЕФАКТЫ В ПОРЯДКЕ ВОЗРАСТАНИЯ СЛЕВА НАПРАВО, НАЧИНАЯ С ПЕРВОГО СЛЕВА (ВТОРОЙ БЛИЖЕ ВСЕГО К КОРОЛЕВСКОМУ ШАТРУ). ПОМЕСТИТЕ СТАРТОВЫЙ АРТЕФАКТ ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВНИЗ РЯДОМ С ВАШЕЙ ШИРМОЙ.

НАКОНЕЦ, ПОМЕСТИТЕ ВСЕ НЕИСПОЛЬЗОВАННЫЕ МАТЕРИАЛЫ ОБРАТНО В КОРОБКУ.

ЗДЕСЬ И В СЛЕДУЮЩИХ ПРИМЕРАХ МЫ ВСЕГДА ПОКАЗЫВАЕМ ИГРУ ВЧЕТВЕРОМ.

ИДЕЯ ИГРЫ — ПРАВО СИЛЬНЕЙШЕГО

КОРОЛЬ ХОЧЕТ УЗНАТЬ БОЛЬШЕ О ЛЕСЕ, ЧТОБЫ РАСКРЫТЬ ЕГО ТАЙНЫ. ФРАКЦИИ СОРЕВНУЮТСЯ ЗА ПРАВО ПРИНЯТЬ УЧАСТИЕ В ЭКСПЕДИЦИЯХ В ЛЕС. ОНИ ОБРАЗУЮТ ГРУППЫ ГЕРОЕВ, ИЗ КОТОРЫХ КОРОЛЬ ВЫБИРАЕТ ТОЛЬКО САМЫХ СИЛЬНЫХ, ЧТОБЫ ОТПРАВИТЬСЯ В ЛЕС. ТАКИМ ОБРАЗОМ, ГРУППЫ БЛАГОПОЛУЧНО ВЕРНУТСЯ С ПОВЕРЖЕННЫМИ МОНСТРАМИ, ЗАГАДОЧНЫМИ АРТЕФАКТАМИ И ОБНАРУЖЕННЫМИ ПРЕДМЕТАМИ.

В КАЖДОМ РАУНДЕ ВЫ ФОРМИРУЕТЕ ТРИ ГРУППЫ ГЕРОЕВ И ВПОСЛЕДСТВИИ СРАВНИВАЕТЕ ИХ СО СВОИМИ КОНКУРЕНТАМИ. ТОЛЬКО САМЫЕ СИЛЬНЫЕ ГРУППЫ ЗАБИРАЮТ МОНСТРОВ, АРТЕФАКТЫ И ПРЕДМЕТЫ ИЗ ЛЕСА, В ТО ВРЕМЯ КАК ОСТАЛЬНЫМ ГЕРОЯМ ПРИДЕТСЯ ЖДАТЬ СЛЕДУЮЩЕЙ ВОЗМОЖНОСТИ.

НО ЭТО НЕ ДОЛЖНО ЗАНЯТЬ СЛИШКОМ МНОГО ВРЕМЕНИ: УСПЕШНЫЕ ГРУППЫ ВСЕГДА ПРАЗДНУЮТ ДОПОЗДНА И НЕ МОГУТ ОТПРАВИТЬСЯ В ЛЕС НА СЛЕДУЮЩИЙ ДЕНЬ. ГРАМОТНО ПЛАНИРУЙТЕ ДЕЙСТВИЯ СВОЕЙ ГРУППЫ И ПРИОБРЕТАЙТЕ НОВЫХ ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ, ЧТОБЫ УКРЕПИТЬ СВОЮ ФРАКЦИЮ. В ПРОТИВНОМ СЛУЧАЕ У ВАС РАНО ИЛИ ПОЗДНО ЗАКОНЧАТСЯ ГЕРОИ.

4



3



5

ЦЕЛЬ ИГРЫ – ПУТЕШЕСТВИЕ В НЕИЗВЕДАННОЕ

ЕГО ВЫСОЧЕСТВО ХОЧЕТ ОПРЕДЕЛЕННОСТИ В ОТНОШЕНИИ ИНЦИДЕНТОВ В ЖЕЛЕЗНОЙ ДОЛИНЕ. ПОЭТОМУ ОН ВНИМАТЕЛЬНО РАССМАТРИВАЕТ ВСЕ, ЧТО ПРИВОЗЯТ ИЗ ЛЕСА. ФРАКЦИЯ, КОТОРАЯ СМОЖЕТ НАКОПИТЬ БОЛЬШЕ ВСЕГО ОПЫТА, БУДЕТ ЩЕДРО ВОЗНАГРАЖДЕНА И СТАНЕТ ИЗВЕСТНА КАК САМАЯ СМЕЛАЯ ЗА МУЖЕСТВЕННОЕ СТРЕМЛЕНИЕ В НЕИЗВЕДАННОЕ.

ИГРОК, НАБРАВШИЙ К КОНЦУ ИГРЫ БОЛЬШЕ ВСЕГО ОПЫТА, ПОБЕЖДАЕТ.

КАРТЫ ГЕРОЕВ






СИМВОЛ



ОСОБАЯ СПОСОБНОСТЬ

СТАРТОВЫЕ ГЕРОИ И ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ ВМЕСТЕ НАЗЫВАЮТСЯ ГЕРОЯМИ. ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ СТАРТОВЫХ ГЕРОЕВ, ВСЕ ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ ОБЛАДАЮТ ОСОБЫМИ СПОСОБНОСТЯМИ, КОТОРЫЕ ОПИСАНЫ В КОНЦЕ ПРАВИЛ.

КАЖДЫЙ ГЕРОЙ ПРИНАДЛЕЖИТ К КЛАССУ ПЕРСОНАЖЕЙ, КОТОРЫЙ ОТНЫНЕ НАЗЫВАЕТСЯ КЛАССОМ. КАЖДЫЙ КЛАСС УЗНАВАЕМ ПО СВОЕМУ СИМВОЛУ.

КАЖДАЯ ФРАКЦИЯ НАЧИНАЕТСЯ С 3 ВОИНОВ ,
3 ТЕХНИКОВ , 3 ОХОТНИКОВ ,
3 ПОВАРОВ  И 3 ДОМАШНИХ ЖИВОТНЫХ .

КЛАССЫ ВЫПОЛНЯЮТ РАЗЛИЧНЫЕ ДЕЙСТВИЯ, С ПОМОЩЬЮ КОТОРЫХ ОНИ МОГУТ ПОЛУЧИТЬ ОПРЕДЕЛЕННЫЕ КАРТЫ ЛЕСА ИЛИ ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ.

КАРТЫ ЛЕСА



МОНСТР



АРТЕФАКТ



ПРЕДМЕТ

СУЩЕСТВУЕТ ТРИ ТИПА КАРТ ЛЕСА: МОНСТРЫ, АРТЕФАКТЫ И ПРЕДМЕТЫ. МОНСТРЫ И АРТЕФАКТЫ ПРИНОСЯТ УКАЗАННОЕ КОЛИЧЕСТВО ОПЫТА. КАЖДЫЙ ПРЕДМЕТ ПРИНОСИТ 1 ОПЫТ. ПРИЦЕЛ АКТУАЛЕН ТОЛЬКО ДЛЯ КЛАССА ОХОТНИК, ЭТО БУДЕТ ОБЪЯСНЕНО В «ОБЗОРЕ ГЕРОЯ» (СТР. 6).

СНАЧАЛА МЫ ОБЪЯСНИМ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКУЮ ИГРУ. ИЗМЕНЕНИЯ ДЛЯ ИГРЫ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ БУДУТ ОБЪЯСНЕНЫ ПОЗЖЕ.

КРУГЛОЕ СООРУЖЕНИЕ – ДЕНЬ В ЖЕЛЕЗНОЙ ДОЛИНЕ

НА РАССВЕТЕ ЛАГЕРЬ ОЖИВАЕТ, И БОЛЬШИНСТВО ГЕРОЕВ ГОТОВИТСЯ К ЭТОМУ ДНЮ. ТЕМ, КТО ПРАЗДНОВАЛ ВСЮ НОЧЬ, СЕЙЧАС НУЖЕН ОТДЫХ, А НЕ ЭНТУЗИАЗМ. С ВОСХОДОМ СОЛНЦА ГЕРОИ СОБИРАЮТСЯ ПЕРЕД ПАЛАТКАМИ И ЖДУТ РАЗРЕШЕНИЯ КОРОЛЯ ОТПРАВИТЬСЯ В ЛЕС. В ПОЛДЕНЬ СИЛЬНЕЙШИЕ ГРУППЫ ОТПРАВЛЯЮТСЯ В ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНЫЕ ЭКСПЕДИЦИИ, ЧТОБЫ ПРИНЕСТИ ДОБЫЧУ И НЕВЕРОЯТНЫЕ ИСТОРИИ ДО НАСТУПЛЕНИЯ ТЕМНОТЫ.

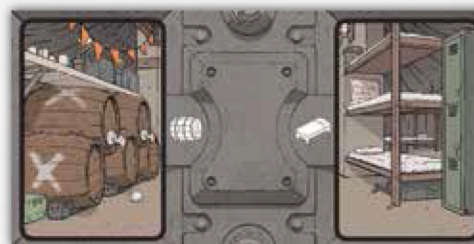
В ЗАВИСИМОСТИ ОТ КОЛИЧЕСТВА ИГРОКОВ ВЫ ИГРАЕТЕ РАЗНОЕ КОЛИЧЕСТВО РАУНДОВ, КОТОРЫЕ С ЭТОГО МОМЕНТА НАЗЫВАЮТСЯ ДНЯМИ. В ИГРЕ ДЛЯ ДВУХ, ЧЕТЫРЕХ ИЛИ ПЯТИ ИГРОКОВ ВЫ ИГРАЕТЕ 5 ДНЕЙ. В ИГРЕ ДЛЯ ТРЕХ ИГРОКОВ ВЫ ИГРАЕТЕ 6 ДНЕЙ.

КАЖДЫЙ ДЕНЬ РАЗДЕЛЕН НА ЧЕТЫРЕ ЭТАПА. ТРИ ИГРАЮТСЯ ОДНОВРЕМЕННО, ТОЛЬКО ФАЗА ДЕЙСТВИЯ ВЫПОЛНЯЕТСЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНО.

1. ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ (ОДНОВРЕМЕННО)
2. ФАЗА ПЛАНИРОВАНИЯ (ОДНОВРЕМЕННО)
3. ФАЗА ДЕЙСТВИЯ (ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНО)
4. ФАЗА СБРОСА (ОДНОВРЕМЕННО)

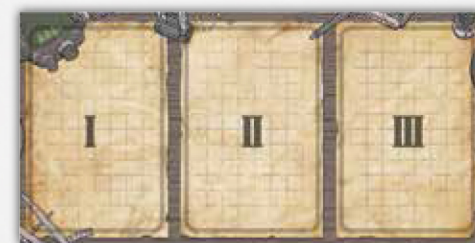
У КАЖДОГО ИГРОКА ЕСТЬ ОБИТЕЛЬ И ПЛАНШЕТ ПЛАНИРОВАНИЯ. НА ЯЧЕЙКАХ ВАШЕГО ПЛАНШЕТА ПЛАНИРОВАНИЯ ВЫ РАЗМЕЩАЕТЕ ГЕРОЕВ, КОТОРЫХ ХОТИТЕ ВЗЯТЬ В ЭКСПЕДИЦИЮ. В ОБИТЕЛЕ ВЫ НАЙДЕТЕ КОМНАТУ ОТДЫХА, ГДЕ УЧАСТВУЮЩИЕ ГЕРОИ РАЗМЕЩАЮТСЯ ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВВЕРХ ПОСЛЕ ЭКСПЕДИЦИИ, И ОБЩЕЖИТИЕ, ГДЕ НЕИСПОЛЬЗОВАННЫЕ ГЕРОИ РАЗМЕЩАЮТСЯ ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВНИЗ. НА ЦЕНТРАЛЬНОМ ПЛАНШЕТЕ ЛИДЕРЫ СБРАСЫВАЮТСЯ В КОРОЛЕВСКИЙ ШАТЕР. РЯДОМ С НИМ НАХОДИТСЯ СТОПКА КАРТ ЛЕСА.

ОБИТЕЛЬ



КОМНАТА ОТДЫХА

ОБЩЕЖИТИЕ



ПЛАНШЕТ ПЛАНИРОВАНИЯ
С ТРЕМЯ ЯЧЕЙКАМИ

1. ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

ЛАГЕРЬ ПРОСЫПАЕТСЯ, И ГЕРОИ ФРАКЦИИ ПОДНИМАЮТСЯ НА НОГИ. ПОСЛЕ ЭТОГО ОНИ СЛЕДЯТ ЗА ТЕМ, ЧТОБЫ ВЧЕРАШНИЕ ГУЛЯКИ ВЕРНУЛИСЬ В СВОЕ ОБЩЕЖИТИЕ. ЗАВТРА ОНИ ДОЛЖНЫ БЫТЬ ГОТОВЫ, КАК БЫ ДОЛГО ОНИ НИ ПРАЗДНОВАЛИ.

СНАЧАЛА ВОЗЬМИТЕ В РУКУ ВСЕХ ГЕРОЕВ, ЛЕЖАЩИХ ЛИЦОМ ВНИЗ, ИЗ ВАШЕГО ОБЩЕЖИТИЯ.

ПОСЛЕ ЭТОГО ПОМЕСТИТЕ ВСЕХ ГЕРОЕВ ИЗ КОМНАТЫ ОТДЫХА ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВВЕРХ В СВОЕ ОБЩЕЖИТИЕ.

В КОНЦЕ ФАЗЫ ОБНОВЛЕНИЯ В КОМНАТЕ ОТДЫХА НЕ ДОЛЖНО БЫТЬ ГЕРОЕВ!

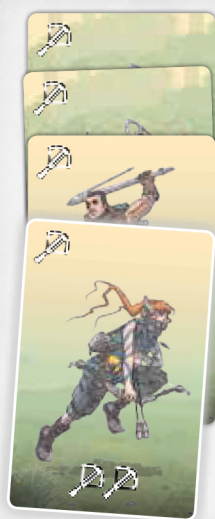


2. ЭТАП ПЛАНИРОВАНИЯ

НА СВОИХ ПЛАНШЕТАХ ПЛАНИРОВАНИЯ КАЖДАЯ ФРАКЦИЯ ПЛАНИРУЕТ, СКОЛЬКО И КАКИХ ГЕРОЕВ ОНИ ХОТЯТ ОТПРАВИТЬ В ЭКСПЕДИЦИИ. ОНИ ТАЙНО ФОРМИРУЮТ ГРУППЫ ГЕРОЕВ В СВОИХ ЯЧЕЙКАХ ПЛАНИРОВАНИЯ. ИНОГДА ЕСТЬ ТОЛЬКО ОДИН ГЕРОЙ, КОТОРЫЙ ДОСТАТОЧНО СМЕЛ.

СФОРМИРУЙТЕ ГРУППЫ СО СВОИМИ ГЕРОЯМИ И ПОМЕСТИТЕ ПО ОДНОЙ ГРУППЕ ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВНИЗ НА КАЖДУЮ ИЗ ТРЕХ ЯЧЕЕК НА ВАШЕМ ПЛАНШЕТЕ ПЛАНИРОВАНИЯ. ГРУППЫ ФОРМИРУЮТСЯ ИЗ ЛЮБОГО КОЛИЧЕСТВА ГЕРОЕВ ОДНОГО КЛАССА. ГЕРОЙ-ОДИНОЧКА ТАКЖЕ МОЖЕТ СФОРМИРОВАТЬ ГРУППУ.

У КАЖДОЙ ГРУППЫ ЕСТЬ ЛИДЕР ★. ЛИДЕРОМ ЯВЛЯЕТСЯ ГЕРОЙ, КОТОРЫЙ НАХОДИТСЯ СВЕРХУ, В МОМЕНТ, КОГДА ВЫ ПЕРЕВОРАЧИВАЕТЕ ВСЮ СТОПКУ ГРУППЫ ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВВЕРХ. ТОЛЬКО ЛИДЕР ИСПОЛЬЗУЕТ СВОЮ ОСОБУЮ СПОСОБНОСТЬ В ФАЗЕ ДЕЙСТВИЯ. ПОЭТОМУ ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА ПОРЯДОК, В КОТОРОМ ВЫ РАЗМЕЩАЕТЕ СВОИХ ГЕРОЕВ! ПОСЛЕ ТОГО, КАК ВЫ РАСКРОЕТЕ ГРУППУ В ФАЗЕ ДЕЙСТВИЙ, ВАМ БОЛЬШЕ НЕ РАЗРЕШАЕТСЯ МЕНЯТЬ ЕЕ ПОРЯДОК.



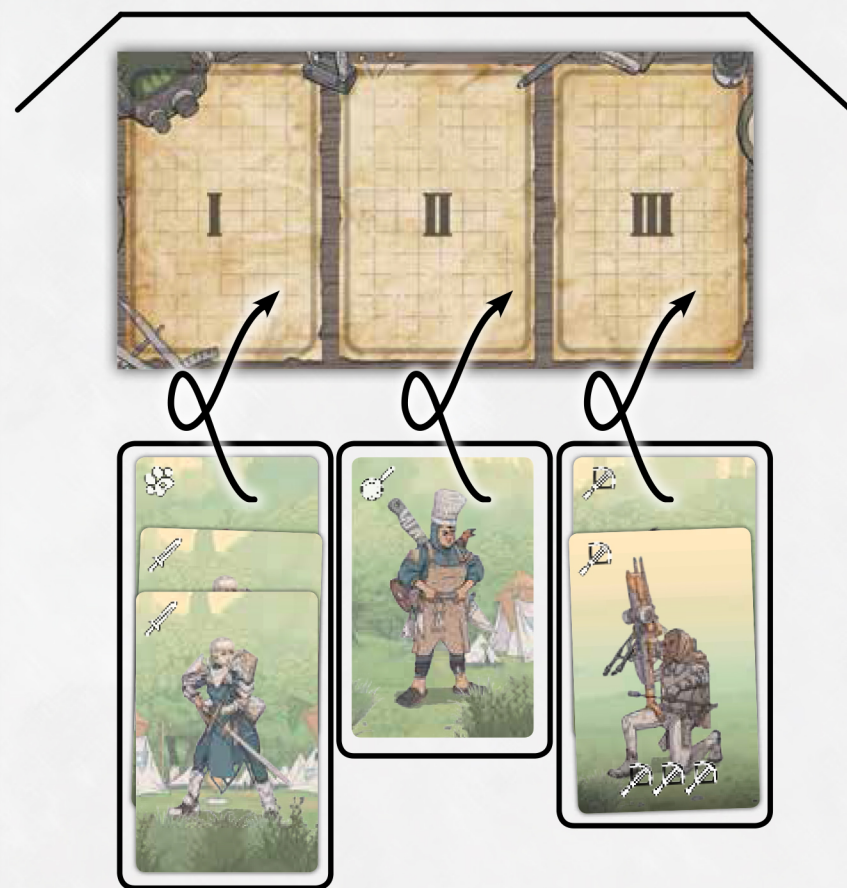
ПРИМЕЧАНИЕ: СИЛА ГРУППЫ НЕ ВЛИЯЕТ НА ДЕЙСТВИЯ, КОТОРЫЕ МОЖЕТ ПРЕДПРИНЯТЬ ГРУППА. ЭТО ОПРЕДЕЛЯЕТ, КАКИЕ ГРУППЫ МОГУТ ПРИНЯТЬ УЧАСТИЕ В ЭКСПЕДИЦИИ НА ЭТАПЕ ДЕЙСТВИЯ.

ДОМАШНИЕ ЖИВОТНЫЕ 🐾 ЭТО ОСОБЫЙ КЛАСС. ИХ МОЖНО ОБЪЕДИНЯТЬ С ЛЮБЫМ ДРУГИМ КЛАССОМ, НО ОНИ НИКОГДА НЕ МОГУТ БЫТЬ ЛИДЕРАМИ ГРУППЫ.

ВЫ МОЖЕТЕ ОСТАВИТЬ ЯЧЕЙКИ ПУСТЫМИ, НО В БОЛЬШИНСТВЕ СЛУЧАЕВ МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ИХ ВСЕ.

ПРИМЕЧАНИЕ: ВЫ МОЖЕТЕ ПРОСМОТРЕТЬ КОЛОДЫ ВАШЕГО ОБЩЕЖИТИЯ ИЛИ КОМНАТЫ ОТДЫХА В ЛЮБОЙ МОМЕНТ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ.

КАК ТОЛЬКО ВЫ БУДЕТЕ ДОВОЛЬНЫ СВОИМИ ГРУППАМИ, КЛАДИТЕ ОСТАЛЬНЫХ НЕИСПОЛЬЗОВАННЫХ ГЕРОЕВ ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВНИЗ В СВОЕ ОБЩЕЖИТИЕ И СООБЩАЙТЕ ДРУГИМ ИГРОКАМ, ЧТО ВЫ ГОТОВЫ. КОГДА ВСЕ ИГРОКИ БУДУТ ГОТОВЫ, НАЧИНАЕТСЯ ФАЗА ДЕЙСТВИЙ.







ДАНИЗЛА ФОРМИРУЕТ СВОЮ ПЕРВУЮ ГРУППУ ИЗ ДВУХ ВОИНОВ И ОДНОГО ПИТОМЦА (СИЛА ГРУППЫ 3). ЕЕ ВТОРАЯ ГРУППА СОСТОИТ ИЗ ОДНОГО ПОВАРА (СИЛА ГРУППЫ 1). ОНА ФОРМИРУЕТ ТРЕТЬЮ ГРУППУ С ДВУМА ОХОТНИКАМИ. ДАНИЗЛА НАЗНАЧАЕТ ЭТОГО ГЕРОЯ ЛИДЕРОМ, ЧТОБЫ ТОТ ИСПОЛЬЗОВАЛ ЕГО ОСОБУЮ СПОСОБНОСТЬ И УВЕЛИЧИЛ СИЛУ ГРУППЫ НА 3 (СИЛА ГРУППЫ 5). ОНА РАЗМЕЩАЕТ ГРУППЫ ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВНИЗ НА ТРЕХ ЯЧЕЙКАХ ПЛАНИРОВАНИЯ.

3. ФАЗА ДЕЙСТВИЯ

В ПОЛДЕНЬ КОРОЛЬ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНО ОТПРАВЛЯЕТ В ЛЕС ТРИ ЭКСПЕДИЦИИ. ТОЛЬКО САМЫЕ СИЛЬНЫЕ ГРУППЫ МОГУТ ПРИНЯТЬ УЧАСТИЕ В ЭКСПЕДИЦИЯХ, В ТО ВРЕМЯ КАК ОСТАЛЬНЫЕ ГРУППЫ ВОЗВРАЩАЮТСЯ В СВОЕ ОБЩЕЖИТИЕ И ЖДУТ СЛЕДУЮЩЕЙ ВОЗМОЖНОСТИ. ЛИДЕРЫ ЭКСПЕДИЦИЙ ВЫЗВАНЫ КОРОЛЕМ, ЧТОБЫ СООБЩИТЬ О ТОМ, ЧЕМУ ОНИ БЫЛИ СВИДЕТЕЛЯМИ В ЛЕСУ. РАССКАЗЫ ПОВАРОВ НЕ ИНТЕРЕСУЮТ КОРОЛЯ, ТАК КАК ОНИ РАССКАЗЫВАЮТ ТОЛЬКО О СВОИХ БЛЮДАХ.

В ФАЗЕ ДЕЙСТВИЯ В ЛЕС ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНО ОТПРАВЛЯЮТСЯ ТРИ ЭКСПЕДИЦИИ. ЭКСПЕДИЦИЯ ПОЛНОСТЬЮ ЗАВЕРШАЕТСЯ ДО НАЧАЛА СЛЕДУЮЩЕЙ. КЛАССЫ, ПРИНИМАЮЩИЕ УЧАСТИЕ В ЭТОЙ ЭКСПЕДИЦИИ, ВСЕГДА ВЫПОЛНЯЮТ СВОИ ДЕЙСТВИЯ В СЛЕДУЮЩЕМ ПОРЯДКЕ:

ВОИН  → ТЕХНИК  → ОХОТНИК  → ПОВАР 

ОТЛОЖИТЕ ШИРМУ В СТОРОНУ И ПОВЕРНИТЕ ЛИЦОМ ВВЕРХ ГРУППУ НА ПЕРВОЙ ЯЧЕЙКЕ ПЛАНШЕТА ПЛАНИРОВАНИЯ.

СООБЩИТЕ ДРУГИМ ИГРОКАМ СИЛУ ГРУППЫ И КЛАСС, ЗА КОТОРЫЙ ВЫ ИГРАЕТЕ. ЕСЛИ ВЫ ИГРАЕТЕ ОДИНАКОВЫМ КЛАССОМ С ОДНИМ ИЛИ НЕСКОЛЬКИМИ ДРУГИМИ ИГРОКАМИ, ВЫ СРАВНИВАЕТЕ СИЛУ СВОЕЙ ГРУППЫ С НИМИ.

ПРИ СРАВНЕНИИ СИЛЫ ГРУППЫ ЕСТЬ ТРИ ВОЗМОЖНОСТИ:

А) ВАША ГРУППА СИЛЬНЕЕ



Б) ВАША ГРУППА СЛАБЕЕ



В) ВАШИ ГРУППЫ РАВНЫ



А) ВАША ГРУППА СИЛЬНЕЕ

ЕСЛИ ВАША ГРУППА САМАЯ СИЛЬНАЯ, ОНА ПРИНИМАЕТ УЧАСТИЕ В ЭКСПЕДИЦИИ И ВЫПОЛНЯЕТ СВОЕ ДЕЙСТВИЕ В ПОРЯДКЕ КЛАССОВ.

ПРИ ИГРЕ ВЧЕТВЕРОМ И ВПЯТЕРОМ В КАЖДОЙ ЭКСПЕДИЦИИ МОГУТ УЧАСТВОВАТЬ ДВЕ ГРУППЫ КАЖДОГО КЛАССА. ПОСЛЕ ТОГО, КАК САМАЯ СИЛЬНАЯ ГРУППА ВЫПОЛНЯЕТ СВОЕ ДЕЙСТВИЕ КЛАССА, ВТОРАЯ ПО СИЛЕ ГРУППА КЛАССА ТАКЖЕ ВЫПОЛНЯЕТ СВОЕ ДЕЙСТВИЕ.

СНАЧАЛА СРАВНИТЕ ГРУППОВУЮ СИЛУ ВСЕХ ВОИНОВ И ВЫПОЛНИТЕ ДЕЙСТВИЕ ВОИНА. ЗАТЕМ ПРОДОЛЖАЙТЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНО ТАКИМ ЖЕ ОБРАЗОМ С ТЕХНИКАМИ, ОХОТНИКАМИ И ПОВАРАМИ. ЕСЛИ НЕ БЫЛО СЫГРАНО НИ ОДНОЙ ГРУППЫ ОПРЕДЕЛЕННОГО КЛАССА, ПРОСТО ПРОПУСТИТЕ ЭТОТ КЛАСС ПРИ ЗАВЕРШЕНИИ ЭТОЙ ЭКСПЕДИЦИИ.

ЕСЛИ РАЗЫГРЫВАЕТСЯ ТОЛЬКО ОДНА ГРУППА КЛАССА, ОНА АВТОМАТИЧЕСКИ СЧИТАЕТСЯ СИЛЬНЕЙШЕЙ.

ПОСЛЕ ВЫПОЛНЕНИЯ ДЕЙСТВИЯ СБРОСЬТЕ ЛИДЕРА ЭТОЙ ГРУППЫ В КОРОЛЕВСКИЙ ШАТЕР. ЛИДЕР ПОВАРОВ НИКОГДА НЕ СБРАСЫВАЕТСЯ. ПОМЕСТИТЕ ВСЕХ ОСТАВШИХСЯ ГЕРОЕВ ЭТОЙ ГРУППЫ ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВВЕРХ В СВОЮ КОМНАТУ ОТДЫХА.

ВАША ГРУППА ДОЛЖНА ВЫПОЛНИТЬ СВОЕ ДЕЙСТВИЕ, ЕСЛИ ЭТО ВОЗМОЖНО. ЕСЛИ ВЫ НЕ МОЖЕТЕ ВЫПОЛНИТЬ ДЕЙСТВИЕ ИЗ-ЗА ОТСУТСТВИЯ НЕОБХОДИМОГО ПРЕДМЕТА, ВМЕСТО НЕГО ЭТО ДЕЙСТВИЕ МОЖЕТ ВЫПОЛНИТЬ СЛЕДУЮЩАЯ ПО СИЛЕ ГРУППА С ЭТИМ ПРЕДМЕТОМ.

ЕСЛИ ВАША ГРУППА НЕ МОЖЕТ ВЫПОЛНИТЬ СВОЕ ДЕЙСТВИЕ, СЛЕДУЙТЕ УКАЗАНИЯМ ПУНКТА Б).

КЛАССЫ – ЧТО ОНИ МОГУТ?

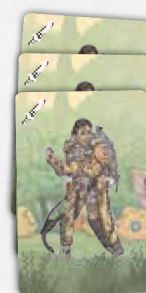
КЛАССЫ ИСПОЛЬЗУЮТ СВОИ СПОСОБНОСТИ, ЧТОБЫ ЗАБРАТЬ КАРТЫ ЛЕСА И ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ. ДЛЯ НЕКОТОРЫХ МОНСТРОВ И АРТЕФАКТОВ ТРЕБУЕТСЯ ПРЕДМЕТ. СБРОСЬТЕ НЕОБХОДИМЫЙ ПРЕДМЕТ, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ТАКУЮ КАРТУ ЛЕСА. ПОМЕСТИТЕ ВЗЯТЫХ МОНСТРОВ ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВНИЗ РЯДОМ С ВАШЕЙ ШИРМОЙ, А ВЗЯТЫЕ ПРЕДМЕТЫ ПЕРЕД НЕЙ ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВВЕРХ. ВАШИ ПРЕДМЕТЫ ВСЕГДА ДОЛЖНЫ БЫТЬ ВИДНЫ ДРУГИМ ИГРОКАМ.

ВОИНЫ

ВОИНЫ УСТРЕМАЮТСЯ ВПЕРЕД В ЛЕС И СРЯЖАЮТСЯ С ЗАТАИВШИМИСЯ МОНСТРАМИ. ОНИ ОБЕСПЕЧИВАЮТ БЕЗОПАСНОСТЬ ОСТАЛЬНЫМ УЧАСТНИКАМ ЭКСПЕДИЦИИ. ИНОГДА ОНИ НЕ МОГУТ УСТОЯТЬ ПЕРЕД ПОЛЕЗНЫМ ПРЕДМЕТОМ, КОТОРЫЙ МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ ДЛЯ РЕШЕНИЯ ЕЩЕ БОЛЕЕ СЕРЬЕЗНЫХ ЗАДАЧ.

ВОИНЫ БЕРУТ ЛИБО ОДНОГО МОНСТРА, ЛИБО ОДИН ПРЕДМЕТ. ОНИ МОГУТ ВЗЯТЬ ТОЛЬКО САМУЮ НИЖнюю КАРТУ ЛЕСА В СТОЛБЦЕ.

ТИМО МОЖЕТ ВЫБРАТЬ МЕЖДУ ДВУМА ПРЕДМЕТАМИ: МОНСТРОМ СТОИМОСТЬЮ 4 ОПЫТА И ДРУГИМ МОНСТРОМ СТОИМОСТЬЮ 5 ОПЫТА. ОН ЗАБИРАЕТ МОНСТРА СТОИМОСТЬЮ 4 ОПЫТА, ПОЭТОМУ НЕ ДАЕТ ДРУГИМ ИГРОКАМ ДОСТУПА К АРТЕФАКТУ СТОИМОСТЬЮ 8 ОПЫТА.

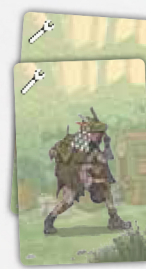


ТЕХНИКИ

ПОСЛЕ ТОГО, КАК ТЕРРИТОРИЯ РАСЧИЩЕНА, ТЕХНИКИ ИССЛЕДУЮТ ЛЕС С ПОМОЩЬЮ РАЗЛИЧНЫХ ИНСТРУМЕНТОВ. ОНИ РАСШИФРОВЫВАЮТ КОДЫ, СПАСАЮТ АРТЕФАКТЫ И ПРИНОСЯТ ИХ ОБРАТНО В ЛАГЕРЬ, ЧТОБЫ ВНИМАТЕЛЬНО И СПОКОЙНО ИЗУЧИТЬ ИХ. ВРЕМЯ ОТ ВРЕМЕНИ ОНИ ГОТОВЯТСЯ К СЛЕДУЮЩЕМУ ДНЮ, ВОССТАНАВЛИВАЯ СИЛЫ.

ТЕХНИКИ БЕРУТ ЛИБО ОДИН АРТЕФАКТ, ЛИБО ОДИН ПРЕДМЕТ. ОНИ МОГУТ ВЗЯТЬ ТОЛЬКО САМУЮ НИЖнюю КАРТУ ЛЕСА В СТОЛБЦЕ.

СТИВЕН НЕ МОЖЕТ ВЗЯТЬ АРТЕФАКТ СТОИМОСТЬЮ 9 ОЧКОВ ОПЫТА, ПОТОМУ ЧТО У НЕГО НЕТ НЕОБХОДИМОГО СИМВОЛА «РУКИ». ОН ДОЛЖЕН СДЕЛАТЬ ВЫБОР МЕЖДУ ДВУМА ПРЕДМЕТАМИ. СТИВЕН БЕРЕТ «БЕНЗОПИЛУ».



ОХОТНИКИ

С ПОМОЩЬЮ ОРУЖИЯ ДАЛЬНОГО БОЯ ОХОТНИКИ МОГУТ ДЕРЖАТЬ БОЛЕЕ КРУПНЫХ МОНСТРОВ НА РАССТОЯНИИ И ВЕСТИ РАЗВЕДКУ ВГЛУБЬ ЛЕСА. ОРУЖИЕ ДАЛЬНОГО БОЯ МОЖЕТ ПОБЕДИТЬ ТОЛЬКО МОНСТРОВ С НЕБОЛЬШОЙ БРОНЕЙ ИЛИ ВООБЩЕ БЕЗ НЕЕ.



А ИХ ТЕХНИЧЕСКИХ НАВЫКОВ ХВАТАЕТ ТОЛЬКО НА НЕБОЛЬШИЕ АРТЕФАКТЫ:

ОХОТНИКИ БЕРУТ ДО ТРЁХ ЛЕСНЫХ КАРТ ИЗ ОДНОГО СТОЛБЦА. ОНИ МОГУТ БРАТЬ ТОЛЬКО КАРТЫ ЛЕСА, ОТМЕЧЕННЫЕ ПРИЦЕЛОМ, И МАКСИМУМ ОДНУ КАРТУ ЛЕСА КАЖДОГО ТИПА: МАКСИМУМ ОДНОГО МОНСТРА, ОДИН АРТЕФАКТ И ОДИН ПРЕДМЕТ.

У МАТИЖИ БОЛЬШОЙ УЛОВ СО СВОИМ ОХОТНИКОМ! ОНА ВЫБРАЛА ОПТИМАЛЬНУЮ КОЛОНКУ И МОЖЕТ ВЗЯТЬ АРТЕФАКТ И МОНСТРА ОБЩЕЙ СТОИМОСТЬЮ 7 ОПЫТА, А ТАКЖЕ ПРЕДМЕТ. В ДРУГОМ СТОЛБЦЕ ТОЛЬКО КАРТЫ БЕЗ ПРИЦЕЛА, ПОЭТОМУ ОХОТНИК НЕ МОЖЕТ ИХ ВЗЯТЬ.




ПОВАРА

РЯДОМ С ЛЕСОМ ЗА БЛАГОСКЛОННОСТЬ НОВИЧКОВ СОРЕВНУЮТСЯ ПОВАРА. ИДУТ ДУЗЛИ, ВКУСОВ И ЗАПАХОВ. В ТО ВРЕМЯ КАК ДРУГИЕ ГРУППЫ ДОЛЖНЫ ПРОЯВИТЬ СЕБЯ ПЕРЕД КОРОЛЕМ, МНЕНИЕ ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ – ЕДИНСТВЕННОЕ, ЧТО ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ ДЛЯ ПОВАРОВ. ЛУЧШИЕ БЛЮДА УБЕЖДАЮТ ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ ПРИСОЕДИНИТЬСЯ К ВАШЕЙ ФРАКЦИИ. КОГДА ОГОНЬ В КОСТРИЩАХ УГАСАЕТ, ПОВАРА ТОЖЕ ОТПРАВЛЯЮТСЯ В ЛЕС. НЕ СТОИТ НЕДООЦЕНИВАТЬ, НАСКОЛЬКО СИЛЬНО ОНИ МОГУТ УДАРИТЬ. КАК ИНАЧЕ ОНИ СМОГЛИ БЫ ПОМЕШАТЬ ВСЕМ ГОЛОДНЫМ ИСКАТЕЛЯМ ПРИКЛЮЧЕНИЙ УКРАСТЬ ЕДУ ДО ТОГО, КАК ОНА БУДЕТ ГОТОВА?



ПОВАРА ЗАБИРАЮТ ИЗ ЛАГЕРЯ ТРЕХ ОТКРЫТЫХ ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ ПО СВОЕМУ ВЫБОРУ. ПОВАРА НЕ МОГУТ БРАТЬ КАРТЫ ИЗ КОЛОДЫ ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ. РАЗМЕСТИТЕ ВЫБРАННЫХ ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ ЛИЦОМ ВНИЗ В СВОЕМ ОБЩЕЖИТИИ. ОНИ БУДУТ ДОСТУПНЫ НА СЛЕДУЮЩИЙ ДЕНЬ.

 В ПОСЛЕДНИЙ ДЕНЬ ВАШИ ПОВАРА СЧИТАЮТСЯ ВОИНАМИ. ИМИ МОЖНО ИГРАТЬ ОТДЕЛЬНО ИЛИ В СОЧЕТАНИИ С ВОИНАМИ, А ТАКЖЕ МОЖНО ИГРАТЬ В КАЧЕСТВЕ ЛИДЕРА.

ДАНИЗЛА БЕРЕТ С СОБОЙ ВОДЯНОГО БУЙВОЛА, ТЕХНИКА И ОХОТНИКА. В ТЕЧЕНИЕ СЛЕДУЮЩЕГО ДНЯ ОНА ХОЧЕТ ПОЛУЧИТЬ ПРЕИМУЩЕСТВО НАД СВОИМИ ПРОТИВНИКАМИ С ПОМОЩЬЮ ЭТИХ НОВЫХ ГЕРОЕВ. ОНА КЛАДЕТ ИХ ЛИЦОВОЙ СТОРОНОЙ ВНИЗ В СВОЕ ОБЩЕЖИТИЕ.



ДОМАШНИЕ ЖИВОТНЫЕ

ДОМАШНИЕ ЖИВОТНЫЕ ПОДДЕРЖИВАЮТ ДРУГИЕ КЛАССЫ ТАМ, ГДЕ ОНИ БОЛЬШЕ ВСЕГО НУЖНЫ. ОНИ ПОМОГАЮТ РАЗВЕДЫВАТЬ ЛЕС. КАКОГО КОРОЛЯ НЕ ЗАБАВЛЯЮТ МИЛЫЕ ПИТОМЦЫ?

ПИТОМЦЕВ МОЖНО ОБЪЕДИНЯТЬ С ДРУГИМИ КЛАССАМИ НА ЭТАПЕ ПЛАНИРОВАНИЯ, ЧТОБЫ УВЕЛИЧИТЬ СИЛУ ГРУППЫ. ДОМАШНИЕ ЖИВОТНЫЕ НИКОГДА НЕ МОГУТ БЫТЬ ЛИДЕРАМИ ГРУППЫ.



Б) ВАША ГРУППА СЛАБЕЕ

ЕСЛИ ВАША ГРУППА СЛАБЕЕ, ПОМЕСТИТЕ ВСЕХ ГЕРОЕВ ЭТОЙ ГРУППЫ, ВКЛЮЧАЯ ЛИДЕРА, ЛИЦОМ ВНИЗ В СВОЕ ОБЩЕЖИТИЕ. ВЫТАЯНИТЕ ОДНОГО ИСКАТЕЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ ИЗ КОЛОДЫ ЛИЦОВОЙ СТОРОНОЙ ВНИЗ И ПОМЕСТИТЕ ЕГО ЛИЦОВОЙ СТОРОНОЙ ВНИЗ В СВОЕ ОБЩЕЖИТИЕ.





В) ВАШИ ГРУППЫ РАВНЫ

ЕСЛИ У НЕКОТОРЫХ ИГРОКОВ РАВНОЕ КОЛИЧЕСТВО ОЧКОВ ПРИ ОПРЕДЕЛЕНИИ СИЛЬНЕЙШЕЙ ГРУППЫ, ПОЛОЖЕНИЕ ФЛАГА ПОМОЖЕТ РАЗРЕШИТЬ ЭТОТ СПОР. ИЗ ИГРОКОВ, У КОТОРЫХ РАВНЫЕ СИЛЫ, ПОБЕЖДАЕТ ТОТ ИГРОК, ФЛАГ КОТОРОГО НАХОДИТСЯ БЛИЖЕ ВСЕГО К КОРОЛЕВСКОМУ ШАТРУ.

ПРОВЕРЬТЕ ПОЛОЖЕНИЕ ВАШЕГО ФЛАГА. ЕСЛИ У ВАС НИЧЬЯ И ВАШ ФЛАГ СТОИТ БЛИЖЕ К КОРОЛЕВСКОМУ ШАТРУ, ВОЗЬМИТЕ СВОЙ ФЛАГ И ПЕРЕМЕСТИТЕ ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ ФЛАГИ ВЛЕВО, ЧТОБЫ ЗАПОЛНИТЬ ПРОБЕЛ. ЗАТЕМ ПОМЕСТИТЕ СВОЙ ФЛАГ В САМОЕ ПРАВОЕ МЕСТО В КОНЦЕ ЛИНИИ. ПОСЛЕ ЭТОГО СЛЕДУЙТЕ УКАЗАНИЯМ ПУНКТА А). ЕСЛИ ВЫ ПРОИГРАЛИ НИЧЬЮ СЛЕДУЙТЕ УКАЗАНИЯМ ПУНКТА Б).

В ИГРЕ С ЧЕТЫРЬМА И ПЯТЬЮ ИГРОКАМИ ИГРОК, ЗАНЯВШИЙ ВТОРОЕ МЕСТО В СИЛЬНЕЙШЕЙ ГРУППЕ, БУДЕТ СЧИТАТЬСЯ ВТОРОЙ СИЛЬНЕЙШЕЙ ГРУППОЙ.



МАТИЖА  ТИМО  ДАНИЗЛА  СТИВЕН 



СТИВЕН, ДАНИЗЛА И МАТИЖА ИГРАЮТ ЗА ВОИНОВ С СИЛОЙ ГРУППЫ 3 КАЖДЫЙ В ПЕРВОЙ ЯЧЕЙКЕ ПЛАНИРОВАНИЯ. ФЛАГ МАТИЖИ НА ДАННЫЙ МОМЕНТ ЯВЛЯЕТСЯ КРАЙНИМ ЛЕВЫМ ФЛАГОМ, ПОЭТОМУ ОНА ВЫИГРЫВАЕТ НИЧЬЮ И ПРИНИМАЕТ УЧАСТИЕ В ЭКСПЕДИЦИИ. ОНА ПЕРЕМЕЩАЕТ СВОЙ ФЛАГ В КОНЕЦ ЛИНИИ И БЕРЕТ ОДНОГО МОНСТРА ИЛИ ОДИН ПРЕДМЕТ (= ДЕЙСТВИЕ ВОИНА) В КАЧЕСТВЕ ПЕРВОГО ИГРОКА. ФЛАГ ТИМО СЕЙЧАС НА ПЕРВОМ МЕСТЕ, НО ОН НЕ УЧАСТВУЕТ В НИЧЬЕЙ. ФЛАГ ДАНИЗЛЫ НАХОДИТСЯ СПЕВА ОТ ФЛАГА СТИВЕНА, ПОЭТОМУ ОНА ТАКЖЕ ПРИНИМАЕТ УЧАСТИЕ В ЭКСПЕДИЦИИ. ОНА ПЕРЕМЕЩАЕТ СВОЙ ФЛАГ В КОНЕЦ ЛИНИИ И ПОСЛЕ ЭТОГО БЕРЕТ ОДНОГО МОНСТРА ИЛИ ОДИН ПРЕДМЕТ В КАЧЕСТВЕ ВТОРОГО ИГРОКА.

ПРОДОЛЖЕНИЕ ФАЗЫ ДЕЙСТВИЙ

ЕСЛИ ПРИ РАСКРЫТИИ КАРТ ВЫ ОБНАРУЖИТЕ, ЧТО СФОРМИРОВАЛИ ГРУППУ С ДОМАШНИМ ПИТОМЦЕМ В КАЧЕСТВЕ ЛИДЕРА ИЛИ СФОРМИРОВАЛИ ЕЕ С НЕСОВМЕСТИМЫМИ КЛАССАМИ, ВАША ГРУППА БУДЕТ СЧИТАТЬСЯ БОЛЕЕ СЛАБОЙ. СЛЕДУЙТЕ УКАЗАНИЯМ ПУНКТА Б).

ЕСЛИ ВЫ ОСТАВИЛИ ЯЧЕЙКУ НА ПЛАНШЕТЕ ПЛАНИРОВАНИЯ ПУСТОЙ, ВАШ ХОД БУДЕТ ПРОПУЩЕН ПРИ ЗАВЕРШЕНИИ ЭТОЙ ЭКСПЕДИЦИИ. СЛЕДУЙТЕ УКАЗАНИЯМ ПУНКТА Б).

ПОСЛЕ ТОГО, КАК ПЕРВАЯ ЭКСПЕДИЦИЯ ПОЛНОСТЬЮ ЗАВЕРШЕНА, ВТОРАЯ И ТРЕТЬЯ ЭКСПЕДИЦИИ РАЗЫГРЫВАЮТСЯ ТАКИМ ЖЕ ОБРАЗОМ.

ЗАПОЛНИТЕ ПУСТЫЕ ЯЧЕЙКИ В ЛАГЕРЕ ОТКРЫТЫМИ ИСКАТЕЛЯМИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ ИЗ КОЛОДЫ В КОНЦЕ КАЖДОЙ ИЗ ТРЕХ ЭКСПЕДИЦИЙ. КОГДА ИЗ НАБОРА 1 ВЫТЯНУТ ПОСЛЕДНИЙ ИСКАТЕЛЬ ПРИКЛЮЧЕНИЙ, ПОМЕСТИТЕ НА ЕГО МЕСТО ПОДГОТОВЛЕННУЮ КОЛОДУ НАБОРА 2 И, ПРИ НЕОБХОДИМОСТИ, ПРОДОЛЖАЙТЕ ЗАПОЛНЯТЬ ПУСТЫЕ ЯЧЕЙКИ.

ВТОРАЯ ЭКСПЕДИЦИЯ ВТОРОГО ДНЯ НАХОДИТСЯ В СТАДИИ РЕШЕНИЯ. ИГРОКИ РАСКРЫВАЮТ СВОИ ГРУППОВЫЕ СТОПКИ ВО ВТОРОЙ ЯЧЕЙКЕ. ТИМО ИГРАЛ ЗА ОХОТНИКОВ С СИЛОЙ ГРУППЫ 7, СТИВЕН ИГРАЛ ЗА ПОВАРОВ С СИЛОЙ ГРУППЫ 3, МАТИЖА ИГРАЛА ЗА ОДНОГО ТЕХНИКА С СИЛОЙ ГРУППЫ 1, А ДАНИЗЛА ИГРАЛА ЗА ОХОТНИКОВ С СИЛОЙ ГРУППЫ 5.

1) СНАЧАЛА МАТИЖА БЕРЕТ АРТЕФАКТ СТОИМОСТЬЮ 7 ОПЫТА, ДЛЯ ЭТОГО ЕЙ НУЖЕН ПРЕДМЕТ С СИМВОЛОМ «РУКИ», НО У НЕЕ ЕСТЬ ЛИДЕР С ЭТИМ СИМВОЛОМ. ОНА ЗАБИРАЕТ АРТЕФАКТ И КЛАДЕТ ЕГО ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВНИЗ РЯДОМ СО СВОЕЙ ШИРМОЙ. ПОСЛЕ ЭТОГО ОНА СБРАСЫВАЕТ ТЕХНИКА В КОРОЛЕВСКИЙ ШАТЕР.



2) ОХОТНИКИ ТИМО — У НЕГО САМАЯ СИЛЬНАЯ ГРУППА, ПОЭТОМУ ОН ВЫПОЛНЯЕТ ДЕЙСТВИЕ ОХОТНИКОВ ПЕРВЫМ. ОН БЕРЕТ АРТЕФАКТ СТОИМОСТЬЮ 2 ОПЫТА И МОНСТРА СТОИМОСТЬЮ 5 ОПЫТА, И КЛАДЕТ ИХ ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВНИЗ РЯДОМ СО СВОЕЙ ШИРМОЙ. ЗАТЕМ ОН СБРАСЫВАЕТ ЛИДЕРА В КОРОЛЕВСКИЙ ШАТЕР И РАЗМЕЩАЕТ ОСТАВШИХСЯ ГЕРОЕВ ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВВЕРХ В СВОЕЙ КОМНАТЕ ОТДЫХА.



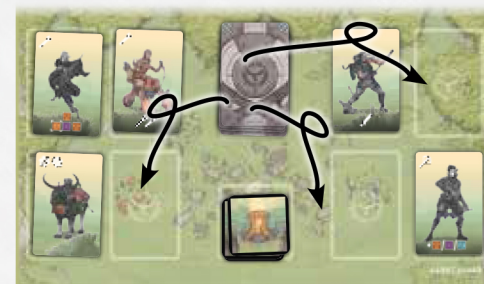
3) ДАНИЗЛА МОЖЕТ ВЫПОЛНИТЬ ДЕЙСТВИЕ ОХОТНИКА ВТОРОЙ. У НЕЕ МЕНЬШЕ ВЫБОРА, НО У ЕЕ ЛИДЕРА ЕСТЬ ОСОБАЯ СПОСОБНОСТЬ ВЗЯТЬ ДОПОЛНИТЕЛЬНУЮ КАРТУ ЛЕСА ТОГО ЖЕ ТИПА. ОНА БЕРЕТ ДВУХ МОНСТРОВ СТОИМОСТЬЮ 2 И 3 ОПЫТА И «РЕАКТИВНЫЙ РАНЕЦ». ОНА КЛАДЕТ «РЕАКТИВНЫЙ РАНЕЦ» ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВВЕРХ РЯДОМ СО СВОЕЙ ШИРМОЙ, А ДВУХ МОНСТРОВ ЛИЦОМ ВНИЗ РЯДОМ С ЕЕ ШИРМОЙ. ЗАТЕМ ОНА СБРАСЫВАЕТ СВОЕГО ЛИДЕРА В КОРОЛЕВСКИЙ ШАТЕР И РАЗМЕЩАЕТ ОСТАВШИХСЯ ГЕРОЕВ ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВВЕРХ В СВОЕЙ КОМНАТЕ ОТДЫХА.



4) СТИВЕН БЕРЕТ ТРЕХ ЛЕЖАЩИХ ВВЕРХ ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ ИЗ ЛАГЕРЯ И КЛАДЕТ ИХ ЛИЦОМ ВНИЗ В СВОЕ ОБЩЕЖИТИЕ. ПОСЛЕ ЭТОГО ОН КЛАДЕТ ВСЮ СВОЮ ГРУППУ ПОВАРОВ ЛИЦОМ ВВЕРХ В СВОЮ КОМНАТУ ОТДЫХА, ПОТОМУ ЧТО ПОВАРОВ НИКОГДА НЕ СБРАСЫВАЮТ В КОРОЛЕВСКИЙ ШАТЕР.



5) ПОСЛЕ ДЕЙСТВИЙ ПОВАРОВ ВТОРАЯ ЭКСПЕДИЦИЯ ЗАВЕРШАЕТСЯ И ПУСТЫЕ МЕСТА В ЛАГЕРЕ ЗАПОЛНЯЮТСЯ НОВЫМИ ИСКАТЕЛЯМИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ ИЗ КОЛОДЫ. ИГРОКИ РАСКРЫВАЮТ ГРУППЫ НА ТРЕТЬЕЙ ЯЧЕЙКЕ ПЛАНШЕТА ПЛАНИРОВАНИЯ И НАЧИНАЮТ РАЗЫГРЫВАТЬ ТРЕТЬЮ И ПОСЛЕДНЮЮ ЭКСПЕДИЦИЮ ЭТОГО ДНЯ.



3. ФАЗА СБРОСА

КОРОЛЕВСКАЯ СТРАЖА ДО НАСТУПЛЕНИЯ ТЕМНОТЫ ПАТРУЛИРУЕТ ГРАНИЦУ ЛЕСА, ЧТОБЫ ОБЕСПЕЧИТЬ БЕЗОПАСНОСТЬ ЛАГЕРЯ. ПОКА ОЧЕРЕДНОЙ ДЕНЬ ПОДХОДИТ К КОНЦУ, ОГНИ-ГАСНУТ, А НОЧЬЮ В ЛЕСУ МОЖНО УСЛЫШАТЬ ДВИЖЕНИЕ.

УБЕРИТЕ ВСЕ ОСТАВШИЕСЯ КАРТЫ ЛЕСА ИЗ САМОГО НИЖНЕГО РЯДА. ЗАТЕМ ПЕРЕМЕСТИТЕ ВСЕ КАРТЫ ЛЕСА ВНИЗ ПО СВОИМ СТОЛБЦАМ. ЗАПОЛНИТЕ ПУСТЫЕ МЕСТА НОВЫМИ КАРТАМИ ЛЕСА ИЗ СТОПКИ.

ПРИ ИГРЕ ВЧЕТВЕРОМ ОТМЕЧЕННЫЕ МЕСТА НЕ ИСПОЛЗУЮТСЯ.

НАКОНЕЦ, УБЕРИТЕ САМУЮ ВЕРХнюю КАРТУ ОГНЯ И НАЧНИТЕ СЛЕДУЮЩИЙ ДЕНЬ С ФАЗЫ ОБНОВЛЕНИЯ.



ЭТОТ СИМВОЛ НАПОМИНАЕТ ВАМ В ПРЕДПОСЛЕДНИЙ ДЕНЬ, ЧТО ПОВАРА БУДУТ СЧИТАТЬСЯ ВОИНАМИ В ПОСЛЕДНИЙ ДЕНЬ. КОГДА ВЫ УБИРАЕТЕ ПОСЛЕДНЮЮ КАРТУ ОГНЯ, ВЫ ИГРАЕТЕ ПОСЛЕДНИЙ ДЕНЬ.

КОНЕЦ ИГРЫ - КТО СТАНЕТ ЛЕГЕНДОЙ?

ПОСЛЕ ФАЗЫ ДЕЙСТВИЙ ПОСЛЕДНЕГО ДНЯ ИГРА ЗАКАНЧИВАЕТСЯ. КАЖДЫЙ ИГРОК СЧИТАЕТ ОПЫТ ЗА СОБРАННЫХ ИМ МОНСТРОВ И АРТЕФАКТОВ, ВКЛЮЧАЯ СТАРТОВЫЙ АРТЕФАКТ. КАЖДЫЙ НЕИСПОЛЬЗОВАННЫЙ ПРЕДМЕТ ПРИНОСИТ 1 ОПЫТ. ГЕРОИ НЕ СТОЯТ НИКАКОГО ОПЫТА. ПОБЕЖДАЕТ ИГРОК С НАИБОЛЬШИМ КОЛИЧЕСТВОМ ОПЫТА!

ЕСЛИ У ДВУХ ИЛИ БОЛЕЕ ИГРОКОВ НИЧЬЯ, ТО ПОБЕДИТЕЛЬ ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ С ПОМОЩЬЮ ПОЛОЖЕНИЯ ФЛАГОВ. ИГРОК С РАВНЫМ СЧЕТОМ, ЧЕЙ ФЛАГ НАХОДИТСЯ БЛИЖЕ ВСЕГО К КОРОЛЕВСКОМУ ШАТРУ, ВЫИГРЫВАЕТ.

ИГРА ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ – ПОБЕДИТ ТОЛЬКО ОДИН

В ИГРЕ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ ОТЫГРЫВАЕТСЯ 5 ДНЕЙ. КАЖДЫЙ ДЕНЬ ПРОВОДИТСЯ ТОЛЬКО ДВЕ ЭКСПЕДИЦИИ, НО НА КАЖДОЙ ЯЧЕЙКЕ ПЛАНИРОВАНИЯ РАЗЫГРЫВАЮТСЯ ДВЕ ГРУППЫ. ПОМЕСТИТЕ ВТОРУЮ ГРУППУ СО СМЕЩЕНИЕМ 90° НА ПЕРВУЮ ГРУППУ, ЧТОБЫ НЕ ПЕРЕПУТАТЬ ИХ. ОБЕ ГРУППЫ ОДНОЙ НА ЯЧЕЙКЕ ПЛАНИРОВАНИЯ РАСКРЫВАЮТСЯ ОДНОВРЕМЕННО. КЛАССЫ ВЫПОЛНЯЮТ СВОИ ДЕЙСТВИЯ В ТОМ ЖЕ ПОРЯДКЕ, ЧТО И В МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЙ ИГРЕ. ЗАПРЕЩЕНО ИГРАТЬ ОДНИМ И ТЕМ ЖЕ КЛАССОМ В ОБЕИХ ГРУППАХ НА ОДНОЙ ЯЧЕЙКЕ ПЛАНИРОВАНИЯ.



ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ – ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ



НАДЕЖНОМУ ВОДЯНОМУ БУЙВОЛУ РАДЫ ПОВСЮДУ.

КОГДА ВЫ ОБЪЕДИНЯЕТЕ ВОДЯНОГО БУЙВОЛА С ДРУГИМ КЛАССОМ, ОБА СИМВОЛА ДОМАШНЕГО ЖИВОТНОГО УВЕЛИЧИВАЮТ СИЛУ ГРУППЫ. ВОДЯНОЙ БУЙВОЛ НИКОГДА НЕ МОЖЕТ БЫТЬ ЛИДЕРОМ ГРУППЫ.

ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ МОГУТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ СВОИ ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ ТОЛЬКО В ТОМ СЛУЧАЕ, ЕСЛИ ОНИ ЯВЛЯЮТСЯ ЛИДЕРАМИ ГРУППЫ, ПРИНИМАЮЩИМИ УЧАСТИЕ В ЭКСПЕДИЦИИ.

ЭТИ ГЕРОИ УЖЕ ПРОШЛИ БЕСЧИСЛЕННОЕ КОЛИЧЕСТВО ПРИКЛЮЧЕНИЙ.



ПОДСЧИТАЙТЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СИМВОЛЫ КЛАССА ПРИ ОПРЕДЕЛЕНИИ СИЛЫ ГРУППЫ.

ЭТИ ГЕРОИ ПРИНОСЯТ С СОБОЙ ПОЛЕЗНЫЕ ПРЕДМЕТЫ ДЛЯ ЭКСПЕДИЦИЙ.



ИЗОБРАЖЕННЫЙ ПРЕДМЕТ СООТВЕТСТВУЕТ ТРЕБОВАНИЯМ ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ КАРТЫ ЛЕСА. ВАМ НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО ИМЕТЬ ЭТОТ ПРЕДМЕТ ИЛИ ВЫБРАСЫВАТЬ ЕГО.



БАТАРЕЙКИ ЭТОГО ГЕРОЯ МОГУТ ПЕРЕЗАРЯЖАТЬ ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ ПРЕДМЕТЫ НОВОЙ ЭНЕРГИЕЙ.

СОХРАНИЙТЕ НЕОБХОДИМЫЙ ПРЕДМЕТ, КОГДА БЕРЕТЕ АРТЕФАКТ, НО ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ВЗЯТЬ АРТЕФАКТ, У ВАС ДОЛЖЕН БЫТЬ НЕОБХОДИМЫЙ ПРЕДМЕТ.



ЭТИ ОХОТНИКИ – МАСТЕРА МАСКИРОВКИ.

ВЫ МОЖЕТЕ БРАТЬ КАРТЫ ЛЕСА ИЗ ЛЮБОГО РЯДА, А НЕ ИЗ ЛЮБОГО СТОЛБЦА. ВЫ ПО-ПРЕЖНЕМУ МОЖЕТЕ ВЗЯТЬ ТОЛЬКО ОДНУ КАРТУ ЛЕСА КАЖДОГО ТИПА И С ПРИЦЕЛОМ.



ЭТИ ОХОТНИКИ МОГУТ ДОБЫТЬ БОЛЬШЕ, ЧЕМ ДРУГИЕ В ЭКСПЕДИЦИИ.

ВОЗЬМИТЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНУЮ КАРТУ ЛЕСА С ПРИЦЕЛОМ. ТАКИМ ОБРАЗОМ, ДВЕ КАРТЫ ЛЕСА МОГУТ БЫТЬ ОДНОГО И ТОГО ЖЕ ТИПА.

СЛЕДУЮЩИЕ ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ МОГУТ ВЗЯТЬ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОПРЕДЕЛЕННЫЕ, РАСПОЛОЖЕННЫЕ РЯДОМ, КАРТЫ ЛЕСА. ДИАГОНАЛЬНЫЕ КАРТЫ НЕ ПРИМЫКАЮТ. ЕСЛИ ДЛЯ ЭТИХ КАРТ ЛЕСА ТРЕБУЕТСЯ ПРЕДМЕТ, ВЫ ДОЛЖНЫ СБРОСИТЬ ЕГО, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ КАРТУ ЛЕСА. СЛЕДУЮЩИЕ СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ НЕ ИСПОЛЬЗУЮТСЯ, ЕСЛИ ВЫ БЕРЕТЕ ПРЕДМЕТ В КАЧЕСТВЕ ПЕРВОЙ КАРТЫ ЛЕСА.



НЕКОТОРЫЕ ТЕХНИКИ МОГУТ НЕПЛОХО СРАЖАТЬСЯ В ОДИНОЧКУ.

ПОСЛЕ ТОГО, КАК ВЫ ВЗЯЛИ АРТЕФАКТ, ВЫ МОЖЕТЕ ВЗЯТЬ САМОГО МАЛЕНЬКОГО, НАХОДЯЩЕГОСЯ РЯДОМ С НИМ МОНСТРА.



НЕ ВСЕ ВОИНЫ ЗАИНТЕРЕСОВАНЫ ТОЛЬКО В БОЯХ.

ПОСЛЕ ТОГО, КАК ВЫ ВЗЯЛИ МОНСТРА, ВЫ МОЖЕТЕ ВЗЯТЬ САМЫЙ МАЛЕНЬКИЙ АРТЕФАКТ, РАСПОЛОЖЕННЫЙ НЕПОСРЕДСТВЕННО РЯДОМ С НИМ.



ЭТИ ОБУЧЕННЫЕ ВОИНЫ С ПОМОЩЬЮ СВОИХ ОГРОМНЫХ КОПИЙ МОГУТ ПОБЕДИТЬ ДВУХ МОНСТРОВ ОДНОВРЕМЕННО.

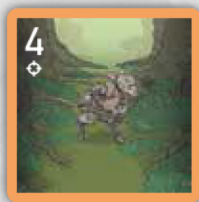
ПОСЛЕ ТОГО, КАК ВЫ ВЗЯЛИ МОНСТРА, ВЫ МОЖЕТЕ ВЗЯТЬ МОНСТРА РЯДОМ С НИМ.



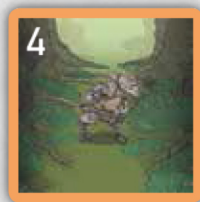
5x



7x



5x



2x



2x



4x



1x



4x



3x



1x



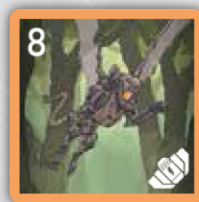
3x



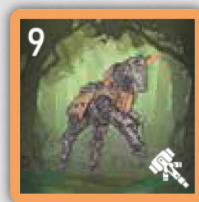
2x



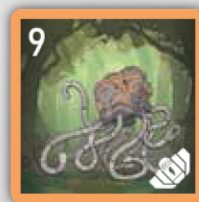
2x



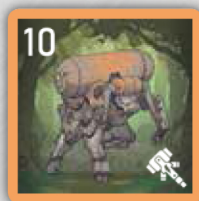
2x



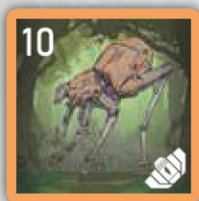
2x



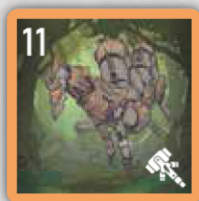
1x



2x



1x



2x



5x



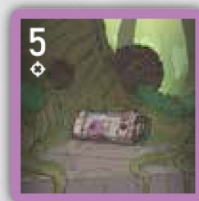
5x



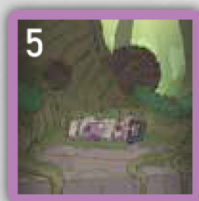
4x



1x



3x



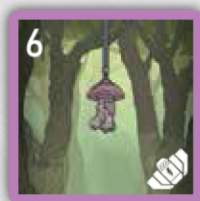
5x



1x



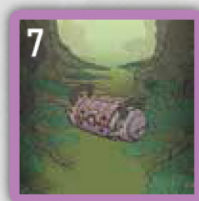
2x



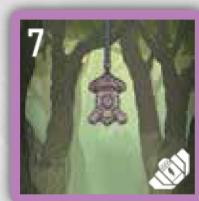
1x



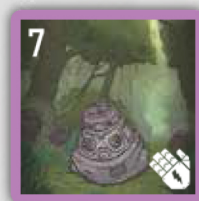
1x



2x



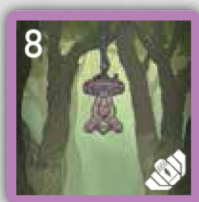
1x



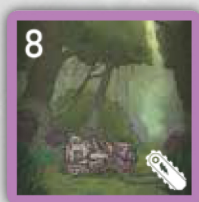
1x



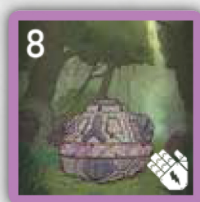
2x



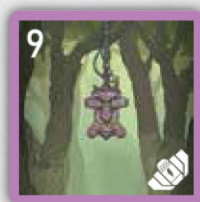
2x



1x



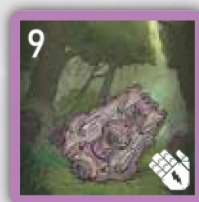
1x



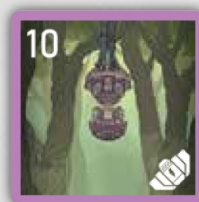
1x



1x



1x



1x



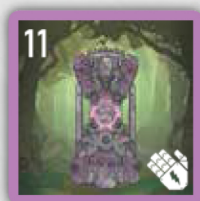
1x



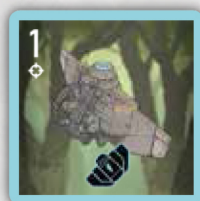
2x



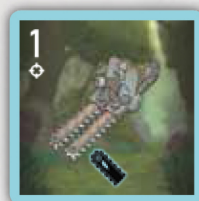
2x



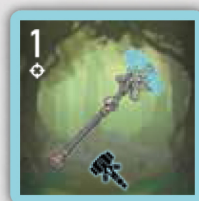
1x



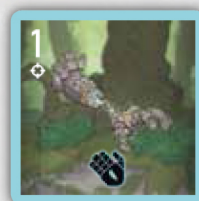
13x



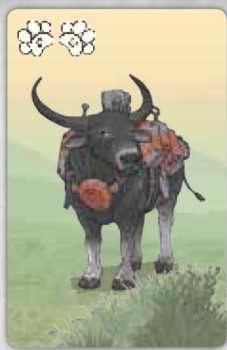
9x



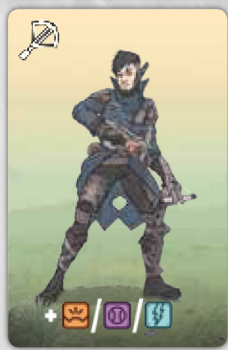
10x



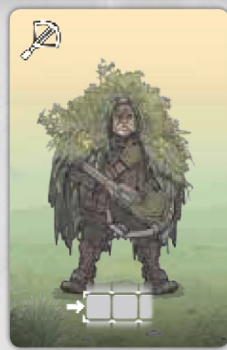
9x



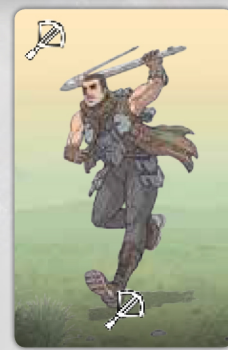
12x 3x



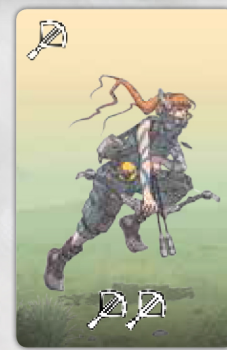
4x 4x



4x 4x



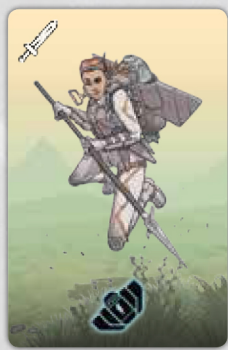
1x 2x



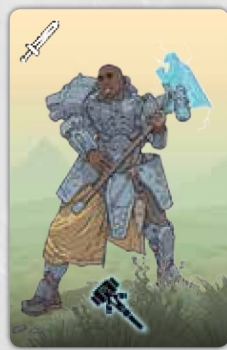
2x 3x



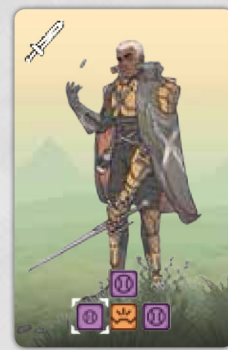
1x 1x



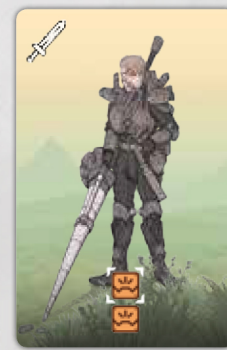
1x 1x



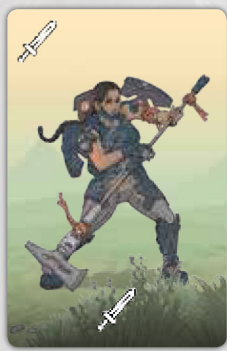
2x 2x



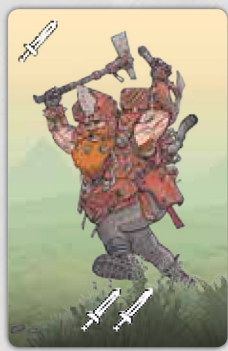
2x 2x



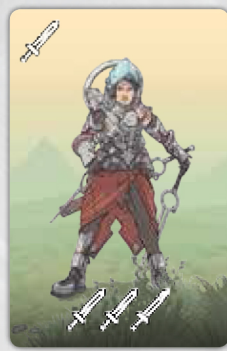
3x 3x



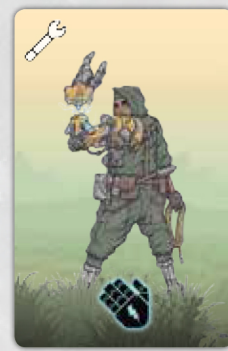
2x 3x



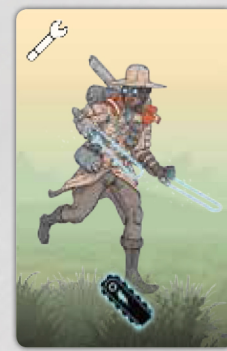
1x 2x



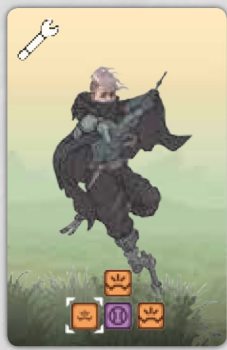
1x 1x



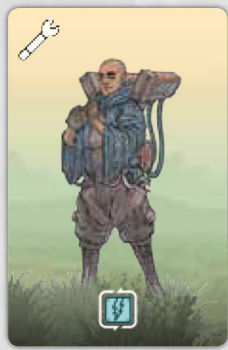
2x 2x



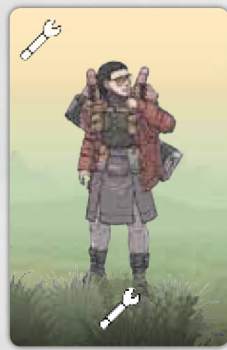
2x 2x



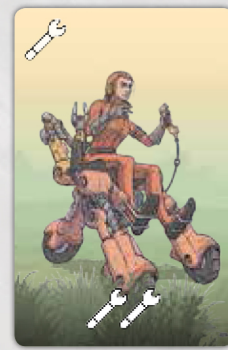
3x 3x



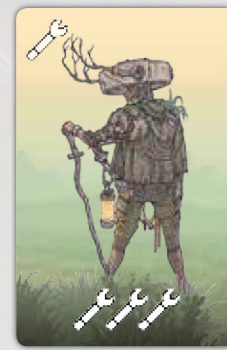
2x 2x



1x 2x



2x 3x



1x 1x

Credits

Designer: Sophia Wagner

Illustrator: Max Prentis

Graphic & Layout: atelier198

Realisation: Julian Steindorfer, Roman Rybiczka

Translation: Roman Rybiczka, T.R. Knight

Cultural Consultation: Calvin Wong



© 2018

Edition Spielwiese

Simon-Dach-Str. 21

D-10245 Berlin, Germany

www.edition-spielwiese.de

Stronghold Games LLC:

7964 Emerald Winds Circle

Boynton Beach, FL 33473

Email: info@StrongholdGames.com

And visit our website at: StrongholdGames.com

© 2018 Stronghold Games, All Rights Reserved

Under license from Edition Spielwiese

