

ОЖИВШИЙ ГРИМУАР АТАКА ЧУДОВИЩ

2–6 игроков
60–90 минут

СОСТАВ ИГРЫ

- ◀ 6 карточек персонажей;
- ◀ 40 карточек монстров;
- ◀ 20 карточек титанов;
- ◀ 43 карточки базовой колоды;
- ◀ 47 карточек волшебного магазина.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Разделите карточки на колоды в соответствии с символами:

- ◀ Колода титанов (обозначена символом). Всего 20 карточек.



- ◀ Колода монстров (обозначена символом). Всего 40 карточек.



- ◀ Базовая колода состоит из заклинаний «Сковывающий лёд», «Облако яда», «Ливень стрел», «Молния», «Жидкое пламя» по 5 карт каждого вида (всего 25 карт), а также карт брони и оружия, которых 18 карточек. В базовой колоде 43 карточки (обозначены символом).



- ◀ Колода волшебного магазина, состоящая из зелий и заклинаний, всего 47 карточек (обозначены символом).



- ◀ Карточки персонажей отличаются таблицей с обозначением количества жизней.

Каждый игрок выбирает себе карточку персонажа. Класс персонажа даёт ему преимущество в предстоящей битве: маги могут разыгрывать больше заклинаний, у воинов расширенный инвентарь, а целители могут восстанавливать себе жизни без заклинаний и зелий. Параметры персонажа увеличиваются с каждым новым уровнем (повышая уровень, игрок может выбрать 1 параметр для увеличения вместительности, получая ячейку под оружие/броню или приспешника).

ПРИМЕЧАНИЕ: Каждый игрок начинает с 20 очков здоровья в таблице.

Возьмите колоду монстров и выложите из неё 5 карточек рубашкой вниз. Это монстры в подземелье, готовые к бою с игроками. Каждый побеждённый монстр переходит под командование игрока, который его сразил.

Колоду с титанами положите отдельно, рубашкой вверх. Оставьте активным только Эльдриха Непокоренного. Тот, кто победит титана, не только возьмёт его к себе в команду, но и поднимет свой уровень!

Из базовой колоды раздается по 7 карточек каждому игроку. Это изначальный арсенал. Из них в руку каждый берет только 5 карточек, а 2 становятся его личной колодой. Это заклинания и инвентарь, которые помогут ему в борьбе с монстрами, титанами, а после достижения третьего уровня – с игроками. Оставшиеся карты (при игре 2–5 человек) базовой колоды становятся частью ярмарки. Выложите пять из них лицом вверх. Они доступны для покупки любому активному игроку.

Выложите из стопки волшебного магазина 5 карточек. Они также доступны и становятся частью ярмарки.

ХОД ИГРЫ

1. Активный игрок по своему желанию разыгрывает 1–5 карт из руки, чтобы сразиться с монстрами в подземелье. Урон от оружия или заклинания должен быть больше или равен количеству жизней монстра для победы над ним. При этом монстр атакует игрока в ответ:
 - ◀ Если у игрока нет защитных заклинаний или брони, он получает урон, равный силе атаки монстра и меняет показатели жизни своего персонажа в таблице.

- ◀ Если у игрока есть броня, то он получает урон равный разнице между показателями атаки монстра и своей защитой. К примеру, игрок использует «Жидкое пламя» (Наносит 5 урона) и «Щит из кости огра» (+2 брони), нападая на «Водную гарпию», у которой 5 жизней и 3 атаки. Тогда их бой завершается тем, что гарпия побеждена и переходит в отбой игрока, а персонаж получает 1 урона и сбрасывает в отбой «Жидкое пламя» и «Щит из кости огра».

Чтобы избегать получения урона, нужно выбирать подходящих монстров, оружие, броню и заклинания/зелья.

ВАЖНО: Во время боя в подземелье каждая карточка оружия, заклинания, зелья и брони используется только против одного монстра. Например, «Зелье храбрости» (Щит +10) не может быть использовано против двух монстров с атакой 5, а «Жидкое пламя» (Наносит 5 урона) нельзя применять сразу против двух и более монстров.

Ход окончен, когда игрок на своё усмотрение убил выбранных монстров и/или выставил ин-

вентарь (оружие/броню). Не обязательно расходовать все карты в руке. Игрок на своё усмотрение может оставить не отыгравшие карты или скинуть их в отбой, чтобы набрать новые. Ход переходит к следующему игроку.

ПРИМЕЧАНИЕ: Каждый игрок раздаёт себе всегда по 5 карт. Он добирает их из личной колоды. Если карт в личной колоде не хватает, то отбой перемешивается и становится личной колодой игрока. Личная колода располагается рубашкой вверх, а отбой – рубашкой вниз.

На место каждого побеждённого монстра в начале хода следующего игрока выкладываются новые, чтобы их количество всегда было равно 5.

2. В свой ход каждый игрок может кроме битвы с монстрами:

А) продавать монстров из руки. Каждый монстр приносит 1 золотую монету. Их можно использовать для покупки оружия, брони, заклинаний, зелий и прочего на ярмарке. В этом случае проданные монстры идут в отбой подземелья, а купленный предмет – в отбой игрока.

ПОЯСНЕНИЕ: В случае, если игрок покупал что-то на ярмарке, по завершению его хода нужно выложить недостающие карты из стопок. То есть, если он, например, купил «Жидкое пламя», выкладывается карта из базовой колоды на ярмарке, если было приобретено «Зелье храбрости», то из колоды волшебного магазина.

- Б) Выставить монстров из руки в свою свиту.
- В) Выставить оружие/броню в слоты инвентаря.
- Г) Сбросить 1–5 карт в отбой, завершив свой ход.
- Д) Применять любые не атакующие заклинания (+2 жизни, +2 монетки и тд).

ПРИМЕЧАНИЕ: Эффект любого зелья и заклинания нельзя отложить до следующего хода, если оно разыграно. Например, если «Зелье храбрости» (Щит +10) было разыграно, то его эффект заканчивается вместе с ходом игрока.

3. Чтобы вы смогли нападать на других персонажей и победить в игре, вы должны поднять

свой уровень до третьего. Убийство одного титана повышает уровень на 1, что отмечается в карточке персонажа.

Условия битвы с титаном те же, что при борьбе с монстрами. Вам необходимо иметь достаточное количество очков атаки. Урон, наносимый титаном, вычитает жизни сначала вашей свите, затем броне, а остаточный урон получает персонаж. Победённый титан переходит в отбой победившего его игрока и его характеристики становятся 10/10 (10 жизней, 10 атаки). Его также можно ставить в свою свиту из руки.

ПРИМЕЧАНИЕ: В свите каждого игрока может быть одновременно только 1 титан.

ВАЖНО: В бою против активного титана вы можете использовать только одного своего титана из свиты или из руки.

4. Сражение с другими персонажами.

При нападении на другого игрока вы суммируете все свои показатели атаки (от оружия, свиты, заклинаний, титанов, которые участвуют в атаке) и защиты (брони, здоровье монстров и титанов, которые задействованы в этой дуэли), сравниваете их с суммарными показателями атаки и защиты

второго участника и распределяете урон соответственно. Здесь вы можете отправлять в бой всех титанов из руки и свиты.

Последний оставшийся в живых персонаж побеждает в этой игре.

ОБОЗНАЧЕНИЯ И ТЕРМИНЫ

1. Активный игрок – тот, чей ход сейчас наступил.
2. **Персонаж:** Арес, Сотир, Веспер, Беллавокс, Игнис, Аэлендор. В инструкции слова «игрок» и «персонаж» равнозначны.

Особенности персонажей:

- ◀ Веспер и Беллавокс во время своего хода после того, как разыграют любое заклинание или зелье, могут посмотреть верхнюю карточку своей стопки колоды и, если это заклинание или зелье, взять его в руку.
- ◀ Арес и Игнис во время своего хода могут использовать три слота инвентаря – не важно, оружие это или броня, – а также разыгрывать из руки суммарно три карточки оружия или брони за один ход. Другие персонажи могут использовать только два слота инвентаря и разыгрывать суммарно только две карточки оружия или брони за ход. То есть, разыграв по одной карте

оружия и брони, в конце хода нельзя выставить в инвентарь ещё одно или два.

- ◀ Аэлендор и Сотир в начале своего хода восстанавливают себе по 1 жизни, если, конечно, не забудут этого сделать. То есть если в начале своего хода они разыграют хотя бы одну карточку из руки, то жизнь в этот раз уже не восстанавливается.
- 3. Монстры обитают в подземелье. Подземелье – это выложенные на поле монстры. Победив их, вы кладёте их в свой отбой. Когда отбой замешивается и становится частью вашей колоды, вы берете монстров в руку. После этого в свой ход вы можете выставить их в свою свиту, которая будет вас защищать и участвовать в атаках, или сразу отправить их в бой, или продать, обменяв на монетки (1 монстр = 1 монетка), или переместить их в отбой, если они вам сейчас не нужны.
- 4. Титаны – самые мощные древние создания с особыми свойствами. Когда один из них побеждён, на его место в начале следующего хода приходит новый. Сразу же срабатывает его особое свойство, которое написано на его карточке. Оно вступает в силу немедленно и действует на всех игроков. От него нельзя защититься.

ПРИМЕЧАНИЕ: Например, когда появляется Зоракс разрушитель, он наносит всем 5 единиц урона, даже если у вас выставлена свита или броня.

Отличительное свойство титанов от монстров в том, что становясь частью колоды игрока, любой из них получается характеристики 10 атака, 10 жизней, а его особое свойство больше не действует.

5. Базово в этой игре предусмотрено 4 общих колоды:

- ◀ титанов;
- ◀ монстров;
- ◀ базовая;
- ◀ волшебный магазин.

Каждый игрок при первой раздаче получает 7 карт в личную колоду из базовой. Постепенно, убивая монстров и обменивая их на монеты, персонаж приобретает вещи из волшебного магазина и базовой колоды. Таким образом, личная колода пополняется монстрами, базовыми картами, зельями и заклинаниями из волшебного магазина. Когда игрок накапливает достаточное количество мощи, его личная колода пополняется титанами.

Итог: личная колода суммарно складывается из базовой, побеждённых монстров и титанов, а также вещей из волшебного магазина, которые каждый может достать себе в процессе игры.

6. Инвентарь – это оружие и броня, которые являются частью базовой колоды. То есть эти карты могут стать частью личной колоды при раздаче, либо приобретаются на ярмарке.

У Ареса и Игнис с начала игры открыто 3 слота инвентаря. Это означает, что в свой ход каждый игрок может использовать столько брони и оружия, сколько у него открытых слотов.

Использовать: выкладывать из руки или применять для боя.

НАПРИМЕР, На поле в инвентаре у Сотир выставлен «Алмазный щит» (Щит +4), в руке «Двуручный меч» (Атака +7), «Щит из кости огра» (Щит +2) и три заклинания «Наносит 1 урон». Она хочет сразиться с «Земляным анцибалом». Она выкладывает «Двуручный меч» в инвентарь, атакует выбранного монстра и побеждает, не получая урон. «Алмазный щит», «Двуручный меч» и «Земляной анцибал» направляются в отбой. При этом Сотир не может выста-

вить в конце хода «Щит из кости огра», так как оба слота сыграли в этот ход. То есть, если в подземелье есть «Воздушный гриб-нид» или другой монстр, против которого хватает суммарного урона заклинаний, то защититься «Щитом из кости огра» не получится. В этом случае, Сотир решает самостоятельно, атаковать и получить урон или завершить свой ход.

ПРИМЕЧАНИЕ: Открыть третий слот инвентаря можно, победив титана.

7. Ярмарка – это выложенные для всех игроков и готовые к покупке карты из базовой колоды и волшебного магазина.

ПРИМЕЧАНИЕ: при раздаче на 6 игроков, ярмарка состоит из 5 карт волшебного магазина и 1 карты базовой колоды, которая осталась после раздачи личных колод персонажам.

Когда игроков 2–5, ярмарка формируется из двух колод – базовой, которая осталась после раздачи личных колод игрокам и волшебного магазина. В этом случае выкладывается по пять карт из каждой. По-

сле покупки карточек игроками, ярмарка докладывается из той колоды, карт которой не хватает на общем поле.

8. Общее поле состоит из ярмарки, подземелья с монстрами и титана. Личное поле – это карточка игрока с пометками о здоровье и уровне, выложенный инвентарь и свита.
9. Свита – это побеждённые монстры, выставленные на личное поле игрока из руки. Они могут атаковать монстров в подземелье, титана и даже других персонажей (если уровень атакующего игрока равен или больше трёх). При этом допускается, что любого монстра в подземелье может атаковать любое количество участников вашей свиты. В этом случае показатели их атаки и жизни суммируются и из них вычитается атака и жизнь монстра из подземелья соответственно. Например, «Эфирный грибнид» (3 здоровья, 5 атаки) и «Водный эльф» (2 здоровья, 3 атаки) могут атаковать «Эфирного элементаря» (8 здоровья, 5 атаки). В этом случае, игрок не получает урона, а все три монстра отправляются в его отбой. При этом не важно, стояли ли «Эфирный грибнид» и «Водный эльф» в свите или были разыграны из руки.

ВАЖНО: Изначально у всех персонажей открыто только три слота под свиту. Это значит, что выставить на личное поле можно только трёх монстров. При этом, даже при полной свите можно играть монстров из руки.

10. Поднятие уровня происходит, когда игрок побеждает титана. За каждый уровень он открывает дополнительный слот инвентаря или свиты на своё усмотрение.

ПРИМЕЧАНИЕ: Когда игрок достигает третьего уровня, он может атаковать других персонажей. Не обязательно рассчитывать свой урон таким образом, чтобы победить – можно просто ранить.

11. Символы на карточках:



- ◀ Обозначает количество монет, за которое можно купить карточку.



- ◀ Обозначает количество жизней у монстров и титанов.



- ◀ Обозначает атаку монстров и титанов, то есть урон, который они наносят игроку во время сражения.



- ◀ Обозначает, сколько брони даёт броня.

СЮЖЕТ ИГРЫ

Глубокой ночью небо рассекли цветные искры. Мощный поток магической энергии хлынул в окрестности Луменис и пропал где-то в подземельях. Пять изначальных элементов были осквернены. И теперь земля, воздух, вода, огонь и эфир проникают в волшебных существ, калеча их разум. Обезумевшие эльфы, разгневанные орки, яростные грибниды всё чаще нападают на простых людей.

Деревенские жители пообещали награду тем авантюристам, кто осмелится очистить местность от озлобленных голодных тварей.

Шесть героев со всех концов страны откликнулись на зов о помощи. Вместе они хотят спуститься в подземелья и вернуть покой на эти земли. Но они не знают, что самых сильных из древних существ тоже привлёк загадочный поток магической энергии. Могучие титаны возникают словно бы из ниоткуда и уничтожают всё на своём пути. Но главная опасность для героев заключается в том, чем дольше они находятся в подземельях, тем сильнее на них влияет магическая скверна. Боевой азарт сменяется безумием и в своих союзниках теперь они видят врагов. Похоже, что за обещанной наградой вернётся только один авантюрист.

АРЕС

ВОИН



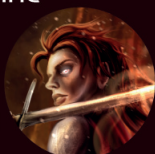
Непобедимый Воин

Особый навык во время вашего хода вы можете использовать дополнительную карту оружия или брони



ИГНАС

ВОИН



Сердце Гнева

Особый навык во время вашего хода вы можете использовать дополнительную карту оружия или брони



БЕЛЛАВОКЕ

МАГ



Глашатай Равноденствия

Особый навык: если на этом ходу вы разыграли заклинание или зелье, возьмите верхнюю карточку из своей колоды. Если это заклинание или зелье - оставьте в руке, если нет - верните на место.



БЕСПЕР

МАГ



Кузнец Реальности

Особый навык: если на этом ходу вы разыграли заклинание или зелье, возьмите верхнюю карточку из своей колоды. Если это заклинание или зелье - оставьте в руке, если нет - верните на место.



АЭЛЕНДОР

ЦЕЛИТЕЛЬ



Хранитель Вечной Жизни

Особый навык: только в самом начале хода, до иных действий, вы можете восстановить себе 1 единицу здоровья.



СОТИР

ЦЕЛИТЕЛЬ



Чистое Пламя Возрождения

Особый навык: только в самом начале хода, до иных действий, вы можете восстановить себе 1 единицу здоровья.

