

ЛЕС

Легенда о Мантикоре

СОДЕРЖАНИЕ

Легенда.....	2
1. Подготовка к игре.....	3
2. Прокладывание дорог.....	7
3. Нашествие.....	10
Условия победы.....	10
Ход Игроков.....	10
Перемещение персонажей.....	11
Получение персонажами артефактов.....	12
Правила боя.....	14
Ход монстров.....	20
Перемещение монстров.....	20
Получение монстрами артефактов.....	20
Атака монстров.....	21
Последствия прихода монстров в локацию “Город”.....	21
Ход Мантикоры.....	22
Учёт повреждений от монстров, находящихся в локации “Город”.....	23
4. Окончание игры.....	23
5. Дополнительные правила.....	23
Как сделать игру проще.....	23
Как сделать игру сложнее.....	24

Авторы игры выражают свою искреннюю благодарность Алексею Бурлаке за его предложения ко второй редакции правил игры.

ЛЕГЕНДА

Могучий и древний лес протянулся нескончаемым зелёным ковром за горизонт. Под пологом его ветвей тысячи лет назад трудолюбивые народы создали величественный Город. Богатство и слава Города были недосыгаемы для соседей, а его великолепие ослепляло всех, кто приходил туда... Но так было давно. А потом на Город обрушилась беда.

Мантикора, безжалостное чудовище, источающее огонь и яд, владеющее безграничной магической силой испепелило Город и его окрестности, уничтожило жителей и завладело их богатствами. С каждым днём Мантикора летела всё дальше, и всё новые обитатели Леса становились её жертвами. Могучие герои из разных концов лесного мира пытались справиться с чудовищем – и все они стали лишь горстками безымянного пепла, в которые обратило их ужасное пламя Манतिकоры. Но однажды к пещере Манतिकоры явился Маг. Неизвестно, откуда пришёл он, к какому народу принадлежал, и даже имени его не сохранили легенды, но весь Лес узнал о его битве с чудовищем, ибо от могучей магии, пущенной в ход, казалось, пылали сами небеса. Однако и его магической силы оказалось недостаточно для полной победы – скорпионье жало Манतिकоры нанесло смертельную рану герою. И всё же, сил умирающего Мага хватило, чтобы погрузить монстра в долгий сон, подобный смерти.

На время Лес освободился от чудовища. Много веков прошло с тех пор. На месте сожжённого Города появился новый, хотя он так и не смог возродить былую славу своего предшественника – ведь порождённые магией спящей Манतिकоры монстры рыщут в его окрестностях, и дорога к городу остаётся опасной и для одиноких путников, и даже для торговых караванов. Но с каждым годом наложенные на чудовище чары слабеют. Придёт тот день, когда падут магические оковы – и над замершим в ужасе Лесом вновь раздастся громовой рёв пробудившейся Манतिकоры.

Так гласит легенда...





ПРАВИЛА ИГРЫ

Команда персонажей, которыми управляют Игроки, выступает в роли защитников Города, и совместными усилиями должна победить Манतिकору. Для достижения этой цели им предстоит путешествовать по окрестностям Города, добывая различные артефакты, сражаться с монстрами и, наконец, встретиться с чудовищем в финальной схватке.

Защитники Города побеждают, если им удалось одолеть Манतिकору, не допустив её вторжения в Город. **Мантикора и её прислужники выигрывают**, если Мантикоре удастся войти в Город, или все персонажи падут в бою.

Игра **заканчивается** одним из таких событий: *смерть Манतिकоры* (победа Игроков); *приход Манतिकоры в Город* (победа Манतिकоры); *гибель всех персонажей* (победа Манतिकоры).

Игра может проходить в **командном** и **полукомандном** режимах:

1. В командном режиме, в случае уничтожения Манतिकоры, победителями считаются все Игроки. При этом Игрокам запрещено атаковать персонажей других Игроков.

2. В полукомандном режиме, в случае победы над Манतिकорой, победителем считается только тот Игрок, персонаж которого нанёс Мантикоре смертельный удар. В этом режиме Игроки могут атаковать как Манतिकору и монстров, так и персонажей других Игроков.

За Манतिकору и монстров *отдельный Игрок не играет* – участники игры перемещают фишки монстров и Манतिकоры и бросают за них кубик, однако игровых решений (ходить/не ходить, атаковать/не атаковать и т.д.) Игроки за этих персонажей не принимают.

1. Подготовка к игре

1.1. Перед первой игрой мы рекомендуем до конца прочесть книгу правил для лучшего понимания. Если в процессе ознакомления с правилами или во время игры у Вас возникли вопросы – пожалуйста, обращайтесь к нам и мы с радостью поможем разобраться во всех нюансах. Для обращений используйте адреса электронной почты, указанные на нашем сайте www.bombatgame.com, или онлайн-чат. Мы отреагируем на Ваше обращение максимально быстро.

Если Вы впервые открываете коробку после покупки, то извлеките из неё картонные рамки с компонентами и аккуратно выдавите компоненты из них. Разложите компоненты по полиэтиленовым или бумажным мешочкам (не входят в комплект поставки) в соответствии с их видом – это упростит в дальнейшем подготовку к игре. Фишки персонажей, монстров и Манतिकоры вставьте в пластиковые под-

ставки.



Воины



Гномы



Маги



Эльфы



Мантикора



Монстры

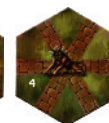
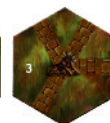
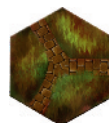
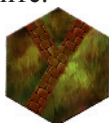
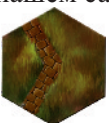
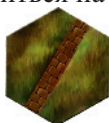
1.2. Разложите на столе игровое поле таким образом, чтобы всем Игрокам было удобно перемещать фишки по любой его части. Игровое поле разделено на шестиугольные клетки (гексы). На поле имеются локации – обведённые более жирной границей места с изображением строений и сооружений.



1.3. Расположите компоненты, как показано на рисунке выше:



- **жетоны дороги** – рядом с игровым полем, рубашкой вверх, и перемешайте; Жетон «Пробуждение Манतिकоры» верните в коробку - он Вам понадобится только при игре по правилам дополнительного сценария. С ним Вы можете ознакомиться на нашем сайте.

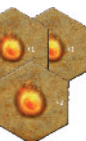
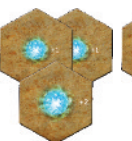
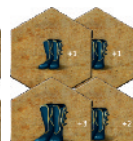
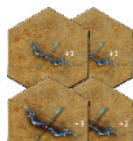
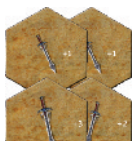


Свободный путь

Появление монстров

Пробуждение Манतिकоры

- **жетоны артефактов и заклинаний** сложите стопками, при этом каждая из них должна содержать артефакты одного вида.



Мечи

Луки

Щиты

Сапоги

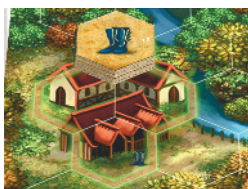
Амулеты

*Ледяная глыба
(заклинание)*

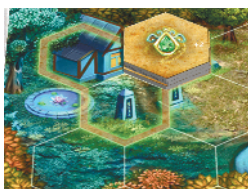
Шлемы

*Огненный шар
(заклинание)*

Стопки артефактов расположите в локациях игрового поля согласно изображений в этих локациях: в кузницу – мечи, в эльфийскую мастерскую – луки, в мастерскую гнома – щиты, в сапожную мастерскую – сапоги, в хижину ведьмы – амулеты, в хижину друида – шлемы, в ледяную башню – заклинание «Ледяная глыба», а на огненную землю – заклинание «Огненный шар».



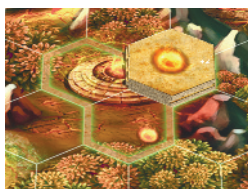
Сапожная мастерская



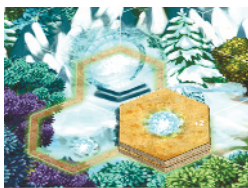
Хижина ведьмы



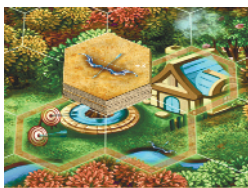
Кузница



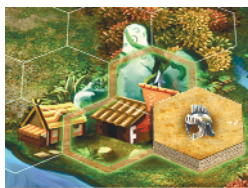
Огненная земля



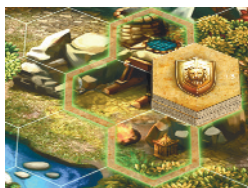
Ледяная башня



Эльфийская мастерская



Хижина друида



Мастерская гнома



Сколько персонажей принимает участие в игре, такое количество артефактов одного вида и выкладывается на поле: если два персонажа – то выкладываются два меча и т.д. Исключение: заклинания «Ледяная глыба» и «Огненный шар» выкладываются в локацию все, стопками по 3 штуки, даже если играет один Игрок. Сверху всегда размещается артефакт, который имеет максимальное значение улучшения характеристик и далее вниз в сторону уменьшения.

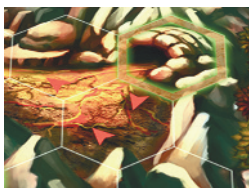
- *карточки случайного боя* перетасуйте и положите на стол рубашкой вверх;



- *жетоны для отметок* расположите рядом с игровым полем;



- *фишку Манतिकоры* поместите в локацию «Пещера Манतिकоры».



Пещера Манतिकоры

1.4. Определите **очерёдность хода** Игроков и выберите режим игры (командный или полукомандный) и персонажей, которыми Игроки будут играть.

Очередность хода и выбор персонажа могут определяться по договоренности Игроков либо броском кубика: Игрок, который выбросил больше всего очков, ходит и выбирает персонажа первым. Участники игры, которые выбросили одинаковое количество очков, разыгрывают между собой очередность хода повторным броском.

В игре есть четыре вида персонажей: **воины, маги, гномы и эльфы**. Каждый класс имеет свои сильные и слабые стороны, которые показаны на карточке персонажа.

Выбрав себе персонаж, Игрок берет соответствующую карточку и игровую фишку. Карточку персонажа Игрок располагает перед собой, а фишку выставляет на любую свободную клетку **локации «Город»**.





Базовые характеристики персонажа (указаны на его карточке) можно усилить, добавляя к ним силу добытых **артефактов** и развивая своего героя за счёт **Очков силы**, полученных в сражениях с монстрами и персонажами других Игроков. **Обратите внимание**, что каждый класс персонажей представлен в игре фишкой мужского и женского рода. Характеристики персонажей одного класса, но разного пола, одинаковы.

В начале игры каждый Игрок на карточке с характеристиками своего персонажа устанавливает жетон отметок на **шкале жизни** на максимум (10 очков).

На карточке Мантикоры также устанавливается уровень её жизни. При этом, если в игре используется **1 – 2 персонажа**, то уровень жизни Мантикоры устанавливается равным 10 очкам, если **3 – 4 персонажа** – 20 очкам.

Магические способности: уровень владения магией - очки магической атаки (амулет) или защиты (шлем).

Инициатива: очки инициативы используются для совершения игровых действий.

Шкала жизни: жетоном для отметок на этой шкале отмечается уровень жизненных сил персонажа.

Места для заклинаний: служат для хранения заклинаний «Огненный шар» и «Ледяная глыба».

Навык стрельбы: сила атаки при стрельбе (очки атаки).

Навык атаки: сила атаки в ближнем бою (очки атаки).

Навык защиты: способности персонажа к защите от атак противника в ближнем бою и при стрельбе (очки защиты).

The card features a wizard character, a life scale from 1 to 9, and several artifact icons with values: +4 (amulet), +4 (helmet), +3 (bow), +2 (boots), +2 (shield), +1 (sword). Two spell icons are at the top right: a fireball and an ice cube.

2. Прокладывание дорог

Герои-защитники готовы выступить в поход, чтобы победить Мантикору и навсегда избавить Город от угрозы её нашествия. Однако для победы над Мантикорой им необходимы артефакты и заклинания, находящиеся в различных локациях, разбросанных вокруг Города. Дороги в эти локации были скрыты могучим заклинанием, чтобы обезопасить Город от нападений монстров. Чтобы добраться до локаций, героям необходимо проложить дороги к ним. Но после этого полчища монстров

устремится к Городу, и героям предстоит отражать их натиск.

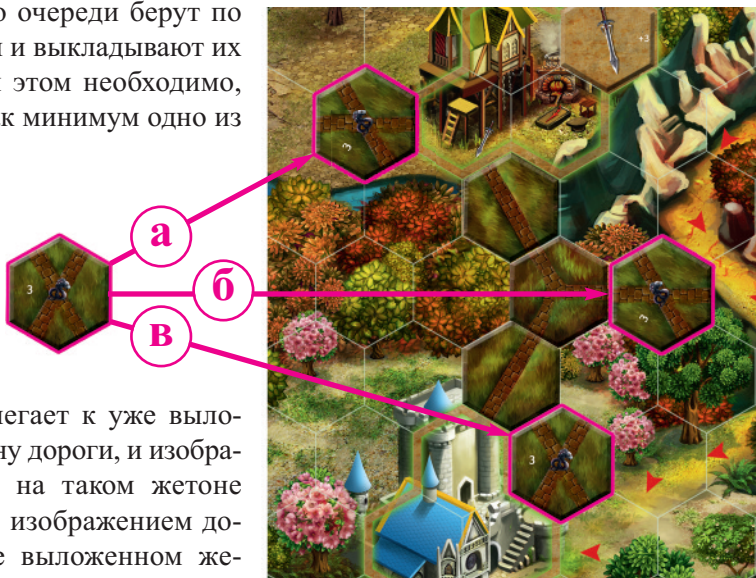
Прокладка дорог является **первым этапом** игры, во время которого Игроки формируют окончательный вид игрового поля для текущей игровой партии. То, как Игроки проведут этот этап, повлияет на успех всей их игры.

2.1. Игроки по очереди берут по одному жетону дороги и выкладывают их на игровое поле. При этом необходимо, чтобы соблюдалось как минимум одно из таких условий:

а) жетон прилегает к локации, к которой уже проложена дорога;

б) жетон прилегает к уже выложенному жетону дороги, и изображение дороги на таком жетоне совмещается с изображением дороги на ранее выложенном жетоне;

в) жетон прилегает к локации «Город».



2.2. Если очередной жетон оказался *жетоном с изображением монстра* — он выкладывается по тем же правилам, что и обычные жетоны, и на него выставляется фишка монстра соответствующего уровня и вида.

В игре присутствуют монстры двух видов (*обычные* и *агрессивные*) и двух уровней: *3-го* (все агрессивные монстры и три более мелких обычных монстра) и *4-го* (1 более крупный обычный монстр).



Монстр 3-го уровня

Монстр 4-го уровня

Агрессивный монстр



Уровень монстров определяет уровень их характеристик (чем выше уровень, тем сильнее монстр), а *вид* монстров – особенности их поведения в игре (агрессивные монстры быстрее движутся к Городу, а обычные, проходя мимо локаций, могут завладеть находящимися там артефактами).

От того, как будут расположены жетоны с монстрами перед началом следующего этапа игры, во многом зависит, насколько быстро монстры доберутся до Города, и с какими артефактами герои смогут их встретить. Для победы в игре необходимо так располагать дороги, чтобы максимально ускорить достижение персонажами Игроков локаций с артефактами и максимально усложнить Мантикоре и монстрам путь к Городу.

2.3. Первый этап заканчивается после того, как все жетоны дорог выложены на игровое поле.



Пример игрового поля после окончания первого этапа игры





3. Нашествие

Дороги проложены, магическая защита снята, и монстры рвутся к Городу, а само чудовище уже готово пробудиться от тысячелетнего сна – начинается **второй решающий этап игры**. Победа или смерть – иного выбора у героев нет!

Этот этап состоит из **раундов**, в течении которых:

- а) ходят по очереди Игроки;
- б) ходят монстры;
- в) ходит Мантикора;
- г) Игроки учитывают повреждения от монстров, находящихся в локации «Город» (если монстры там есть).

Раунды следуют один за другим до тех пор, пока не будет выполнено одно из **условий окончания второго этапа** (и игры в целом):

- уничтожены Мантикора и все монстры - Великая победа Игроков;
- уничтожена Мантикора, а часть монстров на момент её смерти ещё жива - победа Игроков;
- погибли все персонажи Игроков - Великая победа Манतिकоры;
- Мантикора вошла в локацию «Город» - победа Манतिकоры.

Ход Игроков

Игроки выполняют свой ход в порядке очерёдности, которую они определили при подготовке к игре (п.1.4)

Каждый из персонажей имеет запас очков инициативы (см. карточку своего персонажа). Во время своего хода Игроки могут выполнять следующие действия:

С использованием очков инициативы:

- перемещать фишку своего персонажа на игровом поле;
- атаковать монстра, Манतिकору или персонажа другого Игрока (последнее – только если игра идёт в полукомандном режиме);
- передавать имеющийся у него артефакт другому Игроку;
- восстанавливать часть потерянных очков жизни у собственного персонажа;
- восстанавливать часть потерянных очков жизни у персонажа другого Игрока – это действие могут выполнять только Игроки, играющие персонажем «Маг»;

без использования очков инициативы:

- брать **артефакт** или **заклинание**, находящиеся в локации, а также артефакт, оставшийся после гибели монстра или персонажа другого Иг-

рока;

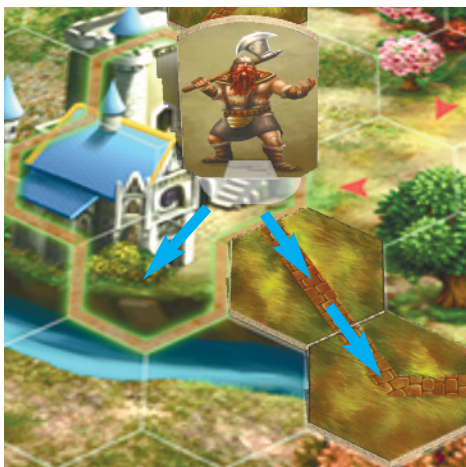
- улучшать характеристики своего персонажа, используя имеющиеся у него *артефакты* и *Очки силы*.

Игрок может выполнять перечисленные действия в любой последовательности (например, переместить свой персонаж, затем выполнить атаку, вылечить полученные раны, снова переместить персонаж) или повторять одно действие несколько раз (например, переместить фишку персонажа на несколько клеток за один ход) – главное, чтобы на эти действия хватало очков инициативы персонажа. Также Игрок может не совершать никаких действий и пропустить свой ход.

3.1. Перемещение персонажей

Игрок может перемещать фишку своего персонажа с одной клетки игрового поля на другую. Перемещать фишку можно на любую соседнюю клетку, при условии, что она не занята фишкой другого персонажа, монстра или Мантикоры.

На перемещение расходуется 1 очко инициативы, если оно выполняется на клетку с жетоном дороги или на клетку, находящуюся внутри любой из локаций.



При движении на одну клетку (направление показано синими стрелками) расходуется 1 очко инициативы



При движении на одну клетку (направление показано малиновыми стрелками) расходуются 3 очка инициативы

На перемещение расходуется 3 очка инициативы, если оно выполняется:

- на клетку игрового поля, которая находится вне локаций и на ней нет жетона дороги;
- между клетками, на которых уже есть жетоны дорог, но дороги между собой не стыкуются;
- между клеткой локации и клеткой, на которой есть жетон дороги, но дорога на этом жетоне не стыкуется с локацией.



3.2. Получение артефактов и заклинаний

Получить артефакт или заклинание можно в локации, где их расположили при подготовке к игре. Для этого персонаж должен находиться в соответствующей локации (не обязательно именно на той клетке, где лежит стопка жетонов артефактов или заклинаний). Игрок берёт любой из артефактов, находящихся в локации.

Можно брать несколько жетонов артефактов (но не заклинаний) в одной локации, в **дорожный мешок** персонажа.

Так же артефакт (но не заклинание) можно получить:

- от другого Игрока, если его персонаж находится на соседней клетке с тем, кому передает артефакт;
- забрать артефакт, сброшенный другим Игроком – для этого нужно находиться на клетке, где лежит сброшенный артефакт;
- забрать один артефакт по своему выбору у монстра или другого персонажа, которые были уничтожены персонажем Игрока. Все остальные артефакты, принадлежавшие побеждённому, считаются повреждёнными в бою и выбывают из игры. Очки силы и заклинания проигравшего персонажа (и монстра) победителю не переходят.

Если Игрок берет в локации несколько артефактов, то считается, что лишние артефакты находятся в **дорожном мешке** Игрока, и кладутся на пустое пространство карточки. Артефакты в **дорожном мешке** не усиливают способностей персонажа, но при этом за каждый такой артефакт показатель инициативы персонажа снижается на 1 очко. Полученные в локациях **заклинания** должны обязательно помещаться в соответствующую ячейку карточки персонажа.

Внимание: складывать заклинания в дорожный мешок, а так же иметь больше одного жетона заклинания одного вида одновременно, нельзя.

Получение артефакта или заклинания не требует расходования очков инициативы от Игрока, который его получает.

3.3. Передача артефакта персонажу другого Игрока и сброс артефакта

Если персонаж Игрока имеет артефакт, то в свой ход Игрок может передать этот артефакт персонажу другого Игрока (с согласия этого Игрока). Передавать артефакт можно только персонажу, который стоит на соседней клетке.

Игрок может сбросить артефакт своего персонажа. Сброшенный артефакт остаётся на той же клетке, на которой его сбросили, и может быть подобран этим же персонажем или другим, а так же монстром.

Передача или сброс артефакта требует расхода 1-го очка инициативы за каждый переданный (сброшенный) артефакт.

Заклинания передавать нельзя. Сброшенное заклинание выбывает из игры.

3.4. Усиление характеристик персонажа

Усилить характеристики персонажа можно двумя способами:

- разместить артефакт в соответствующей ячейке карточки персонажа – сила артефакта будет добавляться к базовому показателю персонажа. В одной ячейке одновременно может находиться только один артефакт;
- использовать **Очки силы**.

Очки силы персонаж получает за победу над монстром – 1 очко за победу над монстром 3-го уровня, 2 очка за победу над монстром 4-го уровня. Полученные Очки силы распределяются Игроком между характеристиками его персонажа. За каждое Очко силы соответствующая характеристика усиливается на 1. Игрок может использовать все полученные по итогам боя Очки силы для усиления одной характеристики своего персонажа, или направить их на усиление разных характеристик.

Для отметок этих действий на карточке персонажа, Игрок помещает жетон для отметок в соответствующую ячейку.

Внимание: менять уже сделанное распределение очков силы нельзя.

Действие распределённых очков силы продолжается всю игру. Артефакты действуют всё время, пока они находятся в соответствующей им ячейке карточки персонажа. Действие артефактов, кроме артефактов повышения инициативы («Сапоги»), начинается в тот же ход, когда они были помещены в ячейку карточки персонажа. Действие артефакта «Сапоги» начинается с хода, следующего за тем, когда такой артефакт поместили в ячейку карточки персонажа.

Жетон заклинания можно использовать **только один раз**: после проведения атаки с этим заклинанием жетон снимается с карточки персонажа и выбывает из игры. После использования заклинания, Игрок может вновь привести свой персонаж в локацию за новым заклинанием «Ледяная глыба» или «Огненный шар».

Карточка персонажа с полученными артефактами и Очками силы:



- сапоги 3-го уровня используются персонажем (размещены в ячейке);
- сапоги 2-го уровня лежат в походном мешке;
- навык атаки усилен 1 Очком силы;
- заклинание “Огненный шар” лежит в ячейке.

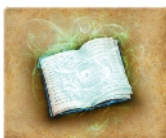
3.5. Правила боя

Боевая составляющая игры является наиболее сложной, и мы рекомендуем уделить её освоению особое внимание, а так же до начала первой игры провести несколько учебных боёв между различными персонажами и монстрами (в т.ч. с использованием различных артефактов), чтобы лучше понять эту часть правил.

В игре применяются три вида атаки: *магия*, *ближний бой*, *стрельба*. Об особенностях каждого из них подробно рассказано ниже.

Для определения результатов каждого из видов атаки Игроки по очереди **бросают кубик** – сначала атакующий (в т.ч. атакующий в ответ), а затем - атакуемый. Если Игрок атакует монстра или Мантикору, тот он сначала бросает кубик за себя, а потом – за атакуемого. Если же персонажа Игрока атакует монстр или Мантикора – то Игрок бросает кубик сначала за того, кто его атаковал, а потом – за себя.

Магия



Выполнив атаку, участники боя сравнивают силы магии *атакующего* и *защищающегося*, и *разница* этих очков определяет *урон* проигравшей стороне.

Сила магии атакующей стороны

Собственные *магические способности* персонажа (с учётом дополнительных *очков силы*, если они есть) + Сила магического *амулета* (при его наличии) + Сила используемых *заклинаний* (при их наличии) + количество *очков* на *кубике*.

$4(+1) + 1 + 2 + 5 = 13$

Сила магии защищающейся стороны

Собственные *магические способности* персонажа (с учётом дополнительных *очков силы*, если они есть) + Сила магического *шлема* (при его наличии) + Сила используемых *заклинаний* (при их наличии) + количество *очков* на *кубике*.

$2(+1) + 2 + 1 + 5 = 11$



Урон получает сторона, суммарная Сила магии которой оказалась меньше. Игрок, который проиграл бой, перемещает отметку на шкале жизни в карточке своего персонажа в сторону уменьшения на количество позиций, равное полученному урону.

Если урон нанесён монстру – на клетку возле его фишки выкладывается количество жетонов отметок, равное количеству очков нанесённого урона.

Использование заклинаний

Нападающий Игрок вправе решать, использовать ли ему в конкретном магическом поединке заклинания, или оставить для следующего боя, но это решение он принимает до начала поединка (до броска кубика одной из сторон). Заклинания могут использоваться только один раз, после этого они выходят из игры, в то время как магический шлем и магический амулет действуют постоянно, пока они есть у персонажа.

Защищающийся Игрок может использовать заклинание при защите от магической атаки, только если заклинание также использует атакующая сторона, и это заклинание с противоположной магией (например, нападающий применяет «Огненный шар», тогда защищающийся может использовать «Ледяную глыбу» и наоборот).

Ближний бой








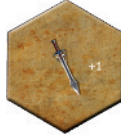

У защищающегося Игрока в ближнем бою есть выбор: **принять бой** (на атаку мечом так же ответить мечом - обе стороны могут получить повреждения) или **защититься** (использовать щит - атакующая сторона повреждений не получит при любом исходе боя).

Монстры и Мантикора **всегда принимают бой**.

Если **бой принят** (меч на меч - обе стороны могут получить повреждения):

<i>Сила атаки нападающего в ближнем бою</i>	<i>Сила атаки защищающегося в ближнем бою</i>
Собственный <i>навык атаки</i> персонажа (с учётом дополнительных очков силы, если они есть) + <i>Сила меча</i> (при его наличии) + количество <i>очков</i> на <i>кубике</i>	Собственный <i>навык атаки</i> персонажа (с учётом дополнительных очков силы, если они есть) + <i>Сила меча</i> (при его наличии) + количество <i>очков</i> на <i>кубике</i>







					
$3(+1)$	$+$	3	$+$	5	$+$
$= 12$			$+$		
$+$			8		

Урон получает сторона, суммарные Силы атаки которой оказались меньше. Игрок, проигравший бой, перемещает отметку на шкале жизни в карточке своего персонажа в сторону уменьшения на количество позиций, равное полученному урону. Уроном является разница между Силой атаки победившего и Силой атаки проигравшего Игрока.

Если урон нанесён монстру – на клетку возле его фишки выкладывается количество жетонов отметок, равное количеству очков нанесённого урона.

Если атакованный игрок только **защищается** (меч на щит – атакующая сторона повреждений не получит при любом исходе боя):

<i>Сила атаки нападающего в ближнем бою</i>	<i>Сила атаки защищающегося в ближнем бою</i>
Собственный <i>навык атаки</i> персонажа (с учётом дополнительных очков силы, если они есть) + <i>Сила меча</i> (при его наличии) + количество <i>очков</i> на <i>кубике</i>	Собственный <i>навык защиты</i> персонажа (с учётом дополнительных очков силы, если они есть) + <i>Сила щита</i> (при его наличии) + количество <i>очков</i> на <i>кубике</i>
 $+$  $+$  $3(+1)$ $+$ 3 $+$ 5 $= 12$	 $+$  $+$  $2(+1)$ $+$ 2 $+$ 5 $= 10$

Сторона, которая защищается, получает повреждения только в случае, если Сила атаки окажется больше Очков защиты. Положительная разница между Силой атаки и Очками защиты является уроном, который получает защищающийся Игрок. Он перемещает отметку на шкале жизни в карточке своего персонажа в сторону уменьшения на количество позиций, равное полученному урону.

Стрельба



Сила атаки Стрелка

Очки защиты при стрельбе

Собственный *навык стрельбы* персонажа (с учётом дополнительных *очков силы*, если они есть) + *Сила лука* (при его наличии) + количество *очков* на *кубике*

Собственный *навык защиты* персонажа (с учётом дополнительных *очков силы*, если они есть) + *Сила щита* (при его наличии) + количество *очков* на *кубике*

$$3 + 3 + 5 = 11$$

$$2(+1) + 2 + 5 = 10$$

При стрельбе атакующая сторона не может получить повреждений (сравниваются навыки стрельбы атакующего и защиты атакуемого персонажей). Урон наносится только в случае, если Сила атаки стрелка окажется больше Очков защиты. Тогда защищающийся Игрок перемещает отметку на шкале жизни в карточке своего персонажа в сторону уменьшения на количество позиций, равное полученному урону (положительная разница между Силой атаки и Очками защиты).

Если урон нанесён монстру – на клетку возле его фишки выкладывается количество жетонов отметок, равное количеству очков нанесённого урона.

Так, атакуя и защищаясь, Игроки ведут бой. В игре есть следующие виды боя: *атака, ответная атака, совместная атака*.

Атака

Атаковать можно любого соперника (монстра, Манतिकору или персонаж другого Игрока в полукомандном режиме игры), при этом атакуемый должен находиться на соседней клетке.

Каждая атака отнимает у атакующего 1 очко инициативы. Вид первой атаки (магия, ближний бой или стрельба) выбирает атакующий Игрок.

Таким образом, первая атака проходит так:

- 
- нападающий определяет способ первой атаки по своему усмотрению;
 - проводит атаку.

Атакующий персонаж может нападать на соперника любое количество раз, пока у него не закончатся Очки инициативы. Каждая его следующая атака в этом же ходу по тому же противнику происходит с выбором вида атаки из стопки карточек случайного боя:

- в закрытую тянется карточка из колоды карточек случайного боя;
- проводится атака того вида, который указан в этой карточке.

По итогам каждой атаки стороны подсчитывают её результат.

Ответная атака

Персонаж (Герой, монстр или Мантикора), который был атакован, обязан каждый раз проводить ответную атаку, если по итогам нападения никто из участвующих в бою сторон не погиб. На ответную атаку Очки инициативы не расходуются ни у одной из сторон.

Ответная атака проходит так:

- Игрок, который будет проводить ответную атаку, в закрытую тянет карточку из колоды случайного боя;
- проводит ответную атаку того вида, который указан в карточке.

По итогам каждой ответной атаки стороны подсчитывают её результат.

Совместная атака

Совместной является атака, при которой несколько персонажей вместе атакуют Мантикору, монстра или другой персонаж. В совместной атаке может участвовать любое количество персонажей.

Все персонажи, атакующие совместно, должны иметь для этого достаточное количество очков инициативы, которые они и используют. В совместной атаке не могут участвовать персонажи Игроков, ход которых в данном раунде уже закончился (даже если такие Игроки и не использовали всех очков инициативы).

Все проводящие совместную атаку персонажи должны стоять на клетках, соседних с клеткой, на которой находится атакуемый монстр, Мантикора, или персонаж. Вид первой атаки выбирается Игроком, который инициировал совместную атаку. В случае проведения следующих совместных атак в этом же раунде против той же цели - вид таких атак определяется карточками из колоды случайного боя.

Для атакующей стороны суммируются характеристики всех персонажей с учётом улучшений + результат одного броска кубика, для защищающейся стороны подсчет очков идет по обычным правилам.

Урон, в случае проигрыша атакующей стороны, наносится всем персонажам в полном объеме (пример: два персонажа атакуют совместно магией, результат -



атака 8/защита 9, урон атакующей стороне - 1, каждый из атаковавших персонажей получает по 1 повреждению).

Вид ответной атаки определяется с помощью карточки случайного боя, и проводится аналогично: сила ответной атаки рассчитывается по обычным правилам, а Очки защиты для всех персонажей, участвовавших в совместной атаке, считаются как сумма их характеристик с улучшениями + результат 1-го броска кубика.

Урон, в случае проигрыша группы, также наносится в полном объеме каждому участнику групповой атаки.

Игроки заранее договариваются о распределении бонусных очков силы, получаемых в случае победы, и артефактов жертвы, если они есть. Если такой договоренности не было, то трофей может забрать Игрок, персонаж которого имеет больше очков инициативы, а при их равенстве – Игрок, предложивший совместную атаку.

3.6. Полная потеря жизненных сил

Если жизненные силы персонажа, в результате полученного урона, полностью исчерпались, наступает его гибель. В этом случае Игрок, который играл таким персонажем, выбывает из игры, а фишка его персонажа убирается с игрового поля. Если Очки жизни монстра исчерпаны, то его фишка так же убирается с игрового поля, а при исчерпании жизненных сил Манतिकоры – игра завершается победой Игроков.

3.7. Боевые характеристики Манतिकоры и монстров

Характеристики Манतिकоры определяются её карточкой персонажа. Монстры не имеют своих карточек персонажей, и все их характеристики являются равными уровню монстра, кроме характеристики «Инициатива» – она равна 1. Таким образом, монстры имеют следующие характеристики:

Вид монстра	Магия	Стрельба	Ближний бой	Защита	Инициатива
Монстр 3-го уровня	3	3	3	3	1
Монстр 4-го уровня	4	4	4	4	1

После окончания каждого раунда жизненная энергия монстров, которые не были уничтожены в нём, восстанавливается до максимума – все отметки повреждений от их фишек убираются.

У Манतिकоры жизненная энергия не восстанавливается.

3.8. Восстановление жизненных сил (лечение)

В свой ход Игрок может восстановить 1 очко жизненной силы своего персо-



нажа, используя для этого 2 очка инициативы. Он объявляет об этом другим Игрокам и передвигает маркер по шкале жизни на карточке персонажа на единицу в сторону увеличения. Восстановить за один ход можно и большее количество очков жизненной энергии, если для этого у Игрока хватает очков инициативы (соотношение: 2 очка инициативы = 1 очко жизненной энергии).

Маг в свой ход может восстанавливать жизненную энергию персонажам других Игроков. Для этого он должен находиться на соседней клетке с персонажем, жизненную энергию которого восстанавливает. Расход очков инициативы такой же: 2 очка инициативы = 1 очко жизненной энергии.

Восстанавливать жизненную энергию сверх максимального уровня нельзя. Восстановление жизненной силы погибших персонажей невозможно.

Ход монстров

Ходы монстров начинаются после того, как все Игроки сделали свой ход. Перемещение фишек монстров выполняет Игрок, который ходит первым (если кто-то из Игроков выбыл из игры – эта обязанность переходит к выбывшему Игроку).

3.9. Перемещение монстров

Первыми перемещаются фишки монстров, которые находятся ближе всего к локации «Город», независимо от уровня и вида монстров.

Обычные монстры 3-го и 4-го уровней каждый ход перемещаются в направлении локации «Город» по проложенным дорогам и по клеткам локаций. За один ход монстр проходит одну клетку.

Агрессивные монстры стремятся к Городу не разбирая дороги, кратчайшим путём. За каждый ход агрессивный монстр проходит одну клетку поля по направлению к локации «Город», независимо от того, есть в этой клетке жетон дороги или нет.

На рисунке показаны маршруты движения обычного (жёлтые стрелки) и агрессивного (пурпурные стрелки) монстров.

Если один монстр блокирует проход другому, то фишка заблокированного монстра в этот ход не перемещается.

3.10. Получение монстрами артефактов и заклинаний.

Если *обычный монстр* оказался не далее двух клеток от локации с артефактами или заклинаниями, то такой монстр кратчайшим путём следует в эту локацию. Кратчайший путь прокладывается без учёта того, есть в клетках жетоны дороги или нет. При этом за один ход монстр проходит одну клетку.

После прихода в локацию монстр получает один сильнейший артефакт (заклинание) из имеющихся в локации.





Полученный артефакт (заклинание) укладывается под подставку фишки монстра и перемещается вместе с ней.

После получения артефакта (заклинания) монстр также кратчайшим путём возвращается на дорогу и продолжает движение к локации «Город» по дорогам.

Агрессивные монстры не реагируют на локации и не собирают артефакты и заклинания.

Пурпурной линией обозначена зона вокруг локации, при нахождении в которой монстр направляется в локацию за артефактом



3.11. Атака монстра

Обычный монстр атакует персонажа, если тот стоит у него на пути к локации «Город». При этом монстр не перемещается, а выполняет одну атаку персонажа по правилам боя. Вид атаки монстра определяется карточкой случайного боя, которую Игрок берёт из колоды в закрытую. Если у монстра есть при себе артефакт – его значение прибавляется к соответствующим характеристикам монстра. Если монстр имеет при себе заклинание – он использует его при первой же магической атаке.

Агрессивный монстр атакует любого персонажа, который на момент начала хода такого монстра (монстр ещё не перемещался) оказался с ним на соседних клетках. Если на соседних клетках находится несколько персонажей – монстр атакует того персонажа, который ближе всего к локации «Город». Если персонажи расположены на равном расстоянии от локации «Город» - монстр атакует того персонажа, у которого ниже значение инициативы.

Если в результате атаки персонаж погибнет – **агрессивный монстр** становится на клетку, которую занимал погибший персонаж. Если персонаж остался жив – **агрессивный монстр** остаётся на месте.

3.12. Последствия прихода монстра в локацию «Город»

Если обычный или агрессивный монстр вошёл в локацию «Город» - все персонажи немедленно получают урон, равный уровню монстра. Обычный монстр 3-го или 4-го уровней в локации «Город» больше не перемещается и первым никого не атакует.

Агрессивный монстр в локации «Город» атакует персонажей, оказавшихся с ним на соседних клетках, но, в случае их гибели, не перемещается на клетку, которую занимал этот персонаж.

Пример движения обычного и агрессивного монстров:

Обычный монстр (маршрут движения обозначен жёлтыми стрелками) движется по дорогам, посещает локацию, к которой он приблизился на две клетки, и, также по дорогам, продолжает движение к Городу.

Агрессивный монстр (маршрут движения обозначен пурпурными стрелками) движется напрямую к Городу, игнорируя и другие локации, и дороги.



3.13. Восстановление жизненных сил монстров

Уберите жетоны отметок, которыми был отмечен урон, полученный монстрами в текущем раунде – жизненные силы монстров полностью восстанавливаются.

Ход Мантикоры

3.14. Мантикора пробуждается и начинает перемещаться после того, как погиб первый из монстров. Перемещение фишки Мантикоры выполняет Игрок, который ходит первым (если кто-то из Игроков выбыл из игры – эта обязанность переходит к выбывшему Игроку).

Если любой из персонажей оказался на клетке, соседней с локацией «Пещера Мантикоры», – Мантикора немедленно пробуждается.

Если персонаж атаковал спящую Мантикору – она пробуждается и выполняет ответную атаку по обычным правилам.

3.15. Мантикора начинает двигаться к Городу в тот же ход, в котором произошло её пробуждение.



3.16. Мантикора перемещается по Огненному пути (клетки, обозначенные на поле красными стрелками), и проходит по одной клетке каждый ход. Огненный путь начинается от пещеры Мантикоры и завершается в Городе.

Если на пути Мантикоры оказывается монстр – она уничтожает его и продолжает движение (фишка монстра снимается с игрового поля).

Если на пути Мантикоры оказывается персонаж – она атакует его по таким же правилам, как и обычные монстры (п.3.11).



Мантикора не реагирует на локации и не собирает артефакты и заклинания.

3.17. Если Мантикора вошла в локацию «Город» - игра немедленно заканчивается победой Мантикоры.

Учёт повреждений от монстров, находящихся в локации «Город»

3.18. За каждого монстра, который находится в локации «Город», персонажи получают по 1-й единице урона в конце каждого полного раунда, который монстр простоял в Городе. Персонажи будут получать урон, пока монстр (монстры) в локации «Город» не будет уничтожен.

4. Окончание игры

4.1. Как только выполнено одно из условий окончания 2-го этапа – игра заканчивается победой Игроков или Мантикоры.

5. Дополнительные правила

Как сделать игру проще?

5.1. Если Вы не успеваете за темпом игры – откажитесь от движения монстров. В этом варианте игры монстры просто остаются на месте, не перемещаются и не атакуют персонажей первыми. Монстры выполняют только ответные атаки, если их атаковал персонаж.

5.2. Мантикора перемещается и атакует как обычно. Пробуждение Мантикоры происходит после убийства первого монстра или в конце 5-го раунда.

Как сделать игру сложнее?

5.3. Увеличьте инициативу монстров

Базовый параметр инициативы у монстров равен 1. Начинайте последовательно увеличивать этот показатель от игры к игре (2, 3 и т.д.), пока он не станет равен уровню монстра. Если Вы увеличили уровень инициативы монстров, то для них применяются следующие **дополнительные правила**:

Монстр движется на столько клеток, сколько неиспользованных очков инициативы у него есть. Если по правилам игры сложились условия, при которых монстр должен атаковать персонажа – монстр выполняет столько атак, сколько у него имеется неиспользованных очков инициативы. Если монстр уничтожил персонажа, но у него ещё остались неиспользованные Очки инициативы, – монстр продолжает движение и атаки, пока не использует их полностью.

5.4. Скройте артефакты

Расположите артефакты скрытно таким образом:

а) Возьмите стопки с магическими артефактами (шлем, амулет) и заклинаниями, переверните их рубашками вверх и несколько раз поменяйте стопки местами так, чтобы Игроки не знали, артефакты какого вида в какой стопке находятся;

б) Не подсматривая содержимое стопок, разложите их рубашками вверх в локациях для магических артефактов и заклинаний (такие локации состоят из 3-х клеток). Таким же способом разместите в локациях и физические артефакты (сапоги, щит, меч, лук). Жетоны этих артефактов выкладываются в локации, которые состоят из 4-х клеток. В одну локацию можно класть только одну стопку артефактов.

При скрытых артефактах действуют следующие дополнительные правила:

1. Артефакты в локации остаются скрытыми до того момента, пока в локацию не войдёт любой из персонажей Игроков – после этого артефакты в такой локации открываются и их могут видеть все Игроки.

2. Если в локацию, артефакты в которой скрыты, входит обычный монстр – под его подставку подкладывается, рубашкой вверх, верхний артефакт из стопки.

3. При столкновении монстра, у которого есть скрытые артефакты, с персонажем любого из Игроков, все артефакты монстра открываются и в дальнейшем перемещаются вместе с фишкой монстра в открытом виде (изображением вверх).

Уважаемые Игроки! Мы уделяем много внимания контролю качества нашей продукции. Тем не менее, иногда возможны случаи поставки поврежденных компонентов или их незначительная нехватка. Если Вы столкнулись с этим – пожалуйста, сообщите нам, и мы предоставим недостающие компоненты или заменим повреждённые. Контакты для обращения Вы можете найти на нашем сайте

www.bombatgame.com