

ПУТЬ ГЕРОЯ



Правила

Вкратце об игре

Могучими героями не рождаются — или становятся. Раса, класс, мировоззрение, навыки, черты и снаряжение — вот что делает рядового персонажа идеальным искателем приключений, готовым сокрушить все преграды на пути к богатству и славе.

В этой игре вы и ваши соперники соревнуетесь в сотворении величайшего в мире фэнтезийного героя, готовящегося отправиться в главное приключение своей жизни.

Бросайте и выбирайте кубики, чтобы улучшить характеристики своего персонажа. Покупайте оружие и броню, с которым ему было бы не стыдно спуститься в подземелье. Тренируйте его, чтобы выработать навыки и развить особые черты, без которых нечего и начинать опасное странствие. Заработайте звёзды репутации за создание идеального персонажа. В игре побеждает участник с самой высокой репутацией. Без сомнения, его герой легко справится с любыми испытаниями.

Состав игры

Мешочек для кубиков

60 золотых

73 кубика характеристик

- 10 зелёных
- 10 синих
- 10 красных
- 10 фиолетовых
- 10 чёрных
- 10 белых
- 13 золотых

6 планшетов персонажей

6 жетонов харизмы

101 карта

- 4 карты-памятки
- 6 карт класса
- 16 карт предыстории
- 17 карт мировоззрения
- 53 карты рынка
- 5 карт инициативы

12 фишек персонажа

(по 2 для каждого класса)

Правила игры

Перед началом первой партии аккуратно выдавите планшеты персонажей и жетоны золотых из картонных листов. Аккуратно выдавите из планшетов жетоны харизмы (находятся на планшете «Драконид») и пустые жетоны (они не понадобятся в игре, можете их выбросить).



Планшет персонажа

Планшет персонажа — это область, в которой отслеживается развитие вашего героя на протяжении всей игры. На планшете есть клетки (пазы) для 18 кубиков. Они объединены в 6 рядов характеристик. Кроме того, на планшете находятся клетки для размещения карт навыков, черт, оружия и брони. Здесь же отражаются изменения в мировоззрении персонажа. Все планшеты двусторонние: одна сторона изображает героя-мужчину, а другая — героя-женщину. Они отличаются только внешним видом.



1. Раса

На каждом планшете персонажа показан представитель определённой расы. Каждая раса по-своему влияет на финальные значения характеристик, налагая на некоторые из них бонусы и штрафы.

2. Класс

Класс персонажа — это его специализация. Игроки получают карту класса во время подготовки к партии и выкладывают её на эту клетку.

3. Мировоззрение

Мировоззрение персонажа определяет его личность, а также отношение к миру и его обитателям. Игроки получают карту мировоззрения во время подготовки к партии и выкладывают её на эту клетку.

4. Ряды характеристик

Шесть характеристик определяют физические, психические и социальные возможности персонажа. Каждый ряд характеристики включает в себя:

- А. Название характеристики.** Сила (СИЛ), ловкость (ЛОВ), выносливость (ВЫН), интеллект (ИНТ), мудрость (МДР) и харизма (ХАР).
- Б. Клетки.** Каждый ряд характеристики состоит из 3 клеток. По ходу игры они будут заполняться кубиками и к концу партии заполнятся все. Сумма значений на кубиках одного ряда определит финальное значение соответствующей характеристики персонажа.
- В. Действие характеристики.** Выложив кубик в ряд характеристики, игрок может выполнить действие, связанное с этой характеристикой. В каждом ряду указан символ-подсказка по действию.
- Г. Бонус или штраф расы.** Некоторые расы дают бонус или штраф к определённым характеристикам. Бонусы и штрафы применяются во время финального подсчёта репутации.

5. Предыстория

Предыстория открывает тайны прошлого персонажа. Игроки получают карту предыстории во время подготовки к партии и выкладывают её на эту клетку.

6. Области для карт рынка

Вокруг планшета расположены 4 области для размещения карт рынка, приобретаемых по ходу игры: оружия, брони, черт и навыков.

7. Финальный подсчёт репутации

Памятка по получению звёзд репутации в конце игры.

Кубики и мешочек

На протяжении партии участники будут доставать кубики из мешочка и размещать их в рядах характеристик своих планшетов персонажей. Вытягивая кубики, нельзя смотреть в мешочек. Если игрок вытаскивает больше кубиков, чем нужно, он возвращает их все в мешочек и вытягивает снова.

Карты-памятки

Каждый игрок получает карту-памятку. На её лицевой стороне кратко описаны фазы раунда. Обратная сторона используется для подсчёта звёзд репутации в конце игры.

Карты класса

Каждый игрок получает карту класса, определяющую род деятельности его персонажа. Карты класса двусторонние, и игрок сам выбирает, какую сторону использовать. У каждого класса свои целевые характеристики и особая способность.



1. Целевые характеристики

Показывают желаемые значения характеристик и количество звёзд репутации, которое получит игрок, если достигнет этих значений к концу партии.

2. Название карты

3. Способность класса

Каждый класс наделяет игрока уникальной способностью.

4. Цвет класса

Определяет, кубики какого цвета принесут игроку дополнительные звёзды репутации в конце партии.

Карты предыстории

Каждый игрок получает карту предыстории своего персонажа, описывающую прошлые достижения героя и дающую возможность получить дополнительные звёзды репутации в конце партии.



1. Таблица характеристик

Состоит из 18 клеток в шести рядах характеристик. На 6 из этих клеток изображены кубики характеристик определённого цвета.

2. Название карты

3. Предыстория

4. Награда (звёзды репутации)

В конце партии игроки получают звёзды репутации за кубики, находящиеся на отмеченных клетках таблицы характеристик и совпадающие с указанным цветом. Числа под символами звёзд показывают, сколько кубиков должно совпасть, чтобы игрок получил отмеченное на символе количество звёзд репутации. **Пример:** игрок выложил 4 кубика так, как указано в таблице характеристик. В конце игры он получит 3 звезды репутации.

Карты мировоззрения

Каждый игрок получает карту мировоззрения для отслеживания меняющихся нравственных ценностей своего персонажа. В конце партии игроки получают или теряют звёзды репутации в зависимости от положения фишки персонажа на карте мировоззрения.



1. Название карты

2. Таблица мировоззрения

Показывает 9 возможных клеток для размещения фишки персонажа, а также то, как повлияет на репутацию игрока тяготение его героя к добру или злу и хаосу или порядку.

3. Начальное мировоззрение

В начале партии фишка персонажа каждого игрока занимает центральную клетку карты мировоззрения.

Карты рынка

В процессе партии игроки покупают карты рынка и, таким образом, улучшают своих персонажей.



1. Стрелка

Перемещает фишку персонажа на карте мировоззрения игрока в указанном направлении на 1 клетку.

2. Стоимость

Сумма золотых, нужная для покупки карты на рынке.

3. Ранг карты

Используется для сбора колоды рынка при подготовке к игре.

4. Название карты

5. Описание способности карты

6. Художественный текст

7. Тип карты рынка

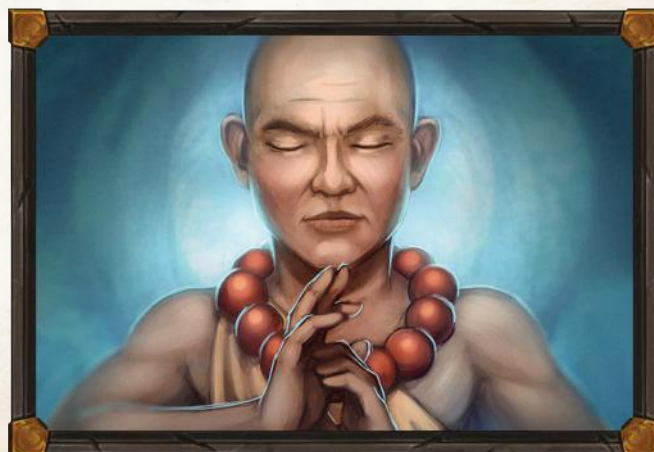
Относит карту рынка к оружию, броне, черте или навыку.

Карты **оружия** дают игроку постоянно действующие способности или бонусы. На каждой карте оружия указан символ одной или двух рук, определяющий, сколько рук нужно персонажу, чтобы пользоваться этим оружием. У игрока не может быть карт оружия, дающих в сумме больше двух символов рук.

Броня бывает трёх типов: кольчужная, кожаная и волшебная. Карты брони не дают никаких способностей, но приносят дополнительные звёзды репутации в конце партии. У игрока может быть сколько угодно карт брони, включая броню разного типа.

Карты **навыков** наделяют персонажа особыми способностями, которыми он может пользоваться в ходе партии, но которые изменяют его мировоззрение после каждого использования. У игрока может быть сколько угодно карт навыков.

Карты **черт** меняют мировоззрение персонажа в момент своей покупки. Выполнив условия, указанные на этих картах, игрок получит дополнительные звёзды репутации в конце партии. У игрока может быть сколько угодно карт черт.



Карты инициативы

Карты инициативы нужны для упорядочивания игрового процесса. В начале каждого раунда на карты инициативы выкладываются кубики и золотые, после чего игроки по очереди выбирают по 1 карте. Цифры на картах определяют очерёдность хода игроков во время совершения покупок на рынке. Символ золотого в правом верхнем углу некоторых карт напоминает о том, что в фазе обновления на них нужно выложить по 1 золотому из запаса, если на этих картах ещё нет золотых.



Подготовка к игре

The diagram illustrates the setup for a two-player game. It features a central game board with various sections and components around it, connected by numbered red dashed lines indicating the setup sequence:

- 1:** Place the 'Путь Героя' (Hero's Path) card on the board.
- 2:** Place the 'Правдолюбец' (Truthseeker) card on the board.
- 3:** Place the 'Бард' (Bard) card on the board.
- 4:** Place the 'Путь Героя' (Hero's Path) card on the board.
- 5:** Place the 'Путь Героя' (Hero's Path) card on the board.
- 6:** Place the 'Путь Героя' (Hero's Path) card on the board.
- 7:** Place the 'Путь Героя' (Hero's Path) card on the board.
- 8:** Place the 'Путь Героя' (Hero's Path) card on the board.
- 9:** Place the 'Путь Героя' (Hero's Path) card on the board.
- 10:** Place the 'Путь Героя' (Hero's Path) card on the board.
- 11:** Place the 'Путь Героя' (Hero's Path) card on the board.
- 12:** Place the 'Путь Героя' (Hero's Path) card on the board.

Пример подготовки к игре вдвоём

1. Каждый игрок бросает 1 кубик. Тот, кто выкинул наибольший результат, становится первым игроком (при ничьей претенденты перебрасывают кубики). Уберите все 73 кубика в мешочек и вручите его первому игроку.
2. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый участник выбирает планшет персонажа и решает, на какой стороне — мужской или женской — он будет играть (выбор стороны не влияет на игровой процесс).
3. Каждый игрок берёт 5 золотых. Помимо этого, третий по очерёдности игрок получает дополнительно 1 золотой, а четвёртый — 2 золотых. Все оставшиеся золотые образуют **золотой запас**.
4. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый участник берёт случайный кубик из мешочка и карту класса соответствующего цвета, а затем выбирает сторону этой карты.
***Пример:** игрок вытаскивает белый кубик, берёт белую карту класса со сторонами «Клирик» и «Паладин» и выбирает паладина.*
 Если игрок достаёт золотой кубик или кубик цвета другого игрока, он вытаскивает новый кубик, и так до тех пор, пока ему не достанется кубик уникального цвета. На этом этапе золотые кубики не приносят золотые. Как только все игроки получают по карте класса, вытянутые кубики возвращаются в мешочек. При желании игроки могут не вытаскивать кубики из мешочка, а выбрать карты класса самостоятельно, начав с последнего игрока и далее против часовой стрелки.
5. Перемешайте по отдельности колоды карт предыстории и мировоззрения. Раздайте по 1 карте из обеих колод каждому игроку. Также каждый игрок получает карту-памятку. Все незадействованные карты предыстории и мировоззрения, а также памятки возвращаются в коробку.
6. Каждый игрок помещает полученные карты мировоззрения и предыстории на предназначенные для них клетки своего планшета персонажа и берёт 2 фишки персонажа цвета своего класса. Одна из фишек выкладывается на центральную клетку карты мировоззрения, а вторая — на карту класса.
7. Разделите карты рынка по рангу на две стопки: с 1 точкой и с 2 точками (точки указаны в правом верхнем углу карт). При игре втроём сбросьте по 3 карты из каждой стопки, а при игре вдвоём — по 7 карт. По отдельности перемешайте каждую стопку и поместите стопку карт с 1 точкой поверх стопки карт с 2 точками. Так у вас получится **колода рынка**. Сброшенные карты образуют **стопку сброса**, положите её рядом с колодой рынка лицевой стороной вверх.
8. Создайте рынок, взяв из колоды рынка число карт, равное количеству игроков плюс один (3, 4 или 5 карт при игре вдвоём, втроём или вчетвером соответственно). Положите их в один ряд в центре стола лицевой стороной вверх.
9. Выложите карты инициативы в центре стола в порядке увеличения цифр. При игре втроём верните в коробку карту «5». При игре вдвоём верните в коробку карты «4» и «5». Таким образом, число карт инициативы будет равно числу открытых карт рынка. Карты инициативы двусторонние, и на каждой стороне указано, при каком количестве игроков она используется.
10. Выложите по 1 золотому на каждую некрайнюю карту:
 - При игре вдвоём выложите 1 золотой на карту «2».
 - При игре втроём выложите по 1 золотому на карты «2» и «3».
 - При игре вчетвером выложите по 1 золотому на карты «2», «3» и «4».
11. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый участник берёт случайные начальные кубики из мешочка. Число кубиков равно количеству игроков плюс четыре: 6, 7 или 8 кубиков при игре вдвоём, втроём или вчетвером соответственно.
12. Каждый игрок бросает начальные кубики и раскладывает их по рядам характеристик своего планшета персонажа, учитывая следующее:
 - Каждый ряд характеристики заполняется кубиками слева направо.
 - При подготовке к игре действия характеристик игнорируются.
 - За каждый ряд характеристики, заполненный 3 кубиками, игрок получает 1 золотой.
 - За каждый золотой кубик, выложенный на планшет персонажа, игрок получает 2 золотых.***Исключение:** игрок с картой класса «Вор» берёт 4 золотых вместо 2 за каждый выложенный золотой кубик.*
13. Первый игрок начинает партию.



Игровой раунд

Игра длится несколько раундов, каждый из которых разделён на 4 фазы: фазу броска, фазу кубиков, фазу рынка и фазу обновления.

ФАЗА БРОСКА

В этой фазе первый игрок достаёт из мешочка число кубиков, равное количеству карт инициативы, и бросает их.

- При игре вдвоём бросьте 3 кубика.
- При игре втроём бросьте 4 кубика.
- При игре вчетвером бросьте 5 кубиков.

Затем первый игрок помещает кубик с наименьшим значением на карту инициативы «1», кубик со следующим по старшинству значением — на карту «2», и так далее, пока на всех картах инициативы не окажется по кубику. Это **резерв кубиков** текущего раунда.

Если на нескольких кубиках выпали одинаковые значения, первый игрок сам выбирает, в каком порядке их разместить.

Пример: играют трое. В центре стола лежат 4 карты инициативы. На карты «2» и «3» выложено по 1 золотому. Первый игрок — Егор. Он достаёт из мешочка 4 кубика и бросает их. На зелёном кубике выпадает 6, на красном — 1, на золотом — 4 и на фиолетовом — 6. Егор переносит их на карты инициативы в порядке возрастания значений: красный кубик отправляется на карту «1», золотой — на «2», фиолетовый, по решению Егора, — на «3» и зелёный — на «4».



ФАЗА КУБИКОВ

В этой фазе, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый участник выбирает 1 карту инициативы, переносит с неё кубик на свой планшет персонажа, получает золотые (если возможно) и выполняет действие характеристики (если хочет).

Выбор карты инициативы. Игрок выбирает одну из доступных карт инициативы и кладёт перед собой с её кубиком и возможным золотым.

Размещение кубика. Игрок переносит кубик с выбранной карты инициативы на крайнюю левую пустую клетку любого своего ряда характеристики.

Получение золотых. Теперь игрок получает:

- 1 золотой, если тот лежал на карте инициативы;
- 1 золотой из запаса, если игрок только что поместил кубик на последнюю клетку ряда характеристики;
- 2 золотых из запаса, если игрок только что поместил золотой кубик.



Выполнение действия характеристики (необязательно). Поместив кубик в ряд характеристики, игрок может выполнить соответствующее ей действие.



Сила. Поместив кубик в ряд силы, игрок может перевернуть любой кубик на своём планшете персонажа на противоположную грань. *Пример: игрок может превратить значение 1 в 6, 2 в 5 и т. д.*



Ловкость. Поместив кубик в ряд ловкости, игрок может поменять местами любые 2 кубика на своём планшете персонажа. Этим действием нельзя менять значения на кубиках и переносить кубики на пустые клетки планшета.



Выносливость. Поместив кубик в ряд выносливости, игрок может увеличить или уменьшить значение любого кубика на своём планшете персонажа на 1. Этим действием нельзя изменить значение 1 на 6 и наоборот.



Интеллект. Поместив кубик в ряд интеллекта, игрок может перебросить любой кубик на своём планшете персонажа. Сделав бросок, игрок решает, принять ли новое значение на кубике или оставить изначальное, а затем возвращает кубик на клетку планшета, с которой он его взял.



Мудрость. Поместив кубик в ряд мудрости, игрок может передвинуть фишку персонажа на своей карте мировоззрения на 1 клетку вверх, вниз, влево или вправо.



Харизма. Поместив кубик в ряд харизмы, игрок получает 1 жетон харизмы. Игрок сможет потратить жетоны харизмы в фазе рынка текущего раунда при покупке карты рынка: каждый жетон заменяет 1 золотой.

Запомните:

- Действием характеристики можно манипулировать не только кубиком, выложенным в текущем раунде, но и любыми другими кубиками на планшете.
- В фазе кубиков каждый игрок может выполнить не более 1 действия характеристики.
- Перемещения и изменения значений на кубиках не дают игроку дополнительные действия характеристик.

Пример: игрок кладёт кубик в ряд ловкости и выполняет действие ловкости — меняет местами кубики из рядов харизмы и силы. Выполнение действия не приносит ему дополнительные действия харизмы и силы.

После того как каждый игрок сделает ход, в центре стола останется 1 карта инициативы, не выбранная никем.

Пример: Егор выбирает карту инициативы «2» (см. рис. на с. 8). Он забирает 1 золотой с карты и переносит её золотой кубик на свою 2-ю клетку ряда силы. Добавление золотого кубика на планшет персонажа приносит ему ещё 2 золотых. Далее Егор выполняет действие силы и меняет значение синего кубика из ряда выносливости с 1 на 6. (Это не приносит ему действие выносливости и 1 золотой за повторное заполнение ряда выносливости.)



ФАЗА РЫНКА

В этой фазе каждый игрок получает возможность купить 1 карту на рынке. Порядок хода в фазе рынка определяется цифрами на картах инициативы, выбранных игроками в фазе кубиков. Игрок с наименьшей цифрой на карте инициативы покупает карту рынка первым. Затем карту рынка покупает игрок со следующей в порядке возрастания цифрой и так далее.

Чтобы купить карту рынка, игрок выплачивает стоимость, указанную в её правом верхнем углу. При желании он может использовать имеющиеся у него жетоны харизмы: каждый такой жетон даёт скидку в 1 золотой. Потраченные золотые возвращаются в золотой запас. Затем игрок помещает карту в предназначенную для неё область на планшете персонажа. В этой фазе рынок не пополняется новыми картами.

- У игрока может быть сколько угодно **карт брони, черт и навыков**.
- У игрока не может быть **карт оружия**, дающих в сумме больше 2 символов рук. В любой момент игрок может убрать своё оружие в стопку сброса. Это позволит ему экипировать персонажа новым оружием.
- Если игрок покупает **карту черты**, он тут же перемещает фишку персонажа на карте мировоззрения на 1 клетку в направлении, указанном стрелкой на этой карте черты (если возможно).
- Если игрок покупает **карту навыка**, он может тут же её использовать (см. подробнее на с. 11).

Если игрок не может или не хочет покупать карту, он должен выбрать карту на рынке и убрать её в стопку сброса. Сделав это, он берёт 2 золотых из запаса.

После того как игрок приобретёт или сбросит карту рынка, он возвращает свою карту инициативы в ряд карт инициативы в центре стола. Это поможет игрокам легко определить, чей ход следующий.

Все игроки могут просматривать стопку сброса в любой момент.

Пример: в фазе кубиков первый игрок Егор выбрал карту инициативы «2», следующий игрок Ирина выбрала карту «1», а последний игрок Кирилл — карту «3». В фазе рынка Ирина ходит первой, поскольку выбрала карту инициативы «1». Так как играют трое, на выбор игрокам доступны 4 карты рынка. Ирина хочет приобрести карту «Безрассудный» стоимостью 6 золотых. Также она решает потратить жетон харизмы. Ирина возвращает 5 золотых в запас, сбрасывает жетон харизмы и кладёт карту «Безрассудный» рядом с пометкой «Черты» своего планшета персонажа, а затем перемещает фишку персонажа на 1 клетку на карте мировоззрения в направлении, указанном стрелкой на карте «Безрассудный». Следующим ходит Егор, поскольку ранее выбрал карту инициативы «2». Он решает не покупать карту рынка: он сбрасывает с рынка карту «Кожаные перчатки» и берёт 2 золотых из запаса. На выбор Кириллу остаются 2 карты рынка. Он решает купить карту «Боевой посох».



ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

В этой фазе игроки готовятся к следующему раунду.

1. Игроки сбрасывают все свои оставшиеся жетоны харизмы.
2. Каждый игрок может восстановить 1 использованную карту навыка, повернув её вертикально (см. подробнее на с. 11). Он вновь сможет воспользоваться её способностью в будущем раунде.
3. Первый игрок возвращает кубик, оставшийся в резерве кубиков, в мешочек и сбрасывает оставшиеся карты рынка (он не получает за это золотые).
4. Первый игрок открывает новые карты рынка для следующего раунда (их число равно числу карт инициативы). Если колода рынка закончилась, а на рынок нужно выложить ещё 1 или несколько карт, первый игрок перемешивает стопку сброса (все карты с 1 и 2 точками). Она становится новой колодой, из которой игрок добывает необходимые карты для рынка.
5. Первый игрок выкладывает 1 золотой на каждую некрайнюю карту инициативы, на которой ещё нет золотого. На карте инициативы никогда не может быть больше 1 золотого.
6. Первый игрок передаёт мешочек для кубиков своему соседу слева. Тот становится первым игроком следующего раунда.

Использование карт навыков

Купленную на рынке карту навыка можно сразу же использовать.

Чтобы воспользоваться картой навыка, игрок должен переместить фишку персонажа на карте мировоззрения на 1 клетку в направлении стрелки, указанной в описании карты навыка. Затем он применяет особую способность карты, если желает. Наконец игрок поворачивает карту боком, чтобы показать, что её нельзя будет использовать вновь, пока она не **восстановится** (не повернётся вертикально).

- Если игрок не может переместить фишку персонажа на карте мировоззрения в нужном направлении, то он не может воспользоваться картой навыка.
- Карту навыка можно использовать, только если она повернута вертикально.
- Карту навыка можно использовать в любой момент игры (даже во время чужого хода), если только на ней не сказано обратное.
- Каждый игрок может восстановить не более 1 карты навыка за раунд и только в фазе обновления.

Получение золотых

В игре есть четыре способа получить золотые (не считая особые способности некоторых карт навыков, оружия и класса).

- Игрок получает 2 золотых, выложив золотой кубик на планшет персонажа.
- Игрок получает 2 золотых, сбросив карту с рынка, вместо того чтобы её купить.
- Игрок получает 1 золотой, выложив 3-й кубик в ряд той или иной характеристики.
- Игрок получает 1 золотой, выбрав карту инициативы с золотым.

Конец игры

Партия заканчивается в конце раунда, в течение которого игроки целиком заполнили кубиками ряды характеристик своих планшетов персонажей. Игроки подсчитывают, сколько звёзд репутации они набрали, и определяют победителя.

Финальный подсчёт репутации

Игроки получают звёзды репутации во время финального подсчёта репутации (и не раньше). Для начисления звёзд каждый игрок использует фишку персонажа со своей карты класса и обратную сторону карты-памятки.

Целевые характеристики. На карте класса игрока указаны целевые значения каждого ряда характеристики и то, сколько звёзд репутации он получает, достигнув каждого из этих значений. Игрок складывает значения на всех кубиках из ряда характеристики, увеличивает или уменьшает сумму на величину возможного бонуса или штрафа, отмеченного на планшете персонажа и картах оружия, а затем сравнивает получившийся результат с целевым значением на карте класса.

- Если целевое значение указано числом, то финальное значение характеристики должно быть равно этому числу. Если оно больше или меньше, игрок не получает звёзды репутации. **Пример:** 17.
- Если целевое значение указано диапазоном, то финальное значение характеристики должно находиться в пределах этого диапазона. **Пример:** 16—17.
- Если целевое значение указано числом со знаком плюс, то финальное значение характеристики должно быть равно этому числу или превышать его. **Пример:** 14+.



Кубики цвета класса. Каждый кубик на планшете персонажа, совпадающий по цвету с классом игрока, приносит ему 1 звезду репутации.

Карта мировоззрения. Каждый игрок смотрит, какую клетку занимает его фишка персонажа на карте мировоззрения, и вычитает или прибавляет указанные на этой клетке звёзды репутации.

Карта предыстории. Если на планшете персонажа игрока имеются кубики, совпадающие по цвету и местоположению с кубиками, указанными на его карте предыстории, он получает звёзды репутации:

- 0 звёзд за 0—1 совпадение;
- 1 звезду за 2—3 совпадения;
- 3 звезды за 4—5 совпадений;
- 6 звёзд за все 6 совпадений.

Карты брони. Игроки получают звёзды репутации за наборы брони (1 или несколько карт одного типа) и за упоминание своего класса на картах брони.

Игроки раскладывают свои карты брони по типу в три набора: кольчужная, кожаная и волшебная броня. Каждый игрок подсчитывает, сколько карт брони у него в каждом наборе, и смотрит по таблице внизу карт, какому количеству звёзд репутации соответствует получившееся число. Также игрок получает ещё 1 звезду репутации за каждый набор, на картах которого упоминается цвет его класса. Эта награда даётся за набор, а не за каждую карту!

Пример: на персонажа-клирика (белый класс) надеты 4 предмета кольчужной брони, что суммарно приносит игроку 8 звёзд репутации — он получает 7 звёзд по таблице на картах кольчужной брони и ещё 1 звезду за упоминание своего класса на картах этого набора.

$$\begin{array}{r} 7 \\ +1 \\ \hline 8 \end{array}$$



Карты черт. Каждый игрок начисляет себе столько звёзд репутации, сколько указано на его картах черт.

Игрок с наибольшим числом звёзд репутации объявляется победителем!

- В случае ничьей побеждает претендент с наибольшим числом золотых.
- Если по-прежнему ничья, то побеждает претендент с наименьшим числом кубиков цвета своего класса на планшете персонажа.
- Если и тут ничья, претенденты счастливо делят победу... или играют новую партию!



Уточнения

Общее замечание. Если текст карты противоречит правилам игры, делайте так, как написано на карте.

«Взлом». Используя «Взлом» для покупки карты с верха колоды рынка, игрок не получает скидку (благодаря жетону харизмы, «Тяжёлому арбалету» и т. д.). Если купленная карта — карта черты, игрок обязан переместить фишку персонажа на карте мировоззрения, если это возможно.

«Дипломатия». Используя эту карту, вы поворачиваете её боком, но выбранную с её помощью карту навыка — нет. Игрок может воспользоваться «Дипломатией», чтобы изменить своё мировоззрение, но не применять эффект способности выбранной карты навыка.

«Длинный меч», «Ценный кинжал». Благодаря этому оружию значения на кубиках при подсчёте целевых характеристик могут стать выше 6. Эти карты оружия не учитываются при проверке условий карт черт, таких как «Безрассудный» и «Слабый». *Пример:* у игрока есть «Ценный кинжал». В его ряд силы выложены: синий кубик со значением 5, золотой с 6 и золотой с 5. Его финальное значение силы: $5 + (6 + 1) + (5 + 1) = 18$.

«Запугивание», «Лазание». Эти способности действуют лишь на кубики на картах инициативы, ещё не выбранных в фазе кубиков. Меняя положение кубиков на картах инициативы, игрок руководствуется обычными правилами фазы броска, как если бы был первым игроком.

«Ловкость рук». Перемещение кубика в результате использования «Ловкости рук» не приносит игроку действие характеристики и 1 золотой, если он перенёс кубик на последнюю клетку ряда характеристики. Переместив кубик, игрок смещает кубики влево, чтобы заполнить пустые места, если они есть.

«Обаятельный» (способность барда). Обе покупки делаются во время хода барда в фазе рынка текущего раунда. Один жетон харизмы даёт скидку только на одну покупку. Используя эту способность, вы не можете сбрасывать карты с рынка ради получения золотых.

«Обыск». Выбирая кубик из мешочка, игрок может смотреть в него. Если, используя «Обыск», игрок выкладывает на планшет персонажа золотой кубик, он получает 2 золотых из запаса.

«Опытный» (способность друида). Друид может вернуть любую карту из стопки сброса на рынок. Друид не заменяет карты, он добавляет к ним новую. Например, если играют четверо, то перед началом фазы рынка друид может добавить шестую карту на рынок из сброса.

«Ростовой щит». Если у игрока вообще нет карт брони либо все его наборы брони собраны полностью (то есть 5 предметов кольчужной брони, 4 кожаной или 3 волшебной), он не получает дополнительные звёзды репутации.

«Скрытность». Используя эту способность для покупки карты из стопки сброса, игрок не может попутно сбросить карту с рынка, чтобы получить 2 золотых. Делая покупку из стопки сброса, игрок может использовать жетоны харизмы. Если у игрока есть «Тяжёлый арбалет», он заплатит на 1 золотой меньше при покупке из стопки сброса.

«Убеждение». Если, используя «Убеждение», игрок выкладывает на планшет персонажа золотой кубик из резерва кубиков, он получает 2 золотых из запаса. Меняя положение кубиков на картах инициативы, игрок руководствуется обычными правилами фазы броска, как если бы был первым игроком.

Варианты игры

Меньше случайности при подготовке

Если вы хотите уменьшить фактор случайности при подготовке к игре, раздайте каждому участнику по 1 кубик каждого цвета класса (зелёный, синий, красный, белый, фиолетовый и чёрный), вместо того чтобы предлагать вытягивать кубики из мешочка. Затем при игре втроём раздайте каждому участнику в дополнение к этим 6 кубикам ещё и по 1 золотому кубик, а при игре вчетвером — по 2. Участники бросают все кубики и помещают их на свои планшеты персонажей, как в обычной игре.

Случайная колода рынка

При подготовке к игре перемешайте полную колоду рынка, не разделяя её на стопки карт с 1 и 2 точками, а затем уберите из неё карты в стопку сброса (при игре втроём — 6 карт, а при игре вдвоём — 14), если нужно. Это добавит игре разнообразия.

Дружественный рынок

В фазе рынка, если игрок решает взять 2 золотых вместо того, чтобы купить карту, он не сбрасывает карту с рынка. Способности, срабатывающие при сбросе карты с рынка, по-прежнему действуют.

Короткая партия

При подготовке к игре каждый участник достаёт из мешочка, бросает и выкладывает на планшет персонажа на 2 кубика больше. Таким образом, число кубиков, которое получает каждый участник, равно количеству игроков плюс шесть (8, 9 и 10 кубиков при игре вдвоём, троём и четвером соответственно). При игре троём и четвером третий и четвёртый игроки не получают дополнительные золотые при подготовке к игре.

Одиночная игра

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка проходит по правилам игры вдвоём, но со следующими изменениями:

- Подготовьте к игре только 1 планшет персонажа.
- Уберите в коробку карту рынка «Дипломатия» и подготовьте колоду рынка, как при игре вдвоём.
- Достаньте из мешочка 1 золотой кубик и отложите его в сторону. Это **вражеский кубик**.
- Создав рынок, откройте верхнюю карту из колоды рынка и поместите её рядом со стопкой сброса. Эта карта положит начало **стопке мусора**.
- Достаньте 6 кубиков из мешочка, бросьте их и поместите на планшет персонажа.

Игровой раунд

ФАЗА БРОСКА

Фаза проходит так же, как и в обычной игре.

ФАЗА КУБИКОВ

Игрок выбирает карту инициативы, переносит кубик на планшет персонажа и при желании выполняет соответствующее действие характеристики, как в обычной игре. Далее происходит следующее:

- Если игрок выбрал карту инициативы «1», он не бросает вражеский кубик.
- Если игрок выбрал карту инициативы «2», он забирает с неё 1 золотой и бросает вражеский кубик.
 - Если выпадает **1**, игрок убирает крайнюю левую карту на рынке в стопку мусора.
 - Если выпадает **2**, игрок убирает среднюю карту на рынке в стопку мусора.
 - Если выпадает **3**, игрок убирает крайнюю правую карту на рынке в стопку мусора.
 - Если выпадает **4—6**, ничего не происходит.
- Если игрок выбрал карту инициативы «3», он бросает вражеский кубик.
 - Если выпадает **1—2**, игрок убирает крайнюю левую карту на рынке в стопку мусора.
 - Если выпадает **3—4**, игрок убирает среднюю карту на рынке в стопку мусора.
 - Если выпадает **5—6**, игрок убирает крайнюю правую карту на рынке в стопку мусора.

Если ваш персонаж — **друид со способностью «Опытный»**, то у вас есть возможность вернуть карту из стопки сброса на рынок. Она становится четвёртой (крайней справа) картой в ряду. Далее происходит следующее:

- Выбрав карту инициативы «1», вы не бросаете вражеский кубик.
- Выбрав карту инициативы «2», вы забираете с неё 1 золотой и бросаете вражеский кубик.
 - Если выпадает **1**, уберите первую (крайнюю левую) карту на рынке в стопку мусора.
 - Если выпадает **2**, уберите вторую карту на рынке в стопку мусора.
 - Если выпадает **3**, уберите третью карту на рынке в стопку мусора.
 - Если выпадает **4**, уберите четвёртую (крайнюю правую) карту на рынке в стопку мусора.
 - Если выпадает **5—6**, ничего не происходит.
- Выбрав карту инициативы «3», вы бросаете вражеский кубик.
 - Если выпадает **1—2**, уберите первую (крайнюю левую) карту на рынке в стопку мусора.
 - Если выпадает **3**, уберите вторую карту на рынке в стопку мусора.
 - Если выпадает **4**, уберите третью карту на рынке в стопку мусора.
 - Если выпадает **5—6**, уберите четвёртую (крайнюю правую) карту на рынке в стопку мусора.

ФАЗА РЫНКА

Купите 1 карту из оставшихся на рынке или сбросьте её, чтобы получить 2 золотых, как в обычной игре. Затем уберите крайнюю левую карту на рынке в стопку сброса. Если на рынке ещё остались карты, уберите их в стопку мусора.



Истинный герой	≥ 38
Глава клана	34—37
Знаменитость	30—33
Приключенец	26—29
Наёмник	22—25
НИП	≤ 21

ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

Фаза проходит так же, как и в обычной игре, но с одним исключением: игрок не убирает вражеский кубик.

КОНЕЦ ИГРЫ

Партия заканчивается так же, как и в обычной игре.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ РЕПУТАЦИИ

Финальный подсчёт репутации проходит так же, как и в обычной игре. Помимо этого, игрок получает 1 звезду репутации за каждые 8 золотых, оставшихся у него к концу партии.

Определите по таблице слева, насколько хорошо вы справились.



Создатели игры

Автор игры: Кит Матейка

Развитие: Эрик Шлотман

Графический дизайнер: Луис Франсиско

Художник: Джон Ариоса

Редакторы: Хуан-Хуа Чай, Шелаг Реддинг, Джеффри Аллен, Дастин Шварц, Тодд Уолден и Корри Уолден.

Русское издание игры

Издатель: Crowd Games

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский

Выпускающий редактор: Филипп Кан

Редактор: Катерина Шевчук

Переводчик: Александр Петрунин

Корректор: Анна Полянская

Автор русского названия игры: Дмитрий Логачёв



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

Краткая памятка

Подготовка к игре

1. Бросьте кубик, чтобы определить первого игрока.
2. Выберите планшет персонажа и сторону (мужскую или женскую).
3. Возьмите 5 золотых (третий игрок берёт ещё 1 золотой, а четвёртый — ещё 2).
4. Возьмите случайный кубик из мешочка и карту класса соответствующего цвета. Выберите сторону.
5. Возьмите карту-памятку, карту предыстории и карту мировоззрения.
6. Разместите 2 фишки персонажа цвета его класса.
7. Соберите колоду рынка из стопок карт с 1 и 2 точками (сбросив 7 или 3 карты из каждой стопки при игре вдвоём или втроём соответственно).
8. Выложите число карт рынка, превышающее количество игроков на 1.
9. Выложите число карт инициативы, превышающее количество игроков на 1.
10. Положите по 1 золотому на некрайние карты инициативы.
11. Возьмите начальные кубики из мешочка: у каждого будет по 6, 7 или 8 кубиков при игре вдвоём, втроём или вчетвером соответственно.
12. Бросьте начальные кубики и поместите их на планшет персонажа. Получите дополнительные золотые.
13. Первый игрок начинает партию.

Описание раунда

1. Фаза броска

Первый игрок достаёт из мешочка кубики, бросает их и раскладывает по картам инициативы.

2. Фаза кубиков

В порядке хода каждый игрок выбирает карту инициативы.

- Поместите кубик на крайнюю левую свободную клетку одного из своих рядов характеристик.
- Если применимо, возьмите 1 золотой с карты инициативы, 2 золотых за размещение золотого кубика и 1 золотой за размещение кубика на последней клетке ряда характеристики.
- При желании выполните действие соответствующей характеристики.

3. Фаза рынка

Каждый игрок посещает рынок в порядке инициативы.

- Купите карту на рынке или сбросьте её, чтобы получить за это 2 золотых.
- Купив карту черты, переместите фишку персонажа на карте мировоззрения в направлении стрелки на 1 клетку, если возможно.
- Верните карту инициативы в центр стола.

4. Фаза обновления

- Каждый игрок сбрасывает жетоны харизмы и восстанавливает 1 карту навыка.
- Верните неиспользованный кубик из резерва в мешочек для кубиков и сбросьте карты, оставшиеся на рынке.
- Откройте новые карты рынка.
- Положите по 1 золотому на все некрайние карты инициативы без золотых.
- Передайте соседу слева мешочек для кубиков. Этот участник становится новым первым игроком.

