

**Правила настольной игры
«Последний бастион» (Last Bastion)**

Автор игры: Антуан Боза (Antoine Bauza)

Перевод на русский язык: Полина Басалаева, ООО «Настольные игры — Стиль Жизни» ©

Кучка героев только что украла могущественные реликвии Злой Королевы. Без них бессмертная правительница ослаблена; их возвращение – теперь её единственная цель.

Под натиском верховных магов, наши герои были вынуждены отступить в оплот древних королей, который они должны защитить ценой собственной жизни.

Без устали орды, ведомые полководцами, осаждают бастион. Если эта цитадель падёт, целая цивилизация будет уничтожена, а весь мир погрузнет в пучине хаоса...

ПРЕДИСЛОВИЕ

«Последний бастион» (Last Bastion) – это кооперативная игра. Игроки вместе борются против игры. Они либо все побеждают, либо все терпят поражение. При первом прочтении правил игры, держите буклет с описанием особых эффектов неподалёку: он поможет вам освоить механику игры.

Описанные ниже правила предназначены для игры с 4 участниками. Партии с 1, 2 или 3 участниками требуют иной подготовки к игре, которая описана в конце правил.

Мы рекомендуем играть ваши первые несколько игр с **нормальным** уровнем сложности. Как только вы освоите этот режим игры, игра предлагает вам новые вызовы благодаря ещё двум уровням сложности: сложный и героический.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки попробуют себя в роли героев, которые защищают бастион своих предков от орд монстров Злой королевы. Чтобы победить, герои должны уничтожить полководцев, ведущих за собой эту армию.

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

Тайлы бастиона

Бастион состоит из 9 тайлов. Каждый из этих тайлов обладает своим специальным эффектом, который игроки могут применять в течение игры.



Тайлы ограждения

4 тайла ограждения окружают тайлы бастиона и удерживают их вместе.



Планшеты орды

На каждом из 4 планшетов орды есть три специально предназначенные области для карт орды (Монстры и Полководцы).



Планшеты героев

Всего игрокам доступно 8 планшетов героев на выбор, и у каждого из них есть своя уникальная способность. Эти планшеты двусторонние (со здоровым героем на лицевой стороне и тем же самым героем, но уже раненым, на обратной стороне).

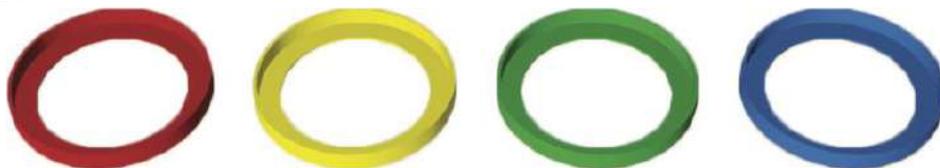


Фигурки героев

Каждый герой представлен отдельной фигуркой.

Цветные основания

4 цветных основания для фигурок героев позволяют игрокам отличать своих героев.



Жетоны снаряжения

Жетоны снаряжения встречаются в 5 цветах и помогают героям бороться с монстрами.



Жетоны «Призыв к оружию»

Жетоны «Призыв к оружию» позволяют героям выполнять дополнительные действия.



Жетоны жизней

Жетоны жизней используются, чтобы измерять жизненную силу героев.



Боевые кубики

Три белых кубика используются героями, чтобы сражаться с монстрами, а также для выполнения действий некоторых тайлов бастиона. Четвертый, серый кубик связан со способностью одного из героев - Казгина (Kazgin).



Кубик упадка

Некоторые карты орды (а также желтый планшет орды) время от времени вынуждают игрока бросить кубик упадка и понести потери в соответствии с выпавшим эффектом.



Карты орды

Орда состоит из 2 типов карт: карт монстров и карт полководцев.

Карты монстров

Карты монстров характеризуются названием (1), цветом (2), сопротивлением (3) и эффектами (4). Эффекты могут быть разных типов: входной эффект (расположен слева), выходной эффект (расположен справа), повторяющийся или длительный эффект (расположен по центру).

**Карты полководцев**

Полководцы – это предводители армий Злой королевы. Эти карты можно отличить от карт монстров по рубашке и символу полководца (1). Уничтожение всех полководцев из колоды приносит героям победу.

**Власть зла**

Эти фигурки представляют собой порочное влияние Злой королевы. Они вводятся в игру некоторыми картами орды. Эти фигурки могут располагаться на картах орды, на тайлах бастиона или на планшетах героев.

Примечание: когда в этих правилах говорится, что элемент игры находится во власти зла, имеется в виду, что на этот элемент была помещена фигурка Власти зла.



Фигурка сети, ловушки и знамени

Фигурка сети, ловушки и знамени связаны с особыми эффектами тайлов бастиона Гномий карьер (Dwarven Quarry), Требушет (Trebuchet) и Знамя (Standard).

Жетоны знамён

5 жетонов знамён используются вместе с фигуркой знамени.



Жетоны и маркеры

В течение игры вы будете использовать разные жетоны и маркеры.



Буклет с описанием особых эффектов

Все особые эффекты и способности (планшеты героев, тайлы бастиона, карты орды, планшеты орды и кубик упадка) описаны в специальной памятке.

Блокнот с листами для подсчёта очков и правила игры

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Уровень сложности: Нормальный (рекомендуется для вашей первой игры), игра с 4 участниками

- (1) Сформируйте бастион с помощью 4 тайлов ограждения.
- (2) Случайным образом выложите тайлы бастиона внутри ограждения в квадрат 3x3.
- (3) 4 планшета орды располагаются с каждой стороны ограждения.
- (4) Подготовка героев:

Каждый игрок выбирает героя и кладет соответствующий планшет героя перед собой под планшетом орды с их стороны поля.

Каждый игрок получает фигурку героя, соответствующую выбранному им планшету героя, а также цветное основание, соответствующее цвету планшета

орды перед ним. Вставьте фигурки героев в подходящие основания и поместите их на центральный тайл бастиона.

Каждый игрок кладет перед собой:

- 3 жетона жизнью;
- 1 жетон снаряжения, соответствующий цвету его героя;
- 1 жетон «Призыв к оружию».

(5) Поместите фигурку знамени на соответствующий символ на тайле бастиона Знамя (Standard).

(6) Поместите фигурку ловушки на соответствующий символ на тайле бастиона Гномий карьер (Dwarven Quarry).

(7) Поместите фигурку сети на соответствующий символ на тайле бастиона Требушет (Trebuchet).

(8) Подготовьте колоду для 4 игроков:

Перемешайте 50 карт монстров и отложите 8 в сторону.

Перемешайте 10 карт полководцев и возьмите 1 не глядя на её лицевую сторону.

Поместите выбранную карту полководца на 8 отложенных карт монстров.

Поместите остальные карты монстров сверху.

Таким образом, колода состоит из следующих карт (сверху вниз):

- 42 карты монстров
- 1 карта полководца
- 8 карт монстров

Положите колоду рядом с игровым полем.

Примечание: подготовка колоды зависит от количества игроков и выбранного уровня сложности.

(9) Сформируйте резерв рядом с игровым полем, состоящий из:

- Нерозданных жетонов (жетоны снаряжения и жетоны жизнью)
- 5 жетонов знамен
- Фигурки власти зла
- Боевые кубики и кубик упадка

Оставшиеся компоненты убираются в коробку – в этой партии они вам не понадобятся.

ХОД ИГРЫ

Игру начинает тот участник, который последним кого-то или что-то защищал.

Игроки ходят по очереди по направлению часовой стрелки.

Примечание: Игрок, совершающий ход, в этих правилах называется «активный игрок».

Ход состоит из двух фаз: фаза орды и фаза героя.

Напоминание: Эффекты планшетов орды и тайлов бастиона описаны в специальной памятке.

Фаза орды

1. Действие карт орды

В начале своего хода активный игрок должен применить повторяющиеся эффекты (расположенные по центру карт орды) карт орды на планшете орды перед ним.

Если на планшете орды нет карт орды, никакие эффекты не применяются. Такая ситуация в основном возникает в первые несколько ходов игры.

Если игрок должен применить сразу несколько эффектов, он сам выбирает, в каком порядке их разыграть.

Повторяющиеся эффекты, которые нужно применить



2. Эффект планшета орды

Затем активный игрок должен применить действие планшета орды, расположенного перед ним.

Возможны два варианта:

- Если все 3 слота на планшете орды заняты картами орды, игрок применяет эффект планшета орды.



Эффект планшета орды, который нужно применить, когда планшет орды заполнен картами орды.

- В противном случае игрок берёт верхнюю карту орды из колоды и располагает её на планшете орды в соответствии с правилами размещения (см. раздел «Правила размещения карты орды»). (2)



Эффект планшета орды, который нужно применить, если планшет орды заполнен картами не полностью.

Следующее указание, разделённое на планшет орды и планшет героя, напоминает вам об этом правиле, когда планшеты соединены.



Характеристика орды

Карты орды изображают различных монстров и полководцев. Они осаждают бастион со специально отведённых областей на планшетах орды.



Входные эффекты

Эти эффекты расположены в левой нижней части карт орды.

Эти эффекты применяются только один раз **активным игроком**, как только карта размещается на планшете орды.

Длительные эффекты

Эти эффекты расположены по центру в нижней части карты орды и отмечены символом бесконечности.

Эти эффекты применяются бессрочно **всеми игроками**, как только карта орды вступает в игру и до тех пор, пока она не покинет игру.

Повторяющиеся эффекты

Эти эффекты расположены по центру в нижней части карты орды. Эти эффекты применяются в ходе каждой фазы орды в ход **игрока, перед которым расположен планшет орды** с этой картой.

Выходной эффект

Эти эффекты расположены в правой нижней части карты орды. Эти эффекты применяются только один раз **активным игроком**, как только тот победит монстра в бою.

Выходные эффекты могут быть как позитивными, так и негативными.

Правила размещения карт орды

- Красные, зелёные, синие и жёлтые карты орды должны размещаться на пустом слоте на выбор игрока на планшете орды соответствующего цвета.
- Чёрные карты орды должны размещаться на планшете орды активного игрока.
- Если все 3 слота на нужном планшете орды заполнены, активный игрок выбирает любой другой свободный слот по своему усмотрению.

Если все слоты на всех планшетах орды заполнены, а игрок должен выложить карту орды, игрок не берёт новую карту орды, а вместо этого теряет 1 жетон жизни.

Когда в игру вводится карта орды с входным эффектом, активный игрок должен немедленно применить этот эффект вне зависимости от того, на планшет какого цвета была выложена карта.

Пример: Дима играет за жёлтого героя, он берёт из колоды карту орды Пустой заклинатель (Hollow Summoner). (1) Так как это синий монстр, он должен поместить его на синий планшет. Затем он должен применить входной эффект (расположенный в левой нижней части карты) этого монстра – в данном случае он должен взять ещё одну карту орды. Эта карта оказывается чёрным монстром. (2) Соответственно, игрок должен поместить его на свой планшет (жёлтый).



Карты полководцев

Карты полководцев – это особые карты орды. На них не распространяется действие тайлов бастиона Могила древних королей (Tomb of the Ancient Kings), Требушет (Trebuchet) или Гномий карьер (Dwarven Quarry). В качестве упоминания об этом на всех трёх вышеперечисленных тайлах бастиона присутствует соответствующая иконка. Тем не менее, на карты полководцев распространяется эффект других тайлов бастиона, таких как Башня стратега (Strategist's Tower), Божественный фонтан (Divine Fountain) или Знамя (Standard).

Власть зла

Когда фигурка власти зла размещается на тайле бастиона или планшете героя, она помещается поверх иконок.

С этого момента игроки больше не могут активировать этот тайл или использовать эту особую способность.

Если на этой иконке уже есть другой элемент (сеть, знамя или заклинание), этот элемент убирается в резерв. Он будет возвращён на соответствующую иконку, как только с неё будет убрана фигурка власти зла.

Пояснение: элемент уже размещённый на карте или планшете орды остаётся активным и убирается в резерв только после окончания своего действия.

Нейтральный планшет

Нейтральный планшет – это планшет орды, с которым не связан герой. Это может произойти в следующих двух случаях:

- Когда героя выводят из строя, планшет орды этого игрока становится нейтральным планшетом (см. раздел «Раненый герой, мёртвый герой»).
- При игре с менее чем 4 участниками, каждый планшет орды не связанный с персонажем является нейтральным планшетом.

Фаза орды с нейтральным планшетом разыгрывается как обычно с одним исключением: вы не берёте карту и вводите её в игру, когда планшет орды не заполнен полностью.

Следующее указание на планшете орды, не соединённом с планшетом героя напоминает об этом правиле.



Так как в ход нейтрального планшета нет активного игрока, все эффекты которые должны произойти, по отдельности должны быть применены к одному из игроков, к которому можно применить этот эффект.

Пример: Дима только что закончил свой ход, а слева от него находится нейтральный планшет. На этом красном планшете лежит карта Мясник (Butcher) с повторяющимся эффектом. Во время фазы орды этого планшета игрок должен применить к себе эффект этой карты. Так как только у Миши и Ани есть хотя бы один круглый жетон, применить эффект этой карты должен один из них. Дима, так как у него нет круглых жетонов, не может применить этот эффект по отношению к себе.



Фаза героя

В ходе своей фазы героя, активный игрок может действовать И передвигаться **в любом порядке на свой выбор**:

Действовать

Герой может выполнить только ОДНО из следующих двух действий:

А. Активировать тайл бастиона

Герой может применить действие тайла бастиона, на котором находится его фигурка героя.

Будьте осторожны: тайл бастиона, на котором находится фигурка власти зла, не может быть активирован.

Пример: Красный герой может активировать тайл, на котором находится, в отличие от жёлтого героя, так как он находится на тайле бастиона, на котором есть фигурка власти зла.

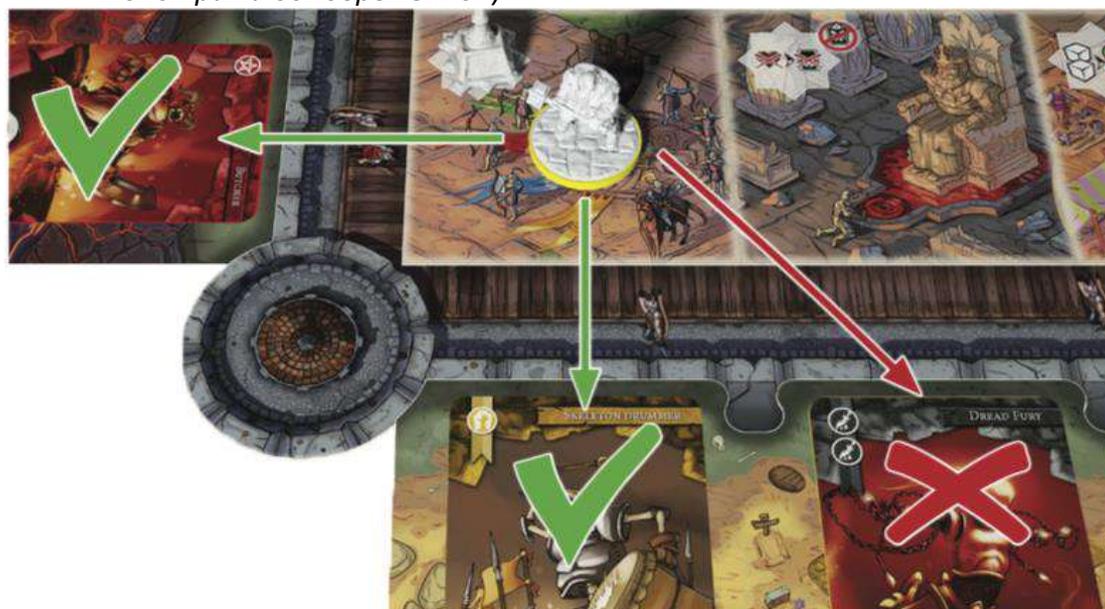


Б. Биться с монстром

Герой может вступить в схватку с одним или несколькими монстрами, находящимися на слотах, прилегающих к клетке, на которой находится фигурка героя, следуя правилам боя (см. раздел «Бой»).

Пояснения:

- Герой, находящийся на центральном тайле бастиона, не может вступать в бой (за исключением Твиндалли (Twindalli)).
- Герой может одновременно вступить в бой с 2 монстрами, если герой находится на угловом тайле бастиона (см. раздел «Бой с двумя монстрами одновременно»)



Передвинуться

Игрок может передвинуть свою фигурку героя с тайла бастиона, на котором она находится, на прилегающий к нему тайл бастиона. Перемещение по диагонали допускается. На одном тайле бастиона могут одновременно находиться сразу несколько героев.



Призыв к оружию

У героев есть особый туз в рукаве – Призыв к оружию. Использование жетона «Призыв к оружию» позволяет активному игроку использовать любой эффект любого тайла бастиона вне зависимости от того, на каком тайле бастиона находится игрок, и даже если выбранный тайл бастиона находится во власти зла.

Использование жетона «Призыв к оружию» – это особое дополнительное действие. Когда игрок использует жетон «Призыв к оружию», он кладёт этот жетон в резерв.

Жетон «Призыв к оружию» может быть использован в любой момент в ходе фазы героя (до или после передвижения героя и так далее), но не во время другого действия. Активный игрок может использовать несколько жетонов «Призыв к оружию» за один ход. Также разрешается применить эффект жетона «Призыв к оружию», полученного в этот же ход.

Пример: Дима столкнулся с монстром Гнусная пушка (Nefarious Cannon) (Чёрный, сопротивление 3). Прежде чем вступить с ним в бой, Дима хочет получить жетоны снаряжения, чтобы повысить свои шансы на победу в бою. Чтобы это сделать, он сбрасывает свой жетон «Призыв к оружию» и активирует тайл Рынка: он бросает 2 боевых кубика и берёт из резерва два жетона снаряжения соответствующих цветов. Теперь Дима готов сразиться с монстром.

Характеристика героев

Бой

Чтобы победить монстра, активный игрок должен бросить 3 белых боевых кубика и выбросить на них хотя бы столько граней с цветом, совпадающим с цветом монстра, каково сопротивление монстра.

Белые грани кубиков считаются джокерами и могут засчитываться за любой цвет на выбор игрока.

Если игрок не выбрасывает на кубиках нужный результат, он может, если у него есть жетоны снаряжения нужного цвета, потратить их, чтобы дополнить результат, выпавший на боевых кубиках.

Примечание: активный игрок может также использовать жетоны снаряжения одного или нескольких героев, находящихся на одном с ним тайле бастиона. Тем не менее, игроки не могут обмениваться или отдавать друг другу какие-либо жетоны снаряжения.

Пример: Дима столкнулся с монстром Инкубом (Incubus) (красный, сопротивление 2) (1). Чтобы сразить монстра, Дима должен выбросить на боевых кубиках как минимум 2 красные (или белые) грани. Дима бросает боевые кубики, но выбрасывает только одну красную грань (2). Так как у него есть красный жетон снаряжения (3), он может потратить его, чтобы победить монстра.



Пояснение: Сопротивление монстра может уменьшаться из-за некоторых специальных эффектов (тайл бастиона Знамя и особая способность героя Мильфаара [Mylfaar]). Монстр может быть побеждён только в результате действия боя, даже если его сопротивление равно нулю.

Возможны два результата боя:

- Если монстр **побеждён**: **активный игрок** применяет все выходные эффекты монстра. Карта орды убирается в сброс (сформируйте стопку сброса рядом с игровым полем), а любые элементы, находящиеся на этой карте, отправляются обратно на своё место (резерв, тайл бастиона или планшет героя).
- Если бой закончился **неудачей**: монстр остаётся на месте и ничего не происходит.

Бой с двумя монстрами одновременно

Каждый из 4 угловых тайлов прилегает к двум слотам для карт монстров, а следовательно герой, находящийся на одном из них, может вступить в бой сразу с двумя монстрами. Игрок должен получить общее сопротивление обоих монстров на боевых кубиках и потраченных жетонах снаряжения, чтобы их победить. Если кубики и/или жетоны снаряжения позволяют победить одного из монстров, но не обоих сразу, игрок сам выбирает, какого монстра победить.

Пример: Дима находится на угловом тайле бастиона. Два прилегающих к нему слота заполнены картами монстров: Инкуб (Incubus) (красный, сопротивление 2) (1) и Пустой заклинатель (Hollow Summoner) (синий,

сопротивление 1) (2). Он бросает 3 боевых кубика и получает красную грань, белую грань и жёлтую грань (3). Жёлтую грань он использовать не может. Он тратит красный жетон снаряжения (4), который вместе с красной гранью боевого кубика использует, чтобы сразить Инкуба (Incubus), и использует белую грань, чтобы сразить Пустого заклинателя (Hollow Summoner).



Инвентарь и резерв

Каждый игрок может иметь на своём планшете героя сразу несколько жетонов снаряжения, жизней и жетонов «Призыв к оружию». Тем не менее все эти жетоны доступны в ограниченном количестве в запасе. Если игрок должен взять из резерва жетон, которого нет в резерве, он не получает ничего.

Это же правило работает и в обратную сторону: если игрок должен потерять жетон, которого у него нет, он ничего не теряет и этот эффект игнорируется.

Раненый герой, мёртвый герой

Герой, который теряет свой последний жетон жизни, выводится из строя. Все его жетоны (жетоны снаряжения, жетоны «Призыв к оружию») потеряны и убираются обратно в резерв. Фигурка героя размещается на планшете героя, а планшет героя отсоединяется от планшета орды. Все элементы на планшете орды этого игрока остаются на месте.

Примечание: Когда героя выводят из строя, его планшет орды становится нейтральным планшетом (до тех пор, пока герой не вылечится).

Пояснение: Игрок, чей герой был выведен из строя, продолжает принимать участие в обсуждении действий группы. Он сможет вернуться в игру, когда другой герой активирует тайл бастиона Лазарет.

Если герой вылечен, он переворачивает свой планшет на сторону раненый герой и присоединяют его к своему планшету орды. Он теряет свою особую

способность до конца игры. Его фигурка героя помещается на тайл бастиона Лазарет, а игрок получает 3 жетона жизни и жетон «Призыв к оружию». Если игрок теряет все свои жетоны жизни во второй раз, его герой погибает и игра для него заканчивается.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игроки одерживают победу, когда они побеждают в бою с полководцем.

Игроки терпят поражение в одном из 3 случаев:

- Все герои выведены из строя.
- На трёх тайлах бастиона находятся фигурки Власти зла.
- Игроки должны взять карту орды, а колода закончилась.

Когда происходит одна из описанных выше ситуаций, игроки проигрывают.

Герои потерпели неудачу, бастион попадает в руки Злой королевы, а цивилизованный мир делает свой последний вздох.

Примечание: даже когда полководец побеждён, игроки должны применить выходные эффекты этого полководца. Игроки одерживают победу только в том случае, если после применения этих эффектов они не терпят поражения.

Пример: Герои только что победили полководца Архидемон мучений (Archdaemon of Torment) (1). На поле перед броском кубика упадка расположены две фигурки Власти зла (2). На кубике, к сожалению, выпадает грань, которая требует от игроков расположить на поле ещё одну фигурку Власти зла (3). Игра проиграна...



Поражение на поражении?!

Если первые несколько ваших игр заканчиваются поражением, не падайте духом: освоите начальный уровень сложности. Игра требует навыков и большого количества сыгранных партий, чтобы освоить все предложенные уровни сложности. Даже для продвинутых игроков, героический уровень сложности представляет сложную задачу, но при этом остаётся реальным для прохождения. Убедитесь в том, что следуете всем правилам, правильно используете особые способности и жетоны «Призыв к оружию» в вашем распоряжении, а также что вы работаете как команда, чтобы одержать победу.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Чтобы оценить ваше прохождение игры и помочь вам отслеживать ваш прогресс, вы найдёте в коробке блокнот с листами для подсчёта очков, чтобы следить за вашими результатами.

Для подсчёта очков используйте следующие значения:

- 5 победных очков за победу в начальном уровне сложности
- 10 победных очков за победу в нормальном уровне сложности
- 15 победных очков за победу в сложном уровне сложности
- 20 очков за победу в героическом уровне сложности
- +1 победное очко за каждый жетон жизни в вашем распоряжении
- +2 победных очка за каждый жетон «Призыв к оружию» в вашем распоряжении

- -3 очка за погибшего героя
- -4 очка за каждый тайл бастиона во власти зла

ИГРЫ С МЕНЕЕ ЧЕМ 4 УЧАСТНИКАМИ

Подготовка бастиона проходит по тем же правилам, как и в партиях с 4 участниками, со следующими исключениями:

Каждый игрок выбирает героя и присоединяет соответствующий планшет героя к планшету орды перед ним. Не присоединённые планшеты орды становятся **нейтральными планшетами**.

Пояснение: фаза орды для нейтральных планшетов разыгрывается по особым правилам (см. раздел «Нейтральный планшет»).

Подготовьте колоду в соответствии с количеством игроков:

- Уберите 4 карты монстров за каждого игрока меньше 4 и перемешайте карты монстров.
- Возьмите 8 карт монстров, поместите их под картой полководца, затем положите оставшиеся карты монстров сверху.

Таким образом колода состоит из (сверху вниз):

- оставшихся карт монстров (в соответствии с количеством игроков)
- 1 карта полководца
- 8 карт монстров

Количество игроков	Количество карт монстров
3	46
2	42
1	38

Примечание: в игре с 2 участниками планшеты героев двух игроков должны быть друг напротив друга.



УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

Игра предлагает вам 4 уровня сложности. Подготовка к игре зависит от выбранного уровня сложности в соответствии с таблицей ниже.

Уровень сложности	Количество полководцев
Начальный	1
Нормальный	1
Сложный	2
Героический	3

Для начального уровня сложности действуют следующие два изменения:

- уберите 4 дополнительные карты монстров в начале игры.
- каждый игрок начинает игру с чёрным жетоном снаряжения в добавок к жетону снаряжения своего цвета.

Для сложного и героического уровня сложности при подготовке колоды перемежайте каждые 8 карт монстров одной картой полководца.

Пример: В игре с 3 участниками со сложным уровнем сложности, колода будет выглядеть следующим образом (сверху вниз):

- 30 карт монстров
- 1 карта полководца
- 8 карт монстров
- 1 карта полководца
- 8 карт монстров

Партия считается выигранной только тогда, когда все полководцы побеждены.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

В: Если сопротивление монстра упало до нуля (благодаря способности Мильфаара [Mylfaag] или тайла бастиона Знамя [Standard]) карта монстра автоматически уходит в сброс?

О: Нет, монстр считается побеждённым только если герой применит действие боя против монстра (за героем в таком случае автоматически засчитывается победа).

В: Обязан ли герой передвинуться/действовать?

О: Нет, передвижение и действия не являются обязательными.

В: Может ли у героя быть больше жетонов жизни, чем в начале игры?

О: Да, количество жетонов жизни игрока ограничено только количеством жетонов в резерве.

В: Что происходит, когда игрок должен отдать круглый жетон, а у него их не осталось?

О: Если у игрока нет круглого жетона, он ничего не теряет.

В: Так как в резерве количество жетонов ограничено, можно ли сбросить жетон снаряжения (поместить его в резерв, чтобы другой игрок мог им воспользоваться)?

О: Нет, единственный способ вернуть жетон снаряжения в резерв – это использовать его в бою.

Пояснение: Во время боя активный игрок может решить потратить соответствующий жетон снаряжения даже если результата на боевых кубиках достаточно, чтобы победить монстра.

В: Обязан ли игрок одержать победу в бою, если ему это позволяет результат на боевых кубиках или имеющиеся у него жетоны снаряжения?

О: Нет, игрок может решить не одерживать победу в бою (например, если он не хочет применять выходной эффект монстра).

В: Можно ли применить эффект жетона «Призыв к оружию» после выигранного боя и до применения выходного эффекта монстра?

О: Нет, результат боя должен быть применён до того, как активный игрок сможет использовать жетон «Призыв к оружию».

В: Если у побеждённого монстра два выходных эффекта и в результате первого из них игрок должен потерять свой последний жетон жизни, применяется ли второй выходной эффект?

О: Да, другой игрок должен применить второй эффект.

В: Почему у полководцев есть один или несколько выходных эффектов?

О: На начальном и нормальном уровне сложности этот эффект влияет только на подсчёт очков, так как победа над полководцем приносит игрокам победу в игре. На сложном и героическом уровнях сложности он приносит выгоду группе героев.

Исключение: Полководец Архидемон мучений (Archdaemon of Torment) вынуждает игроков бросить кубок упадка и пострадать от его эффектов. Это может привести игроков к поражению.

ОПИСАНИЕ ОСОБЫХ ЭФФЕКТОВ

Планшеты героев

У каждого героя есть своя уникальная способность. Герой может потерять свою способность:

- Временно, когда на планшет героя помещается фигурка Власти зла. Игрок снова сможет использовать способность героя, когда фигурка Власти зла будет убрана с планшета героя.
- Перманентно, когда герой возвращается в игру раненым.

Элмер и Каштан (Elmer & Chestnut)

Элмер – это храбрый и жизнерадостный полурослик. Его всегда сопровождает его верный конь, Каштан.

В ходе своей фазы героя Элмер получает дополнительное передвижение. Он может либо воспользоваться этим передвижением сам (до или после его действия) или передать право на дополнительное передвижение другому герою (который немедленно передвигается).

Мильфаар (Mylfaar)

Мильфаар – эльф-полкуровка и бард. С помощью своей лютни, она околдовывает монстров своими мелодиями.

В ходе своей фазы героя Мильфаар может один раз за ход поместить свой жетон колдовства на любую карту орды в игре или переместить его с одной карты орды на другую. Сопротивление монстра (или полководца), находящегося во власти её колдовства, падает на 1 единицу в ходе боя, вне зависимости от того, какой игрок с ним сражается. Когда карта орды, на

которой лежит жетон колдовства, уходит в сброс, жетон возвращается в персональный резерв Мильфаар.

Пояснение: если Мильфаар теряет свою способность, пока жетон колдовства находится в игре, он остаётся в игре.

Арн и Соко (Arne & Soko)

Арн – человек и соколиный охотник. Благодаря Соко, его величественной хищной птице, он может получать снаряжение не передвигаясь.

В ходе своей фазы героя Арн берёт 1 жетон снаряжения на свой выбор среди доступных в резерве жетонов и добавляет его к своему персональному резерву.

Синдара (Sindara)

Синдара – непревзойдённый паладин. Обожаемая массами, она всегда может рассчитывать на поддержку населения, даже в самой гуще битвы.

В ходе своей фазы героя Синдара может КАК применить действие тайла бастиона, ТАК И вступить в бой в любом порядке на свой выбор ДО или ПОСЛЕ своего передвижения.

Пояснение: Если Синдара активирует тайл бастиона Таверна (Tavern) по отношению к себе, она может совершить дополнительное передвижение до боя.

Тигаан (Teagaan)

Тигаан – мистик из Сияющего ордена. Его священные мантры отталкивают тёмное влияние Злой королевы.

В ходе своей фазы героя Тигаан может пропустить своё передвижение, чтобы убрать фигурку Власти зла из игры. Фигурку Власти зла можно убрать с тайла бастиона, карты орды или планшета героя.

Фенг-Ли (Feng-Li)

Фенг-Ли – воин-маг. Её волшебство позволяет ей воздействовать на поток времени и поворачивать исход битвы в свою пользу.

В ходе своей фазы героя, Фенг-Ли может один раз перебросить несколько или все кубики боя либо во время боя, либо во время активации тайла бастиона.

Она также может один раз перебросить кубик упадка.

Пояснение: Результат второго броска всегда засчитывается.

Примечание: Фенг-Ли также может перебросить кубик упадка, когда бросает его за нейтральный планшет.

Казгин (Kazgin)

Казгин обладает небывалой силой. Он также устойчив к упадку, распространяемому ордами Злой королевы.

В ходе своей фазы героя, когда Казгин выполняет действие боя, он бросает четвёртый, серый кубик. В дополнение он никогда не подвергается негативным выходным эффектам карт орды, с которыми он вступает в бой.

Твиндалли (Twindalli)

Благодаря своим двум арбалетам и острым стрелам, Твиндалли представляет серьёзную угрозу на стенах бастиона.

В ходе своей фазы героя Твиндалли может вступить в бой с одним или двумя монстрами, расположенными ортогонально относительно её позиции в бастионе. Эти карты орды могут прилегать к тайла бастиону, на котором находится Твиндалли, или нет. Правила удалённого боя такие же, как и при обычном бое. Если более 2 карт монстров могут быть выбраны, Твиндалли

должна объявить, с какими монстрами она вступит в бой, до того, как бросит кубики.

Пояснение: Твиндалли атакует оружием дальнего боя, а следовательно только она может вступить в бой, находясь на центральном тайле бастиона.

Тайлы бастиона



Требушет (Trebuchet)

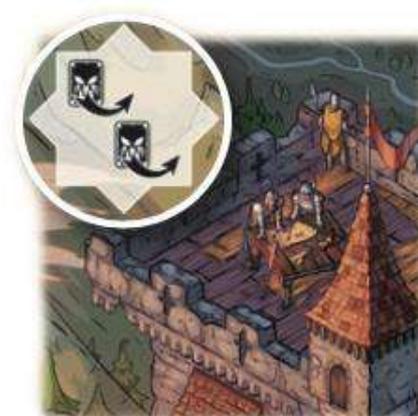
Без сомнения, самая изысканная единица вооружения в бастионе. Это сооружение оказывает значительную поддержку героям, задерживая даже самых ужасных врагов.

Активация этого тайла бастиона позволяет активному игроку поместить фигурку сети на эффект на карте монстра. Этот эффект не действует, пока его закрывает фигурка сети.

Пояснения:

- *Фигурка сети отменяет действие только одного эффекта на карте монстра.*
- *Если на карте размещена фигурка Власти зла, она остаётся там до тех пор, пока фигурка сети отменяет её эффект.*

Пояснение: Действие этого тайла не может применяться к карте полководца.

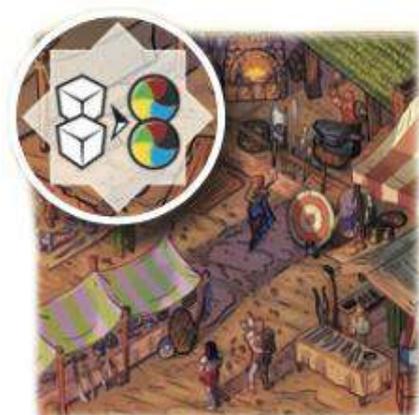


Башня стратега (Strategist's Tower)

С вершины своей башни стратег направляет свои войска и наблюдает за наступлением врага.

Активация этого тайла бастиона позволяет активному игроку передвинуть до 2 карт орды в игре одновременно на любые другие свободные места.

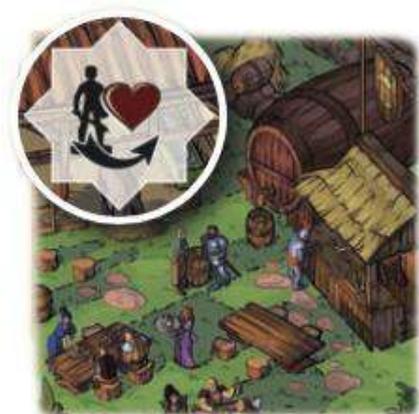
Пояснение: Игрок может поменять эти две карты орды местами.



Рынок (Market)

Длинные прилавки и заполненные полки доступны благодаря ремесленникам бастиона.

Активация этого тайла бастиона позволяет активному игроку бросить два боевых кубика и взять жетоны снаряжения в соответствии с выпавшими гранями (если они есть в резерве). Белая грань кубика позволяет игроку взять жетон снаряжения любого цвета на свой выбор.



Таверна (Tavern)

Это заведение предлагает вкусные напитки и тихое и спокойное пристанище, чтобы забыть на мгновение суматоху битвы.

Активация этого тайла бастиона позволяет активному игроку присвоить любому игроку на свой выбор (включая его собственного героя) 1 жетон жизни и 1 передвижение.

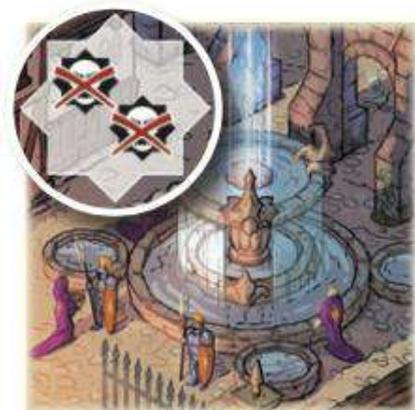
Пояснение: Передвижение не является обязательным.



Знамя (Standard)

Знамя, занимающее стратегическое расположение в бастионе, позволяет передавать военные решения лучникам на стенах бастиона.

Активация этого тайла бастиона позволяет активному игроку поместить жетон Знамени из резерва на фигурку знамени (или заменить уже имеющийся там жетон). Сопротивление всех монстров и полководцев цвета жетона знамени, находящегося на фигурке знамени, уменьшается на 1 единицу. Это изменение действует для всех героев во всех боях.



Божественный фонтан (Divine Fountain)

Этот уникальный источник воды бастиона благословлён, и верующие ежедневно посещают его, чтобы молиться и дать отпор враждебному влиянию Злой королевы.

Активация этого тайла бастиона позволяет активному игроку убрать 2 фигурки Власти зла и вернуть их в резерв.

Фигурки Власти зла можно убрать:

- с тайла бастиона (действие этого тайла бастиона вновь становится доступным для героев).
- с карты орды (её эффект, тем не менее, продолжает действовать).
- с планшета героя (этот герой вновь может пользоваться своей способностью).



Лазарет (Dispensary)

Раненые следуют друг за другом, а бастион предлагает организованное и эффективное заведение для исцеления и восстановления.

Активация этого тайла бастиона позволяет активному игроку применить ОДИН из следующих эффектов на свой выбор:

- Взять из резерва 1 доступный жетон снаряжения и отдать его любому игроку (включая самого активного игрока).

- Вылечить выведенного из строя героя. Этот герой возвращается в игру раненым (на тайле Лазарета) с 3 жетонами жизни и жетоном «Призыв к оружию». Эти ранения несут за собой последствия, и герой больше не может использовать свою способность: планшет этого героя переворачивается на сторону с раненым героем.



Могила древних королей (Tomb of the Ancient Kings)

Чтобы противостоять Злой королеве, герои должны обратиться за помощью к предкам, павшим на стенах бастиона. Если, конечно, они смогут заплатить цену такой просьбы...

Активация этого тайла бастиона позволяет активному игроку уничтожить одну карту монстра в игре, отдав за это 1 жетон жизни.

Выходные эффекты монстра в таком случае не применяются (этот монстр был сражён не героями).

Пояснение: Действие этого тайла не может быть применено к полководцу.



Гномий карьер (Dwarven Quarry)

В борьбе против орд, осаждающих бастион, герои могут рассчитывать на изобретательность гномов-сапёров в расставлении ловушек вокруг стен бастиона.

Активация этого тайла бастиона позволяет активному игроку поместить фигурку ловушки на свободный слот на их (и только их) планшете орды.

Когда карта монстра помещается на слот с фигуркой ловушки, эта карта автоматически отправляется в стопку сброса (ловушка активируется и монстр уничтожен). Фигурка ловушки возвращается на тайл бастиона Гномий карьер. В этом случае никакие эффекты карты этого монстра не применяются (он не был сражён героями).

Пояснение: Если на планшете орды активного игрока нет свободных слотов, он не может активировать этот тайл бастиона.

Пояснение: Ловушка не может быть применена против полководца. Если полководец помещается на пустой слот, на котором находится фигурка ловушки, эта фигурка ловушки возвращается на тайл бастиона Гномий карьер, а карта полководца занимает её место.

Когда тайл бастиона находится во власти зла, герои не могут применить действие этого тайла (кроме как с помощью жетона «Призыв к оружию»). Тем не менее, фигурка героя может находиться на таком тайле бастиона.

Напоминание: если в какой-либо момент игры 3 тайла бастиона находятся во власти зла, игра заканчивается поражением.

Карты орды

Всего есть 4 типа эффектов карт орды:

входные эффекты (расположены слева), повторяющиеся эффекты (расположены по центру), длительные эффекты (расположены по центру и отмечены особым символом ) и выходные эффекты (расположены справа).

Важно: Для нейтральных планшетов каждый эффект должен быть применён к

одному из игроков. Эффект, отмеченный особым символом , может быть применён только к игроку, у которого есть хотя бы 1 круглый жетон.



Этот эффект разыгрывается одним из двух способов:

- Если на этой карте орды нет фигурки Власти зла, активный игрок помещает одну фигурку Власти зла на карту. (1)
- Если на этой карте орды есть фигурка Власти зла, активный игрок перемещает её на первый тайл бастиона напротив, на котором нет фигурки Власти зла. (2)

Пояснение: До тех пор пока карта с этим повторяющимся эффектом остаётся в игре, эти две фазы применяются каждый второй ход планшета орды.





Активный игрок должен взять карту орды и разместить её в соответствии с правилами размещения.



Активный игрок теряет 1 жетон жизни.



Игрок должен вернуть в резерв 1 круглый жетон (жетон снаряжения или жетон «Призыв к оружию»).

Пояснение: если у игрока нет круглого жетона, он ничего не теряет.



Активный игрок должен бросить кубик упадка и претерпеть его эффект.



Активный игрок помещает фигурку Власти зла на свой планшет героя и теряет его особую способность. Он снова сможет воспользоваться особой способностью героя, когда фигурка Власти зла будет убрана с планшета героя.



Все игроки теряют по 1 круглому жетону (жетон снаряжения или жетон «Призыв к оружию»).

Пояснение: если у игрока нет круглого жетона, он ничего не теряет.



Каждый игрок помещает фигурку Власти зла на свой планшет героя. Все игроки теряют особые способности своих героев. Они снова смогут воспользоваться особой способностью героя, когда фигурка Власти зла будет убрана с планшета героя.



Игроки теряют своё следующее передвижение.

Пояснение: каждый игрок кладёт свою фигурку героя на тайл, на котором она в данный момент находится. Поднять фигурку героя каждый игрок сможет, потратив на это своё следующее передвижение.

Выгодные выходные эффекты



Активный игрок берёт жетон снаряжения на свой выбор из жетонов, доступных в резерве.



Активный игрок берёт жетон жизни из резерва (если он там есть).



Активный игрок берёт жетон «Призыв к оружию» из резерва (если он там есть).



Активный игрок может убрать одну фигурку Власти зла, расположенную на тайле бастиона, карте орды или планшете героя, обратно в резерв.



Активный игрок может взять 1 жетон жизни и 1 жетон «Призыв к оружию» из резерва (если они там есть).

Длительные эффекты



Игроки не могут использовать белые грани боевых кубиков, чтобы сразить этого монстра. Эти грани не имеют никакого эффекта против монстра.



Игроки помещают боевой кубик на карту орды. Этот кубик не может больше применяться для действия боя.

Пояснение: Заблокированный таким образом кубик остаётся доступным при активации тайла бастиона Рынок (Market).



Игроки не могут использовать жетоны снаряжения в бою до тех пор, пока этот монстр остаётся в игре.

Игроки помещают соответствующий маркер на карту орды в качестве напоминания.

Пояснение: Игроки всё ещё могут брать жетоны из резерва.

Планшеты орды

Эффект планшета орды применяется в начале фазы орды игрока или нейтрального планшета, когда этот планшет полностью заполнен (на нём выложены 3 карты орды).

Красный планшет



Активный игрок теряет 1 жетон жизни.

Если это нейтральный планшет, один из игроков должен понести потери и отдать 1 жетон жизни в резерв.

Зелёный планшет



Игрок сбрасывает последнюю (самую нижнюю) карту орды в колоде.

Примечание: если таким образом игрок сбрасывает карту полководца, игра автоматически заканчивается поражением.

Если это нейтральный планшет, любой игрок сбрасывает последнюю карту орды в колоде.

Жёлтый планшет



Активный игрок должен бросить кубик упадка и понести потери.



Пояснение: Если на кубике выпадает следующая грань , активный игрок должен поместить фигурку Власти зла на один из 3 тайлов бастиона (на свой выбор), прилегающих к жёлтому планшету.

Если это нейтральный планшет, один из игроков должен бросить кубик упадка и понести потери в соответствии с выпавшим результатом.

Синий планшет



Активный игрок теряет своё следующее передвижение. Он кладёт фигурку героя на тайл, на котором она находится на данный момент. Игрок может поставить её обратно, используя для этого своё следующее передвижение.

Если это нейтральный планшет, один из игроков должен пострадать и потерять своё следующее передвижение.

Кубик упадка

Многие монстры (и полководцы) вынуждают игрока бросить кубик упадка и понести соответствующие потери.

Если монстр с этим эффектом размещён на нейтральном планшете, бросить кубик упадка и понести соответствующие потери должен один из игроков.



Нет эффекта.



Активный игрок должен взять карту орды из колоды и разместить её в соответствии с правилами размещения.



Активный игрок должен сбросить 1 круглый жетон (жетон снаряжения или жетон «Призыв к оружию») из своего персонального резерва.
Пояснение: Если у игрока нет круглых жетонов, он ничего не теряет.



Активный игрок должен сбросить 1 круглый жетон (жетон снаряжения или жетон «Призыв к оружию») из своего персонального резерва и 1 жетон жизни.

Пояснение: Если у игрока нет круглых жетонов, он теряет только жетон жизни.



Активный игрок теряет 1 жетон жизни.



Необходимо разместить фигурку Власти зла на первый тайл бастиона без фигурки Власти зла напротив карты, которая вынудила игрока бросить кубик упадка.