

# Лесные ПРИКЛЮЧЕНИЯ



LAVKA  
GAMES

Правила игры



FROM THE WOODS  
STUDIO





«Лесные приключения» — это кооперативная исследовательская игра-приключение для 1–4 человек продолжительностью около 40 минут.

В ходе игры (обычный режим) вы будете исследовать лес, сражаться с монстрами, приобретать навыки и снаряжение и пытаться одолеть лесного босса.

Игра продолжается в течение нескольких раундов до победного конца... или поражения!





## Состав игры

- 1 буклет правил
- 4 планшета героев **1**
- 4 уникальные фигурки героев **2**
- 4 кубика героев (красные) **3**
- 4 боевых кубика (чёрные) **4**
- 4 кубика способностей:  
1 лиловый, 1 зелёный, 1 синий,  
1 оранжевый **5**
- 4 красные фишки  
(для отслеживания здоровья героев) **6**
- 6 синих фишек (для отслеживания  
сфер героев и опасности босса) **7**
- 24 фрагмента леса  
(представляют собой местность,  
которую исследуют герои) **8**

- 25 карт добычи **9**
- 12 карт событий **10**
- 4 карты способностей героев **11**
- 8 карт логов **12**
- 5 карт таверн **13**
- 6 карт боссов **14**
- 3 карты колючек **15**
- 1 карта разъярённых монстров **16**
- 1 карта разъярённых боссов **17**
- 20 жетонов монстров **18**:  
4 гриба  
4 растения  
4 духа  
4 скелета  
4 змеи

- 5 жетонов сундуков **19**
- 3 жетона событий **20**
- 5 жетонов отравления **21**
- 5 жетонов колючек **22**
- 4 жетона сфер **23**
- 1 жетон замораживания **24**
- 3 жетона листовидных щитов **25**
- 3 жетона «+1 защита» **26**
- 1 жетон «+1 боевой кубик» **27**
- 22 сюжетных жетона:  
6 жетонов грибов **28**  
2 жетона пустых сосудов **29**  
4 жетона лагерей **30**  
10 жетонов порчи **31**

# Подготовка к игре

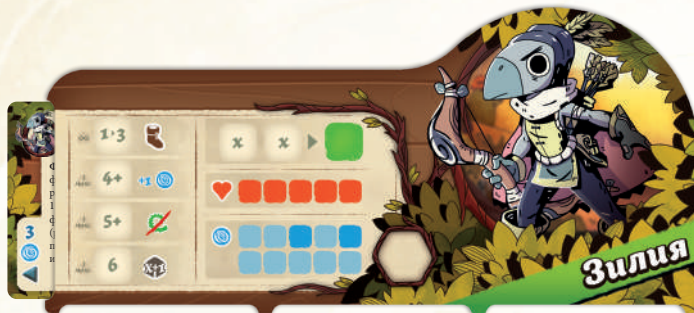
1. Каждый игрок выбирает героя и берёт соответствующий планшет, карту способности, фигурку героя, а также по 1 фишке красного и синего цветов. Разместите фишки на указанных значениях:



**Красная шкала:** стартовое количество очков здоровья (♥) равно 5. У героя никогда не может быть больше 5 ♥.

**Синяя шкала:** стартовое количество сфер (🌀) равно 0. У героя никогда не может быть больше 10 🌀.

Разместите карту способности под планшетом героя так, чтобы её можно было сдвинуть влево.



2. Отложите в сторону стартовый фрагмент леса (с уникальной обратной стороной), фрагмент с боссом и фрагмент с таверной. Разместите стартовый фрагмент в игровой области так, чтобы все игроки могли до него дотянуться. Затем перемешайте все остальные фрагменты леса лицевой стороной вниз. Не подсматривая, случайным образом возьмите 2 из них. Добавьте к ним фрагмент с боссом и перемешайте эти 3 фрагмента. Положите их под стопку фрагментов леса. Подготовка стопки фрагментов завершена.



Стартовый фрагмент



Фрагмент с боссом



Фрагмент с таверной

3. Перемешайте жетоны монстров и сложите в стопку лицевой стороной вниз возле игровой области.

4. Перемешайте карты добычи и сложите в колоду лицевой стороной вниз, затем проделайте то же самое с картами событий и боссов. У вас получится 3 колоды (по одной каждого типа).



**4.1.** Если вы хотите сыграть с мини-дополнением «Логова», перемешайте 4 карты логов А и 4 карты логов В и сложите их в колоды лицевой стороной вниз возле игровой области.

Если вы хотите сыграть с мини-дополнением «Таверна», замешайте фрагмент с таверной в стопку фрагментов (до того, как добавить в неё фрагмент с боссом), затем перемешайте 5 карт таверн и сложите в колоду лицевой стороной вниз возле игровой области.

**5.** Выберите 1 карту колючек (см. с. 18) и положите лицевой стороной вверх возле игровой области.

**6.** Сложите все жетоны и кубики в пределах досягаемости всех игроков — это запас.

**7.** Игра начинается! Тот, кто прочитал правила этой игры, становится первым игроком. Он начинает игру с фазы 1 (фазы исследования). Как вариант, вы можете выбрать первого игрока случайным образом.

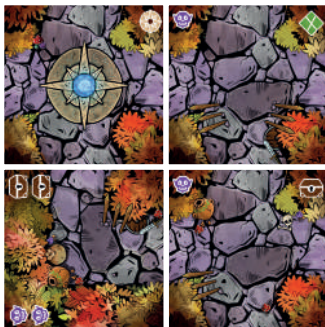
## Фазы игры

Каждый раунд состоит из двух фаз: фазы исследования и фазы приключения.

### Фаза 1. Исследование

В фазе исследования игроки по очереди открывают и размещают по 1 фрагменту леса за 1 героя.

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок берёт фрагмент леса, открывает его и прикладывает к уже выложенным фрагментам, выбирая, как его разместить. Каждый фрагмент леса должен соприкасаться хотя бы одной стороной с уже выложенным фрагментом (т. е. быть соседним с ним) и продолжать существующую тропу. При этом игрок должен стараться, чтобы не было тупиков. Если фрагмент можно разместить несколькими способами, вы обязаны выбрать тот, который позволит соединить как можно больше троп. Если фрагмент не может продолжить существующую тропу, верните его под стопку фрагментов и возьмите новый.



**Пример допустимого размещения:** все тропы соединены правильным образом, что позволяет передвигаться с одного фрагмента на другой.

**Важно:** если в фазе исследования требуется разместить фрагмент леса, а стопка фрагментов пуста и карта босса ещё не была открыта, немедленно переверните карту босса лицевой стороной вверх и положите синюю фишку на первое деление шкалы опасности босса (см. «Шкала опасности босса» на с. 16).

Когда все игроки разыграют фазу исследования, они переходят к фазе 2 (фазе приключения).

## Фаза 2. Приключение

### 2а) Управление героями

В фазе приключения игроки ходят по часовой стрелке, начиная с первого игрока. Каждый участник по очереди становится активным игроком и бросает 4 кубика героев, от результатов броска которых зависит, какие действия он будет выполнять.





Перед броском кубиков героев активный игрок проверяет, нет ли у его героя отравления, эффект которого должен применить (см. «Отравление» на с. 13–14), и переворачивает свои карты с ограниченным использованием лицевой стороной вверх (см. с. 8).





В начале своего хода активный игрок бросает 4 кубика героев и проверяет результаты броска. Игрок может использовать исходные результаты броска либо **один раз** перебросить часть кубиков при условии, что использует исходный результат первого броска хотя бы 1 кубика. Используя окончательные результаты, игрок раскладывает кубики в ячейках на своём планшете согласно выпавшим граням. После этого перебрасывать кубики нельзя.

В каждой ячейке для кубиков указано, сколько кубиков можно в ней разместить.



: в этой ячейке можно разместить сколько угодно кубиков героев с соответствующим значением.

: в этой ячейке можно разместить только 1 кубик героев с соответствующим значением.

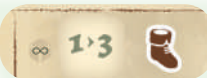
**Пример.** Ева бросает 4 кубика. Результаты броска следующие: «1» (движение), «3» (движение), «4» () и «4» (). Ева решает оставить только один из результатов — «4» () — и перебрасывает остальные 3 кубика. В этот раз выпали «1» (движение), «1» (движение) и «6» (особое действие). Эти значения Ева использует вместе с результатом первого броска — «4» ().

После этого игрок использует результаты броска, чтобы выполнить действия согласно выпавшим граням. Действия можно выполнять в любом порядке. Грани кубиков соответствуют следующим действиям:

### Движение, концентрация, особые действия, призыв

#### ДВИЖЕНИЕ (границы кубиков героев «1», «2» и «3»)

За каждый кубик в этой ячейке вы можете передвинуть героя на соседний фрагмент. Используя кубик, сбросьте его.




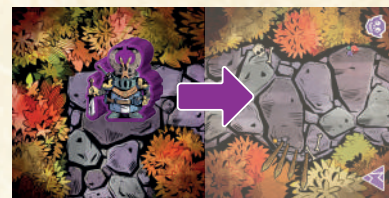
**Пример:** если в этой ячейке 3 кубика, героя можно передвинуть 3 раза.

**Напоминание:** выполнять действия и передвигать героя можно в любом порядке.





Передвинувшись на фрагмент, герой обязан применить его эффект, прежде чем продолжить движение (см. «Фрагменты» на с. 9). Передвижение также может привести к бою (см. «Бой» на с. 14).

**Рискованное исследование.** Решив передвинуть героя в область, на которой ещё нет фрагмента, откройте новый фрагмент и приложите его к вашему текущему фрагменту, следуя правилам размещения фрагментов (см. с. 5) и убедившись, что по крайней мере одна тропа на новом фрагменте продолжает существующую тропу на фрагменте, где находится ваш герой. Разместив фрагмент, передвиньте на него героя и продолжайте свой ход по обычным правилам. За каждый фрагмент, размещённый в этой фазе таким образом, герой получает по 1 .



### КОНЦЕНТРАЦИЯ (границ кубиков героев «4», «5» и «6»)



Вы можете положить в эту ячейку на планшете героя кубики с результатами броска «4», «5» или «6», чтобы **в конце своего хода** получить 1  бесплатно. Использовать полученную таким образом  можно только начиная со следующего хода.

### ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ (границ кубиков героев «5» и «6»)



У каждого героя есть 2 особых действия, которые он может выполнить, если на кубиках героев выпало «5» или «6». Подробнее об особых действиях см. на с. 11–12.

### ПРИЗЫВ (любая грань, требуется 2 кубика)



Вы можете назначить любую комбинацию результатов броска 2 кубиков, чтобы призвать 1 кубик способности до конца своего хода. До конца вашего хода оба кубика, лежащие в этой ячейке, будут вам недоступны.

Ваш герой сможет использовать полученный таким образом кубик способности в каждом бою в свой ход. Добавьте этот кубик к доступным боевым кубикам своего героя, а в конце хода верните его в запас. Каждый кубик способности можно использовать лишь 1 раз за бросок. Например, нельзя призвать зелёный кубик способности, а затем использовать «Зелёный посох» в том же бою.

У некоторых монстров есть уязвимость, стойкость или невосприимчивость к определённым кубикам способностей (см. с. 13).

**Пример.** Зилия может выполнить действие призыва, чтобы получить зелёный кубик и использовать его в свой ход. Для этого она назначает результаты броска 2 любых кубиков героев, после чего берёт зелёный кубик из запаса.


## 2б) Использование карт добычи


В фазе приключения вы можете использовать карты добычи, собранные в процессе игры. Карты добычи бывают нескольких видов:

— Постоянные карты добычи. На таких картах нет символов, а их эффект действует постоянно (например, карта «Тяжёлая броня»).

— Карты добычи с ограниченным использованием. Символы на таких картах объясняют, как их использовать. Их может использовать только активный игрок в свой ход (см. ниже).






 Используя карту добычи с таким символом, немедленно переверните её лицевой стороной вниз. Она будет снова доступна в ваш следующий ход.


 Используя карту добычи с таким символом, немедленно сбросьте её.

Под планшетом каждого героя есть область для снаряжения, вмещающая в себя 3 карты добычи. Если вы хотите взять 4-ю карту добычи, то сбросьте 1 из текущих карт и положите на её место новую.


Когда 2 или более героя находятся на одном фрагменте, на котором нет монстров, активный игрок может передать другому герою один или несколько предметов из своего снаряжения, лежащих лицевой стороной вверх (не использованных в этот ход).

## 2в) Шкала сфер и использование сфер



Положение синей фишки на шкале  на планшете героя показывает количество  у героя в данный момент. У героя не может быть больше 10 .

**Напоминание:** в начале игры у героев 0 .



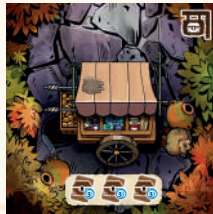
Вы можете использовать  тремя способами:

**Для переброса боевых кубиков** (см. «Бой» на с. 14).

Активный игрок может перебросить по 1 боевому кубику за каждую потраченную . Нельзя использовать , чтобы перебросить кубики способностей во время боя.

**Для покупок у торговца**

(см. цену на фрагменте с торговцем или карте).





**Для разблокирования уникальных способностей** (см. «Герои» на с. 11–12). Каждый герой обладает уникальными способностями, которые можно разблокировать следующим образом:

— Как только фишка на шкале вашего героя дойдёт до 3-го деления, вы сможете потратить 3, чтобы разблокировать первую способность. Сделав это, сместите карту способности героя влево так, чтобы полностью открыть первую способность.

— Когда вы разблокируете первую способность и фишка на шкале вашего героя дойдёт до 5-го деления, вы сможете потратить 5, чтобы разблокировать вторую способность. Сделав это, сместите карту способности героя влево так, чтобы полностью открыть вторую способность.



Карты способностей героев



Когда все игроки совершат свои ходы, фаза 2 заканчивается и первый игрок начинает новый раунд с фазы 1.


## Фрагменты


В игре несколько типов фрагментов. На некоторых из них вас ждут бои, сокровища и прочие сюрпризы. Если на фрагменте изображено несколько символов (например, колючки и монстр), всегда применяйте их эффекты сверху вниз, начиная с самого верхнего. Ниже приводится описание всех символов.



**Сокровище.** Открыв и разместив фрагмент с этим символом, положите на него 1 жетон сундука. Активный игрок, чей герой находится на фрагменте с жетоном сундука (в отсутствие монстров), может сбросить этот жетон, чтобы немедленно взять 1 случайную карту добычи.





**Событие.** Открыв и разместив фрагмент с этим символом, положите на него 1 жетон события. Активный игрок, чей герой передвигается на фрагмент с жетоном события, должен сбросить этот жетон и немедленно взять 1 случайную карту события. Игрок читает текст события вслух и применяет его эффекты. Если эффект требует сбросить или потерять элементы (например,), которых у игрока нет, ничего не происходит.



**Монстр.** Когда вы открываете и размещаете фрагмент с этим символом, на нём появляется монстр. За каждый символ монстра на фрагменте возьмите по 1 случайному жетону монстра и положите его на фрагмент лицевой стороной вниз. Когда один из героев передвинется на этот фрагмент в первый раз, переверните жетоны монстров. Активный игрок, чей герой начинает свой ход на фрагменте хотя бы с 1 жетоном монстра или передвигается на такой фрагмент, должен немедленно вступить в бой (см. «Бой» на с. 14).

 **Босс.** Когда вы открываете и размещаете фрагмент с этим символом, на нём появляется босс. Возьмите и положите в игровую область 1 случайную карту босса лицевой стороной вниз. Переверните её, когда один из героев передвинется на этот фрагмент в первый раз или когда вы не сможете разместить фрагмент в фазе исследования, потому что стопка фрагментов пуста (см. «Фаза 1. Исследование» на с. 5). Активный игрок, чей герой начинает свой ход на фрагменте с боссом или передвигается на такой фрагмент, должен немедленно вступить в бой (см. «Бой» на с. 14).


 **Логово.** Находясь на фрагменте с логовом, ваш герой может в свой ход бесплатно войти в логово. Другие герои, находящиеся на том же фрагменте с логовом, что и активный герой, могут присоединиться к нему в исследовании логова (см. «Мини-дополнение „Логова“» на с. 20).

 **Вихрь.** Активный игрок, чей герой передвигается на фрагмент с вихрем или находится на нём, может потратить 1 , чтобы телепортироваться на стартовый фрагмент.





 **Колодец энергии.** Открыв этот фрагмент, положите на него лицевой стороной вниз столько жетонов сфер (, сколько участников в игре. Активный игрок, чей герой передвигается на фрагмент с колодцем энергии или находится на нём в отсутствие монстров, может бесплатно взять 1 жетон сферы. Затем игрок открывает жетон, добавляет указанное на нём количество  к своим  и кладёт жетон возле своего планшета. У героя может быть только 1 такой жетон.




 **Костёр.** Активный игрок, чей герой завершает свой ход на фрагменте с костром, немедленно восстанавливает все свои .






 **Колючки.** Когда герой передвигается на этот фрагмент, активный игрок немедленно бросает 1 кубик и применяет эффект карты колючек согласно выпавшему результату. Если на фрагмент одновременно передвигаются несколько героев, этот эффект карты колючек применяется к каждому из них.

*Пример. Миша управляет Бетрасом и передвигает его на фрагмент с символом (или жетоном) колючек. Прежде чем сделать что-либо ещё, он должен бросить 1 кубик. Выпадает «2». До конца своего хода Бетрас не может передвигаться.*

    **Руны.** В некоторых событиях может быть указание поместить монстров на эти руны. Руны также используются в игре по усложнённым правилам (см. с. 18–19) и в сценариях кампании (см. с. 21).

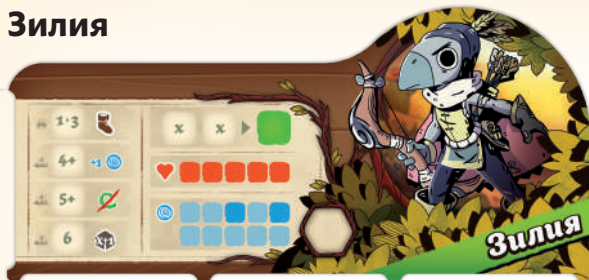
 **Фрагмент с торговцем.** Когда один из героев передвинется на этот фрагмент в первый раз за игру, возьмите 3 карты добычи и положите их лицевой стороной вверх рядом с игровой областью. Эти карты представляют собой предметы, которые продаёт торговец. Каждая карта стоит 3 . Карты добычи остаются на месте, пока не будут куплены. Совершив покупку, не выкладывайте новую карту добычи взамен купленной. **Вы также можете продать торговцу карты добычи:** сбросьте карты добычи и получите по 1  за каждую проданную карту. Герой должен находиться на фрагменте с торговцем, чтобы покупать или продавать карты добычи.

 **Фрагмент с двойным тупиком.** На этом фрагменте два тупика. Размещая его, вы должны решить, какой из сторон соединить его с уже выложенным фрагментом — стороной с  или .



# Герои

## Зилия

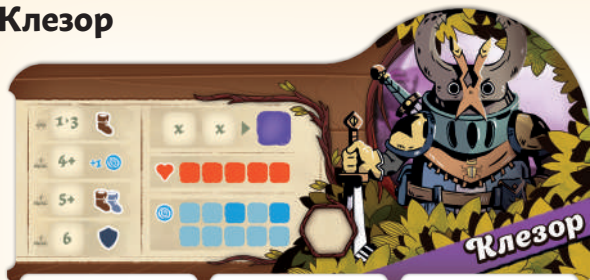


**Кубик способности:** Зилия может призвать зелёный кубик способности.

### Особые действия:

- 5+** В свой ход Зилия игнорирует колючки. Неприменимо к союзникам. Кубик остаётся на месте до конца хода игрока как напоминание.
- 6** В течение всего этого хода Зилия добавляет +1 к результатам бросков боевых кубиков. Кубик остаётся на месте до конца хода игрока как напоминание.

## Клезор

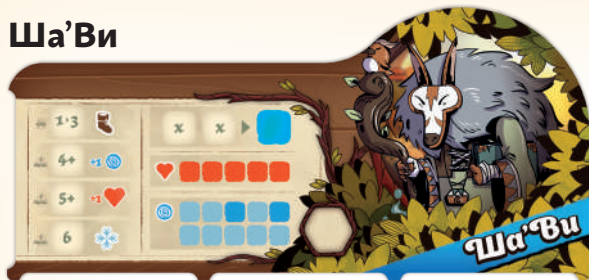


**Кубик способности:** Клезор может призвать лиловый кубик способности.

### Особые действия:

- 5+** Если на фрагменте с Клезором находится один или несколько других героев, Клезор может взять их с собой при передвижении в этот ход при условии их согласия. Союзники Клезора (другие герои) могут согласиться на все или некоторые возможные передвижения. Кубик остаётся на месте до конца хода игрока как напоминание. Это особое действие позволяет передвинуть героя, потерявшего сознание.
- 6** Клезор надевает свою броню. Поместите кубик в соответствующую ячейку на планшете героя. Если Клезора атаковали, немедленно сбросьте кубик. Эта атака не наносит Клезору урон.

## Ша'Ви



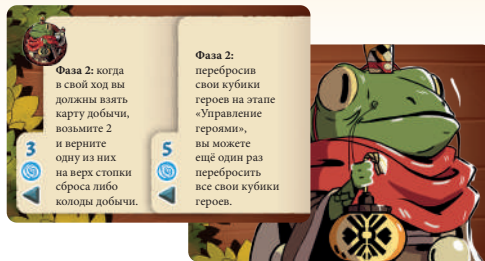
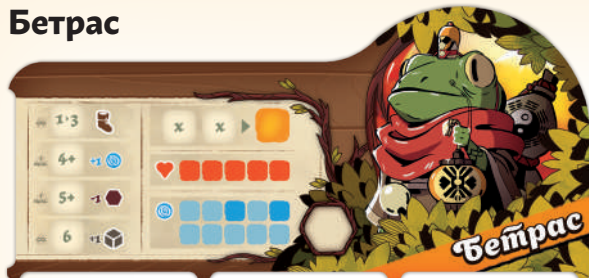
**Кубик способности:** Ша'Ви может призвать синий кубик способности.

### Особые действия:

**5+** Каждый герой на фрагменте с Ша'Ви восстанавливает 1 ❤️. Сбросьте кубик после использования.

**6** Ша'Ви замораживает врага, находящегося на её фрагменте. Положите жетон замораживания на этого врага. До начала следующего хода Ша'Ви этот враг не может наносить урон и не активирует эффекты поражения после боёв или отступлений. Ша'Ви может выполнить это особое действие до или после боя (даже если она его проиграет). Сбросьте кубик после использования. Замороженного врага можно атаковать. Боссов заморозить нельзя.

## Бетрас



**Кубик способности:** Бетрас может призвать оранжевый кубик способности.

### Особые действия:

**5+** Бетрас может убрать один жетон состояния (отравление 🟢, колючки 🟢) с любого героя на своём фрагменте.

**6** В этот ход все кубики героев, помещённые в эту ячейку, считаются боевыми кубиками. В конце боя сбросьте использованные таким образом кубики. Не более 4 кубиков.



# Монстры


Если активный герой оказывается на фрагменте с монстром и не **отступает**, начинается **бой** (см. ниже). Если жетон монстра ещё не был открыт, переверните его, чтобы узнать характеристики этого монстра. В игре 5 типов **монстров** (духи, растения, грибы, скелеты и змеи), каждый со своими характеристиками.

Например, у данного монстра следующие характеристики:



Значение защиты. Во время боя результат броска любого из ваших кубиков должен быть равен 4 или больше, чтобы вы нанесли монстру 1 урон. Складывать результаты броска на нескольких кубиках нельзя; каждый кубик — это отдельная атака.





Количество . Проведите не менее 2 успешных атак против этого монстра в течение одного боя, чтобы его победить. Вы не можете победить этого монстра, используя только 1 кубик.




Значение атаки. Количество урона (здесь 2), которое монстр нанесёт герою, если тот не сможет победить монстра или отступит.

## Уязвимость, стойкость и невосприимчивость


 **Уязвимость** (здесь синяя): добавляйте +1 к результату броска синего кубика способности против этого монстра или босса.


 **Стойкость** (здесь оранжевая): вычитайте 1 из результата броска оранжевого кубика способности против этого монстра или босса.



 **Невосприимчивость** (здесь лиловая): результат броска лилового кубика способности не учитывается против этого монстра или босса.


В примере выше монстр уязвим к синему кубика способности.

***Пример.** Ева бросает синий кубик способности. Выпадает «3». В бою против этого монстра «3» превращается в «4», и Ева наносит монстру 1 урон!*


В области  указаны бонусы за победу над монстром.

В области  указан штраф за поражение в бою.


 В этом примере в случае победы над монстром активный игрок получит 1 .


 В этом примере после боя происходит событие.

Кроме того, на жетонах некоторых монстров встречаются особые символы:

 Этот монстр ядовит. Проиграв бой этому монстру или отступив, герой получает отравление! Отравленный герой немедленно получает жетон отравления и кладёт его на свой планшет. У героя не может быть больше 1 жетона отравления.

Герой, на планшете которого есть жетон отравления, теряет 1 ♥ в начале каждого своего хода (непосредственно перед броском кубиков героев в фазе 2). Некоторые эффекты (например, карты «Противоядие» и особое действие Бетраса при результате броска «5+») позволяют убрать жетоны отравления. Потерявший сознание герой немедленно сбрасывает свой жетон отравления (если есть).


 Победив этого монстра, замешайте его жетон обратно в стопку монстров.

 Некоторые враги и события могут опутывать героев. Опутанный герой немедленно получает жетон колючек и кладёт его на свой планшет. Если на планшете вашего героя лежит жетон колючек, каждый раз, когда ваш герой передвигается на фрагмент с колючками, дважды бросайте кубик и применяйте оба эффекта карты колючек. У героя не может быть больше 1 жетона колючек.


## Бой


Вступая в бой, активный игрок бросает доступные ему кубики и сравнивает результаты броска с характеристиками монстра.

**Примечание.** В любом бою каждому герою доступен 1 бесплатный боевой кубик. Следовательно, вы всегда сможете бросить по крайней мере 1 кубик.

***Пример.** Лариса управляет Бетрасом, вступившим в бой с монстром из примера выше. В фазе 1 она положила 1 кубик в ячейку особого действия на планшете своего героя, получив за это 1 дополнительный боевой кубик. Лариса также решила в этот ход не призывать кубик способности. Поэтому она бросает 2 кубика — на одном выпадает «2», на другом «5». Поскольку значение защиты монстра равно 4, Бетрас наносит ему 1 урон. Но у монстра 2 ♥, поэтому Бетрас проиграл бой. В случае победы он бы немедленно получил 1  и вытянул 1 карту события.*

Если монстр не побеждён, он остаётся открытым на фрагменте и к следующему бою восстанавливает все свои ♥. Кроме того, активный герой получает урон и штраф за поражение в бою. После боя героев на фрагменте с монстром можно лечить (даже если монстр остался непобеждённым).

Если количество ♥ героя снижается до 0, немедленно положите его фигурку плашмя, сбросьте его жетоны состояний (отравление, колючки и пр.), и на этом его ход завершается. Но ещё не всё потеряно! — Карта «Лечебное зелье» позволяет восстановить 2 ♥ герою, потерявшему сознание, и поставить его на ноги. Вы можете применить эффект «Лечебного зелья» к любому герою на вашем фрагменте. — Первая помощь: активный герой может в свой ход поставить на ноги другого героя, потерявшего сознание. Для этого активный герой должен оказаться на одном фрагменте с героем, потерявшим сознание, и потратить  в количестве, равном числу героев в команде плюс 1. Пришедший в сознание герой помещает свою фишку на 1 ♥.

***Пример.** В партии с 3 игроками Зилия потеряла сознание, проиграв бой. Бетрас передвигается на её фрагмент и тратит 4  (3 + 1). Зилия поднимается на ноги и кладёт свою красную фишку на 1 ♥.*


— Особое действие Ша'Ви при результате броска «5+» не позволяет вам поставить на ноги героя, потерявшего сознание.



— Особое действие Клезора при результате броска «5+» можно использовать, чтобы передвинуть героя, потерявшего сознание.

**Если вся команда героев потеряет сознание, вы проиграете.**



Победив монстра в бою, сбросьте его жетон лицевой стороной вверх рядом со стопкой монстров (кроме духов; см. «Духи (монстры)» на с. 18).




**Переброс кубиков.** Во время боя активный игрок может потратить по 1  за каждый боевой кубик, который он хочет перебросить. Игроки **не могут перебрасывать** кубики способностей.

Игрок может потратить сколько угодно , чтобы перебросить кубики во время боя. Игрок не может потратить свои , чтобы перебросить кубики союзника. Только активный игрок может перебрасывать боевые кубики таким образом.

**Командный бой.** Во время фазы 2, если 2 или более героя находятся на одном фрагменте и начинается бой, неактивные игроки бросают свои боевые кубики, чтобы помочь активному игроку. Неактивные игроки не могут использовать свои кубики способностей и карты (за исключением постоянных предметов), чтобы помочь активному игроку.


***Пример.** Макс и Толя находятся на одном фрагменте. Активный игрок Макс вступает в бой с монстром. Он бросает свои боевые кубики как обычно. Толя также бросает свой боевой кубик и ещё 1 кубик за свою «Булаву». Монстр получает по 1 урону за каждый кубик с результатом броска, равным значению его защиты или превосходящим его.*


Во время боя каждый неактивный герой может получить не более 1 урона. Только активный игрок получает весь урон, нанесённый врагом, и штраф за поражение в бою с монстром. Наконец, бонусы за победу над монстрами можно распределить между игроками, принимавшими участие в бою на этом фрагменте.

***Пример.** Макс и Толя находятся на одном фрагменте и только что победили монстра, получив в качестве бонуса за победу 2 . Они могут либо получить по 1 , либо выбрать того из них, кто получит сразу 2 .*

## Командный бой и способности героев

— Если **Клезор** разблокировал свою способность, он может применить её, чтобы перебросить свои боевые кубики, даже не будучи активным героем.

— Благодаря своей второй способности **Зилия** может помочь активному герою, даже если тот находится на соседнем фрагменте. Делая это, Зилия не теряет  и не получает бонусы после боя.

**Отступление.** Если у героя остались доступные передвижения, он может покинуть фрагмент с монстром. Отступить из боя с боссом нельзя. Герои могут отступить либо до, либо после боя. Отступая, герой теряет  в количестве, равном значению атаки монстра, и получает штраф за поражение (если есть). Затем герой передвигается на уже выложенный соседний фрагмент либо выполняет рискованное исследование. Если герой отступает после того, как проиграл бой, он повторно получает урон и штраф от монстра.

**Скопление монстров.** Если на одном фрагменте находится несколько монстров, активный герой всегда начинает бой с монстром с наименьшим значением защиты (указано на щите монстра). Если сразу у нескольких монстров одинаковые значения, активный игрок выбирает, с кем из них сразиться в первую очередь. В следующем бою он снова бросает кубики.

# Бой с боссом



Оказавшись на фрагменте с боссом, герой должен вступить с ним в **бой**. Если на фрагменте с боссом находится один или несколько монстров, вы должны сперва сразиться с ними, а лишь затем — с боссом. Но берегитесь: сразаться с боссом куда сложнее, чем с монстрами!

**Напоминание:** герой не может отступить из боя с боссом.

Характеристики боссов аналогичны характеристикам монстров, но включают 2 дополнительных элемента:

- шкалу опасности,
- область боевых навыков.

## Шкала опасности

Открыв карту босса, немедленно поместите синюю фишку на первое деление **шкалы опасности** босса, чтобы отметить его уровень опасности.

**Уровень опасности** может повыситься в 3 случаях:



- После **хода** каждого игрока, пока босс жив, передвигайте фишку на шкале опасности босса на одно деление вправо.
- После каждого **раунда**, пока босс жив, передвигайте фишку на шкале опасности босса на одно деление вправо.
- Некоторые игровые эффекты также приводят к повышению уровня опасности босса, например 6-й боевой навык босса (см. ниже).

**Осторожно! Если фишка окажется на последнем делении шкалы опасности, вы проиграете!**

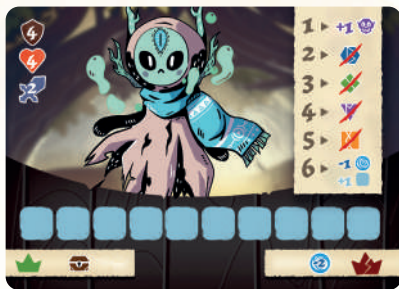




## Боевые навыки боссов

Перед каждым боем с боссом активный игрок должен бросить 1 кубик и применить эффект карты босса согласно выпавшему результату.

У этого босса следующие боевые навыки:



- 1 — добавьте 1 на этот фрагмент.
- 2 — в этом бою босс невосприимчив к синему кубику способности.
- 3 — в этом бою босс невосприимчив к зелёному кубику способности.
- 4 — в этом бою босс невосприимчив к лиловому кубику способности.
- 5 — в этом бою босс невосприимчив к оранжевому кубику способности.
- 6 — босс крадёт по 1 у каждого героя в бою. За каждую украденную уровень опасности босса (см. выше) повышается на 1.

Также вам могут встретиться боссы со следующими боевыми навыками:

- Если активирован этот боевой навык, в текущий ход вместо обычного значения защиты босса используется указанное.
- Если активирован этот боевой навык, босс немедленно наносит по 1 урону каждому герою на фрагменте с боссом.
- Если активирован этот боевой навык, уровень опасности босса (см. выше) немедленно повышается на 1.
- Если активирован этот боевой навык, босс немедленно отравляет всех героев на фрагменте с боссом.
- Если активирован этот боевой навык, все герои на фрагменте с боссом переворачивают по 1 карте из своего снаряжения с этим символом лицевой стороной вниз. В течение всего раунда эти карты будут недоступны. Если у героя нет таких карт, ничего не происходит.
- Если активирован этот боевой навык, бросьте 1 кубик и примените эффект карты колючек согласно выпавшему результату по обычным правилам.
- Если активирован этот боевой навык, положите на босса жетон листовидного щита. Когда вы в первый раз успешно атакуете этого босса, листовидный щит поглощает урон и уничтожается. У этого босса может быть несколько листовидных щитов.
- Если активирован этот боевой навык, босс невосприимчив ко всем кубикам способностей.
- Если активирован этот боевой навык, все герои на фрагменте с боссом должны сбросить из своего снаряжения по 1 карте добычи. Если у героя нет таких карт, ничего не происходит.
- Если активирован этот боевой навык, все герои на фрагменте с боссом каждый раз бросают на 1 боевой кубик меньше.

# Приложение

## Одиночный режим

Играя в «Лесные приключения» в одиночку, вы управляете командой из двух героев. Раунды разыгрываются так же, как и при игре вдвоём.

## Выбор уровня сложности

До начала игры вы можете решить, какую из карт колючек хотите использовать — обычную, простую (со словом «Легко») или сложную (со словом «Сложно»).

## Усложнённые правила: разъярённые монстры



Сыграв несколько партий, попробуйте добавить в игру карту разъярённых монстров. На этой карте приводится свойство **«разъярённый»** для каждого типа монстров, меняющее его свойства.



**Духи (монстры).** Когда вы в первый раз побеждаете разъярённого монстра-духа, он сразу же возвращается в игру. Вы должны немедленно сразиться с ним во второй раз. Если в тот же ход вы снова победите этого монстра, сбросьте его жетон и не кладите обратно в стопку.



**Змеи (монстры).** Разъярённый монстр-змея отравляет всех находящихся на его фрагменте героев, которые участвуют в бою против этого монстра, независимо от исхода боя.



**Скелеты (монстры).** Вы не можете перебрасывать боевые кубики в бою против разъярённого монстра-скелета.



**Растения (монстры).** Разъярённый монстр-растение использует листовидный щит. Когда на фрагменте появляется этот монстр, немедленно положите на него жетон листовидного щита. Когда вы в первый раз успешно атакуете этого монстра, листовидный щит поглощает урон и уничтожается.



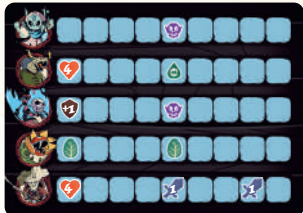
**Грибы (монстры).** Разъярённый монстр-гриб всегда атакует первым и наносит урон независимо от исхода боя.



## Вариант игры с разъярёнными монстрами

Если вы хотите понизить уровень сложности при игре с разъярёнными монстрами, применяйте следующее правило: монстр получает свойство **«разъярённый»**, только если он находится на фрагменте с руной.

### Усложнённые правила: разъярённые боссы



Сыграв несколько партий, попробуйте добавить в игру карту разъярённых боссов. На этой карте приводится свойство **«разъярённый»** для каждого босса, меняющее его свойства.



**Дух (босс).** Когда уровень опасности босса-духа достигнет 5, добавьте монстра на фрагмент с боссом.



**Змея (босс).** У этого босса теперь 4 ♥. Когда уровень опасности босса-змеи достигнет 5, герои на фрагменте с боссом получают отравление.



**Скелет (босс).** Этот босс теперь добавляет +1 к своему значению защиты. Когда уровень опасности босса-скелета достигнет 5, добавьте монстра на фрагмент с боссом.



**Растение (босс).** Когда уровень опасности босса-растения достигает 1 и 5, кладите на него жетон листовидного щита.



**Гриб (босс).** У этого босса теперь 4 ♥. Когда уровень опасности босса-гриба достигает 5 и 8, этот босс наносит по 1 урону каждому герою, участвующему в бою.



## Мини-дополнение «Таверна»

### Правила

Когда один из героев передвинется на фрагмент с таверной в первый раз за игру, возьмите 1 случайную карту таверны, прочтите её вслух и примените её эффект. За игру можно взять только 1 карту таверны.

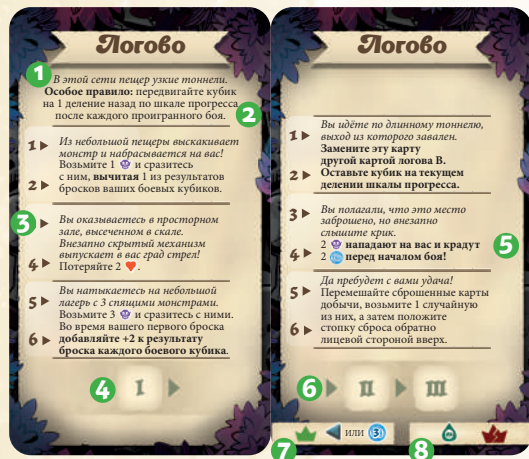


## Мини-дополнение «Логова»

### Правила

**Напоминание.** Игрок, находящийся на фрагменте с логовом, может бесплатно войти в него в свой ход. Если на том же фрагменте с логовом находятся другие герои, они могут присоединиться к активному игроку в исследовании логова.

Решив войти в логово, возьмите и откройте карту логова А, прочтите вступление и особое правило. Затем возьмите и откройте карту логова В и положите обе карты вместе, чтобы получилось логово.



Карта А представляет собой вход в логово и включает в себя:

- 1 вступление;
- 2 особое правило, которое применяется ко всему логову (его обеим картам);
- 3 события в зависимости от результата броска;
- 4 первое деление шкалы прогресса.

Карта В представляет собой выход из логова и включает в себя:

- 5 события в зависимости от результата броска;
- 6 следующие деления шкалы прогресса;
- 7 бонусы за успешное исследование логова;
- 8 штраф за неудачное исследование логова.

Успешно разыграв первое событие, игроки передвигаются на карту В.

Для того чтобы завершить исследование логова, вы должны успешно разыграть не менее 3 событий. За каждое событие бросайте 1 кубик и кладите его на соответствующее деление (I, II или III в зависимости от вашего прогресса). Затем сверяйтесь со связанным событием. Как только вы разыграли событие:

- В случае успеха: бросьте кубик ещё один раз и разыграйте следующее событие. Повторяйте, пока не достигнете конца шкалы прогресса.
- В случае неудачи (активный герой потерял сознание): ваше приключение в этом логове немедленно завершается. Получите штраф, указанный на карте В. Это логово становится недоступным.




Некоторые события указывают на изменения на шкале прогресса. В этом случае передвиньте кубик согласно указаниям и продолжайте исследовать логово.

Завершив исследование логова, получите все возможные бонусы или штраф, а затем сбросьте обе карты логова. До конца игры они будут недоступны.

## Режим кампании

Помимо обычного режима, вам доступен режим кампании. Кампания состоит из 5 сценариев, каждый из которых можно пройти как отдельную игру. Более подробную информацию см. в разделе «Подготовка» каждого сценария. При игре в режиме кампании применяются указанные ниже правила.


### От сценария к сценарию

Успешно завершив сценарий, сбросьте свои жетоны состояний. Если не указано иное, ваши герои полностью восстанавливают свои ❤️ и сбрасывают количество 🌀 до нуля. Если у вас есть карты добычи, вы можете оставить их себе или свободно передать другим героям. Все разблокированные способности героев остаются таковыми в следующих сценариях. Мы рекомендуем записывать ваш игровой прогресс. 

Потерпев поражение в сценарии, вы должны сбросить ваш прогресс. Заново экипируйтесь снаряжением, которое у вас было на начало сценария, после этого каждый герой сбрасывает по 1 карте добычи. Затем начните сценарий сначала. Вы должны успешно завершить его, прежде чем перейти к следующему.

### Пробуждение леса

После каждого успешного завершения сценария подсчитывайте количество побеждённых вами монстров каждого типа. Монстры того типа, представителей которого вы убили больше всего, становятся разъярёнными (см. с. 18) до конца кампании. Если монстры этого типа уже разъярённые, возьмите по 1 жетону монстра всех неразъярённых типов, переверните их лицевой стороной вниз и выберите один из них случайно. Монстры этого типа становятся разъярёнными до конца кампании.

**Напоминание:** жетоны духов отмечены особым символом постоянства , поэтому они могут стать разъярёнными только в результате случайного выбора.

### Новое действие: поиск

В некоторых сценариях этой кампании вы сможете выполнить действие поиска.

Если вы выполняете действие поиска, переверните сюжетный жетон на фрагменте с вашим героем, возьмите его и положите лицевой стороной вверх в одну из 3 ячеек в области вашего снаряжения. При необходимости сбросьте карту добычи, чтобы освободить ячейку. В ячейке может находиться любое количество сюжетных жетонов любого типа. Если вы не хотите сбрасывать снаряжение или брать сюжетный жетон, оставьте этот жетон на том фрагменте, где вы его обнаружили. В дальнейшем любой из героев сможет взять его и поместить в доступную ячейку своей области снаряжения.

# Сценарий 1. Трибы для старейшины

Уже которую неделю в лесу происходит что-то неладное. Твари озлобляются, и равновесие, кажется, нарушено. Но что ещё хуже, недавно в лесу змея ужалила старейшину деревни и торговца. Теперь их мучает лихорадка, и целителю никак не удаётся поставить их на ноги: нужно более сильное лекарство. Вы должны как можно скорее отправиться в самую гущу леса и добыть все необходимые ингредиенты.

## Задача сценария

Соберите все необходимые ингредиенты, чтобы приготовить 2 противоядия для деревни: 6 грибов трёх разных цветов и 2 пустых сосуда.

## Подготовка

- В этом сценарии не используются фрагменты с логовом, торговцем, боссом, таверной и колодцем энергии.
- В этом сценарии не используются 2 карты «Противоядие».
- Возьмите следующие 8 сюжетных жетонов, перемешайте их и сложите в стопку лицевой стороной вниз:




6 жетонов грибов,


2 жетона пустых сосудов.

Дальнейшая подготовка выполняется по обычным правилам.

## Особые правила

**1.** Кладите 1 сюжетный жетон лицевой стороной вниз на каждый открытый фрагмент с символом **руны**, накрывая этот символ. Любой герой, который в свой ход передвигается на этот фрагмент, может выполнить **действие поиска** (см. с. 21), чтобы подобрать сюжетный жетон.

**2.** Выполнить действие **«приготовить зелье»** можно только на фрагменте с костром (). Для этого герой должен завершить своё передвижение на фрагменте с костром и сбросить из своего инвентаря следующие ингредиенты:

- 3 жетона грибов разных цветов,
- 1 жетон пустого сосуда,
- 2 .

Приготовив зелье, уберите использованные ингредиенты в коробку.

**3.** *Монстры не дремлют!* Если на фрагменте с костром находится хотя бы 1 монстр, вы не можете использовать костёр, чтобы восстановить здоровье или приготовить зелье.

Приготовив второе зелье, возьмите 1 жетон монстра плюс по 1 дополнительному жетону монстра за каждого героя в команде и положите их на фрагмент с костром.



**Поражение.** Вы терпите поражение в сценарии, если все герои одновременно теряют сознание.


**Победа.** Вы побеждаете в сценарии, если приготовите 2 зелья и победите всех монстров на фрагменте с костром.

**Режим кампании.** Победив в этом сценарии, вы можете добавить в колоду добычи 2 карты «Противоядие», чтобы использовать их в следующих сценариях кампании!


## Сценарий 2. Древо жизни (часть 1)


*Поблагодарив вас за спасение жизни, старейшина просит разузнать, что за напасть приключилась с лесом. А торговец в знак признательности предлагает подвезти вас к иссякающему колодцу энергии, который он недавно обнаружил. Ваша поездка длится несколько дней, затем вы прощаетесь с торговцем и продолжаете путь пешком. Вскоре вы замечаете странное свечение возле каштана. Колодец энергии разрушен, и, судя по всему, это дело лап монстров. Древо жизни увядает, и вы должны остановить утечку энергии, пока не стало слишком поздно. Для начала вам нужно собрать все выкатившиеся из колодца сферы.*

### Задача сценария



Ваша команда должна восстановить колодец энергии, положив в него как можно больше .

### Подготовка








- В этом сценарии не используются фрагменты с логовом, боссом и таверной.
- Прежде чем сформировать стопку фрагментов, отложите в сторону фрагменты с колодцем энергии и вихрем. Затем замешайте их во вторую половину стопки фрагментов.
- Наконец, перемешайте и распределите между игроками по возможности поровну 4 .








**Пример при игре втроем:** двое игроков берут по 1 , а третий — 2.


### Особые правила



**1. Преследуемый монстрами.** Каждого героя, у которого есть хотя бы 1 , преследуют те монстры в игре, у которых нет . В конце каждого раунда все монстры, преследующие героев, передвигаются на 1 фрагмент в направлении к ближайшему к ним герою. Если сразу несколько героев находится на одинаковом расстоянии, следующий активный игрок решает, кого из героев будут преследовать монстры.


**2. Напряжение нарастает.** Как только будет открыт и выложен фрагмент с колодцем энергии, преследующие героев монстры в конце каждого раунда будут передвигаться на 2 фрагмента (вместо 1) в направлении к ближайшему герою.





**3. Бой проигран.** Если вы проигрываете бой, когда у вас есть хотя бы 1 , враг, с которым вы сражались, автоматически забирает этот жетон. Положите  на . Если у вас несколько , вы теряете только по 1  за каждый проигранный бой. У каждого  может быть несколько .


**4. Похитители сфер.** В конце каждого раунда  с  передвигаются на 2 фрагмента в направлении к стартовому фрагменту. Если  с  передвигается на фрагмент с вихрем, он останавливается и в конце следующего раунда телепортируется на стартовый фрагмент. Если  с  начинает своё движение на стартовом фрагменте, этот  считается утраченным и сбрасывается!

**Внимание!** Если утрачены все 4 , вы проигрываете!



Победив монстра с , вы автоматически получаете этот .

**Поражение.** Вы терпите поражение в сценарии, если все герои одновременно теряют сознание либо все 4  утрачены!

**Победа.** Все герои должны собраться на фрагменте с колодцем энергии, имея при себе достаточное количество . Оставшиеся в вашем распоряжении  добавляются ко всем , собранным в ходе этого сценария. Выполнив эти условия, сбросьте указанное ниже количество , чтобы победить в сценарии.

Количество , необходимое для победы: два игрока — 15, три игрока — 16, четыре игрока — 18.

**Пример для игры втрём:** если у вас остались 2  ценностью 3 и 2  соответственно, вам нужно сбросить 5  в виде 2 ваших  и ещё 11 , чтобы суммарно получилось 16 .

**Режим кампании.** Победив в этом сценарии, перейдите к следующему сценарию, но не сбрасывайте оставшееся количество своих  и .







# Сценарий 3. Древо жизни (часть 2)



Теперь, когда сферы снова на месте, вы охраняете колодец, пока его чинят деревенские ремесленники. И, похоже, вам придётся попотеть: на вас надвигаются монстры — скорее всего, те же самые, что разрушили колодец.






## Задача сценария

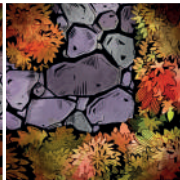
Вы должны защитить колодец энергии от постоянных набегов монстров, обитающих в этой местности. Вы должны победить 1  и суммарно 10  при игре вдвоём, 12 — при игре втроём, 15 — при игре вчетвером. Для выполнения этого условия победа над монстрами-духами не засчитывается.

## Подготовка

**Важно:** все герои начинают на фрагменте с колодцем энергии.




**Режим кампании.** Каждый герой восстанавливает только 1  и может сохранить , оставшиеся у него после предыдущего сценария.


Разложите 11 фрагментов леса, как указано ниже. Затем поместите фигурки всех героев на фрагмент с колодцем энергии. Наконец, положите соответствующие жетоны лицевой стороной вниз на каждый символ: 1 жетон , 3 жетона  и 7 жетонов  (не кладите на фрагмент с колодцем энергии ни , ни ).





## Особые правила

1. Игра начинается с фазы приключения.
2. Не размещайте новые фрагменты леса во время фаз исследования и приключения.
3. В этом сценарии не применяется обычный эффект фрагмента с колодцем энергии.
4. Вы не можете отступить, если на вашем фрагменте находятся 2 или более врага.
5. **Повторное появление** и **передвижение** монстров. После каждого раунда сверяйтесь с таблицей ниже, чтобы применить эффекты.

Раунд 1	Монстры <b>продвигаются</b> на 1 фрагмент в сторону колодца энергии.
Раунд 2	Монстры <b>продвигаются</b> на 2 фрагмента в сторону колодца энергии.
Раунд 3	Положите по 2  на каждый фрагмент с руной.
Раунд 4	Монстры <b>продвигаются</b> на 2 фрагмента в сторону колодца энергии.
Раунд 5	Положите 1 <b>карту босса</b> на фрагмент с боссом, если там её ещё нет, и откройте её.
Раунд 6	Положите по 1  на каждый фрагмент с руной.
Раунд 7	Монстры <b>продвигаются</b> на 1 фрагмент в сторону колодца энергии.
Раунд 8+	Монстры <b>продвигаются</b> на 1 фрагмент в сторону колодца энергии. Затем положите по 1  на каждый фрагмент с руной.

**Поражение.** Вы терпите поражение в сценарии, если все герои одновременно теряют сознание либо в конце раунда на фрагменте с колодцем энергии находится хотя бы 1 .

**Победа.** Вы побеждаете в сценарии, если победите хотя бы 1  и указанное в задаче сценария количество .

**Режим кампании.** Победив в этом сценарии, можете положить фрагмент с колодцем энергии в стопку фрагментов, чтобы использовать его в следующих сценариях кампании!



# Сценарий 4. Шаги в ночи

Смеркается. Уставшие, вы разбиваете лагерь у подножия величественной сосны. Но вас беспокоят тревожные звуки, поэтому вы решаете переночевать на ветвях дерева. И это было мудрое решение! На рассвете вы обнаруживаете, что ваш лагерь перевернут вверх дном. Хорошая новость — вы целы и невредимы. Плохая — украли всё ваше снаряжение. К счастью, из вашего укрытия в сосновых ветвях вам видны стоянки предполагаемых грабителей. Что ж, следующие несколько часов будут как минимум интересными!

## Задача сценария

Вы должны посетить не менее 3 вражеских лагерей и вернуть своё снаряжение.

## Подготовка

**Важно:** вы начинаете игру на фрагменте с костром.

Разложите 15 фрагментов леса, как указано ниже. Затем возьмите жетоны лагерей и разложите их согласно схеме ниже. Наконец, положите соответствующие жетоны лицевой стороной вниз, накрывая символы: 11 🧠, 3 🗡️ и 1 !.

**При игре не в режиме кампании.** Возьмите 2 карты добычи плюс по 1 дополнительной карте добычи за каждого игрока. Перемешайте их и разложите лицевой стороной вниз на 4 по возможности равные стопки возле игровой области.

**Пример для игры втроём:** возьмите 5 карт добычи (2 + 3) и сформируйте 3 стопки по одной карте в каждой и 1 стопку из двух карт.






**Режим кампании.** Перемешайте карты добычи всех игроков, оставшиеся после предыдущего сценария, и разложите их лицевой стороной вниз на 4 по возможности равные стопки (при необходимости возьмите ещё карты добычи, чтобы в итоге у вас было 4 стопки).

## Особые правила

1. Не размещайте новые фрагменты леса во время фаз исследования и приключения.
2. В этом сценарии не применяется обычный эффект фрагмента с вихрем.

### 3. Жетоны лагерей:

— Оказавшись на фрагменте с лежащим лицевой стороной вниз жетоном лагеря, сразитесь со всеми находящимися там . Победив всех  на этом фрагменте, откройте жетон лагеря и примените его эффект (см. ниже). Затем добавьте  и сразитесь с только что размещёнными монстрами.

— Помимо появления монстров, каждый жетон лагеря обладает уникальным эффектом:



*Войдя на территорию этого лагеря, вы слышите звук рога. Все враги в пределах 3 фрагментов от этого лагеря немедленно передвигаются в лагерь!*



*Войдя на территорию этого лагеря, вы обнаруживаете, что в нём почти никого нет. Вы видите обуглившиеся остатки вашего снаряжения. Лишь один из предметов избежал пламени. Сбрасывайте карты случайным образом из выбранной стопки, пока в ней не останется только одна карта.*





*Войдя на территорию этого лагеря, вы не успеваете перехватить часового. Теперь враг знает о ваших намерениях. Положите жетон «+1 защита» на фрагмент с лагерем, который ещё не был открыт. Пока на фрагменте лежит жетон «+1 защита», все враги на этом фрагменте добавляют +1 к своему значению защиты. Если все лагеря открыты, положите жетон на этот лагерь.*



*Войдя на территорию этого лагеря, вы наступаете на ловушку и едва не лишаетесь конечности. Активный герой теряет 2  и кладёт жетон  на свой планшет.*

**Обокрасть воров.** Каждый раз, когда умирают все монстры на фрагменте с лагерем, активный игрок берёт одну из стопок с картами добычи, сформированных при подготовке к игре, и размещает эти карты в своей области снаряжения.

**Поражение.** Вы терпите поражение в сценарии, если все герои одновременно теряют сознание.

**Победа.** Вы побеждаете в сценарии, если хотя бы на 3 фрагментах с открытыми лагерями одновременно нет ни одного . Одержав победу, вы можете либо продолжить игру и убить всех  в 4-м лагере, либо завершить сценарий.

**Режим кампании.** Если вы не убили всех монстров в 4-м лагере, сбросьте последнюю стопку добычи, сформированную во время подготовки к сценарию. Ваше снаряжение угодило в лапы к монстрам!



# Сценарий 5. Порча

После недавнего приключения (или злоключения?) боевой дух вашей команды упал, но вы бредёте дальше. Всего два дня пути, и вы на месте. Вы точно знаете, что пришли куда надо, и дело вовсе не в компасе, а в том, что местная растительность излучает тревожное сияние. Кажется, источник порчи — мерцающий в зарослях кристалл. Пришло время для финальной битвы за восстановление равновесия в лесу. Для самой важной и самой тяжёлой битвы...

## Задача сценария

Активируйте 4 очищающих тотема, чтобы остановить распространение порчи.

## Подготовка



Подготовьте 10 жетонов порчи (🟪) и расположите 3 фрагмента, как показано выше. Положите 🟪 на крайний правый фрагмент. Остальные 9 🟪 сложите в запас жетонов порчи.



**Режим кампании.** Если в предыдущем сценарии вы решили обыскать все лагеря, уровень порчи в начале этого сценария равен +1 (см. ниже) в конце первой фазы приключения.


## Особые правила

**1. Распространение порчи.** После каждого раунда порча распространяется. Каждый фрагмент с 🟪 распространяет по 1 🟪 за каждый не подвергшийся порче выход, независимо от того, соединён он с фрагментом леса или нет. Сперва кладите распространённую 🟪 на каждый соседний соединённый фрагмент леса, на котором ещё нет 🟪. Затем, если выход ведёт на пустую область, на которой ещё нет фрагмента леса, положите 🟪 в то место, где следующий фрагмент леса соединится с выходом (во время фазы исследования или рискованного исследования).


- На каждом фрагменте леса может быть только 1 🟪.
- Если порча распространяется на фрагмент с жетоном 🟩, сбросьте этот жетон 🟩.
- Если порча распространяется на фрагмент с 🐉, немедленно откройте карту босса и активируйте его шкалу опасности.











**2. Активация очищающего тотема.** Для активации очищающего тотема вы должны призвать кубик способности, находясь на фрагменте леса с соответствующим тотемом (руной того же цвета), и положить этот кубик на тотем. Внимание! После этого кубик способности будет недоступен до конца игры!


**3. Призыв отчаяния.** Герой может активировать очищающий тотем, призвав кубик способности, цвет которого отличается от цвета тотема на фрагменте с героем. Если у вас есть хотя бы 1 , призовите кубик способности как обычно, поместив 2 кубика героев на свой планшет, и сбросьте все свои , чтобы выбрать цвет призванного кубика способности.

**4. Очищение.** В игре существует 2 способа убрать . Каждый раз, активируя тотем или побеждая босса, вы можете сбросить 1  с фрагмента леса на ваш выбор. Сбросив , верните его в запас жетонов порчи.

Вы не можете очистить фрагмент с двойным тупиком.

**5. Жетоны порчи.** Если герой передвигается на фрагмент с  или уже находится на нём, сверьтесь с таблицей ниже, чтобы определить эффект, исходя из общего количества поражённых порчей фрагментов.

Количество фрагментов с порчей	Эффект, действующий на героев на фрагменте с 	Эффект, действующий на остальных существ на фрагменте с 
<b>1–3</b>	Ничего не происходит	 = +1 
<b>4–8</b>	-1 движение	 = +1  и 
<b>9</b>	-1  из области снаряжения ИЛИ если в области снаряжения нет  , герой теряет сознание	+1  появляется на фрагменте
<b>10+</b>	Поражение в игре	

**Поражение.** Как и в обычном режиме, вы проигрываете, если уровень опасности босса достигает предельного значения. Вы также проигрываете, если порча больше не может распространяться (запас  пуст).

**Победа.** Вы побеждаете в сценарии, как только будут одновременно выполнены 2 следующих условия:  
 — 4 кубика способностей находятся на соответствующих тотемах;  
 — нет открытых карт боссов.

Победив в этом сценарии, вы завершаете кампанию. Поздравляем! Прочтите текст на следующей странице, чтобы узнать, чем закончилось ваше приключение!



## Не читайте следующий текст, пока не победите в сценарии 5.

*Активировав последний тотем, вы вскоре ощущаете мощную ударную волну, после чего в лесу воцаряется гнетущая тишина. Когда вы оборачиваетесь к спутникам, на дереве начинает петь птица.*

*Другие птицы сразу же подхватывают её пение, и, кажется, весь лес оживает, благодаря вас.*

*Пару минут спустя, когда вы, преисполненные радости и трепетного благоговения, отдыхаете, кристалл ярко загорается и перед вами из ниоткуда появляется старейшина.*

*«Спасибо, друзья, — произносит он. — Не могу передать словами, как я вам благодарен. Вы сегодня спасли этот лес. Однако меня тревожат вести, поступающие с опушки. Думаю, там бы пригодился ваш опыт. Когда вы отдохнёте, будьте так добры, отправьтесь на болота и помогите нашим друзьям.*

*Да хранит вас древо жизни!»*

## Создатели игры

**Автор игры и руководитель проекта:** Джеффри Вуд

**Художник:** Цзяхуэй Ева Гао

**Графический дизайн:** From the Woods Studio

Автор игры благодарит всех, кто помог вычитать правила, протестировать игру и дал конструктивную обратную связь. Раф Р., Эжени Б., Джун У., Маттис Г., Сандэй, Тьен, Лара А., Ромэн Л., Родольф С., Том В., Бриё Ф., Максим М., Шарль Б., Крис и Лора, Алексис Б., Тео Р., Лора и Оливье.

Спасибо Майклу и всей команде Meeples on Board Vanguard за их фантастическую работу, а также нашим партнёрам за перевод игры на другие языки!

Наконец, спасибо тем (а это более 3 000 человек), кто поддержал нашу кампанию на Kickstarter. Без вас этот проект не состоялся бы!

**Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».**

Редакция благодарит Татьяну Олейник, Татьяну Леонтьеву, Дениса Карпенко, Андрея Багрикова, Романа Дженбаза, Светлану Жолобову, Арину Павлову, Владимира Сахно, Виктора Кубарева за помощь в подготовке игры к изданию.

## Помните!



В любом бою каждому герою доступен 1 бесплатный боевой кубик (🎲).

Активный герой всегда начинает бой с монстром с наименьшим значением защиты (❤️). Неактивные игроки, находящиеся на одном фрагменте с активным, бросают свои боевые кубики, чтобы помочь активному игроку. Каждый неактивный игрок, находящийся на одном фрагменте с активным, может получить не более 1 урона.

Бонусы за победу над монстрами можно распределить среди игроков, участвовавших в бою на данном фрагменте.



Отступить из боя с боссом нельзя.

Уровень опасности может повыситься в 3 случаях:

- После хода каждого игрока, пока босс жив.
- После каждого раунда, пока босс жив.

— Некоторые игровые эффекты также повышают уровень опасности босса.

Как только синяя фишка оказывается на последнем делении шкалы опасности, вы проигрываете!