

Продвинутые правила для двух игроков

По этим правилам вы можете собрать собственную колоду и устроить дуэль с соперником!

Подготовка к игре

Каждый игрок подготавливает собственную колоду из 30 карт. Для этого можно использовать карты любой из четырёх уже существующих колод: «Лондон после полуночи», «Шерлок в аду», «Тени над Иннсмутом», «Хребты безумия».

Колода каждого игрока должна включать:

- не менее 6 карт Героев,
- не менее 6 карт Монстров,
- не более 6 нейтральных карт.

Кроме того, вы не можете взять больше карт одного типа, чем их есть в колоде (например, в вашей колоде не может быть больше 3 Импов или 4 Пингвинов-альбиносов).

Перед началом игры каждый игрок перемешивает и кладёт перед собой лицом вниз свою колоду, затем берёт 2 верхние карты и кладёт их лицом вверх рядом со своей колодой (это стопка сброса). Затем каждый игрок берёт 3 карты фракций и кладёт перед собой лицом вниз, не показывая сопернику. **Внимание: используйте карты фракций, к которым принадлежат карты в подготовленной вами колоде.**

Ход игры

Игра проходит по обычным правилам за одним исключением: каждый игрок может брать карты только из своей колоды.

Конец игры

Игра заканчивается, когда один из игроков берёт последнюю карту из своей колоды. Перед дальнейшими действиями другой игрок может сделать ещё один ход. В конце игры каждый игрок выбирает одну из трёх уже выбранных им карт фракций, ту, которая наиболее выгодна для подсчёта очков. Подсчёт ПО идёт по обычным правилам.



Автор игры: Энрике Дуэньяс
Художник: Рикардо Кроса

Настоящее переведённое издание «Монстры vs Герои. Мифы Ктулху» (Monsters vs. Heroes: Volume 2 – Cthulhu Mythos) публикуется на основании договора ООО «ПАННА» с компанией ПЕНДРАГОН ГЕЙМС СТУДИО (PENDRAGON GAMES STUDIO SRL)

Ещё больше игр на сайте evrikus.ru



МОНСТРЫ VS ГЕРОИ

ПРАВИЛА ИГРЫ

МИФЫ КТУЛХУ



Монстры против Героев – быстрая захватывающая карточная игра для 2–8 участников от 8 лет и старше.

Игра включает 2 тематические колоды:

«Тени над Иннсмутом»  и «Хребты безумия» .

Каждая колода включает в себя героев одноимённых книг Говарда Лавкрафта: вы встретите Роберта Олмстеда, Элайзу Орн и Зэдока Аллена, Уильяма Дайера и Дэнфорта, содрогнётесь увидев ужасных Глубоководных и страшных существ, населяющих Антарктику.

Вы можете совмещать эти две колоды с колодами из первой части игры –

«Лондон после полуночи»  и «Шерлок в аду» .



Состав игры

2 колоды карт, каждая содержит:

- 30 карт персонажей
 - 6 карт фракций
- (по 3 карты для **Героев** и для **Монстров**)

Подготовка к игре

При игре с 2–4 участниками возьмите одну из колод. При участии 5–8 игроков объедините обе колоды «Тени над Иннсмутом» и «Хребты безумия», перемешав отдельно карты персонажей и карты фракций обеих колод.

Раздайте каждому игроку одну случайную карту фракций. Неиспользованные карты фракций уберите обратно в коробку, не глядя на них. Перед началом игры участники смотрят свою карту фракции, а затем кладут её перед собой лицом вниз. Сохраняйте полученные карты фракций в секрете до конца игры!

Перемешайте карты персонажей и положите их стопкой лицом вниз в центре стола. Возьмите верхнюю карту и положите её лицом вверх рядом с колодой. Это будет стопка сброса.

Раздайте каждому игроку по три карты персонажей. Игрок может один раз перед началом игры сбросить все свои карты персонажей и вытянуть три новые.

Определите первого игрока. Им станет участник, который первым произнесёт «Ктулху фхтагн!». Если таких игроков несколько, начинает самый старший игрок. Далее право хода передаётся по часовой стрелке.

Ход игры

В свой ход вы можете:

- сыграть карту из своей руки
- ИЛИ**
- взять верхнюю карту из колоды

Максимальное количество карт у игрока в руке – три. Если у вас уже есть три карты, вы не можете взять новую из колоды и должны сыграть одну из своих карт. Если у вас в руке нет карт, в свой ход вы должны взять верхнюю карту из колоды.

Сыграв карту из своей руки, положите её перед собой лицом вверх. Карты, лежащие в вашей области, определяют ваши победные очки (ПО) в конце игры.

Нельзя выкладывать свою карту в область другого игрока, если это не разрешено свойством персонажа.



Затем зачитайте свойство персонажа и примените эффекты. Если в тексте говорится «вы можете», тогда вам решать, использовать это свойство или нет. Остальные эффекты являются обязательными, даже если они оказывают негативное влияние на вас!

Внимание: перед игроком может находиться любое количество разыгранных карт!


Если вы сыграли карту с обязательным свойством, которое не может быть применено в этот ход (например, свойство предписывает сбросить карту, которой нет в игре), то карта кладётся перед вами, а свойство не применяется.

Сбросить карту означает поместить её в стопку сброса. Карты в стопке сброса могут просматривать все игроки. Если эффект затрагивает карты на столе, он применяется только к картам, лежащим лицом вверх перед игроками, но не к картам в стопке сброса, в руках или в колоде.


Карточки персонажей

Чёрные  или белые  символы в правом верхнем углу карты влияют на ваши ПО.



Карты, на которых имя персонажа написано оранжевым цветом и в правом верхнем углу есть по крайней мере один белый символ солнца , считаются картами Героев.



Карты, на которых имя персонажа написано зелёным цветом и в правом верхнем углу есть по крайней мере один чёрный символ черепа , считаются картами Монстров.



Карты, на которых имя персонажа написано фиолетовым цветом, считаются нейтральными и могут принести очки любой из фракций.

Нейтральные карты

На нейтральные карты не действуют эффекты, применяемые к Героям или Монстрам, но на них могут влиять эффекты, затрагивающие все карты на столе.





В колоде «Тени над Иннсмутом» нет нейтральных карт. В колоде «Хребты безумия» единственная нейтральная карта – Ужасающий иероглиф.



Конец игры

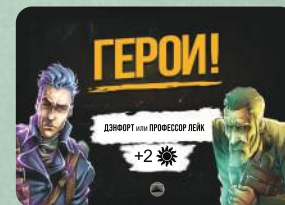
Игра немедленно заканчивается, как только из колоды взята последняя карта персонажа. Сбросьте все карты из руки, они не участвуют при подсчёте очков.

Раскройте вашу карту фракций, теперь всем известно, кто играл за Монстров, а кто за Героев!



Подсчитайте все символы  и  на картах, лежащих перед вами. Будьте внимательны, на некоторых картах персонажей нарисовано несколько символов. Если вы играете за Героев, за каждый символ , прибавьте себе 1 ПО и вычтите 1 ПО за каждый символ .

Если вы играете за Монстров, каждый символ  добавляет вам по 1 ПО, а каждый символ  отнимает.



На каждой карте фракции нарисованы два персонажа. Если среди ваших карт есть один или даже два персонажа с вашей карты фракций, вы получаете по 2 дополнительных ПО за каждого из них.

Тот, кто наберёт наибольшее число очков, объявляется победителем. В случае равенства победителем становится игрок, чей ход был последним.