

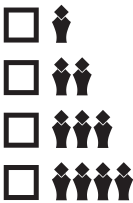
РЕЖИМ ЭКСПЕРИМЕНТОВ

Отмечайте полученные достижения и титулы

ИМЯ

ПОЛУЧЕННЫЕ ДОСТИЖЕНИЯ

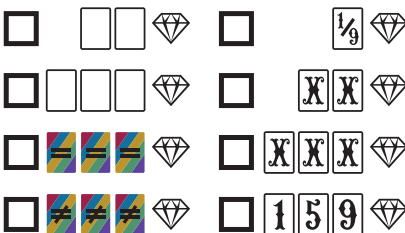
Число игроков



Полученные колоды



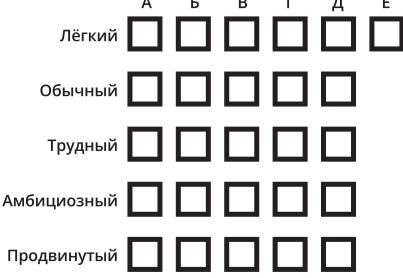
Использованные формулы



Получено колод



Пройдено ступеней



КОМАНДНЫЕ ТИТУЛЫ

СТУПЕНЬ А

Один за всех Один игрок получил все 4 звезды

- 5 звёзд: Выполнив условия победы, продолжите игру; и пусть тот же игрок получит 5-ю звезду
- Звёздный состав: Выполнив условия победы, продолжите игру; и пусть тот же игрок получит 6-ю звезду
- Повелители звёзд: При подготовке уберите 2 звезды (их можно выбрать общим решением) и пройдите ступень

СТУПЕНЬ Б

Один за всех Один игрок получил все 4 ключа

- Свои в городе: Пробудите всех 4 легенд в городе призраков (верхний ряд), не используя покровителей
- Награда героев: Получите награды 4-го исследования всех 3 рядов. Закройте верхнюю локацию последней
- Гвоздь программы: Закройте «Цирк», изменив правила локации на «Гвоздь программы цирка» (см. с. 25)

СТУПЕНЬ В

Один за всех Один игрок получил все 4 ключа

- Решённые задачи: Пройдите ступень на амбициозном уровне сложности
- Молчаливое согласие: Пройдите ступень без словесного общения
- Самостоятельность: Решите все головоломки без помощи покровителей, способности минотавра и лагеря (награды)

СТУПЕНЬ Г

Один за всех Один игрок получил все 4 ключа

- Седьмой калибр: Каждый раз наносите 7 урона или меньше. (Не наносите урон картами с 8 и 9)
- Идеальный удар: Все 4 раза нанесите ровно столько финального урона, сколько не хватает до получения ключа
- Цветовая гармония: Каждый ключ получен игроком с компонентами того же цвета

СТУПЕНЬ Д

- Игра в молчанку: Пройдите ступень на амбициозном уровне сложности
- Гробовая тишина: Пройдите ступень без словесного общения, жестов и сигнальных фишек
- Дело принципа: Все игроки должны выполнить начальные задания и пройти ступень

ЛИЧНЫЕ ТИТУЛЫ

НОВИЧОК

Подходит для новичков

- Баловень судьбы: Вместо начальной колоды используйте 8 случайных карт из колоды удачи
- Начинающий покровитель: Вы можете разыгрывать карты способностей лицевой стороной вниз в качестве карт покровителей (кроме способностей легенд А на ступени А)
- Ученик джинна: В конце своего хода добирайте карты из колоды игрока до 4

ОСОБЫЕ СВОЙСТВА

Распределите особые способности, отыгрывайте роли и действуйте сообща

- Страстная натура: Вы можете присваивать красным картам любой цвет и число при создании драгоценностей
- Мудрость во плоти: Вы можете разыгрывать синие карты с 2, 4, 6 и 8 лицевой стороной вниз в качестве карт покровителей
- Само умиротворение: Вы можете передавать зелёные карты с 1, 3, 5, 7 и 9 другим, не тратя сердце
- Гений преодоления: Вы можете разыгрывать жёлтые карты, игнорируя все проклятия
- Источник вдохновения: Фиолетовые карты улучшают ваше настроение (у них нет особого свойства)

ПОДДЕРЖКА

Подойдёт экспертам, которые играют с новичками

- Безмолвный наставник: Вы не можете участвовать в обсуждении стратегии. Наблюдайте, как новички растут
- Заботливый наставник: Вы можете передавать карты другим, не тратя сердце

ЭКСПЕРТ

Если вы опытный игрок, испытайте себя, согласившись на некоторые ограничения

- Защитник покровителей: Вы не можете разыгрывать в локации карты покровителей
- Маг-самоучка: При розыгрыше карт способностей сбрасывайте их, не применяя
- Золотое сердце: Вы не можете тратить сердца
- Аскет: В конце своего хода добирайте карты из колоды игрока до 2 (вместо 3)
- Заклинатель фишек: Вы не можете говорить и использовать жесты. Покажите класс с сигнальными фишками

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Сюжетный одиночный режим «Алхимик и кот»
Лист для записей

ДАТА

ИМЯ

100

А

♦

☆

♦

♦

☆

♥

♦

☆

♠

♦

☆

4

2

2

ПРОВАЛ

-1

8

Б

♦

☆

♦

♦

☆

♥

♦

☆

♠

♦

☆

4

2

2

ПРОВАЛ

-1

8

♦

♠

В

♦

☆

♦

♦

☆

♥

♦

☆

♠

♦

☆

4

2

2

ПРОВАЛ

-1

8

Г

♦

☆

♦

♦

☆

♥

♦

☆

♠

♦

☆

4

2

2

ПРОВАЛ

-1

8

Д

♦

☆

♦

♦

☆

♥

♦

☆

♠

♦

☆

4

2

2

ПРОВАЛ

-1

8

☆

Прибавьте очки за неиспользованные звёзды (макс. 15)

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

15

=

55

Гolem Альфа

♦

♦

♦

♦

♦

♦

♦

♦

♦

♦

Возьмите на руку 1 карту из колоды игрока.

Возьмите 2 карты вместо 1.

Берите карты из колоды удачи и/или игрока.

Передайте карту с руки другому гому.

Разыграйте карту, игнорируя все проклятия.

Вы можете запасть карты у других гомов.

♦

XXXXX

А

2

Б

2

В

2

Г

2

Д

2

♠

3

♠

2

15

Вы можете присваивать красным картам любой цвет при создании драгоценностей.

Вы можете присваивать красным картам любое число при создании драгоценностей.

Если у вас 4 карты на руке, вы можете создать драгоценность по любой из 6 формул, сбросив все 4 карты.

Гolem Бета

♦

♦

♦

♦

♦

♦

♦

♦

♦

♦

Возьмите на руку 2 карты из колоды игрока.

Передайте карту с руки другому гому.

Вместо этого передайте любое количество карт 1 гому.

Разыграйте карту, игнорируя все проклятия.

Возьмите на руку карту из реки.

Передайте 1 сигнальную фишку другому гому (нужны 2 фишки: 1 сбрасываете, 1 передаёте).

♦

XXXXX

А

2

Б

2

В

2

Г

2

Д

2

♠

3

♠

2

15

Вы можете передавать другому гому зелёную карту с 1, 5 или 9, не тратя сердце.

При подготовке положите 2 случайные начальные синие карты под колоду игрока.

При подготовке получите 1 синюю сигнальную фишку.

Гolem Гамма

♦

♦

♦

♦

♦

♦

♦

♦

♦

♦

Возьмите на руку 1 карту из колоды удачи.

Передайте карту с руки другому гому.

Разыграйте карту, игнорируя все проклятия.

Сбросьте крайнюю правую карту среди всех локаций.

Разыграйте карту с руки лицевой стороной вниз в локацию в качестве покровителя (за 2 фишки).

♦

XXXXX

А

2

Б

2

В

2

Г

2

Д

2

♠

3

♠

2

15

Вы можете разыгрывать жёлтые карты, игнорируя все проклятия.

Добирайте руку до 4 карт в конце своего хода (постоянный эффект за 2 фишки).

При подготовке выбирайте легенд сами, а не броском кубика.