



Возвращение в
ТЁМНУЮ БАШНЮ

Давным-давно на границе Четырёх королевств король-колдун Азколь выстроил Башню. В её чёрных как ночь стенах, обуреваемый жаждой власти, он изучал тёмное колдовство.

Безумие Азколя росло, и его ученица, колдунья Нимет, тайно выступила против него. Она украла его чудесные сокровища, сбежала из Башни и наняла героев Четырёх королевств, чтобы остановить своего бывшего наставника. Один из героев смог сразить короля-колдуна. Азколь пал, и Башня опустела.

Но теперь новый злодей занял его место. Его могущество растёт день ото дня, распространяя порчу и отовсюду призывая к Башне мерзких созданий. Такого врага не одолеть в одиночку. Героям Четырёх королевств предстоит объединиться и вернуться в Тёмную башню.

Об игре

«Возвращение в Тёмную башню» — кооперативная настольная игра, в которой герои Четырёх королевств и их верные спутники объединяют усилия, чтобы победить злодея из Башни. Участники выигрывают или проигрывают сообща.

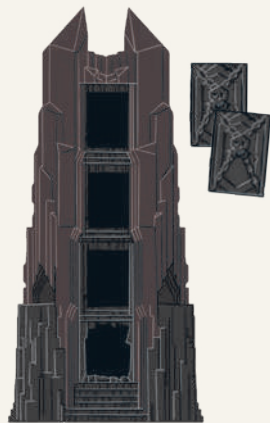
Героев в их приключениях будут сопровождать спутники, которые помогут им пробиться к Башне и повергнуть злодея. Но берегитесь! Постоянное воздействие Башни развращает героев.

У вас всего шесть месяцев, до того как Четыре королевства падут и власть злодея станет абсолютной. Сможете ли вы противостоять надвигающейся тьме?

Если вы хотите сыграть в соревновательном режиме, см. с. 24.



Состав игры



Башня и 12 печатей



Игровое поле

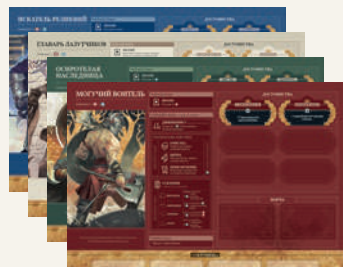


4 цитадели 4 святилища 4 деревни 4 базара

16 зданий



4 фигурки героев с подставками



4 планшета героев



16 жетонов достоинств



24 черепа (плюс запасные)



40 жетонов духа



12 карт порчи



65 жетонов врагов



50 жетонов воинов



20 карт врагов



22 карты сокровищ



18 карт снаряжения



18 карт зелий



20 карт сюжетных предметов



10 карт спутников



16 карт испытаний



Кубик торга



6 жетонов подземелий



3 маркера заданий

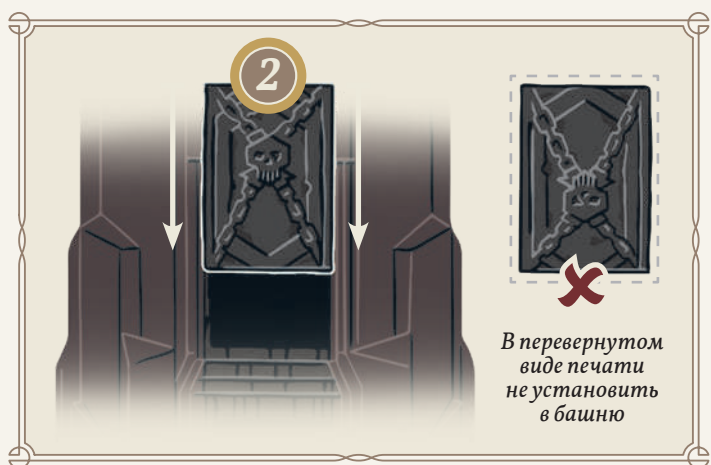


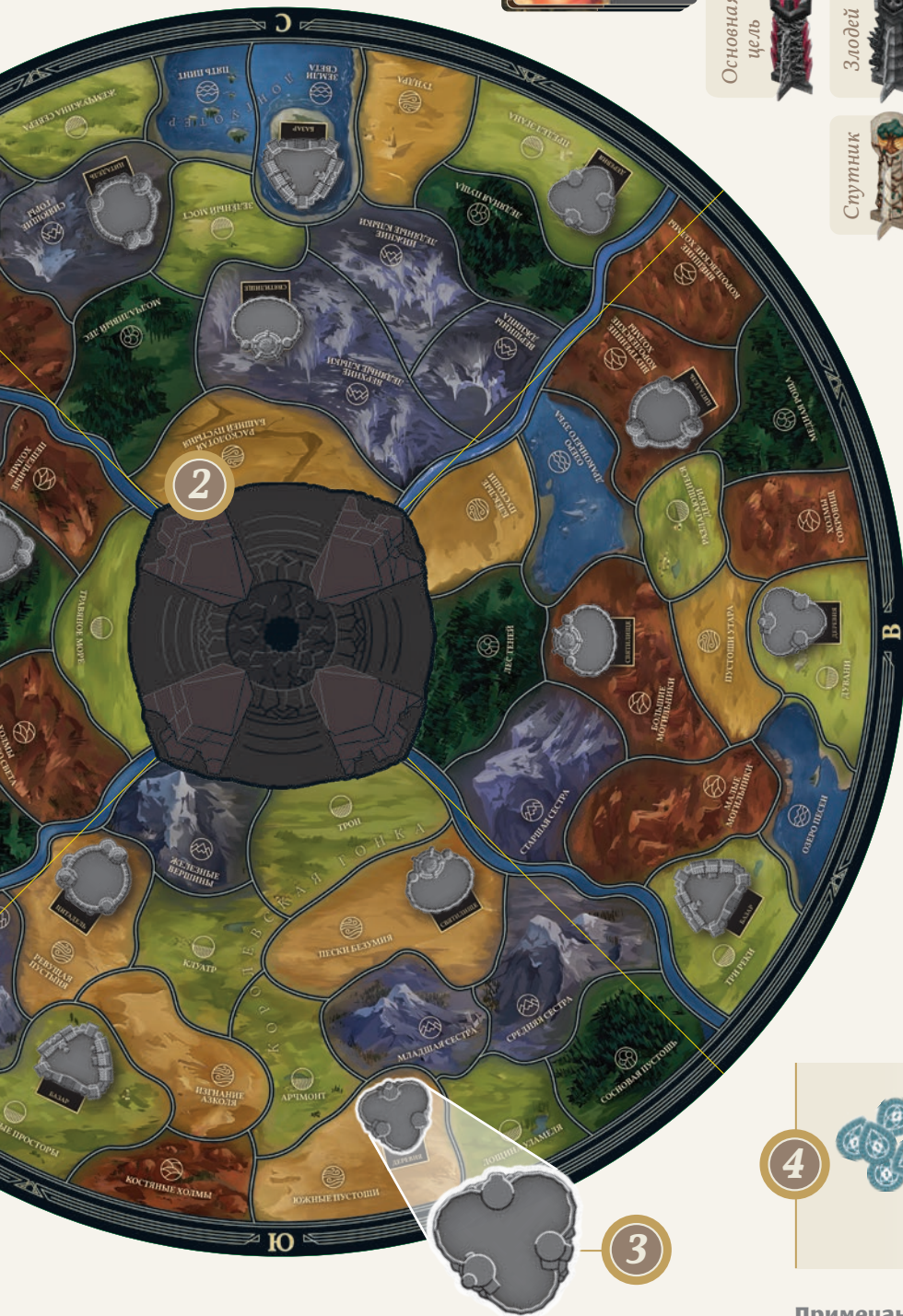
20 особых жетонов

Подготовка мира

- 1 Поместите **игровое поле** так, чтобы все игроки сидели напротив разных королевств.
- 2 Убедитесь, что установили батарейки и все **12 печатей в башню**. Включите башню, она издаст звук и замигает. Поместите башню в центр игрового поля.
- 3 Поместите **16 зданий** в соответствующие ячейки игрового поля.
- 4 Сформируйте рядом с полем запас из **жетонов воинов, жетонов духа** и **24 черепов**.
- 5 Разделите **карты снаряжения** на 6 стопок: в каждой по 3 копии одной и той же карты. Положите стопки снаряжения лицевой стороной вверх.
- 6 Перемешайте **карты сокровищ**, сформируйте колоду и положите её лицевой стороной вниз. Возьмите 3 карты с верха колоды и выложите их в ряд лицевой стороной вверх, формируя рынок.
- 7 Перемешайте **карты зелий**, сформируйте колоду и положите её лицевой стороной вниз.
- 8 Перемешайте **карты порчи**, сформируйте колоду и положите её лицевой стороной вниз.
- 9 Поместите **карты спутников, маркеры заданий** и **кубик торга** рядом с игровым полем.

Примечание: уберите остальные карты и жетоны в коробку. Вы сможете взять их позже, если понадобится. Не все компоненты нужны в каждой партии.





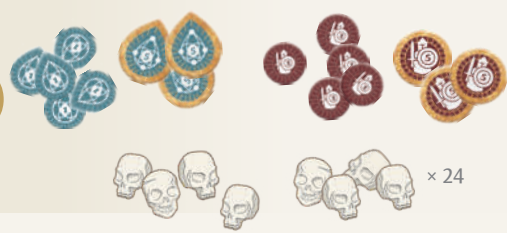
9



5



4





× 24

Примечание: в состав игры входят запасные черепа на случай утери.

5

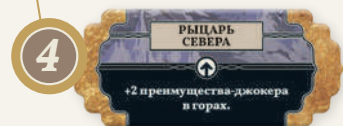
Подготовка героя

Участники выбирают героев или назначают их случайным образом и решают, кто будет первым игроком. Затем, каждый выполняет этапы ниже.

- 1 Поместите **планшет героя** перед собой.
- 2 Поместите 3 **жетона достоинств** цвета вашего героя неактивной стороной вверх в пустые ячейки планшета героя.
- 3 Поместите фигурку своего героя в область с цитаделью в королевстве, напротив которого вы сидите. Это королевство — ваше **родное королевство**.
- 4 Поместите **жетон достоинства** вашего родного королевства в оставшуюся пустую ячейку планшета.
- 5 Возьмите из запаса **начальные ресурсы** (7 воинов  и 1 дух .



Жетоны достоинств героя (неактивны)



Жетон достоинства Северного королевства

Подготовка приложения

Установите электронное приложение «Возвращение в Тёмную башню» на устройство с возможностью передачи данных по Bluetooth.

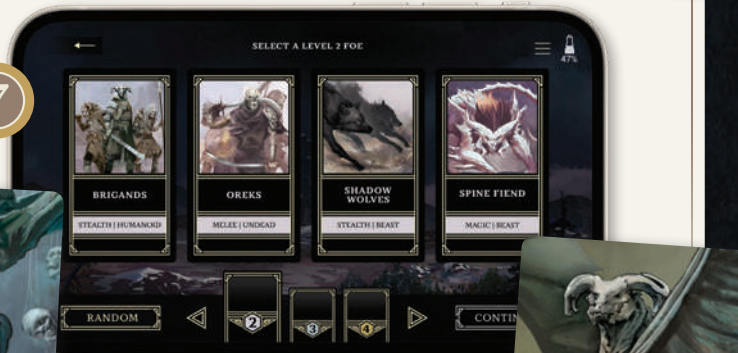
- 1 Запустите приложение и выберите «Новая игра».
- 2 Следуйте инструкциям в приложении, чтобы связать ваше устройство с башней.
- 3 Выберите желаемый игровой режим, уровень сложности и дополнения. По умолчанию установлен героический уровень сложности. Если вы хотите бросить себе вызов, выберите суровый уровень. Если вы хотите сыграть партию с **предустановленными настройками**, введите в приложении 12-значный код своей партии (см. с. 23).
- 4 Выберите количество игроков.
- 5 Выберите **основную цель** и поместите соответствующую карту спутника поблизости.
- 6 Выберите **злодея**. Поместите соответствующую карту злодея и его жетон поблизости.
- 7 Выберите **врагов** (одного — уровня 2, одного — уровня 3 и одного — уровня 4). Поместите соответствующие карты врагов и их жетоны поблизости.
- 8 На экране приложения отобразятся выбранные настройки. Чтобы подтвердить их, нажмите «Далее».
- 9 Следуя инструкциям приложения, завершите подготовку к игре: положите на здания черепа, разместите врагов, поместите на игровое поле маркер основной цели и т. д.



Выберите основную цель



Выберите злодея



Выберите врагов

Примечание: для первой партии мы советуем выбрать цель «Поиск сокровищ Азколя» и злодея-Пепельного Странника.



Важные термины. ГЕРОИ

◆ ПРЕИМУЩЕСТВА ◆

Существует 6 видов преимуществ, которые связаны с 6 атрибутами врагов и подземелий. Преимущество-джокер может быть связано с любым из 6 атрибутов.

Перед битвой с врагом и перед исследованием подземелья герои подсчитывают свои преимущества, связанные с атрибутами врага или подземелья. Их использование делает эффекты боевых карт и комнат подземелий более выгодными для героев.

Преимущества, указанные на чёрном фоне, — автоматические и не требуют трат **А**. Преимущества, указанные на сером фоне, требуют определённых трат **Б**.

◆ ПРЕДМЕТЫ ◆

Существует 4 вида предметов: **зелья, снаряжение, сокровища и сюжетные предметы**. Вы получаете предметы за выполнение усиления, победу над врагом, исследование подземелья или выполнение задания. **Вы можете использовать предметы только в свой ход.**

Каждый герой может нести определённое количество предметов:

Зелье	Сколько угодно
Снаряжение	По 1 каждого вида
Сокровище	Не более 4
Сюжетный предмет	Сколько угодно

Если вы должны получить ещё одну копию снаряжения или пятое сокровище — сбросьте одно.

Получая зелье, возьмите верхнюю карту из колоды зелий. Получая снаряжение, возьмите карту из одной из стопок снаряжения.

Получая сокровище, возьмите 1 карту сокровища с рынка. Выложите на её место верхнюю карту из колоды сокровищ лицевой стороной вверх.

Получая сюжетный предмет, найдите его карту в колоде сюжетных предметов (в коробке) и возьмите её себе.

Чтобы узнать, что делать при трате и сбросе предмета, см. с. 13.

◆ ВОИНЫ ◆

Воины — важный ресурс для битв с врагами, исследований подземелий и выполнения заданий. Количество жетонов воинов не ограничено. Если жетоны в запасе закончились, используйте подходящую замену.

МОГУЧИЙ ВОИТЕЛЬ
НАЧИНАЕТ С 7

НАЧАЛО ХОДА
ЗНАМЯ
Получите 5

СЕРЕДИНА ХОДА в лоу

ДВИЖЕНИЕ
Потратьте 1 череп, чтобы изменить движение

ГЕРОИЧЕСКИЕ ДЕЙСТВИЯ

ОЧИСТКА
Уберите все врагов из вашей области

БИТВА
Начните битву в вашей области

ПРИКЛЮЧЕНИЕ
Выполните задание, исследуйте подземелье

УСИЛЕНИЕ
в области со зданием

ЦИТАДЕЛЬ
СВЯТЫЛИЩЕ
ДЕРЕВНЯ
БАЗАР

КОНЕЦ ХОДА
Бросьте 1 череп в башню

То что вы не заинтересованы в битве не значит, что битва не заинтересована в вас

◆ СПУТНИКИ ◆

Спутники — это ваши союзники и помощники. В каждой партии у вас есть основной спутник, который предлагает выгодные задания. Некоторые задания позволяют нанимать новых спутников, обладающих особыми умениями.

◆ ДУХ ◆



Дух — это ресурс, с помощью которого вы перемещаете героя на большее расстояние, активируете жетоны достоинств, снимаете порчу и более эффективно выполняете усиление. Количество жетонов духа не ограничено. Если жетоны в запасе закончились, используйте подходящую замену.

◆ ДОСТОИНСТВА ◆

Достоинства — это уникальные умения героев.

Вы начинаете игру с 3 активными и 3 неактивными жетонами достоинств, которые сможете активировать (получить) в течение партии. Чтобы получить достоинство, вам нужно выполнить усиление в цитадели и потратить дух (см. с. 20).

Получая достоинство, переверните любой свой неактивный жетон достоинства активной стороной вверх **В**. Его эффект начинает действовать немедленно.



◆ ПОРЧА ◆

Порча — это ухудшения, ослабляющие вашего героя. Вы получаете порчу, когда:

- Игровой эффект обязывает вас сбросить воинов, дух, предметы и/или достоинства, которых у вас нет.
- Игровой эффект обязывает вас поместить 1 и более череп на разрушенное здание.
- Любое здание в вашем родном королевстве разрушено (см. с. 10).
- Игровой эффект обязывает вас получить порчу.

Как правило, невозможно получить более 1 порчи за игровой эффект. Например, если вы должны сбросить 8 и 2 , но у вас всего 6 и 1 , вы сбрасываете все жетоны и , но получаете только 1 порчу. Разрушение здания и эффект «Получите порчу» — исключения из этого правила. В этих случаях вы можете получить более 1 порчи за раз.

Получая порчу, возьмите верхнюю карту из колоды порчи и поместите её на свой планшет героя **Г**. Её эффект начинает действовать немедленно.

У вас не может быть более 2 карт порчи. **Если игровой эффект обязывает вас получить третью карту порчи, партия немедленно завершается поражением.** Нажмите «Вы проиграли», эта кнопка есть в большинстве мест в приложении.

Герои могут снимать порчу. Убирайте карты снятой порчи под колоду порчи.

Спутник присоединяется к герою, выполнившему задание на получение спутника, и сопровождает его до конца партии.



Важные термины. МИР

◆ КОРОЛЕВСТВА ◆

Игровое поле разделено на 4 королевства: Северное, Южное, Восточное и Западное. Королевства разграничены реками. В каждом королевстве — 15 областей. У каждой области есть цвет и символ, обозначающие тип её местности.



Пустыня



Холмы



Горы



Озеро



Лес



Пастбища

Королевство, напротив которого вы сидите, — ваше **родное королевство**. Королевство, в котором находится фигурка вашего героя, — ваше **текущее королевство**.

В партиях, где участников меньше четырёх, королевство, не являющееся родным никому из игроков, называется **спящим**.



◆ ЗДАНИЯ ◆

Существует 4 вида зданий: **цитадели, святилища, деревни** и **базары**. В каждом королевстве есть по 1 зданию всех видов.

Находясь в области со зданием, вы можете выполнить усиление (см. с. 20).

Если здание **разрушено, уберите** его и лежащие на нём черепки. Герой, в родном королевстве которого разрушено здание, получает 1 порчу. Если здание разрушено в спящем королевстве, никто не получает порчу.



Цитадель



Святилище



Деревня



Базар

◆ ЧЕРЕПА ◆



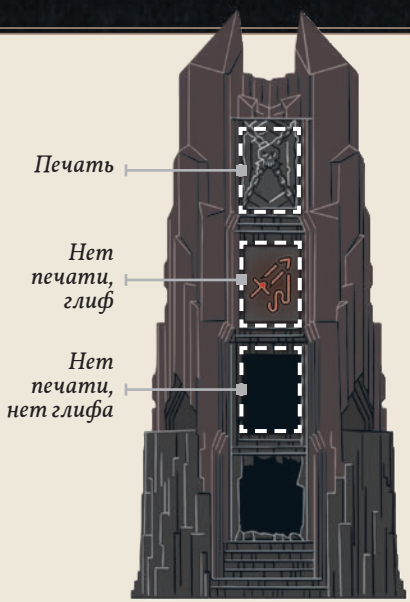
Черепки символизируют возрастающее влияние зла. Они изменяют эффекты карт врагов и событий в худшую для героев сторону, а также могут разрушать здания.

Каждый раз, когда из башни выпадают черепки или когда событие предписывает добавить их, помещайте черепки на здания. Чем больше печатей снято с башни, тем чаще из неё выпадают черепки.

На здании не может быть более 3 черепков. Если игровой эффект обязывает поместить на здание **четвёртый череп**, оно разрушается, а все 4 черепки убираются из игры. Если вы должны взять череп, а в запасе они закончились, партия завершается **поражением!**



Не более 3 черепков



◆ ГЛИФЫ ◆

Когда вы снимаете с башни печать, под ней может открыться глиф. Каждый глиф соответствует определённому действию.

Если открывшийся глиф обращён к вашему родному королевству, то для выполнения соответствующего действия, вы обязаны тратить 1 дух. В противном случае вы не можете выполнить это действие.



Знамя



Очистка



Битва



Приключение



Усиление

◆ ВРАГИ ◆

В каждой партии вы встретите 4 вида врагов, включая злодея. Приложение укажет вам, когда и в каких областях на игровом поле появятся враги. Каждому врагу соответствует карта врага.

- А** **Уровень** показывает, сколько боевых карт вам нужно открыть в приложении в битве с этим врагом. В каждой партии встречаются враги уровней 2, 3, 4 и 5 (злодей).
- Б** **Атрибуты** показывают, какие преимущества вы можете использовать и что может произойти в битве с таким врагом.
- В** **Ключевое событие** показывает, что этот враг будет делать врага раз в месяц. Ключевое событие происходит, только если на игровом поле есть хотя бы 1 такой враг.
- Г** **Статус** показывает степень угрозы, которую несут боевые карты врага и события. Враг становится тем опаснее, чем дальше находится на игровом поле. Неко-



Б

А

Б

В



ЭКРАН СТАТУСА ВРАГОВ

На экране статуса врагов в приложении показана информация о врагах, присутствующих на игровом поле. Для каждого типа врагов указано количество, их текущий статус и ключевое событие. Этот экран используется также в тех случаях, когда вы убиваете врага без битвы с помощью игровых эффектов (см. с. 16).

Г

В ПАНИКЕ



В СМЯТЕНИИ



НАГОТОВЕ



РАЗЪЯРЁН



РОКОВОЙ



Игровой процесс

Партия длится несколько игровых **месяцев**. Если герои не достигнут основной цели и не победят злодея до конца 6-го месяца, партия завершится поражением игроков.

◆ ХОДЫ ИГРОКОВ ◆

Партию начинает первый игрок. Затем ход передаётся по часовой стрелке. **В первом месяце каждый игрок делает всего 1 ход.**

В следующем месяце первым ходит игрок, сидящий слева от участника, который ходил последним в прошлом месяце, и т. д. Игра продолжается по часовой стрелке. Вы знаете лишь примерное, но не точное количество ходов в месяц. Приложение уведомит вас, когда месяц закончится.

◆ ЗАДАНИЯ МЕСЯЦА ◆

В начале каждого месяца, кроме первого, приложение даст вам 2 задания. Прочтите их вслух и поместите соответствующие маркеры заданий в те области игрового поля, где их можно выполнить.

- **Задание спутника.** *Выполнив такое задание, вы получите спутника или сюжетный предмет, способные помочь героям.*
- **Задание злодея.** *Провалив такое задание, вы позволите злодею привести его замыслы в исполнение, что осложнит героям жизнь.*

Задания месяца считаются проваленными, если вы не выполнили их до конца текущего месяца. Прочитайте развязку и примените эффект, указанный в приложении.

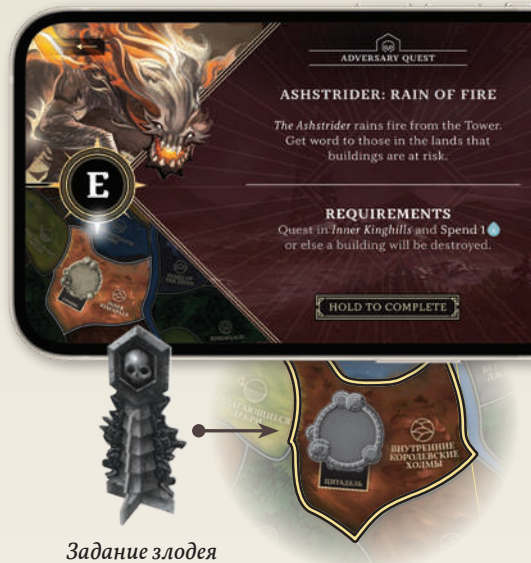
Ваш ход

Выполните следующие этапы в указанном порядке:

- 1 Начало хода.** Вы можете выполнить своё действие знамени.
- 2 Середина хода.** В любом порядке вы можете выполнить перемещение, усиление и героическое действие.
- 3 Конец хода.** Вы обязаны бросить череп в башню.

Число игроков	Примерное число ходов в месяц
1	6 ходов
2	7 ходов
3	8 ходов
4	9 ходов

Примечание: в первом месяце каждый игрок делает только 1 ход. На суровом уровне сложности примерное количество ходов в месяц будет меньше.



Примечание: вам следует обсуждать свои планы с другими игроками, но окончательное решение, что делать в свой ход, остаётся за вами.

1. Начало хода



В начале хода вы можете выполнить **действие знамени** со своего планшета героя. Это необязательное действие, однако его нельзя сохранить на потом.

На этом же этапе применяются игровые эффекты с текстом «В начале хода». Вы можете применить такие эффекты и выполнить действие знамени в любом порядке.

◆ ОБМЕН С ГЕРОЯМИ ◆

Раз в ход вы можете совершить обмен с героями, находящимися в одной области с вами (если все согласны на это).

Вы **можете** отдавать и принимать воинов, дух, карты предметов и спутников.

Вы **не можете** отдавать и принимать жетоны достоинств и карты порчи.



◆ ТРАТА И СБРОС ◆

Трата ресурсов и предметов не обязательна. Вы можете, если хотите, тратить ресурсы или предметы в любой момент своего хода.

Иногда вы будете тратить предметы, чтобы применить их эффекты. Иногда — чтобы активировать другой источник и применить его эффект, например, использовать достоинство или выполнить задание. Если вы тратите предмет для получения эффекта из другого источника, вы не применяете эффект потраченного предмета.

Пример. Потратив 4 зелья, чтобы применить эффект достоинства «Смекалка» с планшета искателя реликвий, вы не применяете эффекты потраченных зелий.



Ресурс или предмет	Потратив или сбросив, верните:
Воины	в запас
Дух	в запас
Зелье	под колоду зелий
Снаряжение	в соответствующую колоду снаряжения
Сокровище	под колоду сокровищ
Сюжетный предмет	в коробку

Сброс ресурсов и предметов обязателен. Вы обязаны сбросить ресурс или предмет, если эффект этого требует. Если вы не можете сбросить столько ресурсов или предметов, сколько требует эффект, сбросьте столько, сколько можете, и получите 1 порчу (см. с. 9).

2. Середина хода

В середине хода вы можете выполнить **перемещение**, **героическое действие** и **усиление**. Все эти действия необязательны, и вы можете выполнять любые из них в любом порядке. Вы даже можете разделить перемещение, выполняя другие действия до, во время или после него.

◆ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ◆



Переместитесь на количество областей, равное вашему значению движения (количеству очков движения). Базовое значение движения указано на планшете героя.

Вы можете потратить 1 дух, чтобы удвоить своё значение движения на этот ход. Вы обязаны сделать это до того, как начнёте перемещение.

Некоторые достоинства и карты снаряжения могут изменять значение движения. Такие изменения применяются до удвоения значения движения. Если, после того как вы начали перемещение, ваше значение движения должно измениться (например, вы получили снаряжение), оно изменится только в следующем ходу.

Перемещение в соседнюю область стоит 1 очко движения. Области игрового поля считаются соседними, если у них есть общая золотая (земля) или голубая (река) граница.

Примечание: пересекая реку, вы не можете переместиться в области выше или ниже по реке. Река — это не область, а граница.

Никакие элементы на игровом поле не останавливают и не блокируют перемещение. Вы можете свободно приходить в области с врагами, черепами, жетонами и другими героями, а также уходить из них.



Пример. Вы (осиротелая наследница) и находитесь в Верхних Ледяных Клыках. Вы можете переместиться не более чем на 3 области. Сначала вы перемещаетесь на 2 области во Внутренние Королевские холмы. Здесь вы останавливаетесь, чтобы выполнить другое действие. Затем вы используете последнее очко движения, чтобы вернуться к Вершинам Джинна.



◆ ГЕРОИЧЕСКИЕ ДЕЙСТВИЯ ◆

Есть 3 героических действия: **очистка**, **битва** и **приключение**. В свой ход вы можете выполнить **только 1** из этих действий.

Перед выполнением битвы или приключения, подсчитайте, сколько у вас доступных преимуществ (см. «Преимущества» справа).

Важно! Выполнив героическое действие, получите 2 духа из запаса.

А. ОЧИСТКА




Выполните это действие, чтобы **убрать черепа** с 1 здания в текущей области (той, где находится ваш герой). Уберите все черепа со здания и верните их в запас. Нельзя выполнять очистку в области, где нет черепов, за исключением случаев, когда игровой эффект позволяет это.



Пример. Вы (осиротелая наследница) и находитесь в Шпнящей роще. На цитадели 3 черепа, и вы решаете выполнить очистку. Вы убираете все черепа и возвращаете их в запас.



Ваше достоинство «Щедрость» позволяет вам после очистки убрать ещё 1 череп с любого здания. Вы убираете 1 череп из деревни в Восточном королевстве.

В конце этого героического действия вы получаете 2 .

◆ ПРЕИМУЩЕСТВА ◆



Вы можете использовать преимущества, чтобы улучшать комнаты подземелий и боевые карты врагов с соответствующими атрибутами. Начиная битву или входя в подземелье, подсчитайте, сколько у вас автоматических преимуществ (на чёрном фоне). Если нужно, вы можете потратить ресурсы в процессе битвы или исследования подземелья.

Если в ходе действия вы получаете предмет с автоматическими преимуществами, можете использовать эти преимущества в рамках того же действия. Если в ходе действия вы теряете предмет, который давал вам автоматическое преимущество, само преимущество не пропадает до конца действия.

Вы можете использовать не более 10 преимуществ за 1 героическое действие. Используя преимущество, не возвращайте предмет, который его даёт (например, используя преимущество «Длинных мечей», не возвращайте эту карту).

Не использованные за действие преимущества нельзя «копить» и использовать в последующих действиях.

Иногда вы будете использовать преимущества, чтобы выполнять задания месяца. В таком случае подсчитайте свои преимущества и используйте их одновременно, чтобы выполнить задание.

Виды преимуществ

ЧУДОВИЩЕ	МАГИЯ
ГУМАНОИД	БРОНЯ
НЕЖИТЬ	СКРЫТНОСТЬ

Преимущество-джокер можно использовать в качестве любого преимущества.

Б. БИТВА



Выполните это действие, чтобы **сразиться с врагом** в вашей области и убрать его с игрового поля. Выполнить действие битвы можно только находясь в области с врагом. Если в вашей области несколько врагов, выберите одного из них.

НАЧАЛО БИТВЫ

Подсчитайте свои автоматические преимущества против этого врага. Откройте экран битвы в приложении, чтобы выбрать врага. Введите количество боевых карт, равное его уровню. Приложение покажет вам первую карту. Многие карты будут вынуждать вас сбрасывать воинов. Кроме того, у каждого врага есть особые карты, зависящие от его атрибутов, а также уникальная карта критического попадания.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕИМУЩЕСТВ

Вы можете использовать преимущества, чтобы улучшать открытые боевые карты. Чтобы использовать преимущества, нажмите на стрелку вниз боевой карты. Это изменит карту, приведя к лучшему исходу битвы, а возможно даже к получению положительного игрового эффекта.

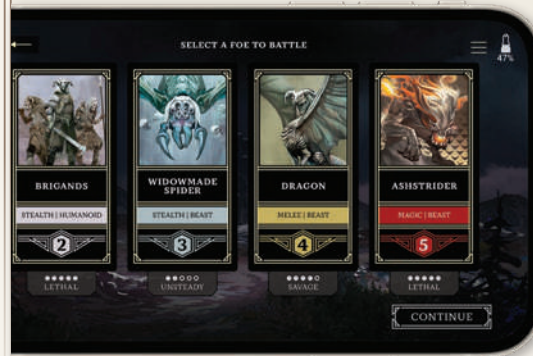
- Вы можете использовать свои преимущества любым образом, в том числе применять несколько преимуществ к одной карте или не применять их вовсе.
- Каждую карту можно улучшать до тех пор, пока вы не получите наилучший для этой карты результат (если вам хватит на это преимуществ).
- Использование преимуществ нельзя отменить.
- Приложение покажет, сколько преимуществ вы уже использовали.

ПРИМЕНЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТА

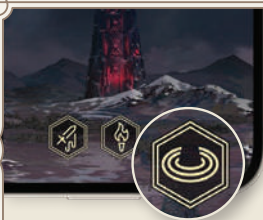
Используя преимущества, следуйте указаниям приложения, чтобы разыграть текущую карту и открыть следующую. Помните, если вы не можете сбросить требуемое количество ресурсов, сбросьте сколько возможно, и получите 1 порчу. Разыграв все боевые карты, вы победите врага! Уберите жетон врага с игрового поля.



Нажмите эту кнопку, чтобы открыть экран битвы



Выберите врага



Кнопка
«Статус врагов»

◆ УДАЛЕНИЕ ВРАГОВ БЕЗ БИТВЫ ◆

Некоторые эффекты позволяют вам убирать врагов с игрового поля, не сражаясь с ними. Получив такую возможность, откройте экран статуса врагов и выберите, какого врага убрать. Это не героическое действие, поэтому вы не получаете 2 духа. Нельзя убрать таким способом злодея.



◆ БИТВА СО ЗЛОДЕЕМ ◆

Достигнув основной цели, вы можете начать битву со злодеем. Битва со злодеем проходит как обычная битва за следующими исключениями:

- Чтобы победить злодея, вы обязаны разыграть 5 боевых карт за одну битву.
- Из битвы со злодеем можно отступить. При этом вы обязаны разыграть хотя бы 1 боевую карту. После этого вы можете отступить или перейти к следующей карте.
- Может так случиться, что вы откроете карту, улучшенную преимуществами в прошлой битве. В таком случае в тот момент, когда вы откроете карту, эффекты преимуществ уже будут к ней применены.

Примечание: возможно, героям придётся провести несколько битв со злодеем, прежде чем они нанесут последний удар.



Пример. Вы решаете начать битву с бандитами. Их статус — «Роковой». У вас есть 4 преимущества. Бандиты — враги уровня 2, поэтому вы должны открыть 2 боевые карты.

Первая карта обязывает вас сбросить 12 из-за черепов на здании неподалёку. Вы используете 3 преимущества — нажимаете на стрелку 3 раза. Так вы полностью избавляетесь от негативного эффекта карты и больше не должны ничего сбрасывать. Вы не используете своё последнее преимущество, ведь вам предстоит разыграть ещё одну боевую карту.

Следующая карта обязывает вас сбросить 10 . Вы используете 1 преимущество, чтобы улучшить эту карту, теперь вам нужно сбросить всего 7 .

Вы сбрасываете 7 и побеждаете бандитов. Уберите жетон бандитов с игрового поля и получите 2 .

1



2



В. ПРИКЛЮЧЕНИЕ



Это действие позволяет **выполнить задание** (в том числе достичь основной цели) или **исследовать подземелье** в вашей области. Выбрать действие приключения можно только в том случае, когда вам доступен один из этих вариантов.

◆ ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЯ ◆

Задания требуют, чтобы вы находились в определённых местах, тратили ресурсы, использовали преимущества, побеждали врагов, проходили подземелья и т. п.

Чтобы выполнить задание, выберите его в приложении, затем нажмите кнопку внизу экрана. Приложение расскажет вам, что произошло. Прочитайте развязку, получите указанные награды и уберите маркер этого задания с игрового поля.

Примечание: приложение автоматически отмечает некоторые задания как выполненные, когда вы проходите подземелья, связанные с ними.

◆ ДОСТИЖЕНИЕ ОСНОВНОЙ ЦЕЛИ ◆

Основная цель — это вид задания. Вы достигаете основной цели, если удовлетворяете всем её условиям (как и в случае с любым другим заданием).

Когда вы достигнете основной цели, на игровом поле появится злодей. Теперь вы сможете сразиться с ним и победить!



Пример. Вы решаете выполнить задание месяца «Нанять Хакана». Это задание спутника. Чтобы выполнить его, вы должны потратить 2 карты снаряжения, находясь в Пепельных холмах.



Вы перемещаетесь в Пепельные холмы и возвращаете «Плащ сумрака» и «Кожаный доспех» в соответствующие стопки снаряжения. Задание выполнено и Хакан Искусник становится вашим спутником.

В конце этого героического действия вы получите 2



◆ ИССЛЕДОВАНИЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ ◆

Подземелья появляются как часть некоторых заданий. Вы исследуете подземелья, пока не пройдёте его, обнаружив комнату-цель (например, чьё-то убежище или тайник с предметом). Пройдя подземелье, вы автоматически выполняете связанное с ним задание.

ВХОД В ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Нажмите в приложении кнопку «Подземелье» и выберите подземелье, которое хотите исследовать. Приложение покажет стартовую комнату и доступные для исследования комнаты. Выберите комнату, в которую хотите войти. Приложение расскажет, что случилось в этой комнате.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕИМУЩЕСТВ

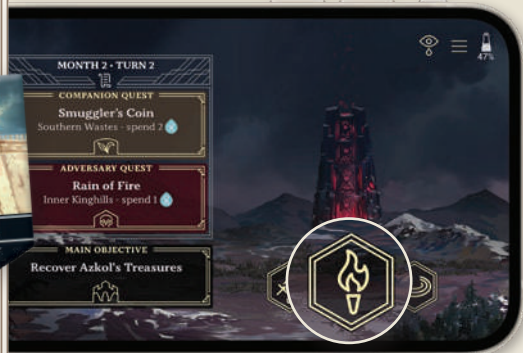
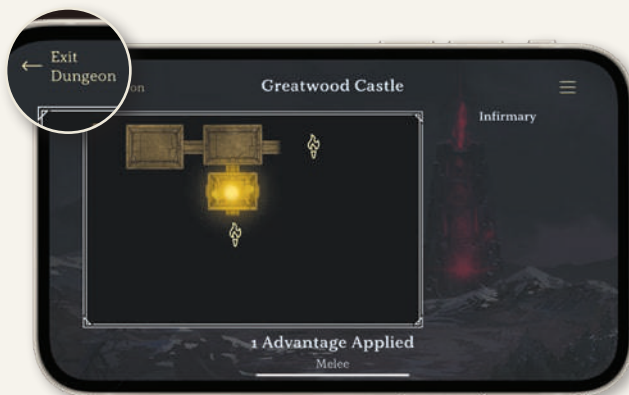
Вы можете использовать **одно** преимущество, чтобы улучшить комнату. Для этого нажмите кнопку «Улучшить». Это изменит комнату, приведя к лучшему результату.

- Каждую комнату можно улучшить только 1 раз.
- Использование преимуществ нельзя отменить.

ПРИМЕНЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТА

Независимо от того, использовали вы преимущество или нет, следуйте указаниям приложения, чтобы разыграть комнату. Помните, если вы не можете сбросить требуемое количество ресурсов, сбросьте сколько возможно, и получите 1 порчу. Теперь вы зачистили комнату и можете решить, войти ли в следующую или покинуть подземелье.

- Зачистив комнату-цель, вы проходите подземелье!
- Комнаты, которые вы зачистили, останутся таковыми, когда любой герой вновь войдёт в это подземелье.

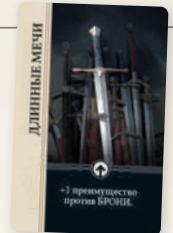


Кнопка «Подземелье»



Выберите подземелье для исследования

Пример. Вы решаете исследовать крепость. Атрибут крепостей — поединок. У вас есть 1 преимущество от карты «Длинные мечи».



Первая комната, в которую вы входите, обязывает вас сбросить 5 . У вас есть 7 , поэтому вы решаете сбросить 5 из них и не использовать преимущество.

Следующая комната обязывает вас сбросить 1 . У вас нет , так что вы решаете использовать преимущество, чтобы улучшить результат. Теперь вы, наоборот, получаете 1 !

Так как у вас больше нет преимуществ, вы решаете покинуть подземелье. Вы зачистили 2 комнаты, но пока не исследовали подземелье.

В конце этого героического действия вы получаете 2 .

◆ УСИЛЕНИЕ ◆







Раз в ход, находясь в области со зданием, вы можете выполнить усиление. У каждого здания есть бесплатный эффект усиления и его улучшенный вариант, ради которого придётся потратить дух. Выберите бесплатный или улучшенный эффект.

Здание	Бесплатный эффект	Улучшенный эффект
ЦИТАДЕЛЬ	Бесплатно получите 1 зелье. Возьмите верхнюю карту из колоды зелий	Потратьте 5 , чтобы получить 1 достоинство. Выберите 1 своё неактивное достоинство и переверните его жетон лицевой стороной вверх
СВЯТИЛИЩЕ	Бесплатно получите 1 . Возьмите этот дух из запаса	Потратьте 5 , чтобы снять всю свою порчу. Уберите эти карты под низ колоды порчи в любом порядке
ДЕРЕВНЯ	Бесплатно получите 6 . Возьмите этих воинов из запаса	Потратьте 1 , чтобы получить 12 . Возьмите этих воинов из запаса
БАЗАР	Бесплатно получите 1 снаряжение. Выберите 1 карту из одной из стопок снаряжения	Потратьте 2 , чтобы получить 1 сокровище. Выберите 1 карту с рынка сокровищ


◆ КУБИК ТОРГА ◆

Перед тем как выполнять усиление, вы можете бросить кубик торга. Результат броска повлияет на действие усиления и даже может отменить его!

- Выполните усиление как обычно.
-  Выполнив усиление, получите 3 воинов.
-  Выполнив усиление, получите 1 зелье.
-  Выполнив усиление, получите 1 снаряжение.
-  Отмена усиления! Вы не можете вновь выполнить усиление в этот же ход, за исключением случаев, когда какой-либо игровой эффект позволяет это.



Пример. Вы выполняете усиление на базаре. Вы решаете сначала бросить кубик торга. Результат броска приносит вам дополнительно 1 зелье после выполнения усиления.

Вы выбираете улучшенный эффект базара, тратите 2  и получаете 1 сокровище. Вы берёте 1 карту сокровища с рынка, а на её место выкладываете верхнюю карту колоды сокровищ лицевой стороной вверх.

Затем вы применяете результат броска кубика торга и берёте верхнюю карту колоды зелий.

3. Конец хода

Каждый игрок в конце своего хода **обязан** взять череп из запаса и бросить его в башню. Если бросить череп невозможно, так как в запасе их не осталось, партия завершается поражением!

Брошенный вами череп может выпасть из башни, становясь причиной какого-либо события или поворота башни. Когда черепа выпадают из башни, сначала размещайте их на игровом поле, а потом разыгрывайте события.

Примечание: как только вы бросили череп в башню, ваш ход завершён, а значит вы больше не можете использовать предметы, в том числе те, которые влияют на черепа или события.

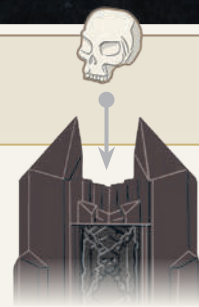
◆ РАЗМЕЩЕНИЕ ЧЕРЕПОВ ◆

Помещайте выпавший из башни череп на здание в том королевстве, в которое он упал первым (даже если он закончил движение в другом королевстве).

Если череп упал в родное королевство игрока, он решает, на какое здание в своём королевстве поместить этот череп. Если череп упал в спящее королевство, игрок, бросивший череп в башню, решает, на какое здание в этом королевстве его поместить.

Если вы обязаны поместить на здание четвёртый череп, здание разрушается! Уберите это здание и все 4 черепа из игры. Игрок, в родном королевстве которого разрушено здание, получает 1 порчу. Если здание разрушено в спящем королевстве, никто не получает порчу.

1



Пример. Вы (главарь лазутчиков) бросаете череп в башню. Этот череп выпадает в Восточном королевстве — родном королевстве искателя реликвий.


2



На всех зданиях в Восточном королевстве уже лежит по 3 черепа. Искатель реликвий решает поместить череп на святилище. Это 4-й череп в святилище, поэтому оно разрушается.

Святилище и все 4 черепа убираются из игры, а искатель реликвий получает 1 порчу.

◆ СОБЫТИЯ ◆

 В основном события происходят в конце хода игрока. Приложение оповестит вас об этом.

Прочитайте текст события и следуйте указаниям приложения, нажимая на варианты, выбранные с игроком, бросившим череп в башню. Разыграв событие, нажмите «Подтвердить». Сделайте то же самое для каждого события.

Существуют следующие виды событий:

- **Нападение врагов.** Враги перемещаются и/или нападают. Пропустите это событие, если на игровом поле нет врагов указанного типа.
- **Появление врагов.** Враги появляются на игровом поле.
- **Рост силы врагов.** Статус врага меняется, он становится опаснее. Пропустите это событие, если на игровом поле нет врагов указанного типа.
- **Изменение башни.** Башня вращается или с неё снимают печать.
- **Активация башни.** Злодей нападает из башни.
- **Активация спутников.** Разыгрываются события спутников, которые могут принести выгоды.
- **Новые изделия.** Игроки могут заменить сокровища на рынке.

Если событие обязывает вас снять печать, снимите ту, которая подсвечена. Лампочки в основании башни указывают, с какой стороны находится печать. Лампочка за печатью указывает, что эту печать нужно снять.

Если в результате поворота башни из неё выпадают черепа, разместите их по обычным правилам.

После того как вы разыграли события, наступет ход следующего игрока.

1



Пример. Вы (искатель реликвий) бросаете череп в башню. В результате первого события в Лесу Теней и на Блэклых пустошах появляются тене-вые волки.

2



Вы помещаете в эти области по 1 жетону тене-вых волков.

Следующее событие обязывает вас снять подсвеченную печать.

3



Когда вы снимаете печать, из башни выпа-дают 3 черепа. Они выпадают в Северное королевство — родное королевство могучего воителя. Могучий воитель выбирает, на ка-кие здания в Северном королевстве поме-стить черепа.

Конец игры

◆ ПОРАЖЕНИЕ В ИГРЕ ◆

Вы немедленно проигрываете в любой из следующих ситуаций:

- Герой должен получить третью порчу.
- Вы должны взять череп, а в запасе они закончились.
- В конце 6-го месяца.

Если вы проиграли, нажмите кнопку «Вы проиграли» на главном экране приложения.

◆ ПОБЕДА В ИГРЕ ◆

Вы выигрываете, если достигли основной цели и победили злодея.

ДОСТИЖЕНИЕ ОСНОВНОЙ ЦЕЛИ

Вы выбираете основную цель в начале игры. Когда вы достигаете основной цели, на игровом поле появляется злодей.

ПОБЕДА НАД ЗЛОДЕЕМ

Вы выбираете злодея в начале игры. Победив злодея в битве, вы выигрываете!

◆ ПРЕДУСТАНОВЛЕННАЯ ИГРА ◆

В окне настроек игры есть уникальный 12-значный код. Этот код включает в себя все параметры подготовки к игре: игровой режим, количество участников, уровень сложности, основную цель, злодея, врагов и события.

Вы можете ввести имеющийся у вас код, чтобы сыграть партию с предустановленными (вами, либо кем-то ещё) параметрами игры. Так вы сможете переиграть партию, в которой ранее потерпели поражение, или поделиться интересной начальной подготовкой с друзьями!



◆ СИМВОЛЫ ПРИЛОЖЕНИЯ ◆

Кнопка
«Битва»



Кнопка
«Подземелье»



Кнопка
«Статус врагов»



Кнопка
«Преимущества»



Символ
«Событие»



Символ
«Задание
спутника»



Символ
«Задания злодея»



Символ
«Основная цель»



Символ
«Задание
выполнено»



Кнопка
«Вы проиграли»



Давным-давно ученица Азколя, колдунья Нимет, надеясь покончить со злодеяниями своего бывшего наставника, разыскивала величайшего из героев Четырёх королевств. Перенеситесь назад во времени и докажите, что именно вы достойны стать этим героем. Проникните в Башню и выкрадите могущественную реликвию Азколя, чтобы навсегда лишить его колдовской силы.

Соревновательная игра

Прежде чем играть в соревновательном режиме, внимательно ознакомьтесь с правилами кооперативной игры.

◆ КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ РЕЖИМА ◆

В соревновательном режиме каждый герой стремится первым найти реликвию, сокрытую в подземельях Башни.

◆ ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ К ИГРЕ ◆

Подготовьтесь к партии по обычным правилам со следующими изменениями:

- Выдайте каждому игроку 4 карты испытаний (по 1 каждого вида) лицевой стороной вниз.
- Выдайте каждому игроку 1 сюжетный предмет «Амулет надежды».
- Выберите в приложении соревновательный режим.

◆ ЦЕЛИ ГЕРОЕВ ◆

Цель каждого героя — **пройти 3 испытания, войти в подземелье Башни и найти реликвию**, всё это — не выходя из игры (см. с. 25)!

ПРОХОЖДЕНИЕ ИСПЫТАНИЙ

Чтобы пройти испытание, вы должны выполнить действие приключения, находясь в определённой области игрового поля. Кроме того, вы должны либо потратить требуемые ресурсы или предметы, либо просто обладать ими. Пройдя испытание, переверните его карту лицевой стороной вверх. Приложение не отслеживает прохождение испытаний.

⌘ **Важно!** Пройдя испытание, вы можете снять любую печать с башни или установить снятую ранее печать на любое место в башне.



Возможный эффект прохождения испытания

ВХОД В ПОДЗЕМЕЛЬЕ БАШНИ

Пройдя 3 испытания, вы получаете доступ к подземелью Башни. Чтобы войти в подземелье Башни, выполните действие приключения, находясь в любой соседней с Башней области.

ПОИСК РЕЛИКВИИ

Чтобы найти реликвию, вы должны войти в комнату подземелья Башни, в которой она спрятана. Найдя реликвию, вы выигрываете! Если вы покинули подземелье Башни до того как нашли реликвию, вы сможете вернуться в него и продолжить исследование в следующем ходу. Однако другие герои могут опередить вас!

◆ ВЫБЫВАНИЕ ГЕРОЯ ◆

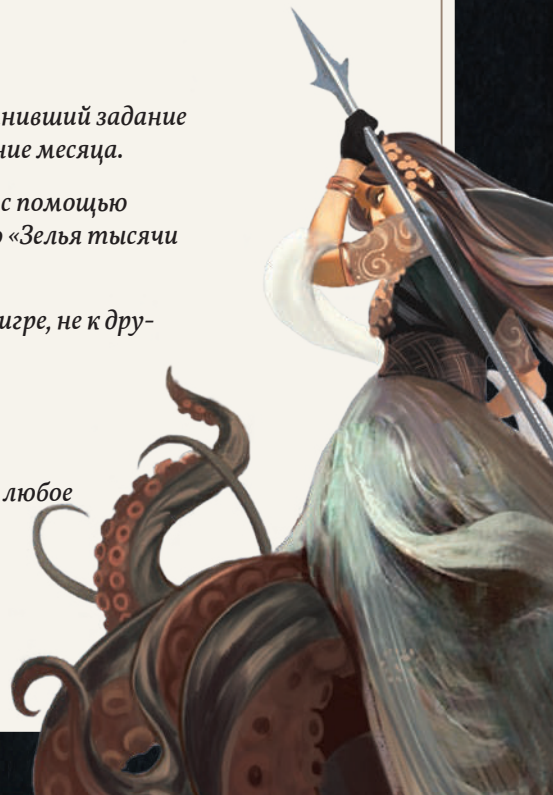
Если игровой эффект обязывает вас получить третью порчу или взять череп, когда их не осталось в запасе, вы выбываете из игры, а ваше родное королевство становится спящим.

◆ КОНЕЦ ИГРЫ ◆

Как только герой находит реликвию, он побеждает! Если все герои, кроме одного, выбыли из игры, оставшийся герой побеждает (независимо от того, нашёл он реликвию или нет). Если 6-й месяц закончился или если все герои выбывают из игры одновременно в результате одного события, никто не побеждает, и воцаряется вечно правление Азколя.

◆ УТОЧНЕНИЯ ◆

- Приложение будет предлагать вам задание каждый месяц. Герой, первым выполнивший задание месяца, получает спутника. Вы не получаете штраф, если не выполняете задание месяца.
- В этом режиме вам не нужно разрешение игроков, чтобы повлиять на их героев с помощью предметов или умений (например, чтобы переместить чужого героя с помощью «Зелья тысячи шагов»).
- Даже в соревновательном режиме термин «враг» относится только к врагам в игре, не к другим участникам и их героям.
- Герои могут обмениваться предметами, если все участники обмена согласны.
- Если вы должны получить зелье, но в колоде их не осталось, вы можете забрать любое зелье по вашему выбору у другого игрока.



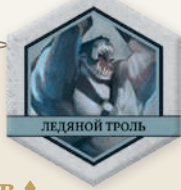
Приложение. Жетоны



◆ Жетоны врагов ◆

Жетоны врагов отмечают, в каких областях игрового поля находятся враги. Чтобы сразиться с врагом, вы должны выполнить действие битвы. На жетоне врага указаны атрибуты и уровень этого врага. Чтобы убрать с игрового поля жетон врага, вы должны победить врага в битве или применить эффект, позволяющий убрать его без битвы.

Примечание: жетоны врагов двухсторонние. Стороны отличаются только внешним видом и никак не влияют на игру, вы можете использовать любую из них.



◆ Жетоны каравана ◆

Жетоны каравана используют-ся, только если ваш основной спутник — **наездница Мирас**. Караваны — это передвижные подземелья, доступные для исследования.

Примечание: в игре всего 3 жетона каравана, жетона Южного каравана не существует.

◆ Жетоны Осадного леса ◆

Жетоны Осадного леса используются, только если ваш основной спутник — **дриада Лета**. Области с этими жетонами считаются лесом в дополнение к обычному типу их местности. Вы можете выполнить действие усиления в области с таким жетоном, чтобы переместить его на 1 область.



◆ Жетоны подземелий ◆

Жетоны подземелий отмечают, в каких областях игрового поля находятся подземелья. Чтобы исследовать подземелье, вы должны выполнить действие приключения. На жетоне подземелья указан атрибут этого подземелья. Чтобы убрать жетон подземелья, вы должны пройти это подземелье или применить эффект, позволяющий убрать такой жетон.

СПОРА
Если должны получить 3-ю спору, сбросьте свои споры и получите 1 порчу.

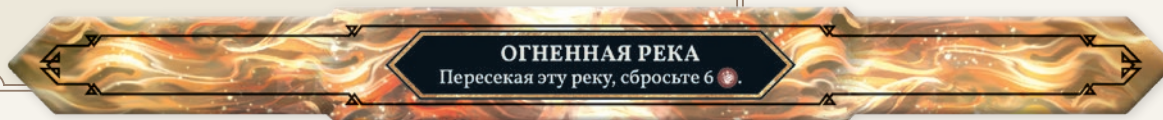
◆ Жетоны спор ◆

Жетоны спор используются, только если злодей — Застойная Гниль.

Получив жетон споры, поместите его на свой планшет героя. Если вы должны получить 3-й жетон споры, вместо этого верните все свои жетоны спор в запас и получите 1 порчу.

◆ Жетоны огненной реки ◆

Жетоны огненной реки используются, только если злодей — **Пепельный Странник**. Эти жетоны превращают обычные реки в огненные. Пересекая огненную реку, вы теряете 6 воинов. Эти жетоны нельзя убрать с игрового поля.



Создатели игры

Авторы: Роб Давио, Айзек Чилдрес, Ноа Коэн, Джастин Д. Джейкобсон, Брайан Нефф.

Автор соревновательного режима: Дейв Чокер.

Ведущий разработчик башни: Тим Беррелл-Соуард.

Электротехника: Чарли Брюс.

Ведущий иллюстратор: Кистина Халида.

Концепт-арт: Джей-Джей Ариоса, Гарретт Кэйда.

Оформление игрового поля: Гарретт Кэйда.

Дополнительные иллюстрации: Гарретт Кэйда, Джеймс Баусема, Настя Лен, Брайан Пэттерсон.

Дизайн логотипа: Джейсон Тейлор.

Графический дизайн: Джейсон Тейлор, Линдси Давио.

Руководитель проекта: Сюзан Шелдон, Тим Беррелл-Соуард.

Разработка приложения: Бьорн Элисер Йонсон, Porcelain Fortress.

Консультация по производству: Эндрю Санг.

Дизайн башни: Тим Беррелл-Соуард, Джейсон Тейлор.

Дизайн и техническая поддержка: Джоана Миранда, Иэн Гуд, Мэтт Бэтчелор, Джерард Мур, Сэм Костиделл, Дэниел Ньютон.

3D-моделирование: Хакан Диниц, Чэд Ховертер.

Моделирование фигурок: Punga Miniatures.

Дизайн интерфейса: Сэм Бэллард.

Озвучка: Cassini Sound.

Редактор правил: Дастин Шварц.

Макет правил: Джейсон Д. Кингсли, Линдси Давио.

Русское издание игры

Издатель: Choo Choo Games.

Руководитель проекта: Александр Дробышев.

Выпускающий редактор: Катерина Виверос.

Редактор: Татьяна Гольдберг.

Переводчик: Дарья Рязанова.

Корректор: Алина Акатова.

Вёрстка: OWL agency.

→ Особые благодарности сотням тестировщиков и тысячам поддержавших кампанию народного финансирования игры.

Если у вас есть вопросы по поводу неисправностей, а также по поводу поддержки и обслуживания клиентов, переходите на сайт:

returntodarktower.com/support

Версия правил
2.0





RESTORATION
GAMES™

© 2023 Restoration Games, LLC. Return to Dark Tower, Restoration Games, the Restoration Games logo, the "Every Game Deserves Another Turn" tagline, and all associated trade dress are trademarks of Restoration Games, LLC. Restoration Games, LLC is located at 12717 W SUNRISE BLVD #244, SUNRISE, FL 33323. Реальные компоненты могут отличаться от изображённых. Сделано в Китае. Товар не является игрушкой. Для лиц от 14 лет.

Памятка

◆ ЧАСТО ЗАБЫВАЕМЫЕ ПРАВИЛА ◆

- ◆ Вы можете потратить 1 , чтобы удвоить своё значение движения в этот ход. Начав перемещение, вы не можете удвоить или изменить своё значение движения.
- ◆ Никакие элементы на игровом поле не останавливают и не блокируют перемещение. Вы можете свободно приходить в области с врагами, черепами, жетонами и другими героями, а также уходить из них.
- ◆ Преимущество-джокер всегда можно использовать в качестве любого преимущества.
- ◆ Во время битвы вы получаете порчу за каждую боевую карту, которую не можете полностью разыграть (не можете сбросить все требуемые ресурсы).
- ◆ Если глиф обращен к вашему родному королевству, вы обязаны тратить 1 , чтобы выполнить соответствующее действие.
- ◆ Вы можете совершать обмен с другими героями только 1 раз в ход. Обмениваясь, вы не можете принимать и отдавать жетоны достоинств и карты порчи.

◆ ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ ПОРЧУ, КОГДА: ◆

- ◆ Игровой эффект обязывает вас сбросить воинов, дух, предметы и/или достоинства, которых у вас нет.
- ◆ Игровой эффект обязывает вас поместить 1 и более череп на разрушенное здание.
- ◆ Любое здание в вашем родном королевстве разрушено.
- ◆ Игровой эффект обязывает вас получить порчу.

◆ ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ ◆

Вы **выигрываете**, если достигли основной цели и победили злодея.

Вы немедленно **проигрываете** в любой из следующих ситуаций:

- Герой должен получить третью порчу.
- Вы должны взять череп, а в запасе они закончились.
- В конце 6-го месяца.

◆ СИМВОЛЫ ПРИЛОЖЕНИЯ ◆

Кнопка
«Битва»



Кнопка
«Подземелье»



Кнопка
«Статус врагов»



Кнопка
«Преимущества»



Символ
«Событие»



Символ
«Задание спутника»



Символ
«Задания злодея»



Символ
«Основная цель»



Символ
«Задание выполнено»



Кнопка
«Вы проиграли»

