



## ПРАВИЛА ИГРЫ

Вы могучий воин – Воитель-волшебник, владеющий таинственной силой Сущностей и искусством сбора Трофеев. Ваши Трофеи (также известные как «игральные кубики») – это могущественные существа и волшебные заклинания, которые вы можете использовать, чтобы прославиться!

Но ваши противники хотят помешать вам! Они готовят своих существ и заклинания, чтобы уничтожить ваши Трофеи, прежде чем вы сумеете доставить их императрице Квиане и получить награду! Соберите своих существ и защитите их от врагов, чтобы прославиться самому. Игрок, который первым наберет достаточно славы, будет провозглашен Чемпионом!

### КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

#### 130 КУБИКОВ ТРОФЕЕВ



#### 53 КАРТОЧКИ СИЛЫ



**ПРАВИЛА ИГРЫ: ИМЕННО ИХ ВЫ СЕЙЧАС ЧИТАЕТЕ!**

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Найдите 3 стартовые карточки (помощник, сущность и портал) и положите их лицом вверх в центре стола. У вас получилась территория, которую мы назовем «Чаша». Положите 2 кубика помощников на карточку помощника и 5 кубиков порталов на карточку портала.

Разложите оставшиеся карточки по двум стопкам: колода существ и колода заклинаний.

Перемешайте 30 карточек существ. Откройте первую карточку и положите ее в Чашу лицом вверх рядом с карточками базовых ресурсов. Продолжайте открывать карточки по одной. У каждой карточки есть «класс» (например, «Гоблин-мусорщик») и тип (например, «сильный»). Открывая карточку, проверьте, совпадает ли ее класс с классом какой-либо из карточек, уже находящихся в Чаше.

Если нет, положите эту новую карточку в Чашу.

Если совпадает, уберите карточку обратно в коробку и открывайте следующую.



### СТАНДАРТНАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

**Например:** Допустим, первой открытой карточкой оказался Гоблин-мусорщик, а вслед за ним обнаружился Могучий гоблин-мусорщик. Уберите Могучего гоблина-мусорщика обратно в коробку, потому что класс обеих карточек совпадает.

Открывайте карточки до тех пор, пока в Чаше не окажется 7 карточек существ **разных классов**. После этого перетасуйте колоду заклинаний и повторите над ней ту же последовательность действий, пока в Чаше не окажутся 3 карточки заклинаний **разных классов**.

На каждую карточку существ и заклинаний, находящихся в Чаше, положите по 5 кубиков трофеев, которые совпадают с ней по цвету. Все оставшиеся карточки и кубики уберите в коробку: в этой игре они не понадобятся.

Наконец, каждый игрок берет себе мешочек и фишки славы. Фишки славы всех игроков кладутся рядом со шкалой подсчета славы.


Выдайте каждому игроку по 8 кубиков сущности и 4 кубика помощника. Положите все эти 12 кубиков в свой мешочек и перемещайте. Оставшиеся кубики сущности и помощников положите обратно в коробку.


Выберите кто из игроков будет ходить и первым. Ваше приключение готово начаться!


## КУБИКИ ТРОФЕЕВ



Перед тем как мы начнем подробный разбор процесса игры в «Quarriors», давайте посмотрим на наши кубики.

На гранях кубиков вы видите разнообразные символы. Символ, который окажется на верхней грани после броска кубика, сообщит, каким образом этот кубик можно будет использовать или «использовать».

 **Сущность.** Если выпал этот символ, кубик можно использовать для того, чтобы получить указанное количество сущности. Чаще всего это будет только 1 сущность, но в некоторых случаях на одном кубике может выпасть 2 или даже больше!


 **Добор и бросок.** Если выпал этот символ, вы можете использовать этот кубик, чтобы добрать указанное количество кубиков из вашего мешка и бросить их. Эти кубики прибавляются к вашему активному резерву. Это всегда быстрый эффект.

 **Переброс.** Если выпал этот символ, вы можете перебросить этот кубик. Это всегда быстрый эффект.

  **Существо или заклинание.** На одной или нескольких гранях кубиков существ и заклинаний изображены особые символы, подразумевающие существо или заклинание. На каждом классе кубиков эти символы различны! Если на вашем кубике выпал такой символ, вы можете переложить этот кубик в вашу зону готовности, превратив его в существо или заклинание (см. «Подготовка заклинаний и вызов существ»).

Вокруг символа на кубиках существ изображены цифры, которые обозначают **уровень** существа, его **силу атаки** (количество повреждений, которое оно прибавляет к вашей общей силе атаки) и **защиты** (количество повреждений, которое оно может вытерпеть, прежде чем будет уничтожено).



 **Усиление.** Некоторые кубики способны вызывать особые эффекты – в том случае, если наверху оказалась соответствующая грань. Эффекты, которые вступают в силу в случае выпадения соответствующего символа усиления, перечислены на карточке силы. Все эффекты, вызванные усилением, действуют дополнительно к обычным эффектам броска кубика.

**Например:** на одной из граней кубика помощника изображены символы переброса и усиления. Если выпала эта грань, вы должны перебросить кубик помощника, а также перебросить другой кубик (как указано на карточке силы).

**Обратите внимание!** На некоторых гранях некоторых кубиков изображено по два символа, которые разделены линией. При выпадении такой грани вам необходимо выбрать, какой из двух возможностей воспользоваться. Если на грани изображено

два символа, не разделенных линией, вы можете использовать оба свойства одновременно.



**Например:** на этой грани кубика Дракона-разрушителя изображено два символа, разделенных линией. Если вам выпал этот результат, вы должны выбрать: либо использовать этот кубик на получение 3 существ, либо перебросить его.



На этой грани кубика Заклинания победы изображены символы переброса и добора, не разделенные линией. Это означает, что, использовав этот кубик, вы можете добрать (и бросить) один кубик и перебросить кубик Заклинания победы.

## РАСПОЛОЖЕНИЕ КУБИКОВ

Все кубики, лежащие в центре стола, считаются находящимися в «Чаше». Эти кубики никому не подконтрольны: игрок не может их использовать, пока не захватит.

Кубики, которые вы в данный момент контролируете, называются вашей «коллекцией». Вы можете использовать только кубики, входящие в состав вашей коллекции (кубики из коллекций других игроков брать нельзя!). Каждый кубик из вашей коллекции может находиться в одном из четырех мест:

**Ваш мешок.** Кубики, которые в данный момент не находятся в игре, хранятся в вашем мешке. Эти кубики нельзя использовать, также они не могут стать целью свойства существа или эффекта заклинания. Каждый ход вы будете доставать кубики из мешка и вводить их в игру, добавляя к своему активному резерву.



**Ваш активный резерв.** Это кубики, которые вы будете бросать во время своего хода. Вы можете использовать эти кубики для подготовки заклинаний, вызова существ, получения существа или генерирования быстрых эффектов. Эффекты и способности, позволяющие перебрасывать кубики, могут применяться только для перебрасывания кубиков из вашего активного резерва.

**Ваша зона готовности.** Здесь располагаются готовые заклинания и вызванные существа. Вы можете использовать эти кубики для организации атаки против ваших соперников или для сотворения заклинаний. Существа, находящиеся в вашей зоне готовности, могут принести вам Славу, если они дожили до вашего следующего хода.

**Ваша зона сброса.** Кубики, которые вы «использовали», а также кубики из вашей зоны готовности, которые были «уничтожены», переходят в вашу зону сброса. Также сюда попадают кубики трофеев, которые вы захватили в Чаше. Кубики, которые находятся в вашей зоне сброса, считаются находящимися в игре, поэтому они могут стать целью свойств и эффектов; однако использовать их нельзя.

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КУБИКА

Если вы хотите извлечь пользу из кубика (например, получить сущность или использовать заклинание), как правило, вы должны будете его использовать. Используя кубик, вы перекладываете его в вашу зону сброса. Использовать можно только кубики, находящиеся в вашем активном резерве или зоне готовности.

## КАРТОЧКИ СИЛЫ

Карточки силы всегда располагаются в Чаще. Они обеспечивают место для хранения кубиков трофеев, которые могут быть захвачены в ходе игры. На каждой карточке силы также указывается следующая важная информация:

- **Цена.** В верхнем левом углу: вы должны использовать указанное количество сущности, чтобы захватить под свой контроль один кубик трофеев с этой карточки силы.

- **Награда.** В верхнем правом углу: вы получаете указанное количество очков славы, если вы сумели вызвать соответствующее существо и защитить его до начала вашего следующего хода.

- **Свойства и эффекты:** когда у вас выпадает символ существа или заклинания, вы можете использовать свойства или эффекты, указанные на его карточке силы. Чтобы воспользоваться свойством существа, вы должны выбросить на кубике соответствующий ему символ и вызвать его в вашу зону готовности. Чтобы воспользоваться эффектом заклинания, вы должны выбросить символ заклинания и использовать кубик.

Некоторые свойства и эффекты перечислены возле символа усиления. Вы можете воспользоваться ими, только если на верхней грани кубика выпал соответствующий символ усиления. Если в результатах броска кубиков такого символа нет, вы не можете использовать эту способность.

**Например:** на этой карточке силы указаны характеристики и свойства Гоблина-мусорщика.

Вы должны использовать 2 единицы сущности, чтобы захватить из Чащи 1 кубик Гоблина-мусорщика. Если вам удалось вызвать гоблина и сохранить его живым, вы получите 2 очка славы.

Возможные результаты, которые вы можете получить при броске кубика Гоблина-мусорщика, перечислены в нижней части карточки. Имеется 3 возможности:

Первая грань даст вам 1 сущность.

Вторая позволит вызвать Гоблина-мусорщика, но, так как на ней нет символа усиления, вы не сможете воспользоваться его особым свойством.

Третья грань позволит вызвать Гоблина-мусорщика. Поскольку на ней также изображен символ усиления, вы сможете использовать особую способность, указанную на карточке силы, то есть получить 1 дополнительную единицу сущности на текущий ход.



## СУЩНОСТЬ

Сущность – это источник всего волшебства в «Quarriors». Сущность можно получить, используя во время вашего хода кубики, на которых выпали символы сущности. Некоторые эффекты заклинаний и свойства существ также приносят сущность.

Используя кубик с символом сущности, в большинстве случаев вы получите 1 единицу сущности. Однако некоторые кубики способны дать 2 или больше. Цифра внутри символа сущности обозначает количество сущности, которое принесет потраченный кубик.

Сущность также понадобится для вызова существ из вашего активного резерва в вашу зону готовности. Кроме того, с помощью сущности можно захватить новый кубик трофеев из Чащи.

Сущность нельзя сохранить на следующий ход. Сущность, которую вы не использовали, пропадает в конце вашего хода!



## ХОД ИГРЫ

Игра ведется по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. Ходы продолжаются до тех пор, пока один из игроков не заработает достаточно славы, чтобы выиграть игру, либо пока в Чаше не образуется 4 пустые карточки существ (см. «Победа в игре» на стр. 9).

Ход игрока состоит из 6 фаз, которые проходят в следующем порядке:

1. Подсчет очков славы
2. Набор и бросок кубиков
3. Подготовка заклинаний и вызов существ (по желанию)
4. Атака противников
5. Захват одного кубика трофеев из Чаши (по желанию)
6. Перемещение кубиков в зону сброса.

3-я и 5-я фазы не являются обязательными: при желании вы можете их пропустить. Все остальные фазы обязательны: их нельзя пропустить, даже если вы этого хотите!

## ФАЗЫ ХОДА

### 1-Я ФАЗА: ПОДСЧЕТ СЛАВЫ

Если в вашей зоне готовности есть существа, вы **должны** немедленно посчитать славу, которую они вам приносят.

Для каждого существа в вашей зоне готовности найдите соответствующую карточку силы. Цифра в правом верхнем углу покажет, сколько очков славы вы заработали за это существо. Передвиньте фишку на шкале Славы вперед на соответствующее число клеток. Если при этом у вас оказалось достаточно Славы для победы в игре, игра немедленно заканчивается и вы становитесь победителем!

Затем вы **должны** переместить **все** кубики существ (вместе с заклинаниями-дополнениями) из вашей зоны готовности в зону сброса.

После подсчета вы **можете**, если хотите, удалить что-то из своей коллекции. Каждое существо, которое участвовало в подсчете славы, позволяет вам удалить **один** кубик из вашей зоны сброса. Удаленный кубик возвращается в Чашу на свою карточку силы – отныне он вновь доступен для любого игрока, и его можно снова захватывать. Таким образом вы можете избавиться от кубиков, которые вам больше не нужны, и улучшить свою коллекцию.

**Обратите внимание!** У некоторых существ есть особые свойства, которые можно использовать при подсчете очков. Именно сейчас этими свойствами можно воспользоваться.

**Пример:** в начале хода у Кирилла в зоне готовности есть одно существо: Сильная ведьма. Он получает 3 очка славы за это существо и убирает его в зону сброса.

У Сильной ведьмы есть свойство, которое позволяет Кириллу при получении очков за нее переместить другой кубик существа из зоны сброса в активный резерв. Он решает передвинуть в активный резерв Гоблина-мусорщика (Кирилл будет бросать этот кубик вместе с другими во время 2-й фазы).

Затем он решает удалить из зоны сброса кубик помощника и вернуть его в Чашу.



## 2-Я ФАЗА: НАБОР И БРОСОК КУБИКОВ

Потрясите мешочек, чтобы перемешать кубики, которые находятся внутри. Затем (не подсматривая!) вытяните оттуда 6 кубиков и прибавьте их к своему активному резерву. Затем бросьте все кубики, лежащие в вашем активном резерве.

Если в вашем мешочке осталось меньше 6 кубиков, достаньте все, что остались, и положите их в активный резерв. Затем возьмите все кубики из вашей зоны сброса, положите их в мешочек, перемешайте и достаньте то количество, которого вам не хватало до 6.

**Пример:** Кирилл вытянул 6 кубиков из своего мешочка и добавил их к кубику Гоблина-мусорщика, который уже лежал в его активном резерве. После этого он бросает все 7 кубиков.

### БЫСТРЫЕ ЭФФЕКТЫ

На некоторых кубиках, при броске, может выпасть «быстрый эффект» (например портал). Эти эффекты могут добавить кубиков в ваш активный резерв, дать возможность перебросить или предоставить другие преимущества. Как правило, вы должны использовать кубик, чтобы эффект сработал.

Быстрые эффекты необязательно применять. Вы можете выбрать, какими из них воспользоваться, а какие оставить без внимания. Вы можете использовать быстрые эффекты в любом порядке по вашему выбору, но только непосредственно после броска кубиков.

**Пример:** Кирилл бросил два кубика с быстрыми эффектами – портал и помощника. На кубике портала выпал символ «добор» 2 кубиков, поэтому он использует кубик портала (кладет его в зону сброса), достает из своего мешочка еще 2 кубика, бросает их и кладет их в свой активный резерв.

Кубик помощника позволяет Кириллу перебросить кубик помощника и любой другой кубик. Кирилл берет кубик помощника и один из своих кубиков сущности, перебрасывает их и возвращает в свой активный резерв. Обратите внимание, что, если на кубике помощника опять выпадет символ переброса, Кирилл сможет снова его использовать.

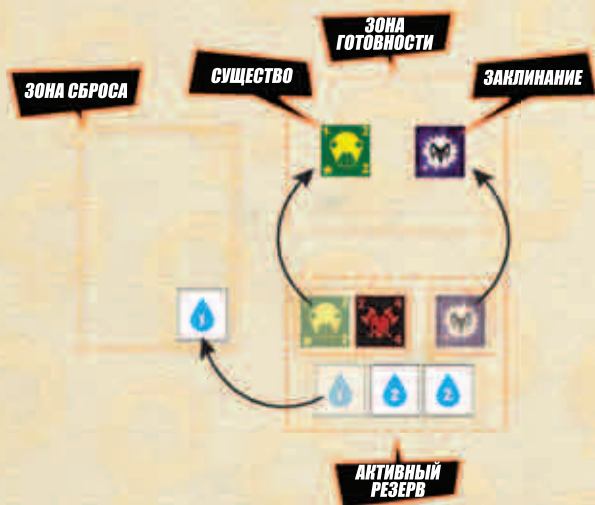


**Помните!** Игрок может выбрать, в каком порядке будут вступать в силу быстрые эффекты. Кирилл, если бы захотел, мог сначала использовать эффект кубика помощника, а затем эффект кубика портала. Быстрые эффекты происходят не одновременно!

## 3-Я ФАЗА: ПОДГОТОВКА ЗАКЛИНАНИЙ И ВЫЗОВ СУЩЕСТВ

Закончив с бросками, посмотрите на кубики, находящиеся в вашем активном резерве. Переложите все кубики заклинаний, на которых выпали символы заклинаний, в зону готовности. Эти кубики становятся «заклинаниями», которые вы сможете сотворить чуть позже (см. «Заклинания» на стр. 10). Для подготовки заклинаний не нужно использовать сущность.

Кубики, на которых выпали символы существ, дают вам возможность вызвать их. Чтобы вызвать существо, необходимо использовать количество сущности, равное уровню существа (указан в верхнем левом углу). Для получения необходимого количества сущности вы должны использовать кубики из вашего активного резерва. Заплатив необходимую сумму, переместите кубик в вашу зону готовности. Теперь это свирепый боец, готовый атаковать ваших врагов и заработать славу!



**Пример:** посмотрев на свои кубики, Кирилл увидел, что у него есть одно заклинание: Колдовство смерти. Он перекладывает этот кубик в свою зону готовности – позже это заклинание можно будет использовать.

На кубиках Кирилла также выпало два символа существа: Гоблин-мусорщик и Сильный торговец смертью. Уровень Гоблина-мусорщика – 1, поэтому его можно вызвать, использовав 1 сущность. Сильный Торговец смертью имеет уровень 2, поэтому для его вызова потребуется 2 сущности. Хотя у Кирилла в активном резерве довольно много сущности, он хотел бы сберечь ее, чтобы позже захватить дорогой кубик трофеев. Поэтому сейчас он решает использовать только 1 сущность и вызвать Гоблина-мусорщика.

Кирилл также замечает, что на кубике Гоблина-мусорщика выпал еще и символ

усиления: значит, можно воспользоваться особым свойством, указанным на карточке Гоблина-мусорщика. Это свойство дает Кириллу 1 сущность при вызове гоблина. Кирилл сообщает об этом другим игрокам и собирается использовать полученную сущность чуть позже.

#### 4-Я ФАЗА: АТАКА ПРОТИВНИКОВ

Теперь самое время послать ваших существ в атаку против ваших врагов! Все существа, находящиеся в зоне готовности, **обязаны** атаковать **всех** ваших противников. Атака проводится следующим образом:

**1. Подсчитайте количество повреждений:** сложите силы атак всех ваших существ (включая заклинания, которые вы сотворили). Это ваша общая сила атаки.

**2. Атака:** начиная с игрока слева от вас каждый из ваших противников должен защищаться от вашей общей силы атаки:

**2а. Выбор защитника:** защищающийся игрок должен выбрать одно из своих существ и назначить его защитником. Защищающееся существо принимает на себя повреждения от атаки. Если ваша общая сила атаки меньше, чем защита этого существа, атака не производит эффекта. Если ваша общая сила атаки равна или больше защиты существа, последнее считается уничтоженным! Противник должен убрать его в свою зону сброса.

**2б. Следующий защитник:** если существо-защитник было уничтожено, необходимо вычесть силу его защиты из вашей общей силы атаки. Теперь защищающийся игрок должен выбрать другое существо, которое примет на себя оставшиеся повреждения: повторяйте шаги 2а и 2б до тех пор, пока вся ваша общая сила атаки не будет поглощена существами-защитниками либо пока все существа вашего противника не окажутся уничтожены.

**3. Продолжение атаки:** повторите шаг 2 с каждым из ваших противников (каждый из них должен защищаться от такого же количества повреждений, что и первый игрок!), пока **все** они не защитятся от вашей атаки. Помните: каждый противник должен защищаться от **полной** общей силы атаки!

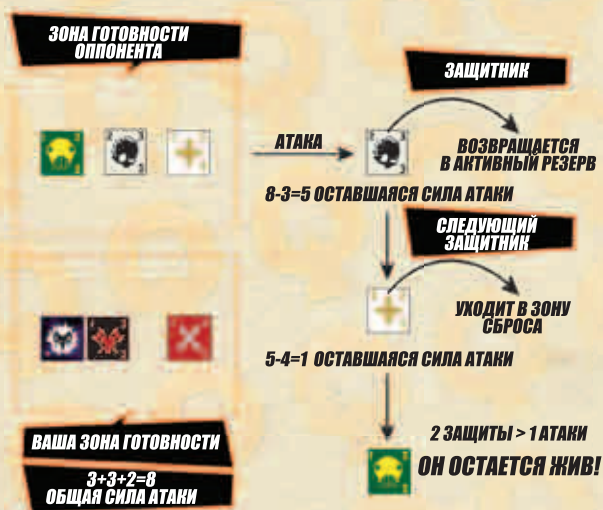
**Важно!** Когда вы защищаетесь от атаки, вы должны выставлять существ-защитников по одному. Нельзя разделить повреждения между несколькими существами и избежать таким образом их уничтожения!

**Обратите внимание!** Некоторые существа обладают свойствами, вступающими в силу при уничтожении их самих либо существ противника. Сейчас то самое время, когда этими свойствами можно воспользоваться!

**Пример:** Катя готова атаковать своих противников. В ее зоне готовности находятся два существа: Сильный торговец смертью и Воитель с причала.

У нее также есть подготовленное Волшебство смерти. Перед началом атаки Катя решила сделать Волшебство смерти дополнением к Сильному торговцу смертью.

**Шаг 1.** Подсчет количества повреждений: благодаря Волшебству смерти атака Сильного торговца смертью увеличивается до 6. Она суммируется с силой атаки Воителя с причала (2), таким образом, общая сила атаки равняется 8.



**Шаг 2.** Защита: первый защитник – Кирилл. У него есть три существа: Гоблин-мусорщик, Сильный призрак и Адепт священного вопроса.

Кирилл решил выставить в качестве первого защитника Сильного призрака. Его защита равняется 3, поэтому это существо уничтожается. Однако у него есть особое свойство: вместо того, чтобы уйти в зону сброса, Сильный призрак возвращается в активный резерв Кирилла. Игрок снова будет бросать этот кубик на своем следующем ходу (вдобавок к шести, которые он вытянет из мешка!).

Сила атаки Кати теперь равна 5, поэтому Кириллу придется выбрать другого защитника. Он выбирает Адепта священного вопроса, защита которого – 4.

Как и Сильный призрак, Адепт священного вопроса теперь уничтожен (он уходит в зону сброса). Но теперь общая сила атаки Кати уменьшилась до 1. Этого недостаточно, чтобы убить Гоблина-мусорщика, поэтому Кирилл оставляет его в своей зоне готовности.

**Шаг 3.** Теперь существа Кати идут в атаку на силы Кости. Несмотря на то что они уничтожили существ Кирилла общей стоимостью в 7 очков защиты, для новой атаки Катя снова использует полную силу своей общей атаки, т.е. 8!

### 5-Я ФАЗА: ЗАХВАТ ОДНОГО КУБИКА ТРОФЕЕВ ИЗ ЧАЩИ

После того как фаза атаки завершилась, вы можете использовать оставшуюся в вашем резерве сущность на то, чтобы захватить из Чащи только один кубик трофеев. Это действие не является обязательным.

Стоимость каждого кубика (в сущности) указана в левом верхнем углу соответствующей карточки силы. Чтобы уплатить требуемую сумму, используйте кубики из вашего активного резерва. Кроме того, вы можете получить сущность благодаря своим быстрым эффектам, существам или заклинаниям. Всю сущность, полученную любым способом, можно использовать в эту фазу.

Все кубики трофеев, которые вам удалось захватить, кладутся в вашу зону сброса.

Если после захвата кубика трофеев в Чаще образовалось 4 (или более) карточек без кубиков силы существ, игра заканчивается (см. «Победа в игре» на стр. 9)!

**Обратите внимание!** некоторые свойства существ и эффекты заклинаний позволяют захватывать более одного кубика трофеев в ход.

**Пример:** у Кирилла осталось много неиспользованной сущности. Посчитав бонус, который он получил благодаря способности Гоблина-мусорщика, и символы сущности на всех кубиках, оставшихся в его активном резерве, мы увидим, что общее количество его сущности равно 9! Этого достаточно для того, чтобы захватить Дракона-разрушителя!

Поскольку Кирилл может захватить только один кубик в ход, вся оставшаяся сущность будет потеряна.



## 6-Я ФАЗА: ПЕРЕНОС КУБИКОВ В ЗОНУ СБРОСА

В конце вашего хода вы должны переместить все кубики, которые остались в вашем активном резерве, в зону сброса. По желанию вы можете также убрать в зону сброса любые заклинания из зоны готовности.

После того как вы убрали все оставшиеся кубики в зону сброса, ваш ход закончен. Теперь начинает ходить игрок слева от вас!

## ПОБЕДА В ИГРЕ

Цель игры – заработать славу. Основной способ получения славы – вызов существ и сохранение их до фазы подсчета вашего следующего хода. Вся слава, которую вам удастся заработать, учитывается на шкале славы.

Игра может закончиться при наступлении одного из двух следующих событий:

**1.** Если у кого-то из игроков набралось достаточно славы (количество славы, необходимое для победы, указано в следующей таблице), игра немедленно заканчивается, а этот игрок объявляется победителем!

Количество игроков	Требуемое количество славы
2	20
3	15
4	12

**2.** Если после того, как игрок захватил кубик трофеев, на столе оказалось четыре или более пустых карточек силы существ (т.е. карточки, на которых не осталось кубиков трофеев), игра немедленно заканчивается. Считаются только карточки силы существ: пустые карточки заклинаний или карточки базовых ресурсов не учитываются при определении окончания игры.

Если игра закончилась по причине из-за пустых карточек силы, победителем становится игрок с наибольшим количеством очков славы! Если несколько игроков претендуют на победу (у них равное число славы), побеждает тот из них, у кого в зоне готовности лежит больше всего кубиков. Если и это число совпадает, победу придется разделить!

## СУЩЕСТВА

«Существо» – это кубик, на верхней грани которого имеется символ существа и который был вызван в зону готовности игрока. Кубики, находящиеся в активном резерве или зоне сброса, не считаются существами, вне зависимости от того, какой символ у них наверху.

Когда у вас на кубике выпадает символ существа, вы можете вызвать это существо в свою зону готовности, заплатив количество сущности, равное уровню существа (указан в левом верхнем углу кубика). Как только вы передвинули кубик в зону готовности, он становится существом – теперь можно использовать его свойства, указанные на кубике и соответствующей карточке силы.

У большинства существ есть особые свойства. Некоторые свойства действуют постоянно, пока существо находится в игре. Другие свойства доступны только в том случае, если у вас выпал символ усиления. Свойства усиления перечислены рядом с соответствующими символами усиления на карточках силы.

**Обратите внимание!** На некоторых кубиках есть два разных свойства усиления. Одно может быть использовано, если выпал символ усиления. Другое – только если вы выбросили двойной символ усиления.

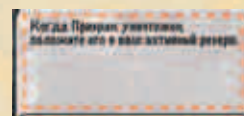
**Пример:** защитник границ при усилении может получить одно из двух особых свойств:

- если выпал один символ усиления, Защитник границ при подсчете славы за него позволяет вам взять 1 кубик из мешка и добавить его к активному резерву;
- если выпал двойной символ усиления, при подсчете очков вы получаете 2 кубика!



Некоторые свойства можно использовать только в определенных обстоятельствах. В таком случае свойство можно активировать, только если указанные условия соблюдены.

**Пример:** у *Сильного призрака* есть следующее свойство: «Когда Призрак уничтожен, положите его в ваш активный резерв». Вы можете использовать это свойство только в момент уничтожения этого существа.



Может возникнуть ситуация, когда на кубике выпал символ усиления, но на карточке силы нет соответствующего этому символу особого свойства. Если такое приключилось с вами, прокричите «Кворриорс!», вложив в этот крик максимум экспрессии. Однако никаких других эффектов не последует.

Если ваше существо сумело дожить до первой фазы вашего следующего хода, вы получаете очки славы, равные числу, указанному на соответствующей карточке силы. После того как существо приняло участие в подсчете славы либо было уничтожено, переместите его кубик в зону сброса.

## ЗАКЛИНАНИЯ

«Заклинание» – это кубик, на верхней грани которого изображен символ заклинания и который находится в зоне готовности игрока. Кубики, находящиеся в активном резерве или зоне сброса, не являются заклинаниями, вне зависимости от символа наверху.

Если у вас на кубике выпал символ заклинания, вы можете подготовить это заклинание, переместив его в вашу зону готовности. Для того, чтобы подготовить заклинание, не нужно использовать существо. Как только вы поместили кубик в зону готовности, он становится заклинанием, и вы можете сотворить его, чтобы активировать его эффект (он указан на соответствующей карточке силы).

Заклинания, находящиеся в вашей зоне готовности, могут быть сотворены немедленно, либо вы можете отложить их и использовать на одном из следующих ходов. Большинство заклинаний можно сотворить только во время вашего хода. Обычно для сотворения заклинания необходимо использовать кубик (и убрать его в зону сброса). Вы можете использовать заклинания из зоны готовности даже во время атаки ваших существ.

**Пример:** Кирилл бросил кубик «Победа Колдовство» и получил символ заклинания, поэтому он передвигает кубик в зону готовности. К сожалению, в зоне готовности нет существ, которые могли бы извлечь пользу из этого заклинания, поэтому Кирилл просто оставляет «Победа Колдовство» в зоне готовности. Во время одного из будущих ходов он сможет использовать «Победа Колдовство» (использовав кубик и убрав его в зону сброса), чтобы использовать эффект этого заклинания.

На некоторых гранях кубиков заклинаний, кроме символа заклинания, изображен также символ усиления. Как правило, эти заклинания имеют разный эффект в зависимости от выпавшей грани. Эффект, которым вы сможете воспользоваться, будет указан на соответствующей карточке силы рядом с символом усиления, выпавшем на кубике.

**Пример:** Волшебство смерти можно использовать для того, чтобы прибавить одному из ваших существ +3 к атаке и +3 к защите – если выпал один символ усиления. Но если результат – двойной символ усиления, заклинание даст +5 к атаке и защите!

Когда вы используете заклинание, вы обязательно должны выбрать для него цель. Целью заклинания может быть ваш кубик либо кубик из коллекции противника.



## ЗАКЛИНАНИЯ-ДОПОЛНЕНИЯ

Некоторые заклинания не используются после сотворения. Такие заклинания называются «дополнениями» (это слово обязательно указано в списке эффектов таких заклинаний). После сотворения таких заклинаний не перемещайте их в зону

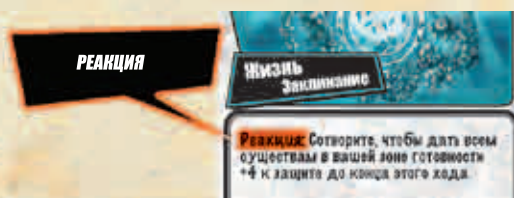
сброса. Вместо этого вы должны «присоединить» кубик заклинания к существу, находящемуся в вашей зоне готовности.



Просто положите кубик заклинания рядом с выбранным существом. Теперь этот кубик считается дополнением к этому существу. Если последнее будет уничтожено или покинет игру по другой причине (например, при подсчете славы), заклинание также уйдет в зону сброса.

### **ЗАКЛИНАНИЯ-РЕАКЦИИ**

Как правило, вы можете творить заклинания из вашей зоны готовности только во время своего хода. Однако имеется небольшое количество заклинаний, которые можно сотворить во время хода противника. В списке эффектов таких заклинаний указано слово «Реакция». Вы можете сотворить заклинание-реакцию в любой момент хода противника, но во время своего хода их творить нельзя.



**Подсказка:** чаще всего заклинания-реакции оказываются полезны во время атаки на вас.

### **ПРАВИЛА ХОРОШЕГО ТОНА ПРИ ОБРАЩЕНИИ С КУБИКАМИ**

Настоящие Воители всегда соблюдают следующие простые правила:

**Каждому кубику свое место.** Следите, чтобы всегда было ясно, в какой области находятся ваши кубики – в активном резерве, зоне готовности или зоне сброса. Пусть эти зоны будут хорошенько разграничены.

**Никаких крутых разворотов.** Не пытайтесь поменять верхнюю грань какого-либо кубика – вашего или чужого. Если такая неприятность случилась, аккуратно верните нужную грань на место, чтобы ее было хорошо видно.

**Руки прочь от моих кубов!** Вы можете использовать только кубики из своей коллекции. Нельзя брать, бросать или использовать кубики других игроков.

**Не подглядывать!** Вы можете заглянуть в свой мешочек, чтобы сосчитать, сколько кубиков там осталось, но вы ДОЛЖНЫ приложить все свои усилия к тому, чтобы кубики хорошенько перемешались, прежде чем доставать оттуда хотя бы один из них.

**Что-то я перестарался...** Если вам случилось достать из мешочка кубиков больше, чем нужно, верните их все обратно в мешок, перемешайте и вытяните снова – на этот раз правильное количество.

**Всё на столе, пожалуйста.** Если какой-то кубик во время броска упал со стола, поднимите его и бросьте снова – теперь на столе.

**Похоже, результат неоднозначен.** Если вы бросили кубик и он приземлился на неровную поверхность, чем вызвал сомнения в результате броска, перебросьте его.

## СОЗДАТЕЛИ

Авторы игры: Майк Эллиотт и Эрик Ланг

Разработка: Уилл Прайс и Брайан Кинселла

Игру тестировали: Дрю Нолоско, Марк Шабуня, Брайан Ролл, Бен Чонг, Дэн Маккарти, Рейли Скотт, Майк Туриан, Брюс Каскель, Вуди Петерсон, Чип Браун, Крис Харрис, Калум Ферраль и Джастин Зиран.

Правила: Уильям Ниблинг (текст и макет) и Крис Раймо (оформление)

Иллюстрации: Дж. Лонни / Графический дизайн: Крис Раймо

Дизайн логотипа: Крис Раймо

IP разработка: Брайан Ролл и Брайан Кинселла.

## СЛОВА СИЛЫ

Перед вами термины, которые встречаются в правилах и на карточках силы:

**Свойство:** особая сила, которую существо может использовать после того, как оно было вызвано.

**Дополнение:** заклинание, которое затрагивает одно существо. Вы должны положить этот кубик заклинания рядом с выбранным существом – там он и остается до тех пор, пока существо не поучаствовало в подсчете славы либо не было уничтожено.

**Атака:** количество повреждений, которое наносит существо, когда атакует.

**Захват:** процесс покупки кубика из Чащи при уплате определенного количества сущности.

**Класс:** категория, под которую попадает карточка силы существа или заклинания. В игре никогда не может быть двух карточек силы одного класса.

**Удаление:** возвращение кубика в Чащу, на соответствующую карточку силы.

**Защита:** количество повреждений, которое существо может вытерпеть, прежде чем будет уничтожено.

**Уничтожение:** когда существо принимает на себя количество повреждений, равное или превышающее размер его защиты, оно уничтожается. Некоторые эффекты заклинаний и свойства существ могут также уничтожать существа – вне зависимости от размера защиты последних. Когда ваше существо уничтожено, оно уходит в зону сброса.

**Эффект:** действие, которое производит заклинание при его сотворении.

**Быстрый:** быстрые эффекты – это эффекты, которые можно использовать только непосредственно после вашего броска кубиков. Быстрые эффекты могут позволить вам вытянуть больше кубиков, перебросить кубики, получить сущность либо какую-либо комбинацию из перечисленного!

**В игре:** все кубики в вашем активном резерве, зоне готовности и зоне сброса считаются находящимися «в игре».

**Уровень:** оценка силы существа. Вы должны использовать соответствующее количество сущности, чтобы вызвать это существо.

**Реакция:** тип заклинания, которое можно сотворить во время хода противника.

**Переброс:** вы берете кубик, который вы бросили во время своего хода, и бросаете его снова. Перебрасывать можно только кубики, находящиеся в активном резерве. Вы обязаны принять результат второго броска, даже если он хуже первого!

**Подсчет славы:** получение славы за кубики существ в зоне готовности. Полученная слава указывается на соответствующей карточке силы. После этого кубик уходит в зону сброса.

**Использование:** Для того чтобы получить игровой эффект кубика, вы должны использовать его. Использованные кубики уходят в зону сброса.



8777

© 2012 WIZKIDS/NECA, LLC.  
All rights reserved.

