

Поиски Громокамня

ЦЕЛЬ

В игре *Thunderstone Quest*TM вы берете на себя роль Героя, призываете равных себе для странствий, используете магические заклинания и могучее оружие, и в итоге спускаетесь в подземелья, где будете сражаться с монстрами, приобретая от этого очки опыта (XP), и обретете сокровища. Порой, побеждая монстров, вы будете находить Ключи Стража. После того, как 4 Ключа будут найдены, будет призван Страж Громокамня, и у игроков лишь один раунд.

После окончания игры определяется победитель: игроки подсчитывают свои победные очки (ПО) с карт в их колоде, учитывая также жетоны XP, полученные во время игры. У кого итоговая сумма больше, тот и победил!

ПОСЛЕ ВСКРЫТИЯ КОРОБКИ

Эта коробка включает в себя основные компоненты, большинство из которых не будет вами задействовано в каждой игре, т.е. вы не будете использовать все-все карты во время одной партии.

- 24 карты Приключенца
- 8 карт Осколков Громокамня
- 8 карт Фонарей
- 8 карт Кинжалов
- 21 карта Сокровищ
- 16 карт Поисков
- 16 карт Поддержки Гильдии
- 25 Легендарных карт
- 24 карты Гнойных ран
- 6 карт Стражей Ключей
- 1 тайл Незведанного Подземелья
- 60 жетонов XP (45 жетонов по 1 очку, и 15 – по 10 очков)
- 32 жетона Ран
- 48 жетонов Снаряжения (16 Пайков, 16 Фонарей, 16 Эликсиров)
- 6 фигурок Героев
- 1 поле Деревни
- 4 планшета игрока
- 16 разделителей для карт
- 1 буклет Приключений
- 5 шестигранных кубиков (d6)

Знакомясь с данным сводом правил, мы будем, в качестве примера, отслеживать ходы первой партии трех игроков: Эшли, Дрю и Адама. Это будет их ознакомительная партия с неполным составом игровых компонентов.



Мы не будем против, если и вы, перемешав свои колоды, отыграете свою первую партию, также, как и наши игроки, подготовьтесь к партии. Мы собираемся, в качестве примеров, ссылаться на различные карты, жетоны и правила, с которыми будут сталкиваться и наши друзья.

В таких цветных врезках будут содержаться полезные советы по игре для новичков, и если вы уже знаете, как играть, то смело можете их пропускать при прочтении правил.

Эта коробка также включает в себя множество компонентов дополнительных приключений: карты, которые позволят игрокам отыгрывать целые истории, которые будут случаться с ними во время *Поиска Громокамня*. Эти компоненты описаны в дополнительном буклете, который мы рекомендуем распаковать лишь после вашей первой партии.

ПОДГОТОВКА ИГРОВОЙ ЗОНЫ ИГРОКА

Планшеты игрока помогают игрокам организовывать игровое пространство и компоненты: карты, жетоны и т.д.

1. Здесь размещается ваша колода.
2. Сюда помещаются карты при их сбросе.
3. Жетоны снаряжения помещаются сюда,
4. а жетоны XP () – сюда.
5. Все игроки начинают с 6 очками Здоровья (ОЗ), но сражаясь с Монстрами игроки будут получать Раны () , что будет отмечаться на этом счетчике. **В конце своего хода игроки добирают карты по числу оставшихся ОЗ.** Некоторые карты временно (на ход) поднимают уровень вашего Здоровья, что будет способствовать добору дополнительных карт **в конце вашего хода.**
6. В нижней части планшета приведена памятка по структуре хода.

ПОДГОТОВКА ДЕРЕВНИ И ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Выложите поле Деревни в центре игрового пространства так, чтобы Рынок и Квартал Гильдий были бы лицом вверх. После первой игры вы можете захотеть попробовать и другую (неразмеченную) сторону.

1. Выберите карты для данной партии, и если она для вас первая, то откройте в буклете раздел Приключений *A Mirror in the Dark*, разделив карты по стопкам, как указано в цветной. Отложите 4 стопки (лицом вверх) Героев соответствующих ячейкам классов в Квартале Гильдий: 1 Клерик, 1 Воин, 1 Разбойник, 1 Маг. Если у Героя больше чем один класс, вы выбираете, с каким именно добавьте его на поле. Каждую стопку Героев сложите таким образом, чтобы внизу лежали карты Уровня 3 (L3), поверх которых укладываются карты Уровня 2 (L2), а на них водрузите карты Уровня 1(L1).
2. В указанные ячейки Рынка выложите стопки карт (по две каждого типа) Предметов, Заклинаний и Оружия.

Карты, используемые в первой партии из раздела *A Mirror in the Dark* буклета Приключений, а именно:

1. ГЕРОИ

Avania, Hawkswood, Pylorian, Stormhand.

2. РЫНОК

Short Bow (Оружие), *Short Sword* (Оружие), *Magic Missile* (Заклинание), *Tome of Knowledge* (Предмет).

Для первой игры рекомендуется использовать только 4 группы карт Рынка вместо штатных 8.

3. МОНСТРЫ

Goblin Grunts, Hobgoblin Brutes, and Goblin King's Guard.

4. СТРАЖ

Smorga the Queen (IV).

Прежде чем приступить к игре, Адам, Эшли, и Дрю просматривают и зачитывают карты Деревни, для того, чтобы понять, с помощью каких комбинаций можно усилить свои колоды. Эшли продумывает, как бы добирать побольше карт, Адам хочет использовать Магов и Заклинания, а Дрю хочет сделать ставку на Разбойнике, сразу обладающем Светом Света. Дрю понимает, что Свет – весьма важный элемент игры, позволяющий быстро и эффективно добираться до Монстров.

ЗАЛЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ И МОНСТРЫ

3. В каждой игре используется 7 тайлов Залов Подземелья Темницы (снизу вверх): 2 зала (L3), 2 зала (L2), 2 зала (L1) и тайл Неизведанного Подземелья (L0).
4. Выберите три группы Монстров (L1, L2 и L3). Из каждой группы Монстров (в каждой по 10) выберите случайным образом двух и поместите их по одному (лицом вверх) в соответствующие Залы Подземелья.
5. Возьмите 6 Ключей Стража и замешайте один Ключ в группу Монстров L1, второй – в группу Монстров L2, а третий – в группу Монстров L3. Эти группы карт составляют три стопки Монстров, которые размещаются на соответствующих ячейках Деревни. К Ключам Стража мы вернемся чуть позже.
6. Теперь выберите Стража Громокамня. Стражи – это особые Монстры («боссы») высокого уровня, с которыми вы сталкиваетесь в конце партии. Стражей есть три версии (IV, V и VI), каждый из которых сильнее предыдущего. Игроки могут ознакомиться со Стражем, с которым им предстоит столкнуться (эта открытая информация).
7. Поместите Стража на тайл Неизведанного Подземелья лицом вниз.

НАЧАЛЬНЫЕ КАРТЫ

8. Выдайте каждому игроку его стартовую колоду, состоящую из 6 *Adventurers*, 2 *Lanterns*, 2 *Thunderstone Shards* и 2 *Daggers*. Игроки перемешивают свои колоды и размещают их на свои планшеты.

ЖЕТОНЫ

9. Отсортируйте жетоны по их типу: Паёк, Фонарь, Эликсир, Раны и жетоны XP. Жетоны Снаряжения (Паёк, Фонарь, Эликсир) поместите на Базар, жетоны Ран – на тайл Неизведанного Подземелья, а XP – в общей близости для всех.

ГЕРОИ

10. Каждый игрок выбирает себе одну фигурку Героя, которым они будут перемещаться в Деревню и Подземелье для активации новых способностей и сражения с Монстрами.

СОКРОВИЩЕ

11. Перемешайте все карты Сокровищ вместе, сформировав, таким образом, колоду Сокровищ, и поместите ее (лицом вниз) в Лавке Чудес. *Карты Сокровищ можно легко распознать за счет россыпи золотых монет внизу карту и символа сундука в правом нижнем углу карты.*

ПОБОЧНЫЕ КВЕСТЫ, ПОДДЕРЖКА ГИЛЬДИЙ И ЛЕГЕНДАРНЫЕ КАРТЫ

В полноценной партии используются еще три дополнительных типа карты: Побочные Квесты, Поддержка Гильдий и Легендарные карты.

Подготовка к вашей первой игре исключает их использование. Когда вы соберётесь играть с ними, то выполните следующее:

12. Выдайте каждому игроку по 3 случайные карты Побочных Квестов, из которых одна карта остается у игрока (по его выбору), а прочие возвращаются в коробку. Некоторые карты Побочных Квестов вознаграждают игрока за их выполнение Легендарными картами (это единственный способ приобрести Легендарные карты), на которых изображена россыпь платиновых монет в основании карты, а также ключевое слово «*Legendary*». Игроки должны рассмотреть любые держите условия своей карты Побочного Квеста в тайне от других игроков, таким образом, чтобы они не помешали бы вам заполучить Легендарную карту.
13. Затем, каждый игрок выбирает по 1 карте Поддержки Гильдии, которые вознаграждают своих обладателей за концентрации их усилий на определенном Класе в игре. Поместите ее рядом со своим планшетом.
14. Верните в коробку все неиспользуемые карты Побочных Квестов, Поддержки Гильдии и Легендарные карты обратно в коробку, т.к. они больше не понадобятся вам в партии. **Удостоверьтесь, что никакие Легендарные карты не попали в колоду Сокровищ.** Подробнее об этих типах карты изложено на с. 12.

3 наиважнейших правила

1. Когда текст карты противоречит своду правил, то текст карты приоритетнее.
2. Каждый раз, когда что-то во время игры ссылается «на ваши карты» или на «карты, что у вас есть», это относится к тем картам, которые вы сыграли с руки перед собой, и никогда не относится к картам вашей колоды, стопки сброса или к картам Поддержки Гильдий/Побочных Квестов, если явно не сказано иначе. Это же касается и всех компонентов игры (например, жетонов).
3. Эффекты карт длятся до тех пор, пока они в игре. Если карта покидает игру по какой-либо причине, ее эффекты тут же заканчиваются.

КВАРТАЛГИЛЬДИЙ

В течение игры вы будете должны призывать и улучшать своих Героев за счет Квартала Гильдий, делая свою колоду более сильной, для успешного противостояния Монстрам. Карты Героев обладают рамкой с синим фоном.



1. ПОКАЗАТЕЛЬ ЗОЛОТА

Количество золота (👉), которое приносит вам карта; оно используется для приобретения карт в Деревне.

2. ПОКАЗАТЕЛЬ АТАКИ

Показатель, применяемый для борьбы с Монстрами. Существует два типа Атаки: Физическая Атака (👉) и Волшебная Атака (👉). Монстры могут быть невосприимчивы к одному или другому типу Атаки.

3. ПОКАЗАТЕЛЬ УМЕНИЙ

Умение (👉) определяет, насколько Герой опытен во владении Оружием. Герой может владеть любым числом единиц Оружия, показатель Экипировки которых меньше или равен Умению Героя.

4. ПОКАЗАТЕЛЬ СВЕТА

Свет (👉) позволяет вам проникать глубже в Подземелье.

5. УРОВЕНЬ

У всех Героев (и Монстров) есть показатель Уровня. Герои в вашей стартовой колоде обладают Уровнем 0, но со временем этот показатель можно улучшить до 1,2 и даже 3 Уровня

6. СЕКЦИЯ С ТЕКСТОМ

Здесь содержится Название карты, Ключевые слова и игровой текст.

7. КОЛИЧЕСТВО ПО

Количество ПО, которое принесет вам карта в конце партии.

8. ПОКАЗАТЕЛЬ СТОИМОСТИ КАРТЫ

Количество золота, которое нужно уплатить за эту карту.

Закончившаяся колода

Если игроку по той или иной причине необходимо добрать карту из своей колоды, а она иссякла, то следует перемешать стопку сброса, формируя, таким образом, новую колоду, из которой и добрать недостающие карты. Не перемешивайте сброс, когда колода опустеет, и у вас еще нет потребности добрать хотя бы одну карту.

Прирост

Некоторые карты (такие как Герои и Заклинания) добавляют свои показатели Атаки к общей сумме непосредственно, в то время как другие карты (такие как Оружие и некоторые Предметы) увеличивают один из показателей вашего Героя. Такие «приростания» к силе всегда указываются в тексте карты через символ «+»(например, +3). Если у вас нет Героя, то вы не получите прироста, хотя вы сможете воспользоваться прочими эффектами с карты (например, свойство карты).

Прежде, чем игрок сможет воспользоваться каким-либо свойством Оружия, Героя им надо сначала экипировать.

РЫНОК

Герои становятся более эффективными, когда в их снаряжении правильно подобраны Предметы, Заклинания и Оружие. Эти карты могут быть приобретены на Рынке.



1. ПОКАЗАТЕЛЬ ЗОЛОТА

Количество золота (👉), которое приносит вам карта; оно используется для приобретения карт в Деревне.

2. ПОКАЗАТЕЛЬ АТАКИ

Показатель, применяемый для борьбы с Монстрами. Существует два типа Атаки: Физическая Атака (👉) и Магическая Атака (👉). Монстры могут быть невосприимчивы к одному или другому типу Атаки.

3. ПОКАЗАТЕЛЬ ПРИРОСТА В АТАКЕ

То, насколько повышается Атака Героя (сами по себе они бессильны). Прирост всегда содержит символ «+».

4. ПОКАЗАТЕЛЬ ПРИРОСТА УМЕНИЯ

То, насколько повышается Умение Героя (сами по себе они бессильны).

ПОКАЗАТЕЛЬ ТРЕБУЕМОГО УРОВНЯ УМЕНИЯ

Чтобы Герой мог использовать такое Оружие, его Умение должно быть равно или больше, чем сумма показателей

Требуемого Уровня (👉) всего Оружия, которым он или она вооружается.

5. ПОКАЗАТЕЛЬ СВЕТА

Показатели Света со всех используемых карт суммируются. Свет (👉) позволяет вам проникать глубже в Подземелье.

6. СЕКЦИЯ С ТЕКСТОМ

Здесь содержится Название карты, Ключевые слова и игровой текст.

7. ПОКАЗАТЕЛЬ ПО

Количество ПО, которое принесет вам карта в конце партии.

8. ПОКАЗАТЕЛЬ СТОИМОСТИ КАРТЫ

Количество золота, которое нужно уплатить за эту карту.

«Сбросьте карту» и «Уничтожьте карту»

Множество эффектов призывают вас сбросить карты, в то время как другие «уничтожают» их. При сбросе карты всегда помещаются в вашу стопку сброса и снова могут быть набраны в руку позже. Уничтоженные же карты покидают игру (мы рекомендуем положить ее лицом вверх под стопку, из которой она была приобретена для облегчения сортировки компонентов в конце партии). Уничтоженные жетоны возвращаются в стопку, из которой они были взяты, и их снова можно будет приобрести позже.

ПРЕДМЕТЫ

Вы можете использовать свойства Предметов, даже если у вас нет Героев. Некоторые способны повысить силу Атаки и Умение Героев (для этого уже необходимо наличие последних). Карты Предметов обладают рамкой с зеленым фоном.

ЗАКЛИНАНИЯ

Вы можете использовать Заклинания, даже если у вас нет Героев, хотя многие из них становятся более сильными в руках Магов и/или Клериков, Вы имеете (особенно высших уровней). Карты Заклинаний обладают рамкой с фиолетовым фоном.

ОРУЖИЕ

В отличие от Предметов или Заклинаний, Оружие должно стать частью экипировки ваших Героев, чтобы вы могли воспользоваться их свойствами. Чтобы снарядить Героя Оружием, поместите карту Оружия под Героя так, чтобы из-под него виднелась левая сторона карты Оружия.

Герой может владеть любым количеством Оружия, пока суммарное значение Требуемого уровня Умения на нем равно или меньше, чем Умение самого Героя. Так, например, чтобы снарядить одновременно Оружием с показателем «3» и с Оружием, у которого «2», показатель Умения Героя должен быть равен, по крайней мере, «5».

Если у Героя в какой-то момент снизится показатель его Умения, тут же снимите с него лишнее Оружие. Карты Оружия, которыми вы не смогли снарядить Героев, располагаются перед вами, и их свойства вам недоступны, за исключением их Показателя Золота. Карты Оружия обладают рамкой с коричневым фоном.

НАЧАЛО ПАРТИИ

Первой делом все игроки набирают свою стартовую руку из 6 карт. Затем случайным образом определите, кто будет ходить первым (игроки будут ходить по часовой стрелке). Все (кроме первого игрока) получают дополнительные жетоны Пайка: 1 жетон для второго игрока, 2 жетона для третьего, и 3 жетона для четвертого.

БАЗАР

Паёк – один из трех типов жетонов Снаряжения, которые могут быть приобретены на Базаре. В отличие от карт, жетоны не сбрасываются в конце каждого хода, а хранятся до времени активации их спецсвойств, после чего возвращаются на Базар.

ПАЁК

Он стоит 2 монеты и может быть уничтожен (и возвращается на Базар) по Деревенскому, Подземельному или Трофейному свойству, чтобы дать вам 1 монету на этот ход или же придать Герою на этот ход +2 к его Умению.

ФОНАРЬ

Он стоит 3 монеты и может быть уничтожен по Подземельному свойству, добавив 1 дополнительную ед. Света на этот ход.

ЭЛИКСИР

Она стоит 4 монеты и может быть уничтожен по Деревенскому или Подземельному свойству, чтобы излечить 1 Рану.

Адам становится первым игрок, выбросив больше остальных на кубике. Игра идет по часовой стрелке вокруг стола, Дрю будет ходить вторым (получает 1 жетон Пайка), а Эшли – третьей (и получает 2 жетона Пайка). Если бы в партии принимал участие четвертый игрок, он получили 3 жетона Пайка.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА

ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ ФАЗА

Текущий игрок в первую очередь должен решить: отправится ли он в Деревню (переходит к Фазе Деревни) или в Подземелье (переходит к Фазе Подземелья).

Если вы принимаете решение войти в Подземелье, вы направляете туда фигурку своего Героя. Если он уже в Подземелье, то оставьте его там, где он находится. В противном случае поместите его на тайл Неизведанного Подземелья. Это не считается движением.

Если же вы выбираете Деревню, поместите фигурку своего Героя в одно из отмеченных мест той или иной Локации Деревни. Это не считают движением. На поле представлены 4 Деревенские Локации:

- **ХРАМ**

Перед началом своего хода вы можете поместить 1 или более карт со своей руки обратно наверх своей колоды.

Затем вы осуществляете обычный ход в Деревне за исключением: вы можете излечить 1 дополнительную Рану в этот ход, вы НЕ МОЖЕТЕ улучшать своих Героев в этот ход, а свойства карт не позволяют вам спуститься в Подземелье в этот ход (например, Фонарь из вашей стартовой колоды).

- **БАЗАР**

После того, как вы завершите все свои дела в Деревне на этом ходу, вы можете также приобрести 1 жетон Снаряжения и поместить его на свой планшет. Если им оказался жетон Эликсира, то вы можете немедленно им воспользоваться.

- **ЛАВКА ЧУДЕС**

После того, как вы завершите все свои дела в Деревне на этом ходу, вы можете также потратить 10 монет, чтобы приобрести верхнюю карту колоды Сокровищ, поместив ее в стопку своего сброса.

- **КВАРТАЛ ГИЛЬДИЙ**

Когда вы улучшаете 1 Героя на этом ходу, вы можете улучшить 2 различных Героев вместо этого (оплатив затрат у обоих).

Свойства и Черты

Свойства – текст на картах, которому предшествует надпись <VILLAGE> (срабатывает во время Фазы Деревни), <DUNGEON> (срабатывает во время Фазы Темницы), или <SPOILS> (срабатывает, когда вы побеждаете Монстра). Свойства могут быть активированы только раз в ход, и не являются обязательными. Встречаются свойства, которые можно использовать в любой фазе (но все равно только раз в ход): <VILLAGE OR DUNGEON>.

Есть также еще два типа свойств, которыми чаще обладают Монстры: <BEFORE BATTLE> и <AFTER BATTLE> (с. 8), и они являются обязательными к исполнению.

На многих картах в вашей колоде, да и в колоде Подземелья, есть черты. Черты – это текст, которому не предшествует указатель свойства, как описано выше. Текст черты автоматически разрешается и является обязательным к исполнению.

Теперь Вы готовы приступить к партии.

Все игроки перетасовывают свои колоды и добирают карты в количестве, равном их текущему показателю Здоровья (HP), на их планшетах (без Ран это значение «б»), т.е. 6 карт.

Адам приступает к своему первому ходу, и решает (как и большинство игроков на протяжении первых двух ходов) отправиться в Деревню: он размещает фигурку своего Героя на Базар, где сможет в этот ход купить жетон Снаряжения.

ФАЗА ДЕРЕВНИ

Если вы выбрали отправиться в Деревню, выполните все следующие шаги в указанном ниже порядке:

1. Выложите перед собой все карты с руки (**обязательно**). Любые другие добранные карты во время этого хода, вы также незамедлительно выкладываете перед собой.
2. Вы можете воспользоваться Деревенскими свойствами и свойствами жетонов Снаряжения в любом порядке (**опционально**).
3. Просуммируйте все золото, которое вы получили с разыгранных карт (**обязательно**). Теперь вы можете купить 1 карту или с Рынка или с (**опционально**) Квартала Гильдий. Если ваш Герой находится на Базаре или в Лавке Чудес, то разрешите их свойства (**опционально**). Приобретенная карта уходит в стопку вашего сброса.
4. Вы можете излечить 1 Рану (**опционально**). Если ваш Герой находится в Храме, излечите 1 дополнительную Рану (**опционально**). Когда Рана излечена, вы возвращаете самый правый жетон Раны со своего планшета на тайл Неизведанного Подземелья, или же вы можете уничтожить 1 из своих карт с ключевым словом WOUND (например, *Festering Wound*). Верните уничтоженные карты Ран к стопку, из которых они пришли.
5. Вы можете потратить (уничтожить) жетоны XP, чтобы улучшить 1 Героя (**опционально**). Если ваш Герой находится в Квартале Гильдий, она вызывает теперь (дополнительный). Стоимость улучшения возрастает на +2 XP (так, улучшение с Уровня «0» до Уровня «1» обойдется вам в 2 XP, а в 4; с Уровня «1» до Уровня «2» – уже в 5 XP, а с Уровня «2» до Уровня «3» – 6 XP). Уничтожьте текущего Героя, отщипите в соответствующей стопке Героев его версию нужного Уровня, и поместите его в стопку вашего сброса. Если больше нет копий нужного уровня, то ваш Герой не может быть. Стартовые Герои (*Adventurers*) – особые Герои Уровня «0», которые могут быть улучшены до любого Героя Уровня «1».

После того, как вы закончили свою Фазу Деревни, вы переходите к Фазе Окончания Хода (с. 8-9).

Адам выкладывает карты со своей руки: 2x *Lantern*, 2x *Dagger*, и 2x *Thunderstone Shard*, что приносит ему 10 монет! Это максимум в стартовой колоде, что означает, что в следующий ход, когда он доберет оставшуюся половину своей стартовой колоды, возможно, он будет сражаться с *Kobold*. Теперь он может воспользоваться свойствами на своих картах.

На текущий момент свойство карт *Thunderstone Shard* не актуально, а потому он получает с них только Золото. Свойства карт *Dagger* применимы лишь в Подземелье, и, следовательно, Адам готов перейти к покупке (чего-то дорогого).

Он решает приобрести карту *Magic Missile* за 7 монет (перекладывает ее в стопку своего сброса). В дополнение к этому, он подмечает, что *Dagger* обладает чертой (может быть уничтожена при покупке другой карты), позволяющей уничтожить (она уходит из игры) только одну такую карту. Такое решение всегда оправдано по отношению к стартовым картам (как и в большинстве колодостроительных играх), т.к. они довольно слабы, а колода без них становится более ценной.

Поскольку Адам выставил фигурку своего Героя на Базар, то он также может купить 1 жетон Снаряжения. Из оставшихся 3 монет он тратит 2, чтобы приобрести жетон Пайка (фактически это 1 монета на будущее).

Теперь Адам может излечить 1 Рану и/или уничтожить жетоны XP, чтобы повысить уровень Героя, но он еще не боролся ни с какими Монстрами, а потому и не ранен, и у него нет жетонов XP за победу над ними, а потому он пропускает эти шаги и заканчивает свой ход.

1 непотраченная монета, теряется и не переходит на следующий ход. В конце своего хода он отправляет в стопку своего сброса все сыгранные карты, и добывает новую руку из 6 карт (согласно показателю его Здоровья (HP) на его планшете).

Ход переходит к следующему игроку, Дрю, который, в отличие от Адама, решает отправиться в свой ход в Подземелье.

Покупка

Чтобы купить карту или жетон Снаряжения, в первую очередь просуммируйте все Золото с разыгранных карт и жетонов Пайка. Подчеркнем, что даже если Оружие не используется по прямому назначению, оно дает вам Золото.

Когда вы покупаете карту или жетон, вычитайте его Стоимость из общего числа монет на начало хода, и если у вас недостаточно монет, чтобы оплатить Стоимость карты или жетона, то вы не можете это купить.

Приобретенные карты необходимо поместить поверх вашей стопки сброса, а жетоны – на соответствующее место планшета.

При покупке вы можете приобрести только верхнюю карту каждой стопки. Число карт в каждой из них ограничен, и если она иссякла, вы не можете больше покупать данный тип карт.


Монеты, которая не сумели потратить, теряются и не переносятся на следующий ваш ход.






ФАЗА ПОДЗЕМЕЛЬЯ



Вместо того чтобы идти в Деревню, игроки могут в свой ход отправиться в Подземелье – обитель множества Монстров, побеждая которых, игроки будут зарабатывать жетоны ХР и другие вознаграждения.


После размещения фигурки своего Героя в Подземелье, выполните следующие шаги в указанном ниже порядке:

1. Выложите перед собой все карты с руки (**обязательно**). Любые другие добранные карты во время этого хода, вы также незамедлительно выкладываете перед собой.
2. Теперь вы можете сделать что-то из следующего и в любом порядке:
 - a. Активировать Подземельные свойства (**опционально**).
 - b. Снарядить Героев Оружием (**опционально**).
 - c. Воспользоваться жетонами Снаряжения (**опционально**).
3. Теперь просуммируйте весь ед. Света с ваших карт и можете продвинуться (**опционально**) по Подземелью. У вас должно быть достаточно Света для каждого Зала, через который вы проходите.

Вы сталкиваетесь Монстром только в том Зале, в котором вы решили остановиться. Разрешите и текст Зала, и текст Монстра. Однако внимание: наличие символа Тревоги () на тайле Зала или карте Монстра, через которых вы проходите, свидетельствует о том, что они вас «затронут», даже если вы не закончите там свой маршрут.

4. Сражение с Монстром в Зале:
 - a. Разрешите у Монстра свойство <BEFORE BATTLE> (**обязательно**).
 - b. Если у Монстра есть Броня () или он способен Сопротивляться Магии (), то уменьшите показатель своей Физической или Магической Атаки на соответствующее значение.
 - c. Если ваше суммарное значение Атаки ( + ) после этого равно или больше, чем показатель здоровья Монстра (), он повержен.
 - d. Победили вы Монстра или нет, получите Раны (если об этом указано на карте Монстре) и разрешите свойство <AFTER BATTLE> (**и то и другое обязательно**).

Жетоны Ран () выкладываются на вашем планшете слева направо, уменьшая тем самым показатель вашего Здоровья (НР). Некоторые Монстры принуждают вас добрать карты Ран – *Festering Wounds* () – вместо жетонов. Полученные карты Ран помещаются в стопку вашего сброса.

5. Если вы не победили Монстра, ничего не происходит, пропустите этот шаг. Если же вы смели одолеть Монстра, выполните следующее в указанном ниже порядке (**обязательно**):
 - a. Получите жетоны ХР () и награды.
 - b. Уничтожьте карту Монстра и замените ее верхней картой из стопки Монстров, соответствующей Уровню опустевшего Зала. Если вы вскрываете Стража Ключа, отложите его и снова попытайтесь выложить Монстра. Если стопка Монстров иссякла, продолжите добирать из следующей доступной стопки Монстров более высокого уровня.
 - c. Теперь могут быть активированы Трофейные свойства (**опционально**).
 - d. Только один Страж Ключа может быть найден за ход. Если вы вскрыли больше одного, отложите их, пока все залы не заполнятся Монстрами. Затем затасуйте второго и последующих вскрытых Стражей Ключа обратно в их стопки. Если будут найдены 4 Стража Ключей, будет призван Страж Громокамня, и это говорит о том, что конец партии не за горами (с. 8).


После того, как вы закончили свою Фазу Подземелья, вы переходите к Фазе Окончания Хода.

ФАЗА ОКОНЧАНИЯ ХОДА

После завершения своей Фазы Деревни или Подземелья, ваш ход подходит к завершению. Сбросьте все свои карты (но не жетоны) и доберите новые по числу, равному вашему текущему показателю Здоровья (НР). Если вам когда-нибудь потребуется добрать карту из своей колоды, но она иссякла, то вначале перемешайте карты стопки своего сброса, чтобы сформировать новую колоду, а затем доберите недостающее.



Все свойства перестают действовать, а все не потраченные монеты, не переходя на следующий ваш ход, теряются. Ход переходит к игроку, сидящему слева от вас.

МОНСТРЫ



Подземелье населено жестокими Монстрами, которые будут сражаться с вами, наносить вам раны, и если вы будете достаточно сильны, то одолеете их и получите за это вознаграждение. Игрок может проигнорировать всех Монстров кроме того, с которым он борется во время своего хода (и Монстров с ). Карты Монстров обладают рамкой с красным фоном.



1. ПОКАЗАТЕЛЬ БРОНИ И СОПРОТИВЛЕНИЯ МАГИИ

Иногда у Монстра будет (1a) Броня  или (1b) Соппротивление Магии . Броня уменьшает показатель Физической Атаки игрока, а Соппротивление Магии – Магической Атаки.

2. ПОКАЗАТЕЛЬ ЗДОРОВЬЯ

Для того, чтобы одолеть врага Совокупная Атака игрока ( + ) должно быть равна или больше здоровья Монстра.

3. СИМВОЛ «ТРЕВОГА!»

Монстр с таким символом не должен быть проигнорирован.

4. ПОКАЗАТЕЛЬ РАН

Большинство Монстров наносят Раны после сражения, независимо от того, победили вы их или нет.

5. ПОКАЗАТЕЛЬ ХР И ВОЗНАГРАЖДЕНИЯ

При победе над Монстрами вы получаете вознаграждение. Большинство из них наделяют вас жетонами ХР, плюс на многих картах Монстров в правом нижнем углу есть отсылки на карты Сокровищ или жетоны Снаряжения.


6. СЕКЦИЯ С ТЕКСТОМ

Здесь содержится Название карты, Ключевые слова и игровой текст.

7. УРОВЕНЬ

У всех Монстров есть уровень, который указывает на то, в каких Залах (обычно того же Уровня) они обитают.

ЗАЛЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Залы Подземелья – это тайлы, которые, объединяясь, формируют Подземелье. Игроки перемещают своих Героев по Залам Подземелья, чтобы сразиться с тем или иным Монстром. Однако, чем глубже вы спускаетесь, тем больше Света вам необходимо для этого. Для входа в Зал количество ед. Света у игроков должно соответствовать требованию этого Зала. Игроки не могут двинуться между Залами по диагонали. Игроки могут игнорировать все Залы кроме того, в котором они решили сразиться в этом ходу, а также Залов с символом .



1. ПОКАЗАТЕЛЬ УСИЛЕНИЯ ЗАЩИТЫ

Некоторые Залы повышают Монстру его показатель Здоровья и/или Брони или Соппротивления Магии.

2. ШТРАФЫ

Обычно указывает на отрицательный эффект Зала.

3. ПОКАЗАТЕЛЬ УВЕЛИЧЕНИЯ РАНЕНИЙ

Некоторые Залы увеличивают число наносимых Ран.

4. ВЫГОДА

Обычно указывает на положительный эффект Зала.

5. НАГРАДЫ

Некоторые Залы увеличивают количество ХР на Монстре, наделяют вас картами Сокровищ и/или жетонами Снаряжения при победе над Монстрами в них.

6. НАЗВАНИЕ ПОМЕЩЕНИЯ

7. СИМВОЛ «ТРЕВОГА!»

Такие Залы не могут быть проигнорированы, когда вы входите в них, даже если мимоходом.

8. ПОКАЗАТЕЛЬ НЕОБХОДИМОЙ ОСВЕЩЕННОСТИ

Указывает на то, сколько ед. Света вам потребуется, чтобы войти в или пройти через Зал. Игроки должны «уплатить» Светом в КАЖДОМ посещаемом Зале в свой ход.

9. УРОВЕНЬ

Все Залы обладают Уровнем, который соответствует Уровню Монстров, обитающих в них.

Войдя в Подземелье, Дрю выставляет своего Героя на тайл *Неизведанного Подземелья* и вскрывает карты своей руки: у него 5 ед. Атаки и только 1 ед. Света, что позволит ему переместиться в Залы 1 и 2 Уровней, хотя в последних сейчас Монстры, которые пока ему не по зубам. Он перемещает своего Героя с тайла *Неизведанного Подземелья* в Зал *Mine* (1 Уровня), чтобы сразиться с Монстром – *Goblin Berserker*.

У этого Монстра 4 ед. Здоровья, +1 от Зала, что в общей сложности составляет 5, и Дрю хватает его 5 ед. Атаки для победы. В ответ наносит Герою 2 Раны, которые отмечаются жетонами Ран на планшете игрока. Игрок также получает вознаграждения за победу над этим Монстром: 2 жетона XP и карту Сокровища (берет верхнюю из соответствующей стопки и помещает ее в свою стопку сброса). Кроме этого, сам Зал награждает Дрю жетоном Пайка.

Дрю помещает карту поверженного Монстра лицом вверх под стопку карт Монстров 1 Уровня, заменяя его верхней картой этой же стопки – и ей оказывается Страж Ключа! Он откладывает его и выкладывает следующего Монстра.

В завершение своего хода Дрю сбрасывает все свои карты и добирает новую руку, но уже из 5 карт (как указано на его планшете), т.к. получил Раны. Быть может он посетит Деревню и восстановится в следующий ход, но сейчас игру продолжает Эшли, перенимая очередь от Дрю.

СОКРОВИЩЕ

При победе над Монстром, он сам или Зал Подземелья, в котором вы сражались, могут призвать вас добрать карту Сокровищ (🗳️). Карты Сокровищ также могут быть приобретены в Лавке Чудес, и могут являться Тайником, Оружием, Предметом, Заклинанием, или даже Героем, который был взят в заложники.

Вид карт Сокровищ соответствует типологии прочих карт и они помещаются после приобретения так же в сброс, становясь частью вашей колоды, будучи используемыми, как и другие карты. Если это Тайник, то его отличие в том, что он обладает одноразовым свойством, после чего уничтожается (не возвращается к вам в колоду).

Эшли направляется в Деревню, выставляет своего Героя на Базар, и вскрывает карты своей руки. Она покупает *Short Sword* (помещает в свой сброс) и жетон Снаряжения (располагает на своем планшете). Она помнит, что, покупая карту на Рынке, она может уничтожить *Dagger*, который выложен перед нею, но у нее есть другая задумка. Она решает воспользоваться чертой *Lantern*, чтобы перейти на тайл *Неизведанного Подземелья* после завершения своей Фазы Деревни

У нее начинается Фаза Подземелья с 4 ед. Атаки, которых хватает, чтобы сразиться *Giants Rats*. Этот Монстр не наносит Ран, но и не приносит вознаграждений, обладая при этом Трофейным свойством. За счет него Эшли повышает Уровень своего *Adventurer* (без траты жетонов XP) до любого Героя 1 Уровня из Квартала Гильдий.

Эшли улучшает одного из своих *Adventurer* (удаляет его карту из игры) до *Stormhand* (кладет эту карту в свой сброс); который хорошо сочетается с приобретенным *Short Sword*.

ОКОНЧАНИЕ ПАРТИИ И ПОБЕДА

Заключительный этап игры начинается в конце того хода, в котором был найден четвертый Страж Ключа. Переверните Монстра на тайле *Неизведанного Подземелья*, чтобы явить Стража Громокамня. Теперь, следуя указанию на Стражах Ключей, все игроки добирают по 6 карт и сбрасывают из них 4. У каждого игрока (включая того, кто нашел последнего Стража) будет еще один ход, во время которого игроки могут столкнуться со Стражем на тайле *Неизведанного Подземелья*, или совершить обычный ход. Если игрок сражается и побеждает Стража, он получает вознаграждения за победу, но Страж останется на тайле *Неизведанного Подземелья*, ожидая следующего оппонента. Монстры не могут быть удалены с тайла *Неизведанного Подземелья* ни по какой-либо причине.

После завершения партии, игроки суммируют свои ПО:

- с карт в своей колоде;
- за выполненные Побочные Квесты (с. 12);
- за жетоны XP (1 жетон = 1 ПО).

Победителем становится игрок с наибольшей суммой ПО. При ничье побеждает тот, у кого больше всего Ран (учитываются и жетоны и карты). Если ничья сохраняется, то побеждает тот, у кого большее число Легендарных карт и карт Сокровищ. В противном случае побеждают оба игрока.

Теперь вы готовы ознакомиться (если еще этого не сделали) с буклетом Приключений для того, чтобы начать отыгрывать череду партий одной большой истории.

Также рекомендуем вам ознакомиться с некоторыми вариантами игр, включая Эпический вариант и Кампанию (с. 16-17).

СТРАЖИ

Страж Громокамня – это особо влиятельный и внушающий страх Монстр, с которым вы сможете столкнуться только во время последнего хода партии. Стражи отличаются от прочих Монстров лишь двумя моментами:



1. ПОКАЗАТЕЛЬ ХР

Все Стражи награждают вас жетонами ХР за победу над ними в количестве, равном половине вашей суммарной силе Атаки (🟢 + 🟣), с округлением вверх.

2. УРОВЕНЬ

Стражи сильнее обычных Монстров, и на это указывает их Уровень, который может быть «4», «5» или «6».

Мы вернулись в игру спустя несколько ходов. Игроки покупали карты и уже повысили своих Героев до 3 Уровня. Эшли только что закончила свой ход, в который она нашла четвертого Стража Ключа. Она переворачивает Монстра (*Giant Rat*) на тайле Неизведанного Подземелья, чтобы вскрыть Стража *Smorga the Queen*. Теперь игра продолжается в штатном порядке так, чтобы все, включая Эшли выполнили бы еще по одному ходу.

Адам приступает к своему финальному ходу. После раскрытия карт его руки суммарная сила его Атаки равна 23. У Стража показатель Здоровья значительно ниже (всего 8), и потому он повержен. Однако, по свойству <BEFORE BATTLE> Стража, Адам вынужден уничтожить 2 жетона ХР, т.к. у Адама есть 2 Раны.

Когда Страж побежден, в дополнение к любому вознаграждению, перечисленному на самом Страже и тайле Неизведанного Подземелья, игрок получает ХР в количестве половины его суммарной силы Атаки, с округлением вверх. Обратите внимание, что **8 ед. Здоровья Стража не уменьшает эту награду**. Следовательно, Адам получает 12 ХР за победу над Стражем и карту Сокровища (откладывает ее в свой сброс), что указано на карте Стража.

Затем Дрю и Эшли также выполняют по одному последнему ходу, и все начинают подсчитывать заработанные ПО.

Эшли при составлении своей колоды сделала ставку на доборе дополнительных карт, используя *Stormhand* и *Short Sword*, что не раз приводило к тому, что у нее оказывалось вскрытыми по 10 и более карт. У нее было достаточно ед. Света, что позволяло ей без труда добираться до Залов 3 Уровня и побеждать более выгодных Монстров. В итоге она набрала 57 ПО.

Адам, несмотря на великолепный финал со Стражем, скупил слишком много карт, не избавившись при этом от стартовых карт. Это часто приводило его к тому, что многие его ходы были не достаточно результативными, а его колода – не достаточно совершенной. В итоге она набрал 43 ПО.

Дрю сконцентрировался вокруг карт *Rogue*, которые одарили его колоду большим числом ед. Света, что позволяло ему каждый ход иметь возможность сразиться с Монстром, каков бы он ни был, существенно оптимизируя, тем самым, получение вознаграждений. Несмотря на сильные комбинации карт у Адама, последнему не доставало Света, чтобы они действительно заиграли в своей полной силе. Дрю сумел набрать 54 ПО.

ПОСЛЕ УПОМЯНУТЫХ ВЫШЕ ПРАВИЛ ТЕПЕРЬ ВЫ ГОТОВЫ ОТЫГРАТЬ СВОЮ ПАРТИЮ!

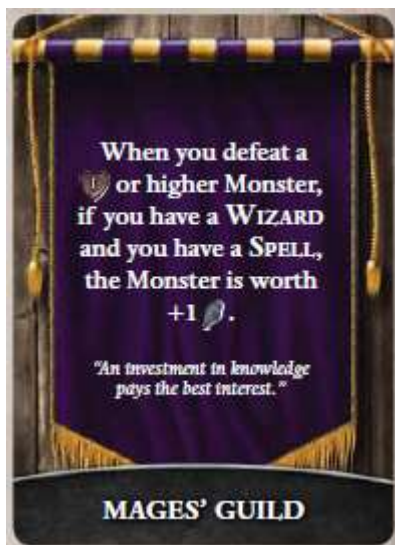
ПОБОЧНЫЕ КВЕСТЫ И ЛЕГЕНДАРНЫЕ КАРТЫ



Побочные Квесты – это вторичные цели, которые, по их достижению, вознаградят вас ПО или Легендарными картами. Побочные Квесты не обязательно заканчивать, чтобы с них учитывались все ПО. Храните свою карту Побочного Квеста лицом, показывая ее только при подсчете очков. Зачастую Побочные Квесты могут значительно повлиять на вашу стратегию.

Некоторые Побочные Квесты вознаграждают игроков Легендарными картами (у них в основании изображены платиновые монеты), обладающими Легендарным ключевым словом. Игроки должны рассмотреть любую из этих Легендарных карт, которые относятся к их Побочным Квестам и держать их поблизости. Прочие Легендарные карты и Побочные Квесты следует вернуть обратно в коробку.

КАРТЫ ПОДДЕРЖКИ ГИЛЬДИЙ



После того, как игроки отобрали себе Побочные Квесты, они решают, какая из четырех Гильдий будет их поддерживать. Карта Поддержки Гильдии располагается рядом с вашим планшетом и предоставляет собой постоянный бонус, о чем прописано в тексте на карте.

Все не отобранные карты Поддержки Гильдии следует вернуть обратно в коробку.

Очки опыта (XP)

Вы можете в течение игры вкладывать XP в своих Героев, делая их более сильными. Потраченные таким образом XP не будет учитываться как ПО в конце игры, поэтому тратить их мудро.

Мы рекомендуем тратить жетоны XP, повышая уровни ваших Героев, пока не будут вскрыты 2 или 3 Стража Ключа. Более влиятельные Герои позволят вам побеждать более полезных Монстров. Но достаточно ли у вас на это времени?

В конце игры сложите XP на своем планшете с ПО в вашей колоде, а также Побочных Квестах, чтобы определить победителя.

ВАРИАНТЫ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

СЛУЧАЙНАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игра *Thunderstone Quest*[™] разработана таким образом, чтобы вы могли ее раскладывать и без сценариев книги Приключений. Для этого вы можете воспользоваться картами-рандомайзерами, идущими в комплекте.

Чтобы выполнить подготовку к игре, составленной случайным образом, примените все штатные подготовительные шаги, (см. с. 2) со следующими изменениями:

СОСТАВЬТЕ И НАПОЛНИТЕ ПОДЗЕМЕЛЬЕ

1. Случайным образом выберите шесть тайлов Подземелья (по два от каждого уровня), тайл Незведанного Подземелья, который используется при каждой партии. Выберите Стража, которому вы будете противостоять.
2. Воспользуйтесь картами-рандомайзерами для Монстров, чтобы случайным образом определить группы Монстров «1», «2» и «3» Уровней. Эти карты подчеркивают ключевые слова, характерные для данной группы Монстров, что может помочь вам при выборе карт Деревни. Безусловно, такой подход не совсем «случайный», однако, синергия подобранных карт подарит вам незабываемый игровой опыт.
3. Населите Залы Подземелья Монстрами, а затем добавьте Стражей Ключа в стопки Монстров, как обычно.

НАПОЛНИТЕ ДЕРЕВНЮ

1. Перемешайте карты-рандомайзеры Героев. Вскрыв первую карту, поместите стопку карт соответствующего Героя в Квартал Гильдии в локацию его класса (Клерик, Воин, Разбойник, Маг).
2. Повторите 1 шаг, пропуская тех Героев, чьи классы уже представлены в Квартале Гильдий, пока не заполните его полностью. Каждая стопка карт Героев должна быть составлена таким образом, чтобы внизу располагались бы 3 Уровня, на них карты 2 Уровня, и сверху – карты 1 Уровня.
3. Перемешайте карты-рандомайзеры Предметов, Заклинаний и Оружия, и начинайте вскрывать по одной карте, пока не заполните соответствующими топками карт все 8 ячеек Рынка, как вы поступили с Героями.
4. Верните все карты-рандомайзеры обратно в коробку, и продолжите штатную подготовку к игре (см. с. 1-2).

ЭПИЧЕСКИЕ ПОИСКИ ГРОМОКАМНЯ

Этот кардинальный вариант, который полюбился опытным игрокам еще по предыдущим выпускам игры. Вместо того, чтобы раскладывать лишь 12 типов карт в Деревне, вы можете отыграть партию со всеми картами, что у вас есть! У Эпического варианта подготовка к началу партии немного отличается от стандартной.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выложите перед собой по 1 карте каждого Предмета, Заклинания, Оружия и Монстра (Названием карты), и разделите карты по их типам. К Героям мы вернемся позднее.
2. Возьмите 10 случайных Монстров каждого Уровня и заполните Залы Подземелья, как обычно (с. 2). Остающихся Монстров верните обратно в коробку. Добавьте Стражей Ключа к стопкам Монстров, как обычно. Выберите Стража, как обычно, и поместите его на тайл Неизведанного Подземелья.
3. Перемешайте и поместите колоду Предметов на Рынок возле одноименной ячейки. Тоже сделайте с колодами Заклинаний и Оружия.
4. Поместите верхние две карты каждой колоды на соответствующие ячейки Рынка. Две «Любые» ячейки останутся пустыми, и можно приступать к игре.
5. Всякий раз на протяжении партии, когда приобретается карта с Рынка, замените освободившуюся ячейку картой из соответствующей колоды. Если она иссякла, значит, карт такого типа больше не будет. «Любые» ячейки не заполняются указанным способом.
6. Чтобы заполнить «Любую» ячейку, игрок должен поместить своего Героя на Рынок в начале своей Фазы Деревни (рассматривается, как дополнительная Деревенская Локация в этом варианте игры), после чего берет верхнюю карту любой колоды Рынка и выкладывает на пустую «Любую» ячейку. В том случае, если пустых «Любых» ячеек не осталось, игрок должен сначала уничтожить 1 карту в «Любой» ячейке, и только после этого заполнить ее.
7. Есть два различных способа игры с Героями:
 - a. Первый способ предполагает взять по 1 карте Героя каждого 1 Уровня, и разделяет их на четыре различных стопки по классам (Клерик, Воин, Разбойник, Маг). Герои, относящиеся к нескольким классам, могут войти в любую соответствующую стопку. Перемешайте эти стопки отдельно, а затем разместите их лицом вверх в соответствующих им ячейках Квартала Гильдий. Только карта верхнего Героя в каждой стопке доступна для покупки или улучшения стартового *Adventurer*. Когда вы будете должны улучшить Героя до его 2 или 3 Уровней, осуществите это как обычно, с той лишь разницей, что вы будете доставать Героя нового Уровня из коробки.
 - b. Второй способ предполагает обычную подготовку Героев к игре (с. 2). Этот вариант использует очень подвижный Рынок с множеством карт, однако все еще позволяет игроку сосредоточить колодостроение и стратегию вокруг ядра своей колоды – Героях.

С этого момента подготовка Подземелья и игры в целом продолжают, как обычно (с. 2).

ЭПИЧЕСКАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ

Этот вариант появился благодаря Ричарду Лауниусу и Тому Вэселу.

КАМПАНИЯ

Если вы хотели бы отыграть последовательно серию игр, чтобы окунуться в историю, вам стоит отыграть Кампанию. Величину Кампании определяют сами игроки. С каждой партией Кампании ваши стартовые колоды становятся лучше. Вы можете увеличивать сложность по мере продвижения по Кампании за счет увеличения числа Стражей Ключей, которые должны быть найдены в колодах Монстров или за счет двух вариантов их замешивания.

ФАЗА ПРИЗНАНИЯ ГИЛЬДИИ

После того, как заканчивается каждая партия Кампании и до начала следующей, игроки переходят к Фазе Признания Гильдии, во время которой у игроков будет возможность увеличить их стартовую колоду для последующих партий Кампании.

1. Начиная с игрока, который победил, и далее по кругу, каждый игрок может выбрать по 1 карте Рынка из своей колоды. Это может быть 1 карта Предмета, Заклинания или Оружия (но не карта Героя, Сокровищ или Легендарная карта). Игроки не могут выбрать карту, которая была выбрана другим игроком во время этой фазы. Если не остается карт, из которых можно выбрать себе, то игрок теряет свою возможность выбора.
2. Игроки добавляют по одной карте к своим стартовым колодам после каждой партии Кампания. Это означает, что игроки должны начать вторую партию Кампании с их обычными колодами с плюс 1 дополнительной картой. В третьей партии дополнительных карт уже будет 2, в четвертой – 3, и т.д. После каждой партии записывайте счет каждого игрока. Победителем в конце Кампании станет игрок с самым большим суммарным значением ПО.

В ЧЕМ РАЗНИЦА МЕЖДУ THUNDERSTONE QUEST И THUNDERSTONE ADVANCE?

Ниже приведены уникальные особенности игры *Thunderstone Quest*.

- Вы можете покупать в Деревне жетоны Снаряжения для одноразовых эффектов.
- У вас есть фигурки Героев, которые вы перемещаете по Подземелью, для столкновений с Монстрами, или в различные Локации Деревни, получая доступ к дополнительным способностям.
- Не стало свойства «Prereq», хотя очень схожее свойство доступно в Деревне.
- Вместо того, чтобы добавляться в вашу колоду, Монстры наносят Раны игрокам, и наделяют игроков Наградами при своем поражении (при этом карты Монстров уничтожаются).
- Жетоны Ран уменьшают показатель Здоровья (HP), вследствие чего игрок добирает каждый ход меньше карт. Излечить Раны можно в Деревне и за счет спецсвойств.
- Свет теперь используется для продвижения по Залам Подземелья. Игроки больше не используют Свет, чтобы избегать штрафов при Атаке Монстров.
- Каждый Зал Подземелья уникален, обладая своими преимуществами и недостатками.
- Если игрок не побеждает Монстра, ни игрок, ни Монстр не покидают Зал.
- Каждый Уровень Подземелья населен Монстрами соответствующего Уровня.
- Герои могут вооружаться несколькими картами Оружия исходя из их Умения (ранее это называлось *Силой*).
- Вы можете каждый ход повысить Уровень только одного Героя в Деревне.
- Большинство карт Деревни обладают Победными Очками (VP, или ПО).
- Побочные Квесты, Легендарные карты, Поддержка Гильдии и Сокровища – все новые типы карты.
- В конце игры каждый жетон XP приносит игрокам по 1 ПО.
- Игроки больше не могут использовать действие «Отдых» (уничтожая карту из своей руки).
- Свойства Монстра теперь обладают рамкой времени (могут быть активированы ДО или ПОСЛЕ столкновения), заменяя свойства с такими ключевыми словами, как: Сражение, Последствие, Глобальное, Трофей, Набег, Разрушение, Реакция и т.д.
- Больше нет ограничения на применение свойства уничтожения другой карты, свойство которой уже было использовано в этот ход. Теперь, эффекты карт делятся до тех пор, пока они перед вами: в тот момент, когда они оставляют игру, их свойства немедленно заканчиваются.

ИГРОВАЯ ТЕРМИНОЛОГИЯ

ABILITIES / СВОЙСТВА, или СПОСОБНОСТИ

Свойства применяются раз за ход. В игре представлены пять типов способностей: <VILLAGE>, <DUNGEON>, <SPOILS>, <BEFORE BATTLE> и <AFTER BATTLE>. Первые три опциональны, а две последние – обязательны к исполнению

Иногда есть возможность воспользоваться способностью в нескольких Фазах хода: <VILLAGE OR DUNGEON>. Игроки могут активировать такую способность в любой из Фаз, но все равно только раз в ход

ADJACENT / СМЕЖНЫЙ

Смежным считается тайл Подземелья лишь расположенный ортогонально (т.е. не по диагонали).

ARMOR / БРОНЯ

Броня уменьшает показатель Физической Атаки, например: если у игрока 7 ед. Физической Атаки, а у Монстра – 3 ед. Брони, то игрок применит ко врагу только 4 остающиеся ед. Физической Атаки.

BOOSTS / ПРИРОСТ

Показатель Прироста – это бонус к тому или иному умению Героев и Монстров. Показатель Прироста всегда содержит символ «+», и обычно находятся на картах Предметов, Оружия и Залах Подземелья. Если у вас нет Героя, вы не можете извлечь выгоду из Показателя Прироста, как такового.

CANCEL / ОТМЕНА

Отмененные эффекты не разрешаются.

CARD TYPE / ТИП КАРТЫ

В игре представлено пять типов карт: Герои, Предметы, Заклинания, Оружие, и Монстры. Вне типологии находятся такие карты, как: Стражи Ключей и Тайники с Сокровищами.

CLASS / КЛАСС

У каждого Героя есть один или несколько Классов, как то: Клерик, Воин, Разбойник и Маг.

DESTROY / УНИЧТОЖЕНИЕ

Уничтоженные карты не уходят в стопку сброса, а удаляются из игры (в коробку). Если уничтожается карта Деревни, то мы рекомендуем положить ее лицом вверх под стопку, из которой она была приобретена для облегчения сортировки компонентов в конце партии.

Уничтоженные жетоны и карты Гнойных Ран возвращаются обратно в свои стопки для их повторного использования.

DISCARD / СБРОС

Когда игровой эффект указывает на то, чтобы вы сбросили карты, вы должны поместить карту от руки, или из тех, что лежат перед вами, в свою стопку сброса. Если игровой эффект указывает на сброс карты из своей колоды, то следует сбросить верхнюю карту своей колоды.

DOUBLES / ДУБЛЬ

Ситуация, когда после броска игровые кубики выпали с одинаковыми гранями.

DRAW / ДОБОР

Каждый раз, когда вы добываете карту, вы берете верхнюю своей колоды и добавляете ее к своей руке. Если это происходит во время вашего хода, то карта сразу же выкладывается перед вами вместе с остальными картами вашей руки. Если когда-либо вам потребуется добрать карту из своей колоды, а она иссякла, то перемешайте карты стопки своего сброса, тем самым формируя новую колоду, и продолжите добор карт. Не перемешивайте свой сброс при опустевшей колоде до тех пор, пока вам не потребуется добрать хотя бы одну карту.

DUNGEON / ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Подземелье составляется из тайлов Залов, включая тайл Неизведанного Подземелья. Игроки потребуются использовать Свет, чтобы перемещаться по Подземелью и сражаться с Монстрами. Некоторые свойства могут быть активированы только в Подземелье.

FESTERING WOUND / ГНОЙНАЯ РАНА

Гнойные Раны – это особый тип карт (используются не во всех играх), получая которые, вы отправляете их в свою стопку сброса. Они не снижают ваш показатель Здоровья (HP), но оказывают вредоносное воздействие, когда вы добываете их в руку. Всякий раз, когда вы излечиваете Рану, вы можете вместо этого уничтожить одну из лежащих перед собой карт Гнойных Ран, вернув ее при этом в ее изначальную стопку.

FOUND / НАЙДЕННЫЙ

Каждый раз, когда в каком-то Зале Подземелья вскрывается Страж Ключа, он считается найденным.

GEAR TOKENS / ЖЕТОНЫ СНАРЯЖЕНИЯ

Эти жетоны можно приобрести в Деревне, если ваш Герой оказывается на Базаре. Некоторые Монстры и Залы Подземелья также вознаграждают игроков жетонами Снаряжения. В игре представлены три типа жетонов Снаряжения: Паёк, Фонарь и Эликсир.

GIANT RAT / ГИГАНТСКАЯ КРЫСА

Это Монстр Уровня «0» располагается на тайле Незведанного Подземелья, и остается там, пока не будет найден четвертый Страж Ключа, после чего этот Монстр переворачивается на другую сторону – сторону Стража.

GUARDIAN / СТРАЖ

Страж – это особо влиятельный и внушающий страх Монстр, с которым вы сможете столкнуться только во время последнего хода партии. Все Стражи награждают вас жетонами XP за победу над ними в количестве, равном половине вашей суммарной силе Атаки, с округлением вверх. Например, если у вас 18 ед. Атаки, которые за счет брони Стража, с которым вы сражаетесь, уменьшается на 3 ед., то Страж одарит вас 8 XP ($18-3=15/2=7.5$, которые округляем до 8).

HEAL / ЛЕЧЕНИЕ

Когда Рана будет вылечена, уничтожьте ее. Если это жетон Раны на вашем планшете, уничтожьте свою самую правую Рану и верните его на тайл Незведанного Подземелья. Если Рана – это карта с ключевым словом «Wound» (например, Гнойная Рана), отложите ее в ее изначальную стопку.

HIGHEST (OR LOWEST) / НАИВЫСШИЙ (ИЛИ НАИМЕНЬШИЙ)

Когда эффект или свойство ссылаются на «наивысшую» или на «наименьшую» из карт, а две или больше карт соответствуют критерию, игрок выбирает, какая карта или карты будут затронуты.

HIT POINTS (HP) / ПОКАЗАТЕЛЬ ЗДОРОВЬЯ (HP)

У всех игроков изначально показатель их Здоровья равен «6». Поскольку игроки сталкиваются с Монстрами и получают Раны, их Здоровье снижается, пока они не излечатся. Некоторые карты временно обеспечивают игрока Здоровьем. В конце своего хода вы вычисляете свой текущий уровень Здоровья, сбрасываете сыгранные карты и набираете новые карты в руку, число которых равно текущему показателю вашего Здоровья.

IMMUNE / НЕВОСПРИИМЧИВЫЙ

Некоторые Монстры невосприимчивы для Физической Атаки и/или Магической Атаки. Указанное значение игнорируется и не оказывает воздействия на показатель Здоровья Монстра. Кроме того, невосприимчивость может быть связана с определенным источником ед. Атаки (например, невосприимчив, или неуязвим, для стрел).

LEVEL UP / ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

Некоторые эффекты позволяют вам «повысить уровень» Героя. Для этого выполните следующее:

1. Уничтожьте жетоны XP, в количестве равном текущему Уровню Героя +2, и уничтожьте Героя.
2. Найдите этого же Героя, но следующего Уровня в его стопке, и поместите его в стопку своего сброса.

Adventurer – особые (стартовые) Герои Уровня «0», которые могут быть улучшены до любого Героя Уровня «1». Если в стопке Героев больше нет карт с необходимым вам Уровнем, то вы не можете улучшить своего.


MAGIC RESISTANCE / СОПРОТИВЛЕНИЕ МАГИИ

Показатель Монстра по Спротивлению Магии уменьшает объем вашей Магической Атаки. Таким образом, если у вас 4 ед. Магической Атаки, а показатель Монстра по Спротивлению Магии равен 2, то у игрока остается только 2 ед. Магической Атаки.

MAXIMUM, MINIMUM / МАКСИМУМ, МИНИМУМ

Когда карта обладает максимальным или минимальным значением, тогда любые изменения этого показателя в еще большую или меньшую сторону игнорируются.

MOVE / ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Игроки используют Свет, чтобы перемещать своих Героев по Залам Подземелья, чтобы сразиться с нужными им Монстрами. Перемещение между Подземельем и Деревней не считается передвижением. На некоторых Монстрах и Залах Подземелья есть символ «Тревога!» . Такие Монстры и Залы обязывают взаимодействовать с ними при передвижении Героя игрока, когда он входит, выходит или двигается через такой Зал:

- **в Зал** – эффект срабатывает всякий раз, когда Герой входит в такой Зал из другого.
- **из Зала** – эффект срабатывает всякий раз, когда выходит из Зала.
- **через Зал** – эффект срабатывает всякий раз, и когда Герой входит в Зал, и когда покидает Зал в один и тот же ход.

REMOVE / УДАЛЕНИЕ

Оружие удаляется с Героя всякий раз, когда его Уровень Умения становится недостаточным для его удержания. Удаленное Оружие остается лежащим перед вами и не может быть придано другому Герою.

REQUIRED / НЕОБХОДИМОЕ

Когда Монстр *что-то* требует от вас, вы должны обладать *этим* (хотя бы в одном экземпляре), чтобы быть в состоянии победить этого Монстра (без *требуемого* это невозможно).

SPOILS / ТРОФЕИ

Трофейное свойство – это опциональное свойство, которые вы можете активировать после того, как победили Монстра.

TOKENS / ЖЕТОНЫ

В игре представлены следующие жетоны: Снаряжение (Паёк, Фонарь, Эликсир), Раны и жетоны Громокамня (XP).

TOTAL ATTACK VALUE / ОБЩАЯ СИЛА АТАКИ

Ваша общая Сила Атаки складывается из вашей Физической Атаки  и вашей Магической Атаки , и если она равна или больше показателя Здоровья Монстра, он повержен.



VILLAGE / ДЕРЕВНЯ

Деревня состоит из ряда Локаций. Некоторые свойства могут быть активированы только в Деревне.

WIELD / ВЛАДЕНИЕ

Герой может владеть разным числом Оружия, суммарное значение Требуемого Уровня Умения на котором больше или равно Уровню Умения Героя. Если у Героя когда-либо перестанет хватать Умения, удалите с него Оружие, до нужного соответствия. Оружие, которое не придано кому бы то ни было, выкладывается перед вами, поставив Золото.

WOUND / РАНА

Игроки получают Раны двух видов: жетоны Ран () и карты Ран (например, Гнойные Раны ). Жетоны Ран – наиболее распространенная форма, и выкладывается на планшет игрока, снижая показатель Здоровья (HP), так и число добираемых карт в руку каждый ход. Карты с ключевым словом «Wound» уходят в стопку вашего сброса, засоряя вашу колоду.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

HEROES / ГЕРОИ

Раса (например, Человек или Эльф) и Класс (Клерик, Воин, Разбойник, Маг).

ITEMS, SPELLS, WEAPONS / ПРЕДМЕТЫ, ЗАКЛИНАНИЯ, ОРУЖИЕ

Тип Оружия (Ударное/Дробящее, Метательное (лук), Кольцо-режущее) и/или тип Магии (Аркианная, Хаоса, Божественная, Элементальная) и/или Смешанные ключевые слова (например, Волшебный, Стартовый).

MONSTER / МОНСТР

Тип Существ (например, Нежить или Гигант) и название группы Монстров (например, Гоблины Пехотинцы).

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Кто побеждает в сражении при равных показателях?

Побеждает игрок. Если общая Сила Атаки ( + ) больше или равна показателя Здоровья Монстра, он повержен.

Срабатывает ли свойство *Ogre** при подготовке к игре?

Нет. То же самое распространяется и на другие свойства «when revealed» или «when they enter the Dungeon».

Могут ли свойства, как на *Thunderstone Shard* быть активированы и в Деревне, и в Подземелье за один ход?

Некоторые свойства могут быть активированы в разные Фазы хода (<VILLAGE OR DUNGEON>), но все равно только раз за ход. Если вы используете *Thunderstone Shard* в Деревне, вы не сможете его активировать и в Подземелье.

Можете ли вы улучшать Героя больше, чем на один Уровень за один ход?

Нет.

Как работает *Felin***?

Felin – особый Клерик Маг, который может превращаться в животных. В свой ход вы можете «принять» одну из двух форм (это опционально).



Могут ли Герои, такие как *Markennan*** снаряжаться Оружием, используя свои свойства?

Да.

Как сражаться с Монстром, лежащим лицом вниз? А если это Страж Ключа?

Если игрок сражается с Монстром, лежащим лицом вниз, переверните его перед сражением, разрешив при этом весь текст на его карте, и продолжите сражение, как обычно. Если игрок при этом находит Стража Ключа, отложите его и замените его новым Монстром из соответствующей колоды, и столкнитесь с ним. Найденный Страж Ключа может быть причиной появления в конце этого хода Стража Громокаменя.

Если у меня есть карта, которая не может быть уничтожена (или сброшена), а свойство Монстра уничтожает или сбрасывает карту, могу ли я выбрать эту «защищенную» карту?

Да, и тогда свойство Монстра просто не работает.

Если у меня есть Герой, который не может быть уничтожен по свойству карты, что происходит, если я повышаю ему Уровень?

Свойство повышения Уровня Героя из Свода правил, а не с карт, следовательно, вы можете повысить Уровень этого Героя, как обычно (и вы **должны** уничтожить его в процессе).

Может карта без показателя (Брони или Света) получает +X к показателю?

Да, и будет обладать +X в этом показателе.



Сколько XP я получу, используя с *Battle Axe**** после победы над *Demon Spider*?

Предполагая, что у вас есть карта сокровищ, чтобы вызвать способность Монстра после сражения, вы получите 2 XP. *Battle Axe* активируется всякий раз, когда вы получаете одну или несколько Ран: вы получаете Раны по свойству Монстра <AFTER BATTLE> и еще 1 Рану за его показатель Ран.

Могу ли я уничтожить больше, чем один *Dagger*, когда приобретаю карту?

Нет, черта *Dagger* прямо указывает на уничтожение одной карты.

Свойства карт, временно изменяющий мой НР, заканчивается прежде, чем я добираю карты новой руки?

Нет, вы подсчитываете ваш НР до того, как сбрасываете карты в конце своего хода.

Считается ли тайл Неизведанного Подземелья Залом Подземелья и Подземелье ли это?

И то, и другое, а также он смежен с обоими тайлами Уровня «1».



Если сумма моего Света уменьшилась после того, как я начинал передвигаться по Подземелью (Монстр скинул карту со Светом), могу ли я попасть в нужный мне Зал? Отразится ли это на Трофейном свойстве?

Как только вы подсчитали весь свой Свет, то это значение не подвержено эффектам при движении.

Например, если у вас 4 ед. Света, и вам надо добраться до *Darkness Temple****, и по пути Монстр сбрасывает у вас *Lantern* (-1 ед. Света), это не прервет ваше текущее передвижение. Вы все еще доберётесь до *Darkness Temple*. Однако, после того, как вы победили Монстра, *Darkness Temple* даст вам только +3XP, не +4XP.

Если у меня есть Герой с 2 ед. Физической Атаки, снаряженный Оружием, с «+3» Магической Атаки. Значит ли это что у него есть Магическая Атака?

Да.

Какова стоимость карты, если на ней нет этого показателя или там *?

Номинально она равна «0».

Покупаю жетон Эликсира на Базаре, могу ли я немедленно «испить» его? Могу ли я использовать жетоны Эликсира в любое время, ведь так?

Жетоны Эликсира могут быть использованы только, как Деревенское или Подземельное свойство, или тут же после покупки на Базаре (т.е. нельзя, например, после получения вознаграждений с поверженного Монстра или как Трофейное свойство).

Должен ли я быть в Квартале Гильдий, чтобы купить Героя или повысить его Уровень?

Нет, просто Квартал Гильдии позволяет вам повысить Уровень 1 дополнительному Герою.

Должен ли я быть в Храме, чтобы исцелять Раны?

Нет, просто в Храме вы можете излечивать 1 дополнительную Рану.

Должен ли я быть на Рынке, чтобы купить там карту?

Нет, Рынок – не Деревенская Локация, куда выставляете своего Героя (если это не Эпический вариант, с.14). Вы всегда можете купить 1 карту независимо от того, в какой Деревенской Локации находится ваш Герой.

Если у меня есть *Punching Dagger* и стартовый *Dagger* на Херо с 2 ед. Атаки. Какова общая Сила Атаки?

Итого у вас 6 ед. Атаки: 2 ед. от Героя, +1 от стартового *Dagger*, и +3 от *Punching Dagger*.

Что происходит, если я нахожу за один ход двух Стражей Ключей? Что происходит, если последние две карты в стопке Монстра – Стражи Ключей?

Отложите любых найденных Стражей Ключей и снова доберите карту из соответствующей стопки Монстра. Если она иссякла, доберите карту из более высокоуровневой стопки Монстра. Как только все Залы будут заполнены Монстрами, затасуйте второго и последующих найденных Стражей Ключа обратно в их стопку(и). Возможно, что возвращенный Страж Ключа станет единственной картой в своей стопке Монстров.

* Из эксклюзивного квеста *Солнечное Затмение*. ** Из квеста *Воскресший на Болотах*. *** Из квеста *У основ Мироздания*.

	ФИЗИЧЕСКАЯ АТАКА		ПОКАЗАТЕЛЬ ЗОЛОТА (ПРИБЫЛЬ)		ГНОЙНЫЕ РАНЫ
	МАГИЧЕСКАЯ АТАКА		СТОИМОСТЬ КАРТЫ (В ЗОЛОТЕ)		КАРТА СОКРОВИЩА
	УМЕНИЕ ГЕРОЯ (ПО ВЛАДЕНИЮ ОРУЖИЕМ)		УРОВЕНЬ		ПАЁК (ЖЕТОН СНАРЯЖЕНИЯ)
	ТРЕБУЕМЫЙ УРОВЕНЬ УМЕНИЯ ГЕРОЯ		ПОКАЗАТЕЛЬ ЗДОРОВЬЯ МОНСТРА		ФОНАРЬ (ЖЕТОН СНАРЯЖЕНИЯ)
	ПОКАЗАТЕЛЬ ПРИРОСТА УМЕНИЯ ГЕРОЯ		ПОКАЗАТЕЛЬ БРОНИ МОНСТРА		ЭЛИКСИР (ЖЕТОН СНАРЯЖЕНИЯ)
	ПОКАЗАТЕЛЬ СВЕТА И ТРЕБОВАНИЕ ПО СВЕТУ		ПОКАЗАТЕЛЬ МОНСТРА ПО СОПРОТИВЛЕНИЮ МАГИИ		СИМВОЛ «ТРЕВОГА»
	УР И ХР (ПО И ОЧКИ ОПЫТА)		СИМВОЛ РАНЫ		ОСНОВАНИЕ ЛЕГЕНДАРНЫХ КАРТ
	ПРОМО КАРТЫ		КВЕСТ: ЗЕРКАЛО В ТЕМНОТЕ		КВЕСТ: СОЛНЕЧНОЕ ЗАТМЕНИЕ
	КВЕСТ: ВОСКРЕСШИЙ НА БОЛОТАХ		КВЕСТ: У ОСНОВ МИРОЗДАНИЯ		КВЕСТ: РЯБЬ ВО ВРЕМЕНИ