



*tiny*<sup>®</sup>  
**epic**  
QUEST

**RULEBOOK**

Scan to watch an  
instructional video!





4 Карты Игрока



17 Карт Земель



1 Карта Магии и  
1 Жетон Магии



1 Карта Раундов и  
1 Жетон Раундов



24 Карты Заданий



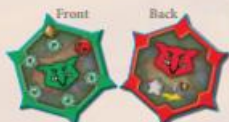
4 Карты Приключений



5 Карт Движения



5 Кубиков  
Приключений



16 Жетонов  
Гоблина



12 Героев  
(по 3 каждого цвета)



4 Жетона Заклинаний  
(по 3 каждого цвета)



4 Жетона Здоровья и  
4 Жетона Силы



12 Легендарных предмета  
(по 1 набору из Меча, Щита и  
Посоха для каждого игрока)



12 Предметов Сокровищ



4 Маркера максимума Здоровья и  
4 Маркера максимума Силы



1 Подставка  
для предметов  
(состоит из 3  
частей)

## Пролог

Спокойствие в мире было нарушено открытием разлома. Гоблины вышли из подземного мира, и устремились к священным грибным гротам, уничтожая древние волшебные знания. Чтобы положить конец этому вы должны отправиться в эпический приключение!

Есть много способов помочь спасти грибное царство: побеждать противных гоблинов, изучать древние заклинания, исследовать храмы, приобретать могущественные предметы и выполнять различные Задания. По пути вам нужно будет полагаться на планирование, ум и свою удачу!

## Ход игры

Цель состоит в том, чтобы иметь наибольшее количество Победных очков (ПО) в конце пятого раунда. ПО получают при выполнении заданий, победы над гоблинами, изучения заклинаний и приобретения Легендарных предметов.

Каждый раунд разбивается на две фазы: День и Ночь. В течение Дня игроки используют разные способы перемещения, чтобы отправлять своих героев выполнять задания, посещать полезные Грибные пещеры, помещать героев в Храмы для их исследования, изучать заклинания у обелисков и атаковать Гоблинов, когда они выходят из порталов

В течение Ночи игроки полагаясь на свою удачу, совершают приключения, в которые они отправились в течении Дня. Для это, они по очереди бросают кубики, распределяют результаты между собой и надеются на счастливый случай. Но если они вовремя не дадут своим Героям отдохнуть, то может наступить Утомление и приключения будут провалены.

После пятого раунда выигрывает игрок, набравший большее количество ПО!

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

(для 2 – 4 игроков)

1. Дайте каждому игроку:

A. 1 **Карту игрока** (цвет можно выбрать самим или случайным образом).

B. 3-х **Героев** выбранного цвета.

C. 1 **Жетон Здоровья** и 1 **Маркер**

**Максимум Здоровья**, оба помещаются на цифру 6 в верхней части Карты Игрока.

D. 1 **Жетон Силы** и 1 **Маркер**

**Максимум Силы**, оба помещаются на цифру 3 в верхней части Карты Игрока.

E. 1 **Карта Приключения**, стороной "Adventure" вверх.

F. 1 **Набор легендарных предметов** (Меч, Щит и Посох), размещенных на первом (левом) делении соответствующих треков на Карте Игрока.



2. Положите на стол **Карту Магии**,

стороной "2-4 игрока" вверх:



A. Поместите **Жетоны Заклинаний** игроков (выбранного цвета) слева от этой карты рядом с **Библиотекой заклинаний** (обозначенными книгами на Карте Магии), обозначив уровень заклинания «0».

B. Положите **Жетон Магии** отмеченное первое деление **Дорожки Уровня Магии**.

3. Поместите **Карту Раундов** на стол, а на правой стороне карты поместите **Жетон Раунда** на номер 1, обозначив первый из пяти раундов.

4. Создайте **Карту Мира** (следуйте инструкциям на следующей странице).

5. Поместите 3 **Героев** каждого игрока на **Карту Земли с Замком** (далее по тексту – карта с Замком), соответствующего цвета.

6. Положите **Жетоны Гоблинов, лицевой (зелёной) стороной вверх**, на каждом из 7 **Порталов Гоблинов** на Карте Мира, совмещая алмаз на жетоне с алмазом на Карте Земли. Поместите неиспользованные Жетоны Гоблинов в стопку в пределах досягаемости игроков.

7. Поместите 5 **Карт Движения** лицом вверх, в ряд в пределах досягаемости игроков.

8. Перемешайте **Карты Заданий** и поместите их в колоду, лицом вниз. Выложите 3 **Карты Заданий** в один ряд лицом вверх, в пределах досягаемости игроков. **ВСЕГДА** должно быть, как минимум 1 **Задание Путешествия** и 1 **Поиск Сокровищ** (см. Стр. 10-11) в ряду сделок. Если этого не произошло, сбросьте последнюю карту из ряда сделок и вытяните новую, пока это требование не будет выполнено.

9. Поместите **Подставку для Предметов** вместе с 12 **Предметами Сокровищ** в ней и 5 **Кубиков Приключений** в пределах досягаемости игроков.

10. Дайте **Жетон Первого Игрока** игроку, который недавно завершил «охоту за мусором», или определите первого игрока случайным образом. Этот игрок ходит первым. В начале игры Жетон должен лежать лицом вверх:



Карта Магии с Жетоном Магии на первом делении и Жетоны Заклинаний на нулевом уровне



7 5 Карт Движения



Жетоны Гоблинов

5 3 Героя



5 Кубиков Приключения, 12 Предметов



10 Жетон Первого Игрока  
лицевой стороной вверх

8 3 Карты Заданий

Колода Заданий



## 4 Создание Карты Мира

Разделите Карты Земель на 2 колоды: 4 Карты с Замками и 13 Обычных Карт. Используя Светлые стороны карт, выложите «Карту Мира» следующим образом:



4 Castle Map Cards

13 Regular Map Cards

1 Перемешайте Обычные Карты Земель, затем выложите 5 «крестом».

2 В углах креста случайным образом разместите 4 Карты с Замками

3 Выложите 8 Обычных Карт Земли, по две с каждой стороны от центральных карт. Эти Карты вместе с Картами Замков будут служить Побережьем Карты Мира. (далее – Карты-Побережье)



## Обзор игрового процесса

Игра проводится в течение **5 раундов**, после чего игроки суммируют свои Победные Очки. Каждый из пяти раундов состоит из **двух фаз**:



### Фаза Дня

Движение и выполнение заданий



### Фаза Ночи

Приключения и Отдых

## Фаза Дня – Движение и выполнение заданий

Фаза Дня состоит из **4-х ходов**, независимо от количества игроков, и начинается с **Первого Игрока**, затем продолжается по часовой стрелке вокруг стола. Это означает, что только 4 из 5 **Карточек Движения** будут использоваться в течение одного раунда.

### В свою очередь:

1. Выберите Карточку Движения и сдвиньте её вверх так, чтобы она стояла выше в строке, затем выберите одно из двух:

**А. переместите 1 из ваших Героев** в Регион (см. «Регионы Карт Земли», стр. 9) другой Карты Земли, используя способ перемещения, изображенный на Карте движения (см. Следующую страницу).

**В. бездействовать** и не двигаться (см. *бездействовать*, стр. 8).

2. Двигаясь по часовой стрелке, каждый другой игрок должен либо **использовать выбранную Карту Движения**, либо бездействовать.
3. После того, как все игроки переместились или решат Бездействовать, **переверните выбранную Карту Движения** **лицевой стороной вниз** и поместите ее обратно в строку, чтобы показать, что она больше не доступна в этом раунде. Следующий игрок выбирает новую Карту Движения, и процедура повторяется до тех пор, пока не будут сыграны 4 Карты Движения.



# Движение Героев

В игре есть **пять** Карт Движения, каждая из которых описывает свой способ перемещения. Способ перемещения в течении хода (*не путать с раундом, который состоит из 4-х ходов*) действует для всех игроков в независимости от того, кто именно выбрал Карту Движения.

Когда Герои движутся, они всегда должны переходить на другую Карту Земли. **Герой не может перейти в Регион (см. «Регионы Карт Земли», стр. 9) на той же Карте Земли.** При перемещении через любое количество Карт Земли, считается что ваш Герой перемещается через каждую Карту между начальной и конечной локацией.

Карты движения и способы перемещения:

## На Лошади

Переместите 1 Героя по горизонтали на любую другую Карту Земли вдоль «дороги».



## На Плоту

Переместите 1 Героя по вертикали на любую другую Карту Земли вдоль «реки».



## На Грифоне

Переместите 1 Героя по диагонали на любую другую Карту Земли.



## На Корабле

Переместите 1 Героя на побережье (*периметр Карты Мира*) на любую другую Карту-Побережья. Считается что Герой перемещался через Карты-Побережья, вдоль которых происходило движение.



## Пешком

Переместите 1 Героя в любом направлении на любую соседнюю карту.







## Регионы на Картах Земель

Каждая Карта Земли разделена на два **Региона**: *левый и правый (верх и низ каждой стороны считаются одним и тем же Регионом)*. Когда вы перемещаете своего Героя на Карту Земли, вы должны выбрать, на какой Регион Карты Земли, будет помещен ваш Герой. Некоторые Регионы имеют действия, которые могут быть выполнены **при движении на него**. Герой, начинающий движение в таком регионе, должен покинуть этот Регион и вернуться на него во время последующего движения, чтобы снова применить действие этого Региона. Различные регионы:



### Храмы

Поместите своего героя на вход в храм. Вы можете попробовать исследовать этот Храм и возможно получить предмет (см. *Исследование Храмов*, стр. 15). В одном Храме одновременно могут находиться не более 2 Героев разных игроков.



Два Героя двух разных игроков



### Обелиски заклинаний

Поместите своего героя перед *книгой заклинаний* Обелиска. Вы можете попытаться **изучить заклинание** этого региона во время *Фазы Ночи* (см. *«Изучение заклинаний»*, стр. 17). Не более одного Героя каждого игрока может находиться у Обелиска, изучая одно и то же заклинание.



По 1 Герою каждого игрока



### Грибные гrotы

Поместите своего Героя в Грот, а затем вы можете немедленно принять описанное действие. Герои в гроте не выполняют никаких действий во время *ночной фазы*. Не более одного Героя каждого игрока может находиться в одном и том же Гроте одновременно.



По 1 Герою каждого игрока



## Регионы (подолжение)



### Порталы Гоблинов

Поместите своего героя на *круг* ниже Жетона Гоблина. Герой считается атакующим Гоблина, и вы можете попытаться **победить** его (см. *Атаку*, стр. 16). **ТОЛЬКО 1 Герой** может атаковать Гоблина за раз.

Только 1 Герой



### Замки

Поместите своего героя в замок, чтобы сразу получить 1 ♥ ИЛИ 1 ♣. Вы также можете получить это, если вы бездействуете, пока один из ваших героев находится в замке (см. «Бездействие», стр. 8). Любое количество Героев может находиться в одном и том же замке одновременно.

Любое количество Героев



## Карты Заданий

Три Карты Заданий доступны любому игроку для завершения Заданий, для этого необходимо выполнить определённые условия. Существует два типа Заданий: **Задания Путешествия** и **Поиск Сокровищ**

### Задания Путешествий

Задания Путешествия завершаются после перемещения ваших Героев. Если ваши Герои выполняют требования, изображённые на карте – объявите Задание завершённым и возьмите Карту Задания, сразу получив награду, указанную на ней. После этого задвиньте Карту Задания под область «Завершённые задания» вашей Карты Игрока, для подсчёта ПО в конце игры.



## Поиск Сокровищ

Чтобы завершить поиск Сокровищ, вы должны **исследовать Храм**, указанный на Карту Задания (см. *Исследование Храмов*, стр. 15). Вы можете выполнить Поиск Сокровищ в любой фазе (Дня или Ночи).



Чтобы завершить поиск Сокровищ во время *Дневной Фазы*, Герой должен быть **первым на последнем делении Храмовой Дороги**. Чтобы завершить поиск Сокровищ во время *Ночной Фазы*, вы должны стать **первым отдыхающим игроком** (см. «*Ночная фаза*», стр. 12), с Героем на последнем делении Храмовой Дороги.

В любом случае, когда вы выполняете условие на Карте Задания, вы завершаете поиск, немедленно получите **Предмет Сокровища**, возьмите Карту Задания и задвигаете её под свою Карточку Игрока под область «*Завершённые задания*» и **возвращаете Героя в свой замок**.

## Экипировка Героев

Когда вы получаете предмет, вы должны немедленно экипировать им любого из ваших Героев, у которого есть свободная «рука». Затем, если вы **завершили поиск Сокровищ**, заберите Карту Задания на этот поиск. Каждый Герой может нести **до двух Предметов**. Герой, который несет Предмет, получает его возможности, как описано на Карте Задания. Вы **МОЖЕТЕ** свободно меняться предметами между **ВАШИМИ** Героями находящимися в **ВАШЕМ** Замке. Если вы получаете предмет, но ни у одного из ваших Героев нет свободных «рук», держите Предмет рядом с вашей Картой Игрока. Вы можете менять такие предметы у Героев в вашем Замке.



## Ряд Карт Заданий

Когда Карта Задания берётся из ряла, немедленно сдвиньте остальные Карты вправо и замените крайнее левое место верхней Картой Задания из колоды Заданий. Если колода заканчивается, то перемешайте сброс и сформируйте новую колоду. Если в сбросе нет карт, игра продолжается без Заданий.



**Важно!** Вы можете выполнить только одно Задание за ход. Если перемещение Героя приведет к тому, что игрок выполнит более одного задания, этот игрок может выбрать только 1 Карту Задания.

## Жетон Первого Игрока

Если в *Фазу Дня* берётся Карта Задания, **Жетон Первого Игрока** переворачивается на обратную сторону *Нет Карты Задания* (🚫). Это служит напоминанием о том, что в конце раунда не надо сбрасывать Карту Задания (см. *Завершение Раунда*, стр. 18).



ПЕРЕВЕРНУТЬ

## Завершение Фазы Дня

После того, как будет выполнено 4 хода, и 4 Карты Движения будут перевернуты, *Фаза Дня* заканчивается и начинается *Фаза Ночи*.



## Фаза Ночи – Приключения и Решения

На этом этапе игроки по очереди кидают 5 Кубиков Приключения, в попытке пройти приключения. Приключения бывают трёх видов:

- Поиск предметов в Храмах (стр. 15)
- Атака Гоблинов в Порталах (стр. 16)
- Изучение заклинаний у Обелисков (стр. 17)

Каждый игрок начинает фазу с **Картой Приключения** стороной «Adventure» вверх. Игрок совершает приключение до тех пор, пока не начнёт отдыхать. Игрок с Жетоном Первого Игрока берёт 5 Кубиков Приключения и начинает *Фазу Ночи*.



*Приключение* протекает следующим образом:

1. Игрок с кубиками сначала выбирает между **Приключением** и **Отдыхом**:

**А.** Если игрок выбирает **Отдых**, он переворачивает свою Карту Приключений на сторону «Rest» и передаёт кубики по часовой стрелке следующему игроку с Картой Приключения стороной «Adventure» вверх (см. «Отдых», стр. 16).

**В.** Если игрок выбирает **Приключение** (оставляя свою Карту Приключения стороной «Adventure» вверх), он следует пунктам 2-4.



2. Сначала, игрок бросает кубики так, чтобы все игроки могли их видеть. Результаты броска выполняются в следующем порядке:



Во-первых:  
Получите Урон



Во-вторых:  
Накопите Силу



В-третьих:  
Прирост Магии/  
Получите Урон

3. Затем все игроки совершающие Приключения могут одновременно использовать эти символы для их прохождения:



Факел и Свиток  
(Для исследования Храма)



Атака Гоблинов

4. Затем кубики переходят по часовой стрелке к следующему игроку с Картой Приключения стороной «Adventure» вверх, который начинает с пункта 1. Как только все игроки выбрали «Отдых» или «Утомились» (см. Следующую страницу), перейдите к Завершению Раунда (см. Завершение Раунда, стр. 18).





# Действия Кубиков








## Приключения





### Получение Урона




Количество выпавшего урона  на кубике представляет собой общий урон, наносимый игрокам, совершающим приключение. Начиная с игрока, который бросил кубики и далее по часовой стрелке, каждый игрок теряет 1 Здоровье (-1 ) за каждый выпавший урон, до тех пор, пока он не будет распределён весь.

Например, если вы выбросили 3 , вы получаете 1 , следующий игрок, совершающий приключение получает 1  и следующий игрок, совершающий приключение получает 1 . Если есть только 2 игрока, все еще совершающих приключение, вы получите третий , (т.е. всего 2)..





$$1 \text{  } = -1 \text{  }$$

### Уровень магического урона


Уровень Магии (  ) Дорожки Уровня Магии может изменить сумму общего урона, нанесенного  (см. следующую страницу). Урон попрежнему распределяется по 1 символу  за раз.

### Защита от урона




Вы можете защититься от , который наносит урон, потратив 2 . Это можно сделать всякий раз при получении урона. Это действие указано на вашей карте игрока в качестве напоминания.



### Утомление

Если ваш Жетон Здоровья достигает 0, наступает Утомление. Переверните свою **Карту Приключений** на сторону отдыха (Rest) и немедленно **верните ВСЕХ своих Героев** в свой замок. Установите свой Жетон Здоровья на 6 и ваш Жетон Силы на 3 для следующего раунда (независимо от вашего Максимального Здоровья или Максимальной Силы) и потеряйте 1 Уровень Заклинаний (-1 ) в Библиотеке Заклинаний (при необходимости уменьшите Максимальный Жетон Силы: см. «Порог Силы», стр. 17). Вы больше не можете совершать приключения в этом раунде.



**Накопление силы** — каждый выпавший  даёт 1 силу  (или 0 в зависимости от Уровня Магии, см. следующую страницу) игрокам совершающим Приключения. Сила накапливается так же, как происходит получение Урона: распределяется по часовой стрелке, по 1 за каждый символ , начиная с игрока, бросившего кубики.

## Кубики приключения (продолжение)



### Прирост Магии или Получение

**Урона** – каждый выпавший на кубике

продвигает **Жетон Магии** на 1 деление вперёд по *Дорожке Уровня Магии*, что определяет *Уровень Магии* и соответственно сколько *Заклинаний* могут изучать игроки (см. «Изучение заклинаний», стр. 17)

Если Жетон Магии находится на *последнем делении Дорожки Уровня Магии* (*Уровень 3* ) , то каждый дополнительный представляет 1 урон, нанесённый игрокам. Урон распределяется между игроками, совершающими приключение, по часовой стрелке, начиная с игрока, бросившего кубики. Повышение Уровня Волшебства, изменяет наносимый Урон и накапливаемую Силу как указано ниже:

#### Уровни Магии:

**0-ой Уровень** (0 ) – Игроки не могут изучать заклинания, кубики не имеют модификаторов.

**1-ый Уровень** (1 ) – Игроки могут повышать уровень заклинания на 1, кубики не имеют модификаторов.

**2-ой Уровень** (2 ) – Игроки могут повышать уровень заклинания на 2, = -2 , не даёт Силу.

**3-ий Уровень** (3 ) – Игроки могут повышать уровень заклинания на 3, = -3 , не даёт Силу, не добавляет *Прирост Магии*, а наносит урон = -1 .



#### Факелы и Свитки – все игроки, совершающие

приключение могут использовать и для продвижения своих Героев, исследующих Храмы по делениям Храмовой Дороги. Деления, помеченные или требуют 2 /2 для продвижения Героя по нему. Каждый символ может использоваться только для одного из ваших Героев, поэтому, если у вас есть несколько героев, исследующих Храмы, им может не хватить одного символа.

## Использование Силы в Храмах

Во время *Ночной Фазы* любой игрок, который совершает приключение, и у которого есть Герой, исследующий Храм, может в любое время продвинуть этого Героя на 1 или 1



потратив 2 . Это свойство можно суммировать с уже выпавшими или . Это свойство можно использовать столько раз, сколько игрок может себе

позволить, и указано на карте игрока в качестве напоминания.





## Исследование Храмов

Храмы содержат Легендарные Предметы и Сокровища, которые ваши герои могут использовать для получения способностей. Вы начинаете исследовать Храмы во время *Фазы Дня*, перемещая своего героя на вход в Храм.


Герой может продвигаться по **Храмовой Дороге** (4 деления), используя выпавшие  и  и во время *Фазы Ночи* или с помощью некоторых Грибных Гротов. По делению с двумя символами Герой может продвинуться только при выпадении на кубиках нужного количества символов одновременно. В дополнении к

кубикам вы можете использовать Силу (см. предыдущую страницу), вы так же можете несколько раз продвигать одного и того же Героя.

Если Герой достигает *последнего деления* на Храмовой Дороге во время *Фазы Дня* (при использовании Грота), то Герой завершает исследование Храма, и немедленно возвращается в свой замок и получает 1  ИЛИ 1 . Игрок может взять **Карту Задания** и **Предмет**, а также продвинуть **Легендарный Предмет** по дорожке на своей Карте Игрока (см. далее).

Если Герой игрока достигает *последнего деления* на Храмовой Дороге во время *Фазы Ночи*, исследование Храма завершается, когда игрок **Отдыхает**. Если игрок *Утомляется* до *Отдыха*, – Храм не будет исследован, даже если его Герой(-и) находился на последнем делении Храмовой Дороги.



Каждый игрок может продвинуть своего Героя в Храме 2 



## Легендарный Предмет


Есть 3 **Легендарных Предмета**, которые не приобретаются путём выполнения Поиска Сокровищ. Эти предметы требуют, чтобы вы исследовали два Храма в порядке, представленном на вашей Карте Игрока. Когда нужный Храм исследован, Предмет продвигается вперед по своей дорожке. Исследование двух Храмов одновременно не продвинет Предмет дважды. Сначала должен быть исследован первый Храм, затем Предмет продвигается. После исследования второго Необходимого Храма (см. Выше) вы получаете **Легендарный Предмет** и можете экипировать им любого Героя (для уточнения способностей каждого предмета, см. «Уточнение легендарного предмета», стр. 20).







Меч хранится в Храме Теней, но сначала нужно разгадать тайну Ледяного Храма

## Кубики приключения (продолжение)



**Атакующие** – все игроки могут использовать каждый выпавший , чтобы ранить Гоблина, которого атакует один из их Героев. Для победы над Гоблином, вы должны

**повернуть Жетон Гоблина 5 раз по часовой стрелке.** Вы поворачиваете Жетон Гоблина один раз для каждого выпавшего . Каждый из  может использоваться только одним из ваших героев, поэтому, если несколько Героев Игрока, атакуют Гоблинов, они должны делить  между собой.

По мере того, как вы наносите урон Гоблину, вращайте его Жетон до тех пор, пока алмаз на Карте Земли не совместится с . Тогда Гоблин побежден! Немедленно



возьмите себе Жетон Гоблина и держите его рядом с вашей **Картой Игрока**, чтобы в конце игры подсчитать ПО. За каждого побеждённого Гоблина максимум здоровья увеличивается на 1 (см. «Максимум Здоровья и Силы», стр. 17).

Если вы *Отдыхаете* или *Утомлены*, прежде чем сможете победить гоблина, которого атакуете, то Герой покидает Портал и возвращается в свой Замок. Если Гоблин не побеждён за один раунд, то его здоровье восстанавливается (*урон не сохраняется*).

### Отдых

Когда вы выбрали Отдых, или он наступает из-за *Утомления*, вы переворачиваете свою **Карту Приключений** на сторону «отдыха» («Rest»). Вы передаёте кубики, по часовой стрелке и больше не пользуетесь результатами их бросков. Теперь вы получаете результаты действий своих героев за раунд в зависимости от регионов, в которых они находятся.

#### Возврат Героев в свои Замки:

- Все ваши Герои на Порталах, Обелисках или на *последнем делении Храмовой Дороги ДОЛЖНЫ вернуться в свой замок*. Если не наступило *Утомление*: Герой на последнем делении Храмовой Дороги исследует Храм (см. «Исследование Храмов», стр. 15), и Герой на Обелиске изучает Заклинание, если позволяет Уровень Волшебства (см. «Изучение заклинаний», стр. 17).
- Герои в Замках, Гротах или в Храмах (кроме последнего деления), **ОСТАЮТСЯ** на своих местах. Если вы *Утомлены*, то все ваши Герои **возвращаются в свой замок**.
- Для каждого вернувшегося в Замок Героя, вы получаете 1  ИЛИ 1 .

16

- Если вы *Утомлены*, установите вместо этого Жетон Здоровья на 6 и Жетон Силы на 3.



Каждый игрок с атакующим Героем дважды поворачивает Жетон Гоблина





# Изучение Заклинаний

Изучение заклинания увеличивает Ваш *Уровень Заклинаний* (♥), за который вы получаете ПО в конце игры.

Кроме того он увеличивает максимальную Силу (см. ниже). Игроки начинают игру с нулевым уровнем заклинания. Ваш *Уровень Заклинания*

отмечается **Жетоном Заклинаний** в *Библиотеке Заклинаний* (изображения книг в нижней части **Карты Магии**). Заклинания изучаются во время **Отдыха** при соблюдении следующих условий:



1. **Ваш Герой у Обелиска**, символ которого совпадает с Заклинанием (книгой), которое вы хотите изучить (*продвинуть свой Жетон Заклинания*).

2. **Уровень Магии**, достаточно высок, чтобы вы могли изучить нужное Заклинание (*повысить свой уровень до изучаемого заклинания*).

*Пример 1, если у Вас нулевой уровень заклинания и вы хотите изучить заклинание ⚡, Уровень Магии должен быть не менее 1, и ваш Герой ДОЛЖЕН быть у Обелиска ⚡. Когда вы выбираете Отдых, Герой изучает заклинание, и Жетон Заклинаний передвигается на 1 деление вперед.*

*Пример 2, если у вас нулевой уровень заклинания, вы можете попробовать изучить заклинания ⚡ или 🕷, которые на 2 или 3 уровня выше, вашего текущего уровня. Для этого ваш Герой должен быть у одного из этих Обелисков, а **Уровень Магии** должен быть 2 ♥ или 3 ♥.*



Если эти два условия выполнены, тогда, во время **Отдыха**, вы изучаете Заклинание. Продвиньте свой Жетон Заклинания на новую книгу в *Библиотеке Заклинаний* (это ваш новый *Уровень Заклинаний*), даже если это пропускает книги, которые вы не изучили, и переместите Маркер Макс. Силы. Если наступает **Утомление**, ваш Герой должен покинуть Обелиск, и вы не изучаете это заклинание.

## Максимум Здоровья и Силы

Отмечайте максимальные уровни Здоровьем и Силы в верхней части **Карты Игрока** соответствующими **Маркерами**. Максимальные уровни вашего Здоровья и Силы следующие:

- ♥: 6 + количество **Жетонов Гоблинов**, которых вы победили (👹)
- ♣: 3 + текущий **Уровень Заклинаний** (♥)
- Ни один из них не может превышать **10 баллов**.



## Ночная фаза – завершение раунда

Когда все игроки Отдыхают или Утомлены раунд завершается.

### Завершение Раунда

Во-первых, все игроки должны были завершить свои приключения (см. «Отдых», стр. 16). Это включает в себя сбор побежденных Гоблинов, изучение Заклинаний и исследование Храмов. Затем игроки выполняют следующие шаги:

- Передвиньте Жетон Магии обратно на первое деление Дорожки Уровня Магии. Уровень Магии сбрасывается в конце каждого раунда.



- Переверните все *пассивные* Жетоны Гоблинов (зелёные) на Порталах *агрессивной* стороной (красной).




- Положите на каждый свободный Портал (без Гоблинов) новых *пассивных* Гоблинов (зелёных).




- Переверните Карты Движения активной стороной вверх.



- Если Жетон Первого Игрока лежит стороной  , то самая правая Карта Задания сбрасывается. Сдвиньте оставшиеся Карты Заданий вправо и обработайте новую Карту Задания лицом вверх. В начала каждого раунда должно быть 3 Карты Заданий.



- Передайте Жетон Первого Игрока следующему игроку по часовой стрелке стороной  вверх.



- Переместите Жетон Раундов на следующий номер на Карте Раундов.



# Конец Игры

Игра заканчивается, после завершения 5-го раунда (после Ночной Фазы).



## Подсчёт ПО

Когда игра заканчивается, игроки подсчитывают победные очки. Победные очки зарабатываются тремя способами:

- За выполнение Заданий
- За победу над Гоблинами (Количество Жетонов)
- За изучение Заклинаний (уровень заклинаний)
- За Легендарные Предметы (по 4 ПО за каждый)

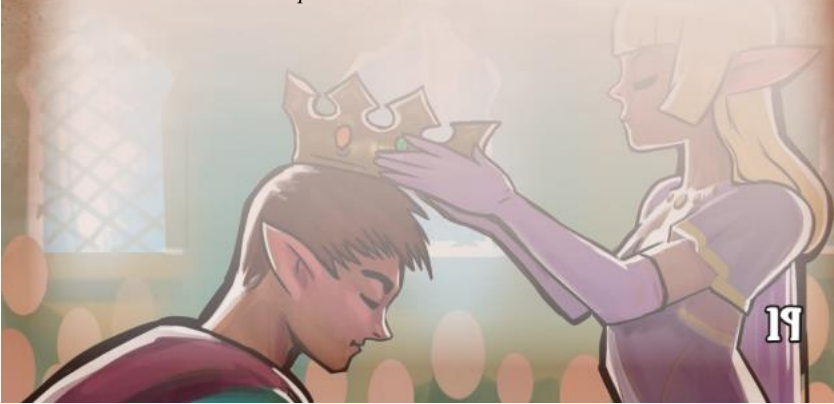
Игрок с наибольшим количеством ПО выигрывает игру! В случае ничьи победа засчитывается игроку, у которого больше:

1. Выполненных Заданий
2. Победённых Гоблинов
3. Уровень Заклинаний
4. Предметов (включая Сокровища и Легендарные предметы).

Если ничья сохраняется, то побеждают несколько игроков!




TOTALS	SPELLS	QUESTS	GOBLINS
0	-4	-3	-2
1	-2	-1	1
2	-1	1	3
3	1	3	6
4	2	6	8
5	4	8	12
6	6	12	16
7	8	16	20
8	10	20	25
9	13	25	30
10	16	30	35









LEGENDARY ITEMS 4 FOR EACH





## Легендарные Предметы



**Меч** используется, чтобы помочь атаковать Гоблинов во время *Ночной Фазы*. Герой с Мечом может потратить 1 , любое количество раз, чтобы **нанести 1 урон** () Гоблину. Это можно использоваться в сочетании с символами, выпавшими на кубиках  или отдельно от них. Это свойство можно использовать, даже если не вы бросали кубики. Однако для использования Меча, Герой должен быть на Портале с Гоблином. *Примечание: если у вас также есть Лук и проводится дальняя атака, способность Меча не применяется.*

**Щит** используется для защиты от урона  во время *Ночной Фазы*. **Не имеет значения, какой Герой экипирован Щитом.** Когда вы получаете 1 , вместо того, чтобы тратить 2  на защиту, вы тратите только 1 . *Примечание: если потрачено  на защиту от 1 , это предотвращает весь урон , который может наносить от -1 до -3  раны.*

**Посох** используется, когда вы отдыхаете в *Ночной Фазе*, чтобы помочь вам изучить заклинание. Для Героя с **Посохом** вы можете потратить 1 , любое количество раз, чтобы изучить заклинание, как если бы Жетон Магии был продвинут на дополнительное количество делений на Дорожке уровня Магии. На самом деле жетон не движется. *Например, если Жетон находится на 5-ом делении, вы можете потратить 3 , чтобы во время отдыха изучить заклинание на 2 уровня выше вашего текущего.*



### Вариант Игры

ПЕРЕВЕРНУТЬ



Когда игра вам покажется слишком простой, вы можете использовать другой вариант игры: «*Опустившаяся Тьма*», который добавляет дополнительную сложность в игровой процесс. В Грибном царстве появляется мрачный дым, покрывающий мир и делающий ваши приключения труднее.

**Подготовка Игры** — Используйте «Тёмную» сторону Карт Земель, создавая Карту Мира.

**Геймплей** — Есть небольшие отличия от регионов на обычных Картах Земель.



#### Порталы Гоблинов

Новые Жетоны Гоблинов выкладываются **агрессивной стороной (красной)** вверх.



#### Храмы

*Второе деление* в Храмовой Дороги имеет **двойную цену**.



#### Грибные Гроты

Новые действия, которые дают шанс получить **больше результатов**



# Правила для соло игры

## «Легенда о Избранном»

Легенда о Избранном рассказывает об одном благородном герое, руководствуясь судьбой, который один может помешать миньонам зла и принести мир на эту землю. Этот герой - это ты! Судьба нашего королевства лежит на ваших плечах ....



## Подготовка Игры

Игра настраивается так же, как и многопользовательская игра. Однако переверните Карту Магии на сторону «1 игрока». А так же уберите Жетон Первого Игрока в коробку.



## Выберите уровень сложности

Перед началом игры вы должны выбрать один из 5 уровней сложности. Для победы вам нужно достичь нужного количества ПО. Иначе Грибное царство превратится в руины!

Крестьянин	40
Паж	45
Оруженосец	50
Рыцарь	55
Герой	60

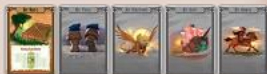
## Фаза Дня – драфт Карт Движения

В начале дневной фазы перемешайте 5 Карт Движения. После этого выполните следующие шаги:

1. Выложите две случайные карты **лицом вверх**.
2. Выберите одну из этих двух карт одну. Вы можете использовать этот способ перемещения, для перемещения Героя, или вы можете выбрать *Бездействовать*, как и в обычной игре. Затем эта карта переворачивается и не может снова использоваться в этом раунде.
3. Выложите ещё одну случайную карту движения.



Повторите шаги 2 и 3 пока не будут выбраны и перевернуты 4 Карты Движения.



## Одиночная игра (продолжение)

### Фаза Ночи – Приключения

Как и в обычной игре, Для прохождения приключения кидаются кубики. Однако Уровни Магии и то, как они влияют на кубики различаются:



- 0-ой Уровень** (0 🦋) – Первый 🃏 игнорируется. Остальные 🃏 наносят **-1 ❤️ урон**.
- 1-ый Уровень** (1 🦋) – Первый 🃏 наносит **-1 ❤️ урон**. Второй 🃏 игнорируется. Остальные наносят **-1 ❤️ урон**. Первый 🃏 игнорируется. Остальные 🃏 дают силу.
- 2-ой Уровень** (2 🦋) – Все 🃏 наносят **-1 ❤️ урон**. Все 🃏 не дают силу.
- 3-ий Уровень** (3 🦋) – Все 🃏 наносят **-2 ❤️ урон**. Все 🃏 не дают силу. И все 🃏 наносят **-1 ❤️ урон**.

### Завершение ночной фазы.

Самая правая Карта Заданий всегда сбрасывается, а другие карты сдвигаются вправо, независимо от того, завершил ли игрок Задание в течении Дня.

Только **три** Гоблина становятся *агрессивными* (всего 3 жетона Гоблинов преворачиваются ночью). Игрок сам выбирает какие.



### Конец Игры

Если вы наберёте достаточно количество ПО, (в соответствии с уровнем сложности, который вы выбрали), до конца пятого раунда, вы победите! Иначе, грибное царство разрушается, и вы проиграете.