



tiny EPIC[®]
QUEST

КРОШЕЧНОЕ ЭПИЧЕСКОЕ
ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Правила



Компоненты



4 карты игроков



17 карт королевства



1 карта магии
и 1 маркер магии



1 карта раундов
и 1 маркер раундов



24 карты заданий



4 карты приключений



5 карт перемещения



5 кубиков приключений



16 жетонов гоблинов



12 миплов-героев (ITEMeeples™)
(по 3 каждого из четырех цветов)



4 маркера заклинаний
(4 цветов)



4 маркера здоровья
и 4 маркера энергии



12 легендарных предметов
(по одному мечу, щиту и посоху
для каждого игрока)



12 сокровищ



1 маркер первого игрока



1 подставка для предметов
(состоящая из трех частей)



По 4 жетона максимального
здоровья и энергии

Вступление

Покой, долгое время царивший на этой мирной земле, был нарушен появившимися повсюду разломами, из которых в этот мир попали гоблины. Выбравшись из подземелья, они устремились к священным грибным пещерам, уничтожая хранилища древних знаний и магии. Чтобы остановить их, вам предстоит отправиться в эпическое приключение!

Существует множество способов спасти Грибное королевство: сражаться с гоблинами, изучать древние заклинания, исследовать таинственные храмы, искать могущественные предметы и выполнять опасные задания. Однако, планируя свои действия, будьте осторожны, не стоит искушать судьбу!

Цели и задачи игры

Цель игры — набрать **наибольшее количество победных очков в конце пятого раунда**. Игроки получают победные очки за выполнение заданий, уничтожение гоблинов, изучение заклинаний и получение легендарных предметов.

Каждый раунд состоит из двух фаз: *дня и ночи*. Днем игроки перемещают разными способами своих героев по всему королевству для выполнения заданий, посещения грибных пещер, исследования храмов, изучения заклинаний у обелисков, а также сражения с появляющимися из разломов гоблинами.

Ночью они определяют, удалось ли героям выполнить свою задачу. Для этого игроки по очереди бросают кубики приключений, совместно используя выпавшие символы. Но если игроки вовремя не отправятся *отдыхать*, они рискуют потерять все свои достижения в этом раунде.

Игра завершается после пяти раундов, и игроки подсчитывают свои победные очки. Игрок, набравший больше всех победных очков, объявляется победителем!



Подготовка к игре (для 2–4 игроков)

- Каждый игрок берет:
 - 1 карту игрока** (выбранного им цвета или случайную).
 - 3 героев** цвета его карты игрока.
 - 1 маркер здоровья** и **1 жетон максимального здоровья**, которые он помещает на деление с цифрой 6 наверху своей карты игрока.
 - 1 маркер энергии** и **1 жетон максимальной энергии**, которые он помещает на деление с цифрой 3 наверху своей карты игрока.
 - 1 карту приключения** стороной «Приключение» вверх.
 - По одному легендарному предмету** (*меч, щит и посох*), которые он помещает на первые (левые) деления соответствующих шкал на карте игрока.
- Положите **карту магии** на стол стороной «2–4 игрока» вверх:
 - Положите **маркеры заклинаний** игроков (выбранных цветов) слева от этой карты рядом с библиотекой заклинаний (*ряд книг на карте магии*), отметив уровень заклинаний «0».
 - Положите **маркер магии** на отмеченное первое деление шкалы магии.
- Положите **карту раундов** на стол и поместите **маркер раундов** на цифру 1, отметив тем самым первый из пяти раундов игры.
- Разложите на столе **карты королевства** (следуя указаниям на следующей странице).
- Поместите **3 героев** каждого игрока на **карту королевства с замком** цвета его карты игрока.
- Положите **жетоны гоблинов спокойной** (зеленой) стороной вверх на каждый из 7 разломов на картах королевства, совмещая *камень* на жетоне с *камнем* на **карте**. Сложите оставшиеся жетоны гоблинов в стопку и поместите ее в пределах доступности всех игроков.
- Положите **5 карт перемещения** в ряд рубашкой вниз в пределах доступности всех игроков.
- Перемешайте **карты заданий** рубашками вверх и сформируйте из них колоду. Переверните **3 карты с верха этой колоды** и положите их в ряд в пределах доступности всех игроков. Среди этих карт всегда должно быть хотя бы одно задание странствия и одно задание поиска (см. стр. 10–11), если это возможно. Иначе сбрасывайте последнюю взятую карту и переворачивайте новые с верха колоды, пока не получите нужную.
- Поместите **подставку для предметов с 12 сокровищами**, а также **5 кубиков приключений** в пределах доступности всех игроков.
- Игрок, который последним пережил приключение, получает **маркер первого игрока**, либо игроки сами выбирают первого игрока. В начале игры этот маркер помещается  стороной вверх.



Карта магии с маркером магии на первом делении. Маркеры заклинаний рядом с ней



7 5 карт перемещения



Жетоны гоблинов

5 3 героя

6



5 кубиков приключения и 12 сокровищ на подставке



9



3 Карта раундов с маркером раундов на «1»

10



Маркер первого игрока (1) стороной вверх

8



3 карты заданий



4 Фортирование королевства

Разделите карты королевства на две стопки: 4 карты с замками и 13 обычных. Разложите карты королевства дневными сторонами вверх в следующем порядке:



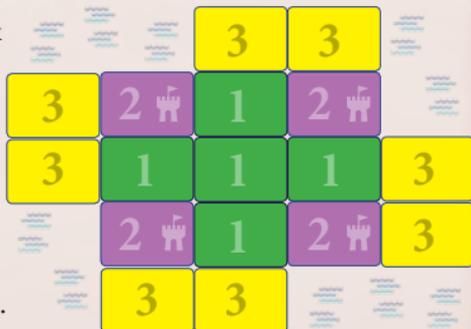
4 карты с замками

13 обычных карт

1 Разложите 5 случайных обычных карт королевства крестом.

2 Разложите 4 карты королевства с замками по углам креста.

3 Разложите по 2 обычные карты королевства с каждой стороны от образовавшегося расклада. Эти карты, а также карты с замками считаются побережьем.



Ход игры

Игра состоит из **5 раундов**, после которых игроки подсчитывают полученные победные очки. Каждый из пяти раундов в свою очередь состоит из **двух фаз**:



Фаза дня

Перемещение и задания



Фаза ночи

Приключения и конец раунда

День. Перемещение и задания

Днем каждый игрок (начиная с первого и далее по часовой стрелке) выбирает одну из доступных карт перемещения, после чего все игроки по очереди могут переместить своих героев указанным на ней способом. Данная фаза состоит из **4 ходов** независимо от количества игроков, и таким образом только **4 карты перемещения** из 5 будут использованы в течение одного раунда.

В свой ход:

1. Выберите карту перемещения и сдвиньте ее вверх, чтобы она была выше остальных в ряду. Затем вы можете:
 - А. **Передвинуть одного из своих героев** в регион на **другой карте королевства** (см. «Регионы на картах королевства» на стр. 9), используя выбранный способ перемещения (см. стр. 7).
 - Б. **Бездельничать**, то есть остаться на месте (см. «Бездельничать» на стр. 8).
2. Каждый следующий игрок по часовой стрелке должен также либо передвинуть одного из своих героев **этим способом перемещения**, либо бездельничать.
3. После того как все игроки переместились или решили бездельничать, поместите сдвинутую вверх карту обратно в ряд и **переверните ее рубашкой вверх**. Перевернутые карты больше не доступны игрокам в этом раунде. Затем наступает ход следующего игрока, и он выбирает новую карту перемещения. Так повторяется до тех пор, пока не будут разыграны 4 карты перемещения.

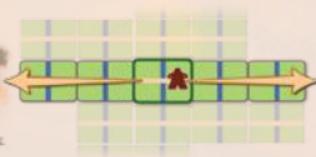


Перемещение героев

В игре есть 5 карт перемещения, каждая из которых отражает разный способ путешествия. Выбираемый в каждый ход способ перемещения остается неизменным для каждого игрока независимо от того, кто выбирал карту в этом ходу.

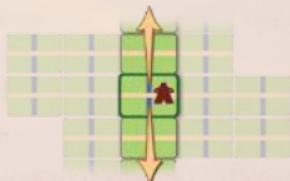
При перемещении герой всегда должен передвигаться на другую карту королевства, то есть **герой не может переместиться в соседний регион на той же карте королевства** (см. «Регионы на картах королевства» на стр. 9). При перемещении через несколько карт королевства считается, что герой передвигается через каждую карту между началом и окончанием движения.

Карты перемещения позволяют игрокам передвигать своих героев следующим образом.



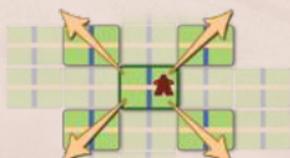
На лошади

Передвиньте одного героя на любую другую карту королевства горизонтально вдоль дороги.



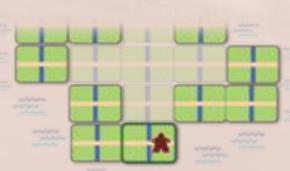
На плоту

Передвиньте одного героя на любую другую карту королевства вертикально вдоль реки.



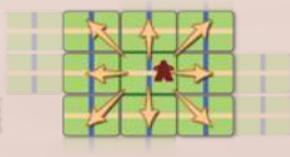
На грифоне

Передвиньте одного героя на любую другую карту королевства диагонально.



На корабле

Передвиньте одного героя с побережья (*периметр королевства*) на любое другое побережье. При этом считается, что герой передвигается через все карты, расположенные на побережье по пути его следования.



Пешком

Передвиньте одного героя на любую другую соседнюю карту королевства.

Движение тито гоблинов

У каждого жетона гоблинов есть две стороны:

Спокойный гоблин (зеленая) Агрессивный гоблин (красная)



Передвигая своего героя **через** карту королевства (кроме первой и последней карты вашего маршрута), на которой есть разлом с **агрессивным (красным) гоблином**, вы должны потратить **по 1 энергии** (продвинуть маркер  влево на 1 деление) за каждую такую карту. Затем переверните этот жетон гоблина **спокойной (зеленой) стороной** вверх, совмещая камень на жетоне с камнем на карте.

- Если вы завершите перемещение на разломе с жетоном **агрессивного (красного) гоблина**, переверните его **спокойной (зеленой) стороной** вверх без затрат .
- Если у вас не хватает , чтобы пройти мимо **агрессивного (красного) гоблина**, вы не можете совершить это перемещение.

Бездеельничать (отказаться от перемещения)

Вы можете решить **бездеельничать** и отказаться от перемещения. В этом случае вы не передвигаете своего героя, и право перемещения передается следующему игроку. Кроме того, если хотя бы один ваш герой в этот момент находится в замке любого игрока, вы можете получить **+1 здоровье (♥)** ИЛИ **+1 энергию (⚡)**, но не больше максимума. Вы получаете этот бонус разово, а не за каждого героя в замке.



Чтобы переместить своего героя на плоту через карту королевства с **агрессивным (красным) гоблином**, вы должны потратить 1 . Оба жетона агрессивных гоблинов превращаются **спокойной (зеленой) стороной** вверх



Регионы на картах королевства

Каждая карта королевства состоит из *двух регионов* — *левого и правого* (*верхняя и нижняя части каждой стороны считаются одним регионом*). Передвигая своего героя на карту королевства, вы должны выбрать, в какой из двух регионов этой карты его поместить. Некоторые регионы имеют эффекты, срабатывающие, когда герой останавливается на нем. Чтобы повторно разыграть эффект такого региона, герой должен сначала переместиться на другую карту королевства, а затем следующим перемещением вернуться в этот регион. Регионы бывают следующих типов:



Храмы

Поместите своего героя у входа в храм, чтобы попытаться его исследовать и, возможно, получить предмет (см. «Исследование храмов» на стр. 15). Одновременно в храме могут находиться **не более двух героев** разных игроков (независимо от их положения на шкале храма).



Только 2 героя разных игроков могут одновременно находиться в храме



Обелиски с заклинаниями

Поместите своего героя перед *книгой заклинаний* у обелиска, чтобы *ночью* попытаться **изучить заклинание** этого региона (см. «Изучение заклинаний» на стр. 17). Одновременно у каждого обелиска может находиться не более одного героя каждого игрока.



По одному герою от игрока



Зрибные пещеры

Поместите своего героя у входа в пещеру, после чего вы можете немедленно разыграть указанный под ней эффект. Герои в пещере не совершают каких-либо действий *ночью*. Одновременно в каждой пещере может находиться не более одного героя каждого игрока.



По одному герою от игрока



Регионы (продолжение)



Гоблинский разлом

Поместите своего героя в *круг* под жетоном гоблина. Этот герой считается сражающимся с гоблином и может попытаться **уничтожить его** (см. «Сражение» на стр. 16). **Только один герой** может сражаться с одним гоблином.

Только один герой



Затки

Поместите своего героя в **замок** и немедленно получите **+1♥** или **+1♣**. Вы также получаете этот бонус, если решите бездельничать в то время, как один из ваших героев находится в замке (см. «Бездельничать» на стр. 8). Количество находящихся в замке героев не ограничено.

Количество героев в замке
НЕ ОГРАНИЧЕНО



Карты заданий

Любой игрок может завершать задания, указанные на трех перевернутых картах, выполняя все необходимые для этого условия. Задания бывают двух типов: задания странствия и задания поиска.

Задания странствия

Задание странствия можно выполнить, разместив своих героев в королевстве так, как указано на карте задания. Если **после перемещения** ваши герои находятся на нужных картах королевства, объявите другим игрокам о выполнении этого задания и возьмите его карту, немедленно получив указанную на ней награду. Поместите взятую карту под вашу карту игрока рядом с надписью «Выполненные задания».



Задания поиска

Задание поиска можно выполнить, **полностью исследовав храм**, указанный на карте задания (см. «Исследование храмов» на стр. 15). Вы можете выполнить такое задание как **днем**, так и **ночью**.

Чтобы выполнить задание поиска **днем**, ваш герой должен **первым достичь последнего деления шкалы указанного храма**.

Чтобы выполнить задание поиска **ночью**, вы должны первым **отдохнуть** (см. «Ночь» на стр. 12), **при этом ваш герой должен быть на последнем делении шкалы указанного храма**.

В любом случае, выполнив задание поиска, немедленно получите указанное на его карте **сокровище** и поместите это задание под свою карту игрока рядом с надписью «**выполненные задания**», а затем **верните героя в свой замок**.



Экипировка героев

Когда вы получаете легендарный предмет или сокровище, вы должны немедленно экипировать им любого своего героя, у которого есть свободная рука. После этого **возьмите карту завершеного задания**, если вы получили предмет с его помощью. Каждый герой может одновременно держать **до двух предметов**. Эффект предмета, указанный на соответствующей карте задания, распространяется **только на экипированного им героя**. Вы можете свободно перераспределять предметы между вашими героями, пока они находятся в вашем замке. Если при получении предмета ни у одного из ваших героев нет свободной руки, положите этот предмет рядом со своей картой игрока. Вы сможете экипировать его позже взамен одного из других предметов.



Ряд карт заданий

Когда карта задания убирается из ряда, немедленно сдвиньте оставшиеся карты вправо и положите верхнюю карту колоды заданий на образовавшееся пустое место слева. **Помните: в ряду всегда должна быть хотя бы одна карта задания странствия и одна карта задания поиска; сбрасывайте последнюю карту и выкладывайте новую, пока это условие не будет выполнено.** Если карты заданий в колоде закончились, замешайте все карты из стопки сброса обратно в эту колоду и продолжите игру. Если при этом стопка сброса также окажется пуста, игра продолжается без новых заданий.



Примечание: днем игроки могут выполнить только одно задание в ход, однако ночью они могут выполнить сразу несколько заданий. Если перемещение героя приводит к тому, что игрок выполняет сразу несколько заданий, он может взять только одну карту задания.

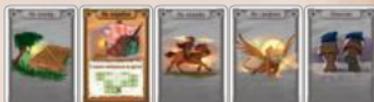
Переверните маркер первого игрока

Когда игрок впервые берет карту задания днем, маркер первого игрока необходимо перевернуть  стороной вверх в качестве напоминания, что в конце раунда сбрасывать карту задания не нужно (см. «Конец раунда» на стр. 18).



Завершение дня

После совершения 4 ходов (4 карты перемещения перевернуты) день заканчивается и наступает ночь.



Ночь. Приключения и конец раунда

Ночью игроки ходят по очереди, бросая 5 кубиков приключений, чтобы попытаться преуспеть в приключениях трех типов:

- Исследование храмов (стр. 15)
- Сражение с гоблинами (стр. 16)
- Изучение заклинаний (стр. 17)

Вначале все игроки переворачивают свои карты приключений сторонами «Приключение» вверх. Каждый игрок участвует в приключениях до тех пор, пока не решит *отдохнуть*. Первый игрок берет 5 кубиков приключений и начинает фазу ночи.



Приключения проходят в следующем порядке:

1. Держащий кубики игрок должен выбрать, *продолжить приключения* или *отдохнуть*.
 - A. Если игрок решает *отдохнуть*, он переворачивает свою карту приключения стороной «Отдых» вверх и передает кубики по часовой стрелке следующему игроку в приключении (см. «Отдых» на стр. 16).
 - B. Если игрок решает *продолжить приключения* (оставляя свою карту стороной «Приключение» вверх), он проделывает указанные ниже шаги 2–4.
2. Сначала игрок бросает кубики так, чтобы все игроки видели выпавшие символы. Затем эффекты этих символов разыгрываются в следующем порядке:



Во-первых:
Получите урон



Во-вторых:
Получите энергию



В-третьих:
Поколдуйте/
получите урон

3. После этого **все игроки в приключении** могут одновременно использовать следующие символы для своих приключений:



Факел и свиток
(для исследования храма)



Атакуйте гоблинов

4. Затем кубики передаются по часовой стрелке следующему игроку в приключении, который начинает свой ход с пункта 1. После того как все игроки решили *отдохнуть* или *истощены* (см. далее), наступает *конец раунда* (см. «Конец раунда» на стр. 18).

Эффекты кубиков действий



Получите урон. Посчитайте выпавшие . Это общее количество урона, которое делится на всех игроков в приключении. Каждый такой игрок, начиная с бросавшего кубики и далее по часовой стрелке, получает по 1 урону из этого количества и **теряет по 1 здоровью** (-1). Так продолжается, пока весь урон не будет распределен.

Например, если вышло 3 , вы получаете 1 , затем следующий игрок в приключении получает 1 , и следующий за ним игрок в приключении также получает 1 . Если количество полученных окажется больше количества игроков, игроки продолжают распределять урон по кругу и некоторые из них могут в итоге получить более 1 .



Урон от уровня магии

Уровень магии () , отраженный на шкале магии, может изменять количество урона от (см. стр. 14). Урон, как обычно, распределяется по 1 символу.

Защита от урона

Вы можете потратить 2 , чтобы защититься от , наносящего вам урон. Это действие указано на карте игрока в качестве напоминания.



Истощение

Если ваш маркер здоровья достигает 0 , вы становитесь **истощенным**. Переверните свою **карту приключения** на сторону «Отдых» и немедленно верните **всех своих героев** в свой замок. Поместите свой маркер здоровья на деление 6, а маркер энергии — на деление 3 (*независимо от текущего максимума*) и **уменьшите на 1 свой уровень заклинаний** (-1) , уменьшив свой максимум энергии, если потребуется (см. «Максимальное здоровье и энергия» на стр. 17). На вас больше не распространяются символы, выпавшие на кубиках в этом раунде. Становясь истощенным, вы не завершаете исследование храма, даже если ваш герой находится на последнем делении его шкалы, а также не изучаете заклинание у обелиска. Однако вы сохраняете у себя полученные жетоны побежденных гоблинов.



Получите энергию. Каждый дает по 1 (или по 0 в зависимости от текущего уровня магии, см. стр. 14) **энергии** () игрокам в приключении. Полученная энергия распределяется точно так же, как и урон: первую получает игрок, бросавший кубики, и далее по часовой стрелке по очереди между всеми игроками в приключении.

Эффекты кубиков действий (продолжение)



Покалдуйте или получите урон.

За каждый выпавший  вы продвигаете **маркер магии** на 1 деление вперед по *шкале магии*, что отражает текущий **уровень магии**, определяющий, сколько заклинаний игроки могут изучить (см. «Изучение заклинаний» на стр. 17). Если маркер магии находится на последнем делении *шкалы магии* (уровень 3 ) , то за каждый дополнительный полученный  игрокам наносится по 1 урону. Урон распределяется между игроками в приключении так же, как урон от . Кроме того, чем выше текущий уровень магии, тем больше урона получают игроки от выпавших  и меньше энергии от  (см. ниже).



Возможные уровни магии:

- **Уровень 0** (0 ) — игроки не могут изучать заклинания; выпавшие символы разыгрываются как обычно.
- **Уровень 1** (1 ) — игроки могут изучать заклинания на 1 уровень выше их текущего уровня заклинаний (*представленного книгами*); выпавшие символы разыгрываются как обычно.
- **Уровень 2** (2 ) — игроки могут изучать заклинания на 2 уровня выше их текущего уровня заклинаний; каждый  наносит -2 , а  не дает игрокам энергию.
- **Уровень 3** (3 ) — игроки могут изучать заклинания на 3 уровня выше их текущего уровня заклинаний; каждый  наносит -3 ,  не дает игрокам энергию, а  не позволяет колдовать и вместо этого наносит -1 .



Факелы и свитки. Все игроки в приключении могут

использовать  и , чтобы продвинуть своих исследующих храмы героев на следующие деления по шкалам этих храмов. Чтобы продвинуться на деления, отмеченные   или  , необходимы 2  / 2 . Каждый выпавший символ можно использовать только для одного вашего героя, то есть если сразу несколько ваших героев исследуют храмы, их нельзя продвинуть одновременно за один выпавший символ.

Рывок

Любой игрок в приключении, герой которого исследует храм, может *ночью* в любой момент потратить 2 , чтобы продвинуть этого героя на 1  или 1 . Этот эффект можно комбинировать с полученными  /  и использовать несколько раз подряд.

Рывок указан на карте игрока в качестве напоминания.



Исследование храмов

В храмах хранятся легендарные предметы и сокровища, дающие вашим героям новые способности. Чтобы начать исследование храма, вы должны **днем** передвинуть своего героя ко входу в этот храм.

Вы можете перемещать своего героя по **шкале храма** (из 4 делений) **ночью**, используя полученные от бросков кубиков  и , или **днем** с помощью эффектов некоторых грибных пещер. Чтобы переместить героя на деление шкалы храма с *двумя символами*, игроку нужно потратить на этого героя сразу 2 символа на кубиках приключений. Также герой может совершить *рывок* (см. предыдущую страницу). Если игрок получил достаточное количество необходимых символов (в том числе с помощью рывка), он может переместить по шкалам храмов одновременно несколько своих героев и/или переместить одного героя сразу на несколько делений.



Каждый игрок может передвинуть героя в храме на 2 



- Если герой игрока достигает последнего деления шкалы храма **днем** (от эффекта пещеры), он завершает исследование храма и **немедленно возвращается в свой замок, получая за это +1  или +1 **. Затем игрок может взять карту задания (в случае его выполнения) и указанный на ней предмет и/или передвинуть легендарный предмет по своей шкале на карте игрока.
- Если герой игрока достигает последнего деления шкалы храма **ночью**, он завершает исследование храма, только когда этот игрок решит *отдохнуть*. Если до этого игрок станет *истощенным*, исследование храма не будет завершено, а все его герои вернутся в свой замок, потеряв все достигнутые результаты (даже если они находились на последнем делении шкалы храма).

Легендарные предметы

Каждому игроку доступно по **три легендарных предмета**. Чтобы их получить, игрокам не нужно завершать задания поиска, вместо этого им необходимо **исследовать два храма в порядке, указанном на их картах игроков**. При завершении исследования каждого из этих храмов соответствующий предмет передвигается вперед по своей шкале. Однако при одновременном завершении исследования обоих храмов предмет не перемещается по шкале дважды, игроку нужно исследовать сначала первый храм, а затем второй. После завершения исследования второго храма (см. выше) вы получаете **легендарный предмет** и можете экипировать им любого своего героя (эффекты каждого предмета описаны в разделе «Описание легендарных предметов» на стр. 20).



Этот меч хранится в Храме теней, но игроку сначала нужно исследовать Храм воды

Эффекты кубиков действий (продолжение)



Сражение. Все игроки могут использовать выпавшие , чтобы нанести урон гоблинам,

с которыми сражаются их герои. Чтобы уничтожить гоблина, вы должны **вернуть его жетон 5 раз по часовой стрелке**. За каждый выпавший  вы поворачиваете жетон гоблинов один раз. Каждый  может использовать только один из ваших героев, то есть если сразу несколько ваших героев сражаются с гоблинами, они не могут одновременно использовать один .

При нанесении урона гоблину поворачивайте его жетон до тех пор, пока **камень** на карте королевства не будет указывать на , после чего гоблин считается побежденным. Сразу после этого возьмите жетон побежденного гоблина и положите его рядом со своей **картой игрока**. Жетоны гоблинов приносят вам победные очки в конце игры, а также увеличивают ваше максимальное здоровье (см. «Максимальное здоровье и энергия» на стр. 17).

Если вы сражаетесь с гоблином и решаете **отдохнуть** или становитесь **истощенным** до его уничтожения, ваш герой должен покинуть разлом и вернуться в ваш замок. При этом весь нанесенный гоблину урон не сохраняется, и он восстанавливает полное здоровье, если не был побежден за один раунд.

Отдых

Решив **отдохнуть** (или становясь **истощенным**), вы переворачиваете свою **карту приключения** стороной «Отдых» вверх. Если кубики приключений находятся у вас, передайте их следующему игроку по часовой стрелке. Когда вы **отдыхаете**, на вас не распространяются эффекты выпавших на кубиках символов. Затем вы должны вернуть некоторых своих героев в ваш замок (в зависимости от того, где они находятся).



Возврат героев при отдыхе:

- Все ваши герои на разломах, у обелисков или на **последнем делении** шкалы любого храма **ДОЛЖНЫ вернуться в ваш замок**. Если вы решили **отдохнуть** (то есть не стали **истощенным**), все герои на **последнем делении** шкалы любого храма завершают его исследование (см. «Исследование храмов» на стр. 15), а герои у обелисков изучают соответствующие заклинания, если это позволяет текущий уровень магии (см. «Изучение заклинаний» на стр. 17).
- Герои в замках, пещерах или на других делениях шкалы любого храма, кроме последней, **ДОЛЖНЫ остаться на своем месте** до наступления **следующего дня**. Однако если вы **истощены**, все ваши герои должны **вернуться в ваш замок**.
- За каждого своего вернувшегося в замок героя вы получаете +1  **ИЛИ** +1 .

Если вы **истощены**, вместо этого поместите ваш маркер здоровья на 6, а маркер энергии — на 3.



Каждый игрок может нанести 2  гоблину, с которым сражается их герой



Изучение заклинаний

Изучая заклинания, вы увеличиваете свой *уровень заклинаний* (), что приносит вам победные очки в конце игры, а также увеличивает ваш максимум энергии (см. ниже). Ваш *уровень заклинаний* отмечается **маркером заклинаний**, помещаемым на *библиотеку (книги)* в нижней части **карты магии**. В начале игры уровень заклинаний всех игроков равен 0 (*маркеры заклинаний находятся за пределами карты магии*). Чтобы изучить заклинание, вы должны **отдохнуть ночью при одновременном соблюдении следующих двух условий**.

1. У вас должен быть **герой у обелиска**, символ которого соответствует заклинанию (*книге*), которое вы хотите изучить (*переместить на нее ваш маркер заклинаний*).
2. **Уровень магии**, отмечаемый движением маркера магии по *шкале магии*, должен быть достаточным, чтобы вы могли изучить все заклинания в библиотеке между текущим и желаемым *уровнем заклинаний*.

Например: если ваш текущий уровень заклинаний равен 0 (маркер заклинаний находится рядом с картой) и вы хотите изучить  заклинание, вам необходим 1-й  уровень магии или выше, а также ваш герой должен быть у  обелиска. В этом случае вы сможете продвинуть маркер заклинаний вперед на 1 уровень при следующем отдыхе.

Другой пример: если ваш текущий уровень заклинаний равен 0, вы можете вместо  попытаться изучить  или  заклинание, которые на 2 или 3 уровня выше вашего текущего уровня заклинаний. Для этого ваш герой должен быть у соответствующего обелиска и вам понадобится соответственно 2-й  или 3-й  уровень магии.

Если два вышеуказанных условия выполнены, вы изучаете заклинание во время *отдыха*. Продвиньте свой маркер заклинаний на новую книгу в библиотеке (*теперь это ваш новый уровень заклинаний*), даже если при этом вы пропустите не изученные вами книги. Затем продвиньте **жетон максимума энергии** на своей карте игрока до вашего нового значения. Если вы становитесь **истощенным**, ваш герой должен вернуться в замок, и вы не изучаете это заклинание.

Максимальное здоровье и энергия

Максимальное здоровье и энергия обозначаются специальными жетонами в верхней части **карты игрока**. Данные показатели рассчитываются следующим образом:

-  : 6 + количество полученных вами жетонов гоблинов ();
-  : 3 + ваш текущий уровень заклинаний ();
- ни один из этих показателей не может быть выше 10.



Ночь. Завершение приключений

Когда все игроки решили *отдохнуть* и/или стали *истощенными*, раунд заканчивается.

Конец раунда

До конца раунда каждый игрок должен завершить свой ход, решив *отдохнуть* (что включает в себя сбор жетонов уничтоженных гоблинов, изучение заклиний и завершение исследований храмов) или став *истощенным* (см. «Отдых» на стр. 16). Затем игроки готовятся к следующему раунду.

- Верните **маркер магии** обратно на **первое деление шкалы магии** (маркер возвращается в начало шкалы в конце каждого раунда).
- Переверните все **жетоны спокойных гоблинов (зеленые)** на разломах **агрессивной (красной)** стороной вверх.
- Поместите на каждый пустой разлом (без жетона гоблина) по новому **жетону спокойного (зеленого) гоблина** из запаса.
- Переверните все **карты перемещения** активной стороной вверх.
- Если **маркер первого игрока** лежит  стороной вверх, сбросьте самую правую карту задания в ряд. Сдвиньте оставшиеся карты заданий вправо и поместите в свободное место ряда новую карту задания рубашкой вниз. В начале раунда в ряду всегда должно быть три карты, среди которых обязательно должна быть хотя бы одна каждого типа.
- Передайте **маркер первого игрока** ( стороной вверх) следующему игроку по часовой стрелке.
- Продвиньте **маркер раундов** на следующее деление по карте раундов.



Конец игры

Конец игры наступает после завершения фазы ночи пятого раунда.



Подсчет очков

В конце игры каждый игрок получает победные очки в зависимости от следующих показателей:

- число выполненных заданий;
- число уничтоженных гоблинов (жетонов);
- число изученных заклинаний (уровень заклинаний);
- число найденных легендарных предметов (по 4 победных очка за каждый).

Игрок, набравший больше всех победных очков, побеждает!
В случае ничьей она разрешается следующим образом:

1. Наибольшее число выполненных заданий.
2. Наибольшее число уничтоженных гоблинов.
3. Наивысший уровень заклинаний.
4. Наибольшее число предметов, в том числе легендарных и сокровищ.

Очки			
	Заклинания	Задания	Гоблины
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

Легендарные предметы 4 за каждый

Если ничья сохраняется, оба игрока считаются победителями!



Описание легендарных предметов



Меч используется *ночью* в сражениях с гоблинами. Если у игрока есть герой с мечом и он сражается с гоблином, находясь на разломе, он может потратить любое количество ∇ , чтобы **нанести столько же урона** () гоблину, с которым он сражается. Этот эффект можно разыграть как совместно с полученными , так и отдельно, а также его можно разыграть даже вне вашего хода. *Примечание: если этот герой также экипирован луком и атакует гоблинов с соседней карты королевства, эффект меча не срабатывает.*

Щит используется *ночью*, чтобы лучше защищаться от полученного урона . Для активации его эффекта **не важно, какой из ваших героев экипирован щитом**. Когда вы получаете урон, вместо того чтобы потратить 2 ∇ на защиту от этого урона, вы тратите только 1 ∇ .

Посох используется *ночью* во время *отдыха*, чтобы помочь вам изучить заклинания. Если у игрока есть герой с посохом и он изучает заклинание у обелиска, вы можете потратить любое количество ∇ , чтобы изучить заклинание у этого обелиска, как если бы маркер магии был на столько же продвинут вперед по *шкале магии*. **Не перемещайте сам маркер**. Например, если маркер магии находится на пятом делении, вы можете во время отдыха потратить 3 ∇ , и он будет считаться для вас находящимся на восьмом делении, что позволит вам изучить заклинания более высокого уровня.

Усчарившийся Мрак

Вариант игры



Едва вы успели подумать, что надвигающаяся борьба за Грибное королевство уже не может быть более мрачной, как появился темный дым, покрывший мир, словно туман, и усложнивший ваши приключения. В варианте игры «**Воцарившийся Мрак**» вы встретитесь с новыми испытаниями!

Подготовка игры. Выкладывая карты королевства, используйте их **темные стороны**.

Игровой процесс. В регионы на картах королевства внесены небольшие изменения:

Гоблинские разломы



Когда из разлома появляется новый жетон гоблина, он помещается **агрессивной (красной)** стороной вверх.

Храмы



На **втором делении** шкалы каждого храма изображены **два символа**.

Грибные пещеры



Новые эффекты, добавляющие больше возможностей и действий.

Правила для одиночной игры

«Легенда об избранном»

Легенда об избранном повествует об одном благородном герое, который по воле судьбы оказался единственным, кто способен остановить прислужников зла и вернуть покой в эти земли. И этот герой — вы! Судьба нашего королевства отныне лежит на ваших плечах...



Подготовка к игре

Подготовка к одиночной игре аналогична обычной подготовке, за исключением необходимости перевернуть карту магии стороной «1 игрок» вверх и оставить маркер первого игрока в коробке.

Выберите уровень сложности

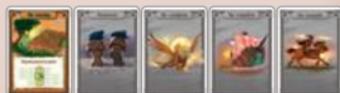
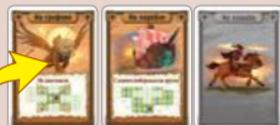
Перед началом игры вам нужно выбрать один из **пяти уровней сложности**, каждый из которых устанавливает количество очков опыта, которое вам **необходимо получить за 5 раундов**, иначе королевство обратится в руины!

Уровни	Победные очки
Крестьянин	40
Спуга	45
Оруженосец	50
Рыцарь	55
Легендарный герой	60

День. Перемещение в одиночной игре

В начале каждого **дня перемешайте 5 карт перемещения** и выложите **2 случайные карты** на стол **рубашкой вниз**. Выберите одну из этих карт. Вы можете передвинуть своего героя выбранным способом либо *бездельничать* (как и в обычной игре). Выбранная карта перемещения переворачивается и больше не используется в этом раунде.

Затем выложите еще одну случайную карту перемещения на стол рубашкой вниз, чтобы у вас снова был выбор из двух карт. Выберите одну карту, передвиньте героя и затем снова выложите новую карту. Выкладывание и выбор карт происходят, **пока вы не перевернете 4 карты перемещения**, после чего наступает **ночь**.



Одиночная игра (продолжение)

Ночь. Приключения

Пока вы не решите *отдохнуть*, вы всегда считаетесь игроком с кубиками. *Шкала магии* и ее влияние на эффекты символов, выпавших на кубиках для каждого **уровня магии**, в *одиночной игре* отличаются.



Эффекты символов на кубиках следующие:

- **Уровень 0** (0 ) — первый  игнорируется. Второй и последующие  наносят **по -1** .
- **Уровень 1** (1 ) — первый  наносит **-1** . Второй  игнорируется. Третий и последующие  наносят **по -1** . Первый  игнорируется. Второй и последующие  дают энергию как обычно.
- **Уровень 2** (2 ) — все  наносят **по -1** . Все  не дают энергию.
- **Уровень 3** (3 ) — все  наносят **по -2** . Все  не дают энергию, а все  наносят **по -1** .

Ночь. Завершение раунда

Самая правая карта задания всегда сбрасывается, а остальные карты всегда сдвигаются вправо независимо от того, выполнил ли игрок задание в этом раунде.



Переворачивая жетоны гоблинов на *агрессивную* (красную) сторону в конце ночи, игрок должен перевернуть только **3 любых выбранных им жетона**.



Конец игры

Если вам удалось набрать **необходимое количество победных очков** по истечении 5 раундов, вы побеждаете в игре! Если же вам не удалось этого сделать, Грибное королевство уничтожено, и вы проигрываете.



Создатели игры

Автор: Скотт Олмс

Художник: Мигель Коимбра

Редакторы: Ричард Э. Эдвардс,

Дилан Д. Филлипс

Развитие игры: Майкл Ко

Дизайнер логотипа: Адам П. Макайвер

Графический дизайнер: Бенджамин Шульман

Почетные продюсеры

Стивен Б. Экман, Роберт Корбетт, Грегг Олмс, Джонатан Уилкерсон, Майк Пол, Колин Макрейви, Джейсон Нойфелд, Роберт Слэк, Юнг-Хун Лим и Мендозен

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Кирилл Войнов

Редактор: Катерина Шевчук

Дизайнер-верстальщик: Екатерина Васильева

Руководитель проекта: Андрей Мательский

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

Символы на кубиках приключений

Во-первых:



Получите урон.* Потеряйте -1 , -2 или -3 на более высоких уровнях магии.

Во-вторых:



Получите энергию.* Получите +1  ИЛИ 0 на более высоких уровнях магии.

В-третьих:



Поклодитесь
Продвиньте маркер магии на 1 деление вперед по шкале магии.

ЛИБО, если уровень магии 3:

Получите урон.* Потеряйте -1 .

Затем в любом порядке:

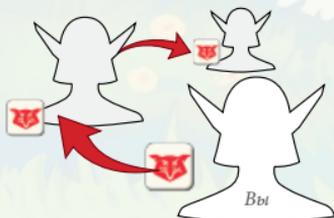


Продвиньтесь в храме
Каждый игрок может продвинуть своего героя по шкале храма, потратив  / .



Атакуйте гоблинов
Каждый игрок может нанести 1  гоблину, с которым в настоящий момент сражается один из его героев.

* Если выпало сразу несколько таких символов, **разыграйте эффект 1 такого кубика**, а остальные передайте следующему игроку в приключении по часовой стрелке (по одному на каждого):



GAMELYN
GAMES

© 2017–2018 Gamelyn Games, LLC, все права защищены. Ни одна из частей этого продукта не может воспроизводиться без разрешения правообладателя. Tiny Epic Quest, TEQ, Gamelyn Games, ITEMeeples и логотип TEQ являются торговыми марками Gamelyn Games, LLC.