

IRONHIDE
GAME STUDIO



1-4



14+



60-90



KINGDOM RUSH

RIFT IN TIME

ПРАВИЛА

Кооперативная игра в жанре Tower Defense
Авторы: Хелана Хоуп, Сен-Фунг Лим и Джесси Райт

Я это биле канит Дикки Брелв Кведат последний ие врате Корюна и вбратио беждолю
мирные начинания. Незаметный даже для самых могущественных волшебников, всемогущий Маг
Времени шпионил за Королевством из-за плаща могущественной магии. Когда последняя из Башен,
которая так умело защищала землю, была разобрана, Маг Времени призвал всю свою магическую
мощь и проделал дыру в самой ткани пространства и времени!

Это началось с небольшого мерцания, которое переросло в зияющую слезу, из которой начали выходить враги
разных веков. Легендарные и легендарные существа возникли из мистического разлома, чтобы вступить в битву, по
мере того как еще больше разломов открывалось по всему миру.

За своими мечами и щитами умные инженеры и маги Королевства поспешили разработать Башни, которые
могли бы противостоять этой новой угрозе, пока не пришло сообщение: «Мы сами обуздали нестабильную
магию пространства-времени!» Используя эту новую силу, Королевство призвало на защиту Героев разных
эпох и сконцентрировало энергию измерений в своих строительных материалах, что позволило их Башням
быть такими же мобильными, как и их противники!

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

1188
различные формы



55
Доски героев



1
дикий кот
миниатюра



55
Карты героев



55
Миниатюры героев



22



66 плитки заклинаний



2200 Специальный герой
плитки способностей



44 ГОД Карты помощников



4444 Карты башни



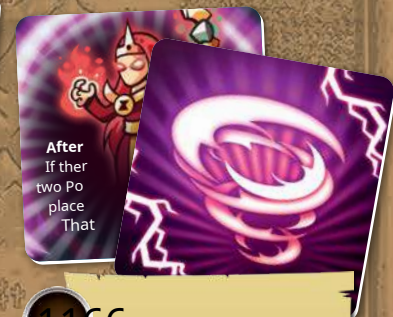
1188 Карточки строительных площадок



9911 Карты портала



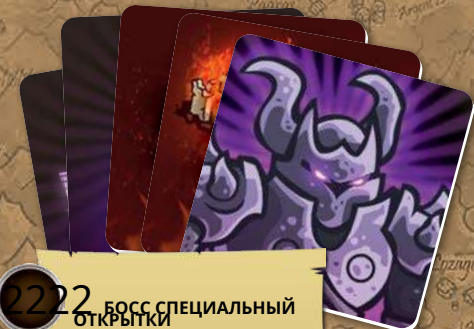
33 ссылка на босса
открытки



1166 портал
штормовые карты



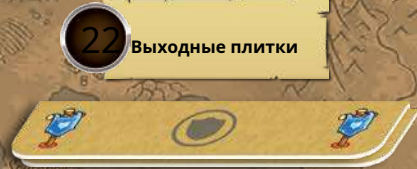
33 Миниатюры боссов



222 босс специальный
открытки



22 порталные плитки



22 Выходные плитки



33 КАРТЫ ПУТЕШЕСТВИЙ



1122 Ордынские подносы

33

1188 Жетоны Сердца



1766 Повреждения плитки в различных формах



44 Год Цвет игрока



66 Жетоны появления



1 КАРТА КОРОЛЕВСТВА



1 Свод правил



1122 Хрустальные жетоны



122 Солдаты



33 листы королевства
карты наклейки



1 сценария обложка лет

ВСТУПЛЕНИЕ

Kingdom Rush в Roblox Town — это сценарий, который вам предстоит пройти, чтобы прекратить всякое сопротивление и заявить, что Царство принадлежит им. Каждый сценарий имеет уникальную настройку с разными врагами, которых нужно победить, и разными целями, которые необходимо выполнить.

Как герои, вы победите, выполнив миссию, описанную в каждом сценарии. Вся информация о каждом сценарии описана в «буклете сценария».

Этот свод правил поможет вам изучить основы игры, которые вам понадобятся для прохождения первого сценария. По мере развития кампании будут вводиться новые правила, которые будут объяснены в буклете сценария. В приложении на странице 21 есть указатель на тот случай, если вам понадобится найти эти правила.

Каждый сценарий разыгрывается и выигрывается или проигрывается по-разному, но общий игровой процесс объясняется ниже.

НАСТРОЙКА ИГРЫ

Инструкции по настройке игры находятся в начале буклета сценария.

Чтобы настроить игру, выберите сценарий и следуйте инструкциям по настройке, приведенным в буклете сценария. В каждом сценарии вы сформируете общий запас башен и плиток повреждений.

ОБЗОР ИГРЫ

В Kingdom Rush орды врагов выходят из странных порталов и стремятся уничтожить королевство. Враги появятся по краям карты и будут двигаться по пути к Королевству. С вашим героем и башнями вы и ваши товарищи по команде должны защищать Королевство, уничтожая врагов, прежде чем они достигнут его, и закрывая каждый из порталов по мере их появления. Каждый сценарий имеет разные условия окончания игры или выигрыша, каждый разыгрывается в течение нескольких раундов, пока сценарий не закончится, как описано в буклете «Сценарий». В каждом раунде вы пройдете шесть фаз в следующем порядке.

ФАЗА 1: ПОРОЖДЕНИЕ НОВЫХ ОРД

Вы всегда будете сражаться с вражескими ордами, которые будут появляться в начале каждого раунда. Новые Орды добавляются в лотки и помещаются на Путь.

ФАЗА 2: ИГРАТЬ БАШНЮ И ГЕРОЙ КАРТЫ

Вы будете сражаться с ордами, используя свои башни и героев. Большинство ваших действий будет происходить в этой фазе, в которой вы все можете играть одновременно. Вы будете играть в новые Башни из своей руки или передавать их друг другу, чтобы улучшать их. Башни будут наносить урон в виде плиток урона или солдат, в зависимости от их способностей и расположения на Пути. Каждый активируется при игре на машине Героя, которая имеет уникальный набор способностей, позволяющих

чтобы победить Орды. В большинстве сценариев есть специальные плитки портала, которые могут составить ваш путь к победе. Однако некоторые из них могут содержать могущественных боссов, которых вы должны победить.

ФАЗА 3: УНИЧТОЖАЙТЕ ЛОТКИ ДЛЯ ОРДЫ

После того, как вы выполните все свои действия, любые лотки Орды, которые закрыли всех своих врагов, будут уничтожены, но любые Герои на этих лотках также получают урон. Когда подносы Орды будут уничтожены, вы заработаете кристаллы, которые можно потратить на покупку новых башен позже в раунде.

ЭТАП 4: ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПОДНОСЫ ДЛЯ ОРДЫ

Все оставшиеся подносы Орды двинутся к выходу с тропы. Подносы с героями или солдатами не будут двигаться, но повредят все на них. Если поднос когда-либо достигнет Выхода, само Королевство подвергнется нападению. Если Королевство будет разрушено, вы проиграете!

ЭТАП 5: ПОДНИМАЙТЕ БАШНЮ И КАРТЫ ГЕРОЕВ

Верните все свои карты в руку, готовые к следующему раунду.

ЭТАП 6: РАСХОДИТЬ КРИСТАЛЛЫ

Потратьте свои кристаллы на покупку новых башен. Кристаллы - это общий ресурс, поэтому вы должны вместе решить, какие Башни покупать и кто должен взять недавно купленные карты в свои руки в следующем раунде.

СОСТОЯНИЕ ПОБЕДЫ

Вы выиграете в конце раунда, в котором вы выполнили условия победы, как описано в буклете сценария.

УСЛОВИЯ ПОТЕРЯ

Игроки немедленно проигрывают игру, если все жетоны Сердца рядом с плиткой выхода были удалены.

Игроки немедленно проигрывают игру, если любая карта портала или миниатюра Босса попадает в М.



ДЕТАЛИ ИГРЫ

ФАЗА 1: ПОРОЖДЕНИЕ НОВЫХ ОРД

Начиная со стека возрождения, которому был назначен жетон появления с наименьшим номером, переверните верхнюю карту Орды из каждого стека возрождения лицевой стороной вверх.



ПРИМЕЧАНИЕ

Пропустить фазу 1 в первом раунде игры

Поместите каждую карту Орды в пустой лоток Орды и поместите ее на поле Пути прямо перед стопкой порождения, из которой она была взята.

У каждой карты Орды есть фиолетовая линия по краю. Сориентируйте лоток Орды так, чтобы эта линия была параллельна ближайшему выходу.

Если место занято, поместите Орду на первое пустое место между стеком возрождения и выходом. Это может привести к Орда достигает выхода, когда появляется, если вы не оставили для него достаточно места!

Герои на клетках Пути не препятствуют появлению Орды. Если Герой занимает ячейку, на которую должен быть помещен лоток Орды, Герой перемещается на 1 ячейку в соседнее пустое пространство или Строительную площадку. Если такого места нет, верните Героя на доску игрока. Затем поместите Орду на место, где находился Герой.

ФАЗА 2: ИГРАТЬ БАШНЮ И КАРТЫ ГЕРОЕВ



Если в начале этой фазы ваш герой не в игре, поскольку он был нокаутирован в прошлом раунде, вы можете

Восстановите их. Для этого установите максимальное здоровье своего Героя и встаньте миниатюрным. Поместите карту своего Героя на доску игрока. Вы не можете двигаться или выполнять какие-либо действия со своим героем в этом раунде! Не обновляйте истощенные способности Героя!

Вы все можете предпринять столько действий на этой фазе, сколько захотите, при условии, что у вас есть для этого карты. Вы можете действовать одновременно или действовать в любом порядке. Вы должны выполнить все этапы действия, прежде чем выполнять другое.

ВЫ МОЖЕТЕ СДЕЛАТЬ ЛЮБЫЕ ИЗ СЛЕДУЮЩИХ ДЕЙСТВИЙ:

- Играть в карты Башни
- Карты Pass Tower
- Разыграть карту героя

АНАТОМИЯ БАШНЕЙ КАРТЫ



AA Название башни

BB Уровень башни

CC Тип урона наносит башня (физический



, магия



, или правда



DD Количество и форма плиток повреждений

EE Стрелки диапазона



ИГРАТЬ КАРТЫ БАШНИ

Чтобы разыграть карту Башни, возьмите ее из руки и поместите на строительную площадку, цвет которой соответствует цвету вашего игрока.

Башни не могут быть размещены на Строительной площадке, занятой Героем, другой Башней (за исключением Солдатских Башен) или на Строительной площадке другого игрока.

У каждой Башни есть одна или несколько атак, обозначенных плитками урона, показанными на карте. Сразу после постройки Башни вы можете выполнить ее атаку один раз. Каждая башня показывает стрелки дальности атаки и форму наносимого ею урона. Ориентация вашей карты Башни определяет направление, в котором она стреляет, и ориентацию плиток урона.

СТРЕЛКИ ДИАПАЗОНА АА: стрелки указывают, как далеко и в каком направлении (-ах) Башня будет стрелять. Больше стрелок означает, что атака более гибкая и может быть нацелена на большее количество Пространства пути.

ЗНАЧКИ СТРЕЛКИ ДИАПАЗОНА

ИМЕЯ В ВИДУ



НЕПОСРЕДСТВЕННЫЙ: эта атака может быть нацелена на область Пути, непосредственно прилегающую к Башне в направлении стрелки.



УГОЛ: эта атака может быть нацелена на пространство Пути, прилегающее по диагонали к этой Башне в направлении стрелки.



КОСВЕННО: каждая дополнительная стрелка на карте увеличивает дальность атаки на одно деление дальше по прямой от Башни.



ИДЕАЛЬНО: эта атака может быть нацелена на любое пространство пути на карте.



Башни адептов и снайперов могут атаковать места **АА** или же **ВВ**.



В ВИДЫ АТАКИ И ЗАЩИТЫ: Атака типы обозначаются значками и цветами стрелок, указывающими, каких врагов может охватить атака. Типы защиты врагов также обозначаются значками, которые указывают, какие атаки врагу нельзя прикрывать.

АТАКА ИКОНА

ТИП АТАКИ



ФИЗИЧЕСКАЯ АТАКА: Диапазон
Стрелки красные.



МАГИЧЕСКАЯ АТАКА: Диапазон
Стрелки синие.



ИСТИННЫЙ ПОВРЕЖДЕНИЕ: Может прикрывать
Враги с физической и
магической защитой. Стрелки
диапазона фиолетовые.

ЗАЩИТА ИКОНА

ТИП ЗАЩИТЫ



ФИЗИЧЕСКОЕ СОПРОТИВЛЕНИЕ:
Невозможно прикрывать физическими
атаками башен, солдат,
или способности героя.



МАГИЧЕСКОЕ СОПРОТИВЛЕНИЕ:
Невозможно прикрывать магическими
атаками из башен, солдат,
или способности героя.



СМЕРТЕЛЬНО
Могут быть покрыты только
плитками урона, но не солдатами.
или Герои.

АТАКА ПОВРЕЖДЕННОЙ ПЛИТКОЙ: Когда

При атаке конкретный тайл урона Башни помещается на выбранный поднос Орды. Вы должны поместить плитку урона на поднос Орды в ориентации, изображенной на карте Башни, с использованием квадратов сетки. Вы не можете вращать или переворачивать плитку урона, если у атаки нет значка свободной манипуляции.



БЕСПЛАТНАЯ МАНИПУЛЯЦИЯ: Вы можете вращать и переворачивать плитки урона, выпущенные в результате атаки с помощью этого значка, по своему желанию.

Тайлы повреждений не могут перекрывать другие тайлы повреждений, солдат или героев и должны быть размещены в пределах одного лотка Орды.

У врагов на подносе Орды может быть тип защиты, обозначенный значком. Если какой-либо тип защиты врага означает, что он не может быть покрыт плиткой урона определенного типа, тогда этот тип плитки не может быть помещен на этого врага.

ПРИМЕЧАНИЕ- Чтобы уничтожить поднос Орды, вы должны накрыть ВСЕХ врагов, изображенных на нем.

Если у атаки есть несколько стрелок дальности и несколько плиток урона, каждая клетка урона может быть размещена на одной или разных ордах, если все целевые орды находятся в пределах досягаемости.

Исключением является любая Башня, которая показывает плитки урона со знаком «+», связывающим их, они должны быть размещены на одной и той же Орде в пределах дальности атаки.



Пул тайлов повреждений не считается ограниченным. В редком случае, когда у вас заканчиваются плитки повреждений нужного типа, вам разрешается использовать плитку другого типа той же формы или воссоздать необходимую форму из более мелких плиток.

СОЛДАТСКИЕ БАШНИ

Некоторые башни, такие как Башня ополчения 1-го уровня, будут генерировать персонажей-солдат, а не использовать плитки урона. Когда вы размещаете Башню типа Солдат, возьмите из общего запаса столько персонажей-солдат, сколько показано на карте, и поместите их на подносы Орды в пределах досягаемости.

Солдаты могут быть размещены в любом месте лотка Орды, покрывая каждый по одному квадрату, если это разрешено типом атаки. Они не могут находиться на том же квадрате, что и существующий тайл урона, другой солдат или герой.

Солдат нельзя размещать на пустых клетках лотка Орды. Если для солдата в Орде нет законного размещения, то эти подданные не размещаются (неиспользованные солдаты теряются).

У солдат есть здоровье 1, поэтому при повреждении они возвращаются в общий запас.

Солдаты не только атакуют врагов, но и препятствуют продвижению лотка Орды, на котором они находятся, и могут иметь решающее значение для замедления бега!

Пул солдат ограничен. Если все солдаты уже на лотках Орды, вы не можете разместить больше. Вам разрешено переместить солдат, которые уже находятся на подносе Орды, в Орду в пределах досягаемости Солдатской башни, которую вы только что разместили.

Солдатские башни также позволяют разместить дополнительную башню на строительной площадке. Обычно вы можете разместить только 1 башню на каждой строительной площадке, которой вы владеете. Тем не менее, Солдатская Башня может быть размещена на вершине другой одиночной Башни или одиночная Башня может быть помещена на нее. Это позволяет вам иметь до 2 башен на строительной площадке, если хотя бы одна из них является солдатской башней. Это может сделать только владелец строительной площадки.

Хелана строит Башню лучников, чтобы справиться с подносом Орды. Стрелки дальности позволяют ей атаковать поднос Орды, непосредственно примыкающий к Башне, и помещать указанный тайл урона на этот поднос Орды. Поскольку на Башне лучника нет значка бесплатных манипуляций, она плитка урона Вульфам. Она 1 Вульф и 1 или 2 гоблина, вертикальный ори ущерб до



AA



BB



Дэвид уже построил Башню Ополчения, но, поскольку это Башня Солдата, он может сыграть в новую Башню Стрелка. наверху и атакуйте новой Башней как обычно.

ПОРТАЛЬНЫЕ КАРТЫ



В большинстве сценариев, чтобы выиграть игру, вы должны уничтожить все карты порталов, если иное не указано в буклете сценария. Порталы - мощные источники магии и энергии времени, поэтому атака на них может привести к потере Башни во времени. Количество карт портала

отличается в каждом сценарии.

В центральном квадрате каждой карты портала написан номер уровня Башни. Эта площадь **не может быть покрыт плиткой урона или солдатами**. Центральный квадрат карты портала всегда должен быть виден, поскольку он показывает ограничение того, какой уровень Башен может атаковать карту портала. Башня должна быть того же уровня или выше, что и число, написанное на центральной площади Портала, чтобы иметь возможность атаковать этот Портал.

Если вы атакуете карту портала башней, поместите плитку повреждений, как описано выше, а затем немедленно переверните карту башни лицевой стороной вниз. В конце фазы 5 все башни, лежащие лицевой стороной вниз, будут возвращены в запас.

Даже если на карту портала помещена только одна из атак из Башни, которая производит несколько атак, эта Башня переворачивается лицевой стороной вниз после размещения всех плиток урона для этой атаки.

Башня не обязана нацеливаться на карту портала, если у нее есть другие возможные цели. Если карта портала является единственной допустимой целью, вы должны использовать всю атаку на эту карту портала, вы не можете отказаться от атаки.

Исключение: Если все враги на карте портала уже закрыты, плитку повреждений не нужно размещать на пустых клетках портала, и поэтому Башня не переворачивается лицевой стороной вниз.

Герои могут перемещаться через карты портала, но никогда не могут закончить свое движение на карте портала и не могут атаковать карты портала. Ни один тайл урона, созданный Героем, не может быть помещен на портал.

Карты порталов перемещаются, как и любой другой лоток Орды, но если одна когда-либо достигнет выхода, вы немедленно проиграете!

ПРОХОДНЫЕ КАРТЫ БАШН

Если у вас есть карты Башен, которые вы не хотели строить в этом раунде, вы можете передать их любому другому игроку.

Когда вы передаете карту Башни, вы должны сначала улучшить ее на один уровень. Для этого возьмите карту Башни того же типа из общего запаса, которая на 1 уровень выше, и поместите эту Башню лицевой стороной вниз во входящий слот Башен на планшете Героя игрока, которому вы ее отдаете. Затем поместите карту Башни из руки обратно в общий запас в соответствующем месте.



ПРИМЕЧАНИЕ- Это единственный способ обновить ваши Башни, так что проходите пораньше и проходите почаще!

Предложение Башни ограничено. Если карта Башни, необходимая для улучшения Башни, в настоящее время отсутствует в запасе, вы не можете обновить Башню. Вместо этого вы должны разместить башню, мимо которой вы проезжаете **лицом вниз** в слоте входящих башен на Доске Героев игрока, которому вы его отдаете.

Максимальный уровень Башни зависит от сценария, в котором вы играете.

АНАТОМИЯ



- AA** Базовая атака героя
- BB** Два слота для Героя
специальные возможности
- CC** Слот для карты Героя
- DD** Имя героя
- EE** Очки здоровья героя
- FF** Очки движения героя
- GG** Слот для входящих башни
- HH** Последовательность поворота
- II** Особые значки и герой
Навыки и умения
- JJ** Стартовая башня героя
наборы

ИГРАТЬ СВОЕЙ КАРТОЙ ГЕРОЯ

Вы кладете свою карту Героя на доску Героя, чтобы активировать своего Героя.

Помнить: Если ваш Герой регенерировал в начале этого раунда, вы не можете активировать его, так как ваша карта уже находится на вашем поле Героя.

Когда ваш Герой станет активным, вы можете переместить миниатюру Героя и выполнить действие. Вы можете делать это в любом порядке.

AA ПЕРЕМЕЩАЙТЕ МИНИАТЮРУ ГЕРОЯ

- Герои могут перемещаться на одно деление за каждую точку перемещения, указанную на их поле Героя. Герой, который перестает двигаться, чтобы выполнить действие (см. Ниже), не может быть перемещен снова в этом раунде.
- Герои могут двигаться как по диагонали, так и по диагонали. Герои по Пути могут двигаться,

через Строительные площадки, через места, занятые Ордами, и через пустые места. Они не могут уйти с карты и не могут закончить свое движение на карте Башни.

- Герои могут перемещаться через портал, но никогда не могут закончить свое движение на карте портала.
- Если миниатюра Героя находится на вашем планшете игрока, первое очко движения должно быть потрачено, чтобы поместить Героя на путь рядом с Выходом.
- Атаки или способности вашего героя могут иметь стрелки дальности, поэтому важно направление ваших миниатюрных лиц, поскольку оно определяет, на какие области могут нацеливаться такие способности. Выберите направление лица вашего героя после движения.

Герой, закончивший свое движение на подносе Орды, вступит в бой. Поместите свою миниатюру на поднос Орды так, чтобы она покрывала своим основанием площадь сетки 2x2. Если у Героя нет места для легального размещения на этом лотке Орды, он не может закончить свое движение на этом лотке.

Когда вы вступаете в бой, вы используете Героя для прямой атаки врагов. Миниатюры героев считаются типом атаки с истинным уроном, поэтому их можно разместить поверх врагов, устойчивых к магии и физическому урону (но не на смертоносных врагов), чтобы атаковать их.

● ВВ ВЫПОЛНЯТЬ ОДНО ДЕЙСТВИЕ

У каждого героя есть базовая атака и ряд особых способностей. Герои не могут атаковать плитки портала. В качестве действия ваш Герой может выполнить базовую атаку, использовать особую способность или Восстановиться.

ОСНОВНАЯ АТАКА:

У вашего героя будет один из двух типов базовой атаки, которые будут размещать плитки урона так же, как и башни. У каждого героя есть свой набор плиток.

 **Атаки ближнего боя** (без стрелок дальности) может быть помещен только на поднос Орды, на котором занят ваш Герой. Они не могут перекрывать другие плитки урона, солдат или героев и должны быть размещены в пределах одного лотка Орды.



● **Дальние атаки** (со стрелками дальности) работают точно так же, как атаки Башни, и следуют правилам размещения, описанным выше. Герой не может использовать дальние атаки для нацеливания на поднос Орды, на котором он сражается.



ОСОБАЯ СПОСОБНОСТЬ:

У всех героев есть уникальные особые способности с мощными эффектами, и каждый представлен плиткой с кратким описанием. В случае возникновения вопросов, ознакомьтесь с полным описанием способностей Героя на странице 22.

Вы можете использовать особую способность, только если она открыта. После того, как вы использовали особую способность, переверните ее лицевой стороной вниз. Используемые специальные способности переворачиваются лицевой стороной вверх, когда вы используете действие для восстановления.

СПОСОБНОСТИ ГЕРОЯ:

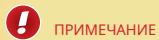
Есть два типа способностей Героя: мгновенные и постоянные.

● **Мгновенные способности** обычно наносят урон врагам.

● **Текущие способности** активны до конца раунда и могут вступить в силу во время любой из фаз, как объяснено на тайле.

● **Защитные способности**  являются одним из типов постоянной способность, которая делает целевых Героев невосприимчивыми к повреждениям всех типов (включая движение Орды, разрушение Орды, эффекты мертвого глаза и босса) до конца раунда. Защита не распространяется на солдат. Внимательно прочтите плитку способности, чтобы узнать, каким героям она обеспечивает защиту.

ВОССТАНАВЛИВАТЬСЯ: Выполнив это действие, переместите жетон Сердца на поле Героя обратно на максимальное количество здоровья и переверните все плитки своих особых способностей лицевой стороной вверх.



ПРИМЕЧАНИЕ

ПОВРЕЖДЕНИЕ ГЕРОЕВ: Герои могут быть повреждены разными способами, в том числе оказавшись на подносе побежденных в Фазе 3. Когда ваш Герой получает урон, перемещайте жетон сердца влево один раз за каждый полученный урон. Если здоровье вашего Героя когда-либо достигнет 0, Герой нокаутирован и должен восстановиться в начале следующего раунда. Немедленно удалите миниатюру своего Героя из игры и положите ее на свою доску Героя набок.



На рисунке 1 Аллерия начинается на пространстве Пути. **АА**. Она хочет присоединиться к Игнису на подносе Орды. **ВВ**. Она перемещается на две клетки. Сначала по диагонали к Строительной площадке с башней Адепта, а затем перпендикулярно, чтобы взаимодействовать с лотком Орды **66**.

На рисунке 2 мы видим, что Адлерия только что победила двух врагов, накрыв их своей фигуркой Героя на подносе. **66**. Затем Аллерия решает провести базовую атаку, кладя плитку урона на соседний лоток Орды. **СС**, победив там двух оставшихся врагов. Обе Орды подносы **66** а также **СС** уничтожены, но Игнис и Аллерия получают по 1 повреждению каждый, поскольку они находятся на уничтоженном подносе Орды.

ФАЗА 3: УНИЧТОЖЕНИЕ ПОДДОНОВ ДЛЯ ОРДЫ

Этот этап выполняется в следующем порядке:

- 11 УНИЧТОЖАЙТЕ ПОЛНОСТЬЮ ЗАКРЫТЫЕ ЛОТКИ ДЛЯ ОРДЫ И СОБИРАЙТЕ КРИСТАЛЛЫ:

Если все враги на лотке Орды были покрыты плитками урона, солдатами или героями, удалите этот лоток Орды из игры.

Верните все плитки урона и солдат в соответствующие припасы.

Достаньте карту из лотка и переверните; за каждый значок кристалла на обратной стороне карты поместите один жетон кристалла рядом с выходом в свой запас. Уберите карту Орды из игры.

- 22 ГЕРОЯ ПОВРЕЖДЕНИЯ:

Если миниатюра вашего Героя стояла на подносе Орды, когда была уничтожена, Герой получает 1 повреждение. Миниатюра Героя остается на месте пути, с которого был удален поднос Орды.

- 33 ПРОВЕРИТЬ ПОРТАЛЫ:

Если вы уничтожили карту портала, проверьте буклет сценария, в нем указано, как m порталов включены в состав Орды. Если вы уничтожили последний портал, это будет последний раунд в g. Завершите все оставшиеся фазы раунда. В конце раунда, если Королевство не будет разрушено, вы выиграете!

ФАЗА 4: ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЛОТКОВ ДЛЯ ОРДЫ

Подносы Орды попытаются двинуться к Выходу, если смогут. Перед перемещением подноса Орды проверьте наличие видимых значков способностей (см. Ниже).

! ПРИМЕЧАНИЕ- Тайлы портала и босса также **Ли** перемещают подносы Орды в этой фазе, и если они **достигнув выхода, вы сразу проигрываете!**

- 1 Прежде чем перемещать поднос Орды, проверьте, нет ли видимые значки способностей, такие как:

Лечить , **Скорость** , или же **Мертвый взгляд** .

ВРАГ

ЭФФЕКТ



ау с любым числом заставит вас все плитки урона Орда до этого

движется. **Сделайте это перед проверкой любых других значков.**



Поднос Орды с любым количеством **Скорость** значки будут пытаться дважды переместиться по пути в этот ход.



После перемещения поднос Орды с любым количеством **Мертвый взгляд** значки будут наносить 1 повреждение каждому герою на соседней клетке до его новой позиции на Пути.

22 Начиная с подноса Орды, ближайшего к Выходу, за которым следует следующий ближайший, двигаясь к точкам появления, двигайте каждую Орду на следующую клетку на Пути, сохраняя ее исходную ориентацию, т.е. фиолетовая линия всегда будет оставаться параллельной Выходу.

● Поднос Орды с солдатами или героями не перемещается. Каждый Солдат или Герой получает 1 повреждение.

! ПРИМЕЧАНИЕ—Когда солдаты будут повреждены, верните их в общий запас.

● Если лоток Орды имеет скорость, он пытается двинуться дважды. Солдаты блокируют только первое движение. Герои блокируют оба движения, но получают 2 повреждения. Если первое повреждение побеждает Героя, они немедленно удаляются и не блокируют второе движение.

● Если лоток Орды перемещается на ячейку Пути, на которой в данный момент находится Герой, поместите Героя на любую соседнюю пустую строительную площадку или ячейку Пути без лотка Орды. Если нет пустых мест, Герой возвращается на доску своего игрока.

● Иногда лоток Орды не может переместиться на заданное место пути, потому что это пространство занято другим лотком Орды. В этом случае Орда, которая движется, обходит эту область пути и переходит на следующую доступную область пути к Выходу. Таким образом можно обойти несколько других лотков Орды. Это может привести к сбеганию подносов Орды!

● В некоторых сценариях будут разветвленные пути. При выборе орды двигаться дальше; сначала переместите все Орды с участка пути с наименьшим номером жетона появления, затем продолжайте движение по порядку, пока все Орды не попытаются переместиться.

33 Если поднос Орды достиг выхода, считать враги, которые не были покрыты тайлами урона на этом лотке; за каждого видимого врага удалите по одному жетону Сердца из запаса Королевства рядом с плиткой выхода. Если все сердца когда-либо будут удалены, Королевство будет захвачено, и вы проиграете!

ЗОВ ПРИРОДЫ



В Королевства Сердце жетоны повторил представил своих защитников.

Если все они когда-либо будут побеждены, Королевство будет захвачено, и вы проиграете! Иногда можно позволить Орде или двум вбежать в Королевство. Только не позволяйте ему выходить за пределы!

44 ГОД Сбросьте все сбежавшие карты Орды, если Королевство выжило, переверните карты Орды и заработайте кристаллы, как описано выше.

На этой диаграмме показан порядок, в котором каждая ячейка будет активирована, если в каждой ячейке карты есть орда:





Картина 1 показывает ситуацию в начале фазы 3. На Пути есть три подноса Орды. Все враги на подносе **АА** полностью покрыты. Лоток разрушен и удален из Пути. Малик и 2 солдата получают по 1 повреждению каждый, солдаты возвращаются в запас, а Малик пока остается на месте.

Лотки **ББ** а также **СС** не уничтожаются, поэтому они пытаются двигаться (фаза 4).

На фото 2 поднос Орды **ББ** уже переместился на одну клетку пути. Малик необходимо переместиться, и игрок, управляющий им, выбирает соседнюю точку пути, чтобы переместиться.

Так как есть непокрытый значок скорости на подносе Орды **ББ** а на подносе нет ни солдат, ни героев; он движется во второй раз. Это означает, что он достигает Выхода и наносит Королевству 5 повреждений, один за

каждый раскрытый враг. К счастью, в Королевстве еще осталось 2 червы, так что игроки еще не проиграют!

На рисунке 3 показан поднос Орды. **СС** не двинулся, поскольку Магнус и 3 солдата были на этом подносе. Все **✓** были покрыты, поэтому способность не использовалась. Магнус и все солдаты получают 1 повреждение, потому что они остановили движение подноса. Все солдаты возвращаются в запас. Здоровье Магнуса упало до нуля, поэтому он потерял сознание. Его миниатюра помещается на его поле Героя сбоку. Магнус должен регенерировать в начале следующего раунда.

ФАЗА 5: ПОДБОРНАЯ БАШНЯ И КАРТЫ ГЕРОЕВ

- Соберите все карты Башен, которые вы построили на своих Строительных площадках.
- Поднимите все улучшенные башни из вашего входящего слота башен, которые были переданы вам другими игроками.
- Возьмите карту Героя. Нет ограничения по руке.

! ПРИМЕЧАНИЕ- если какие-либо башни на строительных площадках лежат лицевой стороной вниз, верните их в запас, так как они были разрушены в этом ходу.

ФАЗА 6: РАСХОДИТЬ КРИСТАЛЛЫ

Вы совместно решите, какие карты Башни покупать и какие игроки их получают. Заработанные вами жетоны кристаллов принадлежат вам всем - ни у одного заработанного кристалла нет единственного владельца.

● Команда может потратить 2 кристалла, чтобы взять карту Башни 1-го уровня из общего запаса. Выберите игрока, который положит его ему в руку.

● Команда может потратить 3 кристалла, чтобы взять карту Башни 2-го уровня из общего запаса. Выберите игрока, который вложит его в руку.

Вы можете потратить столько кристаллов, сколько вам нужно, чтобы купить столько башен, сколько вы можете себе позволить, и их можно отдать любому игроку.

Хрустальный бассейн ограничен. Если в запасе больше нет кристаллов, вы не сможете заработать больше кристаллов, пока не потратите часть из них.

ПОБЕДА В КОНЦЕ РАУНДА

Вы выиграете в конце раунда, в котором вы выполнили условия победы, как описано в буклете сценария. Хотя есть много способов проиграть сценарий, есть только один способ выиграть, и вы выиграете только в конце заверченного раунда.

СОЛЬНЫЙ РЕЖИМ

В кампании можно играть в одиночку. Подготовьте сценарий, следуя инструкциям по настройке в буклете сценария. Выберите настройку сложности и соответственно подготовьте стартовые ресурсы.

В соло-режиме есть три изменения правил:

1 ОГРАНИЧЕНИЯ ПО РАЗМЕЩЕНИЮ БАШНИ

На выбор всегда доступны три разных цвета Строительной площадки; в начале каждого хода вы должны выбрать один цвет, который будет исключен из ваших доступных Строительных площадок. Все строительные площадки этого цвета недоступны для строительства Башен в этот ход. В противном случае они функционируют нормально.

- Вы всегда можете использовать «универсальные» строительные площадки (доступные в некоторых сценариях).
- Вы не можете выбрать один и тот же цвет, чтобы исключить несколько витков подряд.

2 СКАМЬЯ ГЕРОЯ

В одиночном режиме вы играете за одного из героев, которого называют вашим «главным героем». Помимо вашего главного героя, подготовьте скамейку из трех других героев. Каждый из Героев Скамейки может участвовать в игре в течение одного раунда, после чего он удаляется из игры. Во время этого раунда вы можете активировать Героя скамейки в дополнение к своему Главному герою, разместив его миниатюру в любом месте на доске и выполнить Герой**базовая атака**. В конце раунда удалите Героя Скамейки из игры. Вы не сможете снова вызвать этого Героя до конца игры. Любые плитки повреждений, произведенные Героем скамейки, остаются в игре до тех пор, пока Орда, на которую они напали, не будет уничтожена.

3 ВОЗНОВЛЕНИЕ БАШН

При улучшении Башни в одиночной игре поместите ее обратно в запас Башни и возьмите Башню того же типа на один уровень выше. Затем поместите его лицевой стороной вниз в входящий слот Башен.

! ПРИМЕЧАНИЕ- В одиночном режиме Герои со способностями ближнего боя намного сильнее, чем те, у кого есть способности дальнего боя. Мы настоятельно рекомендуем выбрать одного из этих Героев (Малика, Игнуса или Лилит) в качестве главного героя.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Это приложение может содержать спойлеры из кампании и должно использоваться только для справки.

СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

Соседний - Смежный используется при ссылке на любой компонент, который находится по диагонали или по диагонали рядом с чем-либо еще.

Башня для стрельбы из лука - Эти башни имеют лучшую дальность и более точные атаки, чем другие башни. В их число входят Лучник (Уровень 1), Стрелки (Уровень 2), Снайпер (Уровень 3), Убежище следопытов (Уровень 4) и Гарнизон мушкетеров (Уровень 4).

Атака - Акт размещения плиток урона на врагах в результате размещения Башни, Заклинаний или действий Героя.

Большой - Большие враги занимают квадрат 2x2. Если Орда с Большим врагом на ней достигает Королевства, и если хотя бы 1 квадрат Большого врага не покрыт тайлом Повреждений, Королевство теряет 4 Сердца.

Босс - Особый противник, который появится в определенных сценариях. Все правила босса объясняются в соответствующем сценарии.

Строительная площадка - Пространство вокруг Пути, на котором можно построить Башню. Они могут быть окрашены в цвет под конкретного игрока или в белый цвет.

Пушечная башня - Эти башни размещают несколько плиток урона при атаке. К ним относятся Бомбардировка (Уровень 1), Артиллерия (Уровень 2), Гаубица (Уровень 3), Большая Берта 500 мм (Уровень 4) и Башня Тесла (Уровень 4).

Кристалл - Общий ресурс, получаемый при уничтожении Орды, хранится рядом с Выходом в вашем запасе. Кристаллы можно потратить на покупку новых Башен для любого игрока. Игра ограничена 12 кристаллами, если у вас когда-либо будут все 12 кристаллов в вашем запасе, вы не сможете получить больше, пока не потратите некоторые из них в фазе 6.

Плитки повреждений - Набор размеров и форм плитки, которые представляют урон, нанесенный

Башни, заклинания и герои. Их кладут на подносы Орды, чтобы прикрыть врагов. У каждого типа Башни есть набор плиток повреждений со специальной графикой, соответствующей этой Башне. Этот набор включает в себя все формы, которые могут создавать типы Башен. У каждого героя также есть набор плиток урона со специальной графикой, которая соответствует размеру и форме, необходимым для их способностей.

Типы повреждений - Урон может быть физическим, магическим или истинным (что не считается ни тем, ни другим). Каждый тип урона может быть нанесен только противникам, у которых нет этого типа защиты.

Смертельные враги - Этих врагов можно покрыть только плитками урона, но не героями или солдатами.

Мертвый глаз - После перемещения подноса Орды с любым количеством видимых значков мертвого глаза нанесите 1 повреждение каждому герою на клетке рядом с его новым положением на пути.

Враг - Имя, используемое для каждого изображения врага на карте или подносе Орды. Каждый враг может быть разным, и к нему нужно относиться отдельно. Враги входят в состав Орды.

Вовлечение - Когда Герой заканчивает свой ход на подносе Орды, его фигура может покрывать орды. Это считается «взаимодействием» с этой Ордой.

Выход - Конец Пути, который представляет собой ближайшее к Королевству пространство, это цель Орды.

Летающий - Значок "Летающий" представляет собой линию 1x2. Он находится в красной коробке и не может быть закрыт. Его не нужно прикрывать, чтобы уничтожить Орду.

Примечание: Когда появляется летающая орда, убедитесь, что она помещена в пластиковый лоток Орды. Если все подносы Орды используются, возьмите Орду из подноса Орды, чтобы вы могли поместить туда летающую Орду.

Когда Летающая Орда активируется, **прежде чем проверить любой из значков Орды**, удалите с него всех солдат, и все герои на нем должны переместиться в соседнее незанятое пространство. Затем Орда активируется как обычно.

Когда Летающая Орда движется, если в пространстве есть другая Орда, в которую она должна войти, **вместо того, чтобы перепрыгивать через эту Орду, он движется поверх нее**. Это может означать, что Летающие Орды прекращают свое движение поверх другой Орды. Когда

в этом случае игроки не будут атаковать Особен Орду под Летающей Ордой.

Когда активируется стек Орды, сначала активируется Орда наверху стека, затем - под ним, и так далее, пока вы не достигнете нижней части стека.

Разветвленный путь - Некоторые пути разветвляются. Когда Орды продвигаются вперед, продвиньте вперед тех, кто находится на развилке, с которой связан жетон появления с наименьшим номером. Затем продолжайте продвигать Орды на другой развилке в порядке от ближайшего к Королевству к самому дальнему.

Призрак - Значок призрака занимает линию квадратов размером 1x3. Эта область не может быть покрыта героями, солдатами или плитками урона, и ее не нужно закрывать, чтобы уничтожить карту Орды.

Сценарии, в которых есть призраки, потребуют от вас перетасовать 6 карт призраков (на которых есть значок призрака и 2 кристалла на рубашке орды), чтобы создать колоду призраков. Его следует держать сбоку от игровой площадки.

Когда Орда со значком Призрака уничтожается, все Герои на ней, помимо получения повреждений, должны переместиться в соседнее пустое пространство (если его нет, они возвращаются на доску Героя своего владельца). Затем вытяните верхнюю карту из колоды Призраков и создайте ее в пространстве, в котором находилась уничтоженная Орда Призраков. Обратите внимание, что Орды со значком Призрака на них не имеют кристаллов на обратной стороне карты, поэтому команда не получает кристаллы за победу над ними. Однако орды из колоды Призраков имеют 2 кристалла на оборотной стороне, поэтому команда зарабатывает 2 кристалла, когда такая карта уничтожается.

Лечить - Поднос Орды с любым количеством видимых значков исцеления заставит вас удалить все плитки урона из этой Орды. **перед** он движется. Сделайте это перед проверкой любых других значков.

Сердечки - Эти жетоны представляют здоровье Героев и Королевства.

Герои - Это центральные персонажи игры, в которую играют игроки. У каждого есть миниатюра, доска и карта Героя для использования его способностей. У всех героев есть базовая атака и выбор из 4 различных специальных способностей.

Они могут прикрывать врагов своей базой и препятствовать перемещению подносов Орды, но не могут воздействовать на порталы или боссов.

Особые способности героя - Набор особых способностей, которыми обладает каждый Герой. Они подробно объяснены в этом приложении на странице 22.

Скамейка Героев - Резерв персонажей-героев, которые можно использовать один раз в одиночной игре в дополнение к главному герою игрока. См. Правила соло на странице 17.

Орда - Орда состоит из разных врагов на одной карте. Орды рассматриваются как единый объект, но каждый враг уникален. Карты Орды по возможности помещаются в лотки и по всем правилам называются лотками Орды.

Поднос Орды - Поднос, который используется для хранения карт Орды, когда они находятся на Пути.

Мгновенное - Способность, имеющая одноразовый эффект, который разрешается сразу после розыгрыша.

Королевство - Общий термин для обозначения территории, которую Герои пытаются защитить. У него не будет места на Пути, вместо этого он будет за конечной точкой пути. Он будет иметь запас сердец и может иметь другие способности или правила, связанные с ним, в зависимости от сценария.

Башня Магов - У этих башен плитки урона больше, чем у других башен, и они наносят магический урон. В их число входят Маг (Уровень 1), Адепт (Уровень 2), Волшебник (Уровень 3), Чародейский волшебник (Уровень 4) и Волшебник-чародей (Уровень 4).

Магический урон - Тип урона, используемый некоторыми атаками. Атаки, наносящие магический урон, не могут быть применены к противникам, устойчивым к магии.

Ближний бой - Атака способности, которая нацелена на пространство, в котором находится Герой, использующий эту способность.

Непрерывный - Способность, которая остается активной после использования до конца текущего раунда. Текущие способности, которые длятся дольше текущего раунда, указывают на способность или заклинание, когда эффект перестает быть активным.

Дорожка - Часть карты, по которой перемещаются лотки, которая соединяет точки появления с выходом / королевством Пути, состоит из нескольких пространств.

Первопроходец - Иконка

Первопроходца представляет собой линию 1x5 по нижнему краю карты Орды. На нем показаны три разных значка. Они упорядочены слева направо и соответствуют картам Pathbreaker, используемым в некоторых сценариях для блокировки точек появления и пространств Path.

Когда появляется Орда Первопроходцев, проверьте ряд значков на красной полосе. Если карта Pathbreaker, соответствующая крайнему левому значку, все еще в игре, верните эту карту в коробку с игрой и поместите Орду Pathbreaker на то место, где находилась карта. Если крайний левый значок был удален, проверьте средний и, наконец, самый правый. Если все три уже были удалены, Pathbreaker появляется как обычно (то есть в область непосредственно перед стеком Spawn, из которого он был взят).

При атаке Орды Первопроходцев красная полоса не может быть закрыта солдатами, героями или плитками урона, и ее не нужно закрывать, чтобы уничтожить Орду.

Открытие путей:

Как только карта, блокирующая путь, будет удалена, Орды появятся из точки появления, которую они блокировали. Этот стек не порождает Орду в тот ход, когда был открыт Путь.

Идеально - эта атака может быть нацелена на любое пространство пути на карте.

Физический ущерб - Тип урона, используемый некоторыми атаками. Атаки, наносящие физический урон, не могут быть применены к противникам с физическим сопротивлением.

Портал - Специальная карта, которая часто является частью цели сценария. Карты портала не могут быть целью Героев, и если они достигнут выхода Пути, игроки немедленно проиграют.

Защита - Эффект способностей или действий, не позволяющий Героям получить урон.

Стрелки диапазона - Иконки на способностях Башни или Героя, которые указывают, на какие области может быть нацелена эта способность.

Дальний бой - Действие атаки способности, нацеленной на Орду, которая может быть достигнута с помощью стрелок дальности, связанных с атакой.

Восстанавливаться - Доступное действие для Героев, которое сбрасывает их сердца и обновляет их тайлы особых способностей. Это делается вместо того, чтобы предпринимать какие-либо другие действия.

Регенерировать - Герой, который был удален из игры, в следующий ход возвращается к действию. Когда герой регенерирует, он восстанавливает все свои сердца, но не обновляет тайлы особых способностей.

Жетон появления - Они используются, чтобы показать, где новые карты Орды попадают на карту, и чтобы определить, в каком порядке карты Орды будут активированы, если на пути есть одна или несколько развилок (см. Разветвленный путь выше).

Скорость - Поднос Орды с любым количеством видимых значков скорости попытается дважды переместиться по пути в этот ход.

Солдатские башни - Эти башни размещают солдат на ордах, а не на плитках урона. Солдатскую Башню можно разместить на вершине другой Башни или построить на ней еще одну Башню. Абсолютное максимальное количество Башен на Строительной площадке - 2. К ним относятся Ополчение (Уровень 1), Пехотинцы (Уровень 2), Рыцари (Уровень 3), Святой Орден (Уровень 4) и Зал Варваров (Уровень 4).

Солдаты - Миплы, которые создаются из солдатской башни. Они размещаются как плитки урона, чтобы покрыть врагов, а также остановить движение лотков. У них есть 1 Сердце, поэтому они будут удалены, когда получат урон. Солдаты должны быть размещены поверх врагов и не могут быть размещены поверх смертоносных врагов. Если для Солдата нет подходящего места, созданного Башней или другим эффектом, он не генерируется (остальной эффект по-прежнему выполняется).

Башня - Карта, которую игроки будут использовать, чтобы атаковать Орды, играя их на своих Строительных площадках. Башни бывают разных типов и уровней. Если вы не разыгрываете Башню, вы можете передать ее другому игроку, сначала улучшив ее до следующего уровня, если это возможно.

Истинный урон - Можно наложить на врагов с физической или магической защитой.

Трогательно - Прикосновение используется при обращении к любому компоненту, который ортогонально расположен рядом с чем-либо еще.

ЗАКЛИНАНИЯ

Начиная со сценария 4, вы сможете выбирать заклинания в начале каждой игры. Заклинания - это маленькие плитки, которые дают команде доступ к мощным способностям один раз за игру. На обратной стороне есть изображение, название заклинания и один или два значка силы заклинаний. Эти значки упоминаются в настройке. В некоторых сценариях вы можете выбирать только из заклинаний с 1 значком силы, в то время как другие позволяют вам выбирать из всех заклинаний, которые у вас есть.

Во время фазы 2 вы можете использовать любые заклинания, которые у вас есть. Используйте заклинание; выполните эффект Заклинания, затем верните его в игровую коробку. Заклинания, атакующие Орды, нельзя использовать для атаки Порталов или Боссов. Заклинания описаны ниже:



ПОЖАРНЫЙ ДОЖДЬ: Это заклинание с силой 1. Поместите плитки урона 1x2 и 1x1 в любое место на одном подносе Орды. Эта атака имеет тип магического урона.



УСИЛЕНИЯ: Это заклинание с силой 1. Поместите двух солдат. Вы можете разместить их на тех же подносах Орды или на разных. У них есть тип True Damage.



ТАНДЕРБОЛТ: Это заклинание с силой 1. Положите плитку урона 1x2 на одну Орду. Затем поместите плитку урона 1x1 на каждую примыкающую к ней Орду. Эта атака имеет тип магического урона.



УДАР МОЛНИИ: Это заклинание с силой 1. Положите 4 плитки урона 1x1 рядом друг с другом на один поднос Орды. Эта атака имеет тип физического урона.



GEM OF TIMEWARP: Это заклинание с силой 2. Поместите плитку урона 1x2 на портал Орды или карту жизни босса. Затем выберите Героя, который получит 1 повреждение. Эта атака имеет тип True Damage.



РУКА МИДАС: Это заклинание с силой 2. Передайте Башню другому игроку и улучшите ее на два уровня при этом. Например, если вы прошли Башню для стрельбы из лука 1-го уровня с помощью Длани Мидаса, вы должны улучшить ее до Меткого стрелка 3-го уровня (вместо того, чтобы повышать ее до Стрелка 2-го уровня). Пройденная Башня помещается во входящий слот Башни на игровом поле другого игрока как обычно.

❗ ПРИМЕЧАНИЕ- В игре нет тайлов повреждений, которые соответствуют графике заклинаний. Вместо этого используйте любой тайл повреждений из запаса, который соответствует размеру и форме тайлов, изображенных на нем заклинанием.

БЕЛЫЙ СТРОИТЕЛЬНЫЙ УЧАСТОК



Начиная с сценария 5 есть белая Строительная площадка как часть установки. Белая Строительная площадка принадлежит всем игрокам. Любой игрок может разместить Башню на белом строительном участке.

Башни, поставленные на белую Строительную площадку, не должны подниматься игроком, который их разыграл. Когда башни будут подняты, вы решите, какой игрок поднимет башни на белой строительной площадке. Если на белой строительной площадке есть 2 башни, их могут забрать разные игроки.



СПОСОБНОСТИ ГЕРОЯ

АЛЛЕРИЯ SWIFTWIND

У Аллерии есть миниатюра Wildcat, которая работает как дополнительный герой (применяются все правила обычного героя). Wildcat можно активировать каждый раунд: он может перемещаться на 2 клетки и вступать в бой с ордой. Если Wildcat находится на подносе, который разрушен, Wildcat не получает повреждений и остается в этом месте. Если он получает повреждение иным образом, он выбивается из строя и должен быть возвращен на доску игрока. Не регенерирует. Вместо этого он помещается в пространство Аллерии в следующий раз, когда она использует свою базовую атаку. В конце первого движения Аллерии в игре Wildcat помещается в ее пространство и само может быть перемещено.



Базовая атака - когда Аллерия использует свои базовые способности, помимо выполнения указанной атаки, она

может создать свою миниатюру Wildcat, поместив ее в свое пространство. Его нельзя активировать в ход, в котором он возвращается в игру с использованием этого эффекта. (кроме одиночного режима, когда Аллерия входит в игру как Герой Скамейки).



Как ветер - После того, как Аллерия выполнит атаковать эту способность она может выбрать любого Героя в игре (включая себя).

Выбранный герой может тогда переместиться на 1 деление и провести базовую атаку. Это может привести к тому, что Герой будет активирован дважды в течение одного раунда.



Зов природы - эта специальная атака может быть нацелена только на поднос Орды, на котором находится Дикая кошка, и размещает 4 плитки урона 1x1 в качестве

показано. Если Wildcat не в игре, эта способность не действует.



Ты истекаешь кровью? - В рамках этой атаки Аллерия размещает 2 дополнительных тайла урона 1x1 на Орде, в которой находится Дикая Кошка. Если

Wildcat не участвует в игре или не входит в состав Орды, когда используется эта способность, эти дополнительные плитки урона не размещаются.



ЛИЛИТ



Базовая атака - у этой атаки есть стрелы дальнего боя и атаки ближнего боя, поэтому Лилит может разместить плитку урона 1x1 в ее место или на Орде рядом с ее местом. После атаки Лилит выбирает себя или другого Героя, который находится рядом с ней или в ее пространстве. Выбранный Герой лечит 1 Сердце и переворачивает закрытую способность лицом вверх.



Адское колесо - когда Лилит использует эту способность, она помещает плитку урона 1x2 на каждый поднос Орды, который находится рядом с ней. Эта атака Истинный тип урона и поэтому игнорирует магическую и физическую защиту.



Жатва Жнеца - когда Лилит использует эту способность, она помещает две плитки урона 1x2 и две плитки урона 1x1 на свое место. Это должно быть размещены так, чтобы одна сторона каждого из них касалась другой стороны основания Лилит. У базы Лилит 4 плитки урона и 4 стороны. Эта атака имеет тип True Damage и поэтому игнорирует магическую и физическую защиту.



Небесный Хаос - когда Лилит использует эту способность, она выбирает Орду рядом с ней и кладет плитку урона 1x1, а 1x2 урона. плитка и два солдата на ней. Эта атака имеет тип True Damage и поэтому игнорирует магическую и физическую защиту.



Воскрешение - когда Лилит использует эту способность, она помещает плитку урона 1x2 в свое пространство. Затем до конца хода, если лоток Орды Лилит уничтожена во время фазы 3 (уничтожение орды), она немедленно исцеляет 3 сердца и получает защиту до конца хода. Эта атака имеет тип True Damage и поэтому игнорирует магическую и физическую защиту.



МАЛИК ХАММЕРФЕРИ



Базовая атака - когда Малик использует эту способность, за каждую пустую клетку (без врага), покрытую его базовым Тайл Урон от Атаки он может разместить один дополнительный тайл Урона 1x1 на соседней Орде.



Пора Молота - когда Малик использует эту способность, он выбирает любого Героя (которым может быть он сам). Выбранный Герой может перевернуть один из своих Перевернутые лицевой стороной вниз плитки особых способностей лицевой стороной вверх. Затем Малик может немедленно предпринять другое действие. Это действие можно использовать для выполнения базовой атаки, использования способности (кроме «Время молота») или восстановления.



Землетрясение - Поместите плитку урона от землетрясения на поднос Орды в пространстве Малика. До конца раунда все Герои (включая Малик) имеют Защиту, пока они находятся в одном пространстве с Маликом.



Молоток Smash - когда Малик использует эту способность, за каждую клетку с врагом, покрытую плиткой Hammer Smash Damage. он может разместить одну дополнительную плитку урона 1x1 на одну соседнюю Орду.

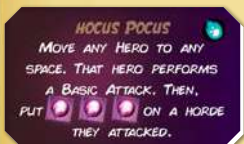


Не могу прикоснуться к этому - когда Малик использует эту способность, у него есть Защита до конца раунда. Дополнительно он может выполнить свою базовую атаку.

MAGNUS SPELLBANE



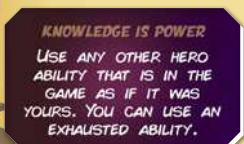
Базовая атака - эта атака позволяет Магнусу разместить дополнительную плитку урона 1x2 на выбранном подносе Орды, если он стоит на Строительной площадке, а не на Пути. Обратите внимание, что это означает, что это строительное пространство не может использоваться для размещения Башни в том же раунде, если миниатюра Магнуса не покинула пространство после выполнения этой атаки.



Фокус покус - когда Магнус использует эту способность, он может переместить любого Героя (включая себя) в любое разрешенное место на доске. Тогда этот Герой выполняет атаку базовыми способностями. Вдобавок Магнус кладет 3 тайла урона 1x1 на выбранный поднос Орды.



Мираж - когда Магнус использует эту способность, он помещает двух солдат и две части 2x1 в одну орду, которая находится рядом с ним. Эти повреждения плитки и солдаты должны быть помещены на одну карту Орды. Эта атака наносит магический урон.



Знание - сила - Магнус использует эту способность, чтобы скопировать эффект любой другой особой способности, находящейся в игре, будь то его собственная или

другого героя. Магнус может выбрать способность, лежащую рубашкой вверх, для копирования. Магнус выполняет скопированную способность, как если бы она была его собственной, обрабатывая все экземпляры имен персонажей, как если бы они были его (так, например, если он копирует «Can't Touch This» Малика, Магнус получит Защиту до конца раунда, даже если в тексте скопированной способности написано «Малик»).

IGNUS



Базовая атака - если плитка урона от автоатак Игнуса покрывает ровно 2 врагов, Игнус может разместить одного дополнительного тайла урона 1x1 на каждом прилегающем подносе Орды.



Пылающее безумие - когда Игнус использует эту способность, а плитка урона от пылающего неистовства покрывает ровно 3 врагов; Игнус выбирает любого героя (включая себя). Выбранный герой сразу лечит 1 Сердце.



Огонь и сера - когда Игнус использует эту способность и плитка урона от огня и серы покрывает ровно 3 врагов, он может разместить еще двух 1x1 жетон урона на одном примыкающем подносе Орды.



Всплеск пламени - когда Игнус использует эту способность, он может переместиться на 4 дополнительных ячейки и разместить плитку урона 1x1 на каждую Орду. он движется во время этого движения. Игнус все еще может использовать свое базовое движение до или после использования этой особой способности. Затем Игнус или герой рядом с ним лечит 2 сердца.



Сгорим - когда Игнус использует эту способность, он может разместить два тайла урона 3x1 на двух разных лотках Орды, примыкающих к пространству, в котором он находится. Орда, с которой сражается Игнус, не может быть целью таким образом.

КРЕДИТЫ

Дизайн игры: Хелана Хоуп, Сен Фунг-Лим и Джесси Райт
Графический дизайн и иллюстрации: Матеуш Комада, Катаржина Кособуцка, Пшемислав Каштеланец
Режиссер: Vincent Vergonjeanne
Game Development: Filip Miłurński, Tomasz Napierała
Playtesting Manager: Tomasz Napierała
Production Manager: Przemek Dołęgowski
Sculpts: Heriberto Valle Martinez Russ
Rulebook Editing and Proofreading: The Gaming Rules! Team, Williams

**GAMING
RULES!**