

Mythic Mischief



Драбуна

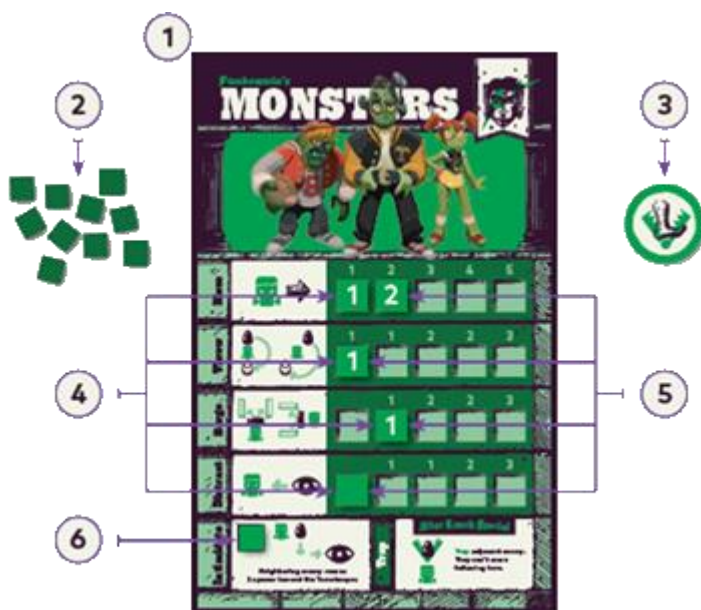


Начальные установки



Игровой планшет

1. Каждый игрок выбирает мифическую фракцию и кладет планшет этой фракции перед собой.
2. Возьмите фолианты (Tome), соответствующие цвету вашей фракции, и поместите их рядом с планшетом фракции.
3. Если у вашей фракции есть уникальные компоненты, такие как жетоны или книжные полки, возьмите их и положите рядом с планшетом фракции.
4. Добавьте кубики действий вашей фракции в их начальные слоты, отмеченные маленькими точками в центре слотов.
5. Расположите кубики действий так, чтобы они отображали число, указанное над ячейкой для кубиков.
6. Поместите фолиант в ячейку легендарной способности.



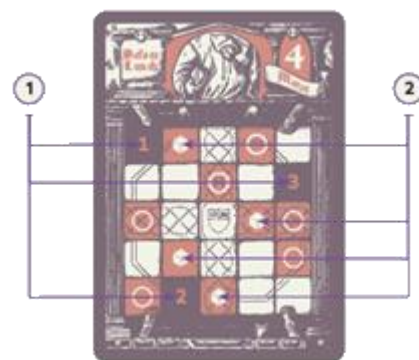
Игровое поле

1. Поместите игровое поле библиотеки на середину стола.
2. Поместите Хранителя фолиантов на герб в центре поля библиотеки.
3. Перемешайте и поместите одну карту «Перед обедом» лицевой стороной вверх в соответствующий слот.
4. Перемешайте и поместите одну карту «После обеда» лицевой стороной вниз в слот.
5. Добавьте 1 фолиант на команду в счетчик очков.



Карты До обеда (Before Lunch)

1. Поместите жетоны пункта назначения на поле библиотеки, как показано на карточке «До обеда».
2. Поместите по 1 фолианту на команду на планшет библиотеки в каждую локацию фолианта, как показано на карточке «До обеда».



Первая команда

Бросьте кубик действия для каждой команды. Команда с более высоким броском решает, кто ходит первым. В случае ничьей сделайте еще один бросок.

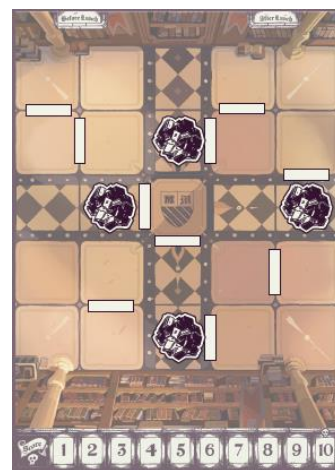
Команда, занявшая второе место, получит по 1 фолианту на каждого игрока после подготовки.

Размещение книжных полок и захламленных участков

Разместите книжные полки и загромождённые участки на библиотечной доске в соответствии с одним из 3х макетов по умолчанию.

Альтернативное размещение книжных полок и захламленных участков

В качестве альтернативы вы можете выбрать начальные местоположения книжных полок и жетонов захламленных участков, хотя это не рекомендуется для первой игры. Для этого каждый игрок по очереди выбирает и размещает препятствия на доске библиотеки, начиная со второго игрока, пока все не будет размещено.



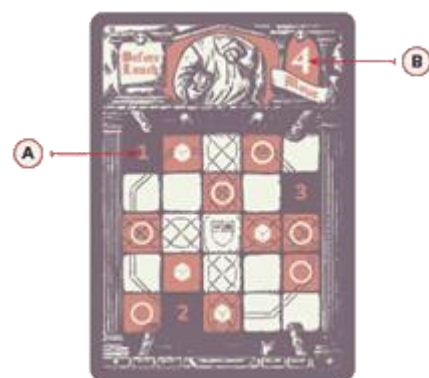
Хранитель фолиантов

A. Цифры показывают путь, по которому пойдет Хранитель фолиантов. Он переместится к пункту 1, затем к пункту 2 и, наконец, к пункту назначения 3.

B. Количество перемещений Хранителя фолиантов за ход.

Хранитель фолиантов поймает всех учеников на своем пути во время своего движения, и они будут удалены с доски библиотеки.

Хранитель фолиантов всегда будет выбирать самый быстрый путь, направляясь к следующему пункту назначения, что означает путь с наименьшим количеством очков движения, необходимых для прибытия. Активный игрок выберет предпочтительный путь, если существует несколько «самых быстрых путей».



Вход в захламленное пространство занимает 2 очка движения. Если самый быстрый путь предполагает вход в захламленное пространство, но у хранителя фолиантов осталось только одно движение, он остановится, прежде чем войти в захламленное пространство.

Размещение мификов

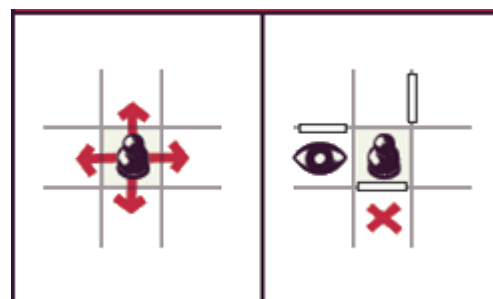
1-я команда размещает каждый своих Мификов на любое место в библиотеке, не занятое в данный момент другим Мификом, Хранителем фолиантов или фолиантом. Затем 2-я команда размещает каждого из своих Мификов по тем же правилам.

- ✓ В игре для 3 или 4 игроков Вам необходимо следовать специальным правилам подготовки.
- ✓ Если вы вторая команда, хранитель фолиантов переместится до того, как вы сделаете ход. Разместите свои мифические предметы в обороне, не давая им попасть на пути Хранителя фолиантов. Затем 1-я команда начинает игру, а 2-я команда получает по 1 фолианту на каждого игрока, чтобы поместить его на планшет(ы) своих фракций перед своим ходом.
- ✓ Если вы не знаете, куда поместить свой первый фолиант, «Движение» — отличная способность для улучшения в первую очередь!

Основные условия

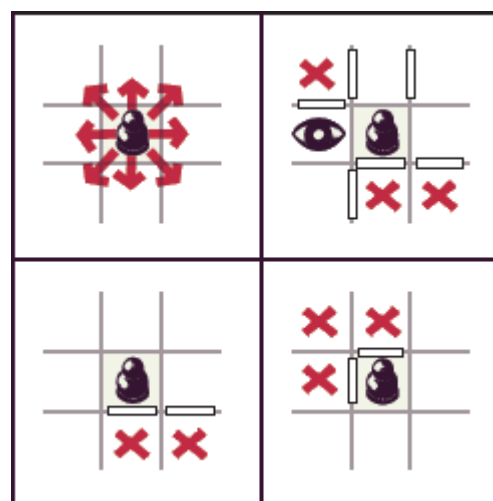
Смежный (Adjacent)

Любое свободное пространство, ортогонально соединенное с пространством, в котором находится ваш Мифик. Книжные полки и Хранитель фолиантов загораживают пространство ортогонально.



Соседний (Neighboring)

Любое свободное пространство, диагонально или ортогонально соединенное с пространством, в котором находится ваш Мифик. Несколько книжных полок и Хранитель фолиантов могут загораживать пространства ортогонально или по диагонали. Пространства, которые соединенные по диагонали по углам, загораживают только ограждающие стены.



В Ваш ход

Ход каждой команды состоит из 3 фаз:

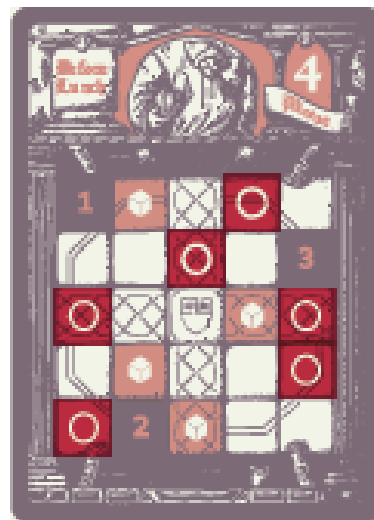
1. Мифическая Фаза
2. Фаза Хранителя фолианта
3. Этап очистки

Мифическая фаза

В начале Мифической фазы, поместите любого из ранее пойманных вами Мификов на любой из незанятых секретных входов, указанных на картах «До обеда» или «После обеда», в зависимости от текущей карты лицом вверх.

Секрет раскрыт!

Если секретные входы заняты, используйте любое место в библиотеке, которые в настоящее время не заняты другим персонажем, хранителем фолиантов или фолиантом.



На этом этапе, вы будете использовать действия, описанные на следующей странице. Ваши действия различаются в зависимости от выбранной вами мифической фракции.

Фолианты

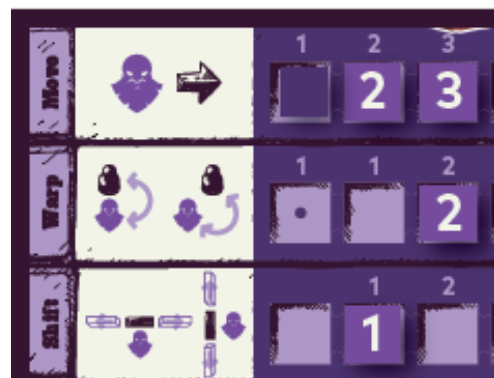
В свой ход, если ваши Мифики начинают или входят в клетку на котором есть фолиант, возьмите этот фолиант и поместите его рядом с планшетом фракции. Они используются на этапе очистки, чтобы улучшить свои способности или получить легендарную способность.



Обзор отслеживания действий

Mythic Mischief использует систему кубиков и фолиантов (Tome) для отслеживания действий каждый ход. Число на каждом кубике — это количество доступных вам действий. Выполняя действия, вы будете поворачивать каждый кубик вниз на число, чтобы показать оставшиеся действия этого типа.

Кубики используются только для отслеживания доступных действия во время игры. Значения кубиков движения складываются, чтобы получить общее доступное движение.



Действия можно потратить на любого из ваших Мификов в любое время, нет порядка операций или лимита, на котором Мифик может делать что угодно, кроме доступного количества действий.

Вы можете закончить свой ход в любой момент, но, если вы больше не можете выполнять какие-либо действия, ваша Мифическая фаза окончена.



Задача Хранителя фолиантов

Переместите Хранителя фолиантов по кратчайшему пути к следующему пункту назначения. Если несколько путей «Самые быстрые», то активный игрок выбирает, какой из них выберет Хранитель фолиантов.

Сумма, на которую может переместиться Хранитель фолиантов, зависит от числа движения (Move), указанного на текущей открытой карте «До или После обеда».



Хранителю фолиантов требуется 2 движения, чтобы ступить на захламленный участок. Это увеличивает общее расстояние этого пути при выборе самого быстрого пути Хранителя фолиантов.



Если Хранитель фолиантов достигает 3-го пункта назначения, но у него все еще остается движение, он использует оставшееся движение, чтобы двигаться к центру поля библиотеки.



Если Хранитель фолиантов входит в пространство вражеского Мифика, активный игрок получает 1 очко.



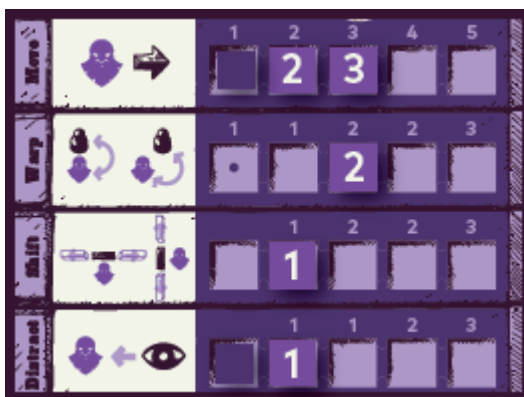
Если Хранитель фолиантов входит в пространство вашего Мифика, активный игрок теряет 1 очко.

Любые пойманные Мифики удаляются с поля библиотеки.

Обзор отслеживания действий

Mythic Mischief использует систему кубиков и фолиантов (Tome) для отслеживания действий каждый ход.

Число на каждом кубике — это количество доступных вам действий. Выполняя действия, вы будете поворачивать каждый кубик вниз на число, чтобы показать оставшиеся действия этого типа.



Ман очисъкн

1. Все использованные кубики Действия (частично или полностью) перемещаются в самый левый пустой слот на каждой шкале способностей.

2. Фолианты, собранные во время вашего хода

✓ Фолиант можно поместить на любую дорожку на вашем поле фракции, чтобы улучшить способность. Поместите его в крайний левый слот, который еще не занят фолиантом. Если кубик действия в данный момент занимает место, на котором находится фолиант, кубик сдвинется на одно деление вправо.

✓ Фолиант также можно поместить в ячейку легендарных способностей на планшете фракции. При использовании вы можете активировать эту способность, после чего фолиант будет удален из игры. Мы рекомендуем не использовать эту способность во время вашей первой игры.

Примечание: если вы состоите в команде, чей Мифик захватит фолиант, тот и поместит его на планшет своей фракции.

3. Усильте 2 способности

✓ Чтобы усилить способность, переместите один кубик на одно деление вправо по его шкале.

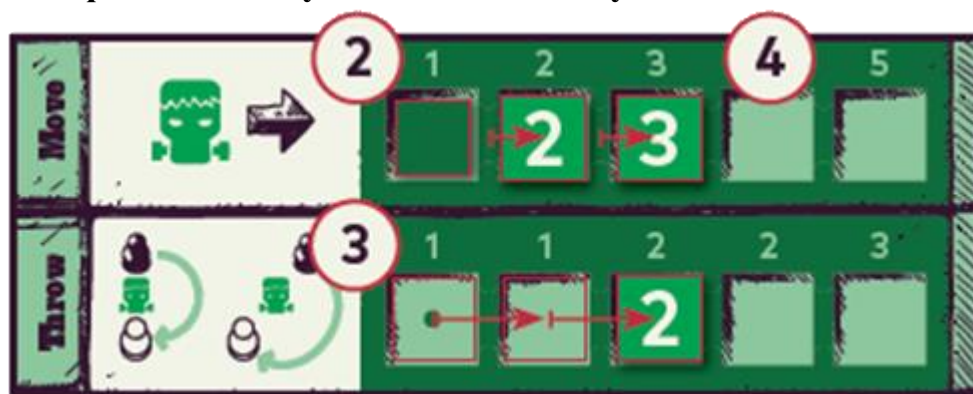
✓ Если вы усиливаете способность движения, перемещайте только один кубик за каждое усиление.

✓ Вы можете усилить одну и ту же способность дважды.

✓ В игре с 3 игроками один человек в команде получает 2 усиления, а остальные игроки получают по 1 усилению.

✓ При игре вчетвером каждый игрок получает 1 усиление.

4. Сбросьте все кубики действий до числа, в которой они находятся, после размещения ваших фолиантов и усиления ваших кубиков.



После обеда

Как только Хранитель фолиантов достигает 3-го пункта назначения на карте «Перед обедом», он использует оставшееся движение, чтобы двигаться к гербу в центре поля библиотеки, а затем начинается фаза «После обеда».

- ✓ Удалите все несобранные фолианты с доски библиотеки.
- ✓ Переверните карту «До обеда» лицевой стороной вниз, а карту «После обеда» лицевой стороной вверх.
- ✓ Поместите жетоны пункта назначения на планшет библиотеки, как показано на карте «После обеда».
- ✓ Добавьте новые фолианты на доску библиотеки, как показано на карточке «После обеда».

Примечание: секретные входы могут быть в новых клетках. После обеденные способности для ваших Мификов теперь доступны для использования. Мы рекомендуем не использовать их во время вашей первой игры. (Способности каждого Мифика описаны на страницах 42-49)



карта После обеда

Кончание игры

Игра завершается, если:

1. Одна команда набирает 10 очков шалости
- или
2. Хранитель фолиантов достигает пункта назначения 3 на карте «После обеда».

✓ Достигнув Пункта назначения 3, Хранитель фолиантов использует оставшееся движение, чтобы двигаться к гербу в центре поля библиотеки.



Ничья

Если игра заканчивается после того, как Хранитель фолиантов заполнит карту «После обеда», побеждает команда с наименьшим количеством фолиантов на планшете фракции. Если у обеих команд одинаковое количество фолиантов, в следующей игре победитель получает все.





Режимы игры

Первая игра

Рекомендуется игнорировать Легендарную Способность и после обеденную способность для вашей первой игры. Это поможет вам изучить основы, прежде чем приступить к некоторым из продвинутых стратегий для каждой мифической фракции.

Командный режим

Для игроков в команде во всех режимах:

- ✓ Все игроки выбирают свою фракцию и настраивают ее по основным правилам.
- ✓ Игроки в команде действуют одновременно, работая вместе, чтобы поймать самых противостоящих Мификов.
- ✓ После того, как у всех членов команды закончатся действия или они решат сохранить их для будущих раундов, Хранитель фолиантов будет двигаться как обычно в игре для 2 игроков.
- ✓ Вместо усиления двух действий в фазе очистки каждый игрок будет усиливать только одно действие.
- ✓ На поле библиотеки для всей команды размещается фолиант только одного цвета, и член команды, который возьмет фолиант, будет тем, кто поместит его на поле своей фракции во время фазы очистки.

Режим для 3 игроков:

- ✓ В этом режиме 2 игрока будут в команде, играющей против третьего игрока.
- ✓ Одиночный игрок будет играть в игры как обычно и использовать все три своих мифических предмета, в то время как команда игроков будет размещать только по 2 своих Мификов, всего 4.

Режим для 4 игроков:

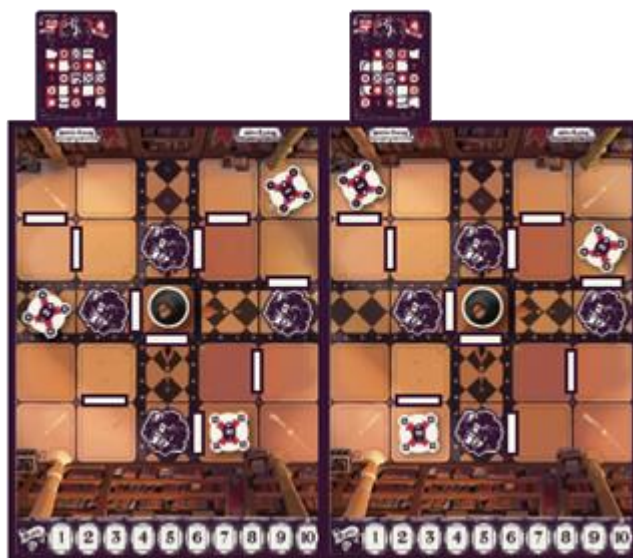
- ✓ В этом режиме игроки разбиваются на 2 команды по 2 человека. Каждый игрок будет играть только с 2 из 3 имеющихся Мификов, поэтому каждый игрок должен будет выбрать, какие 2 разместить на поле библиотеки.

Турнир

Мы призываем поднять ваш игровой вечер на новый уровень, организовав собственные турниры! Если у вас есть версия Headmaster Vox или более одной копии игры, вы можете легко запускать две игры одновременно. Сделайте турнирную сетку, установите приз, и пусть игры начинаются!

Блиц

Blitz — это более интенсивная версия Mythic Mischief. Вам нужно будет использовать таймер (не входит в комплект), чтобы отслеживать повороты. У каждой команды есть только 120 секунд, чтобы выполнить свой план! Затем, вместо того, чтобы Мифики возвращались на игровое поле после того, как их поймали, они выбывают из игры. Игроки играют со всеми тремя мифическими персонажами. В игру можно играть только с картами «До» или «После обеда». Выберите «До» для большей стратегии и «После» для большего хаоса. Если Хранитель фолиантов завершает одну, вытягивается новая соответствующая карта. Игроки не начинают игру с фолиантом, вставленным в их легендарную способность. Как в режимах для 2, так и для 4 игроков, как только противоположная команда завершила свою фазу очистки, таймер перезапускается и начинается следующий ход. Как только таймер заканчивается, активный игрок не может больше совершать действия и принудительно переходит в фазу «Хранитель фолиантов» и «Фаза очистки».



Блиц для 2 игроков:

✓ В этом режиме используется только одно библиотечное поле, и игра очень похожа на основную игру. Основное изменение заключается в том, что игрок выбывает из игры и у вас есть только 2 минуты, чтобы сделать свой ход.

Блиц на 4х игроков

✓ Если у вас есть версия Headmaster Vox или более одной копии игры, вы можете играть в «Блиц» для 4 игроков, поставив рядом 2 библиотечных планшета. На каждом планшете библиотеки есть свои хранители фолиантов и карты. Каждый следует за своей собственной картой, но Мифики и Хранители фолиантов могут перемещаться между двумя областями.

✓ Оба хранителя хроник ходят после хода каждой команды. Оба игрока в команде будут делать ходы одновременно, как и в правилах для 4 игроков. Как только все Мифики команды будут пойманы, игра заканчивается, и побеждает команда, у которой остались Мифики! Если обе команды проигрывают свою последнюю мифическую фазу в один и тот же ход, команда, которая только что взяла свою мифическую фазу, проигрывает, а другая команда претендует на победу!

Время вышло! Чтобы посмотреть 2-минутный видеотаймер, посетите:
mythicmischief.com/play.

Глоссарий

Перемещение книжных полок

Мифическая способность, которая перемещает книжную полку из исходного положения в положение, не находящееся на внешних краях поля библиотеки. Обратитесь к разделу каждой фракции для получения подробной информации о перемещении.

Движение Мификов

У каждого Мифика есть уникальный способ перемещать союзников/врагов по игровому полю. Вы не можете переместить Мифика на клетку Хранителя фолиантов.

Враг

Любой Мифик, не входящий в вашу фракцию или команду.

Adjacent (Смежный)

Любое свободное пространство, ортогонально соединенное с пространством, в котором находится ваш Мифик.

Neighboring (Соседний)

Любое свободное пространство, диагонально или ортогонально соединенное с пространством, в котором находится ваш Мифик.

Ортогональный

Направление, которое проходит через пространства по бокам.

Диагональ

Угловое направление, проходящее через пространства, которые соединяются только в углу.

Directly Away (Прямо прочь)

Перемещение Мифика или Хранителя фолиантов по прямой линии от вашего Мифика. Это может быть диагонально, горизонтально или вертикально в зависимости от вашего положения с целью.

Ограждающая стена

Две книжные полки, которые соединены углами в линию или перпендикулярно. Это вызывает диагональную преграду.

Когда учитывается штраф за передвижение в захламленное пространство?

Когда Мифик выполняет действие «Перемещение» или Хранитель фолиантов перемещается во время своей фазы.

Могу ли я толкнуть противников в Хранителя фолиантов?

Нет.

Что происходит с несобранными фолиантами на доске библиотеки, когда заканчивается действие «Перед обедом»?

Их снимают с доски.

Может ли одним усилением сдвинуть оба кубика действия Движения?

Усиление кубиков Движения перемещает только один кубик на одно деление, поэтому вы всегда должны сначала усиливать крайний правый кубик.

Когда я помещаю собранные фолианты в ячейки?

На этапе очистки.

Могу ли я пройти через Мификов и Хранителя фолиантов?

Через Мифика можно пройти, а через Хранителя фолиантов нельзя.

Что мне делать с частично использованной способностью после моего хода?

Он двигается полностью влево.

Могу ли я совершить действие во время движения Мифика?

Нет, и вы также не можете сбрасывать жетоны.

Могу ли я сохранять фолианты между ходами?

Да, но мы не рекомендуем это, так как вы тратите способности.

Что мне делать, если нет секретных входов для размещения моего Мифика?

Поместите в любое открытое место без фолианта.

Если Хранитель фолианта отвлечется на свою 3-ю контрольную точку, первый раунд сразу закончится?

Да, переходим к следующему этапу.

Учитывает ли Хранитель фолиантов захламленный участок, когда его отвлекают?

Каждое действие «Отвлечение» перемещает Хранителя фолиантов на одно деление, игнорируя захламленный участок, но он по-прежнему будет рассматривать кратчайший путь.

Когда вы вставляете фолиант, который получаете за то, что идете вторым?

До того, как первый игрок сделает свой ход.



Mythic Mischief