



СОДЕРЖАНИЕ

ИСТОРИЯ МИРА	2
ОБ ИГРЕ	3
Герои	3
Зоны и Троны	3
Миньоны	3
Зона Сражения и "Продавливание Линии"	3
Карты Действия	3
Внимательно читайте текст карты!	3
Зона Видимости	3
Общение за Столом	4
Скрытая Информация	4
ПОДГОТОВКА К БЫСТРОЙ ИГРЕ	5
ПОДГОТОВКА К ПОЛНОЙ ИГРЕ	7
4/6 Игроков (Рекомендовано)	7
2 Игрока	7
8/10 Игроков	7
Карты Помех	7
Карта с двумя линиями	8
КАРТА ОПИСАНИЯ ГЕРОЯ	9
МЕТОДЫ ВЫБОРА ГЕРОЕВ	10
Выбор с Блокировкой	10
СТРУКТУРА РАУНДА	11
СТРУКТУРАХОДА	11
Разыграйте Одну Карту	11
Проверьте Инициативу	11
В случае спорной инициативы	11
Выполните Одно Действие	11
Возрождение Героя	11
Конецхода	11
КОНЕЦ РАУНДА	12
Сражение Миньонов	12
Продавливание Линии	12
Подробнее о Продавливании	12
Уберите Жетоны и Верните Маркеры	12
Верните Карты	12
Повысьте Уровень	12
Получите Утешительную Монетку	12
ОПИСАНИЕ КАРТЫ ДЕЙСТВИЯ	13
ПРИМЕНЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ	14
Выбор Цели	14
Несколько Вариантов	14
Опциональный и Обязательный Текст	14
Выберите одно из -	14
Повторите Один/до X раз	14
СОСТОЯНИЯ КАРТ	14
В Руке	14
Разыгранная	14
Не Примененная	14
Примененная	14
Сброшенная	14
ИЗМЕНЕНИЕ СОСТОЯНИЯ КАРТЫ	14
Сбросить Карту	14
Вернуть Карту	14
Заменить Карту	14
Лицевой Стороной Вниз	14

ДЕЙСТВИЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ	15
Перемещение как Основное Действие	15
Перемещение в Тексте Карты	15
Быстрое Перемещение	15
ДЕЙСТВИЕ УМЕНИЯ	16
ДЕЙСТВИЕ АТАКИ	17
Атакуя Миньона	17
Неуязвимость Тяжелого Миньона	17
Атакуя Героя	17
Посчитайте Ваш Урон	17
Когда вы Побеждаете Вражеского Героя	17
ДЕЙСТВИЕ ЗАЩИТЫ	18
Посчитайте Вашу Защиту	18
Карта Защиты или Умения	18
Блок	18
Порядок Атаки/Защиты	18
ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ	19
Улучшение Карт	19
Уровень Героя*	19
Получение Предмета	20
Бонус Предмета	20
Абсолютное Умение	20
ПРОЧИЕ КОНЦЕПТЫ И КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (Описание на русском)	21
Units, Friendly, Enemy	21
Space, Empty Space, Empty Spawn point	21
Battle Zone	21
Obstacles	21
Ignore Obstacles / Move Through	21
Terrain	21
Tokens	21
Markers	21
Adjacent	21
Nearest, Farthest	21
Shortest Valid Path	21
Counts as a Minion / Token / Terrain	21
Defeat a Unit	21
Remove a Unit/Token	21
Immune	21
In a Straight Line	22
Push	22
Swap (With a Unit/Token)	22
Place (Unit / Token)	22
Миньоны вне Зоны Сражения	22
Возрождение	22
Действия с Активными Эффектами	22
This Turn / This Round	22
Next Turn	22
Next turn, after playing cards:	22
End of Turn	22
Завершение Активных Эффектов	22
ПАМЯТКА	23

Некоторым игрокам нравится, когда события в игре имеют за собой какое-то объяснение. Некоторым игрокам нравятся такие объяснения даже в играх жанра MOBA. Если вы относитесь к этой категории людей – этот раздел для вас :)

ИСТОРИЯ МИРА

Мир

Просторы континента Atlantis обширны. А в центре этих просторов располагается огромный вулкан. Даже кобольды не осмеливаются заходить сюда. Все же кобольдское чувство любопытства не смеет перечить инстинкту самосохранения.

К югу от вулкана находятся руины зачатков цивилизаций, которым никогда не суждено было процветать в этих краях. По поверхности этих суровых земель бродят обезумевшие древние автоматоны, а осколки искаженных рунных камней привлекают разный сброд, гонящийся за наживой со всех уголков континента.

На востоке находится пустыня, границы которой очерчены широкой рекой. Между рекой и непроходимыми джунглями далее на восток находятся сверкающие, но не очень практичные башни, принадлежащие Gilded Empire.

Если вам посчастливится оказаться на балконе самой высокой башни Имперского Дворца, то окинув взором бескрайние зеленые просторы, находящиеся под вами и медленно переведя взгляд на скалы восточного побережья, то вы сможете заметить маленький одинокий островок, сокрытый в вечном тумане буйных волн Эльфийского моря. И на этом маленьком одиноком островке покоится маленькое одинокое сокровище.

Сокровище, которое ждет группу могучих Героев, прямо как вы. Героев, которые пересекут буйное море, скалистый берег, непроходимые джунгли, могучую реку и пылающую пустыню, одолеют армию безумных роботов убийц и ПРИНЕСУТ ЭТО СОКРОВИЩЕ МНЕ!

- Neb Kher the Harbinger

Обитатели

В древние времена война между фракциями Atlantis и Titans закончилась буквально ничем.

Миньоны заменяли солдат в этой древней войне. Не так важно, как они появлялись – были они созданы магией или сооружены в мастерских Atlantis. Важно то что их единственной задачей было умирать в этой войне вместо своих владык.

Тысячи лет спустя, после смерти их создателей, миньоны продолжают служить им верой и правдой. По сей день одна сторона без устали сражается с другой. Они бы уже давно порешали друг друга, но Троны до сих пор продолжают призывать новых миньонов на замену погибшим.

Хотя бы из-за этой возни у меня всегда есть лишние запчасти. Передашь мне вон тот ключик, а?

- Trinkets the Scavenger

Архитектура

Миньоны это не единственное, что осталось от давно минувшей эпохи. По всему материку можно найти мистические сооружения древних. Все сошлись на том, чтобы называть их "Тронами".

Никто не знает зачем их построили, однако миньоны очень хотят уничтожить троны "не того цвета". Стоит отметить, что если это все же происходит, то внутри можно найти очень много сокровищ. Или происходит большой взрыв. Вообще это сложно предугадать, никогда не знаешь наверняка.

Что будет когда все троны будут уничтожены? Никто как-то об этом и не задумывался. А теперь вместо того, чтобы чесать языком лучше бы ты мне помог. Сокровищница сама себя не откроет!

- Tigerclaw the Cutpurse

Предназначение

Замечал когда нибудь, что у всех этих приключенцев есть какое-то оправдание? "Высшая цель", дело чести, поиск знаний и прочая ерунда.

Но в конце концов им вообще все равно на чьей стороне сражаться. Тьфу! Как по мне эти "Герои" чуть лучше расхитителей могил.

А я? Я не такой – я тут только ради наживы!

- Bain the Bounty Hunter



ОБ ИГРЕ

Герои

В Guards of Atlantis II каждый игрок берет на себя роль одного из уникальных Героев. Герои отличаются друг от друга умениями, стилем игры и сложностью. По ходу игры Герои будут собирать монеты, которые в последствии они будут тратить на улучшение своих способностей и получение новых, чтобы стать сильнее.

Команды

В начале партии Герои делятся на две команды. Одна команда будет сражаться за Atlanteans (красные), а другая за Titans (синие). Независимо от вашей команды грамотное общение с союзниками и скоординированные действия будут залогом вашей победы.

Рекомендованный состав – 4 или 6 игроков

Вы также можете играть как составом до 10 человек, так и с нечетным количеством игроков в одной из команд, однако прибегайте к этим режимам только если все участники играли в Guards of Atlantis как минимум 5 раз.

Зоны и Троны

Игровое поле разбито на шестиугольники, которые также делятся на Зоны. Самые важные Зоны в игре – две зоны Тронов, по одному Трону на каждую команду.

Трон- место, где ваш Герой начинает игру и возрождается в случае гибели. Захват вражеского Трона – самый быстрой (но не самый простой) способ победить в игре.

Миньоны

Миньоны это разновидность миниатюр на игровом поле. В отличие от Героев, игроки не управляют ими напрямую. Миньоны сражаются только с другими Миньонами, но не атакуют Героев. Однако Миньоны влияют на показатель защиты Героев, так что следите за вашим позиционированием!

Миньоны берут на себя роль рядовых солдат, а также стабильным источником монет для ваших Героев. Несмотря на то что Миньоны слабее Героев, только Миньоны могут захватить вражеский Трон, если ваша команда "Продавит Линию".

Зона Сражения (Battle Zone) и "Продавливание линии"

Линия это череда Зон, соединяющих Троны. В начале игры все миньоны замещаются в центральной Зоне Линии. Это Зона называется Зоной Сражения.

Если все вражеские Миньоны уничтожены, то ваши Миньоны продвигаются на одну Зону ближе к вражескому Трону и эта Зона становится новой Зоной Битвы. Уничтоженные Миньоны возрождаются в новой Зоне Битвы и игра продолжается. Это называется "Продавливанием Линии".

Как только "Продавливание линии" приводит ваших Миньонов в зону вражеского Трона, то ваша команда захватывает его и таким образом побеждает в игре!

Карты Действия

Карты – основа Guards of Atlantis II. Все что может ваш Герой - его умения, атака и даже "здоровье" - является действием на карте. Если текст карты противоречит правилам игры - следуйте тексту на карте.

Вы разыгрываете 1 карту действий каждый Ход (одновременно с другими игроками) и выполняете одно действие. Раунд заканчивается после 4 Ходов. В конце Раунда верните все использованные карты действий в свою руку.

Внимательно читайте текст карты!

В in Guards of Atlantis II есть множество уникальных взаимодействий карт, из-за чего может показаться что в игру очень высокий порог вхождения.

Если вы сомневаетесь по поводу эффекта карты или ей взаимодействия с другими – дословно следуйте тексту карты. Текст на картах был тщательно выверен и многие затруднительные моменты решаются повторным чтением текста карты. Дополнительные пояснения основных концептов и ключевые слова описаны на стр. 17-18.

Если у вас остались вопросы по ходу игры – применяйте текст карт так как считаете нужным и продолжайте игру, чтобы не задерживать остальных. Дополнительные пояснения вы можете найти в разделе F.A.Q. на boardgamegeek.com после игры.

Уничтожение вражеских Героев

Помимо Продавливания Линии и победы над Миньонами ваши Герои могут сражаться с вражескими Героями, используя множество смертоносных приемов.

Если вашего Героя побеждают, то он возрождается рядом со своим Троном – целый и невредимый. Однако за такое бессмертие приходится платить. Во-первых, нападающий и вся его команда получает определенное количество монет за вашу гибель. Во-вторых, ваша команда теряет определенное количество Счетчиков жизней.

Счетчики жизней общие для всех членов команды. Если вы теряете последний Счетчик жизней, то вражеская команда автоматически побеждает! Так что старайтесь не умирать (по крайней мере часто).

Гибель героя высокого уровня не только дает вражеской команде больше монет, но и тратит большее количество Счетчиков жизней для вашей. Так что даже в самой трудной ситуации всегда есть надежда и простор для тактики!

"Последний толчок"

На данный момент вы знаете, что в Guards of Atlantis II есть 2 способа победить – Продавить Линию до вражеского Трона или убивать вражеских Героев до тех пор, пока у них не закончатся счетчики жизней. Но есть и третий способ!

Игра закончится, как только пройдет достаточно времени. Каждый раз, когда команда Продавливает Линию – счетчик Волн убирается из игры. Когда последний счетчик убирается из игры, то побеждает команда которая Продавливает Линию в последний раз.

Зона видимости

А что насчет "зоны видимости". В игре нет никакой "зоны видимости". Вы просто видите все.



Общение за Столом

В Guards of Atlantis II присутствуют строгие правила общения во время игрового процесса. Следуйте этим правилам, чтобы быть уверенными в том, что вы играете в игру так, как было задумано автором. Некоторые герои созданы и сбалансированы с учетом этих правил.

В перерыве между ходами вы можете свободно обсуждать стратегию со своей командой, однако это необходимо делать вслух, чтобы вражеская команда могла вас слышать. Вы не можете делать заметки или показывать друг другу свои карты (однако можете зачитывать их текст другим игрокам).

Рассуждайте здраво при обсуждении стратегии, чтобы знать когда можете озвучить часть ваших планов команде соперника, а когда можете оставить что-то недосказанным и понадеяться на правильные действия союзников.

Как только карты действий раскрываются в начале Хода любое обсуждение стратегии должно прекратиться. Игроки могут читать текст карт других игроков, чтобы предугадать их намерения, однако каждый игрок должен сам принимать окончательное решение.

Таким образом передается ощущение битвы в реальном времени.

Если союзникам нужно принять скоординированное решение после раскрытия карт действий, они должны сделать это без обсуждения стратегии. Они могут только озвучить свои предпочтения.

Например, если у двух игроков из одной команды возникает спорный момент из-за одинакового значения Инициативы, они должны решать кто из них будет ходить первым. Так как карты были раскрыты, они больше не могут обсуждать стратегию.

Слова одного игрока: "Я бы хотел действовать первым" - не нарушают правила, однако слова: "Мне нужно действовать первым, чтобы уклониться от атаки" - нарушают. Игроки должны прийти к соглашению не называя причин.

Если текст карты говорит, что другой игрок в вашей команде должен назвать цвет или выбрать направление, то вы не можете предлагать свои варианты другому игроку.

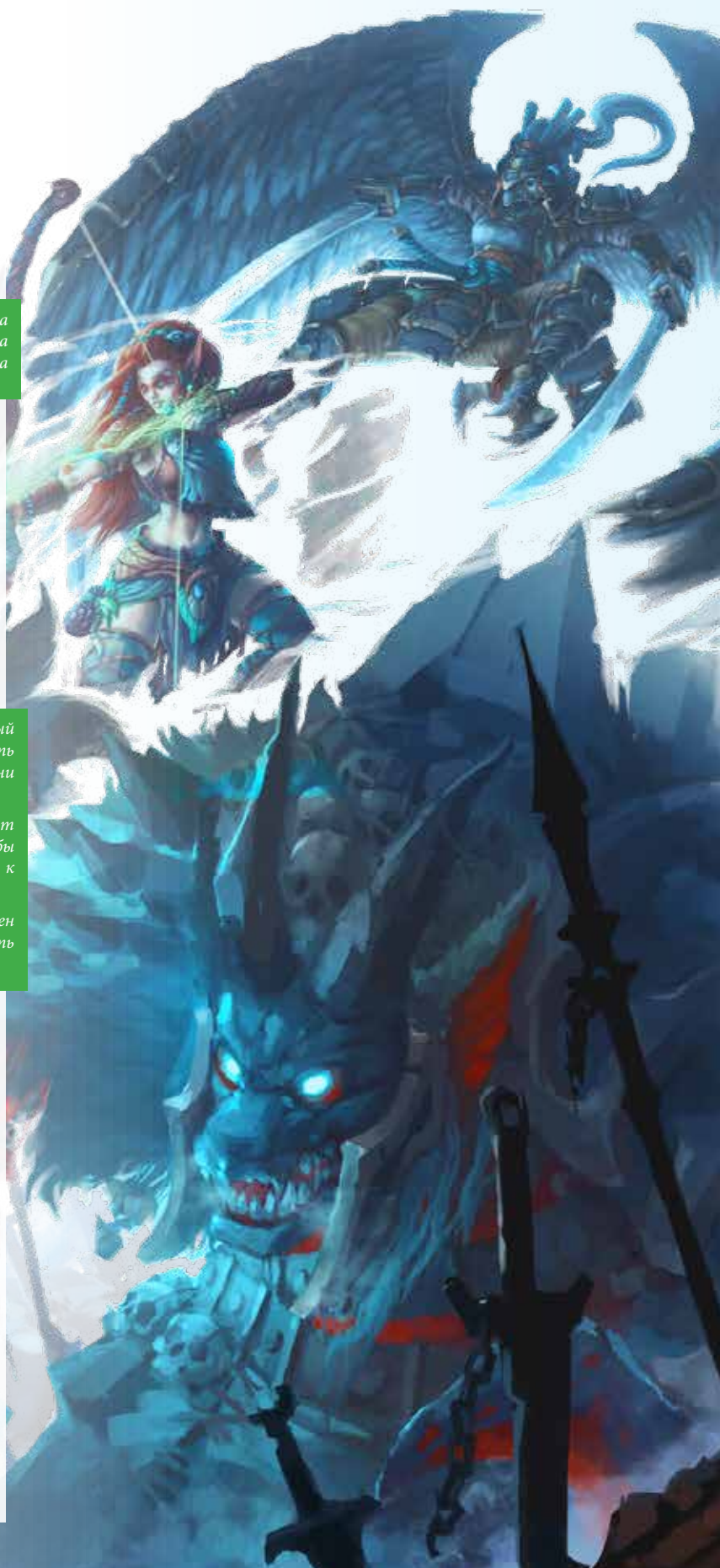
Скрытая Информация

Вы всегда можете попросить другого игрока зачитать текст с раскрытой карты, эффект которой был или не был применен, а также текст карты в стопке сброса и видимую информацию с планшета персонажа.

Остальная информация является скрытой, включая:

- Карты в колоде.
- Карты в руке.
- Часть карты, которая закрыта планшетом Героя (подробнее об этом позднее).
- Любые карты, расположенные лицевой стороной вниз.

Незнание или не 100% уверенность в точных значениях или в тексте карты ожидается и является частью игрового процесса.



Это раздел с подготовкой к Быстрой Игре на 4 или 6 игроков, которая идеально подходит для обучения игре. Да, я знаю, что вы тут все прожженные настольщики и хотите прыгнуть с места в карьер. Но не говорите мне что я вас не предупреждал :)

ПОДГОТОВКА К БЫСТРОЙ ИГРЕ(4/6 игроков)

1. Разместите Игровое Поле

Разместите игровое поле как указано на изображении.

2. Разделитесь на 2 Команды.

Игроки должны разделиться на 2 команды по 2 или 3 игрока и выбрать свой цвет. Участники одной команды должны сидеть вместе со стороны своего Трона.

3. Разместите Счетчики Волн

Разместите планшет Миньонов стороной "Single-Lane Map (4-6 Players)" вверх рядом с игровым полем. Возьмите 3 Счетчика Волн и разместите их на 3 самых правых ячейки счетчика Волн Планшета Миньонов. Верните остальные Счетчики в коробку и оставьте 2 оставшиеся ячейки пустыми.



Планшет Миньонов



Счетчик волн

Две ячейки для карт в середине Планшета Миньонов не используются во время Быстрой Игры.

4. Разместите Монету решения ничьей

Возьмите монету решения ничьей и подбросьте ей, а затем разместите её упавшей стороной вверх в углу поля так, как указано на картинке.



Монета решения ничьей

5. Разместите Счетчики Жизней

Возьмите 4 Счетчика Жизней (+1 при игре на 6 игроков) каждого цвета и разместите их рядом с соответствующим Троном "не потраченной" стороной вверх. Верните оставшиеся счетчики в коробку.



Синие и Красные Счетчики Жизней
(Не потраченные/Потраченные)

6. Разместите Монеты

Возьмите монеты и разместите их в зоне доступности для всех игроков.



Монеты

7. Распределите Планшеты Героев

При игре на 4 игроков, возьмите планшеты Героев "Wasp the Warmaiden" и "Xargatha the Changed" и в случайном порядке выдайте их игрокам Красной команды. Сделайте тоже самое с планшетами Героев "Arien the Tidemaster" и "Brogan the Destroyer" для Синей команды.

При игре на 6 игроков, выдайте планшет "Tigerclaw the Cutpurse" третьему игроку Красной команды и планшет "Sabina the Gunslinger" третьему игроку Синей команды.

В будущем у вас будет больше свободы в выборе Героев, однако для первой игры рекомендуются именно эти Герои. Поверьте мне.



8. Разместите Карты-Индикаторы Уровней

Каждый игрок берет Карту-индикатор уровня и размещает его под планшетом своего Героя с левой стороны на позиции 1. В начале игры ваш уровень Героя - первый

9. Разместите Миниатюры

Присоедините цветные кольца-подставки к соответствующим миниатюрам Героев.

Разместите миниатюры Героев на специальных ячейках рядом с вашим Троном (отмечены Синим и Красным цветом). Эти ячейки называются Ячейками появления Героев.

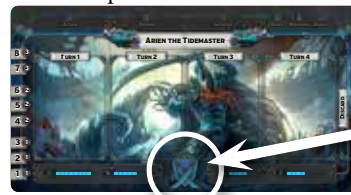
Миниатюра вашего Героя изображена на обратной стороне вашего планшета вместе с подсказками и предысторией вашего Героя.



Ячейки появления Героев

11. Подготовьте Карты, Жетоны и Маркеры

Каждый игрок получает колоду своего Героя, которая состоит из 18 карт действий. Символ на рубашке карт колоды должен совпадать с символом на лицевой стороне вашего планшета Героя.



У карт действий есть Уровни. Они обозначены римской цифрой в верхнем правом углу этой карты. Найдите в своей колоде три карты первого Уровня и 2 базовые карты без Уровня.



Начальные не базовые карты. Начальные базовые карты

После подготовки у вас должно быть 5 карт действий, это ваши начальные карты. Возьмите их в руку. Верните все карты второго, третьего и четвертого уровней в колоду. Они будут использованы позже при повышении уровня (см. стр. 15-16). Верните карту Помехи (с уровнем Н) в коробку.

Если ваш Герой использует особые Жетоны или Маркеры (см. стр. 17), они будут указаны на обратной стороне вашего планшета Героя. Возьмите ваши Жетоны и Маркеры и положите их рядом с собой.

Так как вы никогда не добываете карты из вашей колоды, то и перемешивать ее тоже не нужно.



1x Дальний



4x Ближний



1x Тяжелый



1x Дальний



4x Ближний



1x Тяжелый

10. Разместите Миниатюры Миньонов

В Guards of Atlantis II присутствуют три вида Миньонов – Дальние, Ближние и Тяжелые (подробнее позже).

Разместите Миньонов на игровом поле в начальной Боевой Зоне (выделено белым цветом) на отведенных для них местах, помеченных цветом команды и иконкой Миньона соответствующего типа. Эти иконки – ячейки появления Миньонов.

Справа изображены иконки, соответствующие Миньонам каждого типа, их миниатюры, а также сколько миниатюр будет использоваться во время игры.

Верните неиспользованных Дальних и Тяжелых миньонов в коробку.

Ваша первая игра? Обратитесь к разделу Подготовка к Быстрой Игре на стр. 5!

ПОДГОТОВКА К ПОЛНОЙ ИГРЕ

4/6 Игроков (Рекомендовано)

Выполните те же шаги, что и при подготовке к Быстрой Игре на стр. 5 и 6, кроме:

- Шаг 3: Используйте 5 Счетчиков Волн.
- Шаг 5: Используйте 6 Счетчиков жизней при игре на 4х и 8 Счетчиков жизней при игре на 6х.
- Шаг 7: Используйте правила выбора Героев на стр. 9, чтобы определить состав обеих команд.

2 Игрока

Командная работа это один из ключевых аспектов Guards of Atlantis II, а игра построена вокруг как минимум 4 Героев в игре. Поэтому если вы хотите играть вдвоем, то каждому из вас придется играть сразу двумя персонажами.

В таком случае игра становится заметно сложнее и может занять куда больше времени.

Подготовьтесь при игре также, как при игре вчетвером.

Герой "Tali the Spiritcaller" не должен быть использован при игре на двоих.

8/10 Игроков.

При игре на 8 или более игроков, используйте сторону поля с двумя линиями. Выполните те же шаги, что и при подготовке к Быстрой Игре на стр. 5 и 6, кроме:

- Шаг 3: Разместите 14 Счетчиков волн, по 7 на каждую из двух линий.
- Шаг 5: Используйте 6 Счетчиков жизней при игре на 8х и 7 Счетчиков при игре на 10х.
- Используйте правила выбора Героев на стр. 9, чтобы определить состав обеих команд.

Нечетное количество игроков☆☆

Несмотря на то, что такой состав не является оптимальным, вы по-прежнему можете играть в Guards of Atlantis II нечетным количеством игроков. Для этого используйте карты Помех.

Карты Помех

У каждого Героя есть карта Помехи со значением "Н" вместо Уровня.

Эти карты являются ослабленными версиями обычных базовых карт (Чаще всего Золотых).

Их основная задача – поддерживать баланс при нечетном количестве игроков.

Вы также можете использовать карты Помех, чтобы уравновесить разницу в навыке игры. При игре с новичками опытные игроки могут использовать карты Помех, вместо базовых.

- При игре на 5х, 7х или 9х каждый игрок контролирует одного Героя и все Герои в команде где игроков больше заменяют свою базовую карту картой Помехи.
- При игре на 3х, два игрока играют по обычным правилам и берут по одному Герою, когда третий (и самый опытный) берет двух Героев и заменяет базовую карту одного из этих Героев картой Помехи.

При Полной Игре на 5х или 7х используйте по 6 Счетчиков жизней для каждой команды. При Полной Игре на 9х используйте 8 Счетчиков жизней. При Быстрой игре используйте 4 и 5 Счетчиков жизней соответственно.

Если вам нужно дать одному из игроков еще большее преимущество, то вы можете выдать ему в руку обычную базовую карту и её версию-Помеху, увеличив размер руки этого игрока до шести карт.



Skill Action





**ЭТО ВЕРСИЯ ПРАВИЛ ВТОРОГО ТИРАЖА С GAMEFOUND
НА МОМЕНТ РАБОТЫ ТУТ НЕ БЫЛО РОВНЫМ СЧЕТОМ НИЧЕГО
ПО ЭМУ ТУТ ВРЕМЕННО БУДЕТ ВЫДР
НА КАЧЕСТВО РАБОТЫ ЭТО НЕ ВЛИЯЕТ**

На каждой из карт указано рекомендованное количество игроков.

Карта с двумя линиями

Карта с двумя линиями состоит из двух отдельных линий со своими собственными Зонами Сражений, которые Проталкиваются независимо друг от друга.

Счетчики волн также отслеживаются отдельно для каждой Линии (используйте сторону "Double-lane map" планшета Миньонов). Счетчик волн убирается каждый раз, когда соответствующую Линию Проталкивают.

Сражения Миньонов происходят одновременно. Как только на одной (или обеих) линиях заканчиваются Счетчики волн, команда с большим суммарным расстоянием в Зонах от Зоны Трона до Зон Сражения побеждает.

Если у обеих команд одинаковое общее расстояние от Зоны Трона до Зон Сражений и невозможно выявить победителя, разместите Миньонов на начальных позициях Зон Сражений и продолжайте игру до тех пор, пока одна из команд не Продавит одну из двух линий (или заставит вражескую команду потерять все Счетчики жизней). Эта команда становится победителем.

Если вы играете на карте с двумя линиями и текст карты действия говорит "the Battle Zone", то вы можете выбрать одну из двух Зон Сражения.

Миньоны привязаны к Зонам Сражения, в которых они были призваны с целью их дальнейшего возрождения. Если Миньон находится вне Зоны Сражения – обратитесь к соответствующему разделу на стр. 22.

КАРТА ОПИСАНИЯ ГЕРОЯ

А Имя Героя

Имя этого Героя.

В Уровень Сложности

Это уровень сложности этого Чемпиона. Все Герои в Guards of Atlantis II делятся на 4 уровня сложности по количеству ★ на карте описания этого Героя, где герои с 1 ★ - самые простые, а с 4 ★ - самые сложные.

Уровень сложности показывает не только сколько опыта вам нужно, чтобы *хорошо* играть на этом Герое, но и насколько сложно *против него играть*.

Уровень сложности не влияет на силу Героя. Простые Герои такие же сильные, как и сложные.

Уровень сложности влияет на то, как сильно Герой зависит от позиционирования и насколько велика цена ошибки при игре за этого Героя. Также Герои с низким уровнем сложности требуют меньшего опыта и понимания игры, чтобы быть полезными, однако практически не имеют сложных взаимодействий и комбинаций.

При случайном выборе Героя, уберите самых сложных Героев, опираясь на игрока с наименьшим количеством опыта из всех присутствующих.

С Характеристики

Четыре шкалы в этом разделе – Характеристики вашего Героя. Всего в игре четыре главных Характеристики – Атака ✖, Инициатива ⚡, Защита 🛡 и Перемещение 🏃. Эти шкалы разнятся в значениях от "Очень плохо" (1) до "Невероятно" (8). Чем выше значение характеристики, тем более высокое значение этой характеристики представлено на картах действий этого персонажа.

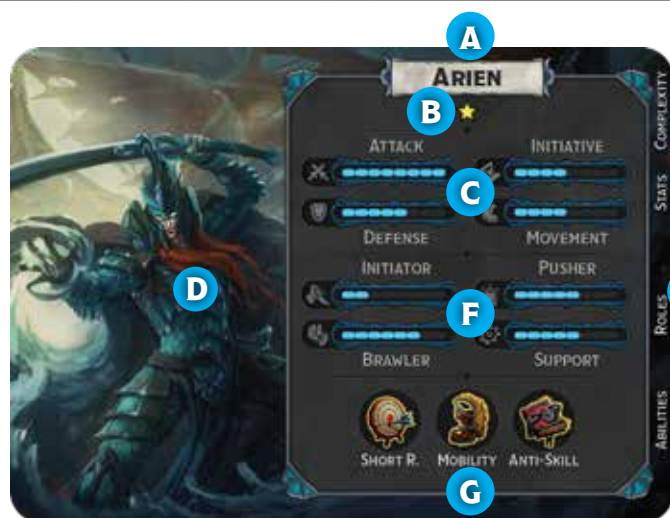
Цвет карты сильно влияет на значения ее характеристик. Даже если у вашего Героя самое низкое значение Инициативы в игре, его Золотая карта все равно будет иметь большее значение Инициативы, чем Красная карта любого из Героев. Однако сравнивая значения этой же характеристики с картами одного и того же цвета других Героев, у Героя с более высоким значением этой Характеристики на их картах значения будут выше, чем у Героев с низким значением этой же Характеристики.

Д Иллюстрация

Иллюстрация на карте, с любовью созданная одним из наших замечательных художников. Эта иллюстрация совпадает с иллюстрацией на планшете Героя.

Е Подписи

Названия каждого раздела, на случай если вы что-то забудете.



Ф Роль

Шкалы Роли показывают, насколько хорошо этот Герой справляется с задачами четырех основных Ролей – Initiator, Brawler, Pusher и Support на шкале от 1 до 8. Эти значения основаны на комбинации Характеристик Героя и его способностей и не имеют прямого влияния на игровой процесс, однако могут дать вам представление о том, что этот Герой из себя представляет.

Initiator

Initiator – Герой, который эффективно начинает и заканчивает сражения. Такие персонажи обладают совокупностью способностей, которые гарантируют не только опережающий удар, но и невозможность вашей цели уйти безнаказанно.

Brawler

Brawler – персонаж, который как пережить, так и нанести большое количество урона (если он сможет дойти до цели). У некоторых персонажей этой роли высокая защита, у некоторых – атака, а некоторые могут лечиться во время боя.

Pusher

Все Герои могут Продавливать Линии, однако никто не делает этого лучше, чем персонажи роли Pusher. Персонажи этой роли не только способны быстро уничтожать вражеских Миньонов с помощью дальнобойных атак, но и защищать собственных.

Support

Герои роли Support специализируются на лечении, усилении, защите союзников и прочих способах помогать своей команде.

Каждое значение Роли указано для персонажа максимального уровня, который прокачивал свои умения так, чтобы выполнять именно эту Ролю. Герой может соответствовать нескольким Ролям сразу, однако если вы решите сосредоточиться на одной Роли – это уменьшит вашу эффективность в других. Нет такого героя, который был бы хорош во всем.

Значение Роли не отображает объективный уровень силы Героя. Низкое значение Роли не значит, что вы никаким образом не способны выполнять задачи этой роли. Любой Герой может Продавливать Линию, однако герои с высоким значением "Pusher" будут иметь преимущество при выполнении этой задачи, если "Pusher" будет выбирать подходящие для этого карты при повышении уровня.

G Иконки Способностей

Эти иконки отображают некоторые из способностей в арсенале вашего Героя.



Anti-range

Защищайте себя и союзников от дальнобойных Атак.



Anti-skill

Не давайте противникам использовать Умения или отменяйте их эффекты.



Gold Gain

Получайте больше монет и повышайте уровни.



Discard

Заставляйте вражеских Героев сбрасывать карты, чтобы их было проще победить.



Escape

Уклоняйтесь от атак и не получайте урон.



Heal (Others)

Верните союзникам использованные или сброшенные карты, чтобы они могли продолжить сражаться.



Self Heal

Верните свои карты в руку, чтобы выдержать больше урона и сражаться дольше.



Immoabilize

Не давайте вражеским Героям возможности сдвинуться с места.



Mobility

Получайте больше очков Перемещения, телепортируйтесь или двигайтесь сквозь препятствия.



Short R. (Short Range)

Доступ к дальним атакам с дальностью 1 или 2.



Long R. (Long Range)

Доступ к дальним атакам с дальностью 3.



Extreme R. (Extreme Range)

Доступ к дальним атакам с дальностью 4 и выше



Tokens

Возможность размещать уникальные для вашего Героя жетоны с особыми эффектами на игровом поле.

МЕТОДЫ ВЫБОРА ГЕРОЕВ

Вы можете использовать Карты Описания Героев для формирования команд.

Нет единственно верного способа выбирать Героев. Все сводится к временным затратам, опыту игроков и личным предпочтениям.

Случайные Герои

Перемешайте все Карты Описания Героев (или подходящие по сложности) и выдайте по одной каждому игроку.

Этот метод самый быстрый и отлично подходит при игре с новыми игроками.

Свободный Выбор

Игроки по очереди выбирают из доступных Героев (Начиная с команды, которая изображена на монете решения ничьей после подбрасывания).

Одиночный Драфт

Перемешайте Карты Описания Героев и выдайте по 3 случайных каждому игроку. Игроки по очереди выбирают одного из чемпионов, которых они получили (Начиная с команды, которая изображена на монете решения ничьей после подбрасывания).

Случайный Драфт

Перемешайте Карты Описания Героев и случайным образом выберите количество карт, равное количеству игроков плюс два. Игроки по очереди выбирают одного из доступных Героев (Начиная с команды, которая изображена на монете решения ничьей после подбрасывания).

Драфт Игроков

Назначьте двух самых опытных игроков капитанами обеих команд. Используя один из методов выше, игроки выбирают Героев, а капитаны, начиная с себя, назначают того, что будет играть за этого Героя, до тех пор, пока обе команды не будут сформированы. Каждый игрок играет на выбранном за него Чемпионе (выбор игроков осуществляется начиная с команды, которая изображена на монете решения ничьей после подбрасывания).

Выбор с Блокировкой

Каждая команда коллективно выбирает Героев для выбора и блокировки (убирается из доступа).

Команда, на монете решения ничьей – "Команда А", другая – "Команда Б"

Рекомендованный порядок выборов и блокировок указан справа. Количество выборов и блокировок зависит от числа игроков.

Этот метод идеально подходит для соревновательной и турнирной игры.

Порядок выбора

1й Блок: Команда А, Команда Б.

1й Выб.: Команда А, Команда Б.

2й Блок: Команда Б, Команда А.

2й. Выб.: Команда Б, Команда А.

4 игрока

3й Блок: Команда А, Команда Б.

3й Выб.: Команда Б, Команда А.

6 игроков

4й Блок: Команда Б, Команда А.

4й. Выб.: Команда А, Команда Б.

8 игроков

5й Блок: Команда Б, Команда А.

5й Выб.: Команда Б, Команда А.

10 игроков

Чтобы иметь полное представление о способностях Героя вам нужно изучить его более внимательно, однако эти иконки могут дать базовое представление.

СТРУКТУРА РАУНДА

Игра делится на раунды. Каждый раунд состоит из четырех Ходов. Каждый ход все игроки одновременно выбирают и разыгрывают одну карту, после чего применяют их эффекты следуя порядку инициативы. После четырех Ходов Раунд завершается, игроки возвращают карты из сброса в руку и начинается новый Раунд.

СТРУКТУРА ХОДА

Разыграйте Одну Карту

Все игроки проводят эту часть игры одновременно. Как только вы будете готовы выберите одну из ваших карт действий и разыграйте ее лицевой стороной вниз на свободному участку вашего планшета Героя.

Большинство карт действий позволяют выполнить несколько действий, однако вам нужно лишь выбрать карту – выбирать действие вы будете позже.



Карты разыгрываются лицевой стороной вниз.

Вы должны разыгрывать карты, если у вас есть возможность. Вы должны разыгрывать карты даже если вашего Героя нет на игровом поле. Если у вас не осталось карт в руке, вы должны сказать, что вы пасуете.

Как только все игроки разыграли карты лицевой стороной вниз или пасовали, раскройте карты перевернув их лицевой стороной вверх.

Проверьте Инициативу

Инициатива – значение в верхнем левом углу карты.

Если у вашей карты самое большое значение Инициативы, то вы действуете первым. Затем идет игрок со второй самой большой Инициативой и так далее.

Ничья решается Монетой Решения Ничьей.



Значение Инициативы

В случае спорной Инициативы

- Если у двух и более игроков из разных команд одинаковое значение Инициативы, то посмотрите на Монету Решений Ничьей. Игрок из команды, чей символ изображен на Монете действует первым.* После того как этот игрок применит эффект своей карты (и только этот игрок!) должен перевернуть Монету Решения Ничьей на другую сторону.
- Если у игроков из одной команды одинаковое значение Инициативы, то они должны решить кто будет действовать первым.* В этом случае не переворачивайте Монету.



Tie Breaker coin.

После того как первый игрок применил эффект своей карты, снова проверьте Инициативу. Все ничьи решаются таким же способом. При необходимости снова переверните Монету.

* Игроки из одной команды должны решить кто будет действовать первым не обсуждая подробности. (см. Общение за Столом на стр. 4).

Выполните Одно Действие

Когда пришла ваша очередь действовать, примените эффект вашей карты, выбрав одно **и только одно** действие из доступных.

Действие Защиты является исключением. См. стр. 15.

Доступные действия указаны в левой части карты действия. У каждой карты есть Основное действие и несколько дополнительных.

Любой текст на карте применяется только при использовании Основного действия!

Основные действия:



Перемещение

Умение

Атака

Защита

Защита или Умение

Дополнительные Действия:



Вместо того чтобы выполнить одно из указанных действий вы можете выполнить действие Удержания и ничего не делать в этот ход.

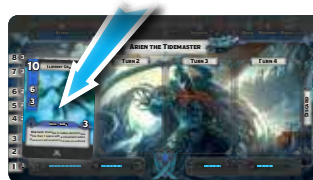
См. стр. 15 – 18, чтобы узнать подробнее о каждом виде действий.

Перемещение Защита

Возрождение Героя

Если вашего Героя нет на игровом поле, вы можете возродиться на свободной ячейке появления в Зоне с вашим Троном перед тем, как применить эффект карты. Если все ячейки появления заняты, то возродитесь на любой ближайшей к ячейке появления ячейке игрового поля в Зоне с вашим Троном. Вы можете не возродиться и применить эффект карты не выполняя действия.

После того как вы выполнили ваше действие, разместите карту лицевой стороне вверх на ячейке текущего Хода вашего планшета Героя. Эта карта считается разыгранной и игрок со следующим после вас значением Инициативы применяет эффект своей карты.



Разместите разыгранную карту на ячейке текущего Хода.



Если на карте есть эффект, похожий на "This Turn.", поверните карту набок. (подробнее на стр. 18)

Конец Хода

Если вы были последним игроком, который применяет эффект своей карты, то Ход заканчивается. Все активные эффекты "This Turn" отменяются.

Если это был 4й ход, то Раунд заканчивается – выполните все шаги Завершения Раунда. Если это был не 4й Ход, то Раунд продолжается.

КОНЕЦ РАУНДА

Сражение Миньонов

Посчитайте количество Миньонов обеих команд в Зоне Сражения. Если у обеих команд одинаковое количество Миньонов, то их сражение ни к чему не приводит.

Если у одной команды Миньонов больше, чем у другой, то команда, у которой меньше Миньонов должна убрать количество любых Миньонов, равное значению разницы Миньонов обеих команд. Тяжелый Миньон должен быть убран последним! Как только одна Команда теряет последнего Миньона, то Линия Продавливается.

Если вам нужно убрать больше Миньонов, чем есть у вашей команды в Зоне Сражения, уберите всех оставшихся Миньонов вашей команды из Зоны Сражения.

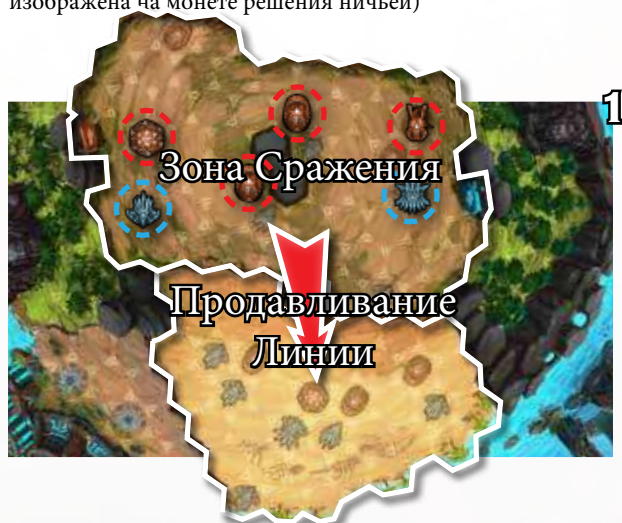
Продавливание Линии

Команда, у которой остался один или более Миньонов в Зоне Сражения продавливает линию. Верните Счетчик волны в коробку. Если последний Счетчик волны возвращается в коробку, то игра автоматически завершается и команда, которая последней продавливает Линию побеждает.

В противном случае следующая Зона рядом с Троном команды, в чью сторону Продавлили Линию становится новой Зоной Сражения. Если Зона с Троном вражеской команды становится Зоной Сражения, игра заканчивается, и вы побеждаете.

В противном случае уберите Миньонов из предыдущей Зоны Сражения и возродите Миньонов на соответствующих ячейках новой Зоны Сражений. Вы не можете возродить больше Миньонов, чем ячеек появления Миньонов в Зоне Сражений.

Если ячейка появления Миньона занята, соответствующая команда должна разместить Миньона на ближайшую к месту возрождения Миньона ячейку в Зоне Сражения на выбор (Начиная с команды, которая изображена на монете решения ничьей)



На конец Раунда у Красной команды 4 Миньона, а у Синей – 2. Синяя команда должна убрать разницу Миньонов с поля – 2х Миньонов – во время шага Сражения Миньонов. Так как это действие убирает оставшихся Миньонов Синей команды, Линия Продавливается.

Уберите Жетоны и Верните Маркеры

Уберите все жетоны, что были размещены в этом Раунде.

Верните все маркеры в запас.

Верните Карты

Take back into your hand all your resolved and discarded cards. Card States are covered on page 10.

Верните в руку карты, которые были разыграны или сброшены. Состояния карт описаны на стр. 14.

Повысьте Уровень

Если вам хватает монет на повышение одного или нескольких уровней, вы должны сделать этой сейчас. Повышение уровня описано на стр 19-20.

Получите Утешительную Монетку

Все игроки, которые НЕ повысили уровень в этом Раунде получают 1 монету. Вы не можете повысить уровень в этом Раунде, даже если вам теперь хватает монет.

Подробнее о Продавливании

Линию можно продавить как в конце Раунда, так и во время Хода.

Если вы уничтожаете или удаляете последнего Миньона в Зоне Сражения, Линия автоматически Продавливается как во время Сражения Миньонов.

Примечание: Продавливание Линии не срабатывает, если каким-либо способом передвинуть Миньона. Линию можно продавить только с помощью уничтожения или удаления Миньона из игры.

Если Линия Продавливается во время Хода, этот Ход продолжается в порядке инициативы как обычно.



Все Миньоны убираются из предыдущей Зоны Сражения. Миньоны возрождаются в новой Зоне Сражения. Заметьте, что у защищающейся команды больше ячеек появления Миньонов в Зоне рядом с Троном. В свою очередь у Красной команды возродится на одного Миньона меньше.

ОПИСАНИЕ КАРТЫ ДЕЙСТВИЯ

A Название Карты

Название этой карты.

B Значение Инициативы

Значение Инициативы определяет порядок применения эффектов (См. стр. 11).

C Уровень Карты

Эта римская цифра определяет Уровень карты. Уровень карты учитывается при повышении уровня (см. стр. 19-20).

D Цвет и Иконка

Цвет карты определяется цветом, использованным в ее оформлении. Также цвет карты отмечен буквой в верхнем правом углу карты.

Всего в игре есть 6 цветов – Золотой (D), Серебряный (S), Зеленый (G), Синий (B) и Фиолетовый (P).

E Иллюстрация

Иллюстрация на карте, с любовью созданная одним из наших замечательных художников.

F Дополнительные Действия

Вы можете использовать Дополнительное действие вместо Основного. Все действия описаны на стр. 15-18.

G Иконка Основного Действия

Это иконка основного действия. Вы можете выполнить как Основное действие, так и дополнительные. Все действия описаны на стр. 15-18.

Текст карты применяется только при использовании Основного действия!

H Текст Карты

Текст карты должен быть применен, если вы используете Основное действие. Все действия описаны на стр. 15-18.

Текст карты часто содержит такие ключевые слова, как "units", "straight line", "push" и др. Объяснения ключевых слов находятся на стр. 21-22.

I Текст-Памятка

Текст-памятка находится под обычным текстом карты. Он нужен исключительно для пояснения и не влияет на игровой процесс.

K Значок Типа Предмета

Когда карта используется как предмет, этот Значок определяет получаемый бонус. Подробнее о предметах на стр. 20.

Только карты второго Уровня и выше имеют Значок Предмета.



L Тип Основного Действия

Тип карты соответствует ее Основному действию.

Карта с Основным действием Атаки называется "Attack card", карта с Основным действием Умения - "Skill card" и т.д.

L Базовая/Не Базовая (Подтип)

Базовые карты – сигнатурные атаки и умения вашего Героя. Обычно ваша Золотая и Серебряная карта называются базовым, а остальные – не базовыми.

В отличие от не базовых карт, базовые карты не имеют уровня и их нельзя улучшить.

Все действия на базовых картах это простые действия. Основное действие базовой карты имеет приписку basic.

L Дальняя/По области (Подтип)

Основные действия с дальностью имеют приписку Ranged, а действия с эффектом по области – Area.

M Иконка Дальности/Радиуса

Дальние Основные действия имеют иконку  Дальности со значением дальности в правой стороне карты, в то время как Основные действия По Области имеют иконку  Радиуса со значением в том же месте.

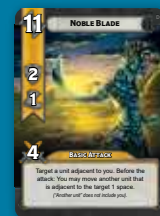
Значение Дальности/Радиуса определяет максимальную Дальность/Радиус этого действия. Если текст карты говорит про Range/Radius, имеется ввиду это значение.

Если значение этого действия было уменьшено до 0 или ниже, то в зоне досягаемости этого действия не будет целей.

Если значение Дальности/Радиуса равно 1, то вы можете применить действие только на цели на соседних с вами ячейках. Если значение Дальности/Радиуса равно 3, то ваше действие можно применить на цели в радиусе 3х ячеек. В игре нет "Зоны Видимости", так что вы можете выбрать любую цель в радиусе даже через Препятствия.



Skill - Area



Basic Card

Всего в игре 5 видов действий: Перемещение, Умение, Удержание, Атака и Защита. Каждое из них детально описано на стр. 15-19, однако некоторые правила применимы ко всем действиям (см. ниже)

В начале каждого Раунда у вас на руке всегда есть 5 карт. Во время Раунда карты будут менять состояния. Ниже описаны все возможные состояния карт.

ПРИМЕНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Применяя Основное действие, следуйте тексту карты строго в указанном порядке.

Выбор Цели

Вы можете применять ваши действия только на доступные цели. Они определяются текстом карты, Дальностью/Радиусом и наличием у цели Неуязвимости (см. стр. 17).

Вы можете выбрать цель в зависимости от дальности вашего умения и текста на карте. Если вы не можете выбрать доступную цель, то эффект не применяется и карта считается примененной.

"A hero in range" и "Target a hero in range" имеют одинаковое значение. Если эффект вашей карты применяется на нескольких целей, выберите все доступные цели.

Ваши действия могут влиять на вас (вашего Героя), других Героев, Миньонов, жетоны и участки игрового поля. Если эффект карты влияет на в, это всегда будет указано в тексте карты. В противном случае этот эффект не влияет на вас, даже если вы оказываетесь в зоне его действия.

Когда ваше действие напрямую или косвенно воздействует на Персонажа (Героя или Миньона), вы тоже "влияете" на этого Персонажа. Если текст карты проверяет наличие Целей для выполнения условия (напр. "if you are adjacent to a unit") вы не считаетесь "влияющим" на этого Персонажа.

Несколько Вариантов

Если у вас есть несколько доступных целей, способов переместиться и т.д., вы сами делаете выбор, если на карте не написано иначе.

Например: "An enemy hero in radius discards a card, if able". Вы выбираете одного вражеского Героя в радиусе, затем этот Герой сбрасывает любую карту на свой выбор, если они у него есть.

Опциональный и Обязательный Текст

Если на карте написано "you may", этот текст опциональный. В противном случае – обязательный.

Если вы не можете выполнить одну из частей обязательного текста карты, после того как вы начали применять действие – прекратите действие, карта считается примененной.

Выберите одно из -

Если на карте написано "Choose one – ", выберите один из вариантов, предложенных ниже, и игнорируйте остальные.

Повторите Один/до X раз

После того как вы применили действие, вы можете повторить его столько раз, сколько указано на карте при наличии ключевого слова Repeat. Каждый повтор считается отдельным действием. Вы не можете повторить повторенное действие.

СОСТОЯНИЯ КАРТ

In Hand (В Руке)

В начале Раунда все ваши карты действий находятся в руке.

Played (Разыгранная)

Карта считается **разыгранной**, когда вы кладете её лицевой стороной вниз на ваш планшет Героя и считается таковой до тех пор, пока не вернется в вашу руку.

Unresolved (Не Примененная)

Когда **разыгранная** карта раскрывается, но до того, как вы применили её эффект она считается **разыгранной и не примененной**.

Resolved (Примененная)

После того как вы применили эффект карты, она размещается на вашем планшете Героя и считается **разыгранной и примененной**.

Discarded (Сброшенная)

После того как карта попадает в вашу стопку сброса она считается **сброшенной**. В редких случаях, когда разыгранная карта попадает в сброс, она считается **разыгранной и сброшенной**.

ИЗМЕНЕНИЕ СОСТОЯНИЯ КАРТЫ

Discard a Card (Сбросить Карту)

Сброшенные карты отправляются в стопку сброса игрока. Карты в разных состояниях могут быть сброшены. Если не сказано иначе, карта сбрасывается из руки игрока. Карты, использованные для Защиты, всегда сбрасываются. Сброс – открытая информация.

Retrieve a Card (Вернуть Карту)

Карты возвращаются в вашу руку. Вы можете вернуть карты в разных состояниях, в зависимости от эффекта применяемого действия. Вы возвращаете все сброшенные карты в начале каждого Раунда.

Swap a Card (Заменить Карту)

Заменяя карты, вы также заменяете их состояния. Если вам нужно заменить разыгранную и примененную карту сброшенной, то сброшенная становится разыгранной и примененной, а ранее разыгранная – сброшенной.

ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВНИЗ

Некоторые эффекты могут перевернуть примененную или сброшенную карту лицевой стороной вниз. Карта лицевой стороной вниз сохраняет состояния, но теряет тип, цвет и действия, до тех пор, пока не становится картой "В Руке" или снова не поворачивается лицевой стороной вверх. Если карта переворачивается лицевой стороной вниз, отмените ее Активный эффект.



ДЕЙСТВИЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Выполняя Действие Перемещения, вы можете переместить вашего Героя на количество ячеек, указанное на иконке Перемещения.

Вы можете выполнить только одно действие на карте! Не применяйте текст карты используя дополнительное действие Перемещения!

Если эффект не позволяет вам перемещаться ("cannot move"), вы не можете использовать действие Перемещения.

Эффекты, влияющие на перемещение применяются только в начале перемещения.

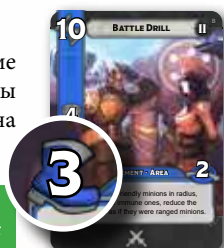
Персонаж не может перемещаться на и через ячейки с Преградами. Все Персонажи (Герои и Миньоны), Ландшафт и Жетоны считаются Преградами (см. стр. 21).



Arien может переместиться на 3 ячейки, используя дополнительное действие Перемещения своей Синей карты. Он не может перемещаться через Преграды.

Используя Основное действие Перемещения, примените текст карты в дополнение к Перемещению на указанное число ячеек.

Применяйте текст карты, даже если вы решили переместиться на 0 ячеек, кроме тех случаев, когда вы вообще не можете переместиться ("cannot move").



Основное действие Перемещения

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ В ТЕКСТЕ КАРТЫ

Текст карт других видов действий (например Атак) может содержать в себе перемещение. Такое перемещение следует всем правилам и ограничения обычного действия Перемещения, кроме:

- Вы можете перемещаться (используя другое действие), даже если какой-то эффект не дает вам применить действие Перемещения, однако вы все равно не можете перемещаться из-за эффекта ("cannot move").
- Если перемещение или его дальность не являются опциональными ("you may move"/("up to 2 spaces" соответственно), то вы должны переместиться на указанное количество ячеек или прекратить действие, после чего карта будет считаться примененной (см. стр. 14).
- Если текст карты позволяет перемещать других Персонажей, вы можете переместить его даже если этот Персонаж не может перемещаться сам. Все прочие ограничения остаются в силе.

Быстрое Перемещение

Вы можете воспользоваться Быстрым Перемещением вместо обычного действия Перемещения. Используя Быстрое Перемещение, разместите своего персонажа на любую ячейку вашей или соседней с вами Зоны, если выполняются следующие условия:

- Выбранная вами ячейка находится в вашей или соседней с вами Зоне.
- В вашей текущей зоне нет вражеских Героев и Миньонов.
- В выбранной вами зоне нет вражеских Героев и Миньонов.

Препятствование Быстрому Перемещению вражеских Героев может сильно повлиять на ход игры.

Старайтесь не тратить ваши Красную и Золотую карты на Быстрое Перемещение.

Вы можете применить Быстрое Перемещение вне зависимости от значения перемещения на карте!

Текст карты не применяется при Быстром Перемещении.

Если текст карты позволяет вам использовать Быстрое Перемещение как часть другого действия, то на него накладываются те же ограничения.

Если текст карты позволяет вам передвинуться на X ячеек, вы не можете использовать Быстрое Перемещение. Вы можете использовать только действие Перемещения для Быстрого Перемещения.

Вы можете использовать Быстрое Перемещение через Преграды. Жетоны и Миниатюры также не влияют на соседство Зон.



Arien the Tidemaster может использовать Быстрое Перемещение, чтобы переместиться из Зоны В в зону А, потому что в обеих Зонах нет вражеских Героев и Миньонов, а также обе Зоны считаются соседними (имеют общую границу).

Arien может переместиться в любую ячейку зоны В, так как он находится в зоне В и в ней нет врагов.

Arien не может переместиться в Зону Сражения (D), так как в ней есть вражеские Миньоны. Ему нужно использовать стандартное действие Перемещения, чтобы попасть в Зону Сражения.

Arien не может переместиться из зоны В в зону С или из зоны В в Зону Е, так как Зоны С и Е не являются соседними с зоной В.



ДЕЙСТВИЕ УМЕНИЯ

Применяя Действие Умения просто следуйте тексту карты. Действие Умения всегда является Основным.

Все ключевые слова, которые могут встретиться на картах описаны на стр. 21-22.



Действие Умения

Вы можете использовать только одно действие на Карте! Применяя Умение, вы не сможете использовать дополнительное действие Перемещения.

ДЕЙСТВИЕ УДЕРЖАНИЯ

Применяя действие Удержания вы просто ничего не делаете.

В отличие от остальных дополнительных действий, действие Удержания не указано на карте, так как вы можете применять действие Удержания применяя эффект любой вашей карты.

Чаще всего вы можете желать применить действие Удержания, когда применение остальных эффектов разыгранной вами карты невозможно или просто невыгодно. Так как вы можете применить действие Удержания при использовании любой карты действия, то вы не обязаны применять ее эффекты если вы этого не хотите.



Arien может использовать действие Умения своей зеленой карты "Waveform", чтобы переместиться на любую незанятую ячейку в радиусе 2 (отмечено зеленым). Он не может переместиться в ячейки, отмеченные серым или красным с помощью этого умения, так как эти ячейки находятся рядом или сами являются ячейками появления Миньонов.

Arien по-прежнему может использовать дополнительное действие Перемещения, чтобы добраться до ячеек, отмеченных серым.



Brogan использует действие Умения своей зеленой карты "Shield", чтобы защитить близких Миньонов в радиусе 2 ячеек. Эффект этой карты работает весь Раунд (см. стр. 22), но вражеский Герой может атаковать ближнего Миньона вне радиуса действия умения Brogan'a с помощью дальней атаки в свой следующий Ход.



Зная, что единственная атака Dodger с Дальностью 2 – ее красная карта, Brogan разыгрывает свою золотую карту "Onslaught", чтобы действовать раньше в порядке Инициативы. Brogan использует дополнительное действие Перемещения и перемещается на одну ячейку в сторону ближнего Миньона.

Так как эффект карты "Shield" по-прежнему активен, этот миньон оказывается под действием эффекта "Shield", так как он находится в радиуса 2 ячеек от Brogan. Таким образом Brogan защищает своего миньона от Dodger.



ДЕЙСТВИЕ АТАКИ

Вы можете атаковать вражеских Героев и миньонов с помощью действия Атаки

Так как действие Атаки всегда является основным, всегда применяйте текст карты перед атакой.

Вы **не можете** атаковать союзных Героев и Миньонов!

Атаки без дальности могут быть применены только на Персонажей на соседних с вами ячейках (даже если на тексте карты есть иконка радиуса).

Дальние Атаки могут выбрать целью Персонажа в пределах значения Радиуса (см. стр 13), которое также может быть изменено текстом карты.

На выбор цели в пределах Дальности Атаки влияет текст карты ("Target a unit in range" или "Target a unit adjacent to you").

Атака Миньона

Миньоны не защищаются. Выбрав Миньона целью действия Атаки, вы сразу же его **побеждаете**.

Побежденной Миньон убирается с игрового поля, и вы получаете соответствующее количество монет за победу над ним, в зависимости от типа Миньона.

Ближние и Дальние Миньоны дают 2 монеты, а Тяжелые – 4, одна они обладают Неуязвимостью (см. ниже).

Примените текст "After the Attack" при наличии.

Если с игрового поля убирается последний Миньон команды, Линия сразу же Продавливается (см. стр. 12).



Non-Range Attack Value 6



Дальняя Атака с уронem 1 и дальностью 2 ("+" означает, что значение может быть изменено текстом карты).

Атакуя Героя

В отличие от Миньонов, Герои могут защищаться от ваших атак, сбросив карту из руки и применив ее значение Защиты. Чем выше значение вашего действия Атаки, тем сложнее от него защититься.

Посчитайте Ваш Урон:

- Значение на карте Атаки.
- +1 за каждый Предмет с бонусом к Атаке.
- + Дополнительный урон от текста карты при наличии.

Посчитав ваш общий Урон, озвучьте это число атакуемому игроку. Атакуемый игрок имеет возможность защититься с помощью действия Защиты. Если атакуемый игрок не может или решает не защищаться, то его Герой становится побежденным.

Когда вы Побеждаете Вражеского Героя:

- Уберите побежденного Героя с игрового поля.
- Если у побежденного Героя была разыграна не примененная карта, она применяется без эффекта.
- Все активные эффекты побежденного Героя прекращаются. Любые маркеры на этом чемпионе возвращаются в запас владельцев.
- После победы над вражеским Героем, получите количество монет, равное уровню Героя побежденного. Ваши союзники также получают дополнительные монеты.
- Команда побежденного героя теряет количество Счетчиков жизней, равное минимальному уровню карты способностей побежденного. Если команда тратит последний Счетчик, она **проигрывает**.

Уровень Героя	1	2	3	4	5	6	7	8
Мин. ур. Карты	I	I	I	II	II	II	III	III
Монеты (Атак.)	1	2	3	4	5	6	7	8
Монеты (Ост.)	1	1	1	2	2	2	3	3

Неуязвимость Тяжелого Миньона

Пока в Зоне Сражения с Тяжелым Миньоном есть другие союзные Миньоны, этот Тяжелый Миньон Неуязвим и не может быть выбран целью действий. Вы должны победить всех остальных вражеских Миньонов, чтобы выбрать целью Тяжелого Миньона в этой Зоне Сражения.



Ближние и Дальние миньоны стоят 2 монеты.



Тяжелые Миньоны стоят 4 монеты.



Brogan применяет красную карту действия Атаки "Mad Dash" со значением Атаки 6.

Brogan не может выбрать целью Ближнего Миньона рядом с собой, так как "Mad Dash" требует от него переместиться на 2 ячейки по прямой линии перед атакой. Он не может выбрать целью Тяжелого Миньона, так как тот Неуязвим, однако он может выбрать целью атаки Dodger или Wasp.



ДЕЙСТВИЕ ЗАЩИТЫ

Когда вас атакуют, вы можете Защититься, применив действие Защиты. После того как нападающий озвучил значение Урона, вы можете сбросить строго одну карту из руки, чтобы применить действие Защиты.

Примените текст карты Защиты, если сбрасываете ее для защиты.

Действие Защиты отличается от остальных:

- Вы не можете применить действие Защиты, используя уже разыгранную карту! Это действие можно применить только в ответ на атаку, сбросив карту из руки.
- Действие Защиты не влияет на ограничение 1 карты в Ход. Вы можете защищаться каждый раз, когда вас атакуют, до тех пор, пока у вас в руке есть карты.

Посчитайте Вашу Защиту:

- Значение на карте Защиты.
- + Дополнительная защита от текста карты при наличии.
- +1 за каждый Предмет с бонусом к защите.
- +1 за каждого Ближнего и Тяжелого союзного Миньона на соседней с вами ячейке.
- -1 за каждого Ближнего и Тяжелого вражеского Миньона на соседней с вами ячейке.
- -1 за каждого Дальнего вражеского Миньона в радиусе 2 ячеек от вас.

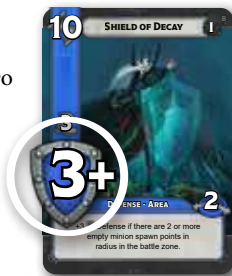
Если ваше значение Защиты равно или выше значению Атаки нападающего, то вы успешно защищаетесь.

Вы не можете защититься, не сбросив карту.

Если вы решаете не защищаться или вам не хватает значения Защиты, то вас побеждают.



Значение дополнительного действия Защиты 5



Карта Защиты со значением 3 ("+" означает, что значение может быть изменено текстом карты).



Карта Защиты или Умения

Карту с этой иконкой можно использовать одновременно и как карту Защиты и как карту Умения, как если бы на ней были обе иконки.

Вы можете разыграть эту карту и как карту Умения, применив ее эффект, и как карту Защиты, сбросив ее. Текст карты применяется в обоих случаях.

Когда эта карта находится в сбросе, она считается и картой Умения, и картой Защиты. Когда эта карта разыграна, она считается картой Умения.



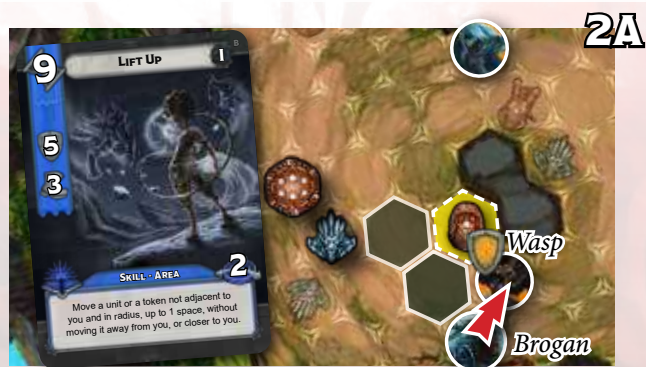
Блок

Карта Защиты с восклицательным знаком на иконке позволяют Защититься, выполнив условие Блока на карте. Если условие Блока выполнено, вы успешно Защищаетесь не смотря на значение атаки. Если условие не выполняется – вас побеждают.

В большинстве случаев порядок Атаки и Защиты не имеет значения, однако если это важно, следуйте инструкциям ниже:

Порядок Атаки/Защиты

1. Примените текст "Before the attack:" на карте Атаки при наличии
2. Выбранный герой сбрасывает карту. Если действие Защиты является основным, примените текст карты Защиты.
3. Посчитайте значение Защиты. Если значение Защиты меньше Значения атаки, то атакующий победил.
4. Примените текст "After the attack:" на карте Атаки при наличии
5. Действие Атаки завершается
6. Действие Защиты завершается.



Brogan применяет действие Атаки своей красной карты "Mad Dash". Он перемещается на 2 ячейки по прямой линии и атакует Wasp, озвучив значение Атаки равное 6.

Wasp сбрасывает карту "Lift Up" со значением Защиты 5. Ближний союзный Миньон дает Wasp +1 к защите, что позволяет ей успешно защититься от атаки. Так как Защита это дополнительное действие карты "Lift Up", то ее текст игнорируется.



В это раз Brogan атакует Dodger с помощью "Mad Dash".

Dodger использует карту "Shield of Decay" со значением Защиты 3, чтобы защититься. Этого значения недостаточно, так как значение атаки Brogan'a равно 6, однако так как Защита — это основное действие карты "Shield of Decay", то Dodger получает еще 3 защиты за то, что находится в радиусе 2 ячеек от 2 пустых ячеек появления Миньонов. Это позволяет ей защититься от атаки.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

Ваш герой начинает игру на первом уровне. Собрав достаточно монет, вы должны его повысить.

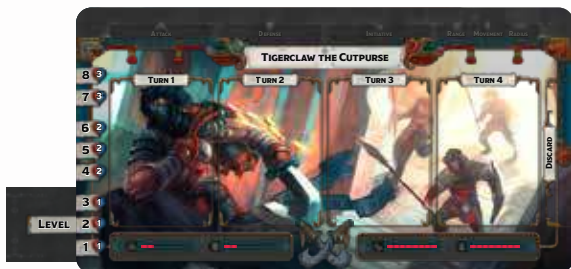
Обычно вы получаете монеты за победу над Миньонами и Героями, однако некоторые Герои могут получать монеты и другими способами.

Повышение уровня обязательно! В конце каждого Раунда вы должны потратить монеты на повышение уровня.

Стоимость каждого уровня показана указана на планшете Героя.

Если вам хватает монет на несколько повышений уровней, то вы должны приобрести столько уровней, сколько можете оплатить.

Каждый раз, когда вы повышаете уровень, переместите карту-индикатор на соответствующее значение.



Первый уровень стоит 1 монету. Каждый последующий уровень стоит на 1 монету больше. После повышения уровня переместите карту-индикатор на соответствующее значение.

Вы не можете пропускать уровни. Герою первого уровня нужны 3 монеты, чтобы достигнуть третьего (1 монета для первого повышения уровня и 2 для второго).

Когда вы получаете новый уровень, вы должны выбрать карту самого низкого Уровня в вашей руки, чтобы ее улучшить. Так как у базовых карт нет Уровня, то их нельзя улучшить.

Не забывайте об Утешительной Монетке, если вы не повышали уровень в этом Раунде! (см. стр. 12).

Если вы забыли повысить уровень, используйте ваш правильный уровень и минимальный уровень карт после того, как вас победили. Однако вы не сможете выбрать улучшение карты до конца Раунда.

Уровень Героя*	1	2	3	4	5	6	7	8
Ст. Уровня	-	1	2	3	4	5	6	7
Макс. Ур. Карт**	-	II	II	II	III	III	III	IV

* Все герои начинают игру на 1 уровне. Первое повышение уровня стоит 1 монету.

** Вы должны улучшить все не-базовые карты до 2го Уровня, чтобы начать улучшать их до 3го.

Улучшение Карт

Выберите не-базовую карту действия в вашей руке с самым низким Уровнем или одну из карт с самым низким Уровнем. Верните эту карту в колоду.

Ваши базовые карты (Золотая и Серебряная) не могут быть улучшены, не имеют уровня и не учувствуют в проверке самого низкого уровня Карты.

Найдите две карты Действия в вашей колоде того же цвета, что и выбранная вами карта, но на один Уровень выше.

Возьмите одну из этих карт себе в руку, а вторую отложите в сторону лицевой стороной вниз – она понадобится позже.

Если вы повышаете уровень несколько раз, повторите эту процедуру за каждый уровень.

Сначала вы должны улучшить не-базовые карты 1 уровня до 2, чтобы улучшить карты 2 уровня до 3.

Все игроки, повышающие уровень, делают это одновременно. Когда вы закончили, подождите остальных игроков, которые еще закончили повышать уровни, прежде чем перейти к следующему шагу.

В вашей руке должно быть 5 карт, по одной каждого цвета.



Tigerclaw решает улучшить свою зеленую карту 1 уровня ("Light-fingered") и возвращает ее в колоду. Затем он находит в своей колоде 2 зеленые 2 уровня ("Pick Pocket" и "Poisoned Dagger"). Он решает взять карту "Poisoned Dagger", а карту "Pick Pocket" отложить.

Получение Предмета

В нижней части каждой карты действия 2 и 3 Уровня есть иконка Предмета. Она совпадает с 4 иконками на вашем планшете Героя.

Возьмите отложенную во время повышения уровня карту и положите ее лицевой стороной вверх под планшет Героя на место с соответствующей иконкой, так чтобы этот предмет был виден – это ваш новый предмет.

Вы можете получить несколько предметов с одинаковой характеристикой. Размещайте предметы так, чтобы они были видны остальным игрокам.

Бонусы Предметов

Каждый предмет увеличивает соответствующие значения ваших карт действий на 1.

Если на карте действия нет совпадающих с Предметом иконок, то этот предмет не влияет на эту карту действия.

Например, у большинства Героев есть только 2 карты с иконкой Атаки – их золотая и красная карты. Это значит, что только 2 карты будут получать преимущество от предметов на +1 атаку.

По аналогии, карты без иконки Дальности не будут получать усиления от предметов на +1 Дальность. Только карты с иконкой Дальностью получают бонусы от предметов на +1 Дальность.

Предметы не влияют на текст карт, только на числовые значения Инициативы 🗡️, Атаки 🗡️, Защиты 🛡️, Перемещения 🏃, дальности 🏃 и радиуса 🏃.



Tigerclaw берет ранее отложенную зеленую карту 2 Уровня "Pick Pocket". В нижней части этой карты изображены 2 скрещенных меча, поэтому он кладет эту карту под первую ячейку своего планшета Героя, так как иконки на них совпадают. Теперь у Tigerclaw есть предмет, который дает ему +1 Атаку.



Tigerclaw также мог взять карту "Pick Pocket" себе в руку и отложить "Poisoned Dagger" в сторону. В таком случае он бы получил предмет на +1 Инициативу, подложив "Poisoned Dagger" под свой планшет.

Абсолютное Умение

После того как вы улучшите все ваши карты до 3 уровня, вы получите карту Абсолютного Умения вместо стандартного повышения уровня.

Карта Абсолютного Умения это специальная карта 4 Уровня.

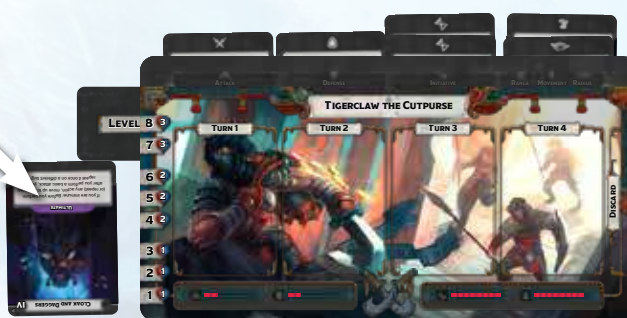
Эта карта дает вам сильное пассивное умение, которое работает когда ваш Герой находится на игровом поле.

Разместите карту Абсолютного Умения лицевой стороной вверх, направив ее в сторону команды противников.

После того как вы откроете Абсолютное Умение, вы не сможете получать дополнительные уровни и монеты.



Карта Абсолютного Умения



Вот так выглядит планшет Tigerclaw с 6 предметами и Абсолютным Умением на 8 Уровне.

В этом разделе описаны концепты и ключевые слова, встречающиеся на текстах карт.

КОНЦЕПТЫ И КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Units, Friendly, Enemy

Герои и Миньоны считаются Персонажами (Unit). “A friendly Unit” – Герой или Миньон союзной команды. “Enemies” – сокращение для “enemy Units” – Героя или Миньона вражеской команды.

“Other Hero” никогда не распространяется на вас. Если текст карты работает и на вас, об этом будет сказано отдельно (“You and friendly Heroes”).

Space, Empty Space, Empty Spawn Point

Ячейка (Space) это шестиугольник на игровом поле. Пустая ячейка это ячейка без Препград. На пустой ячейке может быть Ячейка Появления (Spawn Point). Пустая Ячейка Появления (empty Spawn point) это Ячейка появления, на которой ничего не находится.

Battle Zone

Зона, в которой сражаются Миньоны называется Зоной Сражения (Battle Zone). На каждой Линии может быть только одна Зона Сражения.

Obstacles

Персонажи, Ландшафта, жетоны и прочие объекты, представленные миниатюрами, считаются Препрадами (Obstacles). На одной ячейке может быть только одна Препрада.

Ignore Obstacles/Move Through

При игнорировании Препрад, Персонаж может перемещаться через ячейки с Препрадами, однако не может заканчивать на них свой ход, а эффекты жетонов и маркеров по-прежнему срабатывают.

TERRAIN

Любой участок на игровом поле без рамки считается Ландшафтом (Terrain) и Препрадой.



Ландшафт

Пустая Ячейка

TOKENS

Жетоны (Tokens) это временные объекты на игровом поле.

Все жетоны являются препрадами, однако через некоторые из них можно перемещаться.

Жетон не теряет своих свойств до тех пор, пока его не уберут с игрового поля с некоторыми исключениям (см. стр. 22).



Жетоны

MARKERS

Маркеры (Markers) служат напоминанием о каком-либо эффекте, полученном от другого Героя из-за эффекта карты. Маркеры не выкладываются на игровое поле.



Маркеры

Adjacent

Соседние ячейки (Adjacent spaces) – две ячейки с общей границей. “An adjacent Unit” – Персонаж на соседней с вами ячейке.

Nearest, Farthest

Если текст карты предлагает выбрать целью одного ближайшего/самого дальнего (nearest/farthest) Персонажа, но таковых несколько – игрок сам принимает решение, какую из целей выбрать.

Shortest Valid Path

Кратчайший доступный путь (shortest valid path) между Персонажем и целью – наименьшее количество ячеек от Персонажа до его цели.

При определении кратчайшего пути местом назначения будет ближайшая к цели пустая ячейка (только если Персонаж и Цель не стоят на соседних ячейках, тогда кратчайший путь равен 0).

Кратчайший доступный путь может включать в себя препрады, если Персонаж может их игнорировать, а ближайшая ячейка к Цели является пустой.

Counts as a Minion/Token/Terrain

Если объект одного типа (Миньон, Герой, Жетон) считается объектом другого типа, то к объекту применяются только правила того типа объектов, которым он считается на данный момент.

Defeat a Unit

Уберите Героя или Миньона с игрового поля и получите соответствующее количество монет. Подробнее на стр. 17.

Remove a Unit/Token

Уберите персонажа/жетон, не получая за него монеты.

Immune

Если персонаж считается Неуязвимым (Immune), то его нельзя выбрать целью любого действия, если не сказано иначе. Подробнее о выборе цели на стр. 14.

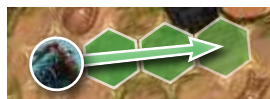
- Персонаж, Неуязвимый к определенному типу действий не может быть выбран целью этого типа действий (и их активным эффектам), но может быть выбран целью других действий и эффектов.
- Эффект, проверяющий Персонажей на соседних ячейках (напр. “if you are adjacent to a minion”), будет учитывать Неуязвимых Персонажей.
- Персонажи, игнорирующие Препрады могут проходить через Неуязвимого Персонажа или жетон.
- Неуязвимые Персонажи по-прежнему уязвимы к жетонам, даже если они неуязвимы к действию или эффекту действия, которое их разместило. (см. стр. 22)
- У вас нет Неуязвимости от собственных действий.

In a Straight Line

Прямая линия (straight line) – череда ячеек, выстроенных в линию.

Одна ячейка считается прямой линией.

Два персонажа стоят по прямой линии друг от друга, если они находятся на соседних ячейках или вы можете выстроить прямую линию из ячеек между ними.



“3 ячейки по прямой”

Push

Когда Персонажа или жетон отталкивают (Push), переместите его по прямой линии от Персонажа, который оттолкнул цель, на значение равное

значению отталкивания. Цель можно оттолкнуть на 0 ячеек, если ей некуда двигаться. Если цель может двигаться через преграды, то ее можно оттолкнуть через них.



“оттолкнуть на 2”

Если текст карты позволяет оттолкнуть несколько целей на расстояние до X ячеек, вы можете выбрать дальность и оттолкнуть цели на выбранное число ячеек.

Если вы не можете оттолкнуть цель на всю дальность, оттолкните цель настолько, насколько это возможно. Вы можете применить это действие, даже если не можете оттолкнуть цель.

Swap (With a Unit/Token)

Два персонажа, жетона или Персонаж и жетон меняются местами (swap) на игровом поле. Это действие не считается перемещением.

Place (Unit / Token)

Возьмите указанный компонент и поместите (place) его в другом месте. Игровые компоненты могут быть размещены только на пустых ячейках (это не считается перемещением).

Количество жетонов намеренно ограничено. Если текст карты требует разместить жетон, сначала вы берете его из запаса. Если таких жетонов нет в запасе, то переместите жетоны на игровом поле из одной ячейки на другую.

Миньоны вне Зоны Сражения

Линия не продавливается в результате действий Move, Push или Swap, направленных на Миньонов.

Если Миньон оказался за пределами Зоны сражения в результате действия, завершите это действие, а затем верните этого Миньона в Зону Сражения по кратчайшему доступному пути. Это касается только Миньонов, представленных Миниатюрами.

Если существует несколько кратчайших путей, то команда Миньона решает, по какому пути он переместится. Если доступного пути в Зону Сражения нет, разместите Миньона в ближайшей к нему ячейке Зоны Сражения.

В редких случаях, когда порядок возвращения Миньона важен, команды действуют по порядку, начиная с команды, которая изображена на монете решения ничьей. Не переворачивайте монету.

ДЕЙСТВИЯ С АКТИВНЫМИ ЭФФЕКТАМИ

Текст карты со словами “This round”, “Next turn”, и т.д. считается Активным эффектом этого действия. Длительность эффект зависят от ключевых слов текста карты.

Если состояние карты изменится или вас побеждают, то Активный эффект прекращается.

В редких случаях, когда порядок применения Активных эффектов важен, команда, которая изображена на монете решения ничьей выбирает порядок применения этих эффектов. Не переворачивайте монету.

Если вы перемещаетесь после применения активного эффекта по области, радиус этого эффекта перемещается вместе с вами.

Если Персонаж вошел или был перемещен в зону действия вашего Активного эффекта, эффект применяется в конце перемещения.

This Turn/This Round

Текст карты с ключевыми словами “This turn” или “This round” вступает в силу после применения основного действия и работает до концахода или Раунда.

Next Turn

Текст карты с ключевым словом “Next turn” срабатывает в начале следующегохода и остается активным до конца этогохода.

Действия с Активным эффектом не переходят между Раундами. Использование карты с ключевым словом “Next turn” на 4 Ходу не будет иметь эффекта.

Эффект становится активным, даже если текст карты был применен позже и заканчивается, если эффект более не применяется.

Next turn, after playing cards:

Ключевое слово “Next turn, after playing cards:” срабатывает после того как все игроки перевернули свои карты лицевой стороной вверх.

End of Turn

Ключевое слово “End of turn” срабатывает в конце текущегохода.

Ход заканчивается только после того, как все игроки завершили свои действия.

ЗАВЕРШЕНИЕ АКТИВНЫХ ЭФФЕКТОВ

Если карта с Активным эффектом меняется местами с другой, возвращается в руку или сбрасывается, ее Активный эффект отменяется.

Возрождение

Если текст карты требует возродить Миньона, разместите миниатюру этого Миньона на пустой ячейке возрождения Миньона в Зоне Сражения.

Вы можете возродить Миньона только в том случае, если свободных ячеек возрождения Миньонов этого типа больше, чем Миньонов этого типа в Зоне Сражения.

Возрождение Героя описано на стр. 11.

Эта страница нужна только для краткой справки.
За полными правилами обращайтесь к
соответствующей странице.

Подготовка к Быстрой Игре

- 3 Счетчика Волн
- 4 Счетчика жизней на команду (4 Игрока)
- 5 Счетчиков волн на команду (6 Игроков)



Стр. 5-6

Подготовка к Полной Игре

- 5 Счетчиков Волн
 - 6 Счетчиков жизней на команду (4-5 Игроков)
 - 8 Счетчиков жизней на команду (6 Игроков)
-
- 2x7 Счетчиков Волн
 - 6 Счетчиков жизней на команду (6-8 Игроков)
 - 7 Счетчиков жизней на команду (9-10 Игроков)

Две Линии Одна Линия

Ход Игры

Игра делится на Раунды. Каждый Раунд состоит из 4 Ходов. После 4 Ходов Раунд заканчивается..

Каждый ход все игроки

- Разыгрывают одну карту и переворачивают ее лицевой стороной вверх (Одновременно)
- Проверяют инициативу
- Действуют в порядке инициативы (от большей к меньшей)

Стр. 11

Конец Раунда:

- Сражение Миньонов
- Продавливание волны (Если возможно)
- Возврат карт на руку
- Повышение уровня (Обязательно)
- Сбор Утешительной Монетки (если не повысили уровень)
- Возврат жетонов и маркеров

Стр. 11, 19, 20

Победные Условия

- Продавливание Линии до зоны с Троном
- Победа в "Последнем толчке"
- Команда противника тратит последний Счетчик жизней.

Стр. 3, 11, 17

Повышение Уровня

Уровень* Ст. Повыш.ур. Макс. Ур. Карт**

1	-	-
2	1	II
3	2	II
4	3	II
5	4	III
6	5	III
7	6	III
8	7	IV

* Все герои начинают игру на 1 уровне. Первое повышение уровня стоит 1 монету.

** Вы должны улучшить все не-базовые карты до 2го Уровня, чтобы начать улучшать их до 3го.

Стр. 19-20

Действия

Действия могут быть основными и дополнительными. Применяя основное действие следуйте тексту карты (Если вы не можете выполнить часть текста, указанного на карте – мгновенно прекратите действие).

Стр. 11,13

Ключевые слова объясняются на стр. 21-22.

Действие Перемещения



Дополнительное:

Переместите вашего Героя на указанное число ячеек.

Основное:

То же, что и выше, но примените текст карты.



Стр. 15

Быстрое Перемещение (Вместо обычного действия Перемещения)

Быстро переместитесь между соседними зонами, где нет врагов. Текст карты не применяется.

Действие Умения



Просто примените текст карты

Стр. 16



Действие Атаки

Атакуйте вражеских Миньонов и Героев, чтобы получать монеты. Применяйте текст карты.

Стр. 17

Действие Защиты (Сброс карты!)



Дополнительное:

Сбросьте карту из руки, чтобы применить действие Защиты.

Если ваше значение Защиты достаточно высоко, вы успешно защищаетесь от атаки.

Основное:

То же, что и выше, но примените текст карты.



Стр. 18

Порядок текста карт Атаки/Защиты

- Текст "Before the Attack" на карте Атаки
- Текст карты Защиты (Основное действие)
- Текст "After the Attack" на карте Атаки

Стр. 19

Карта Защиты/Умения



Карту с этим значком можно использовать и для действия Защиты, и для действия Умения. Применяйте текст в обоих случаях.

Стр. 19

Действие Удержания



Ничего не делаете в этот ход. Это действие можно применить, разыграв любую карту.

Стр. 16

Виды Миньонов

Ближние Миньоны



+1 к защите союзных героев на соседних ячейках.

-1 к защите вражеских героев на соседних ячейках.

Получите 2 монеты за победу над этим Миньоном.

Стр. 17

Дальние Миньоны



-1 к защите вражеских Героев в радиусе 2 ячеек.

Получите 2 монеты за победу над этим Миньоном.

Стр. 17

Тяжелые Миньоны



+1 к защите союзных героев на соседних ячейках.

-1 к защите вражеских героев на соседних ячейках.

Получите 4 монеты за победу над этим Миньоном.

Стр. 17

Неуязвимость Тяжелых Миньонов

Пока в Зоне Сражения есть другие союзные Миньоны, кроме Тяжелых – Тяжелого Миньона нельзя выбрать целью любого действия.

Стр. 17

Побеждая Героя

Есть победили вас:

- Уберите вашего Героя с игрового поля.
- Примените не примененную карту.
- Потратьте счетчики Жизней (потратив последний счетчик жизней вы проигрываете)
- Отмените ваши активные эффекты.
- Верните все маркеры, что были на вас.

Побеждая вражеского Героя

- Получите монеты.
- Союзники тоже получают монеты.

Уровень Героя* Монеты за победу Мин. ур.Карты Мон. союзн./Счет. жизней

1	1	I	1
2	2	I	1
3	3	I	1
4	4	II	2
5	5	II	2
6	6	II	2
7	7	III	3
8	8	III	3

* Все Герои начинают игру на 1 уровне

Стр. 17