

# Кузница Войны

В диких землях нарастает беспокойство. Король призвал всех трудоспособных людей, чтобы сдержать надвигающуюся тьму. Вам, как лидеру неопытной гильдии, предстоит добывать ресурсы, ковать из них оружие и сражаться с монстрами пустыни, чтобы обогатиться самому и укрепить престиж короля.

Игроки на протяжении раундов будут добывать металлы и драгоценные камни в шахтах, применяемые для создания различного вида оружия, которое составит личный резерв Приключенцев, и понадобится для завершения квестов (заданий короля), дающие очки престижа (победные очки), а также деньги и ресурсы, которые могут быть инвестированы в расширяющуюся гильдию игрока.

Игра рассчитана на 1-4 игроков и предусматривает 2 основных режима игры: обычная игра, состоящая из 7 раундов; и эпическая игра, которая состоит из 3<sup>х</sup> этапов по 6 раундов в каждом. Раунд протекает последовательно через 3 фазы: **фаза Шахт** (добыча ресурсов), **фаза Рынка** (закупка) и **фаза Квеста** (использование вооруженных Приключенцев).

## КОМПОНЕНТЫ

Количество компонентов игре не ограничивает игровой процесс, т.е. при нехватке компонентов вы можете их чем-то заменить.

37 двусторонних плашек шахт:

- группа I центральных триплгексов (1 точка на центральной шахте) – 6 шт.
- группа I гексов границ (1 точка на центральной шахте) – 6 шт.
- группа II центральных триплгексов (2 точки на центральной шахте) – 6 шт.
- группа II гексов границ (2 точки на центральной шахте) – 6 шт.
- группа III центральных триплгексов (3 точки на центральной шахте) – 6 шт.
- группа III гексов границ (3 точки на центральной шахте) – 6 шт.
- 1 центральный шестигранный тайл – 1 шт.

180 ресурсы:

- слитки меди (оранжевые) – 40 шт.
- слитки железа (черные) – 40 шт.
- слитки мифрила (синие) – 40 шт.
- изумруды (зеленые) – 20 шт.
- рубины (красные) – 20 шт.
- алмазы (белые) – 20 шт.

Игровое поле

Маркер раунда (цилиндр) – 1 шт.

Белые кубики квестов – 20 шт.

Поле игрока (2-стороннее, для нормальный / эпичной игр) – 4 шт.

Тайлы Приключенцев – 40 шт.

Чемпионские титулы и маркеры уровней – 120 шт.

82 карты квеста:

- группа I (зеленые) (в том числе 2 удаляемые при обычной игре) – 18 + 2 шт.
- группа I (фиолетовые) (для обычной игры) – 9 шт.
- группа II (серые) (для эпичной игры) – 20 шт.
- группа II (фиолетовые) (для ускоренной игры) – 9 шт.
- группа III (красные) (для эпичной игры) – 12 шт.
- группа III (фиолетовые) (для эпичной игры) – 12 шт.

8 начальных карт игрока:

- «**Copper Sword**» – 4 шт.
- «**Copper Dagger**» – 4 шт.

Карты рынка – 108 шт.

Жетоны Топора – 12 шт.

Жетоны Копья – 12 шт.

Жетоны Булавы – 12 шт.

Жетоны «+1» к силе оружия – 28 шт.

Жетоны «Стартовый Квест» – 8 шт.

Тайлы Бонусов – 15 шт.

Жетоны престижа «100/200» – 12 шт.

Золотые монеты (номиналом «5») – 20 шт.

Серебряные монеты (номиналом «1») – 48 шт.

Блюстители (по 3 цвета на игрока) – 12 шт.

Деревянные диски (по 5 одного цвета на игрока) – 20 шт.

Рабочий кирпичи (по 10 одного цвета на игрока) – 40 шт.

Кубики претензий (по 6 одного цвета на игрока) – 24 шт.

Карты начального богатства (16 шт. для обычной игры и 16 шт. для ускоренной игры) – 32 шт.

## ОБЫЧНАЯ ИГРА

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Игроки должны собрать следующее:

- по 1 карте из двух образцов стартового оружия
- 3 тайла Приключенца с жетонами 1<sup>го</sup> уровня  
(4 тайла Приключенца для эпичной игры)
- **Только для эпичной игры:** набор из 20 жетонов чемпионских титулов
- 3 Блустителя своего цвета
- 10 кирок («рабочих») своего цвета
- 5 деревянных дисков своего цвета
- 6 кубиков претензий своего цвета
- 5 белых кубиков квеста
- 4 случайным образом выбранных **обычных** карты начального богатства
- 1 персональное поле игрока определенного цвета, нужной стороной вверх



2. Игроки должны поместить 1 диск своего цвета на отметке «0» на дорожке очков.

Случайным образом определите порядок хода игроков и разместите по 1 диску каждого цвета на соответствующем месте трека хода игроков.

3. Поместите маркер раунда (цилиндр) на этап 1, раунд 1.

4. **Только для эпичной игры (опционально):** перемешайте 15 тайлов бонусов и случайно разместите 1 тайл (лицом вверх) поверх 4 - 5 раундов этапа 1, разместите 2 тайла (лицом вверх) поверх 1 - 2 раундов и 4 - 5 раундов этапа 2 и сделайте то же самое для этапа 3. Обратите внимание, что тайлы бонусов являются **необязательными** и должны быть использованы только опытными игроками, и только в эпичной игре. Кроме того, если используются тайлы бонусов, игроки начинают игру всего с тремя Приключенцами (т.е. на 1 меньше).

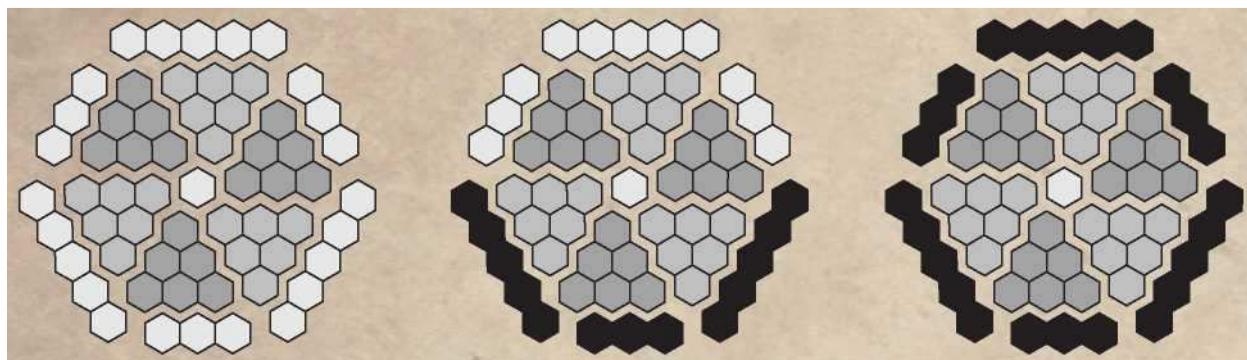


5. В отдельных стопках перетасуйте 18 зеленых карт (группы I), удалив  карты «Investigate the Kidnappings» и «The Cursed Keep», и 9 фиолетовых (группы I). Из этих двух стопок одну колоду (зеленые карты поверх фиолетовых) и поместите на соответствующей ячейке.

**Только для эпичной игры:** не вынимайте  квесты из зеленого стопки, и кроме того, добавьте стопки: фиолетовую (группы I), серую (группы II), красную (группы III) и фиолетовую (группы III). Перемешайте их отдельно и уложите в одну колоду в порядке: зеленые, серые, красные и фиолетовые.

6. Выложите 8 зеленых верхних карт колоды квеста в два ряда: **верхний** ряд – 5 карт, а **ниже** – 3 карты.

7. Разделите по типу (по задникам) зеленые карты рынка и перемешайте каждую стопку. Поместите оружие стопки **a** на ячейку оружия. Разделите стопку бонусов **b** на 2 равные части (по 6 карт) и поместите их на 2 ячейки бонусов, а затем сделайте то же самое для карт одноразового использования **c**. Кроме того, поместите в ряд 4 карты общедоступного стартового оружия (*Copper Spear*, *Copper Mace*, *Copper Axe* и *Iron Sword*) ниже секции рынка игрового поля **d**.
8. Все ресурсы, разделенные по цветам, дополнительные тайлы Приключенцев и маркеры их уровней, а также жетоны монет, поместите рядом с игровым полем. Все это – общий **резерв**.
9. Случайным образом выберите сторону каждого из 6 триплексов группы I и соберите их вместе с центральным гексом в центре. Затем в зависимости от количества игроков переверните необходимое количество пограничных гексов ресурсной стороной вверх: при игре вчетвером – все, при игре втроем – 3 смежные пограничных тайла (2 длинных и 1 короткого), а при игре вдвоем – все пограничные тайлы должны быть перевернуты ресурсной стороной вниз.



10. Теперь все игроки выбирают две из 4<sup>x</sup> карт начального богатства и получают бонусы с этих двух карт. Игроки помещают все ресурсы, жетоны и Приключенцев перед собой. Это **пул** игроков.

Возможные богатства:



Монеты

Медь, железо  
и изумруды

Приключенец  
1<sup>го</sup> уровня

Повышение  
уровня одного  
Приключенца



Поместите маркер  
претензии на указанном  
общественном оружии

**Максимальный начальный уровень для Приключенцев не может быть выше III.**

11. В порядке очереди размещайте по 1 Блустителю на любом доступном незанятом гексе шахты, пока все 3 Блустителя у каждого игрока не будут выставлены.



## ПОРЯДОК ХОДА

1. Игроки начинают раунд с **перезаполнения карт рынка и квестов** (с. 9).
2. Далее они будут **перемещать Блюстителей по шахтам**, чтобы добывать ресурсы (с. 10).
3. По количеству кирок в шахтах, у игроков **изменится очередность хода** (с. 11).
4. Затем игроки отправятся на рынок, где **выполняют 1 действие** (с. 14-15).
5. Далее они войдут в замок, **получат квест** от короля и **разберутся с уже имеющимися** у них (с. 21-22).
- \* Игроки могут обратиться к купцу (с. 17) в любое время во время раунда.
6. В конце раунда, игроки **удаляют выложенные на поле квесты** (с. 24).
7. Для эпичной игры есть опциональные тайлы бонусов, которые располагаются на счетчике раундов. Разрешите их прежде, чем перейти к новому раунду (с. 26).

## НАЧАЛО РАУНДА

### ПЕРЕЗАПОЛНЕНИЕ КАРТ РЫНКА

- Переверните (лицом вверх) верхнюю карту каждой из 5 стопок рынка. Если при этом открывается стандартное общедоступное железное оружие (*Iron Spear, Iron Mace, Iron Axe* или *Iron Greatsword* с символом  в левом верхнем углу карты), поместите его возле игрового поля рядом с общедоступным оружием и вскройте новую карту оружия (повторите это, если откроется еще одно общедоступное оружие). Если это 1<sup>й</sup> раунд игры или новый этап, то это происходит **до выбора карт начального богатства или размещения Блюстителей**.

Мифриловое оружие переходит в ряд общедоступного оружия со 2 этапа игры.

### ПЕРЕЗАПОЛНЕНИЕ КАРТ КВЕСТОВ (не осуществляется, если это 1 раунд)

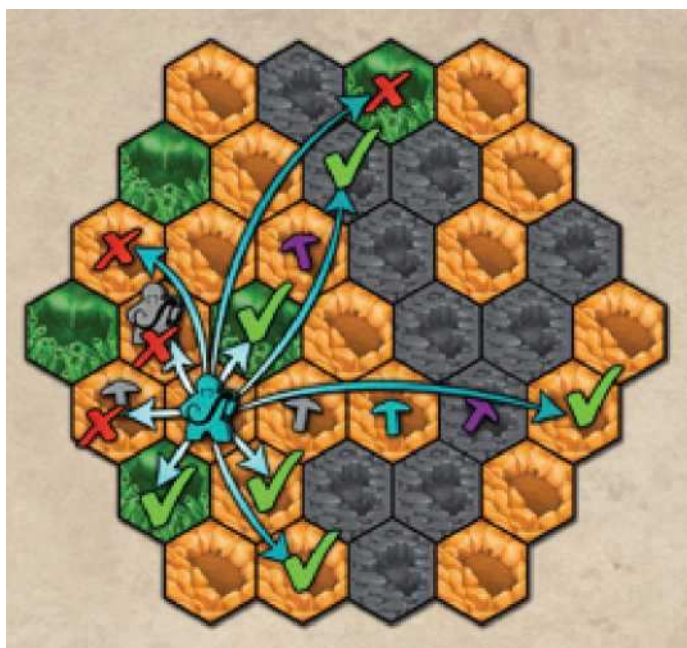
- Переместите все карты квестов так далеко вперед, насколько это возможно, не оставляя пустых мест между ними (сместите карты из 2<sup>го</sup> ряда на пустые места в 1<sup>м</sup>).
- Затем доберите новые карты квеста из колоды и заполните освободившиеся места. Если при этом квесты одного цвета будут исчерпаны, не взирая на это, продолжите добор карт следующего цвета.



## ФАЗА ШАХТ (добыча ресурсов)

В порядке очереди каждый игрок может переместить в шахте **одну** фигурку Блюстителя **своего цвета** один раз, чтобы **получить ресурсы**. После того, как каждый игрок сделал движение в шахте, 1<sup>й</sup> игрок в порядке хода **может** сделать 2<sup>ое</sup> движение Блюстителем, **однако это зафиксирует его на последнем месте в порядке хода до следующего раунда** (с. 11). Ниже приведены ограничения по перемещению Блюстителей:

- Блюстители могут двигаться по прямой линии через любое количество пустых гексов.
- Блюстители могут закончить свое движение только на незанятом гексе с ресурсом.
- Блюстители могут двигаться по прямой линии через любое количество смежных рабочих (независимо от цвета кирпичи), после перемещения через несколько свободных гексов, но потом **должны** закончить свое движение на следующем незанятом гексе.
- Блюстители **не могут** двигаться через других блюстителей.



После движения блюстителя, рабочие (цветные деревянные кирки) выставляются на основании следующего:

- На гексе, с которого стартовал Блюститель, появляется работник того же цвета.
- Любые другие рабочие (отличного цвета от блюстителя), через которых прошел Блюститель, заменяются рабочими его цвета.
- Любые рабочие (того же цвета, что и Блюститель) через которых прошел Блюститель, заменяются рабочими цвета другого игрока. Работник меняет свой цвет на цвет игрока, который имеет наименьшее число рабочих на поле, не учитывая активного игрока. В случае ничьи, работник становится цветом того игрока, который ходил раньше в текущей очередности.

После того, как будут выставлены все работники, каждый из них продуцирует по одному ресурсу того цвета, что и гекс, на котором он стоит. Эти ресурсы забирает игрок, которому принадлежат эти работники. **Примечание:** работники обеспечивают игрока ресурсами только, когда они «порождаются» или «оборачиваются» с помощью Блюстителя. Сами по себе они **не создают** ресурсы в каждом раунде.

Вы не обязаны перемещать Блюстителя каждый раунд, можно и спасовать.

### ФАЗА ШАХТ: ЗАБАСТОВКИ

После добычи ресурсов, проверьте, нет ли смежных групп из 5 или более работников одного цвета. Если есть, то они «бастуют» и удаляются с игрового поля. Игроки должны осуществить проверку на наличие забастовок после любых изменений в шахтах (т.е. перемещений Блюстителя или рабочих).

#### Пример фазы шахт:

Синий блюститель двигается вправо, перепрыгивая через 4 рабочих (2 синих и 2 желтых).

- Во-первых, игрок выставляет рабочего на гексе, с которого стартовал Блюститель **a**.
- Затем он проходит через своего рабочего **b**. Из оппонентов у фиолетового на поле сейчас меньше всего рабочих (1 против 3<sup>x</sup> у желтого), поэтому синий рабочий становится фиолетовым.
- Далее Блюститель проходит через 2<sup>x</sup> желтых рабочих и превращает их синих **c**.
- Теперь он проходит по другому синему рабочему **d**, но теперь есть 2 фиолетовый рабочих (1+1) и 1 желтый (3–2), так что теперь синий работник становится желтым.
- После этот игрок должен завершить свой ход на следующем незанятом гексе **e**.
- Синий игрок в итоге получает 2 железа и 1 изумруд за этот ход. Желтый и фиолетовый получают по 1 меди. Наконец, 2 желтых рабочих, которые стали синие **c** в настоящее время составляют группу синих из 5 **f**, что является достаточным условием для забастовки, и эти 5 рабочих удаляются с игрового поля **g**.

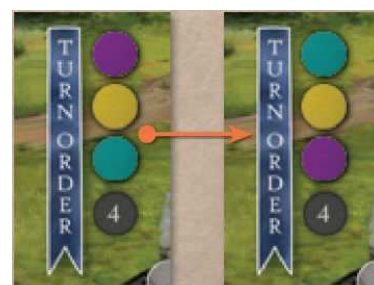


### ФАЗА ШАХТ: СМЕНА ОЧЕРЕДИ ХОДА ИГРОКОВ

В конце каждой фазы Шахт, на основе количества рабочих в шахтах, сменяется порядок хода игроков. Подсчитайте текущее количество рабочих каждого игрока в шахте. Тот, у кого наименьшее количество рабочих на поле, становится 1<sup>м</sup> игроком, игрок, у кого больше становится 2<sup>м</sup> и так далее. Порядок для игроков, у которых равное положение, становится обратным тому, что был прежде.

**Исключение:** если 1<sup>й</sup> игрок совершает 2<sup>ое</sup> движение блюстителем, он автоматически становится последним игроком до следующего раунда и его работники не учитываются при определении порядка хода других игроков.

**Пример:** в предыдущем примере порядок хода был следующим: начинал фиолетовый, затем желтый и синий. Фиолетовый отказывается выполнить дополнительный ход. У синего меньше всех рабочих (1), так что он будет ходить первым в следующем раунде. У фиолетового и желтого равное количество рабочих (по 2), поэтому их порядок хода будет обратным по сравнению с этим ходом, а именно: желтый будет ходить раньше фиолетового. Если фиолетовый выполнил бы дополнительный движение, он был бы на последнем месте в любом случае, но ему это не выгодно.



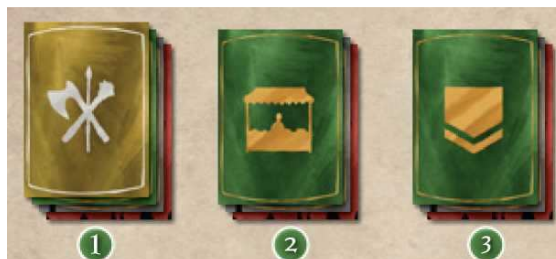
## ФАЗА РЫНКА (закупка)

Во время этой фазы игроки могут выполнить одно действие на рынке, которое дает им некоторое преимущество в игре.

### КАРТЫ РЫНКА

В игре представлено 3 типа карт рынка, доступных для покупки в фазе Рынка:

1. Карты Оружия
2. Рыночные бонусные карты
3. Одноразовые карты



Все карты могут обладать следующими параметрами:

- Название **a**
- Требуемый уровень Приключенца **b**
- Стоимость (в монетах) приобретения **c**  
**Исключение:** в обычной игре используйте цифру в зеленом круге (**d**, если таковое имеется), как стоимость
- Количество очков престижа за владение или получение карты **e**, или, в случае одноразовых карточек, напоминание о том, что карту необходимо выбросить после покупки **f**.



### КАРТЫ ОРУЖИЯ ✂

- Существует 2 типа образцов оружия: 1) **общедоступное оружие**, которое помечено на карте  **g**, и 2) **уникальное оружие**, у которого полноцветный рисунок (а не эскиз) и оно приносит больше очков престижа **e**, чем общедоступное оружие.
- Образцы оружия не являются оружием как таковым, но позволяют игроку выковать это оружие посредством расхода ресурсов. После того, как игрок покупает карту образца **уникального** оружия, он помещает ее ниже своего поля, где она и остается до конца игры. В случае с образцом **общедоступного** оружия, покупка карты связана с размещением на ней цветного кубика претензии **h**. Обладая образцом оружия, игроки могут выковать его столько, на сколько хватает ресурсов. Необходимые ресурсы дляковки оружия **i** перечислены на карте слева, а сила оружия **j** и класс оружия (**k**, если есть), перечислены справа.
- Классы оружия: **топор** () , **копье** () , и **булава** () . Если оружие содержит несколько классов, оно относится к каждому из указанных классов.
- Игрок может расположить только **один** маркер на какой-либо одном эскизе общедоступного оружия.
- Выкованное оружие дается Приключенцам, приступающим к выполнению квестов (с. 19). Однако, Приключенцы могут владеть оружием, которое отвечает их уровню (**l**, с. 19).



## РЫНОЧНЫЕ БОНУСНЫЕ КАРТЫ

- Существует 2 типа рыночных бонусных карт: **3) торговые палатки**, которые позволяют игрокам обменивать различные виды ресурсов, и **4) карты смекалки**, которые предоставляют игрокам некоторый постоянный бонус на рынке.
- Приобретенные рыночные бонусные карты выкладываются слева от поля игрока, где и остаются до конца игры, обеспечивая постоянный бонус.
- **Торговые палатки:** эти карты позволяют **раз за ход** игроку-владельцу обменивать один вид ресурса на другой. **Исключение:** карта «*Trader's Savvy*» может позволить игроку использовать торговые палатки несколько раз за раунд (см. ниже). Этот обмен может проходить в любую сторону. Например: на карте **3** слева изображен 1 рубин **m** и 2 железа справа **n**. Это означает, что каждый раунд (в том числе и в тот, когда карта была приобретена) игрок-владелец может обменять 1 рубин на 2 железа или 2 железа на 1 рубин из резерва. Это действие может быть выполнено **в любой момент** во время раунда, даже после получения награды за выполнение квеста (с. 23), после разрешения бонусных тайлов (с. 26) и даже во время хода другого игрока. После того, как вы воспользовались конкретной картой торговой палатки, поверните ее, как напоминание, что ею нельзя воспользоваться снова до следующего раунда. У игрока может быть только по **одному** экземпляру любой карты торговой палатки.



- **Карты смекалки:** существует 4 типа карт смекалки:
  1. «*Buyer's Savvy*» увеличивает на 1 число ресурсов, которые игрок может купить у купца каждый раунд (с. 17).
  2. «*Seller's Savvy*» увеличивает на 1 количество золота, которое игрок получает от продажи ресурса у купца (с. 17).
  3. «*Trader's Savvy*» позволяет игроку воспользоваться **одной** его рыночной палаткой еще 1 раз каждый раунд.
  4. «*Adventurer's Savvy*» позволяет игроку, когда он перемещает кубик квеста во время действия **Дорога** на Рынке (с. 15), переместить этот кубик квеста на еще 1 дополнительный шаг.

В отличие от карт торговых палаток, игроки могут владеть **несколькими** копиями карт смекалки.



## ОДНОРАЗОВЫЕ КАРТЫ

- **5) Одноразовые карты** дают игроку, который покупает их, бонусные ресурсы или другие выгоды, которые получаются **немедленно**.
- После приобретения карты и получения с нее бонусов, она **удаляется из игры** (об этом напоминает символ в правом нижнем углу карты **f**), а не размещается возле поля игрока. **Не сбрасывайте** карту в колоду сброса рынка (с. 15). Если карта позволила переместить Блустителя или рабочего, игроки должны проверить не случится ли после этого забастовка (с. 11).



## ДЕЙСТВИЯ НА РЫНКЕ

Во время фазы Рынка, игроки могут выполнить **одно** действие на рынке, размещая один из своих цветных деревянных дисков в ячейке действия. Это происходит последовательно, начиная с 1-го игрока. Есть 2 типа ячеек:

- **Закрываемые ячейки:** каждый раунд на эту ячейку может поместить диск только 1 игрок, блокируя ее для других.
- **Открытые ячейки:** любое число игроков могут поставить на них свои диски.

Игрок может выполнить **одно** из следующих действий:

1. **Кузнец** (закрываемый): купите, лежащую лицом вверх, карту уникального оружия **a**
2. **Базар** (закрываемый): купите, лежащую лицом вверх, карту бонуса **b** или одноразовую карту **c**. При игре вдвоем, есть только 1 ячейка, которая дает доступ ко всем 4 картам. При игре втроем или вчетвером, есть 2 ячейки – одна для 2<sup>х</sup> карт бонусов и другая для 2<sup>х</sup> одноразовых карт.
3. **Казармы** (закрываемые): выполните **одно или оба** из следующих действий:
  - нанять нового Приключенца 1<sup>го</sup> уровня за 4 монеты **d**, и/или
  - повысить уровень одного из своих Приключенцев **e**, уплатив за текущий уровень:
    - повышение с 1<sup>го</sup> до 2<sup>го</sup> уровня стоит 1 монету,
    - повышение со 2<sup>го</sup> до 3<sup>го</sup> уровня стоит 2 монеты, и т.д.

Если осуществляются оба действия, то **нельзя улучшать только что приобретенного Приключенца**.

В эпичной игре, стоимость найма Приключенец зависит от текущего этапа: 4 монеты на 1<sup>м</sup> этапе, 5 монет на 2<sup>м</sup> этапе и 6 монет на 3<sup>м</sup> этапе.

4. **Клерк** (открытый): пометьте **одну** из карт общедоступного оружия, выложенных под полем **f** путем размещения на ней своего цветного кубика претензии. Когда игрок заявляет претензию на карту, он должен уплатить в общий резерв указанную на карте стоимость, а также **выплатить по 1 монете каждому игроку, который уже претендовал на нее ранее**.
5. **Дорога** (открытая): выберите один квест и переместите кубик квеста на нем на 1 шаг (с. 18). Это действие ничего не стоит. Если это движение переместит кубик на новую ветвь, завершив, таким образом, текущую, получите причитающиеся награды за завершение ветви в этот момент (с. 23). Действие *Дорога* **не может быть использовано для завершения квеста**. Обратите внимание, что карта «*Adventurer's Savvy*» позволяет игроку продвигаться вперед по квесту на 1 дополнительный шаг за каждую такую карту. Например, если у игрока 2 карты «*Adventurer's Savvy*», игрок может, выполнив действие *Дорога*, продвинуться на одном квесте на 3 шага вперед. Различные комбинации могут вам предоставить возможность продвинуться до 4 шагов за раунд.
6. Не обязательно использовать действия каждый раунд. Игрок может спасовать, и в этом случае **он получает 1 монету из банка**.

После того, как все игроки выполнили по одному действию или спасовали, фаза Рынка заканчивается и любые не купленные открытые карты на рынке должны быть перемещены в **7. стопку сброса рынка**. Все диски игроков с поля возвращаются хозяевам.



## РЫНОЧНЫЕ БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

К 7 раунду обычной игры на Рынке не останется карт для покупки. Фаза Рынка по-прежнему состоит, как и обычно, за исключением того, что игроки теперь могут использовать свои диски действий на ячейках действий **1) Кузнеца** и **2) Базара**, чтобы купить особые бонусные баллы рынка, уплатив стоимость, указанную на ячейке. После того, как диск выложен, покупка обозначается выкладыванием цветного кубика претензии на пустой ячейки под карты. Эти бонусы суммируются в конце игры:

- g. Бонус *Кузнеца* дает игроку по 2 очка престижа за каждое свое уникальное оружие и по 1 очку престижа за каждое общедоступное оружие, на которое он претендует. Очки престижа **не начисляются** за исходные *Copper Dagger* и *Copper Sword*.
- h. Верхний левый бонус *Базара* дает игроку по 1 очку престижа за каждый полностью заверченный квест.
- i. Верхний правый бонус *Базара* дает игроку по 1 очку престижа за каждого нанятого Приключенца.
- j. Нижний левый бонус *Базара* дает игроку по 2 очка престижа за каждую свою рыночную бонусную карту.
- k. Нижний правый бонус *Базара* дает игроку по 1 очку престижа за каждый оставшийся ресурс в его запасе.

Эти специальные действия недоступны в эпичной игре.



## КУПЕЦ

Раз за раунд игроки могут купить и продать **по одному ресурсу** у купца за монеты из списка **1**. Например, игрок может продать изумруд () за 2 монеты и купить мифрил () за 5 монет. **Исключение:** каждая карта «*Buyer's Savvy*» позволяет игроку каждый раунд покупать дополнительные ресурсы у купца, а каждая карта «*Seller's Savvy*» увеличивает продажную стоимость на 1 монету.

Чтобы игрок не забыл, что он осуществил обмен с купцом в этом раунде, рекомендуем размещать свои диски на **2) персональном поле** игрока для обозначения **3) купли** и **4) продажи**.



Несмотря на то, что взаимодействие с купцом рассмотрено в рамках фазы Рынка, игрок может осуществлять обмен с купцом **в любое время в течение раунда**, даже после получения награды за выполнение квеста (с. 23) или разрешения бонусных тайлов (с. 26), или во время хода другого игрока.

## ФАЗА КВЕСТА

Во время этой фазы игрокам предстоит выполнить 3 действия: **приобретение квеста, управление квестом и получение награды за выполнение квеста.**

### КАРТЫ КВЕСТА

Карта квеста содержит 1. название и серии стягов для обозначения прогресса в прохождении квеста.

2. Одиночный золотой ромбик на карте представляет собой **шаг** квеста. Когда игрок только приступает к выполнению квеста (с. 21), он помещает кубик квеста **a** на первый из таких ромбиков (сверху слева), и будет продвигать все свои активные квесты на один шаг во время управления квестом (с. 23), перемещая кубик квеста слева-направо и сверху-вниз.
3. Один ряд шагов представляет собой **ветвь** квеста. Сложность и требуемый класс оружия для ветви перечислены **слева** от шагов ветви, а награды за завершение ветви приведены **справа**.
4. Число, стоящее перед ветвью квеста выражает ее **сложность**. Игрок должен соответствовать сложности текущего этапа квеста во время действия управления квестом (с. 22), или квест будет провален.
5. Некоторые ветви квеста могут также содержать значок **класса оружия** рядом со сложностью. Этот класс оружия необходим для прохождения ветви. Если у игрока нет, по крайней мере, одного экипированного таким классом оружия Приключенца на любом шаге этой ветви, то сложность квеста увеличивается на 3 для этого шага. Если значок включает в себя несколько классов оружия, трудность увеличивается на 3 за каждый отсутствующий из них.



Топор



Булава



Копье



Топор и Палица



Топор и Копье



Булава и Копье



Топор, Булава и Копье

6. Любые награды за выполнение ветви квеста перечислены в области **справа** от ромбика последнего шага. Эти награды получают во время действия получения наград, когда кубик квеста сходит с текущей ветви (с. 23).

### ТАЙЛЫ ПРИКЛЮЧЕНЦА

Тайлы Приключенцев представляют собой наемников, которые есть в вашем распоряжении, для отправки на квесты. Различие по изображению на них является чисто эстетическим и игрок, делая выбор, может ориентироваться на свои предпочтения.

Уровень Приключенца обозначается маркером, который помещается в гнездо нижней части тайла **a**. Каждый приобретенный Приключенец всегда начинает с 1<sup>го</sup> уровня. Приключенцы могут получать уровни, заполнив заключительную ветвь квеста (с. 23), или путем покупки одноразовой карты **Тренировки** на рынке, или используя **Казармы**, или по свойству конкретных карт начального богатства. При смене уровня, поменяйте маркер на новый. Максимально возможный уровень Приключенца 4.

Игроки применяют Приключенцев в квестах во время действия управления квестом (с. 22), чтобы выковать для них оружие, а затем поместите тайл Приключенца справа от активного квеста. Оружие куется, а затем им оснащается Приключенец путем перечисления необходимых ресурсов из пула игрока на тайл Приключенца. Например, если игрок выковал *Copper Sword*, он размещает 2 меди из своего пула ресурсов на тайл Приключенца **b**. После того, как оружие выковано, оно **не может** быть передано другому Приключенцу или преобразовано обратно в ресурсы. Если случается путаница, каким классом оружия обладает Приключенец, когда у игрока несколько единиц оружия, для которых требуется те же ресурсы, можно разместить жетон класса оружия на Приключенце, для обозначения каким классом(и) оружия он оснащен.



Топор Булава Копье

Приключенцы ограничены в использовании оружия своим уровнем, что отмечено на картах оружия:

- Приключенцы 1<sup>го</sup> уровня могут использовать только мечи и кинжалы.
- Приключенцы 2<sup>го</sup> уровня могут использовать любое общедоступное или стартовое оружие (меч, кинжал, топор, булава или копье).
- Только Приключенцы 3<sup>го</sup> и 4<sup>го</sup> уровней могут использовать уникальное оружие, купленное у кузнеца.

Прочие правила, применяемые к Приключенцам в квестах:

- Приключенцы не обладают как таковой силой, и **должны** быть экипированы оружием, чтобы их можно было отправить на квест.
- Приключенцы могут быть экипированы лишь 1 оружием (щиты рассматриваются, как оружие).
- Игрок может поменять оружие у Приключенца, отправляемого на квест, но все ресурсы, использованные для создания изначального оружия теряются и возвращается в запас.
- Приключенцы могут быть удалены из одного квеста и перенаправлены на другой, но Приключенец потеряет любое оружие, которым был экипирован (ресурсы вернутся в запас) и ему должно быть придано новое оружие.

## ТИТУЛЫ ЧЕМПИОНОВ

В эпичной игре, когда Приключенец достигает 4<sup>го</sup> уровня, он становится чемпионом и получает соответствующий титул. Удалите обычный жетон уровня из тайла Приключенца и вставьте жетон чемпионского титула. Титулы дают игроку различные льготы, когда этот чемпион отправляется на квест. Существует 20 титулов, и каждый игрок может обладать только одним чемпионом с каждым титулом. Дополнительная сила оружия с чемпионских титулов может указывать на добавление жетонов атаки **[+1]** на чемпиона.

### ТИТУЛЫ



**Предприимчивый:** игрок сразу получает дополнительные 2 очка престижа каждый раз при завершении ветви квеста, в котором участвовал этот чемпион.



**Честолюбивый:** игрок сразу получает 1 монету каждый раз при завершении ветви квеста, в котором участвовал этот чемпион.



**Безжалостный:** этот чемпион применяет +1 к силе своего экипированного оружия каждый раз при завершении ветви квеста, в котором участвовал этот чемпион. Для обозначения этого бонуса используйте жетон атаки «+1».

**Примечание:** этот бонус применяется для своего оружия, так что, когда теряется это оружие (т.к. чемпион был включен или переброшен в другой квест), то бонус силы атаки также пропадает.



**Отважный:** игрок получает 4 дополнительных очка престижа, когда чемпион **полностью завершает** квест. Полное завершение квеста требует, чтобы чемпион прошел квест от 1<sup>го</sup> шага до последнего. Игроки могут использовать для напоминания об этом жетоны «*Started Quest*».



**Удачливый:** игрок получает 3 дополнительных монеты, когда чемпион **полностью завершает** квест (см. выше).



**Мусорщик:** игрок может приобрести на рынке карты из его сброса по указанной цене, когда чемпион **полностью завершает** квест (см. выше).



**Вдохновитель:** один из других Приключенцев, что отправился на квест с этим чемпионом, может получить дополнительное повышение уровня, когда этот чемпион **полностью завершает** квест (см. выше).



**Бравада:** игрок немедленно получает дополнительное очко престижа за каждое очко силы оружия (приложенного к квесту) сверх сложности финальной ветви квеста, когда это чемпион **полностью завершает** квест (см. выше).



**Быстрый:** когда игрок начинает квест и отправляет на него этого чемпиона, квест может быть начат со 2<sup>го</sup> / 3<sup>го</sup> шага вместо 1<sup>го</sup>. Любые физические награды или бонусы чемпиона/оружия за прохождение ветви (например, свойства «*Безжалостного*») не срабатывают. Эта способность может быть задействована позже еще раз, как только квест, на котором был задействован этот чемпион, будет выполнен или провален. Если квест был провален во время раунда, когда был получен этот титул, очки престижа не начисляются.



**Очаровательный:** когда игрок начинает квест и отправляет на него этого чемпиона, игрок получает 1 монету из резерва вместо уплаты стоимости приобретения карт квеста (с. 21). Эта способность может быть задействована позже еще раз, как только квест, на котором был задействован этот чемпион, будет выполнен или провален.



**Раздиратель:** этот чемпион применяет  топор, как класс, к любому оружию, которым он экипирован.



**Зверский:** этот чемпион применяет  булаву, как класс, к любому оружию, которым он экипирован.



**Пронзающий:** этот чемпион применяет  копье, как класс, к любому оружию, которым он экипирован.



**Голубовато-зеленый:** этот чемпион получает +2 к силе любого экипированного оружия, содержащего изумруд.



**Кроваво-красный:** этот чемпион получает +2 к силе любого экипированного оружия, содержащего рубин.



**Очищенный:** этот чемпион получает +3 к силе любого экипированного оружия, содержащего алмаз.



**Варвар:** этот чемпион может быть экипирован дополнительным оружием 1<sup>го</sup> или 2<sup>го</sup> уровня. Если чемпион применяет это, то получает +1 к силе 2<sup>го</sup> экипированного оружия.



**Стоик:** этот чемпион может быть отправлен на квест без оружия – считается, что у него оружие с силой 2.



**Командующий:** как только к этому чемпиону (отправленному на квест) присоединяется дополнительный Приключенец, этот чемпион получает +1 к силе экипированного оружия.



**Полезный:** когда этот чемпион отправляется на квест, все другие Приключенцы на этом квесте временно считаются на 1 уровень выше для экипировки их оружием.

## КВЕСТОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

### ПРИБРЕТЕНИЕ КВЕСТА

Игроки имеют возможность оплатить золотом приобретение **одного** нового квеста, положив его справа от своего персонального поля и разместив кубик квеста на 1<sup>м</sup> шаге квеста. После приобретения квест становится **активным** и остается таким до его завершения или провала.

Приобретение нового квеста не считается обязательным действием каждого раунда (можно спасовать).

Приобретение квестов происходит в порядке очереди хода, начиная с 1<sup>го</sup> игрока, и как только игрок приобретает квест или пасует, он может, независимо от других, выполнять другие действия фазы квеста.

### УПРАВЛЕНИЕ КВЕСТОМ

Как только игрок приобрел квест, он может приступить к работе с ним. Именно на этом этапе игроки должны проверить соответствие силы Приключенцев со сложностью текущего этапа (под кубиком квеста) на всех своих активных квестах. Если сложность ветви квеста не равна и выше силы Приключенцев в конце этапа управления квестом, квест считается проваленным (см. ниже).

Для соответствия сложности шага ветви квеста, Приключенцы должны быть экипированы оружием, общая сила которого равна или больше, чем шаг ветви. Если ветвь квеста обязывает иметь определенный класс оружия, то, по крайней мере, одно оружие из экипировки Приключенцев на этом квесте должно соответствовать этому классу, иначе сложность квеста увеличивается на 3. Приключенцев можно отправлять на **любой активный квест игрока**, а не только на только что приобретенный в этом раунде, и они не теряют свою экипировку, пока квест не пройден или провален.

### ПРОВАЛ КВЕСТА

Если сложность ветви квеста не равна и превышает силу Приключенцев в конце этапа управления квестом, квест считается проваленным и происходит следующее:

- Все оружие, которым были оснащены Приключенцы, теряется, а ресурсы возвращаются в резерв.
- Приключенцы с квеста возвращаются в пул игрока (без повышения уровней, с. 24).
- Квест сбрасывается. Любые физические награды от ранее выполненных ветвей сохраняются, и игрок получает очки престижа (указаны в скобках в последней успешно завершенной ветви квеста), если таковые имеются.

**Исключение:** если кубик квеста был сдвинут благодаря действию «Дорога» (с. 15) в том же раунде провала, игрок сможет получить очки престижа только в зависимости от шага, на котором был ранее кубик квеста до применения этого действия.

- Если квест провален в тот же раунд, что и приобретен, игрок получает штраф в –3 очка престижа.

### Пример квестовых действий:

Синий игрок приобрел карту квеста «*Trouble in the Weird Woods*» 3 тура назад и поместил на него Приключенца 1<sup>го</sup> уровня с *Iron Sword* **a** (выложив на этого Приключенца 2 железа из своего пула) **b**, чтобы соответствовать сложности 1<sup>й</sup> ветви (3). Три раунда спустя, 1<sup>я</sup> ветвь закончилась, и теперь необходимо соответствовать сложности 2<sup>й</sup> ветви (8) и требованию оружия класса «топора» **c**. Во время управления квестом игрок выставляет другого Приключенца 1<sup>го</sup> уровня с *Iron Sword* и Приключенца 2<sup>го</sup> уровня с *Copper Axe* **d**, так как у него есть и это оружие, и необходимые ресурсы для его оплаты. Все это удовлетворяет новой сложности квеста ( $3 + 3 + 2 = 8$ ) и требованию по классу оружия.



## НАГРАДЫ ЗА КВЕСТ

После управление квестом, игроки могут приступить к получению наград. После проверки всех квестов на провал, все кубики квестов продвигаются на 1 шаг вперед.

- Если кубик квеста стоит на последнем шаге ветви, то поместите его вниз на 1<sup>й</sup> шаг следующей ветви.
- Если кубик квеста на последнем шаге последней ветви, то квест будет завершен после продвижения (с. 24).
- В ином случае, кубик квеста продвигается к следующему шагу текущей ветви квеста.

Игрок получает награды квеста (если есть, то перечислены справа), когда **завершает** ветвь квеста. **Примечание:** все квестовые награды получаются **после** того, как закончится управление со всеми квестами, поэтому игрок не может использовать полученную награду с одного квеста для управления другим в том же раунде, равно, как и Приключенцев.

Награды за квест подразделяются на 2 категории: **физические награды** и **очки престижа**.

### ФИЗИЧЕСКИЕ НАГРАДЫ

- **Ресурсы** [медь ()], железо ()], мифрил ()], изумруд ()], рубин () и алмаз ()] – игрок получает эти ресурсы из резерва в указанном объеме.
- **Монеты** () – игрок получает указанное число монет из резерва.
- **Приключенцы** () – игрок берет тайл Приключенца (всегда с 1<sup>м</sup> уровнем) из резерва и помещает его в пул своих Приключенцев.
- **Перемещение Блюстителя** () – игрок может сразу передвинуть Блюстителя своего цвета по обычным правилам фазы *Шахта* (распределите рабочих и ресурсы; проверьте на наличие забастовок).
- **Перемещение рабочего** () – игрок может сразу взять рабочего любого цвета в шахте и удалить его с поля или разместить его на любом пустом гексе шахты, сохранив цвет работника. Игроки не получают ресурсы за этого перемещение. Проверьте на наличие забастовок.
- **Карты Рынка** () – игрок может просмотреть колоду сброса Рынка и приобрести одну карту бесплатно. **Примечание:** игроки не могут взять ранее приобретенные одноразовые карты рынка, т.к. они удалены из игры.

Если 2 или более игроков получают *Перемещение Блюстителя*, *Перемещение рабочего* или *Карту Рынка* в одном и том же раунде, эти награды распределяются в порядке очередности хода.

### ОЧКИ ПРЕСТИЖА

Когда игрок завершает ветвь квеста, **но не финальную**, то очки, указанные в скобках, он **не получает** (они достаются в качестве утешения только при провале квеста, с. 22). Единожды, когда игрок получает в качестве награды **очки престижа** – это когда он **завершает** заключительную ветвь квеста, и происходит следующее:

- Игроки получают очки престижа, а также другие перечисленные физические награды последнего этапа.
- Приключенцы, которые присутствовали при завершение квеста, могут **повысить свой уровень**. Каждый Приключенец может получить повышение только на 1 уровень за заверченный квест, а игрок распределяет количество уровней между Приключенцами, равное числу ветвей (строк) квеста.
- Приключенцы возвращаются в пул игрока, чтобы быть использованными в последующих раундах. Все оружие, которое они использовали, теряется, а все ресурсы возвращаются в общий резерв.
- Заверченный квест подкладывается под персональное поле игрока, а кубик квеста – на него.

## КОНЕЦ ТУРА

После того, как все игроки закончили сбор квестовых наград, переместите маркер раунда на шаг вперед. Кроме того, должны быть удалены квесты с игрового поля, на следующем основании:

- a. При игре вчетвером: удаляется только карта квеста с 1<sup>го</sup> слота.
- b. При игре втроем: удаляются карты квестов с 1<sup>х</sup> двух слотов.
- c. При игре вдвоем: удаляются карты квестов с 1<sup>х</sup> трех слотов.

Если эти слоты уже пусты, дополнительные квесты не удаляются.

При обычной игре в конце 6<sup>го</sup> тура удалите все зеленые квесты этапа I, оставив только фиолетовые квесты.

При эпичной игре, в конце 5<sup>го</sup> тура 3<sup>го</sup> этапа удалите все красные квесты этапа III, оставив только фиолетовые.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Обычная игра заканчивается после 7-го тура. Эпичная игра заканчивается после 6-го тура 3-го этапа.

Если у какого-либо игрока все еще есть активные квесты, то они считаются проваленными, и игрок получает очки в соответствии с правилами о провале квеста (очки в скобках с последней выполненной ветви квеста).

После того, как все игроки получили очки престижа с квестов, они также получают дополнительные очки:

- +1 очко престижа за уровень каждого из Приключенцев у игрока, плюс дополнительное очко за каждого Приключенца 4<sup>го</sup> уровня (т.е. они принесут вам 5 очков!).
- очки престижа с каждой принадлежащей игроку карты рынка (с уникального оружия, бонусных карт и с зарезервированных эскизов общедоступного оружия).
- очки престижа с бонусных ячеек *Кузнец* или *Базар* (с. 16; **не учитываются в эпичной игре**).
- учтите оставшееся золото, продажную стоимость всех оставшихся ресурсов (**не учитывая** бонусы карты «*Seller's Savvy*»), и получите по 1 очку престижа за каждые 4 монеты.

Игрок с наибольшим количеством очков престижа объявляется победителем. Если ничья, то побеждает игрок, который ходил раньше в текущем раунде.

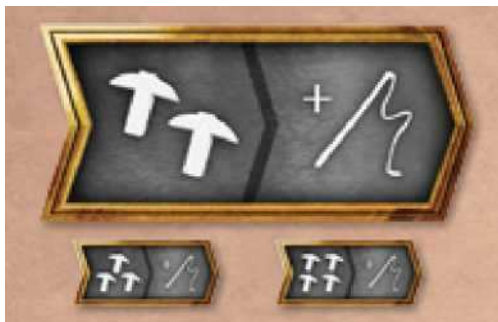
## КОНЕЦ ЭТАПА

В эпичной игре 3 этапа по 6 раундов каждый, а не 1 этап с 7 раундами. В конце каждого 6-го тура необходимо произвести следующие действия:

- Удалите всех работников и Блюстителей из Шахты, а затем пересоберите новую шахту из новых частей, как описано на с. 8.
- Удалите все карты квестов предыдущей стадии (зеленые квесты в начале этапа 2 и серые квесты в начале этапа 3). Это происходит после обычного удаления квестов. Активные квесты у игроков, оставшиеся от предыдущих этапов, остаются в игре.
- Если в колоде оружия остались лежащие лицом вниз карты общедоступного оружия, положите их лицом вверх в общем доступе под игровым полем. Кроме того, в начале этапа 2, поместите и *Mithril Sword* в общий доступ.
- Возьмите колоду карт Рынка для предстоящего этапа, разделите ее по типам и поместите карты в соответствующие места, как при первоначальной подготовке. **Исключение:** в стопках карт оружия II и III этапа будет находиться более 6 карт, так что случайно удалите 3 карты **уникального** оружия из колоды оружия II этапа и 2 эскиза из колоды оружия этапа III до размещения их на поле.
- Выполните обычные начальные действия раунда, разложив карты рынка и квестов.
- Игроки по очереди размещают по одному своему Блюстителю на любом открытом гексе обновленной шахты, пока все 3 Блюстителя каждого игрока не будут выставлены, как и в начале игры. Теперь можно начинать следующий раунд по обычным правилам.

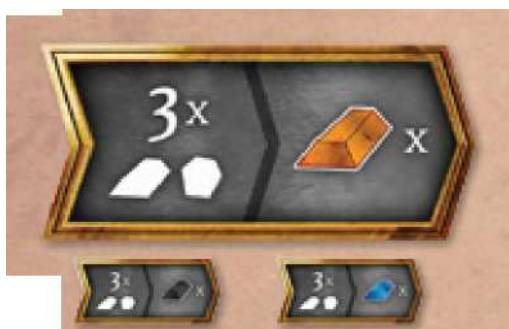
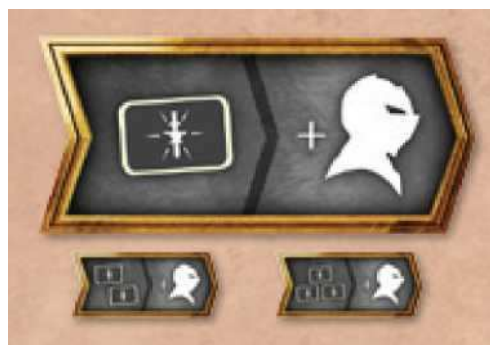
## ТАЙЛЫ БОНУСОВ (ОПЦИОНАЛЬНО)

Во время эпичной игры, тайлы бонусов также могут быть добавлены для увеличения сложности игры. В конце каждого 3<sup>го</sup> тура (3, 6, и т.д.), после фазы *Квестов*, но до каких-либо изменений в этапе, вы встретитесь с тайлами бонусов на треке раундов, которые и должны быть разрешены. После этого удалите тайл с игрового поля и продолжите следующий раунд.



**Бонус за Трудолюбие:** если у игрока совпадает количество работников в шахте с изображением на тайле (2, 3 или 4), он может сразу же сделать дополнительное движение Блюстителем. Все игроки проверяют получают ли они бонус перед передвижением Блюстителя, а потом осуществляют это движения в порядке хода.

**Бонус за Квесты:** если у игрока совпадает количество активных квестов (не учитывая завершенных в предыдущем раунде) с изображением на тайле (1, 2 или 3), он сразу же получает Приключенца 1<sup>го</sup> уровня.



**Бонус за Квесты:** за каждые 3 неиспользованных ресурса в пуле игрока (с округлением вниз), он добывает по 1 бесплатному ресурсу из резерва (меди, железа или мифрила).

**Бонус за Награды:** за каждого чемпиона 4<sup>го</sup> уровня у игрока, он сразу же получает или 2 золота, или 2 очка престижа или сразу же проводит закупку ресурсов у *Купца* на 3 монеты (по стандартным ценам).  
**Пример:** у синего игрока 4 чемпиона, что дает ему 12 монет, которые необходимо потратить у *Купца*. Он покупает мифрил (5 монет), рубин (4 монеты) и железо (3 монеты). Не потраченные монеты пропадают.



**Бонус за Знания:** за каждое уникальное оружие у игрока, он сразу же получает или 2 золота, или 2 очка престижа или сразу же проводит закупку ресурсов у *Купца* на 3 монеты (по стандартным ценам). Не потраченные монеты пропадают.

## РАЗЛИЧИЯ МЕЖДУ ОБЫЧНОЙ И ЭПИЧНОЙ ИГРАМИ

Мы настоятельно рекомендуем, чтобы игроки, впервые столкнувшиеся с этой игрой, начали с обычной игры:

| ОБЫЧНАЯ ИГРА                                                                                                                                                                                                 | ЭПИЧНАЯ ИГРА                                                                                                                                                                 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Игра состоит из 1 этапа с 7 турами. В течение 7 <sup>го</sup> тура, игрокам доступны особые бонусы полей рынка (с. 25).                                                                                      | Игра состоит из 3 этапов с 6 турами каждый. Бонусы полей рынка в конце игры <b>недоступны</b> (с. 16)                                                                        |
| Карты квестов « <i>The Cursed Keep</i> » и « <i>Investigate the Kidnappings</i> » удаляются из колоды этапа I, а фиолетовые квесты этапа I (в одноименной колоде) располагаются под зелеными картами (с. 7). | Используются все зеленые квесты этапа I, а колода квестов состоит из: зеленых карт этапа I, серых этапа II, красных этапа III и фиолетовых этапа III (с. 7).                 |
| Стоимость на некоторые рыночные карты снижена: если стоимость указана в маленьком зеленом круге, игроки должны использовать ее вместо цены в большом золотом (с. 12).                                        | Принимается во внимание только стоимость карт, указанная в золотом круге (с. 12).                                                                                            |
| Чемпионские титулы не используются, за Приключенцев 4 <sup>го</sup> уровня игрок получает только больше очков престижа (с. 25).                                                                              | Чемпионские титулы используются: ими награждаются Приключенцы, достигшие 4 <sup>го</sup> уровня (с.20-21).                                                                   |
| Игроки начинают с 3 Приключенцами (плюс еще с карт начального богатства) (с. 6).                                                                                                                             | Игроки начинают с 4 Приключенцами (плюс еще с карт начального богатства) (с. 6).                                                                                             |
| Тайлы бонусов не используются (с.26).                                                                                                                                                                        | Тайлы бонусов могут быть использованы опционально для увеличения сложности, т.к. при их использовании уменьшается количество исходных Приключенцев до 3 <sup>x</sup> (с.26). |

### ПОЯСНЕНИЯ ПО КАРТАМ

- **Bardic Blade:** игрок получает 2 дополнительных очка престижа каждый раз, когда завершает ветвь квеста с примененным этим оружием.
- **Demon Fists:** Приключенец, использующий это оружие не может повысить уровень, когда заканчивается квест, в котором оно применялось. Чемпионы 4<sup>го</sup> уровня, применяющие это оружие, считаются, как не имеющие никакого титула и особых способностей.
- **Elfwood Bow:** за каждую незавершенную ветвь квеста, в котором применялось это оружие, включая текущую ветвь, это оружие получает дополнительную +1 (жетоны [+1] добавляются на Приключенца) к силе. Жетон удаляется по завершению ветви.
- **Leaf Shield:** это оружие получает дополнительно +1 (жетоны [+1] добавляются на Приключенца) к своей силе каждый раз, когда игрок завершает ветвь квеста, в которой оно применялось.
- **Reaping Scythe:** игрок получает дополнительную монету каждый раз, когда завершает ветвь квеста, в которой применялось это оружие.
- **Showing off for the Crowd:** этот квест можно выполнять с любым количеством примененного оружия. Количество очков престижа за окончание квеста равно силе оружия, использованного при его прохождении.
- **Spiked Wall:** это оружие получает дополнительно +2 (жетоны [+1] добавляются на Приключенца) к своей силе каждый раз, когда игрок завершает ветвь квеста, в которой оно применялось.
- **Ward of the Gods:** перечисленная сложность квеста (не включая штрафы за класс оружия) уменьшается вдвое (округляется вниз) за каждое оружие этого класса, применяемое в квесте. Это оружие не имеет как таковой силы, но может обрести ее посредством чемпионского бонуса.

## УСКОРЕННЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

Игроки, которые ограничены по времени, могут воспользоваться следующим вариантом ускорения 1<sup>го</sup> этапа игры. Это открывает 2 новых режима: **продвинутая обычная игра** (отыгрывается только 2<sup>й</sup> этап игры), и **укороченная эпичная игра** (отыгрываются вместе 2<sup>й</sup> и 3<sup>й</sup> этапы игры).

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игроки подготавливают свои игровые зоны, как описано на с. 6, набирают Приключенцев (по 4 для обоих режимов игры) и 4 **обычных** карты начального богатства.

Игровое поле подготавливается, как описано на с. 6-8, за исключением использования тайлов шахты 2<sup>ой</sup> группы и некоторых карт рынка (удалите 3 карты уникального оружия, с. 25). При этом не вскрывайте изначально верхнюю карту в каждой стопке на Рынке. Общедоступное оружие представлено 4 исходными картами (*Copper Axe*, *Copper Mace*, *Copper Spear* и *Iron Sword*), а также всеми общедоступными видами оружия из колоды Рынка группы I (*Iron Axe*, *Iron Mace*, *Iron Spear* и *Iron Greatsword*) и *Mithril Sword* из II группы.

В **продвинутой нормальной игре**, колода квеста будет состоять с 18 серых карт группы II сверху (причем карты «*The Endless Dungeon*» и «*A Tower to the Stars*» – со значком  – удаляются), а под ними 9 фиолетовых карт группы II. Для **укороченной эпичной игры** колода квестов выстраивается из карт: 20 серых группы II, затем 12 красных группы III, и, наконец, 12 фиолетовых группы III.

Тайлы Бонусов (с. 26) могут быть использованы в обоих режимах, хотя в обоих случаях, игроки должны начинать с 3 Приключенцами (т.е. на 1 меньше). В любом случае будет использовано в общей сложности 3 случайных тайла бонусов. В **продвинутой нормальной игре**, они должны быть размещены на начало раунда 3, 5 и 7, а для **укороченной эпичной игры** они должны быть размещены на начало раундов: 4 (этапа 2), 1 (этапа 3) и 4 (этапа 3).

### УСКОРЕНИЕ

После завершения подготовительных действий, игроки могут приступить к ускоренной игре, выбрав сначала 2 карты их 4 обычных карт начального богатства. После получения бонусов с этих карт, игроки могут продать какие-либо ресурсы через купца, но только в этот момент.

После того, как «*богатства*» были получены, игрокам раздается по 5 карт рынка группы I: 1 случайная карта уникального оружия, 2 случайные бонусные карты и 2 случайные одноразовые карты. Оставшиеся карты распределяются в штатном режиме по обычным ячейкам Рынка на игровом поле.

Теперь игроки осуществляют драфт карт: из 5 карт игроки покупают одну и передают оставшиеся 4 игроку слева. Из полученных (от игроков справа) новых 4 карт игроки вновь покупают одну и передают остаток соседу слева. Это продолжается до тех пор, пока не останется карт. **Примечание:** игроки должны использовать стоимость карты, указанную в зеленом круге (если она есть на картах).

Если игрок не может или не хочет приобретать одну из карт у него на руке, он может сбросить одну из своих карт лицевой стороной вверх в колоду сброса и получить за это 1 монету из резерва.

После того, как драфт карт был завершен, выкладываются, как обычно, 8 карт квеста и вскрывается верхняя карта колоды каждой стопки на Рынке (см. с. 9). Затем игроки получают 4 новых «*быстрых*» начальных карт богатства, вновь выберите из них 2 и получите бонусы, перечисленные на картах. **Примечание:** в отличие от обычной игры, Приключенцы в этих режимах могут достичь 4<sup>го</sup> уровня за счет новых карт начального богатства. Когда Приключенец достигает 4<sup>го</sup> уровня, игрок сразу же прикладывает титул к этому Приключенцу (см. с. 20-21).

: игрок сразу берет одну из карт сброса (группы I) на Рынке. Если больше чем 1 игрок получает такой бонус, карты берутся в **обратном** порядке хода игроков.

### НАЧАЛО ИГРЫ

После 2<sup>го</sup> раунда распределения начального богатства, начинается нормальная игра с размещения Блюстителей и 1<sup>й</sup> фазы Шахт. Процесс игры для продвинутой нормальной игры протекает точно так же, как и при обычной игре, а во время 7<sup>го</sup> раунда все выложенные серые квесты удаляются, и в конце игры на рынке доступны особые бонусы полей рынка (см. с. 16). Процесс игры в ускоренной эпичной игре протекает точно так же, как и при обычной эпичной игре.