

KNIFE™

ПРЕДАНИЯ

ЛАБОРАТОРИЯ ЖЕСТОКОСТИ



КНИГА ПРАВИЛ

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В МИР АТИОСА

Спустя тысячи лет Беззвёздные Ночи вернулись. Тьма, которую они приносят, искажает всё до неузнаваемости и поглощает целые города. Единственная защита от Тьмы — свет Заветного Пламени, а единственный город, в котором сохранился Заветный маяк, — Дин'Люкс. Его укреплённые стены осмеливаются покинуть лишь бесстрашные члены гильдии искателей, оберегаемые светом своих Заветных фонарей.

ОБ ИГРЕ

Kinfire: Предания. Лаборатория Жестокости — игра для 1–2 игроков, партия в которую длится около 1 часа. Игрокам предстоит взять на себя роли искателей, которых послали к одному из таинственных волшебных Колодцев Атиоса. Игроки должны работать сообща, чтобы добраться до дна Колодца и одержать победу над его Повелителем, пока тот не вырвался на свободу.

Примечание. Число игроков можно увеличить до 4, добавив искателей из других игр серии «Kinfire: Предания».

ВАШЕ ЗАДАНИЕ

Глава гильдии искателей Лира объясняет доверенную вам миссию:

— После возвращения Беззвёздных Ночей о себе дали знать и другие старые легенды, в том числе предание о Колодцах Атиоса. Колодцы не похожи ни на что, что вы когда-либо видели: сама реальность в них искажается, становясь отражением Повелителя Колодца. Нашим магам удалось установить, что Колодцы действительно существуют и всё время набирают силу. Необходимо регулярно рассеивать накопленную ими энергию с помощью Заветных фонарей, иначе Повелители смогут прорваться в наш мир.

Поэтому я отправляю вас к Колодцу, который известен как **Лаборатория Жестокости**. Будьте крайне осторожны: один из наших лучших отрядов, Бронзовые Иглы, отправился в тот регион на разведку и не вернулся. Нам известно только то, что всё живое вокруг этого Колодца постепенно увядает. Будьте начеку и возвращайтесь с победой.



СОДЕРЖАНИЕ

СТРАНИЦА

ОБ ИГРЕ.....	1
КОМПОНЕНТЫ	3
ЦВЕТ КАРТ	4
ЗДОРОВЬЕ	4
ПОДГОТОВКА	5
ХОД ИГРОКА	7
ИСПЫТАНИЯ.....	8
ДОСТИЖЕНИЯ	11
ДОБОР КАРТ И УСТАЛОСТЬ	15
ПОВЕЛИТЕЛЬ КОЛОДЦА.....	16
ДНО КОЛОДЦА	16
СРАЖЕНИЕ С ПОВЕЛИТЕЛЕМ: ФИНАЛЬНАЯ БИТВА	16
ВАРИАНТЫ ИГРЫ	18
СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ	20
ПАМЯТКА	21
СПРАВОЧНИК	22
УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ.....	ОБЛОЖКА

КОМПОНЕНТЫ

Помимо этой книги правил, игра содержит следующие компоненты:



**3 КАРТЫ
ПОВЕЛИТЕЛЯ**



**57 КАРТ
КОЛОДЦА**



**4 КАРТЫ ФИНАЛЬНЫХ
ИСПЫТАНИЙ**



**6 КАРТ
УСТАЛОСТИ**



**2 КАРТЫ
ИСКАТЕЛЕЙ**



**2 КАРТЫ
ФОНАРЕЙ**



**36 КАРТ
НАВЫКОВ**



**1 КУБИК –
СЧЁТЧИК
ЗДОРОВЬЯ**



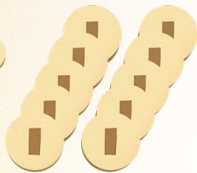
3 КУБИКА
НАВЫКОВ



1 КУБИК СВЕТА (☼)
И ТЬМЫ (☾)



28 ЖЕТОНОВ
ОЧКОВ
ПРОДВИЖЕНИЯ
×1



10 ЖЕТОНОВ
ОЧКОВ
ПРОДВИЖЕНИЯ
×3

Примечание. Рубашки карт искателей можно использовать в игре «Kinfig: Хроники. Беззвёздная ночь» в качестве альтернативных изображений персонажей.

ЦВЕТ КАРТ

Большинство карт в игре делятся на 3 цвета, каждый из которых обозначает один из навыков: красный (мощь), зелёный (изворотливость) и синий (интеллект).

Чтобы попытаться пройти испытание Колодца, вы должны разыграть из руки карту **того же цвета, что и испытание**.

Некоторые карты навыков обозначены двумя цветами — такие карты можно разыграть как карты любого из обозначенных цветов. Также в игре встречаются белые карты, которые могут быть разыграны как карты любого цвета. Разыгрывая белую или двухцветную карту, вы должны сразу обозначить, в качестве карты какого цвета вы её разыгрываете.

ЗДОРОВЬЕ

Все искатели делят между собой общий запас здоровья (♥). Оно отслеживается с помощью десятигранного кубика и в начале игры равняется либо 10 (обычная сложность), либо 8 (высокая сложность). Если здоровье искателей опускается до 0, вы проигрываете. Также значение здоровья не может превысить стартовое.

ПОДГОТОВКА

1. Разделите карты по типам в отдельные колоды.
2. Перемешайте 3 карты Повелителя лицом вниз, выберите одну из них случайным образом и поместите на середину стола, не переворачивая. Две другие карты уберите в коробку, также не переворачивая.
3. Поместите жетоны продвижения и кубики на стол — это общий запас.
4. Каждый игрок выбирает себе по одному искателю и берёт его компоненты: карту искателя, карту фонаря и 18 карт навыков.

А. Каждый игрок кладёт перед собой свою карту искателя **лицом вверх** и карту фонаря **лицом вниз**.

Б. Каждый игрок перемешивает свою колоду навыков и берёт карты в руку до предела. Предел карт в руке зависит от числа искателей:

1 ИСКАТЕЛЬ 8 КАРТ	2 ИСКАТЕЛЯ 7 КАРТ	3 ИСКАТЕЛЯ 6 КАРТ	4 ИСКАТЕЛЯ 5 КАРТ
Требуются другая коробка из серии «Преданий».			

5. Отложите в сторону 4 карты финальных испытаний: они пригодятся в конце игры.
6. Перемешайте 6 карт усталости и поместите лицом вниз так, чтобы все игроки могли дотянуться.
7. Перемешайте 57 карт Колодца. Возьмите 4 верхние карты и поместите лицом вверх вокруг карты Повелителя так, как показано на рисунке. Если вы играете впервые, вместо случайных карт возьмите из колоды следующие:

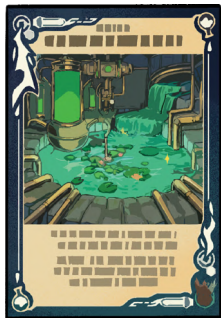
ТРОЙНЯШКИ
ШИФР ЖЕСТОКОСТИ
ТЁМНАЯ ТРЯСИНА
ПЛАНЕТАРИЙ

8. Сбросьте 3 верхние карты Колодца лицом вниз, чтобы сформировать стопку сброса.
9. Поместите десятигранный кубик-счётчик здоровья числом 10 вверх. Если хотите повысить сложность, поместите его числом 8 вверх (не рекомендуется для первой игры).
10. Выберите игрока, который будет ходить первым (например, того, кто недавно переболел простудой). Далее игроки ходят по часовой стрелке.



ХОД ИГРОКА

В свой ход выберите **одну из 4 карт Колодца** вокруг Повелителя. Карты Колодца делятся на два типа: события и испытания. Ваш последующий ход зависит от типа выбранной карты.



1. СОБЫТИЯ

Выбрав карту события, выполните указанные на ней эффекты по порядку.

Примечание. Чтобы эффекты карты события сработали, её должен выбрать игрок во время своего хода. Если не указано иное, эффекты карт событий не срабатывают сами по себе.



2. ИСПЫТАНИЯ

Выбрав карту испытания, вы должны попытаться пройти его, как описано в разделе «Испытания» (с. 8–15).

Если в конце вашего хода вокруг Повелителя осталось меньше 4 карт Колодца, откройте недостающее количество карт с верха колоды Колодца и поместите на освободившиеся места. Затем передайте ход игроку слева от вас.

Продолжайте играть, пока искатели не одержат победу или не потерпят поражение.

ИСПЫТАНИЯ

01. НАЗВАНИЕ

02. ТИП

В игре есть 4 типа испытаний: бой, преграда, голололомка и ловушка. Эффекты некоторых карт зависят от типа испытания.

03. СЛОЖНОСТЬ

Количество очков продвижения, необходимое для прохождения испытания.

04. ЦВЕТ

Рамка карты и символ под сложностью указывают на цвет карты.

05. НАГРАДА

Эффект, который вы выполните, пройдя испытание.

06. ШТРАФ

Эффект, который вы будете выполнять, провалив испытание.

07. СЮЖЕТНЫЙ ТЕКСТ

Дополнительный текст, выделенный *курсивом*. Не влияет на игровой процесс.

08. ЭФФЕКТЫ КАРТЫ

Особые эффекты или правила испытания. Если текст выделен жирным, он действует всё время, пока карта испытания находится в игре, а не только при взаимодействии с ней.

КАРТА ИСПЫТАНИЯ



При каждой попытке пройти испытание вы помещаете на карту испытания **жетоны продвижения**, стремясь к тому, чтобы общая сумма их значений достигла или превысила сложность испытания. Эти жетоны можно поместить с помощью разгранной карты навыка, кубиков или особых эффектов. Пройденное испытание приносит вам **награду**, но за каждую неудачную попытку вы получаете **штраф**.

Чтобы попытаться пройти испытание, выполните следующие шаги:

1. **Разыграйте карту навыка в качестве действия (по желанию)**
2. **Усиьте карту навыка до 2 раз**
3. **Бросьте кубики**
4. **Проверьте, прошли ли вы испытание**

ШАГ 1: РАЗЫГРАЙТЕ КАРТУ НАВЫКА В КАЧЕСТВЕ ДЕЙСТВИЯ (ПО ЖЕЛАНИЮ)

01. НАЗВАНИЕ

02. ЗНАЧЕНИЕ

Количество очков продвижения, которое вы добавите на испытание.

03. ЦВЕТ

Рамка карты и символ под значением указывают на цвет карты.

04. СЮЖЕТНЫЙ ТЕКСТ

Дополнительный текст, выделенный курсивом. Не влияет на игру.

05. ЭФФЕКТЫ НАВЫКА

Особые эффекты или правила, срабатывающие, когда вы разыгрываете карту навыка в качестве действия.

06. ЭФФЕКТЫ УСИЛЕНИЯ

Очки продвижения, которые добавляются к карте навыка, усиленной этой картой. Обратите внимание: цвет усиления может отличаться от цвета карты.

07. СИМВОЛЫ ЭФФЕКТОВ

На некоторых картах навыков указаны особые символы, активирующие эффекты на других картах или способности искателей.



КАРТА НАВЫКА



Чтобы попытаться пройти испытание, в свой ход вы можете разыграть **одну** карту навыка **того же цвета**, что и испытание, либо универсальную белую карту. Разыгранная карта навыка позволит вам поместить на испытание очки продвижения, равные её значению.

Например, карта навыка Роланда «Молот и клещи» имеет значение 3. Это синяя и зелёная карта. Следовательно, её можно разыграть, чтобы поместить 3 очка продвижения на синее или зелёное испытание.

При розыгрыше карты навыка в качестве действия срабатывают все указанные на ней эффекты.

Например, «Молот и клещи» позволяет вам избежать штрафа при провале испытания.

Примечание. Вам необязательно разыгрывать карту навыка при попытке пройти испытание. Вы можете сразу перейти к шагу 3 (пропуская шаг 2, так как нельзя разыгрывать усиления без разыгранной карты навыка).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ФОНАРЯ

В начале игры ваша карта фонаря лежит лицом вниз, но фонарь можно **зарядить** (перевернуть лицом вверх) с помощью эффектов некоторых карт. Карту заряженного фонаря можно разыграть в качестве действия. Она работает так же, как карта навыка, но после розыгрыша не сбрасывайте её, а переверните лицом вниз.

Если хотите усложнить себе игру, попробуйте выполнить перечисленные ниже достижения, пометая их после выполнения. Только самые настойчивые (и везучие) игроки смогут выполнить их все.

ПРОСТЫЕ •



ОБРАЗЕЦ ПОЛУЧЕН

Пройдите испытание «Аномалия».



НАКОНЕЦ-ТО! Я СОЗДАЛ ЛЕКАРСТВО!

Проиграйте из-за того, что на карте Жестокости закончились очки продвижения.



СМОТРИ МНЕ В ГЛАЗА!

Проиграйте из-за эффекта карты «Гипнотизирующее око».



СМЕРТЬ ПРИХОДИТ К КАЖДОМУ

Проиграйте из-за эффекта карты «Кладбище».



СОДЕРЖИТ ЭЛЕКТРОЛИТЫ

Сбросьте испытание «Подопытный» с помощью эффекта карты «Украденный экстракт».



ДАВИД И ГОЛИАФ

Пройдите испытание «Гигант» (в идеале — с помощью карты «Опытный следопыт» Валоры).

ЕЩЁ СЛОЖНЕЕ •••



«...ВСЕМУ ОДНАЖДЫ ПРИХОДИТ КОНЕЦ».

Одолеете Жестокость, пока все карты финальных испытаний лежат лицом вниз.



РАССЛАБЬСЯ, ЧУВАК

Выиграйте, пока в игре находятся карты «Жестокость скучает», «Жестокость злится» и «Мне нужен экстракт!».



И РАКУШКИ НЕ НУЖНЫ

Пройдите испытание «Проверка интеллекта».

НЕВОЗМОЖНЫЕ ••••



У МЕНЯ ДО СИХ ПОР ЗВЕНИТ В УШАХ

За один ход провалите испытание как минимум 3 раза из-за копий карты «Камень резонанса».



БЕССМЕРТИЕ КОНЧИЛОСЬ

Выиграйте с помощью эффекта карты «Конец бессмертия».



НЕ ЗАБУДЬТЕ ВЫПИТЬ ВАШ...

Пройдите испытание «Шифр Жестокости».

KNFIRE

ХРОНИКИ

БЕЗЗВЁЗДАНАЯ НОЧЬ



ШАГ 2: УСИЛЬТЕ КАРТУ НАВЫКА ДО 2 РАЗ

Если вы разыграли карту навыка в качестве действия, другие игроки могут помочь вам, разыграв свои карты навыков в качестве усилений.

Усиления позволяют добавить очки продвижения на испытание, которое вы пытаетесь пройти. Цвет и значение усиления указаны в нижней части карты навыка. Карту навыка можно разыграть в качестве усиления, если цвет усиления соответствует цвету испытания.

Одну карту навыка, разыгранную в качестве действия, можно усилить **не более 2 раз**. Вы не можете усиливать собственные карты навыков.

Исключение. В одиночной игре вы можете усиливать собственные карты навыков (до 2 раз).

Эффекты карт навыков, разыгранных в качестве усилений, **не выполняются**.

Подсказка. Чтобы не лишиться карт раньше времени и дойти до конца, используйте усиления с умом.



Например, карта навыка Роланда «Книжный червь», разыгранная в качестве усиления, добавляет 1 очко продвижения (3 для головоломки) при прохождении испытания любого цвета (так как это белое усиление).

ШАГ 3: БРОСЬТЕ КУБИКИ

Затем, независимо от того, разыгрывали вы карту в качестве действия или нет, бросьте 3 кубика навыков и кубик света и тьмы. Добавьте к вашим текущим очкам продвижения по 1 очку за каждую выпавшую грань того же цвета, что и испытание. Белая грань (🎲) соответствует всем трём цветам, а чёрная (🎲) не соответствует ни одному цвету.

Например, при попытке пройти красное испытание у вас выпали 2 красные грани, 1 зелёная и 1 🎲. Добавьте к вашему текущему значению продвижения 3 дополнительных очка (+2 за красные грани и +1 за 🎲).

Вы должны бросить все 4 кубика, если эффект карты или способности не говорит иного. Если карта или способность позволяет вам перебросить кубики, перебросьте все 4.

ШАГ 4: ПРОВЕРЬТЕ, ПРОШЛИ ЛИ ВЫ ИСПЫТАНИЕ

Сложите все очки продвижения, полученные в этот ход за значение карты навыка, усиления и кубики. Поместите соответствующее количество жетонов продвижения на карту испытания, которое вы пытаетесь пройти.

Например, если вы разыграли карту навыка со значением 2 в качестве действия, получили два усиления от других искателей (+1 и +2) и выбросили 2 грани соответствующего цвета на кубиках, поместите на карту испытания 7 очков продвижения (2+1+2+2).

После этого проверьте, прошли ли вы испытание.

Если сумма очков продвижения на карте испытания **равна** его сложности или **превышает** её, вы **прошли** это испытание. Получите награду, если она указана на карте испытания. Верните все жетоны продвижения с карты в запас, а саму карту поместите в стопку пройденных испытаний (**не** в сброс Колодца) лицом вниз.

Если сумма очков продвижения на карте испытания **меньше** его сложности, вы **провалили** попытку. Получите штраф, если он указан на карте испытания. **Испытание и лежащие на нём жетоны продвижения остаются в игре.**

ПРОХОЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ИСПЫТАНИЙ

Некоторые способности и эффекты карт позволяют помещать жетоны продвижения на карты испытаний, которые вы не пытаетесь пройти в данный момент. Если сумма очков продвижения достигла сложности испытания, оно считается пройденным, даже если никто не пытался его пройти. **Награду получает тот искатель, в чей ход это произошло.** Как обычно, верните все жетоны продвижения с карты в запас, а саму карту поместите в стопку пройденных испытаний (**не** в сброс Колодца) лицом вниз.

НАГРАДЫ И ШТРАФЫ

На обложке книги правил приведены обозначения наград и штрафов, которые вы можете получить при попытке прохождения испытания.

КОНЕЦ ХОДА

Сбросьте разыгранные в этот ход карты навыков в стопку сброса рядом с вашей колодой лицом вверх. Если другие игроки в этот ход разыгрывали свои карты в качестве усилений, они также сбрасывают разыгранные таким образом карты в свои стопки сброса. Если карт Колодца вокруг карты Повелителя меньше, чем 4, откройте недостающее количество карт с верха колоды Колодца и одновременно поместите на освободившиеся места. Передайте ход игроку слева от вас.

ДОБОР КАРТ И УСТАЛОСТЬ

В этой игре вы **не добираете карты в руку** просто так. Чтобы добрать карты в руку, в начале своего хода можете сбросить все оставшиеся у вас в руке карты, открыть верхнюю карту из колоды усталости и поместить её на стол лицом вверх. Затем возьмите новые карты до предела в руке (в зависимости от числа искателей) и продолжите свой ход. Если у вас в руке не осталось ни одной карты, вы **ДОЛЖНЫ** открыть карту усталости, поместить её на стол и добрать карты в руку.

Добрав карты в руку, продолжите ход, как обычно.

ПРЕДЕЛ КАРТ В РУКЕ

1 ИСКАТЕЛЬ — 8 КАРТ

2 ИСКАТЕЛЯ — 7 КАРТ

3 ИСКАТЕЛЯ — 6 КАРТ

4 ИСКАТЕЛЯ — 5 КАРТ

ЭФФЕКТЫ КАРТ УСТАЛОСТИ

Эффекты, указанные на картах усталости, действуют, пока они находятся в игре. Карты усталости всегда имеют отрицательные эффекты: они мешают вам, а иногда из-за них даже можно проиграть.

Карта усталости остаётся в игре, пока эффект или способность не позволит вам её сбросить, после чего она замешивается обратно в колоду усталости.

ПОПОЛНЕНИЕ КОЛОДЫ НАВЫКОВ

Если вы должны взять карту навыка, но в колоде их не осталось, перемешайте стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду, и возьмите из неё необходимое число карт. Если у вас не осталось карт ни в колоде, ни в стопке сброса (то есть все ваши карты — у вас в руке), вы не можете взять новую карту.

ПОВЕЛИТЕЛЬ КОЛОДЦА

Чтобы сразиться с Повелителем в финальной битве, вам нужно пробраться через всю колоду Колодца. Пока вы не достигнете дна Колодца (см. далее), карта Повелителя будет лежать лицом вниз и будет действовать указанный на ней эффект.

Если по тексту эффекта вы должны **прикрепить карту к Повелителю**, положите её под карту Повелителя. Прикреплённые карты могут активировать определённые эффекты во время финальной битвы.

ДНО КОЛОДЦА

Если вы должны выложить новую карту Колодца, но колода закончилась, значит, вы добрались до дна Колодца. Осталось лишь бросить вызов Повелителю, чтобы одержать победу или потерпеть поражение.

Уберите из игры оставшиеся карты Колодца вокруг Повелителя и верните в запас лежащие на них жетоны продвижения (если есть). Переверните карту Повелителя лицом вверх. Поместите вокруг неё 4 карты финальных испытаний лицом вверх.

СРАЖЕНИЕ С ПОВЕЛИТЕЛЕМ: ФИНАЛЬНАЯ БИТВА



Карта Повелителя лежит лицом вверх в окружении 4 карт финальных испытаний, также лицом вверх.

Чтобы одержать верх над Повелителем Колодца, нужно пройти испытание на его карте. Это испытание чёрного цвета, следовательно, для его прохождения не может быть разыгран ни один из основных цветов, ни белый.

Пока все 4 карты финальных испытаний лежат лицом вверх, вы не можете совершать попытки прохождения испытания Повелителя.

Пройдя одно из финальных испытаний, не сбрасывайте его карту, а **переверните лицом вниз**. Так вы сможете раскрыть уязвимость Повелителя. Когда Повелитель становится уязвим к картам навыков определённого цвета, вы можете пытаться пройти его испытание с помощью карт этого цвета.



Например, вы прошли одно из финальных испытаний и перевернули его карту. На обратной стороне карты написано: «Повелитель уязвим к зелёным картам навыков». Теперь вы можете пытаться пройти испытание Повелителя, как если бы оно было зелёным.

Если Повелитель стал уязвим к картам навыков более чем одного цвета, вы должны обозначить один из этих цветов, прежде чем пытаться пройти его испытание.

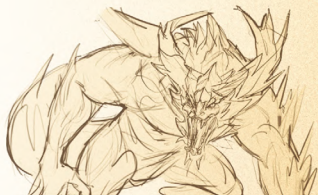
Например, если Повелитель уязвим к красному и синему цветам и вы выбрали «красный», в этот ход Повелитель считается красным испытанием.

СПУСК И ПОДЪЁМ ВО ВРЕМЯ ФИНАЛЬНОЙ БИТВЫ

После начала битвы с Повелителем эффекты «Спуститесь» (▼) и «Поднимитесь» (▲) не выполняются. Бежать некуда — вы должны сражаться до конца.

СБРОС ИСПЫТАНИЙ ВО ВРЕМЯ ФИНАЛЬНОЙ БИТВЫ

Если на карте финального испытания не указано иное, она может быть сброшена с помощью определённых эффектов, как любые другие испытания. В этом случае переверните карту лицом вниз, как если бы вы прошли испытание. Карту Повелителя невозможно сбросить таким образом — его испытание необходимо пройти. Хотя идея была неплохая!



ШТРАФ ЗА ПРОВАЛ ИСПЫТАНИЯ ПОВЕЛИТЕЛЯ

После неудачной попытки пройти испытание Повелителя вы не всегда получаете штраф. Некоторые карты Повелителей накладывают штраф только в том случае, если при провале вам выпала грань ☺ на кубике Света и Тьмы. Но каждая карта Повелителя уникальна, так что внимательно прочтите её эффекты.

УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ

Пройдя испытание Повелителя, вы побеждаете в игре! Повелитель сражён, и вы возвращаетесь с докладом к главе гильдии Лире. Вы устранили угрозу этого Колодца... На время.

УСЛОВИЯ ПОРАЖЕНИЯ

Если ♥ искателей опускается до 0, вы немедленно проигрываете. Некоторые игровые эффекты (чаще всего — на картах усталости) также приводят к поражению при определённых условиях. Не тратьте впустую здоровье и карты, чтобы не искушать судьбу.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

ВЫСОКАЯ СЛОЖНОСТЬ

Чтобы повысить сложность игры, начните с 8 ♥ вместо 10 ♥.

БЫСТРАЯ ИГРА

Для более короткой партии во время подготовки сбросьте 13 карт Колодца вместо 3, получите 2 ♥ и 1 ♣.



KNIFIRE™

ПРЕДАНИЯ



ЧЕРТОГИ
ТЩЕСЛАВИЯ



ТЕМНИЦА
ПРЕЗРЕНИЯ



ЛАБОРАТОРИЯ
ЖЕСТОКОСТИ

Используйте искателей из других «Преданий», чтобы бросить вызов Повелителям втроём или вчетвером.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

АВТОР ИГРЫ

Кевин Уилсон

АРТ-ДИРЕКТОР

Катажина Редесюк

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И ВЕРСТКА

Инес Можджиньска

КОНЦЕПТ-АРТ И ИЛЛЮСТРАЦИИ

Катажина Бекус (Ulvar)

Сандра Хлевиньска
(Razuri)

Виктор Козыра
(RonKoza)

Катажина Редесюк

РЕДАКТОР

Кэти Бок

МАРКЕТИНГ И ПОДДЕРЖКА

Нейт Сен-Пьер

Риса Петроне

МЕНЕДЖЕР ПРОЕКТА

Крис Грин

ФИНАНСЫ И ОРГАНИЗАЦИЯ

Роберт Хант

INCREDIBLE DREAM

Джейми Зельцер

Джейн Чанг Хоффакер

Такер Робертс

ПАРТНЁРЫ

LongPack Games

ТЕСТИРОВЩИКИ

Брэндон Пердью

Дэвид Бок

Кэнди Дж. Уильямс

Джейк Перлман-Гарр

Эндрю Хоффакер

Дженнифер Вонг

Кассандра Лоритон

Николь Льюис

Брэндон Фраймэн

Далана Фраймэн

Дана Кастанеда

Майкл Дж. Кастанеда

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО GAGA GAMES

ПЕРЕВОДЧИК

Виктория Лаптева

КОРРЕКТОР

Ирина Котова

РЕДАКТОР

Тимофей Шохин

ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК

Ксения Есина

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР

Даниил Молошников

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА

Артём Савельев

РУКОВОДИТЕЛЬ РЕДАКЦИИ

Валерия Горбачёва

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО

Антон Сковородин

ПАМЯТКА

В СВОЙ ХОД

Выберите одну из 4 карт Колодца вокруг Повелителя.
Карты Колодца делятся на два типа: события и испытания.
Ваш последующий ход зависит от типа выбранной карты.

СОБЫТИЯ

Выбрав карту события, выполните указанные на ней эффекты по порядку.

ИСПЫТАНИЯ

Выбрав карту испытания, попытайтесь его пройти:

1. Разыграйте карту навыка в качестве действия либо перейдите к шагу 3.
2. Усиьте карту навыка до 2 раз (эффекты карт, разыгранных для усиления, не срабатывают).
3. Бросьте кубики.
4. Проверьте, прошли ли вы испытание.



COPYRIGHT © 2026 INCREDIBLE DREAM STUDIOS INC. KINFIRE, INCREDIBLE DREAM, AND THE D LOGO ARE TRADEMARKS OF INCREDIBLE DREAM STUDIOS INC. ALL RIGHTS RESERVED.
ПЕРЕПЕЧАТКА И ПУБЛИКАЦИЯ ПРАВИЛ, КОМПОНЕНТОВ, ИЛЛЮСТРАЦИЙ БЕЗ РАЗРЕШЕНИЯ ПРАВООБЛАДАТЕЛЯ ЗАПРЕЩЕНЫ. © ООО «ГАГА ТРЕЙД», 2025 — ПРАВООБЛАДАТЕЛЬ РУССКОЯЗЫЧНОЙ ВЕРСИИ ИГРЫ. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.

СПРАВОЧНИК

В игре. Находящимися в игре считаются карты, лежащие лицом вверх вокруг Повелителя, а также открытые карты усталости. Карты в колоде Колодца, отложенные и сброшенные карты, пройденные испытания и прикреплённые карты не считаются находящимися в игре.

Действие. Действием называется ваша попытка прохождения испытания в свой ход.

Заветный фонарь. Магический артефакт, дарующий каждому искателю уникальную способность. Чтобы использовать способность, фонарь необходимо зарядить (перевернуть карту лицом вверх).

Искатель. Член гильдии искателей, владеющий Заветным фонарём. Каждый игрок берёт на себя роль одного из этих героев.

Испытание. Тип карты Колодца, обозначающий испытание, которое искатели должны преодолеть.

Колодец. Магическая аномалия, которой правит Повелитель. Представлен колодой Колодца.

Повелитель. Злобный правитель и создатель Колодца, обозначенный картой Повелителя в центре стола. Чтобы победить в игре, необходимо одолеть его в финальной битве.

Прикрепить. Чтобы прикрепить карту, положите её под другую карту. Прикреплённые карты могут вызывать срабатывание определённых эффектов, чаще всего в финальной битве.

Продвижение. Очки продвижения показывают, насколько вы близки к прохождению испытания.

Событие. Тип карт Колодца, эффекты на которых срабатывают в том случае, если игрок выбирает эту карту в свой ход.

Тип испытания. Испытания делятся на бои, преграды, головоломки и ловушки. Сам по себе тип испытания не влияет на игру, но от него зависят эффекты некоторых карт.

Усиление. Когда вы разыгрываете карту навыка, чтобы добавить очки продвижения к действию, разыгранному другим игроком, она разыгрывается в качестве усиления. При этом учитывается только текст в самой нижней части карты — другие эффекты не срабатывают.








Усталость. Чтобы добрать карты в руку, вы должны взять карту усталости в начале своего хода. Сбросьте оставшиеся в руке карты, возьмите верхнюю карту из колоды усталости и поместите её на стол лицом вверх, а затем доберите карты до предела руки.


Уязвимость. Испытание, уязвимое к определённому цвету, можно пытаться пройти картами этого цвета или универсальными белыми картами.


Финальная битва. Последний этап игры, в котором карта Повелителя переворачивается лицом вверх, а вокруг неё выкладываются карты финальных испытаний. Искатели побеждают в игре, пройдя испытание Повелителя.


УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

НАГРАДЫ И ШТРАФЫ

- X ** **Спуститесь.** Сбросьте X карт Колодца с верха колоды в стопку сброса лицом вниз. Это приблизит вас ко дну Колодца и концу игры.
- X ** **Поднимитесь.** Верните X карт Колодца с верха стопки сброса под низ колоды. Это отдалит вас от дна Колодца и конца игры.
- X ** **Возьмите карты.** Возьмите X карт из своей колоды искателя.
- X ** **Сбросьте карты.** Сбросьте из руки X карт на ваш выбор. Если у вас не осталось достаточного числа карт, сбросьте все, что есть.
- X ** **Восстановите здоровье.** Повысьте значение на счётчике здоровья на X, не превышая стартового значения.
- X ** **Получите урон.** Снизьте значение на счётчике здоровья на X. Если здоровье опускается до 0 или ниже, искатели немедленно проигрывают игру.
- 1 ** **Сбросьте усталость.** Выберите одну карту усталости в игре и сбросьте её, замешав обратно в колоду усталости.



X  **Получите усталость.** Возьмите из колоды усталости X карт и положите на стол лицом вверх.


 Зарядите фонарь. Переверните свою карту фонаря лицом вверх. Подробнее см. на с. 10.

 Особый эффект. Прочтите указания на карте, чтобы получить штраф или награду.

Будьте осторожны! «Награды» некоторых испытаний больше похожи на штрафы.
Не попадайтесь на коварные уловки!

ДРУГИЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

  **Эффекты искателей.** Некоторые карты искателей и карты навыков обладают особыми эффектами. Они описаны на соответствующих картах.

 **Свет и Тьма.** При выпадении этих граней на кубике Света и Тьмы могут сработать определённые эффекты.