

Slay the Spire

Настольная игра

ПРАВИЛА

Slay the Spire

Настольная игра

Видеоправила игры



Об игре

Slay the Spire — это кооперативное колодостроительное приключение. Собирайте уникальную колоду, сражайтесь с невероятными существами, находите реликвии, обладающие колоссальной энергией, и соберите все силы, чтобы в конце акта одолеть босса!

Slay the Spire — **колодостроительная** игра. То есть колода каждого игрока в начале игры представляет собой стандартный набор карт, который в течение игры вы сможете улучшать, добавляя и убирая карты.

Кроме того, Slay the Spire — это **rogue-like**. Это значит, что, если ваш персонаж погиб (а это непременно произойдёт), вам придётся всё начать сначала. Вспомните всё, чему вы научились, и попытайтесь снова!

Установите бесплатное приложение-компаньон!

С поиском по правилам игры, звуковым сопровождением, картотекой, отслеживанием достижений и многим другим!

(Использовать приложение необязательно.)



Содержание

Состав игры	3
Подготовка к игре	4–5
Игровая область	6
Колода игрока	7
Награды	8
Убрать, улучшить, преобразовать	8
Карта местности	9
Подготовка к бою	10–11
Раунд боя	12–13
Вражеские действия	13
Действия и эффекты	14
Выбор цели и режимы	15
Персонажи	16–17
Часто задаваемые вопросы	18–19
Активация свойств	19
Открытия и Возвышение	20
Достижения и ежедневные вылазки	21
IV акт и правила быстрого старта	22
Конец игры — перезагрузка	23
Дополнительные правила и создатели игры	23
Свойства и ключевые слова	24

Продолжительность игры

Игра состоит из нескольких актов, продолжительностью 60–90 минут каждый. Ваша первая партия может занять чуть больше времени. В конце каждого акта вы можете продолжить игру, остановиться и завершить приключение на достигнутом этапе или сохранить прогресс и доиграть в следующий раз!

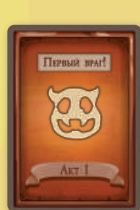
Если вы играете впервые

Проще всего освоить игру в роли Латоносца и Безмолвной. Роль Дефекта будет сложнее, а Созерцающей — самой сложной в освоении. Руководствуйтесь этим при выборе персонажа!

ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

- **Победа.** Для победы в игре одолейте финального босса! Какой из боссов станет финальным, зависит от того, из скольких актов состоит игра. Вы можете завершить игру в конце любого акта!
- **Смерть.** Если очки здоровья (ОЗ) вашего персонажа снизились до 0, он погибает, а ваша команда терпит поражение в игре.

СОСТАВ ИГРЫ



4 первых врага



43 обычных врага



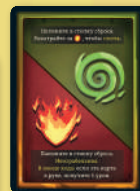
89 прислужников
35/31/20
(0/2/1)



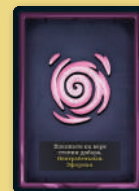
27 элитных врагов
3/3/3
(6/6/6)



51 событие
12/14/11
(6/5/2)



36 статусов



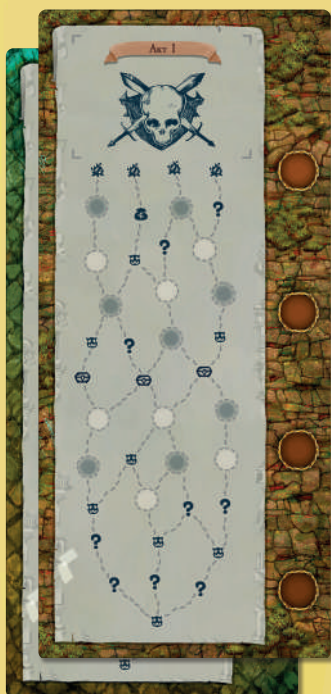
10 головокружений



14 благословений
Нью
(20, включая заблокированные)

1/II/III акты: 12/12/10
Возвышение (1/II/III акты): (3/3/3)

В начале игры карты Возвышения заблокированы. Не используйте их, пока не получите соответствующее указание.



2 планшета местности

381 игровая карта
(включая заблокированные)



85 карт Латоносца (красные)
87 карт Безмолвной (зелёные)
85 карт Дефекта (синие)
85 карт Созерцающей (фиолетовые)
17 проклятий
22 бесцветные карты

112 малых карт



4 радужных осколка

1 реликвия одиночной игры

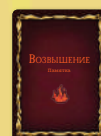
20 реликвий боссов

58 реликвий

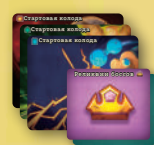
29 элиров



500 протекторов



1 памятка по Возвышению



39 разделителей



113 жетонов



Планшет торговца / памятка игрока



1 кубик



1 фишка ботинка



55 пластиковых маркеров



Планшет ОЗ



11 карт боссов
(26, включая заблокированные)



4 фигурки



4 планшета персонажей

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выберите персонажа. Каждый игрок выбирает персонажа и получает соответствующий планшет персонажа, его фигурку, стартовую колоду, колоду карточных наград и колоду редких наград. Перемешайте все полученные колоды по отдельности.

2. Достаньте органайзер с жетонами из коробки.

3. Планшет игрока. Поместите по маркеру на деление «3» шкалы энергии, на деление «0» шкалы защиты и на максимальное значение шкалы ОЗ на планшете вашего персонажа.

4. Колоды. Достаньте указанные ниже колоды и по отдельности перемешайте каждую, кроме прислужников , головокружений  и статусов  / . Перемешайте и положите колоду «Первый враг!» отдельно от колоды обычных врагов.

- | | | |
|--|--|---|
| •  Обычный враг, I акт «Первый враг!» | • ? Событие, I акт | •  Колода головокружений |
| •  Обычный враг, I акт | •  Реликвия | •  /  Колода статусов |
| •  Элитный враг, I акт | •  Зелье | • Колода проклятий |
| •  Прислужник, I акт
Не перемешивайте! | •  Реликвия босса | |

5. Планшет местности. Возьмите планшет местности I акта и выберите карту местности (сторону) случайным образом.

6. Жетоны местности. Перемешайте жетоны местности лицевой стороной вниз. Случайным образом разложите тёмные жетоны местности на тёмных клетках планшета, а светлые — на светлых клетках. Затем переверните все эти жетоны лицевой стороной вверх.

7. Фигурка персонажа. Каждый игрок ставит фигурку своего персонажа на самую нижнюю незанятую клетку на планшете местности (в любом порядке).

8. Босс. Случайным образом выберите босса I акта. Вы можете бросить кубик  и выбрать того босса, чей номер (на обороте карты) соответствует выпавшему результату. Положите карту выбранного босса лицевой стороной вниз на карту местности, поверх символа .

9. Ботинки. Поставьте фишку ботинка на самую нижнюю комнату  на карте местности.

10. Памятка игрока / планшет торговца. Держите памятку под рукой для быстрой сверки с правилами. Повстречав торговца, переверните памятку стороной с торговцем  вверх.

11. Благословение Няю. Перемешайте колоду благословений Няю (трёхглазого кита) и раздайте каждому игроку по 1 карте. Получите награду, отмеченную красным, затем выберите одну из 3 наград, отмеченных синим (см. «Награды» на с. 8). Сделав выбор, уберите все карты благословений Няю в коробку.

12. Одиночная игра. Если вы играете в одиночку, дополнительно получите  и реликвию одиночной игры «Заряженный кубик».

13. Первый враг. Подготовьте «Первого врага»  (см. «Подготовка к бою» на с. 10). Затем начинайте бой.

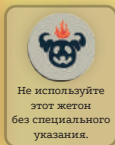
ПОДГОТОВКА II И III АКТОВ

А. Колоды акта. Замените колоды , , ? и  колодами следующего акта. Перемешайте все эти колоды, кроме прислужников . Помните: колода «Первый враг!» используется только в I акте.

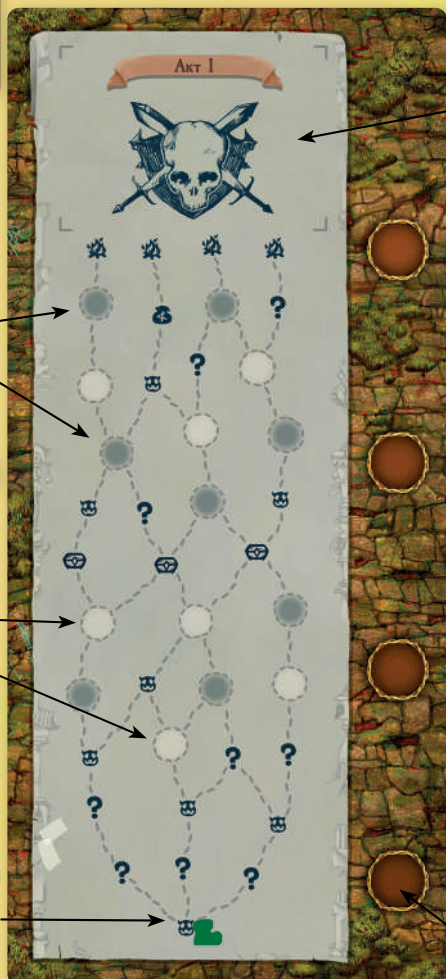
Б. Подготовка планшета местности. Повторяйте шаги с 5-го по 9-й, используя планшет местности и карту босса из следующего акта.

В. Восполните здоровье. В начале II и последующих актов все персонажи полностью восстанавливают своё здоровье.

Г. Перемешайте свою колоду карточных наград, включив в неё все пропущенные вами карты (редкие награды не перемешивайте).



5



8



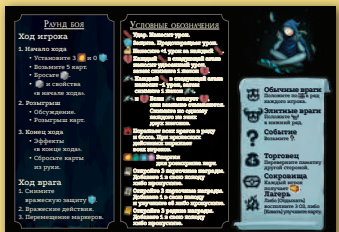
11



12



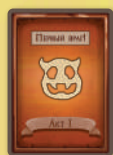
10



2



13



7



6

9

Начните отсюда

Редкие награды
(жёлтая рамка)

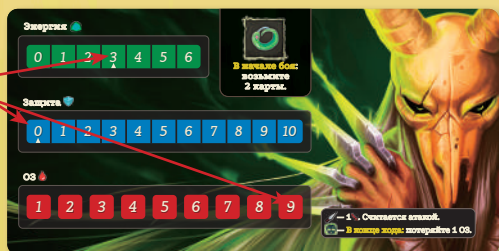
Карточные награды
(чёрная рамка)

Стартовая колода
(серая рамка)



Поместите
маркеры

3



ИГРОВАЯ ОБЛАСТЬ

Ниже предложена схема организации вашей игровой области, но вы можете устроить её по-своему!

- **Стопка добора.** До начала боя перемешайте свою колоду, чтобы получилась стопка добора карт.
- **Стопка сброса.** Разыграв карту, кладите её в стопку сброса.
- **Стопка сожжённых карт.** Когда карта сжигается, кладите её в стопку сожжённых карт. Вы не сможете использовать карты из этой стопки повторно в текущем бою.
- **Область предметов.** Предметы — это карты меньшего размера. Кладите полученные вами предметы перед собой.
- **Область талантов.** Разыгранная карта таланта остаётся в игре до конца боя. Держите карты талантов перед собой. В конце боя верните их в свою колоду.



Очки здоровья (ОЗ)

Если ваш персонаж получает урон или теряет ОЗ, количество его ОЗ снижается. Если он восполняет здоровье, ОЗ повышаются. Отмечайте эти изменения на шкале ОЗ с помощью красного маркера. В начале игры ОЗ вашего персонажа находятся на максимальном уровне. Защита позволяет предотвратить урон (см. на с. 24).



Стартовое свойство

Каждый персонаж обладает уникальным стартовым свойством, указанным на его планшете.

Жетоны

Место для хранения жетонов вашего персонажа. Отслеживайте его золото и все положительные и отрицательные эффекты, складывая их здесь. Возможно, вам будет удобнее хранить жетоны рядом с фигуркой вашего персонажа, а не на планшете.

КОЛОДА ИГРОКА

Стоимость

в энергии Название Вымпел

Тип
карты

Текст



Типы карт

- **Атака.** Наносит урон врагам.
- **Навык.** Защищает от урона и даёт другие полезные свойства.
- **Талант.** Это свойство, которое остаётся у персонажа до конца боя. Держите карты талантов перед собой.
- **Проклятия.** Это вредные карты, которые могут попасть в вашу колоду. Преобразовать карту проклятия нельзя. Получив проклятие, добавьте верхнюю карту проклятия в вашу колоду.
- **Статус и головокружение.** Могучие враги могут ослаблять вашу колоду, добавляя в неё карты статусов и головокружений. В конце боя убирайте их из вашей колоды.

Энергия требует для розыгрыша карт.

Значение энергии персонажа не может превысить 6. Символы энергии персонажей отличаются только визуально — принцип их действия одинаковый. Ваш персонаж может получать энергию из источников с символами других персонажей. Для простоты энергия на предметах и в правилах обозначается символом.

Карты с X-стоимостью. Если в качестве стоимости карты указан «X», разыгрывая её, потратьте сколько угодно энергии, включая 0. Эффект карты зависит от количества потраченной вами энергии согласно тексту на карте.

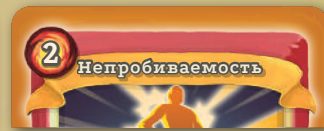
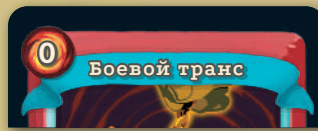
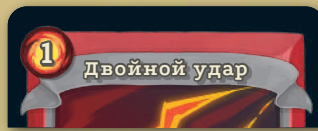
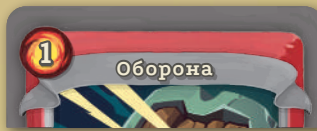
Вымпел и редкость. Карты имеют разную степень редкости, на что указывает цвет вымпела с названием карты. У обычных карт серый вымпел, у необычных — синий, а у редких — жёлтый. Обычных карт в игре по 2 экземпляра. У стартовых карт серая рамка и серый вымпел. В стартовой колоде каждого персонажа 4–5 стартовых карт «Удар» и «Оборона».

Стартовая

Обычная

Необычная

Редкая



ПРЕДМЕТЫ

Название

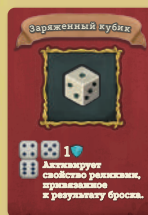
Текст



Предметы — это карты меньшего размера, которые вы собираете в ходе приключения. Среди них встречаются реликвии, реликвии боссов и зелья. Кроме того, в одиночной игре используется особая реликвия — «Заряженный кубик» (см. ниже). Храните предметы перед собой.

Стоимость в золоте

Потратьте указанное количество золота, чтобы приобрести предмет у торговца. Не каждый предмет возможно приобрести таким образом.



Заряженный кубик

Если вы играете в одиночку, начните игру с «Заряженным кубиком».

Если результат броска равен , можете активировать свойство этой же реликвии, либо свойство другой реликвии, привязанное к результату броска.

НАГРАДЫ

В игре существует несколько типов наград, о которых написано далее. Но сперва прочитайте пару общих правил, касающихся наград!

- **Порядок выбора.** Награды можно получать в любом порядке!
- **Пропуск.** Вы можете пропустить получение любой награды, указанной ниже. Вы также можете пропустить открытие и/или взятие карт из всех этих колод.
- **Полная осведомлённость.** Открыв карты, можете сперва изучить все награды данного боя, а затем принимать окончательное решение о том, как поступить. Вы можете изучить улучшения карт.
- **Обмен.** Только зелья можно передавать другим игрокам и только вне боя. Никакими другими наградами обмениваться нельзя.

 **Карточные награды.** Откройте 3 верхние карты из вашей колоды карточных наград и положите перед собой. Добавьте одну из них в вашу колоду либо пропустите этот шаг. Верните все невыбранные карты под низ вашей колоды карточных наград.

Золотой билет. Если вы открыли «Золотой билет», откройте верхнюю карту из вашей колоды редких наград и добавьте её к тем картам наград, которые уже открыли. Верните невыбранную редкую карту под низ вашей колоды редких наград. Положите «Золотой билет» под низ вашей колоды карточных наград.

 **Улучшенные карточные награды.** Следуйте правилам выбора карточных наград, указанным выше, но немедленно улучшите выбранную карту (см. «Улучшить» ниже). Перед тем как определиться, вы всегда можете ознакомиться с улучшениями карт.

 **Редкие награды.** Откройте 3 верхние карты из вашей колоды редких наград и положите перед собой. Добавьте одну из них в вашу колоду либо пропустите этот шаг. Верните невыбранные карты под низ вашей колоды редких наград.

 **Зелья.** Возьмите карту из колоды зелий. Получите взятое зелье либо пропустите этот шаг. Зелье остаётся лежать перед вами лицевой стороной вверх, пока не будет использовано. У вас не может быть более 3 зелий одновременно. Зелья считаются одноразовыми предметами. Используя, сбросив или пропустив зелье, положите его карту под низ колоды зелий. Если у вас уже максимально возможное количество зелий, то, получая ещё одно, выберите один из следующих вариантов: пропустите его, передайте его игроку, который может его получить, сбросьте его или используйте имеющееся у вас зелье, а потом получите новое. «Настойку игрока», «Настой энтропии», «Зелье крови» и «Фею в бутылке» можно использовать вне боя, если применимо.

 **Реликвия.** Возьмите карту из колоды реликвий. Получите взятую реликвию или пропустите этот шаг. Кладите реликвии лицевой стороной вверх перед собой. Сбросив или пропустив реликвию, кладите её под низ колоды реликвий.

 **Реликвия босса.** Откройте по 1 реликвии босса на игрока плюс ещё 1. При игре в одиночку вместо этого откройте 3 реликвии боссов. Каждый игрок может получить реликвию или пропустить этот шаг. Кладите реликвии боссов лицевой стороной вверх перед собой. Сбросив или пропустив реликвию босса, кладите её под низ колоды реликвий боссов.

 **Золото.** Получите указанное количество жетонов золота. Золото можно потратить у торговца или во время определённых событий. Вы также можете потратить собственное золото, чтобы полностью или частично оплатить покупку любого игрока у торговца или требования события.

УБРАТЬ, УЛУЧШИТЬ, ПРЕОБРАЗОВАТЬ

Следующие 3 типа наград меняют вашу колоду:

- **Убрать.** Уберите карту из вашей колоды. Положите её в стопку убранных карт в стороне от колоды.
- **Улучшить.** Выберите карту в вашей колоде, вытащите её из протектора и переверните улучшенной стороной вверх (с зелёным текстом). Вы можете посмотреть улучшенную сторону карты в любой момент игры, вытащив её из протектора или сверившись со справочником улучшений.
- **Преобразовать.** Уберите любую карту из вашей колоды, кроме проклятий. Положите её в стопку убранных карт в стороне от колоды. Добавьте в вашу колоду верхнюю карту из вашей колоды карточных наград (она должна быть случайной). Если это «Золотой билет», вместо него добавьте в колоду верхнюю карту из вашей колоды редких наград, затем верните «Золотой билет» под низ вашей колоды карточных наград.

КАРТА МЕСТНОСТИ

Игра начинается с боя  в нижней комнате на карте местности. Закончив с комнатой, переместите фишку ботинка вверх по одному из доступных путей в следующую комнату. Правила розыгрыша комнат каждого из типов следующие:

Обычный враг

Первый враг! Если это первый бой I акта, каждый игрок кладёт по карте «Первый враг!» в свой ряд (см. «Подготовка к бою» на с. 10). После боя уберите эти карты в коробку, они вам больше не понадобятся.

Другие враги. Берите по одной карте обычного врага на игрока (см. «Подготовка к бою» на с. 10).

Элитный враг

Возьмите карту из колоды элитных врагов (см. «Подготовка к бою» на с. 10).

Событие ?

Возьмите карту из колоды событий. Если на ней есть текст **[в жёлтых скобках]**, каждый игрок в любом порядке выбирает один из предложенных вариантов и один раз выполняет действие. Некоторые события разыгрываются иначе, что указано в тексте карты. Выбрать варианты «потратить» или «дать» можно, только если у вас уже есть то, что требуется потратить или отдать. Когда все игроки завершат розыгрыш события, уберите его карту под низ колоды событий.

Художественный текст

Карта события



Лагерь

Каждый игрок выбирает одно из двух действий — «Отдыхать» или «Ковать»:

- **Отдыхать:** восполните 3 ОЗ.
- **Ковать:** улучшите карту.

Сокровища

Каждый игрок получает реликвию .

Торговец

Положите 3 реликвии  и 3 зелья  в указанные слоты на планшете торговца. Каждый игрок открывает 3 верхние карты из своей колоды карточных наград. **Вы можете потратить собственное золото, чтобы полностью или частично оплатить покупку любого игрока у торговца или требования события.**

Вы можете:

- **Покупать предметы.** Купите  или , потратив столько золота, сколько указано в правом нижнем углу карты. Крайняя левая реликвия обойдётся на 1 золото дешевле.
- **Покупать карты.** Купите открытые карты за ,  или  в зависимости от их редкости (см. планшет торговца). Карты с серым вымпелом — обычные — за , с синим — необычные — за , а с жёлтым — редкие — за .
- **Убирать карты.** Потратьте , чтобы убрать карту из своей колоды. Каждый игрок может сделать это не чаще одного раза за каждую комнату с торговцем.

Закончив, верните все невыкупленные карты под низ соответствующих колод в любом порядке.

Босс

Добравшись до босса, начните бой с боссом, карта которого находится на самом верху карты местности (см. «Подготовка к бою» на с. 10). Победив босса, вы проходите акт! Получив награды, вы можете перейти к следующему акту (см. «Подготовка к игре» на с. 4), завершить игру на данном этапе (см. «Конец игры — перезагрузка» на с. 23) или сохранить игровой прогресс, чтобы продолжить игру в следующий раз.

ПОДГОТОВКА К БОЮ

Ряды. Каждый игрок относится к определённому ряду, в котором располагаются враги, за исключением боссов.

Прислужники . Некоторые враги призывают других врагов. Увидев карту с зелёной полосой и символом , найдите соответствующего врага в колоде прислужников и в начале боя

введите его в игру. Некоторые действия или особые свойства врагов также могут призвать прислужников.

Случайный прислужник. Если сразу несколько карт прислужников имеют одинаковые названия, выберите их случайным образом. Например, вы можете выбрать карту прислужника, не смотря на его действия и свойства, или перемешать карты с одинаковым названием и взять из них одну. На обратной стороне карт гремлинов указан символ гремлина, чтобы вам было проще отбирать их случайным образом.

Подготовка врагов

Обычные враги . Положите по одному врагу в ряд каждого игрока. Если эти враги призывают других, кладите прислужников в ряд призвавшего их врага, справа от него.



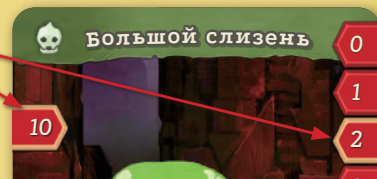
Прислужники

Карты врагов



11+ ОЗ

У некоторых врагов больше 10 ОЗ. В таких случаях используйте 2 красных маркера.



Особые свойства

Особые свойства напечатаны **жёлтым**. Обычно они постоянно активны, однако некоторые из них могут быть активированы при выполнении условий, либо не иметь эффекта до определённого этапа боя.

Например, свойство **грибного паразита** «Споровое облако» срабатывает смертельно.

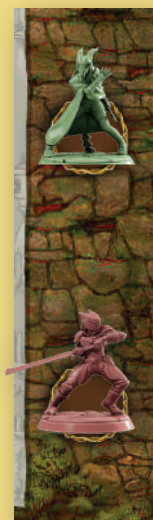
Свойство **гремлина-верзила** «Вешенство» срабатывает не раньше 2-го хода боя.



Подготовка элитных врагов

Элитные враги . Поместите одного элитного врага в нижний ряд. Если он призывает прислужников, кладите их в ряд каждого игрока. Элитный враг по-прежнему размещается в нижнем ряду, справа от призванных прислужников.

Элитные враги



Элиты

Элитные враги с прислужниками



Элитный враг

Шкала ОЗ

Некоторые враги используют шкалу ОЗ, которая выглядит следующим образом. Верхнее значение — стартовые ОЗ врага при игре в одиночку, следующее значение — при игре вдвоём и так далее. Отмечайте ОЗ врага с помощью фишек.



Подготовка босса

Босс находится во всех рядах одновременно. Положите карту босса справа от рядов призванных врагов.



Награды

Название

Стартовые ОЗ



Вражеские действия



РАУНД БОЯ — ХОД ИГРОКА

Раунд боя представляет собой ход игрока, сменяющийся ходом врага. Разыгрывайте раунд за раундом до конца боя.

Ход игрока

Перед началом боя перемешайте свою колоду. **Ход игрока** состоит из 3 этапов: начало хода, розыгрыш, конец хода. Каждый этап все игроки разыгрывают одновременно.

Начало хода

1. **Установите** маркер энергии  на деление «3», а маркер защиты  — на «0».

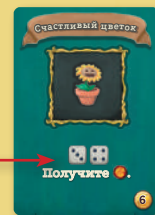
2. **Возьмите** 5 карт из вашей стопки добора. Предела карт в руке нет.

Стопка добора закончилась. Если стопка добора закончилась и вам требуется взять карту, перемешайте стопку сброса, чтобы получилась новая стопка добора. Если непосредственно перед этим вы разыграли карту, позволившую взять карты, отложите её при перемешивании, а затем положите в новую стопку сброса.

3. **Бросьте кубик** . Если у вас есть свойства, влияющие на результат броска, примените их немедленно, прежде чем разыгрывать другие свойства. Результат броска определяет действие, которое некоторые враги выполняют в свой ход, а также свойства реликвий, которые будут активированы (см. следующий пункт). Результат одного броска определит все эффекты кубика на целый раунд боя! Снова бросить кубик можно будет только в следующем раунде!

4. **Свойства «в начале хода».** Активируйте следующие свойства в любом порядке:

- **В начале хода.** Свойства, в тексте которых говорится «В начале хода» или «В начале раунда».
- **В начале боя.** Эти свойства активируются только в первый ход боя.
- **Свойства реликвий, привязанные к результату броска,** активируются при соответствующем результате броска .



Розыгрыш

Разыгрывайте карты, используйте зелья и активируйте свойства в любом удобном порядке.

Обсуждайте стратегию, например цели атаки или взаимопомощи. Если у вас есть эффекты, дающие слабость  или уязвимость , сообщайте об этом в начале хода. Поинтересуйтесь, сколько урона и защиты у других игроков, а не просто заглядывайте в карты друг друга.

Разыгрывая карту:

- **Потратьте.** Оплатите  стоимость карты, указанную в её левом верхнем углу. Отслеживайте энергию на своём планшете.
- **Выберите.** Примите решения и выберите цели карты. Применить эффекты карты можно против любого врага. Эффекты с символом  поражают всех врагов в одном ряду и всегда поражают босса.
- **В игре.** Разыгрываемая карта не находится ни в вашей руке, ни в стопке сброса.
- **Разыграйте.** Примените все эффекты карты сверху вниз. Применяйте свойства, активирующиеся картой, только после того как полностью разыграете весь текст карты.
- **Очистите.** Положите карту в вашу стопку сброса. Если это талант, положите его лицевой стороной вверх перед собой. Сжигая карту, кладите её в вашу стопку сожжённых карт (примечание: сжигая   , кладите их обратно в соответствующие колоды).

Конец хода

После розыгрыша карт выполните следующее:

1. **Свойства «в конце хода».** Примените свойства, активирующиеся «в конце хода», в любом порядке. Словосочетание «в конце хода» относится к ходу игрока, а не врага.
2. **Сбросьте** все карты из руки в любом порядке.

РАУНД БОЯ — ХОД ВРАГА

Ход врага

Ход врага состоит из 3 этапов: уберите вражескую защиту, разыграйте вражеские действия, переместите фишки.

1. **Уберите вражескую защиту** . Враги теряют все оставшиеся жетоны защиты .
2. **Вражеские действия.** Начиная с верхнего ряда и двигаясь в порядке слева направо, каждый из врагов выполняет по одному действию. Затем, также слева направо, разыграйте действия врагов в следующем ряду. Продолжайте, пока все враги в каждом ряду не выполнят по одному действию. Боссы всегда выполняют действия последними. Если на карте врага сказано: «Действует последним», он выполняет свои действия после всех остальных врагов. О типах вражеских действий см. далее.
3. **Переместите маркеры.** Если враг выполняет **действие с маркером** (см. ниже), переместите его маркер вниз по шкале. После этого разыграйте следующий раунд боя.

ТИПЫ ВРАЖЕСКИХ ДЕЙСТВИЙ

Цель врага — игрок в его ряду. Действия с символом направлены на всех игроков. Враги выполняют действия одного из 3 типов:

- **Одиночное действие.** Враг выполняет указанное действие каждый ход.
- **Действие с кубиком.** Враг выполняет действие, указанное справа от выпавшего результата.
- **Действие с маркером.** В начале боя поместите маркер в верхний слот для маркеров. На этапе вражеских действий враг выполняет действие, указанное справа от маркера. На третьем этапе хода врага переместите маркер вниз по шкале. Если он достиг низа шкалы, переместите маркер в верхний красный слот для маркера. Серые действия с маркерами не повторяются.



Смерть

Если ОЗ врага снизились до 0, он погибает и теряет свои жетоны. Переверните карту врага и оставьте в таком положении до конца боя. Если погибает персонаж, игра немедленно завершается поражением.

КОНЕЦ БОЯ

Бой немедленно завершается, если все враги убиты или вышли из боя (если только у врага нет свойства «посмертно», которое призывает прислужника). В конце боя:

1. **Свойства «в конце боя».** Немедленно примените все свойства, разыгрывающиеся «в конце боя».
2. **Награды.** Получите награды, указанные в левом верхнем углу карты врага (см. с. 8).
Если это был бой с обычным врагом, получите награды за того врага, в чьем ряду вы завершили бой. Если это был бой с боссом или элитным врагом, все игроки получают награды.
3. **Подготовьте свою колоду заново.** Верните в вашу колоду карты из ваших стопок сброса и сожженных карт, а также разыгранные карты талантов. Уберите все , и карты из вашей колоды и верните в соответствующие колоды.
4. **Подготовьте свой планшет заново.** Выставьте начальные значения защиты и энергии (см. с. 2). Сбросьте все жетоны (, , , ,), кроме золота. Дефект сбрасывает все сферы, Созерцающая принимает нейтральную стойку.
5. **Уберите врагов.** Поместите и под низ соответствующих колод. Верните призванных врагов в колоду прислужников.
6. **Поменяйтесь рядами.** С этого момента и до начала следующего боя вы можете поменяться друг с другом рядами.

ДЕЙСТВИЯ И ЭФФЕКТЫ

Более подробно о большинстве символов читайте на с. 24 или в памятке игрока. Ниже рассмотрим примеры того, как эти символы используются на картах игроков или вражеских действиях.

Примеры эффектов игроков

1 — нанесите 1 урон любому врагу.

1 1 — нанесите 1 урон любому врагу. Нанесите 1 урон тому же врагу.

2 — нанесите 2 урона одному врагу. Наложите жетон на этого врага.

3 — нанесите 3 урона всем врагам в ряду (и боссу, если есть).

— наложите по жетону на каждого врага в ряду (и на босса, если есть).

Примеры вражеских действий

Примечание: если враг получает **силу** или **защиту** , её всегда получает враг, а не игрок.

2 1 — наносит 2 урона игроку в этом ряду. Этот враг получает жетон защиты .

1 — наносит 1 урон игроку в этом ряду. Этот враг получает жетон .

2 — наносит 2 урона игроку в этом ряду. Наложите жетон на этого игрока.

2 2 — дважды наносит по 2 урона всем игрокам. Наложите по жетону на каждого игрока.

— игрок в этом ряду кладёт 1 карту на верх своей стопки добора.

— все игроки кладут по 2 / карты в свои стопки сброса. В этом бою все карты статусов .

— игрок в этом ряду кладёт 1 / карту в свою стопку сброса. В этом бою все карты статусов .

Мультиудары

На некоторых картах атаки (например, «Двойной удар») изображено несколько символов ударов . В тексте некоторых карт сказано: «нанесите по X за каждый...» (например, «Добивание», «Обстрел»). Некоторые вражеские действия позволяют нанести несколько ударов за раз. Всё это примеры **мультиударов**.

- Все одного мультиудара поражают одну и ту же цель (если не указано иное).
- На все одного мультиудара одинаково распространяются все бонусы урона (например .
- На все одного мультиудара одинаково распространяются или . Полностью нанеся урон от мультиудара, снимите один жетон / . Слабость уменьшает урон каждого .

Пример мультиудара



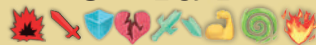
против



Латоносец разыгрывает «Двойной удар» против культиста с жетоном уязвимости . «Двойной удар» наносит двойной урон — 2 2 , суммарно 4 урона. Затем снимите жетон уязвимости .

Жетон уязвимости

Символы

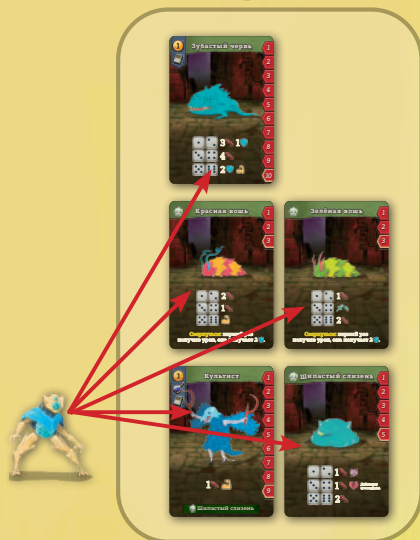


Большинство символов разъясняются на с. 24.

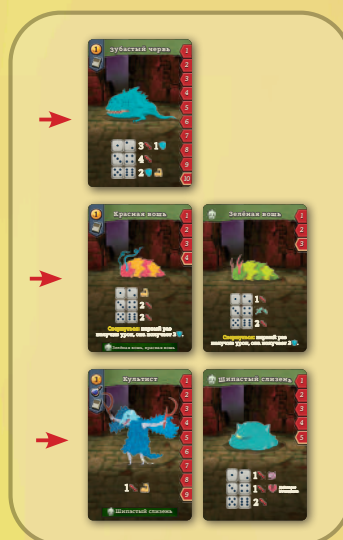
О символах читайте на с. 17.

ВЫБОР ЦЕЛИ ИГРОКА

Игроки могут выбрать целью любого врага.



Эффекты с символом  или фразой «в любом ряду» поражают всех врагов в одном ряду и всегда поражают босса.



ВЫБОР ЦЕЛИ ВРАГА

Враги выбирают целью игрока в своём ряду.



Вражеские  действия поражают всех игроков.



РЕЖИМЫ

У некоторых боссов, например у **стража**, есть несколько «режимов». Враг может выполнять только те действия и применять те свойства, которые соответствуют режиму, в котором он находится. Страж вступает в бой в **режиме атаки**.

Если страж входит в **оборонительный режим**, переместите его маркер на верхнее действие нового режима.



ЛАТОНОСЕЦ

Последний солдат Латоносцев.

Продал свою душу, чтобы овладеть демонической силой.



Сила (макс. 8)

Латоносец может получать силу 🧡 разными способами.

Максимальная сила Латоносца равна 8 🧡.

За каждый имеющийся у вас жетон 🧡
каждым ударом 🗡 наносите +1 урон.

Сжигание

Латоносец может по-разному сжигать карты
и комбинировать эффекты сжигания.

Подробнее о сжигании см. на с. 24.

Дополнительные ОЗ

У Латоносца больше всех ОЗ среди персонажей.

ДЕФЕКТ

Боевой автоматон, который обрёл самосознание.

Древние технологии позволяют ему манипулировать сферами.

Зарядка

Заряжая сферу, поместите маркер указанного типа в открытый слот для сфер на планшете Дефекта. Жёлтыми маркерами отмечайте молнии, синими — лёд, а фиолетовыми — тьму.

Если карта позволяет зарядить несколько сфер, заряжайте их по одной. Если у вас не осталось маркеров нужного цвета, чтобы заряжать сферы, игнорируйте этот эффект.

В конце хода

В конце хода примените эффект «в конце хода» каждой заряженной сферы молний и льда, как указано на планшете Дефекта. Выберите цели для молний; цели могут быть разными.



Разрядка

Если эффект позволяет разрядить сферу, уберите любой маркер из его слота и примените эффект разрядки сфер соответствующего типа, как указано на планшете Дефекта. Разыграв «Сдвоенный разряд», дважды разрядите сферу. Эффект разрядки каждой сферы молнии и тьмы может поражать разные цели.

Если слоты сфер заполнены. Если Дефект заряжает сферы, но нет пустых слотов, разрядите любую из заряженных сфер и поместите новую сферу на её место. Заряжая несколько сфер одновременно, разыгрывайте этот эффект по очереди для каждой из них.

Отличия использования сфер от видеоигры

Нужно ли разряжать переднюю сферу, как в видеоигре?

Вращаются ли сферы, как в видеоигре? Нужно ли заряжать сферу в определённом слоте?

Ответ на все вопросы — нет. Вы можете зарядить сферу в любом пустом слоте для сфер. Разрядить можно любую вашу сферу. Все слоты для сфер одинаковы.

БЕЗМОЛВНАЯ

Охотница из туманных земель.

Уничтожает врагов с помощью кинжалов и ядов.



Яд (макс. 30)

Наложите по жетону яда ☠️ на выбранную цель за каждый символ ☠️ эффекта. В конце хода враги с ☠️ теряют по 1 ОЗ за каждый наложенный на них жетон ☠️. Защита 🛡️ не предотвращает потерю ОЗ (потому что яд ☠️ не наносит урона). Не убирайте жетоны яда ☠️ с врагов, пока они не погибнут. Суммарно на всех врагах может быть не более 30 жетонов яда ☠️.

Заточки (макс. 5)

Заточки 🗡️ — это жетоны, которые позволяют нанести 1 🩸, каждый раз, когда вы можете разыграть карту. Каждая 🗡️ считается отдельной атакой и по отдельности взаимодействует с силой 🏹, уязвимостью 🩸 и слабостью 🩸. В начале боя у вас 0 заточек. Получить их можно с помощью карт с символами заточек 🗡️. Заточки остаются у вас, пока не будут использованы, или до окончания боя. Используйте их немедленно или сохраните для комбо!

Примечание: если при получении заточек у вас закончились жетоны 🗡️, можете немедленно нанести урон заточками или пропустить их получение. Заточки не считаются картами.

СОЗЕРЦАЮЩАЯ

Слепой аскет, пришедшая, дабы «оценить» Шпиль.

Мастерски владеет божественными стойками.

Чудеса (макс. 5)

Используйте жетоны чудес 🙏 в любой момент игры, чтобы получить 1 энергию 💜. У вас не может быть более 5 жетонов 🙏 одновременно. Получить их можно с помощью карт и свойств с символом 🙏. Стартовое свойство Созерцающей даёт ей 🙏. Вы можете использовать чудеса, чтобы выйти за предел энергии (макс. 6), если немедленно потратите их на покупку карты.

Предсказать и оставить — подробнее см. на с. 24.

Стойки

В начале каждого боя Созерцающая принимает нейтральную стойку. Она может принимать и выходить из стойки, чтобы получать разные свойства. Приняв стойку, переместите маркер на новую стойку. Принять стойку, которую вы уже занимаете, нельзя (игнорируйте эффект).

Нейтральность. В начале каждого боя принимайте нейтральную стойку. Нейтральная стойка не даёт никаких свойств.

Спокойствие. Выйдя из стойки спокойствия, получите 2 энергии 💜.

Гнев. Находясь в стойке гнева, наносите +1 урон за каждый удар 🩸, как если бы у вас была 1 сила 🏹. Этот бонус действует во время стойки гнева. Если вы завершили ход в стойке гнева, получите 1 урон. (Напоминание: от урона можно защититься.)



ОТВЕТЫ НА ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ И СЛУЧАЙНЫЕ ПРАВИЛА

- **Существует ли предел руки?** Нет.
- **Может ли защита  предотвратить эффект, требующий «потерять X ОЗ»?** Нет, защититься можно только от урона. Урон наносят удары  и эффекты со словом «урон».
- **Что делать, если закончились жетоны?** Если это произошло, вы больше не сможете получать или применять жетоны, поэтому игнорируйте эти эффекты. Это касается получения золота и силы  или применения ядов . Но не забывайте, что заточку  можно немедленно использовать, чтобы нанести урон (см. «Заточки» на с. 17), поэтому заточки могут закончиться, только если вы сами того захотите.
- **Обладают ли карты памятью?** Нет. Покинув вашу руку, карты «не знают», что с ними происходило в прошлый ход (оставление, изменение стоимости и так далее). Однако карты, способные менять собственную стоимость, сохраняют свой эффект, даже находясь в стопке сброса. Например, если у вас в игре 2 таланта, «Оптимизация», находясь в стопке сброса, считается картой со стоимостью «0».
- **Что такое «стартовый "Удар"» и «содержит "Удар"»?** Стартовый «Удар» — это карта «Удар» в стартовой колоде. Карта, которая «содержит "Удар"» имеет слово «удар» где-либо в названии.
- **Что случится, если преобразовать бесцветную карту?** Добавьте карту из вашей колоды карточных наград.
- **Нужно ли снимать жетоны слабости , уязвимости  и ядов  в конце раунда?** Нет. Подробнее об этом см. на с. 24.
- **Если все остальные враги убиты, прислужники покинут бой?** Нет. В отличие от видеоигры, прислужники не «спасаются бегством», если призвавший их враг убит.

ОСОБЫЕ СЛУЧАИ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ КАРТ

- **Может ли «Буфер» предотвратить всю потерю ОЗ от мультиудара?** Каждая потеря ОЗ при каждом ударе  мультиатаки может по отдельности активировать эффект «Буфера».
- **Как эффекты «разыграйте», например «Перегнанный хаос» и «Беспредел», взаимодействуют с неиграбельными картами (например, «Скрестить мечи», «Коронный приём», «Стратег»)?** Если эффект пытается разыграть неиграбельную карту, игнорируйте его и сбросьте ту карту.
- **Что произойдёт, если дважды разыграть «Взрыв трупа»?** Эффект «посмертно» сработает только один раз.
- **Как «Объятия тьмы» взаимодействуют с эфирными картами?** Если эфирная карта сжигается в конце хода, это активирует эффект «Объятий тьмы» — вы берёте карту. Взяв карту таким образом, в этот ход не применяйте ни её эффект «в конце хода», ни свойства эфирной карты. На этапе сброса не сбрасывайте карты, взятые таким образом.
- **Как сферы тьмы взаимодействуют с картами вроде «Поглощения»?** «Поглощение» увеличивает урон от сфер тьмы на 2 (1 за счёт эффекта карты и ещё 1 за то, что это талант). Свойства карт вроде «Поглощения» и «Усилить» не влияют на эффект сферы тьмы «+1 урон за каждый ваш талант в игре».
- **Можно ли использовать «Игровую фишку», «Счёты» или «Набор инструментов» во время событий?** Да. Свойства с эффектом «раз за комнату» можно использовать во время событий, если применимо.
- **Что произойдёт, если разыграть  с «Опустошением», «Беспределом» или «Перегнанным хаосом»?**  сжигается.
- **Что произойдёт, если змекко поменяет стоимость карты в энергии одновременно с другими изменениями стоимости?** Разыграйте следующую карту, исходя из стоимости, установленной змекко, игнорируя прочие эффекты изменения стоимости.
- **Как «Истерика» взаимодействует с «Наброситься»?** Все активированные картой свойства вступают в силу только после розыгрыша всего текста на карте (см. «Розыгрыш» на с. 12). Поэтому сперва положите «Истерику» на верх своей колоды, затем активируйте «Наброситься» и снова возьмите «Истерику».
- **Может ли «Наручный клинок» взаимодействовать с картами, стоимость которых в энергии временно равна 0?** Да, но он взаимодействует только с дубликатами, если оригинальная карта также была разыграна за 0 энергии (см. «Розыгрыш дубликатов» на с. 19).
- **Можно ли переместиться на пустой ряд во время боя с элитными врагами в IV акте?** Да.

КАРТЫ ДРУГИХ ПЕРСОНАЖЕЙ

- **Жетоны.** Вы можете использовать жетоны других персонажей точно так же, как они сами. Предел жетонов остаётся тем же, но делится между всеми игроками.
- **Преобразуя** карту другого персонажа или бесцветную карту, добавляйте новую карту с верха вашей колоды карточных наград.
- **Золотые билеты.** Открыв «Золотой билет» из колоды карточных наград другого персонажа, берите карту из колоды редких наград соответствующего персонажа.
- **Стойки и сферы.** Получив свойство другого персонажа принимать стойки или использовать сферы, получите особую реликвию «Радужный осколок». В начале каждого боя принимайте нейтральную стойку. При этом Дефект не получает больше слотов для сфер, а Созерцающая не может принимать стойки на «Радужном осколке».



РОЗЫГРЫШ ДУБЛИКАТОВ

Если карта разыгрывается несколько раз, каждый её дубликат считается отдельной картой. На розыгрыш дубликатов не нужно тратить энергию. Если в качестве стоимости карты в энергии указан X, её дубликаты используют то же значение X. Каждый дубликат может иметь отдельную цель. Уязвимость , слабость  и одноразовые бонусы применяются к каждому дубликату по отдельности. У дубликатов не может быть своих дубликатов.

К карте можно применить только один эффект, позволяющий разыграть её несколько раз. Все прочие эффекты, позволяющие разыграть карту несколько раз, можно применить только к следующей подходящей карте. Например, если вы используете 2 «Зелья навыка», а затем разыгрываете карту навыка, она разыгрывается дважды. Второе «Зелье навыка» остаётся без эффекта, пока вы не разыграете следующий навык. Дубликаты разыгрываются в первую очередь. Во время розыгрыша дубликатов оригинал не находится ни в вашей руке, ни в стопке сброса. Разыграв оригинал, положите его в стопку сброса.

АКТИВАЦИЯ СВОЙСТВ

Эффект некоторых свойств наступает только после выполнения условий активации. Примеры таких свойств:

Посмертно: активируются после смерти врага с этим свойством.

В начале хода: активируйте реликвии и таланты с этой фразой в начале хода игрока (см. «Раунд боя» на с. 12). Помните, что этап «начало хода» есть только в ходе игрока.

В начале боя: активируются по принципу свойств «в начале хода», но только в первый ход боя.

В начале следующего раунда: активируются на этапе «начало хода» в следующий ход игрока (см. «Раунд боя» на с. 12). Встречается на картах некоторых боссов.

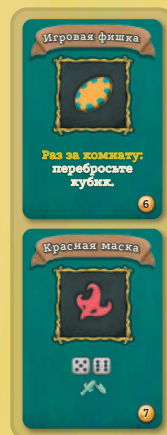
В конце хода: активируйте реликвии и таланты с этой фразой в конце хода игрока (см. «Раунд боя» на с. 12). Помните, что этап «конец хода» есть только в ходе игрока.

В конце боя: активируются по окончании боя (см. «Конец боя» на с. 13).

Раз за бой: активируются только один раз за бой. Используйте в любой момент в течение хода игрока. Используя предмет, переверните его лицевой стороной вниз. После боя переверните его обратно.

Раз за комнату: эти свойства дают предметы, которые можно использовать только раз за бой или событие. Обычно они позволяют изменить результат броска, поэтому могут повлиять на события, в которых используется кубик. Используя предмет, переверните его лицевой стороной вниз. После боя или после завершения события переверните его обратно.

Свойства реликвий, привязанные к результату броска : активируются при соответствующем результате броска на этапе «начало хода» (см. с. 12). Встречаются только на реликвиях  и реликвиях боссов .

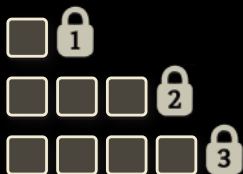


ОТКРЫТИЯ

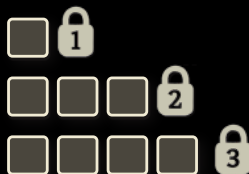


Завершив игру, каждый игрок вычёркивает по 1 клетке за побеждённого босса и по 1 дополнительной клетке. Вычёркивайте клетки своего персонажа, пока не вычеркнете все, затем можете вычёркивать клетки бесцветных карт или IV акта. Вычеркнув все клетки напротив замка, добавьте заблокированные карты с соответствующими номерами 1 2 3 в подходящие колоды.

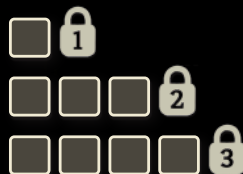
Латонсец



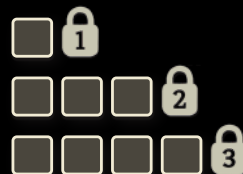
Безмолвная



Дефект



Созерцающая



Бесцветные карты



Разблокировав их, при подготовке к игре возьмите колоду бесцветных наград и перемешайте. Не перемешивайте её между актами. Оказавшись у торговца, ваша команда открывает 3 бесцветные карты. Их стоимость зависит от редкости. Добавьте события и «Благословения Нью» в соответствующие колоды.

IV акт



Разблокировав IV акт, после победы в III акте можете продолжить игру в IV акте, если у вас есть все 3 ключа . Подробнее о IV акте и ключах см. с. 22.

ВОЗВЫШЕНИЕ



Победив босса во II акте (в III, если играете в одиночку), разблокируйте Возвышение 1. Для того чтобы разблокировать Возвышения более высокого уровня, вы должны играть с модификаторами всех предыдущих уровней Возвышения и победить босса во II акте (в III, если играете в одиночку). Вы не обязаны играть на самом высоком уровне Возвышения из достигнутых, однако для игры на более низком уровне Возвышения может понадобиться удалить из некоторых колод добавленные туда карты.

- ☐ **1. Более сложные элиты.** Откройте набор Возвышения. Замените элитных врагов в каждом акте на элитных 1 .
- ☐ **2. Макс. ОЗ ниже на 1.** Максимальный уровень здоровья вашего персонажа меньше на 1 ОЗ. Закройте верхнее деление шкалы ОЗ чёрным маркером.
- ☐ **3. Более сложные события.** Откройте набор Возвышения. Добавьте карты 3 в соответствующие колоды.
- ☐ **4. Предел зелий равен 2.** У вас не может быть больше 2 зелий (вместо 3).
- ☐ **5. Начните с проклятием.** Во время подготовки к игре добавьте «Бремя Возвышения» в свою стартовую колоду.
- ☐ **6. Восполните 4 ОЗ после босса.** В начале II и последующих актов вы восполняете по 4 ОЗ, а не восстанавливаете здоровье целиком.
- ☐ **7. Более сложные враги.** Замените стычки соответствующими картами 7 . Добавьте прислужников 7 .
- ☐ **8. Убрать карту стоит 4.** Заплатите торговцу 4 золотых, чтобы убрать карту.
- ☐ **9. Начните с уроном.** В начале каждой игры теряйте по 1 ОЗ (после снижения макс. ОЗ на 1 на 2 .
- ☐ **10. Более сложные боссы.** Используйте только колоду боссов 10 .
- ☐ **11. Более сложный IV акт.** Используйте «Порочное сердце» 11 . В IV акте сражайтесь с элитными врагами 11 .
- ☐ **12. Более сложные элитные враги.** Замените элитных врагов с I по III акты элитными врагами 12 .
- ☐ **13. Два босса в III акте.** После победы над боссом в III акте сразитесь с ещё одним случайным боссом III акта.

ДОСТИЖЕНИЯ

- ☐ **Накачаться** — достигните предела силы (8).
- ☐ **Катализатор** — достигните предела ядов (30).
- ☐ **Ниндзя** — разыграйте 7 заточек в один ход.
- ☐ **Могущество** — имейте 7 талантов в игре одновременно.
- ☐ **Баррикада** — достигните предела защиты (20).
- ☐ **Ты ничтожество!** — победите босса в первый ход.
- ☐ **Все за одного** — победите в III акте вчетвером.
- ☐ **Идеально** — победите босса, имея максимальное здоровье у всех игроков.
- ☐ **Минималист** — победите в III акте с колодой не более чем из 5 карт.
- ☐ **Преходящий** — убейте преходящего, прежде чем он убьёт себя.
- ☐ **Обычное дело** — победите в III акте с колодой без необычных и редких карт.
- ☐ **Коллекционер** — победите в III акте с 12 реликвиями и реликвиями босса на игрока.
- ☐ **Рубин** — победите в III акте с Латоносцем.
- ☐ **Изумруд** — победите в III акте с Безмолвной.
- ☐ **Сапфир** — победите в III акте с Дефектом.
- ☐ **Аметист** — победите в III акте с Созерцающей.
- ☐ **Сегодня мой день** — победите в III акте с ежедневной вылазкой.
- ☐ **Бесконечность** — создайте бесконечную комбинацию карт.
- ☐ **Кому сдались эти реликвии?** — победите в III акте без реликвий и реликвий боссов (можете пропускать предметы).

ЕЖЕДНЕВНЫЕ ВЫЛАЗКИ

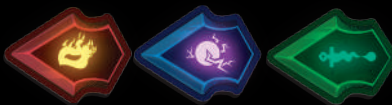
Ежедневная вылазка — это дополнительный игровой режим. Дважды бросьте кубик и получите по 1 случайному модификатору игры из двух списков ниже. Модификаторы влияют на всех игроков.

- ☐ **Звёздный состав** — начните игру с 5 случайными бесцветными картами.
- ☐ **Прелесть** — начните игру с 5 случайными редкими картами.
- ☐ **Наследство** — начните игру со случайной реликвией босса.
- ☐ **Трансформация** — все  становятся эффектом «Преобразуйте» карту.
- ☐ **Раритет** —  на обычных врагах  становятся .
- ☐ **Радужный осколок** — начните игру с особой реликвией «Радужный осколок» (см. с. 19). Кроме того, если вы получаете , каждую открытую карту берите из разных колод карточных наград по выбору, включая колоду бесцветных наград. Если вы получаете , каждую открытую карту берите из колод редких наград разных персонажей по выбору (как и в обычной игре, всего вы открываете 3 карты).

ИНДИВИДУАЛЬНАЯ СБОРКА

Вместо того чтобы бросать кубик, выберите те модификаторы из списка, с которыми хотите сыграть.

- ☐ **Лепра** — в конце боя потеряйте 1 ОЗ.
- ☐ **Сумасшествие** — в любой момент в конце боя преобразуйте случайную карту в своей колоде.
- ☐ **Неясное будущее** — при подготовке к игре не открывайте жетоны на карте местности. Открывайте жетон, оказавшись в соответствующей комнате.
- ☐ **Порча** — начните с 2 случайными проклятиями.
- ☐ **Опасные тайны** — после каждого события теряйте по 2 ОЗ.
- ☐ **Ночные кошмары** — вы не можете «Отдыхать» в лагере.

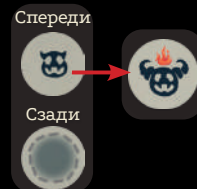


IV АКТ

В начале IV акта игроки восстанавливают здоровье так же, как в начале II и III актов.

Для продолжения игры разблокируйте IV акт (см. с. 20) — к концу III акта у вас должны быть все 3 ключа. Карта местности IV акта находится на обороте карты босса IV акта. Для получения ключа:

- Рубиновый ключ.** Все игроки одновременно должны не выполнять действий в комнате (нельзя выполнять действие «Отдыхать» или «Ковать»).
- Сапфировый ключ.** Все игроки должны одновременно пропустить получение реликвии в или локации. Вы можете открыть перед принятием решения. Получив ключ, сбросьте открытые .
- Изумрудный ключ.** Победите горящего элитного врага (см. ниже). Если вы сражаетесь с таким врагом, до начала боя каждый игрок замешивает в свою колоду .
- Горящие элиты.** Перед подготовкой планшета местности замените жетон обычного врага с тёмной обратной стороной жетоном горящей элиты . Получив изумрудный ключ , произведите обратную замену этих жетонов для игры в последующих актах.



ПРАВИЛА БЫСТРОГО СТАРТА

Начиная игру со II акта и далее, руководствуйтесь данной таблицей. Получите все награды стартового акта, указанные в верхнем ряду, затем, двигаясь вниз, перейдите к следующему ряду и повторяйте процесс, пока не дойдёте до нижнего ряда. Получайте награды по очереди, не подсматривая следующие награды.

Указанное в таблице золото вы получаете дополнительно к золоту от Ньяу. За каждый символ бросайте кубик и получайте награды согласно выпавшему результату (см. таблицу справа). Каждый игрок бросает кубик самостоятельно. Реликвии босса получает команда, так же как при победе над боссом. В качестве заключительного шага вся команда один раз посещает торговца .

Догоняющие. Используйте эти правила, чтобы в начале акта ввести новых игроков. В этом случае только догоняющие игроки используют таблицу и посещают торговца. Откройте столько реликвий боссов, сколько игроков догоняют основную команду.

	II акт	III акт	IV акт
Бонус Ньяу	1	1	1
Золото			
Карточные награды			
Преобразуйте карты	1	1	1
Бросок кубика			
Зелье			
Реликвия			
Редкие награды			
Реликвии боссов			
Карточные награды	-		
Уберите карты	-	1	2
Улучшите карты	2	4	6
Торговец			

Результат броска	
	Преобразуйте карту
	Улучшите карту
	Уберите карту

КОНЕЦ ИГРЫ — ПЕРЕЗАГРУЗКА

Завершив игру — победой или поражением, — перезагрузите её, перевернув все улучшенные карты обычной стороной вверх. Затем перезагрузите колоду персонажа, оставив только стартовые карты (с серой рамкой). Верните все прочие карты в соответствующие колоды. Уберите все жетоны и фишки. Переносить улучшения, жетоны или предметы от игры к игре нельзя. Снова начните игру с I акта (если не используете правила быстрого старта).

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

Текст на карте всегда имеет приоритет над правилами.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

До последнего

Если персонаж погибает в бою с боссом, остальные персонажи могут продолжить бой. Враги в ряду с погибшим персонажем выбирают целью ближайший ряд с персонажем под собой. Если под ними нет персонажей, они выбирают целью ближайший ряд с персонажем над собой.

Если выживет хотя бы один из игроков, считайте, что акт пройден (или игра, если это ваш финальный акт). Если персонаж погиб, перейти к следующему акту нельзя.

Выберите свою реликвию

Если ваша команда получает реликвию  за комнату с элитными врагами  или сокровищами , откройте столько реликвий, сколько персонажей в игре. Каждый игрок выбирает себе реликвию.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы

Гэри Дворецки
Энтони Джованнетти
Кейси Йено

По мотивам видеоигры «Slay the Spire»
производства **Mega Crit**

Разработчики

Пенни Роуз Фельдман
Джозеф Джонстон
Арьюн Кришна
Эндрю Наржински

Оформление коробки
и планшетов местности
Брюс Бреннез

Художники
Анайлис Дорта
Кейси Йено

Графические дизайнеры
Кейси Йено, Гэри Дворецки,
Давид Ланца

Моделирование фигурок

TytanTroll Miniatures

Редактор буклета правил

Эс. «Сейбл» Войлз

Разработка карт-бота

Rodskin

Особая благодарность

Поддержавшим нас за то,
что наша игра стала возможной!
Джорбсу — за вдохновение
Джону Клэру — за двусторонние
карты

Анне Дворецки — за рубилово
Клеменсу Ломанну —
за пометку «Не для продажи»
Джереми Ховарду — за карты
монстров

Ведущие тестировщики

Эндрю Наржински, Арьюн
Кришна, Джозеф Джонстон

Тестировщики

Карстен Куттерер, Робин
Хассгорд, Адам, Тайлер
Леонард, Аманда Шагури,
Николас Денни, Майкл Райт,
Калли Райт, Анна Дворецки,
Джек Кампсти, Майкл Хабиб,
Итан Сэмс, Никки Лю

Русская версия игры подготовлена
компанией «Лавка Геймз».

Редакция благодарит за помощь
в подготовке игры к изданию
Елену Даценко, Игоря
Трескунова, Всеволода
Чернова, Романа Шамолина,
Дениса Карпенко, Ксению
Хацкалёву, Константина
Масленникова, Евгению
Акбашеву, Илью Клеванова

СВОЙСТВА И КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

ВСЕ враги. Цель этого эффекта — ВСЕ враги в КАЖДОМ ряду, всегда включая босса.

Головокружение . Положите  карту на верх стопки добора. При сжигании карты верните её в колоду головокружений.

Защита  (макс. 20 для игроков). Предотвращает 1 следующий урон игроку/врагу за каждое имеющееся у него очко защиты. Предотвратив урон, снимите аналогичное количество защиты. Отслеживайте защиту своего персонажа на своём планшете, а для врагов используйте жетоны. Защита не предотвращает эффекты «потеряйте Х ОЗ». Персонаж теряет защиту в начале хода игрока. Враг теряет защиту в начале хода врага.

Неиграбельная. Карты с пометкой «неиграбельная», не имеют стоимости, разыграть их нельзя. Если эффект пытается разыграть неиграбельную карту (например, «Перегнанный хаос»), сбросьте её без эффекта.

Оставляется. Такие карты не сбрасываются из руки в конце хода. Оставляя карты, не сбрасывайте их в конце хода игрока. Некоторые карты при оставлении. Покинув вашу руку, эти карты «забывают» о том, что их оставляли.

Предскажите Х. Посмотрите Х верхних карт в вашей стопке добора. Можете сбросить сколько угодно из них. Затем верните оставшиеся карты на верх стопки добора в том же порядке. Вы не можете «предсказать» больше карт, чем есть в вашей стопке добора. Если стопка добора пуста, предсказание не имеет эффекта.

Сжигается. Сожжённые карты убираются из колоды в стопку сожжённых карт. В конце боя верните сожжённые карты в вашу колоду. Карты головокружений  и статусов / при сжигании возвращайте в соответствующие колоды.

Сила  (макс. 8). За каждый ваш жетон силы  нанесите +1 урон при каждом ударе . Враги также могут получать .

Слабость  (макс. 3). Наложите жетон  на цель, но не более 3  на игрока/врага. Если игрок или враг с одним или несколькими жетонами  атакует, урон от каждого удара  при атаке или вражеском действии уменьшается на 1. Затем снимите с цели один жетон . При  атаках (например,  2 ) или атаках с мультиударами (например, 1  1 ) цель всё равно сбрасывает только 1 .

Слабость и уязвимость. Если ослабленная  цель атакует уязвимую , атака проходит без учёта обоих эффектов. После атаки снимите жетон  с атакующего и по жетону  с каждой поражённой цели.

Статус /. Используйте верхний или нижний эффект карты статуса в зависимости от символа на карте врага, который наложил на вас этот статус. Игнорируйте второй эффект в данном бою. Положите карту статуса на верх вашей стопки сброса. Стоимость  в энергии равна 1. При сжигании кладите их в колоду статусов.

Удар . Число перед символом удара  означает количество наносимого им урона. На удары влияют эффекты уязвимости , слабости  и силы . См. «Мультиудары» на с. 14 (примечание: эффекты карты со словом «урон» не являются ударами).

Уязвимость  (макс. 3). Наложите жетон  на цель, но не более 3  на игрока/врага. Если игрока или врага с жетонами  атакуют, урон от каждого удара  при атаке или вражеском действии удваивается. Затем снимите с цели один жетон . Добавляйте бонусы урона, например силу , прежде чем удваивать его.

Энергия  (макс. 6). Используется для розыгрыша карт. Хотя у каждого персонажа собственный символ энергии, эти символы полностью идентичны друг другу и могут быть использованы любым персонажем. В правилах и на картах энергия обозначена символом .

Эффекты по области . С точки зрения игроков, всё, что следует после этого символа, поражает всех врагов в одном ряду и всегда поражает босса. С точки зрения врагов, всё, что следует после этого символа, поражает всех игроков, если только враг не получает силу  или защиту  (см. «Выбор цели» на с. 15).

Эфирная. Если в конце хода у вас в руке есть эфирная карта, она сжигается (см. «Часто задаваемые вопросы», «Объятия тьмы»).