



Схоже, ви перейшли дорогу небезпечному ворогу. Екзархат поклявся помститися вам. Тепер вас невпинно переслідує його чемпіон. Приготуйтеся зійтися в бою з могутнім Імператором.

ВМІСТ ДОПОВНЕННЯ

6 карт наказів Імператора.

Вам також знадобляться: 1 поле битви, 1 набір карт героя (для вас), 1 набір карт героя та його карта для соло-гри (для Імператора).

- А. Кроки ходу Імператора (1–3)
- Б. Тип карти – Назва набору
- В. Компас
- Г. Вибір карти дії
- Д. Оборона
- Е. Ідентифікатор карти (не потрібен під час гри)

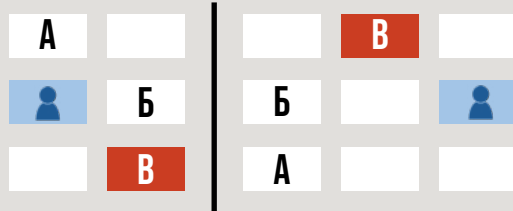


ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ

Колода наказів. Верхня карта колоди наказів указує, як Імператор виконує хід і реагує на дії гравця. Коли ви отримуєте вказівку просунути колоду, відкрийте наступну карту наказу, помістивши верхню карту в скид у горизонтальному положенні. Якщо колода вичерпалася, перетасуйте скид і переверніть його, утворивши нову колоду (не скидайте карту після створення нової колоди).

Компас. Коли Імператор повинен вибрати один з кількох рівнозначних варіантів на полі битви (наприклад, напрямок переміщення або ворожу ціль), він користується компасом на карті наказу. Спершу він вибирає найвіддаленішу ціль на полі битви в напрямку першої стрілки (чорна). Якщо в Імператора все ще лишається кілька варіантів вибору, він робить вибір за допомогою другої стрілки (сіра). Ситуації, які можуть потребувати використання компаса, позначені на карті для соло-гри та в правилах символом

Приклад.
В обох випадках Імператор вибирає комірку «В»



Вибір карти дії. Щоб вибрати карту зі свого ряду дій, Імператор дотримується вказівок із частини карти наказу з написом «Вибір карти дії».

- Імператор вибирає **крайню ліву** підготовлену карту дії.
- Імператор вибирає **крайню праву** підготовлену карту дії.

Золоте правило. На картах для соло-гри вказані особливі правила, що змінюють звичайні правила або властивості. Якщо особливі правила суперечать книжці правил, дотримуйтеся вказівок особливих правил.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Створіть поле битви за правилами базової гри так, щоб всі карти локацій були розвернуті до гравця. Потім виконайте приготування до гри з такими змінами:

ПРИГОТУВАННЯ ГРАВЦЯ Й ІМПЕРАТОРА

Виконайте приготування гравця й Імператора з такими змінами:

- Перетасуйте карти дій героя Імператора й викладіть кожну карту з написом «ПОЧАТКОВА» горілиць у будь-якому порядку, утворивши ряд дій.
- Покладіть карту для соло-гри нижче від ряду дій Імператора.
- Перетасуйте 6 карт наказів, навімання перевертаючи деякі з них. Покладіть їх стосом праворуч від карти для соло-гри.

Гравець ходить першим.

РОЗМІЩЕННЯ ВОЇНІВ

Розмістіть воїнів за правилами базової гри, але завжди розміщуйте свого героя в початковій комірці (Г), суміжній з картою локації з найбільшим значенням.

ВИБІР РІВНЯ СКЛАДНОСТІ

- **Боєць.** Зменште здоров'я Імператора на 4.
- **Чемпіон.** Зменште здоров'я Імператора на 2.
- **Легенда.** Імператор починає гру з повним здоров'ям.

Докладніше про перебіг соло-гри читайте на іншому листі правил.

ТВОРЦІ

Автори гри: Дастін Добсон і Мілан Живкович

Художники: Джессі Тернер і Фахрі Маулана

Редактор: Майкл Лі



УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проекту: Олександр Ручка

Випускова редакторка: Алла Костовська

Координатор проекту: Володимир Рибаків

Перекладач: Артем Деменко

Редактор: Сергій Лисенко

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Директор з виробництва: Сергій Водоп'янов

Неоціненна допомога: Анна Вакуленко, Ганна Жукова, Дмитро Бібік, Дмитро Науменко, Ілля Бобров, Олена Богуславська, Сергій Іщук, Сергій Тодоров і Тетяна Іщук

Українське видання ©2024 Geekach за ліцензією Button Shy.

www.geekach.com.ua





ШЕПТУНКА - НАБІР ГЕРОЯ

Перш ніж померти, Старий Вартовий створив Шептунку в серці Безлистого лісу. За довгі роки боротьби з примарами вона розвинула свої вбивчі здібності. Шептунка здатна напасти так швидко, що жертва не встигне й оком змигнути.

ВМІСТ ДОПОВНЕННЯ

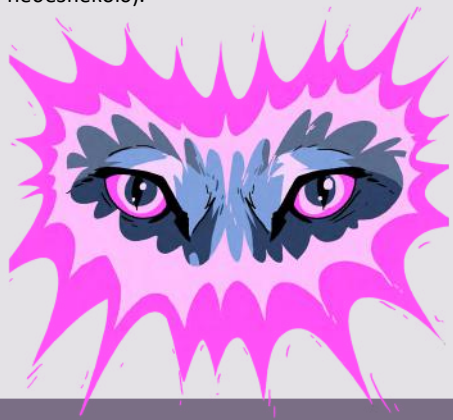
Набір карт Шептунки (1 герой, 1 карта здоров'я, 1 помічник, 3 карти дій).
Карта Шептунки для соло-гри (потрібне доповнення «Імператор»).



ОСНОВНЕ ПОНЯТТЯ: ПЕРЕЛІТ

Переліт — це властивість переміщення. Замість звичайного визначення шляху до потрібної комірки, рахуйте комірки так, наче визначаєте відстань для атаки. Після цього візьміть карту воїна й покладіть її на вибрану комірку, ніби воїн миттєво перестрибнув туди, ігноруючи ворогів або локації на своєму шляху.

Коли застосуєте переліт, ви не можете використати дороговкази. Після перельоту гравець застосовує властивості локації цієї комірки так, наче виконав звичайне переміщення (наприклад, воїн зазнає поранень, якщо перелетів у комірку з активною небезпекою).



КОВАЛЬ - НАБІР ГЕРОЯ

Коваль — потужний робот, який має чудовий бойовий арсенал і готовий до будь-яких ситуацій. Мало хто може пробити його масивний щит, що подвоюється в розмірах і може зненацька вибухнути. Цей непереможний титан знає безліч способів знищення ворогів і йому ніколи не заважають емоції.

ВМІСТ ДОПОВНЕННЯ

Набір карт Ковалю (1 герой, 1 карта здоров'я, 1 карта предмета, 3 карти дій).
Карта Ковалю для соло-гри (потрібне доповнення «Імператор»).

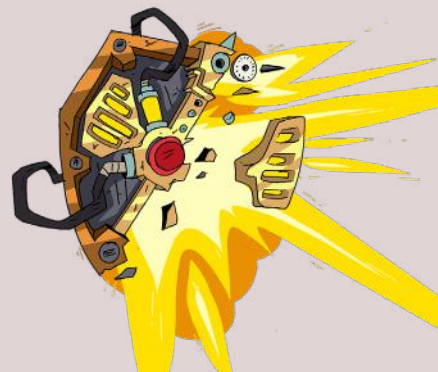


ЗМІНИ В ПРИГОТУВАННЯХ

Покладіть вашу карту предмета стороною «ПОЧАТКОВА» горілиць в ігровій зоні окремо від ряду дій.

КАРТА ПРЕДМЕТА: ВИБУХОВИЙ ЩИТ

Вибуховий щит має набір особливих властивостей на лиці та звороті карти.



ПЕРЕБІГ ГРИ

Ви з Імператором виконуєте ходи за правилами базової гри, доки один з героїв не загине. Імператор використовує карту наказів, карту для соло-гри й виконує хід за такими правилами:

ХІД ІМПЕРАТОРА

Імператор починає свій хід з просування колоди наказів. Після цього він виконує дії в указаному на карті наказу порядку. Імператор не обмежений двома діями за хід.

1. Переміщення. Якщо в Імператора щонайменше одна підготовлена карта дії, перемістіть його героя (див. «Переміщення Імператора»). Потім, якщо в Імператора є помічник, перемістіть його (навіть якщо герой не перемістився).

2. Активація. Якщо в Імператора щонайменше одна підготовлена карта дії, він активує одну з них (див. «Вибір карти дії» і «Властивості Імператора»).

3. Перевірка оновлення. Імператор перевіряє, чи має достатньо підготовлених карт дій. Якщо кількість його підготовлених карт дій менша або дорівнює значенню оновлення на карті наказу, Імператор виконує оновлення за звичайними правилами.

ПЕРЕМІЩЕННЯ ІМПЕРАТОРА

Імператор дотримується звичайних правил переміщення, а також наведених нижче правил.

🚫 НЕБЕЗПЕКА

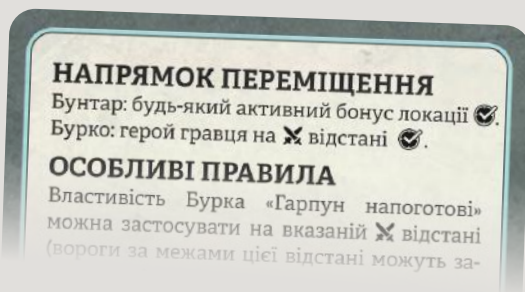
У хід Імператора його воїни ігнорують небезпеки. Небезпеки не впливають на переміщення воїнів Імператора й не завдають їм поранень.

БОНУСИ ПЕРЕМІЩЕННЯ ЛОКАЦІЙ

Перш ніж визначити напрямок переміщення воїна, застосуйте всі можливі бонуси переміщення локацій, перевертаючи відповідні карти локацій. Ці карти локацій залишаються перевернутими, навіть якщо воїн залишається в тій самій комірці.

НАПРЯМОК ПЕРЕМІЩЕННЯ

Визначаючи напрямок переміщення, воїн вибирає з певного набору комірок. На карті соло-гри вказані вимоги, за якими воїн вибирає напрямок переміщення.



Приклад. Вимоги напрямку переміщення на карті для соло-гри Бунтаря.

ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРЕМІЩЕННЯ

Щоб визначити переміщення воїна, починайте з першого пункту цього списку. Продовжуйте просуватися списком, поки не знайдете пункт, умови якого воїн може виконати. Якщо воїн повинен переміститися у комірку, де він зараз перебуває, він не переміщується.

1. Якщо воїн має єдиний **можливий досяжний** напрямок переміщення, він переміщується туди.

Можливі напрямки переміщення — це комірки без локацій, що відповідають умовам напрямку переміщення воїна.

Досяжні напрямки переміщення — це вільні комірки, куди воїн може переміститися, дотримуючись значення переміщення (враховуючи переміщення через/навколо комірки з союзниками, ворогами та локаціями). Комірку, у якій воїн почав хід, вважають досяжною.

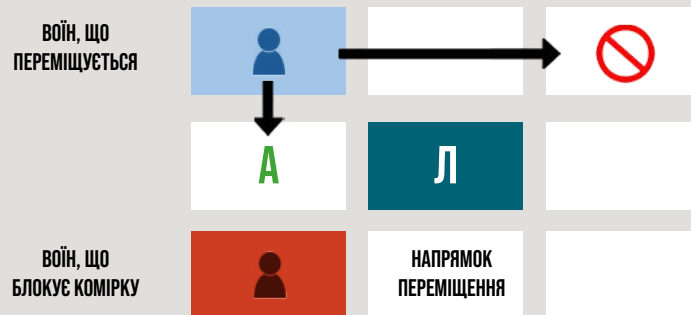
2. Якщо воїн має кілька напрямків переміщення на вибір, подивіться, чи є серед них **бажаний** напрямок. Якщо серед них є тільки один досяжний **бажаний** напрямок, воїн переміщується туди.

Бажаний напрямок — це комірки, у яких доступно найбільше активних бонусів локацій (подвійні символи рахують двічі). Якщо є кілька напрямків з найбільшою кількістю бонусів (навіть якщо на них немає активних бонусів), вони всі бажані.

3. Якщо є кілька **бажаних** напрямків, тоді скористайтеся 🎲 і перемістіть туди воїна.

4. Якщо воїну не доступний жоден з перерахованих варіантів, він переміщується у **найближчу** комірку в **можливому** напрямку переміщення. Якщо таких комірок кілька, спершу виберіть **бажаний** напрямок. Якщо таких напрямків кілька, тоді скористайтеся 🎲.

Найближчою вважають **досяжну** комірку, від якої найближче до потрібної воїну комірки. Ігноруйте інших воїнів на шляху, коли визначаєте найближчу комірку.



Приклад. У воїна 2 переміщення. Він переміститься в комірку А (вона найближча до потрібної комірки, хоч її блокує ворожий воїн).

ВЛАСТИВОСТІ ІМПЕРАТОРА

ВИБІР ЦІЛІ

Якщо не вказано інакше, Імператор може вибрати вашого воїна ціллю своєї властивості на будь-якій відстані. Імператор ігнорує вимоги до дальності й використовує символи дальності тільки для вибору цілі.

	Найближчий ворог
	Найвіддаленіший ворог
	Імператор вибирає всіх ворогів (незалежно від дальності), починаючи з вашого героя

ЗМІНА ЦІЛІ

Нижче наведені умови, за яких Імператор змінює ціль своєї властивості, щоб завдати якнайбільше поранень.

- Якщо Імператор вибрав помічника ціллю атаки, але не може пробити його оборону (враховуючи бонуси й ефекти).
- Якщо Імператор вибрав ціллю поштовху воїна, якого не може штовхнути на будь-яку активну безпеку, але може зробити це з іншим воїном.

ПОШТОВХ

Перш ніж виконати поштовх, Імператор додає будь-які доступні бонуси поштовху на полі битви й перевертає відповідні карти локацій. Ці локації залишаються перевернутими, навіть якщо воїн не штовхає ціль.

Імператор штовхає ціль на найближчу досяжну активну безпеку (якщо такої безпеки немає, див. пункт «Зміна цілі» та пункт «Запасна властивість»). Потім, якщо Імператор не використав повністю значення поштовху, він продовжує завдавати якнайбільше поранень за допомогою безпеки. Він штовхає ціль у суміжну комірку (☺), а потім штовхає її назад на ту саму безпеку. Або штовхає ціль між двома активними безпеками, відстань між якими становить 1 переміщення. Щойно Імператор втрачає можливість завдавати поранення за допомогою безпеки, він припиняє штовхати ціль (навіть, якщо він не повністю використав значення поштовху).

ПРІОРИТЕТ ВЛАСТИВОСТЕЙ ІЗ СИМВОЛОМ — ★

На карті для соло-гри вказаний список пріоритетів ★, який визначає, як Імператор застосує зірку.

Для кожної зірки Імператора пройдіться по списку пріоритетів ★, починаючи з першого пункту, щоб визначити, яку властивість із символом ★ він застосує. Продовжуйте просуватися списком, поки не знайдете властивість, яку Імператор може застосувати.

Якщо Імператор не може застосувати жодну з перелічених властивостей, він застосує запасну властивість.

Як і в звичайній грі, Імператор може застосувати кожну властивість із символом ★ лише один раз за хід. Пропускайте будь-яку властивість, яку Імператор вже застосував цього ходу.

Якщо герой Імператора вибирає між кількома рівнозначними властивостями локацій, тоді скористайтеся ☺. Якщо він намагається застосувати кілька властивостей локацій за хід, ігноруйте ті властивості, які герой уже застосував цього ходу.

ЗАПАСНА ВЛАСТИВІСТЬ

Нижче наведені умови, за яких Імператор застосує запасну властивість, якщо не може застосувати властивість:

- Імператор має зірку, але він не може вибрати властивість у списку пріоритету ★.
- Імператор виконує поштовх, але не може штовхнути жодного ворога в комірку з активною безпекою.
- Імператор застосує властивість переміщення (як-от марш) але лишається в тій самій комірці. Базова дія переміщення не змушує Імператора застосувати запасну властивість.

Імператор може застосувати запасну властивість лише один раз за хід. Якщо він повинен застосувати запасну властивість вдруге за хід, нічого не відбувається.

МОДИФІКАТОРИ ВЛАСТИВОСТЕЙ

★ УНІКАЛЬНІ ГЕРБИ

Якщо на карті наказу зображений унікальний герб, його вважають застосованою ініціативою герба будь-якого типу. Цей герб посилює будь-які властивості, що використовують герби, і відповідає усім гербам на карті для соло-гри, зокрема гербам, які Імператор застосує, щоб зробити певний вибір. Цей герб застосовують тільки під час ходу Імператора (наприклад, якщо ви нападаєте на воїна Імператора, а його значення оборони можна посилити ініціативою герба, він не може додати бонус унікального герба, бо зараз не його хід).

БОНУСИ ЛОКАЦІЙ

Імператор застосує бонуси локацій за звичайними правилами гри, але з єдиним винятком:

☞ **Далека відстань:** Якщо воїн Імператора застосує властивість атаки із символом ☞, натомість він отримує +1 до атаки за кожен символ цього типу, з яким він суміжний (Імператор може атакувати ваших воїнів з будь-якої відстані, тому не може збільшувати відстань атаки).

ОБОРОНА ІМПЕРАТОРА

Імператор захищається і зазнає поранень за правилами базової гри, але з такими змінами:

Герой Імператора захищається, якщо в нього є щонайменше одна підготовлена карта дії. Коли герой Імператора захищається, він спершу просуває колоду наказів. Тоді він вибирає карту дії, активує її та отримує значення оборони цієї карти. Також до оборони додають бонуси властивостей локацій і бонуси застосованої ініціативи герба (крім унікальних гербів). Насамкінець Імператор додає модифікатор оборони на карті наказу. Значення оборони Імператора не може бути нижче ніж 0.

Помічник Імператора захищається автоматично за правилами базової гри, але не просуває колоду й не застосує модифікатор оборони на карті наказу.

ПОШИРЕНІ ПИТАННЯ І ВІДПОВІДІ

П: Кого Імператор вибере ціллю атаки, якщо є кілька рівнозначних варіантів на полі битви?

В: Імператор користується компасом на карті наказу, щоб вибрати одну серед рівнозначних цілей.

П: Відносно кого або чого визначають напрямки компаса?

В: Відносно напрямку всього поля битви. Напрямок компаса не залежить від воїнів або локацій. Якщо стрілка компаса вказує праворуч, ви знаходите крайню праву ціль на полі битви, не зважаючи ні на що інше.

П: Якщо на карті для соло-гри серед напрямків переміщення вказані винятки щодо бонусів локацій (як-от в Аури), це також стосується і подвійних бонусів вказаного типу?

В: Так.

П: Чи можу я застосувати властивість карти «Долевісниця» Ахени, щоб атакувати, не міняючись місцями з воїном?

В: Так.