

Παίγλημα

Lord of
Boards



Вступ

«Темна гавань. Гудзики та комахи» — це тактична бойова гра для одного гравця. Ви виступите в ролі найманця в низці сценаріїв, які утворюють захопливу сюжетну кампанію.

Хоч перед вами й невелика коробочка, але самої гри тут чимало! У цьому посібнику ви знайдете засади гри. Повні правила ви можете прочитати в електронному варіанті.



SKIP THE RULEBOOK!

**Play-along Interactive tutorial.
Start Playing now!**

iOS • ANDROID • DIZED.COM

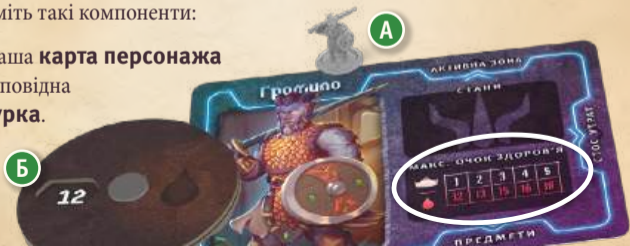
Приготування персонажа

У цьому посібнику ми взяли за приклад **Громила**. Якщо ви тільки знайомитеся зі світом Темної гавані, то радимо вам теж вибрати Громила.

Візьміть такі компоненти:

А Ваша **карта персонажа** й відповідна **фігурка**.

Б Коричневий **лічильник здоров'я**, на якому ви встановите максимальне значення здоров'я для 1-го рівня, зазначене на карті персонажа.



В Чотири карти здібностей 1-го рівня, зазначені на звороті вашої карти персонажа. Вони двосторонні, і ви починаєте гру з їхньою активною **сторонаю «А»**.

Г Ваш коричневий планшет модифікаторів атаки персонажа. Покладіть білий кубик у найвищу комірку.



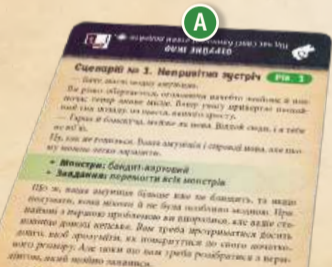
Г

Приготування сценарію


Настав час прочитати **Сценарій № 1**. «Непривітна зустріч», наступну карту в колоді сценаріїв.

А Прочитайте вступ до сценарію, умови приготування і завдання.


Б Знайдіть **карту монстра** «Бандит-вартовий», зазначену в умовах сценарію.



В Переверніть карту сценарію **сторonoю з мапою** догори. Клітинки певних типів місцевості мають свої правила, вони відрізняються кольоровим контуром.

Ані ви, ані вороги не можете переміщуватися через перешкоди , але можете атакувати через них за допомогою дальніх атак.

Небезпеки  діють на кожного, хто переміщується через них.

Вони завдають 1 поранення  щоразу, коли ви заходите на них.

В




#1. Непривітна зустріч

Зверніть увагу на кількість і колір кубиків монстрів, показаних на мапі.


Розмістіть кубики на клітинках із зображенням бандита-вартового:

Г зелений кубик на клітинці з позначкою зеленого кубика та

Д синій кубик на відповідній клітинці.

Е Розмістіть свою фігурку на початковій клітинці .

Ж Візьміть **планшет монстра** і розмістіть на ньому карту «Бандит-вартовий».

И На **лічильнику здоров'я** кожного бандита, що відповідає кольору його кубика, встановіть максимальне значення здоров'я , зазначене на карті монстра.

К Розмістіть білий кубик в середній **О** комірці планшета монстра.



Л Візьміть червоний планшет модифікаторів атаки монстра й розмістіть білий кубик у найвищій комірці.



М Покладіть жетони станів, карту-пам'ятку символів і гральну кістку для подальшого використання.



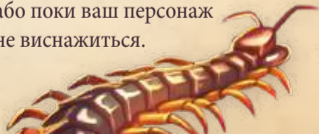
Розігрування сценарію

Кожен сценарій триває кілька **раундів**, а кожен раунд складається з таких кроків:

- 1 Вибір карт.** Спершу виберіть 2 зі своїх карт здібностей, які ви гратимете протягом раунду.
- 2 Визначення ініціативи.** Потім визначте порядок, у якому ви й монстри виконуватимете ходи.

- 3 Ходи персонажа й монстрів.** Насамкінець виконайте ходи в порядку, визначеному ініціативою, від найменшого значення до найбільшого.





Ви граєте раунд за раундом, поки не виконаєте завдання сценарію або поки ваш персонаж не виснажитья.




Перш ніж ви розпочнете перший раунд, вам варто ознайомитися з основами ігроладу. Насамперед розгляньмо здібності та дії.


Уся верхня або нижня половина кожної з ваших карт — це одна **здібність**. У свій хід ви застосовуєте **верхню здібність** однієї з карт, які ви вибрали для раунду, і **нижню здібність** другої карти.

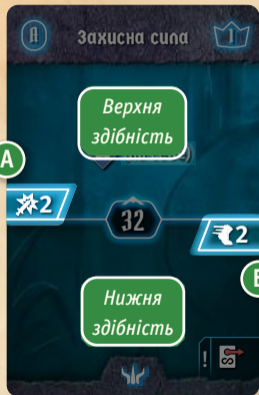
Кожна здібність складається з однієї або кількох **дій**, позначених символами й числами.

Дві найпоширеніші дії — це **рух**  та **атака** . Вони такі важливі, що ви можете виконати базову дію **А «Атака  2»** замість верхньої здібності будь-якої карти або базову дію **Б «Рух  2»** замість будь-якої нижньої здібності.


РУХ

Виконуючи дію «**Рух** », можете переміститися на кількість клітинок, що не перевищує значення цієї здібності.

В Наприклад, базовий  **2** дає змогу переміститися на 2 клітинки. За кожне очко руху ви переміщуватиметеся на сусідню клітинку.

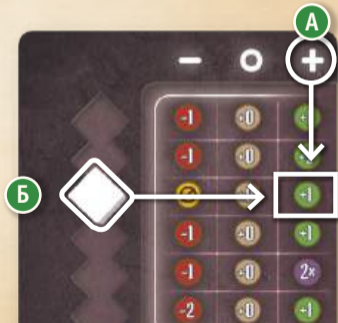



АТАКА 



Дія «Атака » дає змогу вибрати цілю сусіднього ворога й завдати йому кількість поранень, що дорівнює значенню дії плюс значення кидка **модифікатора атаки**.

Щоразу, коли ви виконуєте атаку, кидайте кістку й використовуйте відповідний модифікатор з таблиці на вашому планшеті модифікаторів атаки.

Застосований модифікатор беруть зі **стовпця А** результату кидка й **ряду Б**, позначеного білим кубиком.



Наприклад, якщо ви виконуєте базову атаку  2 і викидаєте **+**, а білий кубик позначає третій ряд, то атака завдасть 3 поранень (2 від значення атаки та +1 від викинутого модифікатора).

Більшість модифікаторів просто додають або віднімають певне значення, але є два особливі модифікатори.  зменшує остаточне значення атаки до нуля, а  подвоює його.

Важливо! Після кожної атаки переміщуйте кубик на 1 комірку вниз планшетом модифікаторів (або в найвищу комірку, якщо кубик досягне самого низу).

Іноді ви проводитимете атаку з **перевагою** або **трудністю**. У такому разі **двічі** киньте кістку й використайте ліпший або гірший модифікатор відповідно. Якщо атака має і перевагу, і трудність, то киньте кістку один раз.



Додаткові гії

Крім руху й атаки, на картах Громила є кілька інших дій і додаткових ефектів, про які ми розповімо.

СТРИБОК

Рух завдяки дії «**Стрибок** 🦘» дає змогу безпечно долати небезпеки й перешкоди. Ви не можете завершити свій рух на перешкоді, і ви все одно зазнаєте наслідків клітинки небезпеки, на якій зупинилися.



ДАЛЬНОСТЬ

Дальня атака ⚡ дає вам змогу вибирати ціллю ворога на відстані в межах значення дальності. Однак дальня атака по цілі в сусідній клітинці проводитиметься з трудностю.



ЗОНА ЕФЕКТУ

Атака із **зоною ефекту** дає змогу атакувати кілька цілей. Для кожної цілі треба виконати окремий кидок модифікатора.


Сіра клітинка  показує вашу позицію відносно червоних **цільових клітинок** . Якщо зона не містить сірої клітинки, то принаймні одна червона клітинка повинна перебувати в межах указаної дальності, але схему зони можна віддзеркалювати чи обертати.

СТАНИ


Дія «**Стан**» дає змогу застосувати зазначений стан до вказаної цілі (або до цілі атаки, якщо стан зазначений як ефект атаки). Ефект кожного стану описано на карті-пам'ятці.

Якщо стан отримує ваш персонаж, покладіть відповідний жетон на його карту, а якщо монстр — біля його лічильника здоров'я.



ПРОБИТТЯ

Атака з ефектом «Пробиття»  дає змогу ігнорувати значення бонусу щита цілі атаки, що дорівнює значенню пробиття.


ЩИТ

Щит  — це активний бонус, який скасовує певну кількість поранень від кожної націленої на вас атаки. Кількість скасованих поранень дорівнює значенню щита.

Активний бонус діє до кінця раунду або навіть довше. Такі здібності позначено символом у правому нижньому куті.


Бонус раунду  діє до кінця раунду, тоді як **постійний бонус**  діє, поки ви не вирішите його завершити. Розміщуйте карти з активними бонусами над картою свого персонажа в зоні активних карт.

ВІДШТОВХНУТИ

Здібність **«Відштовхнути»**  дає змогу перемістити ціль на кількість клітинок, не більшу за значення цієї здібності. Кожна наступна клітинка, на яку переміщується ціль, повинна віддаляти її від нападника.

На карті Громила «Захисна сила» зазначено, що відштовхування застосовують до цілі атаки.

СТИХІЇ

Поки що ігноруйте стихії, як-от **вітер**  на карті Громила «Удар у стрибку». Ми згодом пояснимо їх.

Хоч нам ще є що вивчати, але спробуймо застосувати наші знання. Настав час розпочати перший раунд сценарію.

1. Вибір карт

На початку кожного раунду ви вибираєте 2 карти з руки, які зіграєте в цьому раунді. Виберіть їх зараз.

Важливо! Ви застосуєте верхню здібність однієї карти й нижню здібність другої, але поки що не треба вибирати, які саме здібності ви застосуєте.

Наприклад, як Громило, ви можете вибрати **«Удар щитом»** і **«Захисну силу»**, щоб переміститися на сусідню із зеленим бандитом клітинку завдяки нижній здібності «Удар щитом», а потім атакувати верхньою здібністю «Захисна сила», відштовхуючи бандита на клітинку небезпеки й водночас посилюючи себе.



2. Визначення ініціативи

Вибравши 2 свої карти, тепер виберіть **значення ініціативи** однієї з них. Воно визначить, коли ви виконаєте свій хід протягом раунду. Що менше значення ініціативи (♠), то швидше ви діятимете.

Далі визначте ініціативу бандитів-вартових. Киньте кістку й перемістіть білий кубик на планшеті монстра в комірку, що

відповідає результату. У стовпці під кубиком указане значення ініціативи бандитів (♠) і які дії вони виконають у цьому раунді. Обидва бандити виконують однакові дії.

Якщо значення їхньої ініціативи менше за ваше, то в цьому раунді вони діятимуть перед вами.

3. Ходи персонажів і монстрів

Решта раунду складається з вашого ходу і ходів монстрів. Першим діє той, чие значення ініціативи менше.

ХОДИ ПЕРСОНАЖА

У свій хід ви застосовуєте **верхню здібність** однієї з вибраних вами карт і **нижню здібність** другої. Байдуже, яку з цих здібностей ви застосуєте першою.

Застосувавши здібність, переверніть карту **стороною «В»** догори й поверніть її на руку. Якщо здібність має символ активного бонусу, натомість покладіть її карту у свою зону активних карт над картою персонажа.

Відстежуйте зазначені поранення, зменшуючи значення очок здоров'я на своєму лічильнику здоров'я.

ХОДИ МОНСТРІВ

У свій хід монстр застосовує здібності, зазначені під білим кубиком. Кожен монстр одного типу застосовує однакові здібності, але свої ходи вони виконують у числовому порядку.

Монстри виконують лише зазначені дії. Якщо дія руху не зазначена, то монстри залишаються на місці.

Монстри виконують дії так само як і ви, дотримуючись деяких додаткових указівок.

РУХ МОНСТРА


Монстри переміщуються найкоротшим шляхом до своєї цілі (вас), оминаючи небезпеки. Вони обходять небезпеки, навіть якщо це означає, що вони не зможуть наблизитися на відстань атаки у свій хід.

ПОРАНЕННЯ МОНСТРІВ

Коли монстр зазнає поранень, відстежуйте його поранення на лічильнику здоров'я відповідного кольору. Щойно значення здоров'я монстра зменшується до нуля, він помирає.

Коли монстр помирає, вилучіть його кубик з мапи, а також усі жетони станів, які він отримав.

АКТИВНІ БОНУСИ МОНСТРІВ


- А** Постійні бонуси, зазначені в нижній частині карти монстра — такі як **ЩИТ**  **1** бандитів-вартових, — активні завжди.
- Б** Бонуси раунду, отримані внаслідок кидка, активні лише під час виконання монстром свого ходу, але вони залишаються активними до кінця раунду.


Кілька активних бонусів додають. Наприклад, якщо кубик на планшеті монстра розміщується в крайньому лівому стовпці, бандити-вартові мають бонус раунду **1**, щойно виконують свій хід. Це значення щита додається до їхнього постійного бонусу, тимчасово даючи кожному бандиту по **2**.



Кінець раунду

Після того як ви й бандити виконаєте свої ходи, раунд завершується.

Карти з **бонусами раунду**  у вашій зоні активних карт тепер перевертають стороною «В» догори, і ви берете їх на руку.

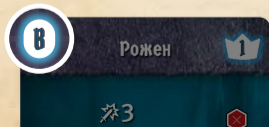
Постійні бонуси  можуть залишатися у вашій зоні активних карт.

Тепер у вас на руці повинні бути 2 карти **стороною «А»** та 2 карти **стороною «В»** (якщо тільки ви не маєте активного постійного бонусу, бо тоді ви матимете лише 1 карту стороною «В»).

Перед початком другого раунду вам варто більше дізнатися про ефекти сторони «В» карт.

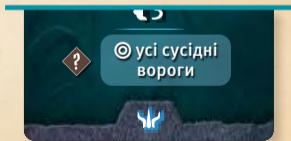
СТОРОНА «В» КАРТ

Кarti **стороною «В»** на вашій руці можна вибрати на початку раунду так само як карти **стороною «А»**. Однак, замість того щоб перевертати їх після використання, карти стороною «В» **скидають** і їх не можна повторно використати, поки їх не повернуть на руку.






ЦІЛЬ

Дія **«Ціль»** визначає одну або кілька цілей атаки. Якщо вказано лише число, ви можете вибрати цілью атаки щонайбільше стільки ворогів у межах дальності атаки.




ВІДПЛАТА

Відплата  — це активний бонус, який дає змогу завдати поранень ворогу, який атакує вас. Ви завдаєте кількості поранень, що дорівнює значенню відплати.

Як і щит, бонус відплати можна отримати як бонус раунду  або постійний бонус .

ЗДІБНОСТІ У СТОСІ ВТРАТ

Після застосування здібності з **A СИМВОЛОМ СТОСУ ВТРАТ** , покладіть карту у свій стос утрат, праворуч від карти персонажа, де вона й залишиться до кінця сценарію.

Якщо така здібність має активний бонус, то карту все ще вважають втраченою і її треба перемістити в стос утрат, коли її активний бонус перестає діяти.




СКАСУВАННЯ ПОРАНЕНЬ

Коли ви зазнаєте поранень, то можете скасувати їх, скинувши або втративши карти одним із трьох способів:


- 1** Скинути 1 карту стороною «А» з руки.
- 2** Скинути 2 карти стороною «В» з руки.
- 3** Втратити 1 карту зі свого скиду.

СТИХІЇ

А Заряджені стихії, як-от **вітер**  на карті Громила «Удар у стрибку», можуть посилити деякі ефекти.



Поки заряд видно на карті на вашій руці, у зоні активних карт або на одній з вибраних вами карт, його можна використати 1 раз у кожному раунді.

Можливість **використання** стихії представлена символом стихії з позначкою , після якого йде двокрапка («:») і сам ефект.





Б Наприклад, під час виконання дії атаки карти **«Рожен»** можете використати вітер, щоб додати +1 ⚡ та ⚡ 2 до всієї дії атаки.

ЛІКУВАННЯ

Лікування 🩹 дає змогу цілі відновити кількість очок здоров'я, що дорівнює значенню лікування. Наприклад, карта Громила **«Око за око»** дає вам змогу відновити 2 очки здоров'я.

Відпочивання

Є два способи відпочити — перепочинок і довгий відпочинок. Обидва дають вам змогу повернути карти зі скиду, утративши 1 карту.

Ви можете відпочити, тільки якщо маєте принаймні 2 карти на руці та/або у скиді.



ПЕРЕПОЧИНОК

Ви можете виконати перепочинок наприкінці раунду. Зробивши це, **поверніть усі карти зі свого скиду на руку й переверніть їх стороною «А» догори.** Потім **утратьте 1 випадкову карту.** Якщо хочете, можете зазнати 1 поранення, щоб натомість утратити іншу випадкову карту.

ДОВГИЙ ВІДПОЧИНОК

Замість того щоб вибирати 2 карти для раунду, ви можете оголосити довгий відпочинок. Ви виконуєте свій хід з ініціативою 99 і виконуєте такі кроки:

- 1 Поверніть усі карти зі свого скиду на руку.**
Потім скиньте з руки 1 карту на свій вибір.
- 2 Виконайте «Лікування ♠2, (на себе)».**



- 3 Ви також повертаєте предмети,** але поки що ви їх не маєте. Ви зможете довідатися більше про предмети після того, як зіграєте перший сценарій.

Виснаження

Ви можете **виснажитися** двома способами:

- **Немає очок здоров'я:** якщо у вас 0 очок здоров'я.
- **Немає карт:** якщо ви не маєте 2 карт на руці (щоб зіграти) або 2 карт на руці й у скиді (для відпочинку).

Якщо ви виснажуєтеся, то програєте сценарій.



Продовжуємо вчитися і грати

Тих правил, з якими ви ознайомилися на цю мить, вам вистачить, щоб дограти сценарій, поки ви не виконаєте завдання або станете виснаженим.

Після завершення сценарію перегляньте все, що ви дізналися, прочитавши повні правила.

Є кілька засад ігроладу, не описаних у цих правилах, на які варто звернути особливу увагу:

- Предмети
- Повернення
- Ефекти сценарію
- Місцевість
- Поліпшені дії

Удачі вам, шукачу пригод!



Творці гри

Автори гри: Джо Кліпфел,
Ніккі Валенс

Автор сценарію: Айзек Чілдрес

Виробництво: Прайс Джонсон

Художнє керівництво:

Бі Джей Генслі, Арч Андерсон

Скульптор: Кріс Льюїс

Ілюстрації: Мофей Ванг, Яніс Карден

Графічний дизайн: Арч Андерсон,
Джейсон Д. Кінгслі

Верстка правил: Джейсон Д. Кінгслі

Редагування: Джейм Гейтс

Українське видання

Керівник проєкту:

Роман Козумляк

Перекладач: Святослав Михаць

Випускова редакторка:

Олена Науменко

Верстка: Артур Патрихалко

Особлива подяка Андрієві Журбі



www.lordofboards.com.ua