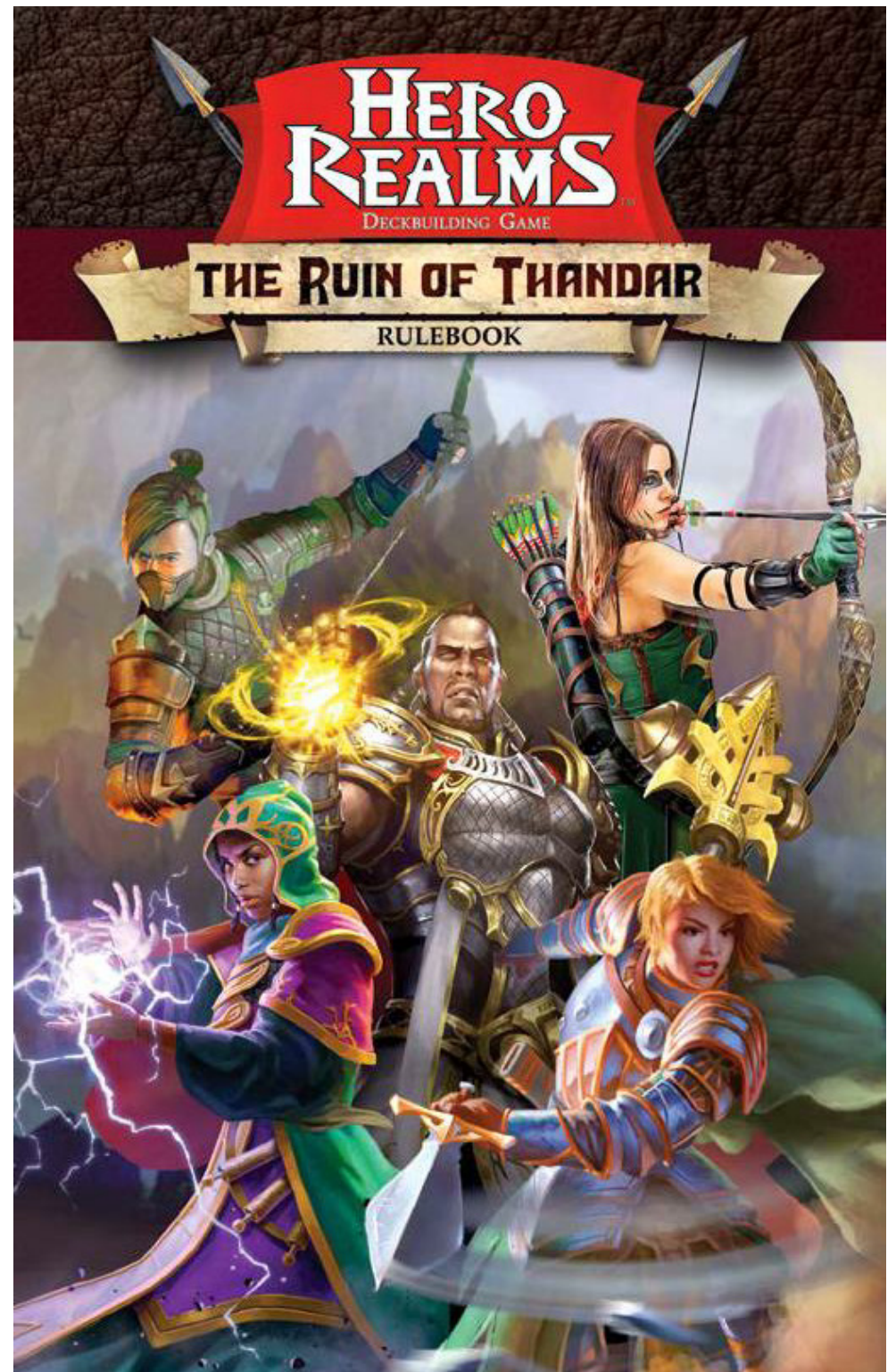


Hero Realms: The Ruin of Thandar™
© 2017 White Wizard Games LLC



ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	4
Обзор Игры и Подготовка	5
Ход Игры	7, 12-15
Карты Мастеров	8-9
Карты Миньонов	10-11
Фаза Мастера	12-13
Фаза Игрока	14
Области и Соседние Игроки	15-16
Миньоны	17
Опасности	17
Действия	18
Мастерство	18
Правило Сброса для Мастера	19
Ключевые Слова Поддержка и Фокус	19
Выбор Сложности	20
Развитие Персонажа	21
Карты Сокровищ	22-24
Очки Персонажей	24-25
Улучшение Навыков и Способностей	25-26
Дополнительные Режимы Игры	27
Примечания к Картам	28-35
Древа Навыков и Умений	36-39

ДЕРЕВО СПОСОБНОСТЕЙ

Способности 1 Уровня:

Огненная Вспышка, Точный Удар, Малое Воскрешение, Воровство, Верный Выстрел

Способности 2 Уровня:

Огненный Взрыв, Мощный удар, Среднее Воскрешение, Кража, Удачный Выстрел

Способности 3 Уровня:

Огненный Шар, сокрушительный удар, Воскрешение, Ограбление, Выстрел в голову

Способности 4а Уровня:

Крученный Огненный Шар, Широкий удар, Боевое Воскрешение, Своевременное Ограбление, Быстрый Выстрел

Способности 4b Уровня:

Опаляющий Огненный Шар, сокрушительный удар, Святое Воскрешение, Умелое Ограбление, Двойной Выстрел

Способности 5а Уровня:

Сметающий Огненный шар, Вихревой удар, Массовое Воскрешение, Отрепетированное Ограбление, Быстрая Стрельба

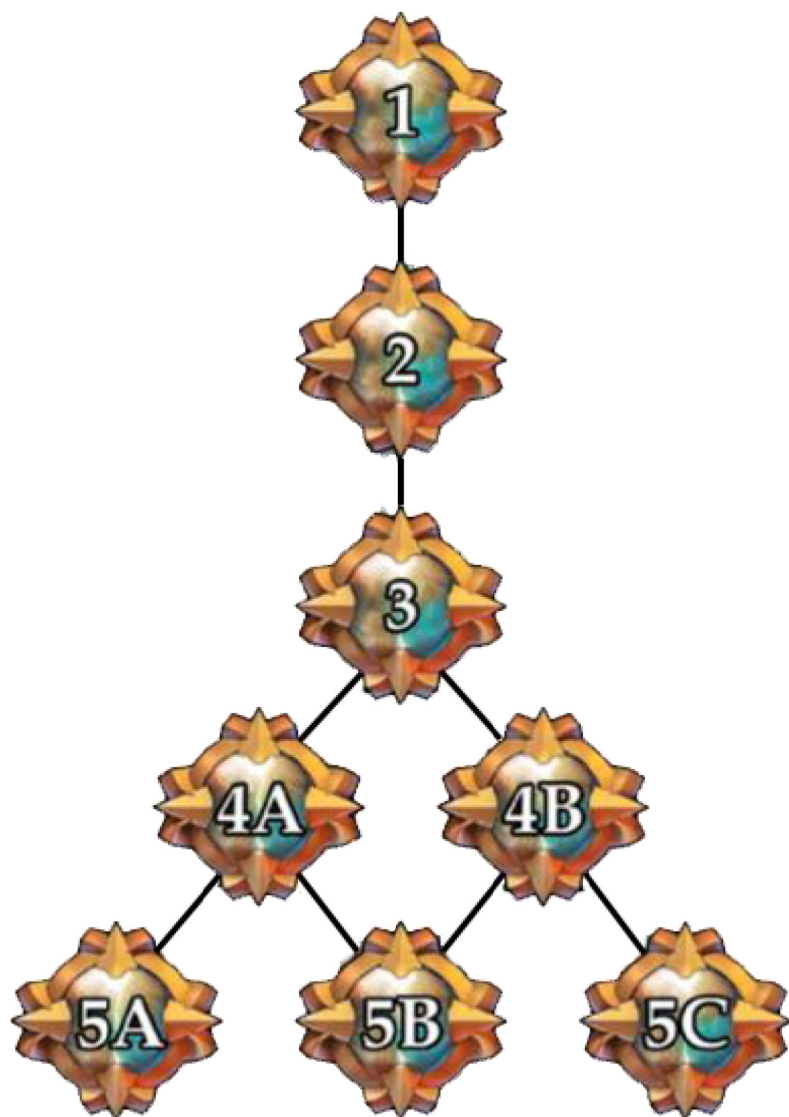
Способности 5b Уровня:

Взрывной Огненный Шар, Могучий удар, Праведное Воскрешение, Чистое Ограбление, Дальний Выстрел

Способности 5с Уровня:

Испепеляющий Огненный Шар, Разрушительный удар, Божественное Воскрешение, Мастерское Ограбление, Тройной Выстрел

ДЕРЕВО СПОСОБНОСТЕЙ



РАЗРУШЕНИЕ ТАНДАРА КНИГА ПРАВИЛ

Прочтите эту книгу первой! Как только вы изучите правила и будете готовы приступить к игре, Книга Приключений ознакомит вас с подготовкой, особыми правилами и путем к победе в каждом сражении.

Комплектация

Коробка Кампании Разрушение Тандара содержит:

- **Эту Книгу Правил**
- **Книгу Приключений**
- **8 больших карт Мастеров**
- **150 игровых карт:**
 - 5 карт Эликсиров
 - 4 карты сокровищ для Жреца
 - 4 карты сокровищ для Воина
 - 4 карты сокровищ для Охотника
 - 4 карты сокровищ для Вора
 - 4 карты сокровищ для Волшебника
 - 6 карт навыков Жреца
 - 6 карт навыков Воина
 - 6 карт навыков Охотника
 - 6 карт навыков Вора
 - 6 карт навыков Волшебника
 - 5 карт дополнительных очков стойкости
 - 5 карт мастерства
 - 13 карт Состояния
 - 9 карт первого сражения
 - 9 карт второго сражения
 - 10 карт третьего сражения
 - 4 карты реликвий
 - 8 карт способностей Жреца
 - 8 карт способностей Воина
 - 8 карт способностей Охотника
 - 8 карт способностей Вора
 - 8 карт способностей Волшебника

Вступление

Эта Кампания состоит из трех кооперативных сражений. В каждом сражении от одного до пяти игроков работают сообща, сражаясь с силами зла (именуемыми «Мастерами»). Каждый игрок выбирает один из классов персонажей и будет играть за этого персонажа на протяжении всех трех Сражений. После завершения каждого сражения вы можете найти карты Сокровищ и/или заработать Очки Навыков, которые вы можете потратить на покупку новых карт для улучшения своего персонажа.

Примечание: Эта Книга Правил охватывает только игру в Кампанию и предполагает, что вы уже знаете, как играть в *Битву Героев*. Если нет, пожалуйста, прочитайте правила к базовой игре *Битва Героев*.

Рассаживайтесь

После выбора своего персонажа игроки садятся за стол в любом порядке, учитывая, что игрок сможет помогать только игрокам, с которыми он сидит рядом («Соседние» игроки).

Мастер не контролируется игроком и представлен большой картой (в Книге Приключений будет указано, какую карту Мастера использовать в каждом сражении).

Мастер имеет виртуальное «место» и будет располагаться между двумя игроками за столом (или рядом с одним игроком в одиночной игре). Помните, что Мастер занимает «место», поэтому в игре с тремя или более игроками, если Мастер находится между двумя игроками, эти игроки не считаются находящимися рядом друг с другом.

(См. Соседние Области / Соседние Игроки на стр. 15)

ДЕРЕВО НАВЫКОВ

Навыки 1 Уровня:

Канал, Удар Плечом, Благословение, Карманная Кража, Выслеживание

Навыки 2а Уровня:

Глубокий канал, Отталкивающий Удар Плечом, Благословение Железом, Ловкость Рук, Быстрое Выслеживание

Навыки 2b Уровня:

Спокойный Канал, Сильный Удар Плечом, Благословение Сердцем, Щипач, Тщательное Выслеживание

Навыки 3а Уровня:

Канал Души, Опрокидывающий Удар Плечом, Благословение Сталью, Подрезать Карманы, Инстинктивное Выслеживание

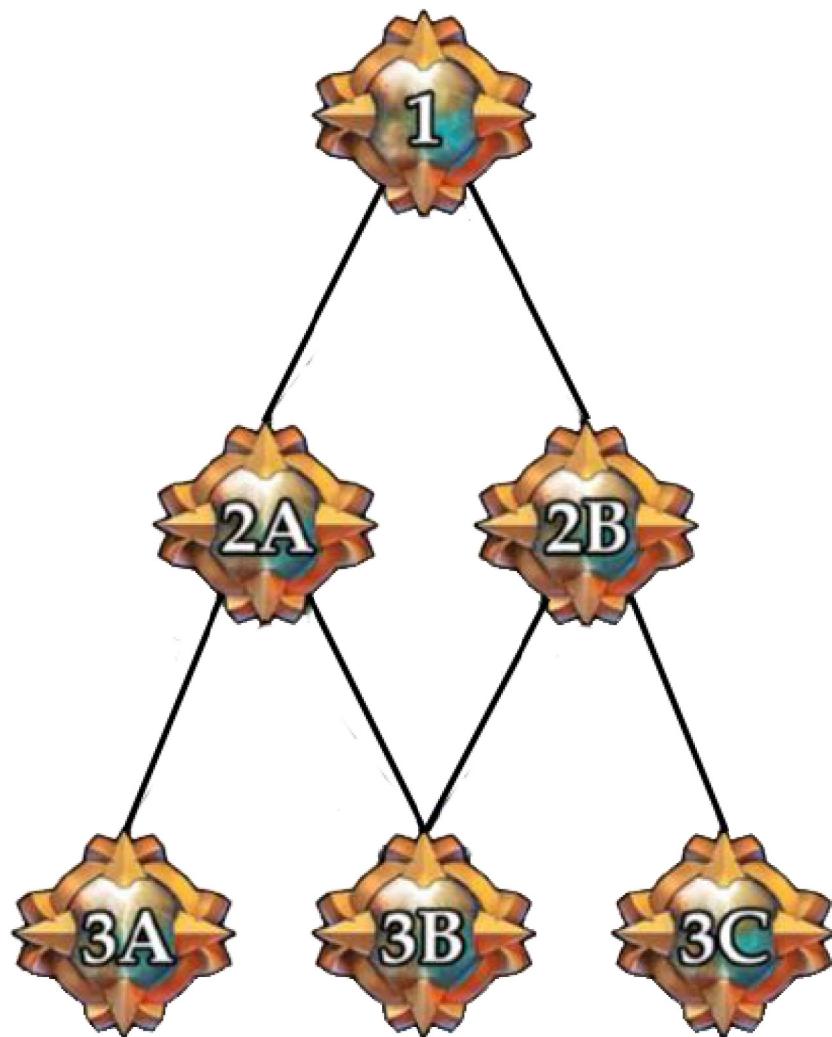
Навыки 3b Уровня:

Чистый Канал, Групповой Удар Плечом, Благословение Паствы, Отвлечение Внимания, Неумолимое Выслеживание

Навыки 3с Уровня:



Безмятежный Канал, Сокрушающий Удар Плечом, Благословение Душой, Обчистить Карманы, Безупречное Выслеживание

ДЕРЕВО НАВЫКОВ



Обзор Игры

Ход каждого игрока делится на **Ход Мастера** и **Ход Игрока**. Сперва Мастер переворачивает карты из своей колоды. Каждая карта имеет символ в верхнем левом углу, который активирует одну из способностей Мастера. Перевернутая карта становится новым Миньоном, Опасностью или Действием, с которым игрок будет иметь дело.

После того, как Мастер закончил, игрок совершает стандартный ход *Битвы Героев*, тратит  на приобретение новых карт и использует  для борьбы с Мастером и его миньонами.

В колоде Мастера также присутствуют карты Мастерства, которые позволяют ему повысить свой уровень (после получения определенного количества карт Мастерства). При повышении уровня, карта Мастера переворачивается на другую сторону, на которой описаны еще более разрушительные способности!

Отслеживание Счета

Игроки могут использовать карандаш и бумагу или карты-счетчики своих персонажей. Отслеживайте очки стойкости Мастера с помощью карандаша и бумаги или карт-счетчиков из базовой игры.

Подготовка Игроков

Каждый игрок выбирает себе персонажа и место, перетасовывает свою колоду, устанавливает свои карты-счетчики в соответствии со своими начальными очками стойкости и кладет перед собой карты своих умений и навыков (в свой инвентарь).

Примечание: Многие карты способностей, входящие в наборы персонажей (например, карты **Воровство** и **Карманная кража** Вора), были изменены для игры в кампанию. Замените карты способностей, которые есть в вашем наборе персонажей, на новые карты способностей и умений с тем же названием из набора кампании.

Используйте сторону карт с надписью «Кампания» под её названием. (Другая сторона используется для игры «Игрок против Игрока». Для получения дополнительной информации см. Стр. 27.)

Каждый игрок берет на руку по пять карт перед началом игры.

Инвентарь

Помимо личной колоды, стопки сброса и игровой области, у каждого игрока есть инвентарь. Это место, куда кладутся доступные игроку карты, не попадающие в колоду, руку или сброс (например, карты умений и способностей).

Подготовка Мастера

Подготовьте Торговый ряд и Огненные Самоцветы, как в стандартной игре.

Мастер имеет собственную колоду. Карты с этим символом ♠ в левом нижнем углу являются частью этой колоды. Этот символ содержит цифру или букву для обозначения типа карты: «S» (для карт Состояния), «M» (для карт Мастерства), «1», «2» или «3» (для карт 1, 2 или 3 Сражения).

Если Игроков меньше пяти, Вам нужно будет удалить несколько случайных карт Состояния («S») из колоды Мастера. (Если игроков 5, пропустите этот шаг)

- ◆ 4 игрока: удалите 3 карты Состояния.
- ◆ 3 игрока: удалите 6 карт Состояния.
- ◆ 2 игрока: удалите 9 карт Состояния.
- ◆ 1 игрок: удалите 12 карт Состояния.

Карты Мастерства распределяются по всей колоде Мастера равномерно. Это достигается следующим образом:

- ◆ Перемешайте оставшиеся карты «S» и номерные карты этого Сражения («1», «2» или «3» в зависимости от того, какое Сражение Вы проходите).
- ◆ Разделите эти карты на пять равных стопок (оставшиеся карты добавьте в среднюю стопку).

Например, если вы играете в первом сражении впятером, вы перетасуете тринадцать «S» карт вместе с девятью «1» картами. Эти 22 карты разделите на пять стопок по 4 карты в каждой, затем

Огненная Пентаграмма

Чтобы обезвредить эту опасность, разыграйте карту, стоящую ровно 5 золотых. После этого положите опасность в стопку сброса Мастера.

МАСТЕРА

Обезумевшие Завсегдатаи

СИНИЙ: Значок белого щита касается очков обороны всех защитников, включая стражей.

Фанатик Кльта Разрушения

ЗЕЛЕНЫЙ: Переверните ещё одну карту означает, что Мастер возьмет еще одну карту. Это может происходить снова и снова, если он продолжит переворачивать зеленые карты!

Злобный Бес

ЖЕЛТЫЙ: Существуют способы удалить карты бесов из игры, а эта способность вернет одну карту назад. Возвращенный бес попадает в область активного игрока.

Верховная Жрица Кльта Разрушения (Уровень 1)

Все четыре её способности «любимые». Вы должны использовать их все по порядку, начиная с верхней. Кроме того, «Самая дорогая карта или карты» означает, что при наличии в торговом ряду нескольких равноценных самых дорогих карт этой фракции, все они добавляются в Ритуал.

Каракан Железная Плоть

СИНИЙ: значок белого щита касается очков обороны всех защитников, включая стражей.

Смеющаяся Тень

КРАСНЫЙ: значок белого щита касается очков обороны всех защитников, включая стражей.

КАРТЫ КОЛОДЫ КАМПАНИИ

Извилистая Молния

Этот урон получают игроки, а не защитники. Стражи не защищают игрока от этого урона. Соседний игрок может принять на себя этот урон, даже если в его области есть миньоны, или даже если он заблокирован.

Сломанные столы и стулья

Если вы **заблокированы**, вы застряли. Игроки не могут атаковать вашу область, выбирать вас целью, и атаковать миньонов в вашей области! Вы также ничего не можете сделать за пределами своей области!

Что еще хуже, в дополнение к тому, что миньоны в вашей области могут атаковать вас, Мастер и элитные миньоны в области Мастера также могут атаковать вас!

Играя на уровне сложности «**Начинающий**» или «**Средний уровень**», соседний игрок без подготовленных миньонов в своей области может повернуть одного из своих защитников для устранения этой Опасности.

«Обезвредив эту опасность», положите ее в стопку сброса Мастера.

Временное Безумие

«**Злодейская атака**» - это то, как Мастер использует свои очки боя. Следуйте правилам для Мастера на странице 13.

Если вы **заблокированы**, или если соседние игроки **заблокированы**, или если рядом не осталось игроков, вы будете атаковать свою собственную область! Сначала своих защитников, а затем и самого себя! (*Безумие - это плохо.*)

Побег!

Если колода Мастера еще ни разу не была перетасована в ходе этого Сражения, ничего не произойдет. Просто используйте любимую способность Мастера как обычно.

оставшиеся 2 карты добавьте в среднюю стопку (доведите эту стопку до шести карт).

- ◆ Добавьте по одной карте Мастерства в каждую стопку, после чего перетасуйте каждую стопку отдельно.
- ◆ Сложите стопки друг на друга (НЕ перетасовывая), сохраняя среднюю стопку в середине получившейся колоды, чтобы сформировать колоду Мастера.

Поместите большую карту Мастера (стороной с уровнем 1 наверх) рядом с колодой Мастера. (Для первой сражения Мастером являются **Обезумевшие Завседатаи.**) Начальные очки стойкости Мастера указаны на карте под его именем.

Ход Игры

Игроки должны действовать сообща, чтобы одолеть Мастера! Первым ходит игрок слева от Мастера. Ход передается по часовой стрелке.

Последовательность ходов:

Ход каждого игрока состоит из двух последовательных фаз: **Фазы Мастера** и **Фазы Игрока**.

Примечание: Карты иногда указывают на «активного игрока». «Активным игроком» считается игрок, в ход которого происходит **Фаза Мастера** или **Фаза Игрока**.

Используя пример на странице 16, Вор ходит первым, затем ходит Охотник и так далее.

ОПИСАНИЕ КАРТ

МАСТЕР

Название Карты

Под именем указано «Начальные очки стойкости Мастера».
(в данном случае 50)

Уровень Карты

Начинайте со стороны с уровнем «1» карты Мастера.

Требуемое Количество Карт Мастерства

Когда у данного Мастера накопится три карты Мастерства, переложите их в его стопку сброса и переверните карту Мастера на сторону с уровнем «2».

Количество Карт

В начале Фазы Мастера используется это количество карт из его колоды.

Способности

В зависимости от перевернутых карт, Мастер будет получать очки боя и/или очки стойкости, а также будет использовать против героев свои ужасные способности. Если не указано обратное, способность применяется против активного игрока или его защитников.

Любимая Способность

При перевороте карты с белым символом, Мастер использует свою «любимую» способность. В данном случае отмеченную красным. Любимая способность отмечена шипами.

Значок Кампании

На каждой карте Кампании «Разрушение Тандара» есть голова демона. Символ внутри значка указывает, является ли карта картой Состояния (S), картой Мастерства (M) или картой Сражения (1 для первого, 2 для второго и т.д.)

Групповой Удар Плечом, Могучий удар, Отталкивающий Удар Плечом

Стражи не мешают нападать на других защитников и игроков. Кроме того, защитники подготавливаются в конце хода игрока, что означает, что ваш оппонент не сможет использовать их во время своего следующего хода после использования вами этих способностей!

ВОЛШЕБНИК

Взрывной Огненный Шар, Крученный Огненный Шар

Значение обороны защитников на руке игроков не изменяется разыгранными картами. (Умение Жреца Благословение не изменит карты на руке, отправленные в сброс Взрывным Огненным Шаром)

Огненный Шар, Взрывной Огненный Шар, Испепеляющий Огненный Шар, Крученный Огненный Шар, Сметающий Огненный шар, Опаляющий Огненный Шар

Эти карты воздействуют на игроков, нанося урон игроку, всем его стражам и защитникам. Стражи не защищают от этого урона игрока и защитников.

ОХОТНИК

Выстрел в Голову, Быстрый Выстрел, Двойной выстрел, Быстрая Стрельба, Дальний Выстрел, Тройной выстрел

Вы всегда можете использовать эти способности, чтобы просто взять карту (и получить обратно в свою руку лук и стрелы), даже если у вашего противника нет защитников.

Двойной Выстрел, Дальний Выстрел, Тройной Выстрел

Эти карты позволяют оглушить нескольких защитников. Обратите внимание, что стражи защищают обычных защитников, поэтому вы должны сперва оглушить стражей, а затем использовать оставшиеся эффекты оглушения на простых защитниках.

Верный Выстрел, Удачный Выстрел

Если у вашего оппонента есть страж, вы не можете использовать эти способности. Сначала оглушите стражей!

Навыки и Способности ИГРОК-ПРОТИВ-ИГРОКА

ЖРЕЦ

Благословление, Благословление Железом, Благословление Сердцем, Благословление Сталью, Благословление Паствы, Благословление Душой

Эти карты "благословляют" игрока. Благословенный игрок получает очки стойкости, и ВСЕ защитники этого игрока (включая защитников, которых игрок разыгрывает в свой ход) получают бонус до конца ВАШЕГО следующего хода. Обычно вы не будете благословлять других игроков в PVP, но в некоторых командных режимах это может пригодиться!

Малое Воскрешение, Среднее Воскрешение, Боевое Воскрешение, Праведное Воскрешение

Для этих способностей карты Последователя в вашей стартовой колоде считаются защитниками со стоимостью 0 и могут быть возвращены в игру.

Праведное Воскрешение, Святое Воскрешение

Вы можете использовать эти способности просто для получения очков стойкости, даже если в игре нет защитников.

ВОР

Своевременное ограбление, Отрепетированное Ограбление, Чистое Ограбление, Мастерское ограбление

Когда вы берете карту из Торгового ряда, не заменяйте ее другой картой из Торговой колоды прежде, чем возьмете вторую карту. Затем заполните оба пустых места по порядку.

ВОИН

Размашистый Удар, Вихревой Удар

Эти карты позволяют вам наносить урон, «разделенный по вашему выбору». Если у вашего противника есть стражи в игре, они должны быть оглушены этим уроном прежде, чем вы сможете нанести урон защитникам. Вы также можете использовать эти способности просто для взятия карты, даже если у противников нет Защитников.



ОПИСАНИЕ КАРТ

МИНЬОН

Название Карты

Под названием указаны тип и подтип карты.

Символ Карты

Когда Мастер разыгрывает карту, он получает способность, соответствующую цвету этого символа. В этом случае синюю способность.

Способность Поворота

Каждый миньон тратит и генерирует эффекты для Мастера. В этом случае Мастер получит 3 очка боя. Другие карты имеют эффекты, которые заставляют активного игрока что-то сделать. «Сбросить карту» означает, что игрок (а не Мастер) должен сбросить карту.

Фрагмент Истории

Небольшой фрагмент истории на карте.

Значок Кампании

На каждой карте Кампании «Разрушение Тандара» есть головы демона. Символ внутри значка указывает, является ли карта картой Состояния (S), картой Мастерства (M) или картой Сражения (1 для первого, 2 для второго и т.д.)

Значение Обороны

Как и другие защитники, миньоны имеют значение обороны. Это количество очков боя, которое необходимо потратить в течении хода для оглушения.

ОХОТНИК

Верный Выстрел, Удачный Выстрел

Помните, что вы не можете выбирать цели за пределами своей области, пока в вашей области есть миньоны. Разберись сперва с ними!

Выстрел в голову, Быстрый Выстрел, Двойной выстрел, Быстрая Стрельба, Дальний Выстрел, Тройной выстрел

Помните, что вы не можете выбирать цели за пределами своей области, пока в вашей области есть миньоны. Возможно, вы захотите использовать эти способности по другим причинам, даже если нет защитников, на которых вы можете нацелиться. Например, вы всегда можете использовать Выстрел в голову, чтобы просто взять карту.

Двойной выстрел, Дальний Выстрел, Тройной Выстрел

Эти карты позволяют оглушить несколько миньонов.

Они могут быть использованы на миньонах в разных областях. Для каждой области вы должны сначала оглушить стражей в этой области, затем вы можете использовать любые оставшиеся эффекты оглушения для обычных миньонов в этой области.

Быстрое Выслеживание, Инстинктивное Выслеживание, Неумолимое Выслеживание

Вы не можете выбирать цели за пределы своей области, пока в вашей области есть миньоны. Вы можете использовать эти навыки только на себя, если необходимо. Кроме того, если вы выберете целью других игроков, этим игрокам не нужно делать тот же выбор, что и вы. Например, вы можете положить одну карту в колоду сброса, а другие игроки могут положить другое количество карт в свои колоды сброса по своему желанию.

Сокрушительный удар, Размашистый Удар, Яростный Удар, Вихревой Удар, Могучий Удар

Эти карты позволяют вам наносить урон, «разделенный по вашему выбору». Этот урон должен быть нанесен сперва миньонам стражам, затем оставшийся урон может быть нанесен обычным миньонам.

Зазубренное копьё

Помните, что вы не можете выбирать цели за пределами своей области, если в вашей области есть миньоны. Сначала оглушите их!

ВОЛШЕБНИК

Огненный Шар, Взрывной Огненный Шар, Испепеляющий Огненный Шар

Эти карты действуют на области, и наносят урон Мастеру, и всем миньонам и миньонам стражам в этой области.

Стражи не защищают Мастера и миньонов. Обратите внимание, что вы не можете целиться за пределами своей области, если в вашей области есть миньоны, поэтому сначала оглушите их, если вы хотите помочь товарищу по команде или нацелиться на область Мастера!

Крученный Огненный Шар, Сметающий Огненный шар, Опаляющий Огненный Шар

Эти карты также предназначены для областей, но имеют дополнительный бонус. Поскольку у них есть ключевое слово Фокус, вы можете нацеливаться на другие области, даже если в вашей области есть миньоны! БАБАХ!

Змеинный Посох

Помните, что вы не можете выбирать цели за пределами своей области, пока в вашей области есть миньоны. Разберись сперва с ними! Эта карта будет наносить урон каждому миньону - как стражам, так и обычным.



Фаза Мастера

1. Мастер разыгрывает карты. Значок в правом верхнем углу карты Мастера указывает, сколько карт разыгрывает Мастер. Например, в ходе Сражения 1 **Обезумевшие Завседатаи** разыгрывают одну карту на первом уровне, и две карты, когда они переходят на второй уровень (см. № 2 ниже).

Чтобы разыграть карту Мастера, сделайте следующее:

а. Переверните верхнюю карту колоды Мастера. (Если Мастер пытается разыграть карту, когда его колода пуста, перетасуйте его стопку сброса, чтобы создать новую колоду Мастера, а затем переверните верхнюю карту)

б. Карты в колоде Мастера содержат символ в левом верхнем углу. Сопоставьте этот символ с символом на карте Мастера, чтобы определить, какую способность использует Мастер в этот ход. Белый символ означает любимую способность Мастера, Мастер использует способность, обозначенную символом с четырьмя шипами. (Любимая способность **Обезумевших Завседатаев** - Красная на уровне 1 и Синяя на уровне 2.)

с. Используйте каждую карту следующим образом (сохраните очки боя до пункта 5 на следующей странице):

♦ **Для Опасности:** поместите карту перед активным игроком (игрок, чей ход), и следуйте её инструкциям.

♦ **Для События:** совершите действие, указанное на карте, затем положите её в стопку сброса Мастера.

♦ **Для Мастерства:** прикрепите карту к карте Мастера.

♦ **Для Элитного Миньона,** поместите карту в область Мастера (перед картой Мастера).

♦ **Для любого другого типа Миньонов,** поместите карту в область активного игрока.

2. Если количество прикрепленных к карте Мастера карт Мастерства равно или превышает количество алмазных символов под его значком уровня, и он еще не перевернулся на Сторону с уровнем 2, положите прикрепленные карты Мастерства в стопку сброса Мастера и переверните карту Мастера на сторону со

не может быть целью, если есть стражи в его области, поэтому оглушите их, прежде чем пытаться использовать этот навык.

Воровство

Вы можете использовать Воровство, чтобы получить Огненный Самоцвет, так как обычно в Торговой колоде нет предметов.

Карманная Кража, Ловкость рук, Щипач, Подрезать Карманы, Отвлечение Внимания, Обчистить Карманы

Если вы посмотрели карту и не хотите переключать её в стопку сброса, вы должны вернуть её обратно на верх колоды.

Ограбление, Своевременное ограбление, Умелое ограбление, Отрепетированное ограбление, Чистое ограбление, Мастерское ограбление

Когда вы берете карту из Торгового ряда, не заменяйте ее другой картой из Торговой колоды прежде, чем возьмете вторую карту. Затем заполните оба пустых места по порядку.

Зачарованная Удавка

Помните, что вы не можете выбирать цели за пределами своей области, пока в вашей области есть миньоны. Разберись сперва с ними!

ВОИН

Групповой Удар Плечом

Повернутые Миньоны не мешают нацеливаться или атаковать за пределами вашей области. Повернутые Стражи не защищает других защитников или Мастера. Они подготавливаются к концу вашего хода в конце Фазы Мастера вашего хода, а это значит, что миньон, которого вы вытаскиваете в свою область, не будет атаковать вас в следующий ход!

Групповой Удар Плечом, Могучий удар, Отталкивающий Удар Плечом

Это отличный способ вытащить элитного миньона из области Мастера – он будет нападать только на вас, а не на всех!

Точный удар, Сильный удар

Если в вашей области есть миньоны стражи, вы не можете поражать обычных миньонов в вашей области этими способностями.

Битвы Героев: Разрушение Тандара - Описание Карт

Способности, Навыки и Сокровища Кампании

ЖРЕЦ

Благословление, Благословление Железом, Благословление Сердцем, Благословление Сталью, Благословление Паствы, Благословление Душой

Эти карты "благословляют" игрока. Благословенный игрок получает очки стойкости, и ВСЕ защитники этого игрока (включая защитников, которых игрок разыгрывает в свой ход) получают бонус до конца ВАШЕГО следующего хода.

Малое Воскрешение, Среднее Воскрешение

Для этих способностей карты Последователя в вашей стартовой колоде считаются защитниками со стоимостью 0 и могут быть возвращены в игру.

Массовое Воскрешение, Праведное Воскрешение, Боевое Воскрешение

Эти способности имеют ключевое слово «Поддержка», что означает, что помимо возможности использовать их в свой ход, вы также можете использовать их во время хода соседнего игрока! «Активный игрок» - это игрок, чей идет ход.

Праведное Воскрешение, Святое Воскрешение

Вы можете использовать эти способности, чтобы просто получить очки стойкости, даже если в игре нет защитников.

Звездный Щит

Вы можете разыграть эту карту, даже если нет подходящих защитников. Вы по-прежнему возьмете карту, но не сможете прикрепить щит позже в этот ход. Разыграйте сперва своих защитников, если возможно.

ВОР

Карманная Кража

Это одни из немногих навыков, которые не сработает, если вы не можете выбрать Мастера целью. В конце концов, если вы не можете добраться до Мастера, как вы можете обчистить его карман? Мастер

значением уровня 2 в верхнем левом углу. *Это плохая новость для хороших парней!*

3. Мастер использует каждого из своих миньонов в области активного игрока. (**Области** объяснены на странице 15.)

Следуйте тексту на каждой карте Миньона.

4. Мастер использует каждого из своих миньонов в области Мастера. Миньоны в области Мастера действуют в ход каждого игрока, поэтому оглушите их, если сможете!

5. Мастер использует все очки боя, которые он получил в свой ход, чтобы совершить «**злодейскую атаку**» против активного игрока.

а. Во-первых, он атакует стражей этого игрока (если таковые имеются), начиная со стража с самым высоким значением обороны, которого он может оглушить. Повторяет, пока у Мастера не останется очков боя или не останется стражей для оглушения. (Если несколько стражей имеют одинаковое значение обороны, защищающийся игрок самостоятельно выбирает одного из них для атаки первым.)

б. Затем Мастер использует оставшиеся очки боя, чтобы победить активного игрока, если это возможно. Если оставшегося количества очков боя недостаточно для победы над игроком, Мастер атакует защитника игрока с самым высоким значением обороны, которого он может оглушить. Повторяйте, пока у Мастера не останется достаточного количества очков боя для оглушения оставшихся защитников, или пока у активного игрока не останется защитников, которых Мастер может оглушить.

с. Наконец, Мастер использует оставшиеся очки боя, чтобы атаковать активного игрока.

6. Подготовьте всех миньонов в области активного игрока и в области Мастера.

7. Фаза Мастера завершена. Активный игрок начинает Фазу Игрока.


Фаза Игрока



Теперь игрок совершает свой ход по правилам базовой игры, за исключением того, что атака и получение очков стойкости теперь работают немного по-другому.

Атака



Как и в базовой игре, вы можете использовать свои очки боя, чтобы совершать столько атак, сколько пожелаете, затрачивая соответствующее количество очков боя на каждую атаку. Вы можете использовать очки боя, чтобы атаковать вражеских миньонов перед вами (иными словами «в вашей области»).

Если в вашей области нет подготовленных миньонов, вы также можете использовать очки боя, чтобы атаковать Мастера, миньонов перед Мастером или миньонов перед соседними игроками.

Атакуя миньона, используйте количество очков боя, равное его , чтобы оглушить его. Положите оглушенных миньонов в стопку сброса Мастера. Когда атакуете Мастера, уменьшите его показатель очков стойкости на количество очков боя, на которое вы его атаковали (так же, как если бы вы играли с противником в основной игре).

Вы можете сражаться в стольких областях, в скольких хотите, пока у вас есть достаточно . Например, вы можете потратить несколько , чтобы оглушить миньонов в вашей области, затем несколько, чтобы оглушить миньонов в областях слева и справа от вас, а затем нанести оставшийся урон Мастеру или миньонам в его области.

Получение Очков Стойкости

Когда вы получаете  вы можете оставить их себе или передать соседнему игроку. Каждый раз, когда вы получаете очки стойкости от одной карты или способности, они должны быть целиком переданы одному игроку (вы не можете разделить их). Но, если вы получите еще  в этот ход от других карт или способностей, вы можете отдать их тому же или другому игроку.

Примечания: Вы не можете передать очки стойкости соседнему игроку, если в вашей области есть подготовленные миньоны

Дополнительные Режимы Игры

Режим Арены: Игрок-против-игрока вне Кампании

Когда вы закончите играть в Кампании, вы сможете сразиться с другими персонажами с помощью улучшенных колод!

Когда вы играете в режиме арены, используйте на картах умений и способностей сторону, не относящуюся к кампании. (Поскольку в режиме арены нет миньонов или мастеров, мы создали PVP-версии всех способностей и навыков.)

Чтобы это было справедливо, убедитесь, что у обоих персонажей одинаковое количество очков персонажа, потраченных на улучшение навыков, способностей и карты дополнительных очков стойкости. Или, чтобы сделать сражение несправедливым, пусть ваш противник имеет дополнительные улучшения!

Рейдовый Режим: Команды Персонажей Против Одного "Босса"

Используя правила многопользовательской игры из основной игры, вы можете объединить двух или трех стартовых персонажей против одного продвинутого персонажа для нового испытания! Поэкспериментируйте с очками персонажей, чтобы определить, какой состав лучше всего подходит для вашей группы.

Вы также можете приобрести Колоды Боссов в игровом магазине или на нашем веб-сайте. Встретьтесь со свирепым Драконом или коварным Личом! Эти "побочные квесты" - веселые испытания между приключениями!


Дополнительная Информация

Если у вас есть какие-либо вопросы о *Разрушении Тандара*, ответы можно найти по адресу <http://HeroRealms.com/coop>. Там вы можете найти карточные правила, подсказки к игровому процессу и другую полезную информацию.

Вы также можете посетить нашу страницу Hero Realms на Facebook и обсудить свои приключения с другими игроками.

Дерево Навыков

При старте кампании используйте навык 1 уровня для своего персонажа. Если вы тратите очки персонажа на улучшение навыка, у вас будет на выбор два различных варианта навыков 2-го уровня. Позже при обновлении навыка 2-го уровня, вы будете иметь два различных варианта навыка 3 уровня.

Когда вы будете готовы купить ВТОРОЙ навык (см. Стр. 24 - Очки персонажа), вы должны начать дерево с самого начала, получив навык 1-го уровня. (У вас будет два  навыка, и Вы можете использовать оба каждый ход при наличии достаточного количества золота для этого)

Дерево Способностей

Дерево способностей работает так же, как дерево навыков, но вы начинаете кампанию со способностью 3 уровня.

Но при покупке ВТОРОЙ способности, вы начинаете со способности 1-го уровня. После этого Вы сможете использовать жертвенные свойства двух разных способностей во время игры.

Карты Дополнительных Очков Стойкости

Вы можете потратить очко персонажа, чтобы купить карту дополнительных очков стойкости для своего класса.

Как только вы приобрели карту дополнительного очков стойкости, вы будете начинать каждую игру с этой картой (в вашем инвентаре). Поместите её стороной с уровнем 1 вверх, и ваше начальные очки стойкости увеличатся на значение, указанное на карте.

Если вы улучшите карту дополнительных очков стойкости до 2 уровня, вы должны будете использовать сторону уровня 2.

(потому что вы заняты борьбой с ними). Кроме того, если эффект указывает передать очки стойкости конкретному игроку (например, умение Жреца **Благословение**), этот игрок получает очки стойкости, и он не может передать их другому игроку.

Дополнительные Правила

Области

У каждого игрока, как и у Мастера, есть своя область.

Пока в области игрока есть подготовленные миньоны, он не может выбирать целью или атаковать Мастера. Он также не может выбирать целью или атаковать миньонов за пределами своей области, передавать очки стойкости от эффектов увеличения очков стойкости другим игрокам, выбирать целью других игроков или другие области.

Однако, если в его области нет подготовленных миньонов, он может свободно сражаться в других областях. Он может атаковать Мастера или миньонов в его области, и он может атаковать миньонов в областях соседних игроков.

Соседние Области / Соседние Игроки

Игроки, сидящие справа и слева от вас, являются «соседними». В *Разрушении Тандара* Мастер находится рядом со всеми игроками.

При условии, что в вашей области нет подготовленных миньонов, вы можете помогать соседним игрокам, передавая им очки стойкости с помощью эффектов увеличения очков стойкости, атаковать миньонов в их областях и совершать некоторые дополнительные действия, которые появляются на картах.

Пример игры для четырех игроков:



Помните, Мастер занимает «место», поэтому в игре с тремя или более игроками, если Мастер находится между двумя игроками, они не считаются находящимися рядом друг с другом. В этом примере **Жрец** находится рядом с **Мастером**, но **НЕ** рядом с **Вором**. **Охотник** находится рядом как с **Мастером**, так и с **Вором**.


Поверженные Игроки

Игрок побежден, если очки стойкости его героя падают до 0.


Если это произойдет, положите все карты Мастера из области этого игрока в колоду сброса Мастера. Игроки, которые ранее сидели слева и справа от побежденного игрока, теперь оказываются «рядом». Если все игроки побеждены, побеждает Мастер.

Победа Игроков

Книга Приключений определяет условие победы игроков в каждом сражении (обычно при уменьшении очков стойкости Мастера до 0).

положите ее перед собой уровнем 1 наверх (сторона с  в верхнем левом углу).

Когда вы уже приобрели карту дополнительных очков стойкости, повысили свой навык до максимального уровня (3) и повысили свою способность до максимального уровня (5), вам будет разрешено потратить очки персонажа для увеличения Дополнительных очков стойкости (до 2-го уровня) и купить **ВТОРУЮ** карту умений и/или способностей (она будет помещена рядом с вашими картами умений и способностей максимального уровня).

Вторые карты умений и способностей начинаются с уровня 1 () и вы сможете использовать дополнительные очки персонажей для дальнейшего улучшения этих вторых карт умений и способностей.

Улучшение ваших Навыков и Способностей

Каждый навык и способность имеют свое собственное «дерево» развития, которое часто дает два варианта развития для каждого навыка или способности, и у этих улучшенных навыков и способностей есть еще два варианта развития. Это позволяет разнообразить использование очков персонажа.

Таблица на странице 36 показывает, какие умения вы можете приобрести, потратив Очко персонажа и сдав свою текущую карту умений.

Таблица на странице 38 показывает, какие способности вы можете купить, потратив Очко персонажа и сдав свою текущую карту способностей.

Примечание: В этом наборе содержатся все карты умений и способностей, которые могут заработать Жрец, Воин, Охотник, Вор и Волшебник. (При игре в будущих кампаниях вы будете использовать улучшенные навыки и способности из данного набора.) Это было сделано для того, чтобы вы могли заранее решить, что вы хотите приобрести для своего персонажа при использовании своего первого очка персонажа.

Сокровища Группы

Сокровище Группы является мощным предметом, который использует группа. Во время подготовки ко всем будущим Сражениям с этой группой, поместите сокровище группы в Торговую колоду. (Оно работает как обычная карта Торговой колоды)



Очки Персонажа

Иногда, после завершения сражения, вы получаете очко персонажа. Потратьте его на улучшение своих способностей, умений или на приобретение карты дополнительных очков стойкости. Любой выбор стоит 1 очко персонажа, и вы должны потратить полученные очки сразу (очки не накапливаются).

Когда вы улучшаете способность или умение, поместите новую версию в свою колоду, а старую способность - обратно в коробку. Когда вы покупаете карту дополнительных очков стойкости,

Урегулирование Спорных Моментов

Если карта потенциально влияет на нескольких игроков, всегда сначала начинайте с активного игрока, а затем по часовой стрелке.

Например, эффект указывает: «Оглушите защитника с самой высокой среди всех игроков». Если у каждого игрока есть защитник с одинаковой наивысшей , будет оглушен защитник активного игрока.

В приведенном выше примере, если активный игрок имеет двух защитников с одинаковым наивысшим , этот игрок сам решает, кого из защитников оглушить.

Миньоны

Миньоны - это злодеи и монстры, которые работают на Мастера.

Миньоны = Защитники

Миньоны рассматриваются как защитники для всех игровых эффектов. Например, способность, которая гласит «оглушить защитника», может быть использована для оглушения миньона.

Миньоны Стражи

Подготовленные Миньоны стражи защищают остальных миньонов. Игроки не могут целиться или атаковать обычных миньонов в области, в которой есть Подготовленные Миньоны стражи.

Точно так же подготовленные Миньоны Стражи в области Мастера защищают Мастера от нападения. Но будьте осторожны! Подготовленные Миньоны Стражи в области Мастера также препятствуют выбору игроками Мастера целью!

Карты Опасности

Карты Опасности представляют собой постоянное испытание обстановкой. Когда Мастер разыгрывает карту Опасности в ход игрока, положите ее в область этого игрока. У опасностей есть специальный текст, который вступает в силу, когда они в игре. Карта опасности остается в зоне игрока, продолжая воздействовать на этого игрока, пока не будет обезврежена. Каждая карта опасности

описывает, как ее обезвредить. Когда она будет обезврежена, положите карту в стопку сброса Мастера.

Карты Действий

Карты Действий описывают что-то, что происходит с игроками. Когда Мастер разыгрывает карту действия, следуйте инструкциям на карте и положите ее в колоду сброса Мастера.

Карты Мастерства

Карты Мастерства означают получение Мастером навыков и/или силы.



Когда Мастер разыгрывает карту Мастерства, прикрепите ее к карте Мастера, затем проверьте, повышает ли Мастер уровень (см. п. 2 на стр. 12).

Выбор Цели

При наличии Миньонов в вашей области, вы можете выбирать целью только объекты в вашей области. (Вы слишком заняты сражением, чтобы смотреть в другие области.) Но если в вашем

Эликсиры

Эликсиры - это нейтральные сокровища (их может использовать любой класс). Всего существует пять эликсиров. Когда вы получите эликсир в качестве награды, перетасуйте все карты эликсира вместе и возьмите одну в случайном порядке.

Во время следующего сражения этот эликсир начнет игру рядом с вашими картами способностей (в вашем «инвентаре») и будет оставаться в игре до тех пор, пока вы не используете его (☼) или пока вы не выиграете сражение. Если вы проиграете это сражение, вы сохраните эликсир для следующей попытки (даже если воспользовались им).



Эликсир можно использовать только во время следующего сражения, так что используйте его или потеряете! После того, как вы выиграете это сражение, удалите эликсир из инвентаря вашего персонажа, независимо от того, использовали вы его или нет.

Сокровища Классов

Кампания «Разрушение Тандара» включает четыре карты сокровищ для каждого класса персонажей. Сокровище каждого класса указывает, к какому классу он принадлежит, в строке типа под названием сокровища.



Когда в правилах говорится: «Вы найдете сокровище класса», перетасуйте доступные карты сокровищ, принадлежащие вашему классу, вытяните одну случайным образом и добавьте ее в свою личную колоду.

Некоторые карты сокровищ заменяют существующие карты в вашей личной колоде. (Это отмечено в тексте их правил.) В этом случае удалите замененную карту из своей Личной колоды.

области нет Миньонов, вы можете выбирать цели в области Мастера или в соседних областях.

Если в области Мастера есть один или несколько подготовленных стражей, вы не можете атаковать Мастера.

Правило Сброса для Мастера

Если Мастер должен сбросить карту, активный игрок смотрит верхнюю карту колоды Мастера и решает: либо оставить ее в колоде, либо положить ее в стопку сброса Мастера. Это отличный способ предотвратить вступление в игру элитных миньонов или сложных опасностей!

Примечание: некоторые эффекты сброса требуют, чтобы вы были в состоянии выбрать Мастера целью. Если вы не можете выбрать Мастера целью, вы не сможете использовать эти эффекты.

Поддержка (ключевое слово)

Некоторые карты имеют ключевое слово «Поддержка». Это означает, что вы можете разыграть карту или использовать эту способность во время основной фазы соседнего игрока.

Фокус (ключевое слово)

Некоторые карты имеют ключевое слово «Фокус». Это позволяет вам влиять на другие области, даже если в вашей области есть миньоны. Таким образом, даже с миньонами в вашей области, вы можете использовать такие навыки, как **Отбросить Назад** для миньонов в соседней области или в области Мастера. Обратите внимание, что **Фокус** не позволяет вам миновать стражей в этих областях - вы все равно не можете нацелиться на защищенного стражем миньона!

Выбор Сложности

Кампания «Разрушение Тандара» будет трудным испытанием для ветеранов игры Битвы Героев. Мы настоятельно рекомендуем играть в игру на уровне сложности «**Начинающий**», если у вас нет большого опыта игры в колодостроительные игры, или на уровне сложности «**Средний**», если есть.

- ♦ **Начинающий:** То же, что и Средняя сложность, плюс, во время подготовки, отложите карты Мастерства в сторону. Когда колода Мастера перетасовывается в первый раз (после розыгрыша всех карт), добавьте их в колоду Мастера.
- ♦ **Средний:** во время первого хода каждого игрока пропустите Фазу Мастера. (Это дает игрокам преимущество.)
- ♦ **Ветеран:** Никаких дополнительных правил. Это сложная задача!
- ♦ **Эксперт:** во время первого хода каждого игрока, пропустите Фазу Игрока. (Это дает Мастеру преимущество.)

Вы можете отрегулировать сложность, пропустив дополнительные Фазы Мастера или Фазы Игрока.

Из каждого сражения можно выйти победителем, но некоторые из них очень хитроумны! Мы даем подсказки для каждого сражения на <http://HeroRealms.com/coop>.

Альтернативные Режимы Игры

Без потерь: в этом режиме игры, если кто-либо из игроков повержен, сражение автоматически проиграно.

Внезапная смерть: в этом режиме вы должны выиграть все три сражения подряд без поражений.

Если вы проиграете сражение, приключение окончено.

Вы можете выбрать любую или обе сложности.

Абсолютный вызов: игра на экспертной сложности с режимами **Без потерь** и **Внезапная смерть**. Удачи!

Улучшение Персонажа

После каждого сражения вы будете получать награды (как указано в Книге Приключений). Вы можете заработать карту Сокровищ своего персонажа, которую вы добавляете в свою начальную личную колоду, или вы можете заработать Очко Персонажа, которое вы тратите, чтобы увеличить начальные очки стойкости своего персонажа, карту умений или карту способностей.


Эти улучшения для вашего персонажа являются постоянными.

В конце каждого сражения вы возвращаете все карты Торговой колоды и **Огненные Самоцветы**, которые вы приобрели в этой игре. Вы сохраняете карты Сокровищ своего класса, карты дополнительных очков стойкости и карты улучшенных навыков и способностей.

По мере того как вы зарабатываете эти новые карты, записывайте их в свой лист персонажа (см. Стр. 35 Книги Приключений), и они будут у вас в начале следующих сражений.

Карты Сокровищ

Когда вы успешно завершаете сражение, иногда вы находите карты с сокровищами.

Карты Сокровищ можно определить по символу  в правом верхнем углу.

В Кампании «Разрушение Тандара» есть два типа карт с сокровищами: «**Сокровища Классов**» и «**Эликсиры**». Книга Приключений определяет, когда вы получаете каждый тип сокровищ.