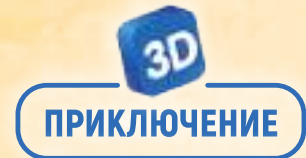




КНИГА ЧУДЕС



Правила игры

НЕ ОТКРЫВАЙТЕ ТРЁХМЕРНЫЕ КОНСТРУКЦИИ ВНУТРИ КНИГИ И ДРУГИЕ КОМПОНЕНТЫ, ПОКА ВНИМАТЕЛЬНО НЕ ОЗНАКОМИТЕСЬ С ЭТИМИ ПРАВИЛАМИ!

Онирия. Мир древней цивилизации драконов. Сказания описывают эту землю как рай, окружённый дикой природой и наполненный невероятными чудесами. Возможно, когда-то это и было правдой. Однако в Онирии всё меняется, и мир сотрясается до самого основания. Легенды также рассказывают о времени, когда вмешательство человека смогло восстановить мир во время бурного конфликта. Прошли века, и пришло время кому-то новому ответить на зов Онирии и прийти ей на помощь. Единственный портал в этот мир – Книга Чудес, древний фолиант, запертый в заброшенной башне. Он дремлет, покрытый пылью, ожидая единственного, чего желает больше всего: вас.

«Книга Чудес» — это трёхмерная игра для 1-4 игроков, в которой каждый участник выступает в роли одного из детей в группе искателей приключений.

В этом кооперативном приключении вы все выигрываете или проигрываете, как одна команда.

Игра разделена на 6 следующих друг за другом сценариев, называемых Главами. Каждый сценарий состоит из отдельной колоды предварительно отсортированных карт, содержащих правила, историю и испытания, с которыми вам предстоит столкнуться. В каждой Главе вы будете исследовать новую часть интерактивной трёхмерной книги, а также узнавать больше о мире, в котором проходит ваше приключение. Хотя это и не обязательно, мы настоятельно рекомендуем проходить все Главы одной и той же группой игроков.

Начните приключение

1. Первым делом **прочитайте эти правила**. Они обучат вас основам игры.
2. Для вашей первой игры достаньте колоду с Главой I из коробки. *В последующих играх берите колоду с соответствующей Главой.*
 - **НЕ ПЕРЕМЕШИВАЙТЕ И НЕ ПРОСМАТРИВАЙТЕ КАРТЫ В КОЛОДЕ.**
 - Карты в каждой Главе пронумерованы в левом верхнем углу и предварительно отсортированы в порядке возрастания номеров (т. е. карты в Главе I идут в порядке от № 1 до № 42).
3. Последний игрок, увидевший дракона, берёт колоду и начинает вслух читать текст на карте № 1 сверху вниз. Отныне всегда следуйте тексту на верхней карте колоды. На каждой карте, так или иначе, будет присутствовать указание, как продвинуться в вашем приключении.

Компоненты

Перед вашей первой игрой аккуратно извлеките жетоны из картонных рамок: для хранения жетонов используйте входящие в комплект пластиковые боксы, а также отсеки ложементта. Помимо этого, распакуйте колоды Вирмов и Фрагментов. **Не распаковывайте колоды с Главами, пока не перейдёте к соответствующему сценарию, чтобы сохранить верный порядок карт.**



1 Книга Чудес

Не открывайте трёхмерные конструкции внутри книги, пока не получите соответствующее указание.



4 миниатюры Героев

С 4 съёмными цветными кольцами.



5 кубиков

Кубики используются для выполнения атак и решения различных задач в игре, а также необходимы для использования навыков или предметов.

×3 Успех ×3 Провал



6 колод с Главами

Главы I, II, III, IV, V, VI.

Не распаковывайте колоды, пока не получите соответствующее указание.



8 миниатюр Вирмов



17 Волшебных Искр

Используются для активации некоторых навыков и предметов.



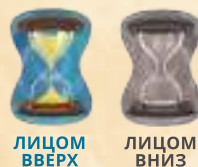
8 жетонов Оглушения

Вы можете использовать их для обозначения оглушённых Вирмов.



6 карт Вирмов

Эти карты составляют колоду Вирмов.



10 жетонов Судьбы

Эти жетоны показывают, насколько хорошо команда справляется с игрой.



1 жетон Тёмной Ауры

Вы получите указание, когда использовать этот жетон.



16 карт Фрагментов

Эти карты составляют колоду Фрагментов.



40 жетонов Сердец

Эти жетоны используются, чтобы следить за очками жизни Героев, союзников и некоторых врагов в ходе игры.



1 Загадочный конверт

Откройте его только тогда, когда получите соответствующее указание.

Подготовка к игре



Каждая партия направляется **колодой с Главой**, в которой вы найдёте указания, как подготовить игру для этого конкретного сценария. Для большинства компонентов подготовка к игре не будет отличаться от одной Главы к другой. Если в подготовку к игре необходимо внести изменения, вы получите соответствующее указание при прочтении карт из колоды с соответствующей Главой. Ниже описана общая подготовка к игре:

1. Положите **Книгу Чудес** в центр стола. Оставьте достаточно места, чтобы её можно было открывать и вращать по необходимости в ходе прохождения Главы.
2. Выложите на стол **5 жетонов Судьбы лицом вверх** и **5 жетонов Судьбы лицом вниз**. Если вы хотите изменить уровень сложности:
Простой режим → Выложите **6 жетонов Судьбы лицом вверх** и **4 жетона Судьбы лицом вниз**.
Сложный режим → Выложите **4 жетона Судьбы лицом вверх** и **6 жетонов Судьбы лицом вниз**.
3. Возьмите по **2 миниатюры Вирмов** на каждого Героя в игре и сформируйте «запас» (4 Вирма при 1 или 2 игроках, 6 Вирмов при 3 игроках, 8 Вирмов при 4 игроках). Уберите лишних Вирмов в коробку: они вам не понадобятся.
4. Положите **Искры** в запас.
5. Положите **кубики** так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.
6. Положите **жетоны Сердец** в запас.
7. Отдельно перемешайте **карты Фрагментов** и **карты Вирмов** и положите получившиеся колоды неподалёку лицом вниз.

• Для Глав от II до VI: раздайте каждому игроку его карту Героя, миниатюру и карты Апгрейдов.

Герои

В этой эпической истории есть четыре **Героя**. В Главе I вам будет предложено выбрать Героя для игры: каждый игрок получает карту Героя, на которой указана атака и способность вашего Героя.

При игре с 2 или 3 участниками после того, как каждый выбрал Героя, уберите все неиспользованные карты Героев и миниатюры обратно в коробку из-под игры.

В **соло-режиме** при подготовке к игре в первую Главу выберите **двух** Героев вместо одного. Во время игры считайте каждого из двух Героев так, как если бы ими управляли два разных игрока, и держите их карты, Сердца и Искры отдельно в двух разных областях. Когда вы встречаете на карте указание получить, восстановить или потерять Искру или Сердце, а также взять или сбросить карту Предмета или Фрагмента, всегда кладите или берите их из области Героя, которым вы управляете в данный момент.



КАРТЫ ГЕРОЕВ

Атака: каждый Герой справляется с врагами по-своему. Когда вы атакуете, бросьте указанное количество кубиков, чтобы нанести урон. У атаки могут быть дополнительные специальные эффекты, которые применяются в случае успешного попадания.

Сердца: сердца показывают, сколько урона может получить Герой, прежде чем будет нокаутирован (см. стр. 6). Во время игры Сердца можно потерять (вернуть их в запас) или восстановить (взять их из запаса). Вы никогда не можете превысить максимальное количество Сердец, указанное на вашей карте Героя.



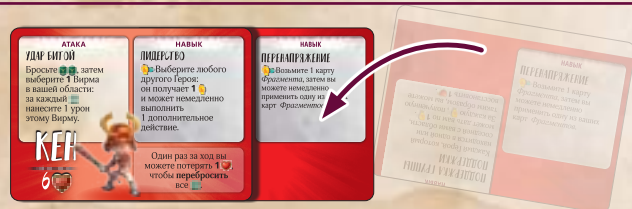
Навык: у каждого Героя есть свои навыки. Все Герои начинают игру с одним навыком и приобретают новые по ходу игры. Чтобы использовать некоторые навыки (например, начальные), необходимо также потратить указанное количество Волшебных Искр (см. стр. 4).

Повторный бросок: это напоминание о том, что один раз за каждый свой ход вы можете перебросить все свои кубики (см. стр. 4).

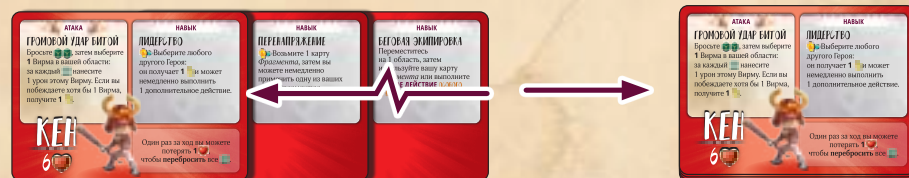
КАРТЫ АПГРЕЙДОВ ГЕРОЯ

По мере развития сюжета Герои могут получить новые навыки вдобавок к тем, что указаны на их карте Героя. Это происходит, когда Герой получает новую карту Апгрейда. На каждой карте Апгрейда указано два навыка, но вы должны выбрать **только один**, который приобретёт ваш Герой. Когда вы получаете новую карту Апгрейда, сразу же выберите навык, который хотите разблокировать. Подложите карту Апгрейда под вашу карту Героя так, чтобы невыбранный вами навык был скрыт, а выбранный навык оставался видимым.




Примечание: вы не можете сменить свои навыки в ходе игры, поэтому подходите к выбору тщательно!



Когда вы убираете свою карту Героя и карты Апгрейдов после прохождения Главы, убедитесь, что вы расположили их так, чтобы не забыть, какие навыки вы приобрели. Для этого сложите карты в стопку и положите в специальный отсек в ложементе коробки, предназначенный для вашего Героя. Когда вы начинаете новую Главу, просто возьмите карты и выложите их перед собой, не меняя их ориентации.



Ход игры

Карты в колоде с Главой направят вас в вашем приключении. Всегда следуйте указаниям на каждой карте, начиная с верхней карты (№ 1). В нижней части каждой карты вы встретите указание перевернуть текущую карту , перейти к следующей карте в колоде , сбросить текущую карту  или продолжить играть, пока не будет достигнута определённая **ЦЕЛЬ**.

Подсказка: для удобства вы можете хранить все карты, которые вы прочитали и сбросили, в стопке сброса.

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

Как правило, **указания на картах всегда имеют приоритет над правилами игры.**



КАРТЫ ИСТОРИИ

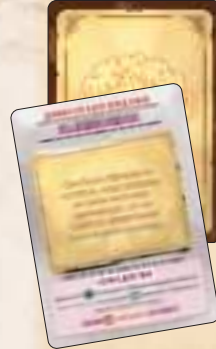
На картах истории вы можете встретить:

- повествовательный текст;
- инструкции, которым вы должны следовать, чтобы подготовить трёхмерные конструкции или другие элементы игры;
- выбор, который нужно сделать.

Всегда следуйте тексту и указаниям на карте сверху вниз и переворачивайте карту или переходите к следующей карте только в конце.

ВЫБОР

Иногда карта, которую вы читаете, будет ставить вас перед выбором: прочитайте все варианты вслух, затем обсудите их вместе и выберите один из них как команда. После того, как вы сделаете свой выбор, вам будет предложено перевернуть карту и прочитать соответствующий результат. Читайте только ту колонку, которая соответствует вашему выбору. Иногда вам также будет предложено записать или стереть Ключевое слово: в этом случае запишите или сотрите выделенное слово на обороте этих правил, чтобы отслеживать свои решения. Если вы получаете указание записать Ключевое слово, которое у вас уже есть, не записывайте его во второй раз. Если вы получаете указание стереть Ключевое слово, которого у вас нет, игнорируйте это указание. Ваш выбор имеет значение: Ключевые слова повлияют на ваш последующий выбор, как в краткосрочной, так и в долгосрочной перспективе!



КАРТЫ ФРАГМЕНТОВ

Карты Фрагментов дают особые действия, позволяющие прокачать способности вашего Героя. Они используются как карты Предметов, но сбрасываются после использования в специальную стопку сброса. Держите сброшенные карты Предметов и Глав отдельно друг от друга. Если вы должны вытянуть карту Фрагмента, а колода пуста, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду.

Примечание: все Предметы, включая карты Фрагментов, которые остаются у Героев к концу Главы, должны быть сброшены и возвращены в соответствующую колоду перед началом следующей Главы, поэтому используйте их, пока не поздно!



КАРТЫ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

Карты Взаимодействия (с узкой белой рамкой по краю) олицетворяют предметы вокруг, с которыми вы можете взаимодействовать в ходе Фазы Игроков (см. стр. 4).

Иногда вы будете получать указание взять из колоды с Главой несколько карт с одинаковым цветом знамени (в верхнем левом углу) и сложить их отдельной стопкой. Вы можете взаимодействовать только с верхней картой этой стопки.



КАРТЫ ПРЕДМЕТОВ

Карты Предметов олицетворяют физические объекты и другие предметы, которые вы можете встретить в ходе своего приключения. Вы можете узнать их по белому фону. Эти карты пригодятся для того, чтобы продвинуться в приключении, и могут иметь Особое действие, которое можно выполнить во время вашего хода. Если вы обнаружили карту Предмета, держите её на виду рядом с вашей картой Героя: с этого момента вы и только вы можете выполнять её Особое действие. Карты Предметов можно передавать или брать у других Героев во время вашего хода, потратив для этого одно действие.

Не сбрасывайте карту Предмета после использования, если не указано иное. Пока карта Предмета находится у вашего Героя, вы можете выполнять её Особое действие.



КАРТЫ ОСОБЫХ ПРАВИЛ

Карты Особых правил (жёлтый фон) дают вам новые возможности, а также накладывают ограничения, которые изменяют базовые правила игры. Прочитав одну из этих карт, положите её так, чтобы она была видна всем игрокам, и всегда следуйте инструкциям на ней, пока она не будет сброшена. Иногда Особое правило вводит в игру новые Особые действия, которые Герои могут выполнить при определённых условиях.



КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

Карты Целей дают вам цель для выполнения. Они также содержат инструкции, как совершать ходы во время игры. Верхняя часть карты Цели описывает ход Фазы Игроков и Фазы Врагов, а нижняя — Цель, которую вы должны стремиться выполнить. Если вы встречаете такую карту в колоде с Главой, оставьте её наверху колоды, пока Цель не будет выполнена.

Пока карта Цели видна сверху колоды, вы сначала совершаете ходы, как описано в Фазе Игроков, затем выполняете инструкции, указанные для Фазы Врагов, повторяя этот цикл, пока либо не найдёте способ достичь Цели, либо не проиграете (см. стр. 7). Например, для выполнения Цели может потребоваться взаимодействовать с определённым предметом или победить определённых врагов. Как только требование Цели будет выполнено, следуйте инструкциям в нижней части карты Цели (как правило, вам придётся перевернуть карту и прочитать текст на обороте).

Примечание: если не указано иное, вы можете совершать свой ход только во время Фазы Игроков, что обычно является одним из указаний на карте Цели. Совершайте ходы (и активируйте врагов) только в том случае, если вы получаете прямое указание на карте Цели или Истории.

Фаза Игроков

В начале Фазы Игроков проверьте, есть ли нокаутированные Герои (см. стр. 6). Затем каждый игрок совершает свой ход. Во время этой фазы нет фиксированного порядка ходов: игроки могут ходить в любом порядке на свой выбор. Вы даже можете менять очерёдность хода от одной фазы к другой. Некоторые карты Глав могут давать новые инструкции при открытии: в этом случае они немедленно применяются, ещё до конца хода текущего игрока или окончания всей Фазы Игроков. Если не указано иное, после выполнения новых инструкций, вы продолжаете играть, как указано на текущей карте Цели.

ХОД ИГРОКА


В свой ход во время Фазы Игроков вы можете выполнить **до трёх действий** из следующего списка:

- Переместиться
- Взаимодействовать с картой
- Собрать Искру
- Отдать или взять Предмет
- Использовать навык
- Выполнить Особое действие
- Атаковать

- Вы можете выполнить одно и то же действие несколько раз.
- Вы можете выполнять действия в любом порядке.
- Как только вы выполнили все свои действия или решили спасовать, ваш ход завершается. Любые неиспользованные действия сгорают.
- Как только все игроки сделали свой ход, Фаза Игроков завершается.

Некоторые эффекты в игре позволяют Героям выполнить **Дополнительные действия**. Дополнительное действие не засчитывается в лимит в 3 действия за ход и должно быть выполнено непосредственно после получения соответствующего указания. Если не указано иное, в качестве Дополнительного действия вы можете выполнить одно любое действие, включая Особые действия.

ПОВТОРНЫЙ БРОСОК

В дополнение к этим действиям, **но только один раз за каждый свой ход**, после выполнения броска для Атаки, Навыка или Особого действия, вы можете потерять 1 жетон Сердца, чтобы перебросить все кубики, на которых ранее выпал символ . **Вы не можете решить потерять свой последний жетон Сердца таким образом.** Новый бросок, а также кубики, которые вы решили не перебрасывать, считаются результатом вашего нового броска. Переброс кубиков не считается отдельным действием.

ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ

Переместите миниатюру своего Героя из области, в которой он находится, в соседнюю.

Трёхмерные конструкции в игре поделены на области, разделённые двумя типами линий:

- Пунктирные линии разделяют **соседние** области. Вы **можете** пересекать пунктирные линии.
- Сплошные линии представляют **препятствия** для перемещения. Вы **не можете** пересекать сплошные линии.

Количество миниатюр, которые могут одновременно находиться в одной области, не ограничено.



СОБРАТЬ ИСКРУ

Соберите 1 Искру в вашей области (если есть) и поместите её в свой личный резерв рядом с вашей картой Героя.

Когда вы тратите Искру, верните её в запас из вашего личного резерва. Вы можете потратить Искры, чтобы:

- Использовать навыки вашего Героя, требующие этого;
- Выполнять некоторые Особые действия или взаимодействовать с некоторыми картами.

Примечание: на некоторых картах вы встретите указание **получить 1 Искру**. В таком случае возьмите её прямо из запаса.


ИСПОЛЬЗОВАТЬ НАВЫК

Чтобы использовать навык, потратьте Искру, если требуется, затем разыграйте его эффект, как описано.


АТАКОВАТЬ

В ходе игры вы будете бороться против загадочных враждебных существ, называемых **Вирмами**. Чтобы выполнить атаку, следуйте инструкциям на вашей карте Героя:




1. Бросьте указанное количество кубиков.
2. Затем примените результаты к подходящей цели (*обычно это Вирм в вашей или соседней области*).



ЧЕРНИЛЬНЫЙ ВЫСТРЕЛ
Бросьте , затем выберите 1 Вирма в вашей или соседней области: за каждый нанесите 1 урон этому Вирму.

БАЛЛОНИКОВ
Нанесите не более чем в вашей области

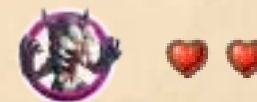
Как правило, Герои (за исключением Лары) могут атаковать только одного Вирма с помощью одного действия атаки, и каждый  позволяет нанести 1 урон этому Вирму. При этом каждый раз, когда вы атакуете, вы можете нанести урон любому Вирму на свой выбор, если он является подходящей целью. Вы не обязаны атаковать одного и того же Вирма снова и снова, если только вы этого не хотите.

Помимо нанесённого урона, у атак могут быть некоторые дополнительные специальные эффекты.

Бросьте , если выпал , нанесите 1 урон 1 Вирму в вашей или соседней области, а также 1 любой Герой на ваш выбор может восстановить 1 .

Бросьте  за каждый  1 урон любому на игровом поле. Вы можете нанести 1 урона одному Вирму.

Победа над Вирмом: у каждого Вирма есть 2 очка жизни. В отличие от Героев, вам не нужно отслеживать очки жизни каждого Вирма с помощью жетонов Сердец.



Каждый раз, когда Вирм получает 1 урон, он оглушён: положите его миниатюру на бок (или наденьте на него сверху жетон Оглушения, чтобы сэкономить место) в качестве напоминания, что по нему уже нанесли один удар.




Оглушён

Каждый раз, когда Вирм получает 2 урона одновременно или оглушённый Вирм получает ещё 1 очко урона в результате второй атаки (выполняемой любым Героем), этот Вирм побеждён: верните его миниатюру в запас.



Побеждён

ЛИШНИЙ УРОН: всякий раз, когда вы побеждаете Вирма и у вас ещё остаётся урон, который вы можете нанести (т. е. неиспользованный ), вы можете нанести этот урон другому Вирму, если для вашей атаки есть подходящая цель. В противном случае любой лишний урон сгорает.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ВИРМОВ: оглушённые Вирмы быстро восстанавливаются! Во время Фазы Врагов (см. стр. 6) оглушённый Вирм использует своё первое действие, чтобы подняться: верните миниатюру Вирма в вертикальное положение (или снимите с него жетон Оглушения).

ВЗАИМОДЕЙСТВОВАТЬ С КАРТОЙ

Если ваш Герой находится в той же области, что и объект, изображённый на карте Взаимодействия, вы можете **перевернуть эту карту и прочитать её вслух**. Если на столе есть стопка карт, вы можете взаимодействовать только с верхней картой стопки. Таким образом, вы, в конечном счёте, узнаете, как получить доступ к другим картам в стопке.

ОТДАТЬ ИЛИ ВЗЯТЬ ПРЕДМЕТ

Выполнив это действие, вы можете отдать один из ваших Предметов (или карт Фрагментов) другому Герою в одной или соседней с вами области или же взять один Предмет у этого Героя, если игрок, которому принадлежит этот Герой, не против.

ВЫПОЛНИТЬ ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ

В ходе игры вам могут встретиться карты, позволяющие выполнять Особые действия. Чтобы выполнить Особое действие, просто следуйте тексту на карте.

ПРИМЕР ФАЗЫ ИГРОКОВ

Это игра с 3 участниками.

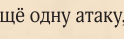



В НАЧАЛЕ ФАЗЫ ИГРОКОВ СИД нокаутирован, поэтому игроки поднимают его и переворачивают 1 жетон Судьбы лицом вниз. Ой! К счастью, это был не последний жетон, лежавший лицом вверх, поэтому игроки могут походить.



ТЕПЕРЬ ИГРОКИ РЕШАЮТ, ЧТО ХОДИТ СИД.

1-е действие: Он атакует и выбрасывает , поэтому он решает напасть на Вирма в соседней области, нанося ему 1 урон и оглушая его.

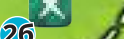
2-е действие: СИД решает выполнить ещё одну атаку, но в этот раз выбрасывает  2а. Он недоволен результатом, поэтому решает потерять 1 Сердце, чтобы перебросить кубики 2б, и в этот раз выбрасывает . Двойной успех! Он решает атаковать оглушённого Вирма 2в, нанося ему ещё 1 урон и побеждая его (игроки возвращают Вирма в запас). Затем СИД решает нанести 1 дополнительный урон Вирму в своей области, чтобы оглушить его 2г.

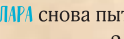
3-е действие: СИД собирает последнюю Искру в своей области.



ИГРОКИ РЕШАЮТ, ЧТО ЛАРА ХОДИТ ПЕРВОЙ.

1-е действие: Она собирает 1 Искру в своей области.

2-е действие: Она использует Искру, чтобы активировать свой навык «Командная работа», позволяющий ей поменяться местами с другим Героем и выполнить дополнительное действие. Она решает поменяться местами с СИДОМ 2а, а затем пытается атаковать 2 Вирмов в своей области, но выбрасывает  2б, поэтому не наносит никакого урона.

3-е действие: ЛАРА снова пытается атаковать. В этот раз она выбрасывает  и наносит по 1 урону каждому из 2 Вирмов в своей области (благодаря особому эффекту своей Атаки).



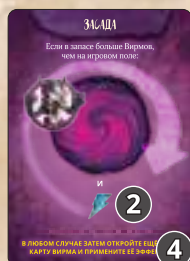
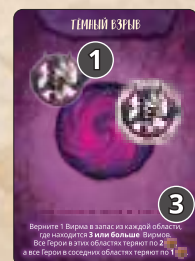
КЕН ХОДИТ ПОСЛЕДНИМ.

1-е действие: Так как КЕН находится рядом с объектом, изображённым на карте Взаимодействия, он взаимодействует с ним, перевернув соответствующую карту. КЕН зачитывает её другим игрокам и применяет её эффект: он получает карту Фрагмента! Игрок тянет верхнюю карту Фрагмента из колоды и кладёт её перед собой.

2-е и 3-е действие: КЕН хочет добраться до области, в которой находится СИД, но поскольку пересекать сплошные линии запрещено, он идёт в обход, потратив 2 действия.

Фаза врагов

В ходе Фазы Врагов вы должны следовать инструкциям на текущей карте Цели. Обычно это означает, что вы должны открыть верхнюю карту колоды Вирмов. Всегда следуйте инструкциям сверху вниз на только что открытой карте Вирма.



На картах Вирмов обычно обозначено появление Вирмов 1, активация Вирмов 2, а иногда ещё и уникальное правило, которому нужно следовать 3. На некоторых картах Вирмов вы встретите указание открыть ещё одну карту Вирма 4 из колоды после того, как выполните все инструкции на ней: так, в ходе Фазы Игроков может быть открыто и разыграно больше одной карты Вирма. Будьте осторожны!

Примечание: некоторые символы окружены серебряным ореолом. Эти символы разыгрываются только в партиях с 3 или 4 участниками. Во всех остальных случаях игнорируйте эти символы.



Разыграв карту Вирма, уберите её в стопку сброса карт Вирмов. Если вы должны открыть новую карту Вирма, но колода пуста, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду, а затем откройте верхнюю карту.

ПОЯВЛЕНИЕ ВИРМОВ

Этот символ означает, что вам нужно поместить Вирма в область с Тёмным Вихрем: на карте Цели указано, какой именно Тёмный Вихрь использовать. Количество таких символов определяет, сколько миниатюр из запаса нужно поместить в эту область. Если вы должны разместить новых Вирмов, но в запасе их не осталось, игнорируйте все оставшиеся символы появления Вирмов.

Если вы вернули Вирма в запас (т. е. победили его), вы можете вновь использовать его при появлении Вирмов, обозначенном на новых картах Вирмов или в особых указаниях.

АКТИВАЦИЯ ВИРМОВ

Каждый Вирм в игре (включая всех Вирмов, только что появившихся из Тёмного Вихря) выполняет столько же действий, сколько символов активации изображено на карте: выполните все действия за одного Вирма, прежде чем активировать следующего. Вирмы выполняют одно из следующих действий за каждый символ активации в следующем порядке приоритетности:

А. Если Вирм оглушён, верните его в вертикальное положение (или снимите с него жетон Оглушения).

Оглушённые Вирмы всегда используют своё первое действие, чтобы подняться.

В ПРОТИВНОМ СЛУЧАЕ

Б. Если Вирм находится в одной области с Героем, он атакует этого Героя и наносит ему 1 урон: Герой теряет 1 Сердце (бросок кубика не требуется).

Если в одной области с Вирмом находится сразу несколько Героев, игроки сами решают, какого из этих Героев атакует Вирм.

В ПРОТИВНОМ СЛУЧАЕ

В. Если Вирм находится в области, где нет ни одного Героя, он перемещается на 1 область по направлению к ближайшему Герою.

ПРИМЕР ФАЗЫ ВРАГОВ

1. Вы открываете карту Вирма из колоды в соответствии с указаниями для текущей Фазы Врагов и следуете инструкциям на ней сверху вниз. Так как это игра с 3 участниками, вы должны применить эффект всех изображённых на карте символов (включая символы с серебряным ореолом).
2. На карте обозначено появление 1 Вирма, поэтому вы берёте 1 Вирма Г из запаса и помещаете его в область с Тёмным Вихрем.
3. Также на карте присутствует 2 символа активации, поэтому **каждый Вирм** выполняет 2 действия. Игроки решают активировать Вирмов в порядке от А до Д.

ВИРМ А атакует дважды. Для каждой атаки игроки могут выбрать между **КЕНОМ** и **СИДОМ**, кто потеряет 1 Сердце. Игроки решают, что оба Героя теряют по 1 Сердцу.

ЗАТЕМ

ВИРМ Б должен переместиться либо в область, в которой находится **ЛАРА**, либо в область, в которой находятся **КЕН** и **СИД**. Игроки решают переместить **ВИРМА Б** в область, в которой находится **ЛАРА**. Затем своим вторым действием **ВИРМ Б** атакует, и **ЛАРА** теряет 1 Сердце.

ЗАТЕМ

ВИРМ В атакует **ЛАРУ**, которая теряет своё последнее Сердце: она **нокаутирована**. Своим вторым действием **ВИРМ В** должен переместиться в область, в которой находятся **КЕН** и **СИД**.

ЗАТЕМ

ВИРМ Г должен переместиться и атаковать, как это сделал **ВИРМ Б**. Поскольку **ЛАРА** в настоящий момент нокаутирована, Вирм игнорирует её и перемещается в область, в которой находятся **КЕН** и **СИД**, а затем атакует один раз. Игроки решают, что **КЕН** теряет 1 Сердце.

ЗАТЕМ

ВИРМ Д был оглушён ранее. Сначала он принимает вертикальное положение, а затем своим вторым действием атакует либо **КЕНА**, либо **СИДА**. Игроки решают, что **КЕН** снова теряет 1 Сердце.

4. Наконец, в соответствии с указаниями на текущей карте игроки должны открыть ещё одну карту Вирма. На ней сказано поместить 2 Вирмов из запаса в область с Тёмным Вихрем, но, поскольку в запасе лишь 1 Вирм, они размещают только его Е. Далее они следуют тексту в нижней части карты — игроки должны вернуть 1 Вирма в запас из каждой области, где находится 3 или больше Вирмов (при этом Герои в этих областях теряют по 2 Сердца, а в соседних областях — по 1 Сердцу). В одной области с **КЕНОМ** и **СИДОМ** находится 4 Вирма, поэтому игроки убирают 1 Вирма на свой выбор, а **КЕН** и **СИД** получают по 2 урона каждый. **КЕН** теряет 1 Сердце: он нокаутирован. **ЛАРА** должна получить 1 урон от Тёмного взрыва, но она нокаутирована, поэтому урона не получает.

Если сразу несколько Героев находятся на одинаковом расстоянии от Вирма, игроки сами решают, по направлению к какому Герою перемещается Вирм.

Примечание: Вирмы не атакуют и не перемещаются в направлении нокаутированных Героев. В редком случае, когда либо все Герои нокаутированы, либо до области, в которой они находятся, невозможно добраться путём перемещения, игнорируйте любые оставшиеся активации.

НОКАУТИРОВАННЫЕ ГЕРОИ

Как только ваш Герой теряет свой последний жетон Сердца, он **нокаутирован**: положите свою миниатюру на бок. Если это происходит во время вашего хода, он немедленно завершается, а все неиспользованные действия теряются.

Пока ваш Герой нокаутирован, он не может быть целью Навыков, эффектов Атак или Особых действий других Героев (например, *Тина не может выбрать нокаутированного Героя, чтобы в результате её атаки он восстановил 1 Сердце*). Нокаутированные Герои также игнорируются Вирмами во время Активации Вирмов.

В начале Фазы Игроков, прежде чем приступить к выполнению действий, переверните по 1 жетону Судьбы лицевой стороной вниз за каждого нокаутированного Героя, затем верните этих Героев в вертикальное положение. Каждый из них также восстанавливает все жетоны Сердец, указанные на их карте Героя. Это не считается действием.

Примечание: если вы переворачиваете последний жетон Судьбы лицом вниз, вы проигрываете игру (см. «Конец игры» на стр. 7).



Конец игры

ПРОИГРЫШ

Если в любой момент вы вынуждены перевернуть последний жетон Судьбы лицом вниз, игра немедленно завершается вашим поражением. **Текущая Глава проиграна!**

- Сложите все карты для текущей Главы в порядке возрастания номеров. Если в ходе текущей Главы вы получили новые карты Апгрейдов и/или добавили новые карты Вирмов в колоду Вирмов, вы также должны вернуть их в колоду с Главой.
- Сотрите все Ключевые слова, которые вы записали в текущей Главе.
- Вам нужно будет снова попробовать пройти текущую Главу, начиная с первой карты.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Если вы дошли до карты «Конец Главы» внизу колоды, вы завершили текущую Главу!

Посчитайте, сколько жетонов Судьбы у вас осталось лежать лицом вверх, и прочитайте соответствующую **концовку**: чем больше жетонов Судьбы, лежащих лицом вверх, тем лучше ваш финальный результат. Герои не могут тратить драгоценное время впустую!

Наконец, прочитайте инструкции по подготовке к следующей Главе на обратной стороне карты «Конец Главы» или уберите все компоненты до следующей игры.



ПЕРЕХОД К СЛЕДУЮЩЕЙ ГЛАВЕ

Главы нужно проходить в порядке от I до VI.

КАРТЫ ГЕРОЕВ:

Держите карты Героев и Апгрейдов в строгом порядке (см. **примечание** на стр. 2).

КАРТЫ ФРАГМЕНТОВ И КАРТЫ ВИРМОВ:

Всегда держите карты Фрагментов и Вирмов отдельно от карт Истории. Эти колоды будут использоваться при прохождении каждой Главы.

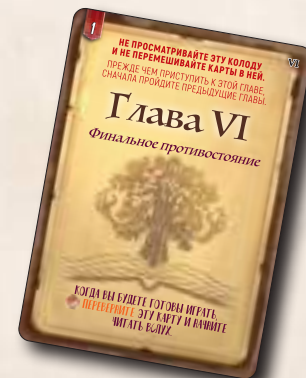
НОВЫЕ КАРТЫ ВИРМОВ:

В ходе игры в колоду Вирмов будут добавляться новые фиолетовые карты, делая её всё более опасной. В конце каждой Главы НЕ возвращайте эти карты в колоду с Главой — теперь они являются частью колоды Вирмов и, соответственно, будут использоваться при прохождении следующих Глав!

КАЖДЫЙ КОНЕЦ — ЭТО НОВОЕ НАЧАЛО

Если вы завершили Главу VI, поздравляем: вы завершили игру! Веселье ещё не закончилось: пройдите приключение ещё раз!

Испытайте другую тактику и попробуйте прийти к другой концовке, откройте для себя детали, которые вы упустили в ходе предыдущей игры, и сыграйте с другими Героями!



Прочие правила

ОГРАНИЧЕНИЕ НА КОЛИЧЕСТВО КОМПОНЕНТОВ

Количество всех компонентов в игре (жетонов, Искр, Вирмов и т. д.) специально ограничено. Таким образом, если в инструкциях на карте упоминается больше компонентов, чем находится в запасе, выполните указания настолько, насколько это возможно. Игнорируйте любые инструкции, которые невозможно выполнить. Жетоны Сердец со значением «10» заменяют 10 жетонов Сердец. Вы всегда можете заменить один из этих жетонов на 10 жетонов Сердец и наоборот.

СМЕНА ГЕРОЕВ МЕЖДУ ГЛАВАМИ

Мы рекомендуем вам играть за одного и того же Героя с начала и до самого конца приключения, но это не обязательно: вы можете менять Героев от Главы к Главе, если захотите. В этом случае всегда берите карты Героя и Апгрейдов, которые доступны для этого Героя, выбирайте ориентацию карт Апгрейдов и приступайте к игре.



ИГРА С РАЗНЫМ КОЛИЧЕСТВОМ УЧАСТНИКОВ

Новые игроки могут присоединиться к приключению: пусть они выберут неиспользованного Героя и следуют правилам смены Героев между Главами, чтобы выбрать их навыки. Не забудьте положить в запас по 2 Вирма на каждого Героя в игре и, если вы играете с 3 или 4 участниками, также разыгрывать символы с серебряным ореолом на картах Вирмов.

О создателях

Авторы игры и сюжета: Мартино Кьяккьера, Микеле Пикколини

Иллюстратор: Мигель Коимбра

Бумажный инженер: Дарио Честаро

Разработчики игры: Марта Чаккасасси, Роберто Корбелли

Художественный руководитель: Маттео Брустенги

Особая благодарность: Альба Калая, Виниа Маттиоли, Сильвано Соррентино, Darmstadter и Frankfurt Spieltreffe, la Tana dei Goblin - Perugia, а также все участники тестов и талантливые люди, которые поддержали этот проект.

Ответственный за локализацию: Полина Басалаева

Корректор: Анастасия Ермакова

Вёрстка: Артур Бурлаков

Художественный руководитель: Анастасия Дурова



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru



© MMXXI
daVinci Editrice S.r.l.
Via S. Penna, 24, 06132 Perugia - Italy
www.dvgames.com
Все права защищены.

КНИГА ЧУДЕС

Краткое руководство

ФАЗА ИГРОКОВ

Проверьте, есть ли **нокаутированные Герои**. Затем игроки ходят по очереди в любом порядке на свой выбор. В свой ход выполните до **3 действий** из следующего списка:

- Переместиться
- Собрать Искру
- Использовать навык
- Атаковать
- Взаимодействовать с картой
- Отдать или взять Предмет
- Выполнить Особое действие

ФАЗА ВРАГОВ

Следуйте инструкциям на текущей карте Цели (и открытой карте Вирма, если есть).

Помните: разыгрывайте символы Вирмов с серебряным ореолом только при игре с 3 или 4 участниками.

ПОЯВЛЕНИЕ ВИРМОВ



Поместите указанное на карте количество Вирмов в соответствующую область с Тёмным Вихрем.

АКТИВАЦИЯ ВИРМОВ



(от наивысшего приоритета к наимизшему):

A. Если Вирм оглушён, верните его в вертикальное положение (или снимите с него жетон Оглушения).

В ПРОТИВНОМ СЛУЧАЕ

B. Если Вирм находится в одной области с Героем, он атакует этого Героя, а Герой теряет 1 Сердце.

В ПРОТИВНОМ СЛУЧАЕ

B. Если Вирм находится в области, где нет ни одного Героя, он перемещается на 1 область по направлению к ближайшему Герою.

Помните: Вирмы не атакуют и не перемещаются в направлении нокаутированных Героев.

НОКАУТИРОВАННЫЙ ГЕРОЙ

Как только ваш Герой теряет свой последний жетон Сердца, он нокаутирован: положите свою миниатюру на бок. В начале следующей Фазы Игроков, переверните 1 жетон Судьбы лицом вниз, чтобы вернуть свою миниатюру в вертикальное положение и восстановить все жетоны Сердец, указанные на вашей карте Героя. Это не считается действием.

Помните: если вы переворачиваете последний жетон Судьбы лицом вниз, **вы немедленно проигрываете**.



Ваши Ключевые слова и жетоны Судьбы

Используйте стираемый карандаш или сделайте копию этой страницы!

Глава	Ключевые слова				Лицом вверх
I					
II					
III					
IV					
V					
VI					
	Итого:				