

ЛЕС

Легенда о Мантикоре

ЛТС

Легенда про Мантикору

СОДЕРЖАНИЕ

Легенда	2
Подготовка к игре	3
Суть игры	6
Цель игры	6
Порядок игры	7
Описание порядка боя	10
Игровые действия	
Мантикоры и монстров	15

ЗМІСТ

Легенда	17
Підготовка до гри	18
Сутність гри	21
Мета гри	21
Порядок гри	22
Опис ведення бою	25
Ігрові дії Мантикори та монстрів	30



ЛЕГЕНДА

«Могучий и древний лес, протянувшийся нескончаемым зелёным ковром за горизонт. Под пологом его ветвей тысячи лет назад трудолюбивые народы создали величественный Город. Богатство и слава Города были недостижимы для соседей, а его великолепие ослепляло всех, кто приходил туда... Но так было давно. А потом на Город обрушилась беда.

Мантикора... Безжалостное чудовище, источающее огонь и яд, владеющее безграничной магической силой испепелило Город и его окрестности, уничтожило жителей и завладело их богатствами. С каждым днём Мантикора летела всё дальше, и всё новые обитатели Леса становились её жертвами. Могучие герои из разных концов лесного мира пытались справиться с чудовищем – и все они стали лишь горстками безымянного пепла, в которые обратило их ужасное пламя Мантикоры.

Но однажды, к пещере Мантикоры явился Маг. Неизвестно, откуда пришёл он, к какому народу принадлежал, и даже имени его не сохранили легенды, но весь Лес узнал о его битве с чудовищем, ибо от могучей магии, пущенной в ход, казалось, пылали сами небеса. Однако и его магической силы оказалось недостаточно для полной победы – скорпионье жало Мантикоры нанесло смертельную рану герою. И всё же, сил умирающего Мага хватило, чтобы погрузить монстра в долгий сон, почти неотличимый от смерти.

На время Лес освободился от чудовища. Много веков прошло с тех пор. На месте сожжённого Города появился новый, хотя он так и не смог возродить былую славу своего предшественника – ведь порождённые магией спящей Мантикоры монстры рыщут в его окрестностях, и дорога к городу остаётся опасной и для одиноких путников, и даже для торговых караванов. Тем не менее, люди и прочие народы живут здесь – ведь это их Родина, их дом.

Но с каждым годом наложенные на чудовище чары слабеют. Придёт тот день, когда падут магические оковы – и над замершим в ужасе Лесом вновь раздастся громовой рёв пробудившейся Мантикоры".

Так гласит легенда.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для игры Вам понадобятся:

фишки и карточки персонажей и монстров



Воины



Гномы



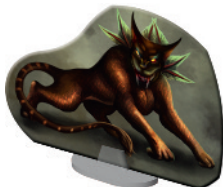
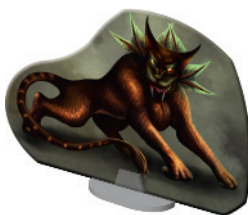
Маги



Эльфы



Мантಿಕора и монстры



Карточки

тайлы дороги (перемещение)

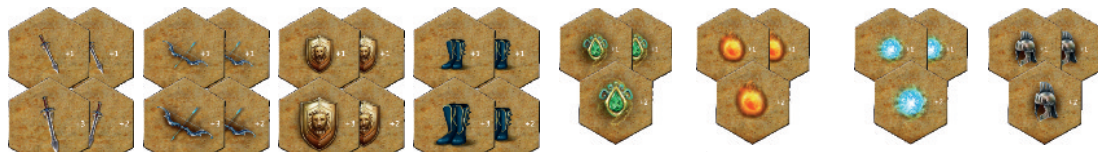


Свободный путь

Появление монстров

Появление Мантикоры

жетоны оружия, заклинаний и артефактов



Мечи

Луки

Щиты

Сапоги

Амулеты

Огненный шар
(заклинание)

Ледяная глыба
(заклинание)

Шлемы

жетоны для отметок, кубик и карточки случайного боя



Жетон для отметок



Кубик



Ближний бой



Стрельба



Магия

Перед первой игрой аккуратно выдавите компоненты из картонных листов. Разместите игровое поле в центре стола, а компоненты на столе.

1. Игрокам предстоит сыграть роль одного из героев и пережить увлекательное приключение. До начала игры игроки определяют очередность хода и выбирают персонажей. Очередность хода и выбор персонажа могут определяться по договоренности игроков либо броском кубика: игрок, который выбросил больше всего очков, ходит и выбирает персонажа первым и так далее. Участники игры, которые выбросили одинаковое количество очков, разыгрывают между собой очередность хода повторным броском.

Выбрав себе героя или героиню, Игрок берет соответствующую карточку персонажа и его игровую фишку, которую он вставляет в подставку. Фишки монстров и Мантикоры до начала игры также вставляются в подставки и располагаются рядом с игровым полем.



В начале игры каждый игрок на карточке с характеристиками своего персонажа устанавливает фишку для отметок на шкале жизни на максимум (10 очков).

Места для предметов: в ходе игры герои добывают магические артефакты и оружие, которые помещаются в соответствующие места на карточке.

Навык защиты: способности персонажа к защите от атак противника в ближнем бою и при стрельбе (очки защиты).

Инициатива: очки инициативы используются для совершения игровых действий.

Шкала жизни: жетоном для отметок на этой шкале отмечается уровень жизненных сил персонажа.



Магические способности: уровень владения магией (очки магической атаки или защиты).

Места для заклинаний: служат для хранения заклинаний «Огненный шар» и «Ледяная глыба».

Навык стрельбы: сила атаки при стрельбе (очки атаки).

Навык атаки: сила атаки в ближнем бою (очки атаки).

2. Игроки ставят игровые фишки с выбранными персонажами на игровое поле в локации "Город" (в одном гексе может быть установлена только одна фишка). Жетоны артефактов, оружия и заклинаний выкладываются на игровое поле в соответствующие локации: в кузницу – мечи, в эльфийскую мастерскую – луки, в мастерскую гнома – щиты, в сапожную мастерскую – сапоги, в хижину ведьмы – амулеты, в хижину друида – шлемы, в ледяную башню – заклинание «Ледяная глыба», на огненную землю – заклинание «Огненный шар».



Для удобства, в каждой из этих локаций есть гекс с изображением артефакта в уголке, в него складываются стопкой все артефакты одного вида. Сколько игроков участвует в игре, такое количество артефактов одного вида и выкладывается на поле: 2 игрока, значит выкладываем 2 меча и т.д. Сверху всегда выкладывается артефакт, который имеет максимальное значение (+3 очка) улучшения характеристик и далее вниз в сторону уменьшения.



Исключение: заклинания «Ледяная глыба» и «Огненный шар» выкладываются все, стопкой по 3 шт в локацию, даже если играет 1 игрок.

3. Карточки случайного боя перемешиваются и складываются стопкой на столе рубашкой вверх.

4. Все тайлы с изображением дороги выкладываются на столе рубашкой вверх. Тайл с изображением Манतिकоры откладывается в сторону.

СУТЬ ИГРЫ

В игре могут принимать участие от **1 до 4 игроков**.

Игроки начинают свой путь в лесном мире из Города, который скоро должен подвергнуться нашествию проснувшейся Манतिकоры. Первым делом Игрокам надо найти путь в заброшенные мастерские и места силы, расположенные вокруг Города – там они смогут обзавестись оружием и артефактами, которые усиливают определенные характеристики персонажа. Поиск пути происходит выкладыванием тайлов с изображением дороги на игровое поле. Каждый из Игроков прокладывает дорогу самостоятельно, но может и пользоваться дорогой, проложенной другим Игроком. На некоторых тайлах присутствуют значки монстров – если игрок выложил такой тайл, то на дороге размещается фишка монстра. Монстра можно попытаться обойти, но можно и сразиться с ним.

После исчерпания всех тайлов, пробуждается Мантикора, которая начинает движение в сторону Города. Если Мантикора достигнет Города – все игроки проиграли, поэтому задача Игроков победить Мантикору до ее прихода в Город.

Сражение как с монстрами, так и с Мантикорой разыгрывается броском кубика. Однако дополнительно в игре присутствуют карточки случайного боя, которые определяют, какой именно вид атаки (магическая, ближний бой, стрельба) используется в данном раунде боя (подробнее см. "Проведение боя"). Карточка вскрывается в слепую, и может принести как приятный сюрприз (выпадет атака по параметру, наиболее развитому у персонажа), так и не приятный. Это стимулирует Игроков улучшать разные способности своего персонажа.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игра имеет два режима:

Кооперативный режим: всем игрокам сообща надо предотвратить вторжение Манतिकоры в Город и победить её. Игроки не сражаются друг с другом и вместе действуют против темных сил и их предводителя. Победителем будет либо Мантикора, либо команда игроков.

Условие победы Манतिकоры: победить всех игроков или захватить Город (зайти на один из гексов Города).

Условие победы команды игроков: победить Мантикору до того, как она достигнет



Города.

Мантикора имеет **20 очков жизни** при пробуждении.

Индивидуальный режим (каждый сам за себя): один из Игроков должен победить Мантикору - нанести последнее решающее повреждение. В этом режиме игроки могут сражаться друг против друга, соперничая за артефакты и оружие. В последнем случае можно забирать артефакты у побежденного соперника, и вполне возможна ситуация, когда «в живых останется только один», и именно он и отправится в бой с Мантикорой.

Условие победы Манतिकоры: победить всех игроков или захватить Город (зайти на любой из гексов Города).

Условие победы игрока: победителем является один из Игроков - тот, кто нанесет Мантикоре последнее повреждение.

Мантикора имеет **10 очков жизни** при пробуждении.

В **обоих режимах** Мантикора **пробуждается**, когда **все** гексы дороги выложены на карту.

Способ усложнения игры: в игровом наборе есть 1 тайл с изображением Манतिकоры, для усложнения игры. Его можно положить рубашкой вверх к остальным тайлам дороги, после того, как игроки добыли заранее оговоренное число артефактов и оружия (например, три или иное количество на всех Игроков). В этом случае Мантикора проснется в тот момент, когда тайл с ее изображением будет открыт одним из Игроков.



ПОРЯДОК ИГРЫ

Игроки ходят по очереди. Игрок может выполнить в свой ход такие **действия**:

Не расходующие запас очков инициативы:

- прокладывать дорогу (строить);
- совершать ответную атаку;
- брать артефакты, оружие и заклинания из локаций на карте.

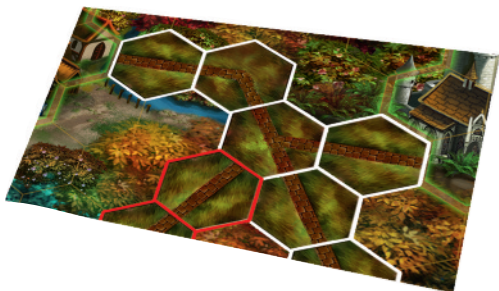
Расходующие очки инициативы:

- перемещаться по дороге;
- атаковать противника: другого игрока, монстра или Мантикору;
- восстанавливать жизненные силы (лечить персонаж).

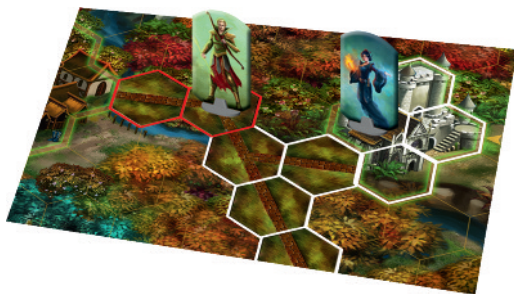
У каждого персонажа на карточке указан запас очков инициативы, который игрок расходует на игровые действия в течение одного своего хода. Действия (пункт 1 – 6) игрок может совершать в любой последовательности:

1. Строительство дороги. Строительство дороги начинается от Города, и не отнимает очков инициативы. Игрок тянет один тайл дороги и выкладывает его на любой свободный гекс, соседний с тем, на котором стоит его персонаж. Если персонаж находится в какой-либо локации – тайл с дорогой устанавливается на любой незанятый соседний с

локацией гекс. Проложить путь (выложить тайл дороги) в свой ход должен каждый игрок. Поэтому, если все соседние гексы рядом с ним или локацией, в которой он находится, заняты, тогда тайл дороги выкладывается на любой из свободных на расстоянии 2 гексов от персонажа (или локации с персонажем). В самой локации дорогу прокладывать не нужно.



Пример выложенной дороги: белым цветом выделены тайлы, выложенные правильно, а **красным** - выложенные **неправильно** (новый участок дороги не примыкает к существующему).



Пример перемещения: белым цветом выделены тайлы дороги и гексы игрового поля, по которым перемещаться можно, а **красным** - тайлы, по которым перемещаться **нельзя**.

2. Перемещение. Движение персонажа отнимает 1 очко инициативы за каждый гекс. Передвигаться по карте можно только на соседний гекс, в который ведет дорога, при этом дороги должны соединяться друг с другом. В локации можно двигаться в любом направлении, в том числе и по гексу с артефактами. Выходить из локации можно только по проложенной дороге (дорога должна иметь направление выхода из локации). В свой ход игрок может пройти любое количество гексов, на которое хватит очков инициативы. Двигаться через гекс, занятый другим игроком, монстром или Мантикорой нельзя. Противника можно атаковать или обойти по другой дороге. Перемещаться можно и по дорогам, проложенным другими игроками, и по тайлам дороги, которые игрок выложил на карту в этот ход.

3. Атака. Атаковать можно любого соперника (монстра, Мантикору или другого игрока в варианте индивидуальной игры «каждый сам за себя»), при этом он должен находиться на соседнем гексе, на который возможно пройти по дороге.

Каждая атака отнимает у атакующего игрока 1 очко инициативы. Нападать на соперника можно любое количество раз, если хватает очков инициативы в этом ходу. Способ первой атаки в текущем ходу (магия, ближний бой или стрельба) выбирает атакующий игрок, в зависимости от характеристик своего персонажа.

Каждая **следующая** атака персонажа в этом ходу происходит с выбором вида атаки из стопки карточек случайного боя (тянем карточку и атакуем указанным в ней способом).

Таким образом, **атака** проходит так:

- нападающий определяет способ первой атаки по своему усмотрению;
- проводит атаку.

4. Ответная атака. Соперник отвечает на атаку, если по итогам нападения никто из участвующих сторон не погиб. На ответную атаку очки инициативы не расходуются ни

у одной из сторон. Вид ответной атаки соперника всегда определяется карточкой случайного боя, которую тянут из колоды.

Ответная атака проходит так:

- отвечающий на атаку выбирает ее вид из колоды карточек;
- проводит ответную атаку.

После выполнения действий, указанных в п.п. 3 и 4, игроки подсчитывают результаты (подробнее см. **Описание ведения боя**).

5. Восстановление жизненных сил (лечение). В свой ход игрок может восстановить 1 очко жизненной силы, используя для этого 2 очка инициативы. Он объявляет об этом другим игрокам и передвигает маркер по шкале жизни на карточке персонажа на единицу в сторону увеличения. Восстановить за 1 ход можно и большее количество очков жизненной энергии, если для этого у игрока хватает очков инициативы (соотношение: 2 очка инициативы = 1 очко жизненной энергии).

6. Усиление характеристик персонажа. Усилить характеристики возможно тремя способами:

- **взяв артефакт, оружие или заклинание в соответствующей локации на поле:** игрок не обязан заканчивать ход в локации, но должен зайти в нее (стать на любой из ее гексов), взять артефакт из стопки, поместить его на карточку своего персонажа и продолжить движение. Игроку, который первым зашел в поселение, достанется любой артефакт на выбор из стопки, то есть первый игрок может заполучить самый «сильный» артефакт, с наибольшим значением. Запрещается брать 2 артефакта одного вида.

Действие амулета, оружия, щита и шлема в качестве улучшения характеристик игрока, продолжается всю игру.

Жетон заклинания можно использовать только **1 раз**: после проведения атаки с использованием заклинания, жетон заклинания снимается с карточки персонажа и выбывает из игры. После использования заклинания, игрок может вновь прийти в локацию за новым заклинанием «Ледяная глыба» или «Огненный шар».

- **победив монстра:** за каждого побежденного монстра игрок получает очки силы, которые может использовать по своему усмотрению, т.е. очками силы можно улучшить любую характеристику игрока по его выбору на 1 или 2, в зависимости от уровня убитого монстра.

Полученные очки силы и их распределение на карточке персонажа обозначаются жетонами для отметок, которые укладываются на пиктограмму соответствующей характеристики на карточке.

Игрок получает за **монстра 3-го уровня - одно** очко силы, за **мон-**



Пример размещения жетонов: усилены характеристики “Навык защиты” (+1) и “Навык атаки” (+1)

стра 4-го уровня - два очка силы. В случае получения двух очков силы, игрок может распределить их по одному очку на две разные характеристики.

- **победив другого игрока** (в *индивидуальном сценарии*): победивший игрок может заменить свои оружие и артефакты на более сильные (если такие имелись у бывшего игрока), при этом оставить у себя не более одного артефакта и оружия каждого вида. Все лишние артефакты выходят из игры. Очки силы и заклинания проигравшего игрока победителю не переходят.

Все перечисленные выше игровые действия (п.п. 1-6) игрок совершает в произвольном порядке, до тех пор, пока не использует все имеющиеся очки инициативы за ход или откажется от их использования. На начало следующего хода все неиспользованные очки инициативы сгорают и их опять у игрока то количество, которое указано на карте персонажа + приобретенные в игре, если он добыл соответствующий артефакт в поселении.

Действие артефакта, увеличивающего очки инициативы, начинается со следующего хода игрока.

ОПИСАНИЕ ПОРЯДКА БОЯ

Бой может проходить между игроком и:

- другим игроком;
- монстром;
- Манतिकорой.

Сражение проводится в 2 раунда: **нападение** и **ответная атака**.

Нападение – 1-й раунд боя. После выбора вида атаки, игроки бросают кубики и определяют результаты этого раунда (см. подробно по каждому виду атаки).

Ответная атака – обязательный 2 раунд боя, если никто из участвующих сторон не погиб во время нападения. Во время **ответной атаки** стороны меняются, нападавшая сторона становится защищающейся, а другая сторона выступает в роли атакующей.

После выбора вида атаки, игроки бросают кубики и определяют результаты 2 раунда боя.

Атакующий изначально игрок может провести еще одну или несколько атак (каждая из 2 раундов), если у него есть неиспользованные очки инициативы.

Итак, игрок принял решение вступить в бой, и определил вид атаки, который будет использовать.

В игре применяются три вида атаки:

Магия



Ближний бой



Стрельба



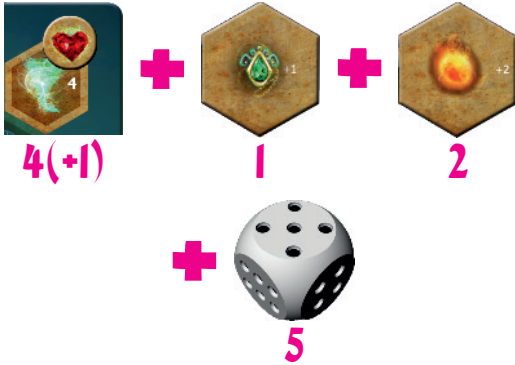
Магия



Чтобы определить итог раунда, игроки считают свои очки. Сравниваются *Силы магии* атакующей и защищающейся сторон, разница этих очков определяет *урон*.

Сила магии атакующей стороны

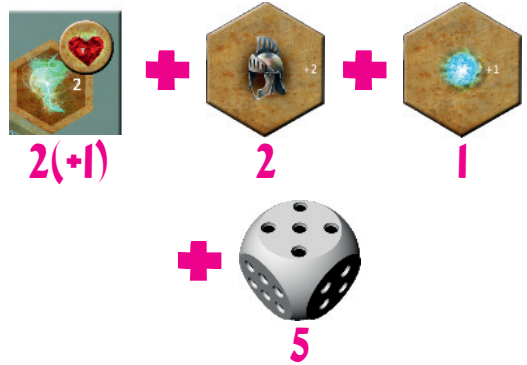
Собственные *магические способности персонажа* (с учётом дополнительных *очков силы*, если они есть) + Сила магического *амулета* (при его наличии) + Сила используемых *заклинаний* (при их наличии) + Количество очков на *кубике*.



= 13

Сила магии защищающейся стороны

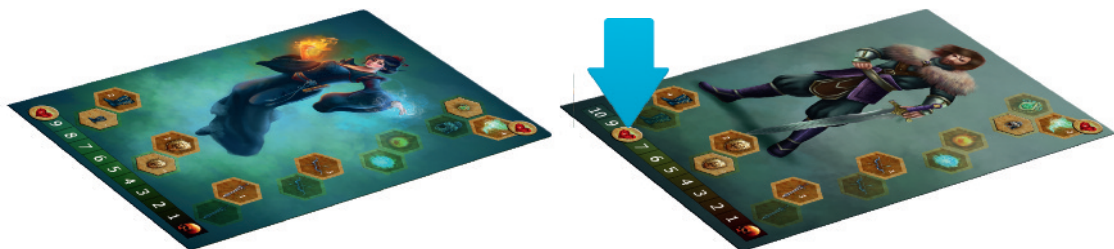
Собственные *магические способности персонажа* (с учётом дополнительных *очков силы*, если они есть) + Сила магического *шлема* (при его наличии) + Сила используемых *заклинаний* (при их наличии) + Количество очков на *кубике*.



= 11

Урон получает сторона, суммарная *Сила магии* которой оказалась меньше. Игрок, который проиграл раунд, перемещает отметку на шкале жизни в карточке своего персонажа

в сторону уменьшения на количество позиций, равное полученному урону.



Использование заклинаний

Нападающий игрок вправе решать, использовать ли ему в конкретном магическом поединке заклинания, или оставить для следующего боя, но это решение он принимает до начала поединка (до броска кубика одной из сторон). Заклинания могут использоваться только один раз, после этого они выходят из игры, в то время как магический шлем и магический амулет действуют постоянно, на протяжении всей игры.

Защищающийся игрок может использовать заклинание при защите от магической атаки, только если атакующая сторона использует заклинания с противоположной магией (например, нападающий применяет «Огненный шар», тогда защищающийся может использовать «Ледяную глыбу» и наоборот).

Ближний бой



У защищающегося игрока в ближнем бою есть выбор: **принять бой** (обе стороны могут получить повреждения) или **защититься** (атакующая сторона повреждений не получит).

Монстры и Мантикора более агрессивны, они всегда **принимают бой**.

Если **бой принят** (обе стороны могут получить повреждения):

**Сила атаки нападающего
в ближнем бою**

Собственный **навык атаки персонажа** (с учётом дополнительных **очков силы**, если они есть) + Сила **меча** (при его наличии) + Количество очков на **кубике**.

**Сила атаки защищающегося
в ближнем бою**

Собственный **навык атаки персонажа** (с учётом дополнительных **очков силы**, если они есть) + Сила **меча** (при его наличии) + Количество очков на **кубике**.

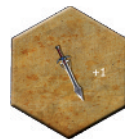


3(+1)

3

5

= 12



1(+1)

1

5

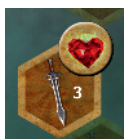
= 8

Урон получает сторона, суммарные **Силы атаки** которой оказались меньше. Игрок, проигравший бой, перемещает отметку на шкале жизни в карточке своего персонажа в сторону уменьшения на количество позиций, равное полученному урону. Уроном является **разница** между **Силой атаки** победившего и **Силой атаки** проигравшего игрока.

Если атакованный игрок только **защищается** (атакующая сторона повреждений не получит при любом исходе боя):

**Сила атаки нападающего
в ближнем бою**

Собственный **навык атаки персонажа** (с учётом дополнительных **очков силы**, если они есть) + Сила **меча** (при его наличии) + Количество очков на **кубике**.



3(+1)

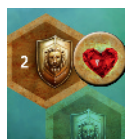
3

5

= 12

**Очки защиты
в ближнем бою**

Собственный **навык защиты персонажа** (с учётом дополнительных **очков силы**, если они есть) + Прочность **щита** (при его наличии) + Количество очков на **кубике**.



2(+1)

2

5

= 10

Сторона, которая защищается, получает повреждения только в случае, если **Сила атаки** окажется больше **Очков защиты**. **Положительная разница** между **Силой атаки** и **Очками защиты** является **уроном** защищаемому игроку. При получении урона защищающийся игрок перемещает отметку на шкале жизни в карточке своего персонажа в сторону уменьшения на количество позиций, равное полученному урону.

Стрельба



Сила атаки Стрелка

Собственный *навык стрельбы персонажа* (с учётом дополнительных *очков силы*, если они есть) + Сила *лука* (при его наличии) + Количество очков на *кубике*.



3

3

5

= 11

Очки защиты при стрельбе

Собственный *навык защиты персонажа* (с учётом дополнительных *очков силы*, если они есть) + Прочность *щита* (при его наличии) + Количество очков на *кубике*.



2(+1)

2

5

= 10

При *стрельбе* атакующая сторона не получает повреждений. Сторона, которая защищается, получает повреждения только в случае, если *Сила атаки* стрелка окажется больше *Очков защиты*. Тогда защищающийся игрок перемещает отметку на шкале жизни в карточке своего персонажа в сторону уменьшения на количество позиций, равное полученному *урону* (*положительная разница* между *Силой атаки* и *Очками защиты*).

Полная потеря жизненных сил

Если жизненные силы персонажа, в результате полученного *урана*, полностью исчерпались, наступает его смерть. В этом случае игрок, который играл таким персонажем, выбывает из игры, а фишка его персонажа убирается с игрового поля.



ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ МАНТИКОРЫ И МОНСТРОВ

Мантикора

Мантикора имеет **1 Очко инициативы** за ход, которое расходует на перемещение или атаку стоящего на пути Игрока.

В свой первый ход Мантикора «просыпается» (фишка Мантикоры помещается в пещеру). В следующий ход она начинает движение по огненному пути (обозначен стрелками на карте) к Городу до тех пор, пока огненный путь не пересечет дорогу, построенную игроками. Мантикора перемещается на дорогу с огненного пути в месте их пересечения, вне зависимости от того есть ли ответвление у дороги в этом направлении или нет. Далее в Город Мантикора движется по кратчайшему пути, используя дороги, построенные игроками.

Огненный путь



Если на гексе, на который надо перейти Мантикоре в этот ход, стоит один из игроков, то свое 1 Очко инициативы она расходует на одну атаку игрока. В этот ход Мантикора уже не движется к Городу. Самостоятельно атаковать игроков Мантикора может только один раз за ход, но отвечать на атаки может столько раз, сколько будет атакована игроками.

Вид атаки Мантикоры тянется из колоды карточек случайного боя. Монстры на дороге не являются препятствием для движения Мантикоры, она свободно проходит через гекс, в котором они есть, при этом монстр снимается с поля.

Все игровые действия за Мантикору выполняет тот игрок, который ее пробудил (или игрок, который первым выбыл из игры). Действия за Мантикору выполняются после того, как закончил ход Игрок, пробудивший ее.

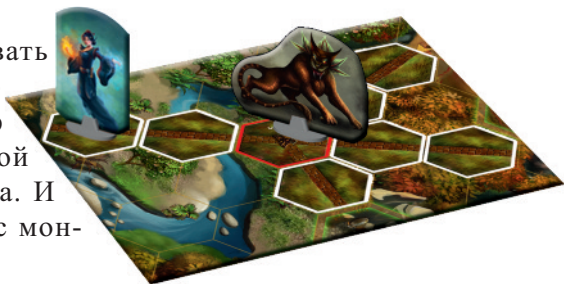
Монстры

Монстры появляются на карте при выкладывании тайлов дороги с их изображением. На этот тайл дороги выставляется фишка монстра соответствующего уровня (третьего или четвертого). Монстры не имеют очков инициативы, они не передвигаются и не нападают на игроков. Они преграждают путь Игрокам и отвечают на их атаки, и от когтей монстра можно пасть в поединке.

Монстр 3-го уровня имеет все характеристики (магия, ближний бой,

стрельба, очки жизненной силы) равные 3 единицам, а монстр 4-го уровня имеет все характеристики равные 4 единицам.

Игрок в свой ход может атаковать монстра, но если он его не победит, полностью лишив жизни в этот ход, монстр восстанавливает все очки жизненной силы, независимо от полученного урона. И в следующий ход надо начинать битву с монстром с начала.



**Каким будет продолжение древней легенды?
Начните игру, и дайте ответ!**



Авторы игры:

А.Тихенко

В.Тихенко

Р.Олейников

Т.Олейников

Игра рассчитана на 1-4 игрока, возраст - 6-99 лет

Время игры - 25-45 минут

www.bombatgame.com

© 2014 ООО “Бомбат Гейм”

Все права защищены

ЛЕГЕНДА

«Стародавній ліс, що нескінченним зеленим килимом простягнувся за обрій. Під захистом його дерев тисячі років тому працьовиті народи створили величне Місто. Колись багатство і слава того Міста були недосяжні для сусідів, а його пишність засліплювала усіх, хто приходив туди. Але так було давно, і лише у найдавніших легендах збереглися згадки про ті часи... А потім Місто спіткало лихо.

Мантикора... Безжальна потвора, що розточує вогонь і отруту, та володіє безмежною магичною силою, спопелила і саме Місто, і все навколо, знищила мешканців і захопила їхні скарби. З кожним днем Мантикора летіла далі й далі, і нові й нові мешканці Лісу ставали її жертвами. Могутні герої з різних кінців лісового світу намагалися впоратися із монстром - і усі вони стали лише жменьками безіменного попелу, на якій перетворило їх жахливе полум'я Мантикори.

Але настав день, коли біля печери Мантикори з'явився Маг. Невідомо, звідки прийшов він, до якого народу належав, і навіть ім'я його не зберегли лісові легенди, але весь Ліс дізнався про його битву з чудовиськом, адже від зіткнення велетенських магичних сил, що вивільнили супротивники, здавалося, палали самі небеса. Однак і всієї магії героя виявилось недостатньо для повної перемоги - скорпіонове жало Мантикори завдало йому смертельної рани. І все ж сил вмираючого Мага вистачило, щоб занурити монстра в довгий сон, який майже не відрізнити від смерті.

На довгий час Ліс звільнився від чудовиська. З тих пір пройшли століття. На місці спаленого Міста з'явилося нове, хоча воно так і не змогло відродити колишню славу свого попередника - адже породжені магією сплячої Мантикори монстри з'являються в його околицях, і дорога до міста залишається небезпечною і для поодиноких мандрівників, і навіть для великих караванів. І все ж люди та інші народи живуть тут - адже це їхня Батьківщина, їх спільна домівка.

Та з кожним роком накладені на монстра чари стають слабшими. І прийде той день, коли впадуть магичні кайдани, Мантикора отямиться від тисячолітнього сну - і над завмерлим від жаху Лісом знову пролунає громовий рев чудовиська".

Так розповідає легенда .



ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Для гри Вам знадобляться:

фішки і картки персонажів та монстрів



Воїни



Гноми



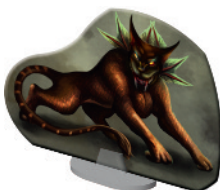
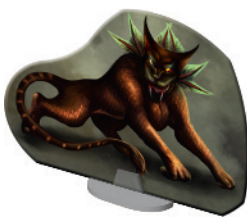
Маги



Ельфи



Мантикора та монстри



Картки

тайли дороги (переміщення)



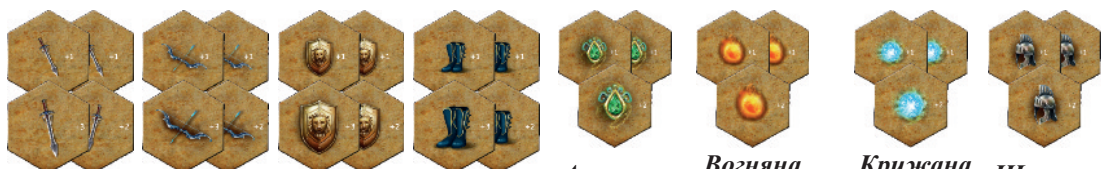
Вільний шлях

Поява монстрів



Поява Мантикори

жетони зброї, заклять та артефактів



Мечи

Луки

Щити

Чоботи

Амулети

Вогняна куля (закляття)

Крижана брила (закляття)

Шоломи

жетони для відміток, кубик та картки випадкового бою



Жетон
для
відміток



Кубик



Ближній бій



Стрільба



Магія

Перед першою грою акуратно витісніть компоненти з картонних аркушів. Ігрове поле покладіть у центрі столу, а компоненти на столі поруч з ним.

1. Кожен гравець зможе зіграти роль одного з героїв у захоплюючій пригоді. До початку гри гравці визначають черговість ходу і вибирають персонажів. Черговість ходу і вибір персонажа можуть визначатися за домовленістю гравців або кидком кубика: гравець, який викинув найбільше очок, ходить і вибирає персонажа першим тощо. Учасники гри, що викинули однакову кількість очок, розіграють між собою черговість ходу повторним кидком кубика.

Обравши собі героя чи героїню, Гравець бере відповідну картку персонажа і його ігрову фішку, яку він вставляє у підставку. Фішки монстрів і Мантикори до початку гри також вставляються у підставки і розташовуються поруч з ігровим полем.



На початку гри кожен гравець на картці з характеристиками свого персонажа встановлює фішку для відміток на шкалі життя на максимум (10 очок).

Місця для предметів: у ході гри герої здобувають магичні артефакти і зброю, що розміщуються у відповідних місцях на картці.

Навичка захисту: здібності персонажу до захисту від атак супротивника у ближньому бою і при стрільбі (очки захисту).

Ініціатива: очки ініціативи, що використовуються для виконання ігрових дій.

Шкала життя: жетоном для відміток на цій шкалі позначається рівень життєвих сил персонажу.



Магічні здібності: рівень володіння магією (очки магичної атаки та захисту).

Місця для заклять: слугують для розміщення заклять «Вогняна куля» і «Крижана брила».

Навичка стрільби: сила атаки при стрільбі (очки атаки).

Навичка атаки: сила атаки у ближньому бою (очки атаки).

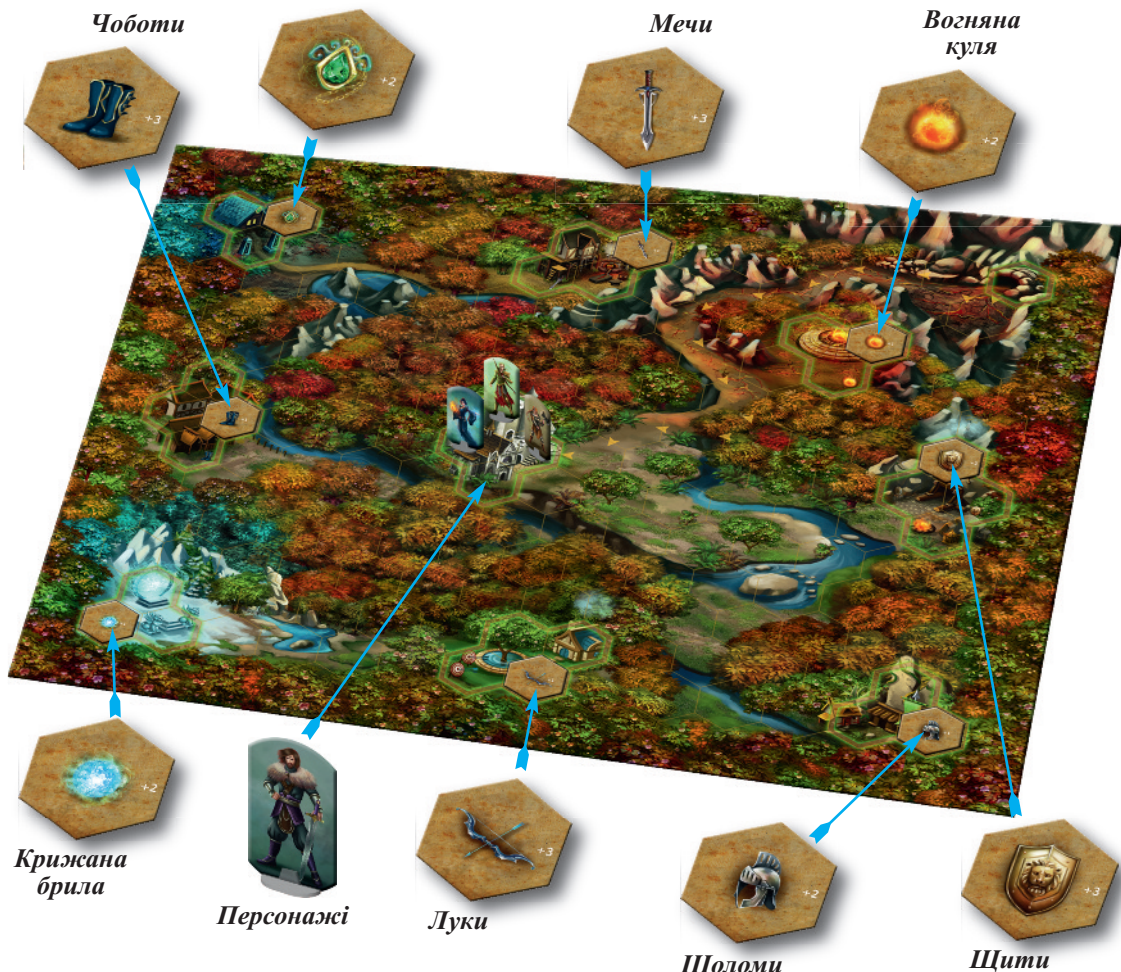
2. Гравці ставлять ігрові фішки з обраними персонажами на ігрове поле в локації "Місто" (в одному гексі може бути встановлена тільки одна фішка). Жетони артефактів, зброї і заклять викладаються на ігрове поле у відповідні локації: у ковальню - мечі, в ельфійську майстерню - луки, у майстерню гнома - щити, у шевську майстерню - чоботи, у хатинку відьми - амулети, у хатинку друїда - шоломи, у крижану вежу - закляття «Крижана брила», на вогняну землю - закляття «Вогняна куля».

Амулети

Чоботи

Мечі

Вогняна куля



Крижана брила

Персонажі

Луки

Шоломи

Щити

Для зручності у кожній з цих локацій є гекс з зображенням артефакту у куточку, у нього і складаються стопкою всі артефакти одного виду. Скільки гравців бере участь у грі, така кількість артефактів одного виду і викладається на поле: 2 гравця – відповідно, викладаємо 2 меча тощо. Зверху завжди викладається артефакт, який має максимальне значення (+3 очки) поліпшення характеристик і далі вниз у бік зменшення.

Виняток: закляття «Крижана брила» і «Вогняна куля» викладаються всі, стопкою по 3 жетони в локацію, навіть якщо грає 1 гравець.



3. Картки випадкового бою перемішуються і складаються стопкою на столі у закриті.

4. Всі тайли із зображенням дороги викладаються на столі у закриті. Тайл із зображенням Мантикори відкладається в сторону.

СУПНІСТЬ ГРИ

У грі беруть участь **від 1 до 4 гравців**.

Пригоди гравців у лісовому світі починаються з Міста, яке невдовзі може зазнати навали Мантикори, що прокидається після тисячолітнього сну. Насамперед Гравцям треба знайти шлях у покинуті стародавні майстерні та місця сили, розташовані навколо Міста - там вони зможуть надбати зброю і артефакти, які підсилюють певні характеристики персонажів. Пошук шляху до таких місць відбувається через викладання тайлів із зображенням дороги, на ігрове поле. Кожен із Гравців прокладає дорогу самостійно, але може і користуватися для пересування дорогою, прокладеною іншим Гравцем. На деяких тайла присутні позначки монстрів - якщо гравець виклав такий тайл, то на дорозі розміщується фішка монстра. Монстра можна спробувати обійти, але можна і битися з ним.

Після вичерпання всіх тайлів, прокидається Мантикора, яка починає рух у бік Міста. Якщо Мантикора досягне Міста - всі гравці програли, тому завданням Гравців є здобути перемогу над Мантикорою до її приходу у Місто.

Битва як з монстрами, так і з Мантикорою розігрується кидком кубика. Однак додатково у грі присутні картки випадкового бою, які визначають, який саме вид атаки (магічна, ближній бій, стрільба) використовується в даному раунді бою (докладніше див "Проведення бою"). Картка розкривається в сліпу, і може принести як приємний сюрприз (випаде атака по параметру, найбільш розвиненому у персонажа), так і не приємний. Це стимулює Гравців покращувати різні здібності свого персонажа.

МЕТА ГРИ

Гра має два режими:

Кооперативний режим: всім гравцям спільно треба відвернути вторгнення Мантикори до Міста, і перемогти її. Гравці не б'ються один з одним і разом діють проти темних сил і їхнього ватажка. Переможцем буде або Мантикора, або команда гравців.

Умова перемоги Мантикори: перемогти всіх гравців або захопити Місто (зайти на один з гексів Міста).

Умова перемоги команди гравців: перемогти Мантикору до того, як вона досягне Міста.

Мантикора має **20 очок життя**, коли прокинеться.

Індивідуальний режим (кожен сам за себе): один із Гравців повинен перемогти Мантикору - нанести останнє вирішальне ушкодження. У цьому режимі гравці можуть битися один проти одного, змагаючись за артефакти і зброю. В останньому випадку можна





забирати артефакти у переможеного суперника, і цілком можлива ситуація, коли «живим залишиться лише один», і саме він і вирушить на бій із Манतिकорою.

Умова перемоги Манतिकори: перемогти усіх гравців або захопити Місто (зайти на будь-який з гексів Міста).

Умова перемоги гравця: переможцем є один із Гравців - той, хто завдасть Мантикора останнє смертельне ушкодження.

Мантикора має **10 очок життя**, коли прокинеться.

В **обох режимах** Мантикора **прокидається**, коли **усі** гекси дороги викладені на карту.

Спосіб ускладнення гри: в ігровому наборі є 1 тайл із зображенням Манतिकори, для ускладнення гри. Його можна покласти у закриту до решти тайлів дороги, після того, як гравці здобули заздалегідь обумовлену кількість артефактів і зброї (наприклад, три або інша кількість на всіх Гравців). У цьому випадку Мантикора прокинеться в той момент, коли тайл з її зображенням буде відкритий одним із Гравців.



ПОРЯДОК ГРИ

Гравці ходять по черзі. Гравець може виконати в свій хід такі дії:

Що не потребують очок ініціативи:

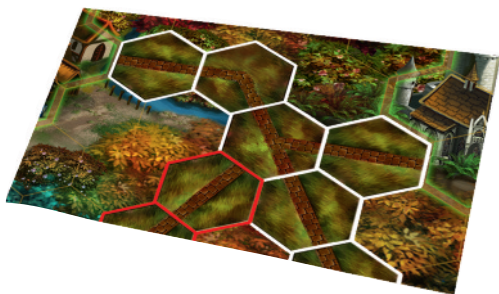
- прокладати дорогу (будувати);
- здійснювати атаку у відповідь;
- брати артефакти, зброю і закляття з локацій на карті.

Що потребують очок ініціативи:

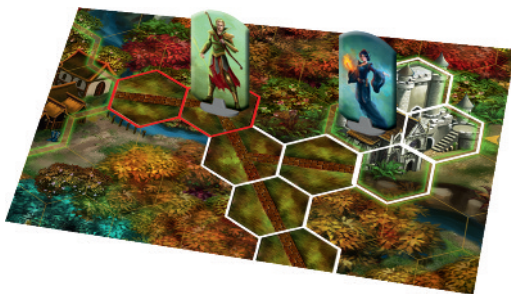
- пересуватися дорогою;
- атакувати супротивника: іншого гравця, монстра або Мантикору;
- відновлювати життєві сили (лікувати персонажа).

У кожного персонажа на картці зазначений запас очок ініціативи, який гравець витрачає на ігрові дії протягом одного свого ходу. Дії (пункт 1 - 6) гравець може вчиняти у будь-якій послідовності:

1. Будівництво дороги. Будівництво дороги починається від Міста, і не потребує очок ініціативи. Гравець тягне один тайл дороги, і викладає його на будь-який вільний гекс, що межує з тим, на якому стоїть його персонаж. Якщо персонаж знаходиться в якій-небудь локації - тайл з дорогою встановлюється на будь-який незайнятий гекс, що межує з цією локацією. Прокласти шлях (викласти тайл дороги) в свій хід повинен кожен гравець. Тому, якщо всі сусідні гекси поруч з ним, або локацією, в якій він знаходиться, зайняті, тоді тайл дороги викладається на будь-який з вільних гексів на відстані 2 гексів від персонажа (або локації з персонажем). У самій локації дорогу прокладати не потрібно.



Приклад викладеного шляху: білим кольором позначені тайли, що викладені правильно, а червоним – що викладені *неправильно* (нова ділянка шляху не примикає до вже існуючої дороги).



Приклад пересування: білим кольором позначені тайли і гекси ігрового поля, по яких пересуватися можна, а червоним – тайли, по яких пересуватися *заборонено*.

2. Пересування. Рух персонажа віднімає 1 очко ініціативи за кожен гекс. Пересуватися по карті можна тільки на сусідній гекс, в який веде дорога, при цьому дороги повинні з'єднуватися одна з одною. У локації можна рухатися в будь-якому напрямку, у тому числі і по гексу з артефактами. Виходити з локації можна тільки по прокладеній дорозі (дорога повинна мати напрямок виходу з локації). У свій хід гравець може пройти будь-яку кількість гексів, на яку вистачить очок ініціативи. Рухатися через гекс, зайнятий іншим гравцем, монстром або Манतिकорою не можна. Супротивника можна атакувати або обійти іншою дорогою. Переміщатися можна і по дорогах, що прокладені іншими гравцями, і по тайлах дороги, які гравець виклав на карту в цей хід.

3. Атака. Атакувати можна будь-якого суперника (монстра, Манतिकору або іншого гравця у варіанті індивідуальної гри «кожен сам за себе»), при цьому він повинен знаходитися на сусідньому гексі, на який можливо пройти по дорозі.

Кожна атака віднімає у гравця, що атакує, 1 очко ініціативи. Нападати на суперника можна будь-яку кількість разів, якщо вистачає очок ініціативи в цьому ході. Спосіб першої атаки і поточному ході (магія, ближній бій або стрільба) вибирає гравець, що атакує, залежно від характеристик свого персонажа.

Кожна **наступна** атака персонажа у цьому ході відбувається з вибором виду атаки з колоди карток випадкового бою (тягнемо картку всліпу, і атакуємо зазначеним у ній способом).

Таким чином, **атака** проходить так:

- нападник визначає спосіб першої атаки на свій розсуд;
- проводить атаку.

4. Атака у відповідь. Суперник відповідає на атаку, якщо за підсумками нападу ніхто з учасників бою не загинув. На атаку у відповідь очки ініціативи не витрачаються ні у одній зі сторін. Вид атаки у відповідь завжди визначається картою випадкового бою, яку тягнуть з колоди.

Атака у відповідь проходить так:

- гравець, що здійснив атаку у відповідь, вибирає її вид з колоди карток ви-

падкового бою;

- проводить атаку у відповідь.

Після виконання дій, зазначених у п.п. 3 і 4, гравці підраховують результати (докладніше див. **Опис ведення бою**).

5. Відновлення життєвих сил (лікування). У свій хід гравець може відновити 1 очко життєвої сили, використовуючи для цього 2 очки ініціативи. Він оголошує про це іншим гравцям і пересуває маркер на шкалі життя на картці персонажа на одиницю у бік збільшення. Відновити за 1 хід можна і більшу кількість очок життєвої енергії, якщо для цього у гравця вистачає очок ініціативи (співвідношення: 2 очки ініціативи = 1 очко життєвої енергії).

6. Посилення характеристик персонажа. Посилити характеристики можливо трьома способами:

- **взявши артефакт, зброю або закляття у відповідній локації на полі:** гравець не зобов'язаний закінчувати хід в локації, але повинен зайти до неї (стати на будь-який з її гексів), взяти артефакт зі стопки, розмістити його на картці свого персонажа і продовжити рух. Гравцеві, який першим зайшов у поселення, дістанеться будь-який артефакт на вибір зі стопки, тобто перший гравець може здобути самий «потужний» артефакт, з найбільшим значенням. Забороняється брати 2 артефакту одного виду.

Дія амулету, зброї, щита і шолома в якості поліпшення характеристик гравця триває усю гру.

Жетон закляття можна використовувати тільки **1 раз**: після проведення атаки з використанням закляття, жетон закляття знімається з картки персонажа і вибуває з гри. Після використання закляття гравець може знову прийти до локації за новим закляттям «Крижана брила» або «Вогняна куля».

- **перемігши монстра:** за кожного переможеного монстра гравець отримує очки сили, які може використовувати на свій розсуд, тобто очками сили можна поліпшити будь-яку характеристику гравця за його вибором на 1 або 2, у залежності від рівня вбитого монстра.

Отримані очки сили і їх розподіл на картці персонажа позначаються жетонами для відміток, які викладаються на піктограму відповідної характеристики на картці.

Гравець отримує за **монстра 3-го рівня** - одне очко сили, за **монстра 4-го рівня** - два очки сили. У разі отримання двох очок сили гравець може розподілити їх по одному очку на дві різні характеристики.



Приклад розташування жетонів: посилені характеристики «Навичка захисту» (+1) та «Навичка атаки» (+2)

- **перемігши іншого гравця (в індивідуальному сценарії):** гравець-переможець може замінити свої зброю і артефакти на сильніші (якщо такі були у гравця, що програв), при цьому залишити у себе не більше одного артефакту і зброї кожного виду. Всі зайві артефакти виходять з гри. Очки сили і закляття гравця, що програв, гравцю-переможецю не переходять.

Всі перераховані вище ігрові дії (п.п. 1-6) гравець здійснює в довільному порядку, до тих пір, поки не використає всі наявні очки ініціативи за хід, або відмовиться від їх використання. На початку наступного ходу всі невикористані очки ініціативи згорять і у гравця їх знову буде стільки, скільки зазначено на картці персонажу + отримані у грі, якщо гравець здобув відповідний артефакт у поселенні.

Дія артефакту, що збільшує очки ініціативи, починається з наступного ходу гравця.

ОПИС ВЕДЕННЯ БОЮ

Бій може проходити між гравцем і:

- іншим гравцем;
- монстром;
- Мантикорою.

Бій проводиться у 2 раунді: **напад (атака)** і **атака у відповідь**.

Напад (атака) - 1-й раунд бою. Після вибору виду атаки, гравці кидають кубики і визначають результати цього раунду (див. докладно по кожному виду атаки).

Атака у відповідь - обов'язковий 2-й раунд бою, який проводиться за умови, що ніхто з персонажів, які беруть участь у бою, не загинув. Під час атаки у відповідь сторони міняються місцями - сторона, що атакувала, захищається, а інша сторона її атакує.

Після вибору виду атаки, гравці кидають кубики і визначають результати 2-го раунду бою.

Гравець, що почав бій (атакував першим) може провести ще одну, або декілька атак (кожна у 2-а раунди), якщо у нього є невикористані очки ініціативи.

Отже, гравець прийняв рішення вступити в бій, і визначив вид атаки, що застосує.

У грі наявні три види атаки:

Магія



Ближній бій



Стрільба



Магія



Щоб визначити підсумок раунду, гравці підсумовують свої очки. Порівнюються **Сили магії** сторін, що атакують та захищаються, і різниця цих очків визначає **ушкодження**.

Сила магії сторони, що атакує

Власні **магічні здібності персонажу** (з урахуванням додаткових **очок сили**, якщо вони є) + Сила магічного **амулету** (за наявності) + Сила **заклять**, що використовуються (за наявності) + Кількість очок на **кубику**.



$$\begin{array}{c} \begin{array}{ccc} \begin{array}{c} \text{Heart icon} \\ 4 \end{array} & + & \begin{array}{c} \text{Green gem icon} \\ 1 \end{array} & + & \begin{array}{c} \text{Fire icon} \\ +2 \\ 2 \end{array} \\ 4(+1) & & 1 & & 2 \\ & + & \begin{array}{c} \text{Die icon} \\ 5 \end{array} & & \\ \hline & = & 13 & & \end{array}$$

Сила магії сторони, що захищається

Власні **магічні здібності персонажу** (з урахуванням додаткових **очок сили**, якщо вони є) + Сила магічного **шолому** (за наявності) + Сила **заклять**, що використовуються (за наявності) + Кількість очок на **кубику**.



$$\begin{array}{c} \begin{array}{ccc} \begin{array}{c} \text{Heart icon} \\ 2 \end{array} & + & \begin{array}{c} \text{Shield icon} \\ +2 \\ 2 \end{array} & + & \begin{array}{c} \text{Blue gem icon} \\ +1 \\ 1 \end{array} \\ 2(+1) & & 2 & & 1 \\ & + & \begin{array}{c} \text{Die icon} \\ 5 \end{array} & & \\ \hline & = & 11 & & \end{array}$$

Ушкодження отримує сторона, сумарна **Сила магії** якій виявилась меншою. Гравець, що програв раунд, переміщує позначку на шкалі життя на картці свого персонажу у

бік зменшення на кількість позицій, яка дорівнює отриманим ушкодженням.



Використання заклять

Гравець-нападник має право вирішувати, чи використовувати йому в конкретному магічному поєдинку закляття, чи зберегти їх до наступного бою, але це рішення він приймає до початку поєдинку (до кидка кубика однієї зі сторін). Закляття можуть використовуватися тільки один раз, після чого вони виходять з гри, в той час як магічний шолом і магічний амулет діють постійно, протягом всієї гри.

Гравець, що захищається, може використовувати закляття при захисті від магічної атаки, тільки якщо сторона-нападник використовує закляття з протилежного магією (наприклад, нападник застосовує закляття «Вогняна куля», тоді гравець, що захищається, може використовувати «Крижану брилу» і навпаки).

Ближній бій



Гравець, що захищається, при ближньому бої може зробити вибір: *прийняти бій* (обидві сторони можуть отримати **ушкодження**), або *стати у захист* (нападник **ушкоджень** не отримає).

Монстри і Мантикора більш агресивні, вони завжди *приймають бій*.

Якщо бій *прийнятний* (обидві сторони можуть отримати **ушкодження**):

**Сила атаки нападника
у ближньому бою**

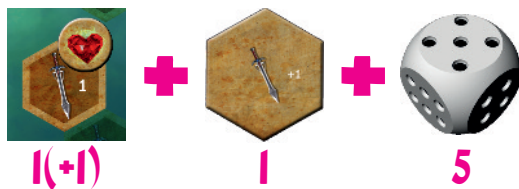
Власна *навичка атаки персонажу* (з урахуванням додаткових *очок сили*, якщо вони є) + Сила *меча* (за наявності) + Кількість очок на *кубику*.

**Сила атаки захисника
у ближньому бою**

Власна *навичка атаки персонажу* (з урахуванням додаткових *очок сили*, якщо вони є) + Сила *меча* (за наявності) + Кількість очок на *кубику*.



$$= 12$$



$$= 8$$

Ушкодження отримує сторона, сумарні *Сили атаки* якої виявилися меншими. Гравець, що програв раунд, переміщує позначку на шкалі життя на картці свого персонажу у бік зменшення на кількість позицій, яка дорівнює отриманим **ушкодженням**. **Ушкодженням** є *різниця* між *Силою атаки* переможця, і *Силою атаки* переможеного.

Якщо гравець, якого атакували, *став у захист* (нападник **ушкоджень** не отримує при будь-якому результаті бою):

**Сила атаки нападника
у ближньому бою**

Власна *навичка атаки персонажу* (з урахуванням додаткових *очок сили*, якщо вони є) + Сила *меча* (за наявності) + Кількість очок на *кубіку*.



$$= 12$$

**Очки захисту
у ближньому бою**

Власна *навичка захисту персонажу* (з урахуванням додаткових *очок сили*, якщо вони є) + Міцність *щита* (за наявності) + Кількість очок на *кубіку*.



$$= 10$$

Сторона, що захищається, отримує ушкодження тільки у випадку, якщо *Сила атаки* виявиться більшою *Очок захисту*. *Позитивна різниця* між *Силою атаки* і *Очками захисту* є **ушкодженням** для гравця, що захищався. При отриманні **ушкоджень** гравець переміщує позначку на шкалі життя у картці свого персонажу у бік зменшення на кількість позицій, що дорівнює отриманим **ушкодженням**.

Стрільба



Сила атаки Стрільця

Власна *навичка стрільби персонажу* (з урахуванням додаткових *очок сили*, якщо вони є) + Сила *луку* (за наявності) + Кількість очок на *кубику*.



3

3

5

= 11

Очки захисту при стрільбі

Власна *навичка захисту персонажу* (з урахуванням додаткових *очок сили*, якщо вони є) + Міцність *щита* (за наявності) + Кількість очок на *кубику*.



2(+1)

2

5

= 10

При *стрільбі* сторона, що атакує, не отримує *ушкоджень*. Сторона, яка захищається, отримує *ушкодження* тільки у випадку, якщо *Сила атаки* стрілка виявиться більшою за *Очки захисту* атакованого гравця. Тоді гравець, що захищається, переміщує позначку на шкалі життя у картці свого персонажа у бік зменшення на кількість позицій, яка дорівнює отриманим *ушкодженням* (*позитивна різниця* між *Силою атаки* і *Очками захисту*).

Повна втрата життєвих сил

Якщо *життєві сили персонажа*, внаслідок отриманих *ушкоджень*, повністю виснажилися - настає його смерть. У цьому випадку гравець, що грав таким персонажем, вибуває з гри, а фішка його персонажа прибирається з ігрового поля.



ІГРОВІ ДІЇ МАНТИКОРИ ПІЯ МОНСТРІВ

Мантикора

Мантикора має **1 Очко ініціативи** на хід, яке витрачає на пересування, або на атаку гравця, що стоїть на її шляху.

У свій перший хід Мантикора «прокидається» (фішка Мантикори розміщується у локації з печерою). У наступний хід вона починає рух вогненним шляхом (позначений стрілками на ігровому полі)

до бік Міста, і пересувається цим шляхом (по одному гексу за хід) доти, доки вогненний шлях не перетне дорогу, побудовану гравцями. Мантикора переміщується на дорогу з вогняного шляху в місці їх перетину, незалежно від того, чи є відгалуження дороги в цьому напрямку чи ні. Далі у Місто Мантикора прямує найкоротшим шляхом, використовуючи дороги, побудовані гравцями.

Якщо на гексі, на який треба перейти Мантикорі у цей хід, стоїть фішка персонажу одного з гравців, то своє 1 Очко ініціативи Мантикора витрачає на одну атаку гравця. У цей хід Мантикора вже не рухається до Міста. Самостійно атакувати гравців Мантикора може тільки один раз за хід, але відповідати на атаки може стільки разів, скільки буде атакована гравцями.

Вид атаки Мантикори тягнеться з колоди карток випадкового бою. Монстри на дорозі не є перешкодою для руху Мантикори, вона вільно проходить через гекс, на якому вони є, при цьому монстр прибирається з поля.

Всі ігрові дії за Мантикору виконує той гравець, який її пробудив (або гравець, який першим вибув з гри). Дії за Мантикору виконуються після того, як закінчив хід Гравець, що пробудив її.

Монстри

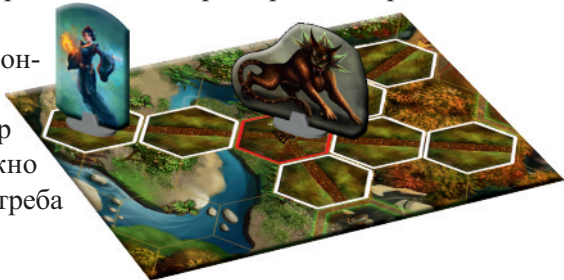
Монстри з'являються на полі при викладанні тайлів дороги з їх зображенням. На цей тайл дороги виставляється фішка монстра відповідного рівня (третього, або четвертого). Монстри не мають очок ініціативи, вони не пересуваються і не нападають на гравців. Вони заступають шлях Гравцям та відповідають на їхні атаки, і від пазурів монстра можна загинути.

Монстр 3-го рівня має всі характеристики (магія, ближній бій, стрільба, Очки жит-



тевої сили) рівні 3 одиницям, а монстр 4-го рівня має всі характеристики, рівні 4 одиницям.

Гравець в свій хід може атакувати монстра, але якщо він його не перемаже, повністю позбавивши життя в цей хід, монстр відновлює всі очки життєвої сили, незалежно від отриманих ушкоджень. І у наступний хід треба починати битву з монстром з початку.



Яким буде продовження давньої легенди?

Почніть гру, і дайте відповідь!



Автори гри:

О.Тихенко

В.Тихенко

Р.Олейніков

Т.Олейніков

Гра розрахована на 1-4 гравців, вік - 6-99 років

Час гри - 25-45 хвилин

www.bombatgame.com

(с) 2014 ТОВ "Бомбат Гейм"

Всі права захищені