

DICE FORGE

ПАМЯТКА ГЕРОЯ

Приветствуем тебя, смертный!

Истории о твоих героических подвигах достигли нашего божественного царства. В порыве невиданной щедрости мы решили дать тебе шанс стать полубогом и занять место среди нас. Но ты будешь не единственным претендентом на это место под солнцем. Мы проведем величайшее состязание и определим достойнейшего, а заодно и развлечемся — а то скука у нас тут смертная.

Приготовьтесь покинуть мир смертных — наш турнир пройдет на небесных островах. Каждый из нас создал по острову, и вы заметите, что у нас разные... вкусы.

Мы также дадим вам кубик. Этот артефакт наделит вас божественными благословениями, которые помогут собирать золото и другие подношения для нас. Если они нас устроят, мы поможем вам улучшить кубик, чтобы ваши дары впечатляли нас еще сильнее. Имейте в виду: мы предпочитаем щедрых смертных...

Помимо этого вы должны доказать нам свою ценность, совершая героические подвиги. Мы подготовили увлекательные и, конечно же, смертельные испытания — сможете ли вы их выдержать? Вы будете сталкиваться с ними, переходя по порталам, которые связывают острова. И да, вам еще надо будет заплатить за это.

В награду вы получите божественные реликвии и существ, которые будут вам полезны, если вы раздобудете их вовремя...

Для турнира всё готово. В конце этих правил вы найдёте памятку героя, положите её рядом с собой, она поможет разобраться с тем, что будет встречаться на вашем пути.

Но для начала ознакомьтесь с общими правилами турнира ниже.

Удачи — если вы всё ещё верите в неё! Мы же, Боги, держимся от кубиков подальше...

МОЛОТ КУЗНЕЦА

Переверните карту и присоедините её к своему планшету. Возьмите жетон молота и положите его стороной с «!» вверх на стартовое деление карты молота. С этого момента каждый раз, когда вы получаете любым способом, вы можете выбрать, куда его засчитывать. Часть или всё полученное вы можете потратить на продвижение по карте молота (1 = 1 деление на карте).

Если жетон молота доходит до финального деления, получите 10. Переверните жетон второй стороной и положите его обратно на стартовое деление карты. Если жетон снова доходит до финального деления, получите 15. После этого положите карту молота в стопку своих карт без постоянного эффекта, а жетон молота уберите в сброс.

Если вы берёте карту молота перед тем, как разыграна предыдущая:

- Временно положите её под ещё действующую карту;
- Когда вы провели жетон до финального деления дважды, уберите разыгранную карту, жетон снова переверните стороной с «!» вверх и выложите его на следующую карту.
- Используйте один жетон молота для разных карт.

СУНДУК КУЗНЕЦА

Возьмите тайл сундука и присоедините его к своему планшету — так вы увеличите резерв ресурсов.

БОЛЬШАЯ МЕДВЕДИЦА

Без мгновенного эффекта.

Эффект: Получите 3 каждый раз, когда:

- > вы **изгнали** героя;
- > вашего героя **изгнал** другой игрок.

УПРЯМЫЙ БОРОВ

Мгновенный эффект: Возьмите из коробки грань с упрямым боровом. Выберите игрока, которому вы отдадите эту грань.

Этот игрок обязан немедленно **поменять одну из граней** своих кубиков на грань с боровом (игрок сам решает, какую грань он хочет заменить). Грань с боровом нельзя убирать из кубика до конца игры.

Эффект: Получите 1, 1 или 3 каждый раз, когда:

> игрок применяет эффект грани с упрямым боровом.

Важно: эффект не получает штрафа от карты «Минотавр».

СЕРЕБРЯНАЯ ЛАНЬ

Без мгновенного эффекта.

Эффект: Получите **малое божественное благословение**.

САТИРЫ

Все игроки, кроме владельца карты, бросают свои кубики, кладут их обратно на свои планшеты, но не применяют их эффекты. Затем владелец карты выбирает 2 грани, выпавшие у соперников, и применяет их эффекты (как при получении божественного благословения).

СТАРЕЙШИНА

Без мгновенного эффекта.
Эффект: Вы можете потратить 3 на 4.

ДИКИЕ ДУХИ

Получите 3 и 3.

СОВА СТРАЖА

Получите эффект: 1, 1, или 1.

МИНОТАВР

Все игроки, кроме владельца карты, бросают свои кубики, кладут их обратно на свои планшеты и применяют их эффекты, но со следующими изменениями:

> Все грани, которые обычно дают ресурсы (включая), сейчас отбирают их.

> Грани небесного корабля не срабатывают.

Примечание 1: Если маркер в резерве ресурса достигает нуля (или изначально был на нуле), то штраф этого ресурса игнорируется.

Примечание 2: Если игрок может выбирать, какой из ресурсов потерять, он может минимизировать потери, выбрав ресурс, которого у него совсем немного или вообще нет.

КАРТА ОСТРОВОВ – ЭФФЕКТЫ КАРТ



НЕБЕСНЫЙ КОРАБЛЬ

Возьмите грань с из коробки и **поменяйте** на неё **одну из граней** своего кубика.

ЩИТ СТРАЖА

Возьмите грань с из коробки и **поменяйте** на неё **одну из граней** своего кубика.

ЭФФЕКТЫ КАРТ

МГНОВЕННЫЕ ЭФФЕКТЫ

Когда берёте карту:

- 1) Сразу примените её эффект.
- 2) Положите её лицевой стороной вниз к другим картам, если у неё нет постоянного эффекта.

ЭФФЕКТЫ УСИЛЕНИЯ

Когда берёте карту:

Положите её лицевой стороной вниз к другим картам с .

Постоянный эффект:

Применяйте  эффект карты во время этапа  своего хода.

ЦЕРБЕР



Возьмите одноразовый жетон цербера и положите его перед собой. После получения **божественного благословения**  или **малого божественного благословения** , вы можете сбросить этот жетон, чтобы применить эффекты выпавших граней ещё раз. После использования положите этот жетон лицевой стороной вниз рядом со стопками своих карт.
Примечание 1: Если грань предлагает ресурсы на выбор, во второй раз вы можете выбрать другой ресурс.
Примечание 2: Вы можете использовать не более одного жетона цербера зараз.

СМОТРЯЩИЙ



Получите 2 **божественных благословения** подряд.
Если на кубиках выпали  или , вы можете либо добавить их в резерв, либо за каждый  или  можете получить по .

ПАРМЩИК



Без эффекта, приносит только .

ШЛЕМ НЕВИДИМОСТИ



Возьмите грань с  из коробки и **поменяйте** на неё **одну из граней** своего кубика.

РАК



Получите 2 **божественных благословения**  подряд.

ГИДРА



Без эффекта, приносит только .

ГОРГОНА



Без эффекта, приносит только .

ЗЕРКАЛО БЕЗДНЫ



Возьмите грань с  из коробки и **поменяйте** на неё **одну из граней** своего кубика.

СФИНКС



Получите 4 **малых божественных благословения**  подряд (используйте один кубик для получения всех 4 благословлений).

ТИФОН



Получите по 1  за каждую **грань, которую вы заменили** с начала игры (ориентируйтесь на количество граней, лежащих перед вами).

ТРИТОН



Возьмите одноразовый жетон Тритона. Во время любого этапа своего хода вы можете сбросить жетон тритона и получить 2 , 2 , или 6 .
После использования положите этот жетон лицевой стороной вниз рядом со стопками своих карт.

ЦИКЛОП



Получите 4 **малых божественных благословения**  подряд (используйте один кубик для получения всех 4 благословлений).
Каждый раз, когда на кубике выпадает , вы можете либо добавить его в резерв, либо за каждое  получить по 1 .

АВТОМАТИЧЕСКИЕ ЭФФЕКТЫ

Когда берёте карту:

Положите её лицевой стороной вниз к другим картам с .

Постоянный эффект:

Применяйте  эффект каждый раз, когда выполняется условие на карте.

ПАМЯТКА

 Золото |  Осколки солнца |  Осколки луны  Очки славы

ХОД ИГРОКА



1 - Все игроки одновременно получают **божественное благословление**.

В случае конфликта эффектов некоторых граней кубиков разыгрывайте их в порядке очерёдности, начиная с игрока, который совершает ход в данный момент.

ПАМЯТКА

Золото | Осколки солнца | Осколки луны | Очки славы



2 - Игрок может активировать свои карты усиления по одному разу в любом порядке.



3 - Игрок может совершить **ОДНО** из двух основных действий:

- Поднести дары богам (взять грани из коробки).
- Совершить подвиг (взять карту с острова).

ПОЯСНЕНИЕ

+ : Ситуация, при которой эффект выпавшей грани объединяется с эффектом грани .
 : Ситуация, при которой эта грань выпадает во время **божественного благословления**.



4 - Игрок может потратить **2** , чтобы совершить дополнительное основное действие (один раз за ход).

ЭФФЕКТЫ БАЗОВЫХ ГРАНЕЙ

СТАНДАРТНЫЕ ГРАНИ



Получите **1|3|4|6**



Получите **1|2**



Получите **1|2**



Получите **2|3|4**

ГИБРИДНЫЕ ГРАНИ



Выберите или и получите **1** или **2** этих ресурса.



Получите **2** и **1**



Получите **1** и **1**



Получите **3** или **2**



Получите **1** , **1** , **1** и **1**



Получите **2** и **2**

ЭФФЕКТЫ ГРАНЕЙ, СООТВЕТСТВУЮЩИХ КАРТАМ

ЭФФЕКТЫ СПЕЦИАЛЬНЫХ ГРАНЕЙ



Эта грань не даёт ресурсов сама по себе, но увеличивает значение второй выпавшей грани втрое.

Примечание: когда эта грань выпадает с гранью, в которой нужно выбирать между несколькими ресурсами, сначала выберите ресурс, который хотите получить, а затем умножьте его количество на 3.

Пример:

+ = **3** или **3** или **3**

+ : Вы ничего не получаете.

: Вы ничего не получаете.



Копирует значение, выпавшее на кубике противника.



: Сначала выберите грань, которую будете копировать, а затем умножьте её значение на 3.

Пример:

+ = **6** или **6** или **6**

ЭФФЕКТЫ ГРАНЕЙ, СООТВЕТСТВУЮЩИХ ВСЕМ ОСТАЛЬНЫМ КАРТАМ

Вы можете купить грань на **2** дешевле и сразу **поменять** на неё **одну из граней** своего кубика.

Примечание: Если у двух и более игроков на кубиках выпала грань во время этапа «**Божественное благословление**», они разыгрывают их эффекты в порядке очерёдности — по часовой стрелке от игрока, совершающего ход в данный момент.

+ : Вы можете **купить грань** из коробки со скидкой **6** .

Каждая грань с соответствует карте. Если на кубике выпадает грань, то:

Эффект 1) Владелец кубика получает **1** или **1** .

Эффект 2) Владелец карты применяет эффект карты «Упрямый боров».

Частный случай: Если вы используете , чтобы скопировать эффект на кубике противника, получите **1** или **1** . Владелец карты применяет эффект карты «Упрямый боров».

Пример:
Эффект 1)

= **1** или **1**

Эффект 2)

= **1** или **1** или **3**

: владелец карты «Упрямый боров».

+ : Владелец кубика получает **(3** или **3**).

Владелец карты применяет эффект карты «Упрямый боров» трижды.



В игре 4 разных грани «Щит стража», по одной для каждого типа ресурса. На каждой грани 2 варианта **наград (А и Б)**.

«Щит стража» не всегда даёт игроку одинаковые ресурсы. Всё зависит от того, какой гранью выпал второй кубик:

> А — Если на втором кубике выпал ресурс, совпадающий с изображённым на грани «Щит стража» , получите **5** .

> Б — Если ресурс, выпавший на втором кубике, не совпадает с изображённым на грани «Щит стража» , получите указанный ресурс.

Пример:

А: + = **4** + **5**

Б: + = **1** + **3**

Примечание: когда эта грань выпадает с гранью, в которой нужно выбирать между несколькими ресурсами, сначала выберите ресурс, который хотите получить, затем определяйте награду за «Щит стража» .

Пример:

+

> А - Если игрок выбирает **1** : = **5**

> Б - Если игрок выбирает **1** or **1** : = **3**

+ : Умножьте награду Б на 3. Пример: + = **9** .

: Получите награду Б.