

AEON'S END



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчик

Кевин Райли

Развитие игры

Ник Литтл, Трэвис Р. Чэнс и Дженни Иглесиас

Иллюстрации

Gong Studios

Художественное руководство

Трэвис Р. Чэнс и Скотт Хартман

Редактор

Денис Паттерсон-Монро

Графический дизайн

Скотт Хартман, Дэниел Солис, Стефани Густафссон

Особая благодарность нашим вторым половинкам, которые дали нам так много и попросили взамен так мало, это: Кристен, Дженнифер К., Вайолет, Дженнифер У. и Денис. Мы также хотели бы поблагодарить Ричарда Хэма, Сень-Фуна Лима, Лэнса Микстера, Брента Пойиса, Кэса Грея, Мишу Лаврова и Тодда Сандерса, а ещё The Game Preserve и Game Time за то, что предоставили нам место, которое можно назвать домом.

Огромное спасибо всем замечательным людям, поддержавшим этот необычный проект! Без вас, ребята, ничего бы не вышло!

Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».

Редакция выражает благодарность Игорю Трескунову, Денису Карпенко, Александру Петрунину, Андрею Багрикову, Андрею Черепанову, Арине Павловой, Лайле Сатировой, Максиму Книшевицкому, Никите Баранову, Дарье Вахниной, Ксении Ивановой и Николаю Вусатюку за помощь в подготовке русского издания.

Чтобы посмотреть
краткие видеоправила,
пройдите по этой ссылке:

<https://youtu.be/KO9O9rO0nPk>



© 2021 Lone Oak Games. Oakland, CA 94610. Все права защищены.

Конец мира давно уже наступил. Остались только мы: Грейвхолд и — безымянные — существа, пытающиеся отнять то небольшое, что у нас ещё есть. Жизнь наших тел. Слабый блеск наших глаз. Уже несколько поколений мы скрываемся в древнем и жутком месте, истинное назначение которого забылось тысячи лет назад. Наш исход вновь наполнил его чертоги и жилища человеческими тенями. Здесь, в темноте, мы ищем путь обратно к свету.

Магам разломов понадобилась целая вечность, чтобы отточить своё тёмное искусство. Но теперь они готовы. Теперь они смертоносны. Разломы — каналы, через которые путешествуют безымянные, — стали нашим оружием. Маги разломов используют их мощь с отчаянной целью — выжить, вернуть Мир-Что-Был и защитить наш дом.

Нерва, выжившая из Грейвхолда

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Aeon's End — это кооперативная колоδοстроительная игра, в которой ваша колода никогда не перемешивается. Ваша цель — победить исчадие, пока оно не захватило ваш дом или не лишило игроков сил.

Каждый раунд игроки и исчадие делают ходы в случайном порядке. Игрок в свой ход произносит заклинания, приобретает новые самоцветы, реликвии и заклинания из запаса, настраивает и открывает разломы и пользуется своими уникальными способностями. Каждое из четырёх исчадий, которых вы встретите в этой игре, обладает уникальными свойствами и механиками, поэтому ведёт себя по-разному в свой ход, и вам придётся придумывать разные стратегии для победы над ним.

СОСТАВ ИГРЫ

Этот раздел ознакомит вас с компонентами игры и связанными с ними терминами. Пожалуйста, прочтите этот раздел, прежде чем перейти непосредственно к правилам.



30 жетонов жизней со значением 1,
10 жетонов жизней со значением 5:
используются для отслеживания
жизней игроков и приспешников



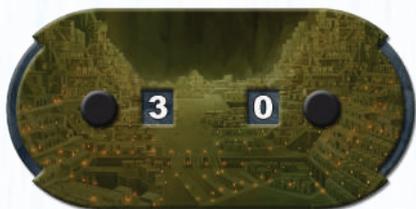
21 жетон энергии: используются
для активации способностей
игроков



10 жетонов сил:
используются с некоторыми
картами исчадия
для отслеживания числа ходов,
оставшихся до применения эффекта



15 жетонов ярости/скорлупников:
используются при игре
против Гневородья
или Панцирной Королевы



2 счётчика жизней:
используются для отслеживания жизней Грейвхолда и исчадия



4 жетона очерёдности игроков:
выкладываются на планшеты игроков
и используются вместе с картами очерёдности хода
для определения последовательности ходов



87 карт самоцветов



86 карт заклинаний

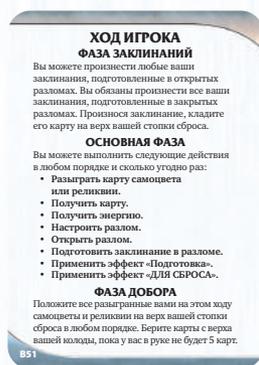


30 карт реликвий

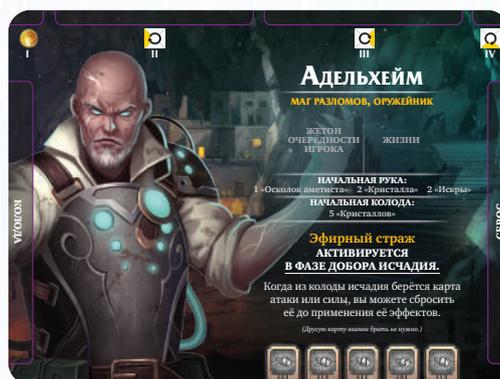


27 карт определения:
используются для выбора
доступных карт игроков

Карты игроков — самоцветы, заклинания и реликвии — используются для улучшения личной колоды



4 карты-памятки:
краткая справка по фазам хода



8 планшетов игроков:
используются для отслеживания
важной информации о каждом игроке



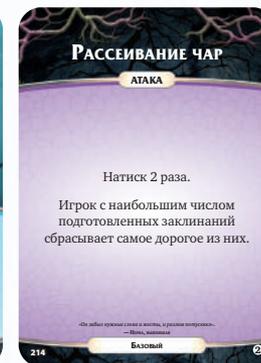
16 жетонов разломов:
используются игроками
для произнесения заклинаний



9 карт очерёдности хода:
используются для определения
порядка ходов в игре



4 планшета исчадий:
содержат особые правила
для каждого исчадия



75 карт исчадия:
используются исчадиями
против Грейвхолда и игроков

СТРУКТУРА КОМПОНЕНТОВ

ПЛАНШЕТЫ ИГРОКОВ

- Имя мага разломов.**
- Подготовка разломов.** Начальное положение ваших разломов. Не у всех игроков одинаковое число доступных разломов.
- Начальная рука.** Пять карт, которые вы возьмёте в руку в начале игры.
- Начальная колода.** Пять карт и порядок их размещения в вашей начальной колоде. Карты, указанные левее, кладутся на верх колоды.
- Очередность игрока.** Сюда выкладывается ваш жетон очередности игрока. Вместе с картой очередности хода он определяет, когда вы будете делать ход.
- Жизни.** Сюда выкладываются ваши жетоны жизней.
- Способность.** У каждого мага разломов есть уникальная способность. На планшете игрока описано, когда и как она применяется. Способность можно применить, только если все клетки, изображённые под ней, заполнены жетонами энергии. Если не сказано иное, способность можно применить в тот же ход, когда был получен последний жетон энергии. Применив способность, уберите все выложенные жетоны энергии.
- Колода.** Здесь лицевой стороной вниз располагается ваша колода.
- Сброс.** Здесь лицевой стороной вверх располагается ваша стопка сброса.
- История мага разломов.** Не влияет на ход партии, но рассказывает о мире игры.

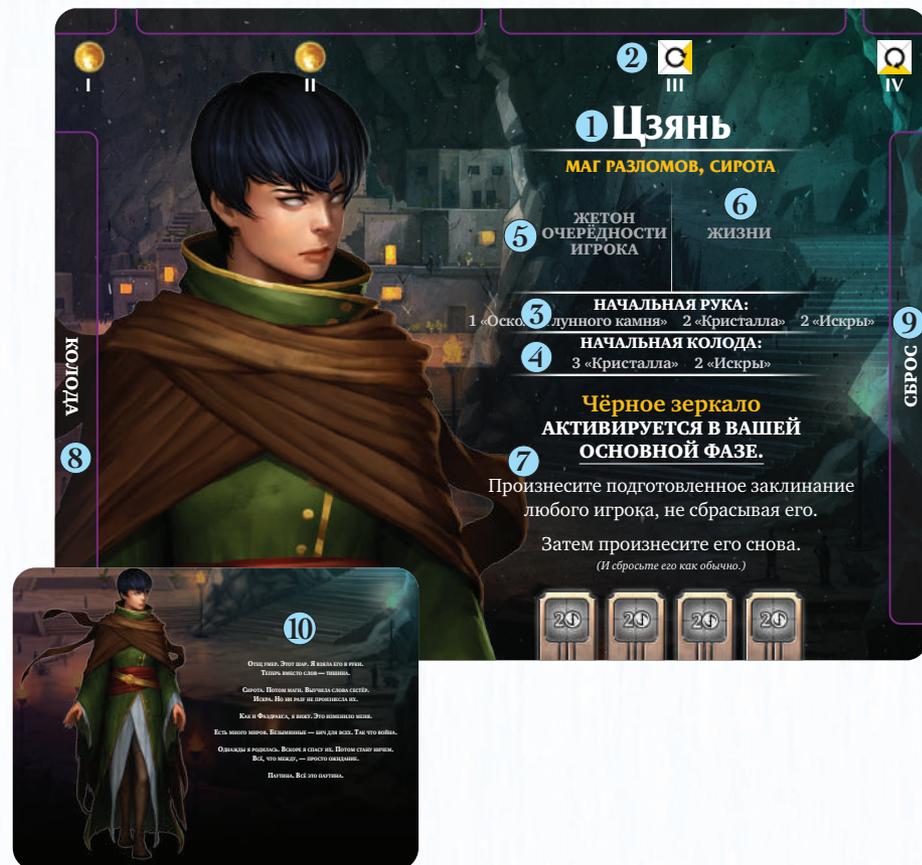
РАЗЛОМЫ

Разломы — двусторонние жетоны, используемые для подготовки и произнесения заклинаний. Чтобы подготовить заклинание, нужно в свой ход выложить карту заклинания в открытый разлом или настроенный закрытый. В следующий свой ход игрок сможет произнести подготовленное заклинание, сбросив его карту.

- Сторона разлома.** Одна сторона жетона используется для того, чтобы показать, что разлом открыт, а другая — что закрыт.
- Номер разлома.** Учитывается преимущественно при подготовке к игре и определяет, где над планшетом игрока размещается каждый разлом.
- Стоимость открытия.** Показывает, сколько эфира (☉) необходимо потратить, чтобы открыть разлом. Открыв разлом, переверните его на соответствующую сторону. Он останется открытым до конца игры.
- Стоимость настройки.** Показывает, сколько эфира (☉) необходимо потратить, чтобы настроить разлом. Настроив разлом, поверните его на 90° по часовой стрелке. Заклинание в закрытом разломе может быть подготовлено только во время вашего хода, в котором произошла его настройка.

Вы можете открывать и настраивать разломы в любом порядке. Например, вы могли бы настроить разлом III, а затем разлом II, или открыть разлом IV перед открытием разлома II или III.

- Эффект после открытия.** Некоторые открытые разломы обладают эффектом, который применяется, когда игрок произносит заклинания, подготовленные в таких разломах.



Обратная сторона



Открытый разлом (лицевая сторона)



Закрытый разлом (обратная сторона)

Соседство

Некоторые заклинания действуют на соседние разломы. Каждый разлом соседствует с 1 или 2 разломами, выложенными рядом с ним. Например, соседним с разломом I считается разлом II, а сам разлом II соседствует с разломами I и III.

КАРТЫ ИГРОКОВ

Карты игроков бывают трёх типов. Игроки добавляют их в свои колоды, чтобы победить исчадие. Каждый игрок начинает партию с уникальными колодой и рукой карт. Тратя эфир (☉), игроки будут получать новые карты для своих колод из стопок запаса.

- 1 Название карты.**
- 2 Тип.** Карты игроков делятся на 3 типа: самоцветы, реликвии и заклинания.
 - **Самоцветы** используются для получения эфира (☉), являющегося игровой валютой. Эфир можно тратить на получение новых карт, энергии для активации способностей магов и настройку разломов (разломы — это каналы, наполняющие заклинания силой).
 - **Реликвии** обладают разнообразными мгновенными эффектами.
 - **Заклинания** — основной способ нанесения урона исчадию и его приспешникам. Чтобы произнести заклинание, его сначала нужно подготовить в разломе (карту заклинания необходимо положить над жетоном разлома над вашим планшетом игрока).
- 3 Стоимость.** Число эфира (☉), которое нужно потратить для получения карты.
- 4 Эффект.** Эффект, который вы применяете при розыгрыше этой карты. Эффекты самоцветов и реликвий действуют немедленно. Заклинания нужно подготавливать в разломах, прежде чем **произнести**. Если текст карты противоречит правилам игры, приоритет имеет текст карты.
- 5 Художественный текст.** Не влияет на ход партии, но рассказывает о мире игры.



КАРТЫ ОПРЕДЕЛЕНИЯ

- 6** У каждой карты игрока есть её копия с серой рамкой. Карты с серой рамкой используются во время подготовки к игре, чтобы случайным образом определить, какие самоцветы, заклинания и реликвии будут в запасе. Сами карты определения не используются в процессе игры.

См. раздел «Подготовка запаса» на с. 11.



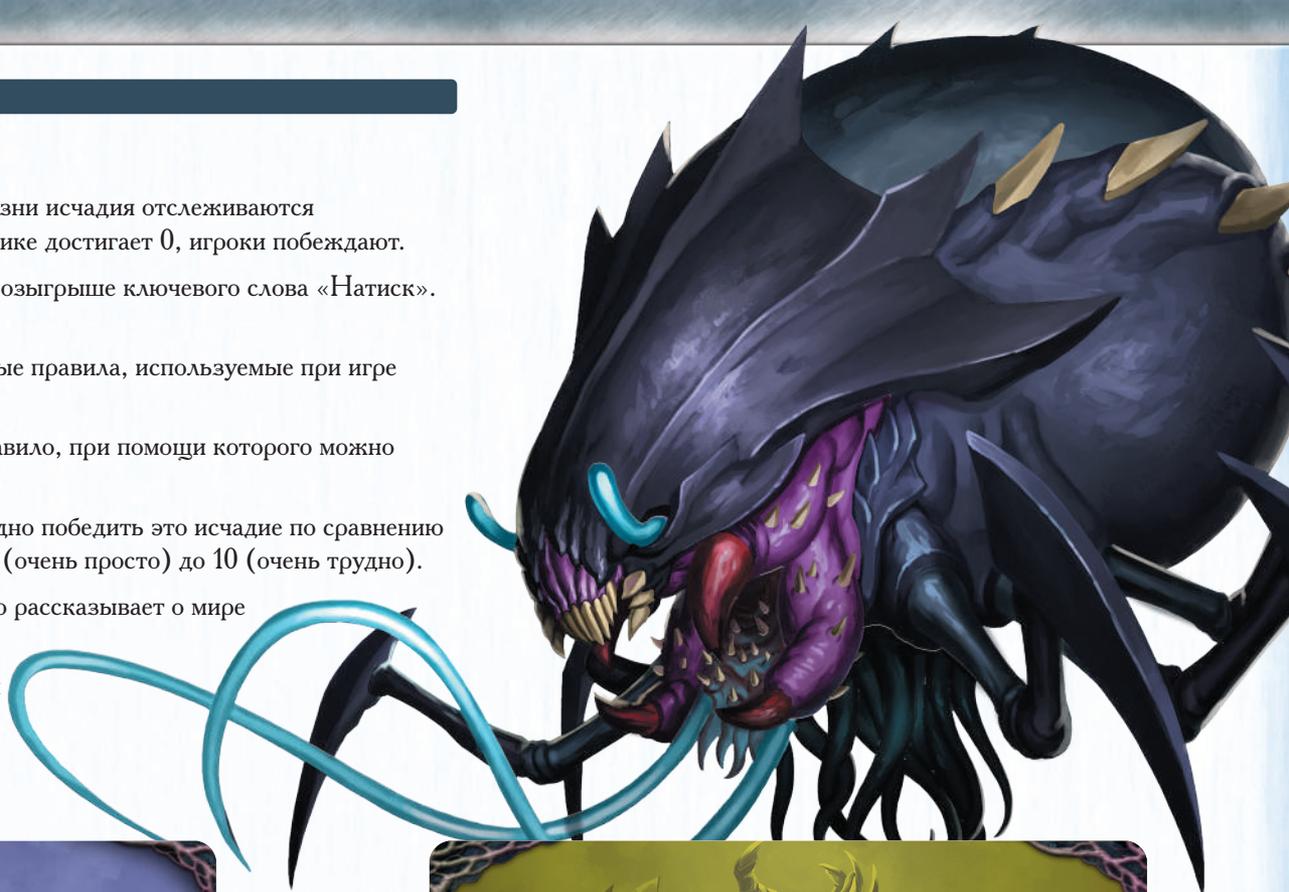
Карта игрока



Карта определения

ПЛАНШЕТ ИСЧАДИЯ

- 1 **Имя исчадия.**
- 2 **Жизни.** Начальное число жизней исчадия. Жизни исчадия отслеживаются на его счётчике жизней. Если значение на счётчике достигает 0, игроки побеждают.
- 3 **Эффект натиска.** Эффект, применяемый при розыгрыше ключевого слова «Натиск». У каждого исчадия свой эффект натиска.
- 4 **Дополнительные правила.** Все дополнительные правила, используемые при игре против этого исчадия.
- 5 **Повышенная сложность.** Необязательное правило, при помощи которого можно изменить сложность. См. подробнее на с. 20.
- 6 **Уровень сложности.** Означает, насколько трудно победить это исчадие по сравнению с другими. Уровень сложности варьируется от 1 (очень просто) до 10 (очень трудно).
- 7 **История исчадия.** Не влияет на ход партии, но рассказывает о мире игры.
- 8 **Подготовка к игре.** Дополнительные указания для подготовки к игре против этого исчадия.



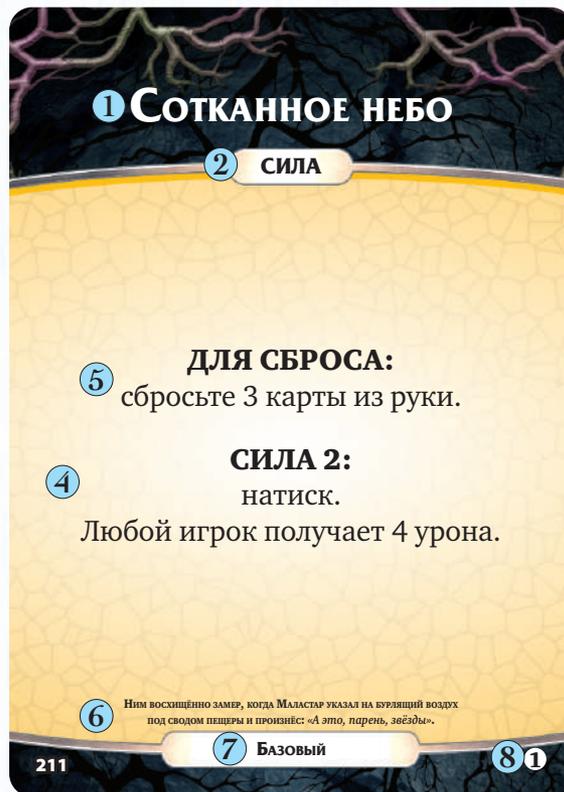
Лицевая сторона



Обратная сторона



Карта приспешника



Карта силы



Карта атаки

КАРТЫ ИСЧАДИЯ

К картам исчадия относятся карты атак, приспешников и сил. Исчадие использует их против игроков и Грейвхолда. В начале партии вы собираете колоду исчадия. В неё замешиваются базовые карты исчадия, используемые при игре против любого исчадия, и несколько уникальных карт, присущих выбранному исчадию. Вы можете много раз сразиться с одним и тем же исчадием, и оно всегда будет нападать на вас по-разному.

1 Название карты.

2 Тип. Карты исчадия делятся на 3 типа: атаки, приспешники и силы.

- **Атаки** разыгрываются немедленно, после чего сбрасываются.
- **Приспешники** входят в игру с жетонами жизней и остаются, пока их не победят. Они обладают эффектами «ПОСТОЯННО», которые применяются в каждой основной фазе исчадия. Если число жизней приспешника достигло 0, он немедленно сбрасывается.
- **Силы.** На всех картах сил встречается фраза «СИЛА X». Когда карта силы входит в игру, вы кладёте на неё X жетонов сил. Если карту не сбросить, она пробудет в игре X ходов исчадия, после чего вы примените её эффект. В каждой основной фазе исчадия вы убираете по 1 жетону силы со всех карт сил в игре. Если на карте не осталось жетонов сил, примените её эффект и сбросьте.

3 **Жизни.** На карте приспешника указано начальное число его жизней. Его можно уменьшать, нанося приспешнику урон. Если число жизней приспешника достигло 0, немедленно уберите его карту в стопку сброса исчадия.

4 **Эффект.** Эффект, который даёт эта карта исчадия.

5 **Эффект «ДЛЯ СБРОСА».** На некоторых картах сил встречается фраза «ДЛЯ СБРОСА». Во время своей основной фазы любой игрок может целиком выполнить указанное на карте требование, чтобы сбросить её. Если карта силы сбрасывается таким способом, её эффект не применяется.

6 **Художественный текст.** Не влияет на ход партии, но рассказывает о мире игры.

7 **Исчадие.** Исчадие, к которому относится карта. Карты с ключевым словом «Базовый» используются при игре против любого исчадия.

8 **Ранг.** Карты исчадия делятся на 3 ранга. Карты ранга 1 наименее опасны, а карты ранга 3 самые опасные. Некоторые уникальные карты исчадия имеют ранг 0. Их действие описано в области «Дополнительные правила» соответствующих планшетов исчадий.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

- 1 Каждый игрок выбирает себе планшет и жетон очередности.
- 2 Каждый игрок собирает начальную руку и колоду по указаниям на своём планшете. Карты, перечисленные левее, кладутся поверх карт, перечисленных правее.
- 3 Каждый игрок получает по 1 жетону разлома каждого номера, указанного на его планшете (I–IV), и поворачивает/переворачивает их в соответствии с символом на планшете. У некоторых магов менее 4 разломов. Обычно чем меньше у мага разломов, тем сложнее им играть.
- 4 В начале партии у каждого игрока по 10 жизней. Установите на счётчике жизней Грейвхолда значение 30. Жизни игроков и Грейвхолда не могут превысить свои начальные значения.

Начальные карты

Карты для начальных руки и колоды можно отличить от карт из запаса по символу  в правом нижнем углу.



КОЛОДА ОЧЕРЕДНОСТИ ХОДА

- 5 Колода очередности хода всегда состоит из 4 карт очередности хода игроков и 2 карт очередности хода «Исчадие». Карты очередности хода игроков соответствуют их жетонам очередности.
- При игре **вдвоём** в колоде должно быть по 2 карты очередности хода каждого игрока.
 - При игре **втроём** в колоде должно быть по 1 карте очередности хода каждого игрока и 1 карта очередности хода «Любой игрок». Взяв из колоды карту «Любой игрок», участники сами решают, кто из них сделает ход. Карта «Любой игрок» — это карта очередности хода игрока.
 - При игре **вчетвером** в колоде должно быть по 1 карте очередности хода каждого игрока.
 - Вне зависимости от числа игроков, добавьте в колоду 2 карты очередности хода «Исчадие» и перемешайте её.

Если в колоде очередности хода нет карт, а вам нужно взять или открыть новую карту, сперва перемешайте все сброшенные карты очередности хода и положите полученную колоду лицевой стороной вниз.

ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ ИГРОКОВ

Анна и Борис играют вдвоём.

- 1 Анна решает быть игроком 1 и магом Кадир. Она кладёт планшет Кадир перед собой и помещает жетон очередности игрока 1 в предназначенную для него область планшета.
- 2 На её планшете указано, что Кадир начинает игру 3 картами «Кристалл», 1 картой «Осколок изумруда» и 1 картой «Искра» в руке. Она также видит, что её начальная колода включает в себя 3 карты «Кристалл» и 2 карты «Искра». Анна находит все эти карты, кладёт начальную руку перед собой, а начальную колоду помещает слева от планшета. Внизу этой колоды лежат карты «Искра», так как они указаны на планшете вторыми.
- 3 Анна берёт по 1 жетону разлома каждого номера (они отмечены цифрами I–IV) и выкладывает их по порядку над планшетом в соответствии с символами сверху планшета. Разлом I кладётся открытой стороной вверх. Разломы II и IV кладутся жёлтым сектором влево, а разлом III — жёлтым сектором вниз.
- 4 Анна помещает на свой планшет 10 жетонов жизней.



ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ КОЛОДЫ ОЧЕРЕДНОСТИ ХОДА

5. Анна и Борис играют вдвоём, поэтому их колода очередности хода состоит из двух карт игрока 1, двух карт игрока 2 и двух карт «Исчадие».





НАЧАЛЬНАЯ РУКА ИГРОКА

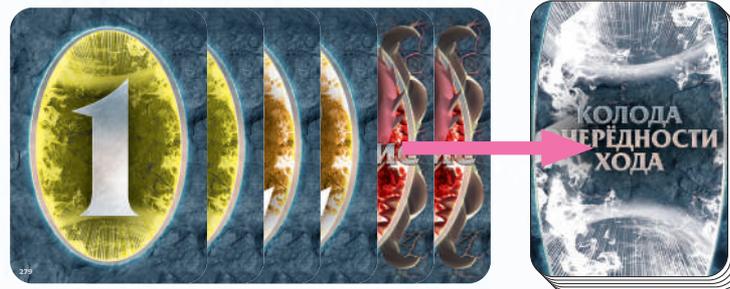
3 РАЗЛОМЫ I, II, III, IV (ВЫЛОЖЕНЫ В СООТВЕТСТВИИ С СИМВОЛАМИ НА ПЛАНШЕТЕ)



НИЗ КОЛОДЫ

ВЕРХ КОЛОДЫ

НАЧАЛЬНАЯ КОЛОДА ИГРОКА (НЕ ПЕРЕМЕШИВАЕТСЯ)



5 КОЛОДА ОЧЕРЕДНОСТИ ХОДА (ПЕРЕМЕШИВАЕТСЯ)



КАРТЫ ИСЧАДИЯ РАНГА 1 ОСОБЫЕ + БАЗОВЫЕ (ПЕРЕМЕШИВАЮТСЯ)



КАРТЫ ИСЧАДИЯ РАНГА 2 ОСОБЫЕ + БАЗОВЫЕ (ПЕРЕМЕШИВАЮТСЯ)



КАРТЫ ИСЧАДИЯ РАНГА 3 ОСОБЫЕ + БАЗОВЫЕ (ПЕРЕМЕШИВАЮТСЯ)



КОЛОДА ИСЧАДИЯ (НЕ ПЕРЕМЕШИВАЕТСЯ): РАНГ 1 ВВЕРХ РАНГ 2 ПОСЕРЕДИНЕ РАНГ 3 ВНИЗУ

ПОДГОТОВКА ИСЧАДИЯ

- Выберите исчадие, против которого вы будете сражаться, и положите его планшет рядом с игроками. Внимательно прочтите область «Дополнительные правила» на планшете исчадия.
- Установите на счётчике жизней исчадия указанное на его планшете значение. В любой момент партии значение жизней исчадия не может превышать начальное.

У каждого исчадия есть набор особых карт с именем этого исчадия внизу. Помимо них, в колоде исчадия будут встречаться базовые карты исчадия.

- Колода исчадия.** Состоит из 20–31 карты в зависимости от числа игроков. В неё входят карты 3 рангов, постепенно повышающие сложность игры. Каждый ранг представлен как особыми, так и базовыми картами исчадия. Ранг карты исчадия определяется цифрой 1, 2 или 3 в её правом нижнем углу. У каждого исчадия есть 9 особых карт с его именем внизу.

Чтобы собрать колоду исчадия:

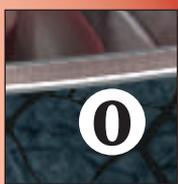
- Возьмите 9 особых карт выбранного для партии исчадия и разделите их на 3 равные стопки в соответствии с рангом.
- Сверьтесь с таблицей ниже и добавьте случайные базовые карты исчадия в каждую стопку карт в зависимости от числа игроков.

ДОБАВЛЯЕМЫЕ БАЗОВЫЕ КАРТЫ ИСЧАДИЯ	1 ИГРОК	2 ИГРОКА	3 ИГРОКА	4 ИГРОКА
РАНГ 1	1	3	5	8
РАНГ 2	3	5	6	7
РАНГ 3	7	7	7	7

- Перемешайте каждую стопку карт по отдельности.
 - Положите стопку карт ранга 3 лицевой стороной вниз. Поместите поверх неё стопку карт ранга 2 лицевой стороной вниз, а на неё — стопку карт ранга 1 лицевой стороной вниз. Вместе они образуют колоду исчадия.
 - Собрав колоду исчадия, не перемешивайте её!
- Теперь, когда колода исчадия собрана, следуйте всем указаниям в области «Подготовка к игре» планшета исчадия.

Ранг 0

При игре против некоторых исчадий помимо колоды исчадия могут использоваться карты ранга 0. На планшете исчадия будет описано, как подготовить их к игре.



ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ КОЛОДЫ ИСЧАДИЯ (СМ. РИС. НА С. 9)

- Анна и Борис решили играть против Гневородья. Борис находит планшет Гневородья, кладёт на стол и зачитывает все его дополнительные правила.
- На планшете Гневородья указано, что оно начинает игру с 70 жизнями, поэтому Борис устанавливает на счётчике жизней исчадия значение 70.
- Борис находит 15 карт исчадия со словом «Гневородье» внизу. Он сверяется с таблицей, чтобы определить, сколько базовых карт понадобится при игре вдвоём. Борис берёт случайные базовые карты исчадия: три карты ранга 1, пять карт ранга 2 и семь карт ранга 3.
- Далее Борис сортирует карты Гневородья по рангам. Он перемешивает три карты Гневородья ранга 3 с семью базовыми картами ранга 3 и кладёт получившуюся стопку лицевой стороной вниз. Затем Борис перемешивает три карты Гневородья ранга 2 с пятью базовыми картами ранга 2 и кладёт эту стопку лицевой стороной вниз на верх стопки карт ранга 3. Наконец, он перемешивает три карты Гневородья ранга 1 с тремя базовыми картами ранга 1 и кладёт эту стопку поверх предыдущих. С этого момента колода исчадия не перемешивается. Борис помещает колоду рядом с планшетом исчадия.



КАРТЫ ГНЕВОРОДЬЯ РАНГА 0 ОБРАЗУЮТ КОЛОДУ УДАРОВ

- У Бориса остаётся 6 карт Гневородья ранга 0. Теперь он обращается к области «Подготовка к игре» планшета исчадия. В ней сказано: «Перемешайте все карты ударов и сложите их в одну колоду лицевой стороной вниз. Гневородье получает 1 жетон ярости». Борис берёт 6 карт Гневородья, оставшихся после сбора колоды исчадия, замечая, что в качестве их типа указано слово «Удар» (вместо привычных слов «Сила» и «Атака»). Он перемешивает их и размещает лицевой стороной вниз рядом с колодой исчадия. Борис также берёт все жетоны ярости из коробки и кладёт 1 на планшет Гневородья, чтобы показать, что оно получило жетон ярости.

ЖЕТОНЫ ЯРОСТИ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРИ ИГРЕ ПРОТИВ ГНЕВОРОДЬЯ



ПОДГОТОВКА ЗАПАСА

- 10** Стопки запаса — это карты игроков, которые можно получать в течение партии. Запас состоит из 9 стопок карт. В каждой из них по несколько копий одной карты. Выбор стопок осуществляется случайным образом (используя карты определения) или по желанию игроков.

Пустые стопки запаса

Опустевшая стопка запаса остаётся пустой. Не пополняйте её новыми картами.

УКАЗАНИЯ ПО СОЗДАНИЮ ЗАПАСА

Выберите 3 самоцвета, 2 реликвии и 4 заклинания. Кладите карты с одинаковым названием в отдельную стопку посередине стола.



Самоцветы — главный источник эфира (☉). Вы тратите эфир (☉) на получение новых карт, настройку и открытие разломов, а также на получение энергии.

В каждой стопке запаса самоцветов по 7 карт.



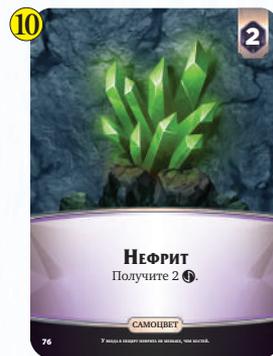
Реликвии обладают разнообразными эффектами, применяемыми при розыгрыше.

В каждой стопке запаса реликвий по 5 карт.



Заклинания — основной способ нанесения урона исчадию и его приспешникам. Заклинание нужно подготовить в разломе, чтобы иметь возможность произнести его на следующем ходу.

В каждой стопке запаса заклинаний по 5 карт.



РЕКОМЕНДУЕМЫЕ НАЧАЛЬНЫЕ ЗАПАСЫ

Ниже вы найдёте список рекомендуемых начальных запасов для новичков.

Рекомендуемый запас «Разрушение колоды» (см. рис. выше)

Самоцветы: «Нефрит», «Жгучий рубин», «Горящий опал».

Реликвии: «Изменчивый кинжал», «Закупоренный вихрь».

Заклинания: «Усиление видения», «Кража духа», «Планарное озарение», «Поглощающая пустота».

Рекомендуемый запас «Бесплатная энергия»

Самоцветы: «Нефрит», «Врисвудский янтарь», «Скопление алмазов».

Реликвии: «Нестабильная призма», «Талисман мага».

Заклинания: «Спектральное эхо», «Воспламенение», «Хищная молния», «Огненный хлыст».

ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ ЗАПАСА

10. Анна и Борис решили играть с рекомендованным начальным запасом «Разрушение колоды», потому что им понравилась возможность сделать свои колоды более эффективными благодаря таким картам, как «Закупоренный вихрь» и «Поглощающая пустота».

ПРОЦЕСС ИГРЫ

ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА

Порядок ходов в игре постоянно меняется и задаётся колодой очередности хода. В начале партии и в конце каждого хода игрока или исчадия вы берёте карту из колоды очередности хода. Она показывает, кто ходит следующим. Положите эту карту на верх стопки сброса карт очередности хода.

Если в колоде очередности хода нет карт, а вам нужно взять или открыть новую карту, сперва перемешайте все сброшенные карты очередности хода и положите полученную колоду лицевой стороной вниз.

ВКРАТЦЕ О ХОДЕ ИГРОКА

1. Фаза заклинаний

Вы можете произнести (применить эффект) любые ваши заклинания, подготовленные в открытых разломах. Вы обязаны произнести все ваши заклинания, подготовленные в закрытых разломах. Произнесённые заклинания помещаются на верх вашей стопки сброса.

2. Основная фаза

Вы можете выполнить указанные ниже действия в любом порядке и столько раз, сколько пожелаете.

1. Разыграть карту самоцвета или реликвии.
2. Получить карту.
3. Получить энергию.
4. Настроить разлом.
5. Открыть разлом.
6. Подготовить заклинание в разломе.
7. Применить эффект «Подготовка».
8. Применить эффект «ДЛЯ СБРОСА».

3. Фаза добора

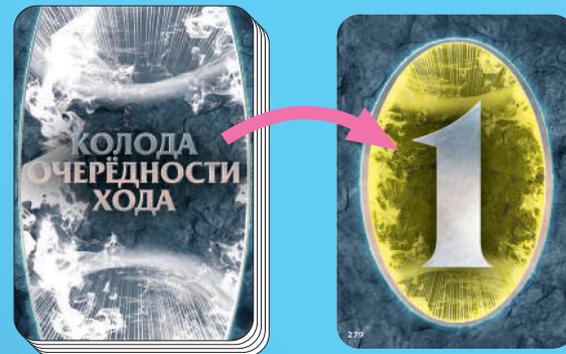
Положите все разыгранные на этом ходу карты самоцветов и реликвий на верх вашей стопки сброса в любом порядке.

Берите карты с верха вашей колоды, пока у вас в руке не будет 5 карт.

Если в какой-либо момент число жизней игрока уменьшилось до 0, он становится обессиленным. См. подробнее на с. 19.

ПРИМЕР ОЧЕРЕДНОСТИ ХОДА

Подготовившись к игре, Анна и Борис начинают партию и берут верхнюю карту из колоды очередности хода. Это карта очередности хода игрока 1, значит, первый ход делает Анна.



В свой ход она последовательно проведёт 3 фазы: фазу заклинаний, основную фазу и фазу добора.

В фазе заклинаний она смогла бы произнести заклинания, подготовленные на прошлом ходу. Однако, поскольку сейчас начало игры, Анна пропускает эту фазу и сразу переходит к основной фазе.





ХОД ИГРОКА. ФАЗА ЗАКЛИНАНИЙ (ФАЗА 1)

Произнесите подготовленные заклинания

- В этой фазе вы можете произнести любые заклинания, подготовленные в ваших открытых разломах.
- В этой фазе вы обязаны произнести все заклинания, подготовленные в ваших закрытых разломах (подготовленные на прошлом ходу в настроенных разломах).
- Вы сами выбираете, в каком порядке произносить заклинания.

Когда вы произносите заклинание

- Немедленно положите его на верх вашей стопки сброса. Затем примените эффект, описанный на карте после слова «Произнесение».
- Если не указано иное, заклинание наносит весь урон лишь одному приспешнику или исчадию.
- У некоторых открытых разломов есть эффект «+1 урон при произнесении». Любое заклинание, произносимое в таком открытом разломе, наносит ещё 1 урон, даже если само по себе урон не наносит.

Когда вы наносите урон

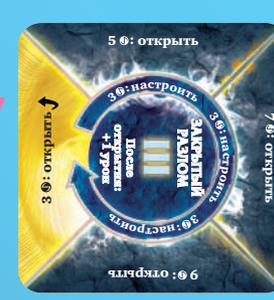
- Если урон получает приспешник, уберите с его карты столько жетонов жизней, сколько урона нанесли. Если у приспешника не осталось жетонов жизней, немедленно сбросьте его карту.
- Если урон получает исчадие, уменьшите на счётчике его значение жизней на величину нанесённого вами урона. Если значение жизней исчадия уменьшилось до 0, игроки немедленно побеждают.

ПРИМЕР ФАЗЫ ЗАКЛИНАНИЙ

В игре прошло несколько ходов, и теперь у Бориса есть подготовленные заклинания. В начале хода в его разломах находятся карты «Искра» и «Усиление видения» (см. рис. ниже). Заклинание «Искра» подготовлено в разломе I. Он открыт, а значит, Борис может произнести это заклинание либо сейчас, либо на одном из следующих ходов. Заклинание «Усиление видения» подготовлено в разломе III. Он закрыт, поэтому Борис должен произнести его на этом ходу.



Для начала Борис решает произнести заклинание «Усиление видения». Он сразу же помещает его в стопку сброса, а затем применяет эффект «Произнесение», нанося 2 урона исчадию.



Далее Борис настраивает закрытый разлом с наименьшей стоимостью настройки. Разломы I и II открыты, поэтому он настраивает разлом III, поворачивая его на 90° по часовой стрелке. См. подробнее на с. 15.

Наконец, Борис решает не произносить заклинание «Искра». Оно останется в разломе на следующий ход и пригодится, если в игре появится приспешник.

Некоторые игровые эффекты позволяют произносить подготовленные заклинания других игроков. Произнося чужое заклинание, считайте, что текст его карты относится к вам. Вы сами принимаете все решения, связанные с этим заклинанием, однако, сбрасывая его карту, вы кладёте её на верх стопки сброса подготовившего его игрока.

Например, вы разыгрываете «Осколок граната», чтобы произнести заклинание «Тёмный огонь», подготовленное союзником. Вы обязаны сбросить до 2 карт из вашей руки (эффект «Тёмного огня») и решить, кто получит урон от этого заклинания: приспешник или исчадие. Карта произнесённого «Тёмного огня» кладётся на верх стопки сброса союзника.

ХОД ИГРОКА. ОСНОВНАЯ ФАЗА (ФАЗА 2)

В своей основной фазе игрок может выполнить любые из описанных ниже 8 действий в любом порядке и любое количество раз.

Например, вы можете разыграть самоцвет, получить карту, подготовить заклинание, разыграть ещё один самоцвет и получить ещё одну карту.

1. Разыграть карту самоцвета или реликвии

- Разыгрывая карту, вы обязаны выполнить всё, что на ней написано, если это возможно.
- Если на карте есть слово «ИЛИ», выберите лишь один из перечисленных вариантов. Если вы можете выполнить эффект только одного варианта, вы должны выбрать его.
- Вы можете получить эфир (☉), даже если решите его не тратить.
- Весь полученный, но не потраченный за ход эфир (☉) сгорает. Эфир не копится из хода в ход. Также его нельзя передать другим игрокам.
- В конце хода все разыгранные вами карты самоцветов и реликвий помещаются на верх вашей стопки сброса в выбранном вами порядке.

2. Получить карту

- Вы можете получить карту из запаса, потратив столько полученного в течение этого хода эфира (☉), сколько указано в правом верхнем углу карты.
- Получив карту, немедленно положите её на верх вашей стопки сброса.



3. Получить энергию

- Вы можете потратить 2 эфира (☉), чтобы получить 1 энергию.
- Получив энергию, положите жетон энергии на ваш планшет игрока под описание способности.
- Вы не можете тратить эфир (☉), чтобы энергию мог получить союзник.
- У вас не может быть больше энергии, чем предусматривает ваша способность. Максимально возможное число энергии определяется количеством клеток на планшете игрока: 4, 5 или 6.

Порядок сброса

Когда вы произносите заклинание, оно немедленно помещается на верх вашей стопки сброса до применения его эффекта. Полученные карты также немедленно кладутся на верх вашей стопки сброса.

Все карты самоцветов и реликвий, которые вы разыгрываете, кладутся в вашу игровую зону. В конце хода, в фазе добора, положите их в сброс в выбранном вами порядке.

ПРИМЕР ПОЛУЧЕНИЯ И ТРАТЫ ЭФИРА В ОСНОВНОЙ ФАЗЕ

Сейчас первый ход Анны, и у неё в руке 1 «Осколок изумруда», 3 «Кристалла» и 1 «Искра».



Она разыгрывает 3 «Кристалла», что приносит ей 3 эфира (☉), а затем — «Осколок изумруда», дающий ей выбор: получить 1 эфир (☉) или увеличить жизни любого игрока на 1. Так как никто из игроков пока не терял жизни, Анна решает получить 1 эфир (☉).

Кристалл
Получите 1 ☉.

Осколок изумруда
Получите 1 ☉,
или
Любой игрок получает 1 жизнь.



Теперь у неё суммарно 4 эфира (☉). Распорядиться ими можно несколькими способами. Анна тратит все 4 эфира (☉), чтобы получить карту «Жгучий рубин». Она немедленно кладёт её на верх своей стопки сброса.

ИЛИ

Анна могла бы потратить 4 эфира (☉), чтобы получить 2 энергии.

ИЛИ

Анна могла бы получить карту «Нефрит» стоимостью 2 эфира (☉) и получить 1 энергию за оставшиеся 2 эфира (☉).



Этот игрок может получить энергию из своей стопки сброса в этот ход. Этот игрок может получить энергию своим открытым



4. Настроить разлом

- Вы можете настроить закрытый разлом, заплатив стоимость настройки, указанную рядом с центром жетона этого разлома.
- Настроив разлом, поворачивайте его жетон на 90° по часовой стрелке. В настроенном на этом ходу разломе можно подготовить заклинание.
- За один ход вы можете сколько угодно раз настраивать разломы и настроить сколько угодно разломов. Вы можете настроить разлом и не подготавливать в нём заклинание.
- Разлом, повернутый жёлтым сектором вверх, можно открыть эффектом, который в ином случае настроил бы этот разлом.

5. Открыть разлом

- Вы можете открыть закрытый разлом, заплатив стоимость открытия, указанную сверху жетона этого разлома. Стоимость открытия снижается всякий раз, когда вы настраиваете разлом.
- Открыв разлом, переверните его жетон на лицевую сторону. Открытые разломы остаются таковыми до конца игры. Заклинание может быть подготовлено в разломе, который был открыт на любом ходу, включая текущий.

6. Подготовить заклинание в разломе

- Чтобы подготовить заклинание, выложите его карту из руки в открытый разлом или в закрытый разлом, настроенный во время текущего хода. В каждом разломе может находиться лишь 1 заклинание. Вы не можете подготовить заклинание в разломе, в котором уже есть заклинание. Вы можете подготавливать заклинания только в своих разломах.
- Подготовленные заклинания можно произнести в фазе заклинаний вашего следующего хода.

7. Примените эффект «Подготовка»

- Вы можете применить эффекты «Подготовка» ваших подготовленных карт заклинаний, если их можно применить в основной фазе. Сделать это можно на том же ходу, на котором было подготовлено заклинание, или во время последующих ходов (если заклинание всё ещё останется подготовленным).
- Не все эффекты «Подготовка» применяются в основной фазе.

8. Примените эффект «ДЛЯ СБРОСА»

- У некоторых карт сил исчадия есть эффекты «ДЛЯ СБРОСА». В своей основной фазе вы можете сбросить такую карту, целиком выполнив описанные требования после фразы «ДЛЯ СБРОСА». Если карта силы сбрасывается таким способом, эффект её силы не применяется.

ПРИМЕР НАСТРОЙКИ И ОТКРЫТИЯ РАЗЛОМОВ

Наступает второй ход Анны. В её руке 3 карты «Кристалл» и 2 карты «Искра». У неё только один открытый разлом, поэтому, если она хочет подготовить оба заклинания, ей придётся либо открыть, либо настроить ещё один разлом во время основной фазы.



Анна приступает к основной фазе, разыгрывая все 3 «Кристалла» и получая за это 3 эфира (☉). У неё есть 3 варианта подготовить обе «Искры»:

1. Она может настроить разлом II за 2 эфира (☉).
2. Она может открыть разлом II за 3 эфира (☉).
3. Она может настроить разлом III за 3 эфира (☉).

Анна решает открыть разлом II (вариант 2). Она переворачивает жетон разлома II на лицевую сторону. Этот разлом останется открытым до конца игры. Анна сможет подготавливать в нём заклинания на текущем и будущих ходах, не тратя на это дополнительный эфир (☉).

Анна подготавливает обе «Искры», выкладывая их над разломами I и II. Оба заклинания «Искра» Анна сможет произнести в фазе заклинаний своего следующего хода.



ХОД ИГРОКА. ФАЗА ДОБОРА (ФАЗА 3)

Завершив основную фазу, положите все ваши карты самоцветов и реликвий, разыгранные во время хода, на верх вашей стопки сброса в любом порядке.

Затем, держа в руке все неразыгранные карты, берите новые карты с верха вашей колоды, пока в вашей руке не будет 5 карт.

Если в вашей колоде не хватает карт, чтобы взять или открыть нужное количество, возьмите /откройте столько карт, сколько есть. Затем переверните вашу стопку сброса (она становится новой колодой) и продолжайте брать /открывать карты. В этой игре вы никогда не перемешиваете свою колоду.

Примечания:

- Вы не можете произвольно сбрасывать карты во время хода. В отличие от других игр с построением колоды, вы не сбрасываете карты, оставшиеся в руке в конце каждого хода.
- Вы в любое время можете просматривать вашу стопку сброса, но не можете менять порядок карт в ней.
- Вы не можете просматривать вашу колоду.
- В игре нет ограничения на количество карт в руке.



Колода не перемешивается

В отличие от многих других игр с построением колоды, вы не перемешиваете стопку сброса, когда в личной колоде не остаётся карт. Просто переверните стопку сброса, и она станет вашей новой колодой.

ПРИМЕР ФАЗЫ ДОБОРА

Сейчас конец одного из ходов Бориса. В фазе заклинаний он произнёс «Усиление видения» и сразу же положил его на верх своей стопки сброса.



В основной фазе он разыграл «Изменчивый кинжал», 3 «Кристалла» и «Нефрит».

Он использовал «Изменчивый кинжал», чтобы настроить разлом III. Также Борис потратил 5 от «Нефрита» и трёх «Кристаллов» на получение «Кражи духа».

Получив карту «Кража духа», он положил её на карту «Усиление видения», лежащую на верху стопки сброса. На этом основная фаза Бориса закончилась.

В начале фазы добора он должен в любом порядке сбросить «Изменчивый кинжал», 3 «Кристалла» и «Нефрит». Борис сначала помещает в стопку сброса «Изменчивый кинжал», за ним «Нефрит», а затем все «Кристаллы».



Теперь Борис берёт карты с верха своей колоды, пока у него не будет 5 карт в руке.

В его колоде осталось всего 2 карты. Борис забирает их и, не перемешивая, переворачивает стопку сброса, превращая её в новую колоду. После этого он берёт ещё 3 карты, и теперь у него в руке 5 карт.



ВКРАТЦЕ О ХОДЕ ИСЧАДИЯ

1. Основная фаза

Примените эффекты всех карт приспешников и сил в игре в порядке появления этих карт (от более старых к новым).

2. Фаза добора

Возьмите 1 карту из колоды исчадия.

- Если это карта атаки, немедленно примените её эффект.
- Если это карта приспешника или силы, добавьте её в игру, поместив на неё необходимое число жетонов жизней или сил. Примените все эффекты, следующие за словом **«НЕМЕДЛЕННО»** на карте. Другие эффекты не применяются на этом ходу.

Если в какой-либо момент партии жизни игрока уменьшились до 0, он становится обессиленным. См. подробнее на с. 19.

ХОД ИСЧАДИЯ. ОСНОВНАЯ ФАЗА (ФАЗА 1)

Игроки применяют эффекты каждой карты приспешника и силы в игре, начиная с карты, появившейся в игре раньше всех, и далее в порядке появления этих карт.

- Эффекты **«ПОСТОЯННО»** применяются в этой фазе.
- С каждой карты силы в игре убирается 1 жетон силы. Если вы убрали с карты последний жетон силы, примените эффект, описанный после фразы **«СИЛА X»**, затем сбросьте её.



ПРИМЕР ОСНОВНОЙ ФАЗЫ ИСЧАДИЯ

В игре прошло несколько раундов. Игроки взяли карту «Исчадие» из колоды очередности хода. Гневородье начинает ход с 1 жетоном ярости. В игре находятся его карты: «Гибельный властитель», «Сотканное небо» (с 1 жетоном силы) и «Подстрекатель». Они появились в игре в перечисленном порядке, поэтому Анна и Борис применяют их эффекты в этой очередности.



- 1 Сначала применяется постоянный эффект «Гибельного властителя» — натиск. У всех исчадий свой эффект натиска, указанный на их планшетах. Эффект натиска Гневородья приносит ему 1 жетон ярости, поэтому Борис добавляет новый жетон ярости на планшет Гневородья; теперь у него их 2.



- 2 Далее игроки убирают 1 жетон силы с карты силы «Сотканное небо». На ней не останется жетонов сил, поэтому Анна и Борис применяют её эффект, который гласит: «Натиск. Любой игрок получает 4 урона». Эффект натиска исчадия добавляет ещё 1 жетон ярости на планшет Гневородья; теперь у него их 3. Анна и Борис решают, что из них двоих 4 урона получит Борис, так как у него больше жизней. Борис убирает 4 жетона жизней со своего планшета. Карта «Сотканное небо» сбрасывается.



- 3 Наконец, применяется постоянный эффект «Подстрекателя», который наносит урон Грейвхолду, равный числу жетонов ярости у Гневородья. У Гневородья 3 жетона, поэтому «Подстрекатель» наносит 3 урона. Анна уменьшает значение жизней Грейвхолда на его счётчике на 3: с 30 до 27.



ХОДИСЧАДИЯ. ФАЗА ДОБОРА (ФАЗА 2)

Возьмите карту исчадия из колоды:

- Если в колоде исчадия нет карт, а вам нужно взять из неё карту, вместо этого проведите натиск 3 раза.

Сделайте следующее в зависимости от типа взятой карты:

- **Карта атаки**
Немедленно примените эффекты карты в том порядке, в котором они указаны на карте. Затем положите карту в стопку сброса исчадия.
- **Карта приспешника**
Примените эффект, описанный после слова «**НЕМЕДЛЕННО**». Затем добавьте эту карту приспешника в игру, поместив на неё указанное число жетонов жизней.
- **Карта силы**
Примените эффект, описанный после слова «**НЕМЕДЛЕННО**». Затем добавьте эту карту силы в игру, поместив на неё указанное число жетонов сил.

Когда вы применяете эффекты карты:

- Применяя эффект, который нельзя выполнить целиком, применяйте его в как можно более полном объёме. Если вам даётся выбор между двумя вариантами, вы обязаны выбрать вариант, эффект которого можете применить полностью.
- Постоянные эффекты и эффекты сил применяются лишь в основной фазе исчадия. Игнорируйте их на только что добавленных в игру картах приспешников и сил до следующего хода исчадия.

Неоднозначность

Карты исчадия могут приводить к ситуациям, в которых не будет чётко ясно, на кого применяется эффект. В этих случаях игроки должны решить это сами.

Например, вы применяете эффект карты исчадия, который наносит урон игроку с наименьшим числом жизней, а таких игроков двое. Вы должны договориться, кто из них получит урон.

Другая карта исчадия наносит урон игроку с наибольшим числом энергии, а ни у кого из игроков нет энергии. Вы должны сами выбрать того, кто получит урон.

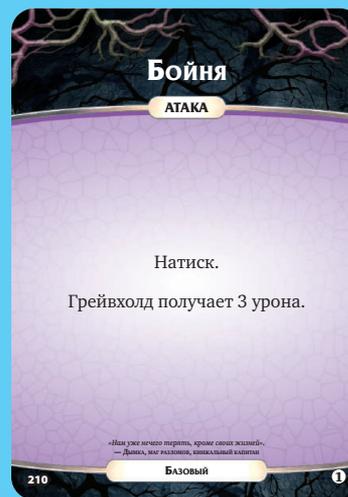
Применяя эффект карты исчадия, который нельзя выполнить целиком, применяйте его в как можно более полном объёме.

Например, карта исчадия гласит: «Любой игрок уничтожает 5 карт из руки». Если ни у кого из игроков нет 5 или более карт, то уничтожить карты должен игрок с наибольшим числом карт в руке.



ПРИМЕРЫ ФАЗЫ ДОБОРА ИСЧАДИЯ

Полностью отыграв основную фазу исчадия, Анна и Борис переходят к его фазе добора. В ней они берут карту из колоды исчадия и разыгрывают её. Ниже приведены примеры того, как разыгрываются карты исчадия всех 3 типов.



ПРИМЕР С КАРТОЙ АТАКИ

В этом примере Анна и Борис берут из колоды Гневوردья карту атаки «Бойня».

Эффекты карты атаки применяются сразу же. Эффект «Бойни»: «Натиск. Грейвхолд получает 3 урона».

Эффект натиска Гневوردья — добавление 1 жетона ярости, поэтому Анна кладёт жетон ярости на планшет Гневوردья.

Затем Борис уменьшает значение жизней Грейвхолда на 3: с 27 до 24.

Наконец, игроки кладут карту «Бойня» в стопку сброса исчадия.



ПРИМЕР С КАРТОЙ ПРИСПЕШНИКА

В этом примере Анна и Борис берут из колоды Гневوردья карту приспешника «Туманный изрыгатель».

У этого приспешника нет немедленного эффекта, а значит, он просто добавляется в игру. У него 5 жизней, поэтому Анна и Борис помещают на его карту жетон жизней со значением 5.

Они также видят его постоянный эффект и знают, что их ждёт в следующей основной фазе исчадия. Они не применяют этот эффект на текущем ходу, поскольку постоянные эффекты действуют лишь в основной фазе исчадия, а на этом ходу она уже прошла.



ПРИМЕР С КАРТОЙ СИЛЫ

В этом примере Анна и Борис берут из колоды Гневوردья карту силы «Око небытия».

Так как это сила, она просто добавляется в игру. На карте написано «СИЛА 2», поэтому Анна и Борис помещают на неё 2 жетона сил. У карты нет немедленного эффекта, и игроки больше ничего с ней не делают на этом ходу.

Они также видят эффект силы и знают, что произойдёт, когда его придётся применить. Жетоны сил убираются во время основной фазы исчадия. Тогда же применяются и эффекты сил. Ничего из этого не происходит на текущем ходу, поскольку основная фаза исчадия уже прошла.

У «Ока небытия» есть эффект «ДЛЯ СБРОСА». В своей основной фазе любой игрок может сделать описанное на карте, чтобы сбросить её.

ОБЕССИЛИВАНИЕ

Если в какой-либо момент партии жизни игрока уменьшились до 0, он становится обессиленным. Сделайте следующее в указанном порядке:

- Примените эффект натиска исчадия 2 раза.
- Обессиленный игрок уничтожает 1 из своих разломов (открытый или закрытый), сбрасывая подготовленное в нём заклинание, если оно есть. Уничтоженный разлом уберите в коробку — в этой партии у игрока не будет возможности его восстановить. Оставшиеся разломы не меняют своё положение.
- Обессиленный игрок сбрасывает все свои жетоны энергии.

Обессиленный игрок продолжает игру как обычно, но со следующими ограничениями:

- Обессиленные игроки не получают жетоны жизней.
- Когда карта наносит урон игроку с наименьшим числом жизней, он всегда наносится необессиленному игроку с наименьшим числом жизней.
- Если обессиленный игрок должен получить урон, то вместо него удвоенное число этого урона получает Грейвхолд. Это правило применяется и в ситуации, когда игроку наносится больше урона, чем требуется, чтобы он стал обессиленным.

Если все игроки стали обессиленными, партия немедленно завершается их поражением.

ИГРОВЫЕ ТЕРМИНЫ

Союзник

Союзник — это любой игрок, кроме вас.

Уничтожить

Уничтожаемые карты убираются из игры. В этой партии их никак нельзя использовать и с ними нельзя взаимодействовать.

Эффекты «ИЛИ»

Когда карта даёт два варианта, разделённых словом «ИЛИ», вы можете выбрать любой из них, но только если можете выполнить его полностью. Если не можете, вы обязаны выбрать тот вариант, который можете выполнить в наиболее полном объёме.

«ДЛЯ СБРОСА»

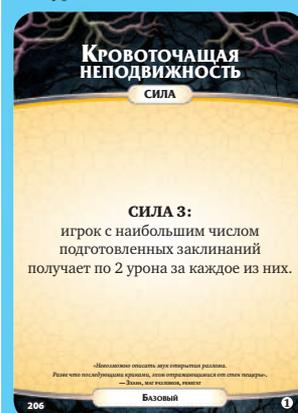
У некоторых карт сил исчадия есть эффект «ДЛЯ СБРОСА». В своей основной фазе любой игрок может сбросить такую карту, целиком выполнив всё, что описано после фразы «ДЛЯ СБРОСА». Если карта силы сбрасывается таким способом, её эффект не применяется.

Натиск

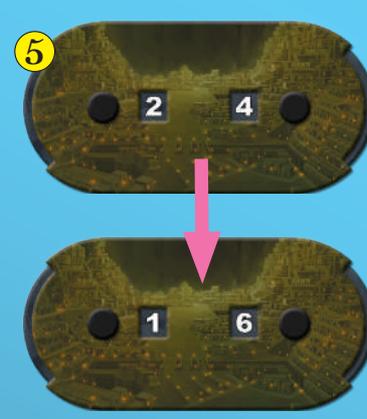
У некоторых карт исчадия есть эффект «Натиск». У каждого исчадия уникальный эффект натиска, указанный на его планшете.

ПРИМЕР ОБЕССИЛИВАНИЯ

Прошло несколько ходов, Анна и Борис применяют эффект карты силы «Кровоточащая неподвижность» («Игрок с наибольшим числом подготовленных заклинаний получает по 2 урона за каждое из них»).



- 1 У Анны 3 подготовленных заклинания, и это больше, чем у Бориса. Следовательно, Анна получает 6 урона. У неё всего 2 жизни. Первые 2 урона обессиливают её, из-за чего она:
 - 2 — дважды применяет эффект натиска Гневородья — оно получает 2 жетона ярости;
 - 3 — уничтожает свой разлом IV и сбрасывает подготовленное в нём заклинание;
 - 4 — сбрасывает все свои жетоны энергии.
- 5 Оставшиеся 4 урона удваиваются и наносятся Грейвхолду — Анна уменьшает жизни Грейвхолда с 24 до 16.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда выполняется любое из описанных ниже условий.

Игроки побеждают, если справедливо хотя бы одно из следующего:

- В конце любого хода у исчадия нет ни карт в колоде, ни карт приспешников и сил в игре.
- У исчадия 0 жизней.

Игроки терпят поражение, если справедливо хотя бы одно из следующего:

- Все игроки обессилели (у всех по 0 жизней).
- У Грейвхолда 0 жизней.

Помимо этого, у исчадия могут быть особые условия победы, указанные на его планшете, из-за которых игроки также могут потерпеть поражение.



ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ

В игре можно менять уровень сложности. Чтобы играть на нормальном уровне, просто используйте обычные правила. Чтобы изменить уровень сложности, сделайте так, как описано ниже.

НОВИЧКИ

Каждый игрок начинает с 12 жизнями (на 2 больше).

Грейвхолд начинает с 35 жизнями (на 5 больше).

У исчадия на 10 жизней меньше.

ЭКСПЕРТЫ

Используйте правила области «Повышенная сложность» на планшете исчадия. Они могут изменять области «Подготовка к игре», «Натиск» и «Дополнительные правила» этого исчадия.

ИСТРЕБЛЕНИЕ

Используйте правила области «Повышенная сложность» на планшете исчадия.

Также каждый игрок начинает с 8 жизнями (на 2 меньше).

Грейвхолд начинает с 25 жизнями (на 5 меньше).

У исчадия на 10 жизней больше.

ИГРА В ОДИНОЧКУ

Вы можете играть в одиночку, управляя несколькими магами. В этом случае просто следуйте всем обычным правилам, считая, что число игроков равно числу ваших магов. Советуем не играть более чем двумя магами сразу.

Чтобы сыграть в полноценном одиночном режиме, обратитесь к таблице по сбору колоды исчадия (см. на с. 10 или ниже).

Соберите колоду очередности хода из 3 любых карт очередности хода игроков и 2 карт «Исчадие». Взяв из этой колоды карту очередности хода любого игрока, делайте свой ход.

В одиночном режиме вы сами себе союзник. Например, если карта даёт энергию союзнику, вы сами получаете её. Если эффект действует на вас и на другого игрока, вы дважды применяете его на себя.

Вы не терпите поражение, если обессиливаете. Но вы терпите поражение, если жизни Грейвхолда уменьшаются до 0. В остальном играйте как обычно.

Вот несколько способов облегчить игру, выступая за единственного мага:

- Играйте с 4 картами очередности хода игроков.
- Начните партию с 12 или 15 жизнями.

ПАМЯТКА ПО СБОРУ КОЛОДЫ ИСЧАДИЯ

Разделите 9 особых карт исчадия на 3 стопки по их рангу.

Сверьтесь с таблицей ниже и добавьте случайные базовые карты исчадия в каждую стопку в зависимости от числа игроков.

ДОБАВЛЯЕМЫЕ БАЗОВЫЕ КАРТЫ ИСЧАДИЯ	1 ИГРОК	2 ИГРОКА	3 ИГРОКА	4 ИГРОКА
РАНГ 1	1	3	5	8
РАНГ 2	3	5	6	7
РАНГ 3	7	7	7	7

