

КІНЕЦЬ ВІКІВ



ТВОРЦІ ГРИ

Автори гри
Кевін Райлі, Нік Літл і Дженні Іглесіас

Розроблення гри
Тревіс Р. Ченс

Ілюстрації
Студія Gong

Художнє керівництво
Тревіс Р. Ченс і Скотт Гартман

Редактор
Деніз Паттерсон-Монро

Графічний дизайн
Скотт Гартман, Деніел Соліс, Стефані Густафссон

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту
Олександр Ручка

Виpusкова редакторка
Алла Костовська

Координатор проєкту
Володимир Рибаків

Перекладач
Святослав Михаць

Редактор
Сергій Лисенко

Верстка й дизайн
Артур Патрихалко

Особлива подяка
Владислав Дубчак, Анна Вакуленко,
Ганна Жукова, Дмитро Бібік,
Дмитро Науменко, Ілля Бобров,
Олена Богуславська, Сергій Іщук,
Сергій Тодоров і Тетяна Іщук



Українське видання © 2024 Geekach LLC
Україна, 03124, Київ, бул. Вацлава Гавела, буд. 4.
www.geekach.com.ua • info@geekach.com.ua

© 2024 Lone Oak Games. Oakland, CA 94610. Усі права застережено.



Це не кінець світу. Він стався набагато раніше. Залишилися тільки ми, Грейвголд і безіменні — істоти, які прагнуть забрати в нас останнє, що ми маємо. Навіть повітря з наших леген чи слабкий блиск наших очей... Поколіннями ми ходили у стародавньому місті, населеному примарами. Невідомо, хто мешкав у ньому тисячі років тому. Ми оживили це місце, наповнивши його порожні зали й оселі нашими тінями. Тут, у темряві, ми шукаємо спосіб повернутися до світла. Магам порталів знадобилася ціла вічність, щоб удосконалити своє темне ремесло. Але нарешті ми готові дати смертний бій ворогам. Портали — це канали, якими безіменні потрапляють у наш світ. Тепер вони стали нашою зброєю. Ми, відчайдушні маги порталів, використовуємо їхню силу, щоб вижити, захистити наш дім і повернути Колишній Світ.

Нерва, уціліла з Грейвголду

МЕТА ГРИ

«Кінець віків» — це кооперативна колодобудівна гра, у якій гравці ніколи не тасують свої колоди.

Мета гри — перемогти монстра до того, як він захопить ваш дім Грейвголд чи позбавить сил гравців-магів.

Щораунду гравці й монстр виконують ходи у випадковому порядку. У свій хід гравець може активувувати заклинання, купувати на ринку додаткові самоцвіти, артефакти й заклинання, зміцнювати портали й застосовувати свої вміння. Кожен з чотирьох монстрів під час свого ходу виконує властиві лише йому дії, тож для перемоги гравцям доведеться щоразу вигадувати нові стратегії.

ВМІСТ ГРИ

У цьому розділі описано ігрові компоненти й пов'язані з ними терміни. Будь ласка, ознайомтеся з цим розділом, перш ніж читати правила.



30 жетонів життя
зі значенням «1»
10 жетонів життя
зі значенням «5»
(показують значення
життя гравців і посіпак)



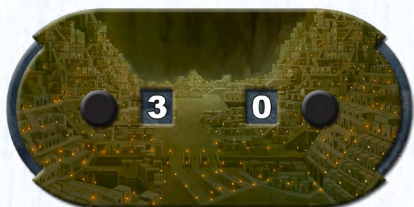
21 жетон енергії
(потрібні для застосування
вмінь магів)



10 жетонів сили
(потрібні для відстежування
кількості ходів, яка лишилася
до застосування ефектів
карт деяких монстрів)



15 жетонів люті /
шкарлупників:
(потрібні у грі проти
Гнівородного або
Панцирної королеви)



2 лічильники життів
(лічильник життів Грейвголду й лічильник життів монстра)



4 жетони номерів гравців
(кладуть на планшети магів і використовують
разом з картами порядку ходів для
визначення порядку ходів гравців)



87 карт самоцвітів



86 карт заклинань

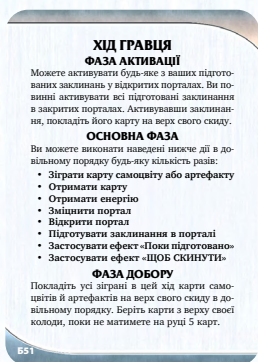


30 карт артефактів

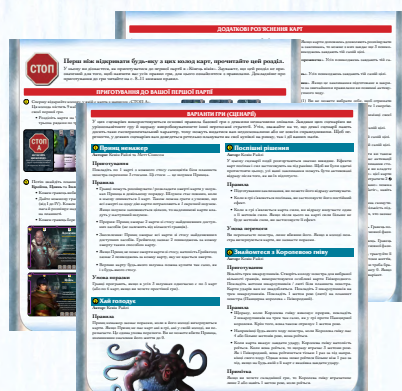


27 карт модифікаторів
(потрібні для визначення доступних карт гравців)

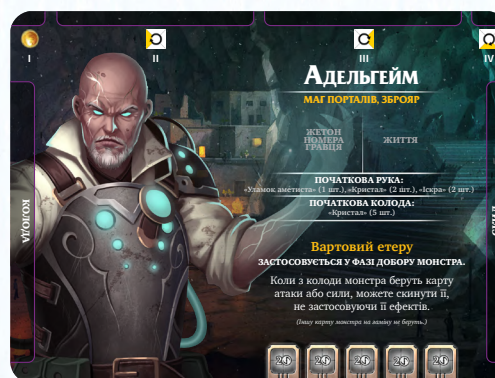
Кarti гравців — самоцвіти, заклинання й артефакти
(гравці використовують їх для поліпшення своїх колод)



4 карти-пам'ятки
(короткий опис фаз ходу)



Приготування до першої партії
Додаткові роз'яснення карт
Варіанти гри (сценарії)



8 планшетів магів
(потрібні для відстеження важливої інформації про кожного мага)



16 порталів (використовуються магами для активації заклинань)



4 планшети монстрів
(містять особливі правила для кожного монстра)



9 карт порядку ходів
(потрібні для визначення порядку ходів у грі)



75 карт монстрів
(використовуються монстрами проти гравців і Грейвголду)



19 промокарт

СТРУКТУРА КОМПОНЕНТІВ

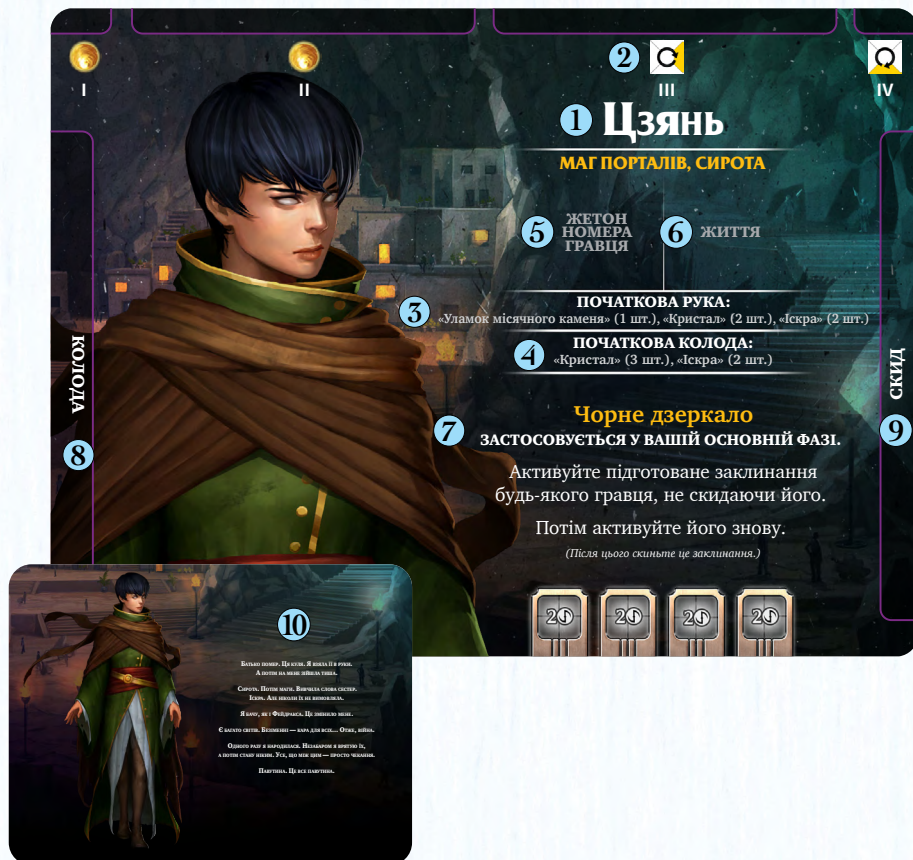
ПЛАНШЕТИ МАГІВ

- 1 **Ім'я мага порталів.**
- 2 **Приготування порталів.** Початкова конфігурація ваших порталів. Не всі маги мають однакову кількість доступних порталів.
- 3 **Початкова рука.** 5 карт, які ви маєте на руці на початку гри.
- 4 **Початкова колода.** 5 карт і порядок їх розміщення у вашій початковій колоді. Карти кладуть у колоду по порядку так, щоб крайня ліва була наверху колоди, а крайня права — унизу.
- 5 **Номер гравця.** Покладіть тут свій жетон номера гравця. Разом з колодою порядку ходу жетон визначає, коли ви виконуете хід.
- 6 **Життя.** Покладіть сюди свої жетони життя.
- 7 **Уміння.** Кожен маг порталів має особливе вміння. На планшеті мага описано, як і коли це вміння можна застосувати. Уміння можна застосувати лише тоді, коли всі комірки, зображені під ним, заповнені жетонами енергії. Якщо не сказано інакше, вміння можна застосувати в той самий хід, коли був отриманий останній потрібний жетон енергії. Після застосування вміння, усі жетони енергії скидають.
- 8 **Колода.** Покладіть тут свою колоду долілиць.
- 9 **Скид.** Покладіть тут свій скид горілиць.
- 10 **Історія мага порталів.** Не впливає на перебіг гри, але докладніше знайомить вас з її всесвітом.

ПОРТАЛИ

Порти — це двосторонні жетони, які використовують для підготовки й активації заклинань. Щоб підготувати заклинання, гравець повинен у свій хід покласти з руки карту заклинання у відкритий портал. У наступний хід гравець може активувати підготоване заклинання, скинувши цю карту з порталу.

- 1 **Відкритий / закритий портал.** Одна сторона жетона показує, що портал відкритий, інша — що закритий.
- 2 **Номер порталу.** Використовують переважно під час приготувань до гри, щоб визначити, де над планшетом мага розміщується кожен портал.
- 3 **Вартість відкриття.** Це кількість етеру (☉), потрібна для відкриття порталу. Відкривши портал, переверніть його відкритою стороною догори. Такий портал залишається відкритим до кінця гри.
- 4 **Вартість зміцнення.** Це кількість етеру (☉), потрібна для зміцнення порталу. Зміцнивши портал, поверніть жетон порталу на 90° за годинниковою стрілкою. Ви можете підготувати заклинання в закритому порталі, якщо у свій хід зміцнили цей портал.
Ви можете відкривати або зміцнювати портали в довільному порядку. Наприклад, ви можете зміцнити портал III, а потім портал II. Або відкрити портал IV перед відкриттям порталу II чи III.
- 5 **Ефект відкриття.** Деякі відкриті портали мають ефект, який застосовується, коли гравець активує заклинання, підготоване в такому порталі.



Зворот



Відкритий портал (лице)



Закритий портал (зворот)

Суміжність порталів

На деякі заклинання можуть впливати суміжні портали. Кожен портал завжди суміжний з 1 чи 2 порталами, що лежать біля нього. Наприклад, портал I суміжний з порталом II, а портал II суміжний з порталами I та III.

КАРТИ ГРАВЦІВ

Гравці створюють свої колоди з різноманітних карт, що допоможуть перемогти монстра. Кожен гравець починає партію з неповторною рукою карт і колодою. Витрачаючи етер (☉), ви додаватимете в свою колоду нові карти з ринку засобів.

1 Назва карти.

2 Тип. Є три типи карт гравців: самоцвіти, артефакти й заклинання.

- **Самоцвіти** грають, щоб отримувати етер (☉), основну валюту гри. Етер можна витрачати для отримання нових карт, здобуття енергії для активації вмінь магів і зміцнення порталів (портали — це канали, через які маги активують свої заклинання).
- **Артефакти** мають різноманітні миттєві ефекти.
- **Заклинання** — це основний спосіб завдання пошкоджень монстру та його посіпакам. Щоб активувати заклинання, його спершу треба підготувати в порталі (тобто карту заклинання треба покласти над жетоном порталу вище вашого планшета).

3 Вартість. Кількість етеру (☉), яку треба витратити для отримання цієї карти.

4 Ефект. Ефект, який ви застосовуєте, коли граєте цю карту. Ефекти самоцвітів та артефактів діють відразу. Щоб активувати заклинання, його треба спершу підготувати в порталі. Якщо текст будь-якої карти суперечить правилам, то пріоритет має текст карти.

5 Художній текст. Не впливає на гру, але докладніше знайомить вас з її всесвітом.



КАРТИ МОДИФІКАТОРІВ

- 6 Кожна карта гравця має свою копію з сірою рамкою. Карти з сірою рамкою використовують під час приготувань до гри, щоб модифікувати ринок, навмання вибравши, які саме самоцвіти, заклинання й артефакти будуть на ринку засобів. Карты модифікаторів не використовують у грі.

Докладніше див. «Приготування ринку засобів» на с. 11.



Карта гравця



Карта модифікатора

ПЛАНШЕТ МОНСТРА

- 1 **Ім'я монстра.**
- 2 **Життя.** Початкове значення життя монстра. Життя монстра відстежується на його лічильнику життів. Якщо значення життя монстра досягає 0, гравці перемагають.
- 3 **Прорив.** Ефект, що виникає під час розігрування ключового слова «Прорив». Кожен монстр має свій ефект прориву.
- 4 **Додаткові правила.** Будь-які додаткові правила, які використовують у грі проти цього монстра.
- 5 **Підвищена складність.** Необов'язкове правило, завдяки якому можна змінювати складність гри. *Докладніше див. на с. 20.*
- 6 **Рівень складності.** Наскільки важко перемогти цього монстра порівняно з іншими. Рівень складності варіюється від 1 (дуже легко) до 10 (дуже складно).
- 7 **Історія монстра.** Не впливає на гру, але докладніше знайомить вас з її всесвітом.
- 8 **Приготування до гри.** Додаткові вказівки для приготувань до гри проти цього монстра.



1 КРИВА МАСКА

2 70

ПРОРИВ

- 3 Будь-який гравець отримує 1 скверну та кладе її на верх своєї колоди. Потім він затасовує свій скид у свою колоду.

ПІДВИЩЕНА СКЛАДНІСТЬ

ПРАВИЛА: знищивши скверну, не повертайте її в колоду скверни, а покладіть у скид будь-якого гравця. 5

ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

- Знищивши скверну, покладіть її під низ колоди скверни.
- Якщо гравець повинен отримати скверну, а колода скверни вичерпалася, Грейвголд зазнає 2 пошкоджень натомість.
- 4 ○ На початку ходу гравця (перед його фазою активації) він у довільному порядку розіграє всі карти скверни з руки.
- Наприкінці основної фази гравця він розіграє всі карти скверни, узяті протягом свого ходу.
- Карти скверни не можна розігравати в будь-який інший час.
- Отримавши карту скверни, гравець не може дивитися на її лице, якщо тільки не бере її відразу на руку.

Лице



КРИВА МАСКА

6 5

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

- 8 Перетасуйте разом усі карти скверни й покладіть їх колодою долілиць.

Старійшини кажуть, що в кожній формі життя, в кожного створіння і в кожній силі є свій бог. Якщо це правда, то володіння Кривої маски — це царство скверни, а його зброя — це омана та спокуса.

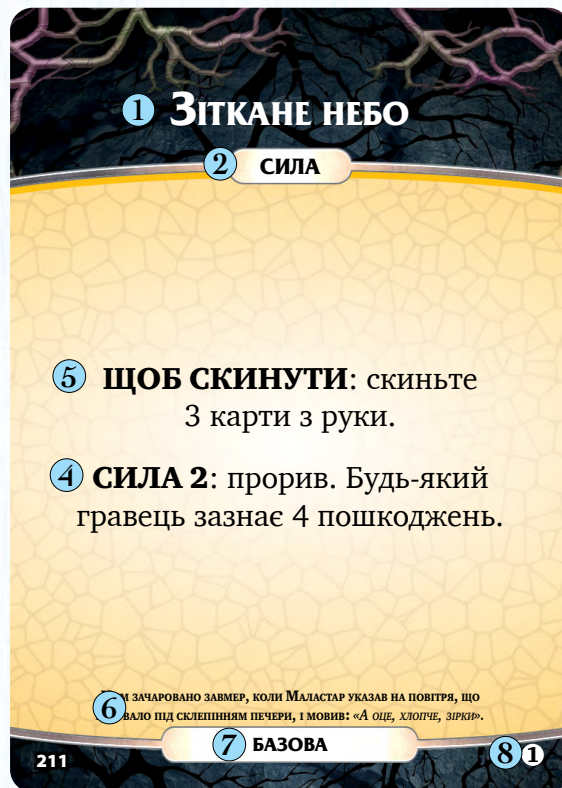
Як же вбити бога, та ще й такого, який має таємну владу над найслабшими з нас? Як же встояти, коли ми так довго задовольнялися тільки найпотрібнішим, а тепер нам пропонують усе, чого нам бракувало, ніби нічого й не просячи натомість?

- 7 За завісою його похмурого образу криється жорстока й хитра усмішка. Коли у Грейвголді лунають крики та дзеленчання дзвонів, він видає моторошні звуки, які дехто вважає сміхом.

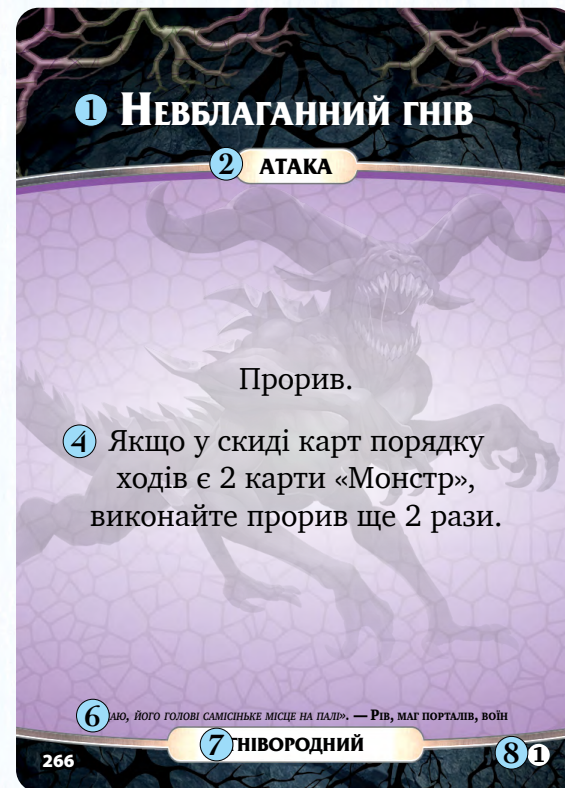
Зворот



Карта посіпаки



Карта сили



Карта атаки

КАРТИ МОНСТРА

Карти монстра — це карти атак, посіпак і сил, які він використовує проти гравців і Грейвголду. Колоду монстра створюють на початку кожної партії. Для цього треба перетасувати разом базові карти монстра, які використовують у грі проти будь-якого монстра, та кілька особливих карт, що належать вибраному монстру. Ви можете битися з тим самим монстром багато разів, але він щоразу нападатиме на вас по-різному.

1 Назва карти.

2 Тип. Є три типи карт монстра: атака, сила й посіпака.

- **Атаки** розігрують відразу, а потім скидають.
- **Посіпаки** з'являються з жетонами життя і залишаються у грі, поки їх не переможуть. Вони мають постійні ефекти, які застосовують у кожній фазі монстра. Якщо значення життя посіпаки зменшується до 0, його відразу скидають.
- **Сили.** На будь-якій карті сили є напис «СИЛА X». Коли карта сили з'являється у грі, ви кладете на неї X жетонів сили. Якщо таку карту не скинути раніше, вона залишається у грі протягом X ходів монстра, а потім ви повинні застосувати її ефект. Під час основної фази монстра ви вилучаєте по 1 жетону сили з кожної карти сили у грі. Коли на карті сили не залишиться жетонів, застосуйте її ефект, а потім скиньте її.

3 **Життя.** На карті посіпаки вказано початкове значення його життя. Воно зменшується внаслідок завданих вами пошкоджень. Якщо значення життя посіпаки досягає 0, його карту відразу кладуть у скид монстра.

4 **Ефект.** Ефект карти, який застосовують.

5 **Ефект «ЩОБ СКИНУТИ».** На деяких картах є ефект «ЩОБ СКИНУТИ». Під час своєї основної фази будь-який гравець може повністю виконати вказану на карті сили умову, щоб скинути її. Якщо карта сили скинута таким способом, то її ефект не застосовують.

6 **Художній текст.** Не впливає на гру, але докладніше знайомить вас з її всесвітом.

7 **Монстр.** Монстр, якому належить карта. Карти з ключовим словом «Базова» використовують у грі проти будь-якого монстра.


8 **Ранг.** Карти монстра бувають трьох рангів. Карти рангу 1 найменш небезпечні, а карти рівня 3 — найнебезпечніші. Деякі особливі карти монстра мають ранг 0. Докладніше про такі карти ви прочитаєте в секції «Додаткові правила» на планшетах монстрів.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

ПРИГОТУВАННЯ ГРАВЦЯ

- 1 Кожен гравець вибирає планшет мага й жетон номера гравця.
- 2 Кожен гравець формує свою початкову руку й колоду відповідно до вказівок на своєму планшеті мага. Карти кладуть у колоду по порядку так, щоб крайня ліва карта була наверху колоди, а крайня права — унизу.
- 3 Кожен гравець отримує по 1 жетону порталу кожного типу, указанного на його планшеті (від I до IV). Жетони порталів треба викласти так, як зображено на вашому планшеті мага. Деякі маги починають гру, маючи менше ніж 4 портали. Зазвичай, що менше порталів у мага, то складніше ним грати.
- 4 На початку кожної партії значення життя гравця дорівнює 10. Встановіть на лічильнику життів Грейвголду значення 30. Значення життів гравців і Грейвголду ніколи не можуть перевищувати їхні початкові значення.

Початкові карти

Карти для початкової руки й колоди відрізняються від карт на ринку символом  у правому нижньому куті.



КОЛОДА ПОРЯДКУ ХОДІВ

- 5 Колода порядку ходів завжди складається з 4 карт порядку ходів гравців і 2 карт порядку ходів монстра. Карти порядку ходів гравців відповідають жетонам номерів гравців.
 - У грі **вдвох** покладіть у колоду по 2 карти порядку ходів кожного гравця.
 - У грі **втриох** покладіть у колоду по 1 карті порядку ходу кожного гравця плюс карту «Будь-який гравець». Відкривши карту «Будь-який гравець», гравці спільно вирішують, хто з них виконуватиме хід. Карта «Будь-який гравець» — це карта порядку ходу гравця.
 - У грі **вчотириох** покладіть у колоду по 1 карті порядку ходу кожного гравця.
 - Незалежно від кількості гравців, додайте в колоду 2 карти порядку ходу «Монстр» і перетасуйте її.

Якщо в колоді порядку ходів вичерпалися карти, а вам треба взяти чи відкрити нову карту, перетасуйте всі скинуті карти порядку ходів і покладіть отриману колоду долілиць.

ПРИКЛАД ПРИГОТУВАНЬ ГРАВЦЯ

Алла й Богдан грають удвох. (1) Алла — перший гравець. Вона вирішує грати магом Кадір. Вона кладе перед собою планшет Кадір, а також розміщує жетон гравця з номером «1» на відповідне місце на своєму планшеті.

(2) На її планшеті вказано, що Кадір починає гру, маючи на початковій руці 1 карту «Уламок смарагду», 3 карти «Кристал» та 1 карту «Іскра». Вона також зауважує, що її початкова колода складається із 3 карт «Кристал» і 2 карт «Іскра». Алла знаходить усі ці карти, кладе свою початкову руку перед собою, а свою початкову колоду ліворуч від планшета. Нижні карти її колоди — 2 карти «Іскра», бо вони вказані на планшеті після «Кристалів».

(3) Алла бере по 1 жетону порталу кожного типу (від I до IV) і викладає їх над своїм планшетом так, як зображено у верхній частині планшета. Портал I — відкритий. Портал II та IV вона кладе жовтим сектором уліво, а портал III — жовтим сектором униз.



ПРИКЛАД СТВОРЕННЯ КОЛОДИ ПОРЯДКУ ХОДІВ

(5) Алла й Богдан грають удвох, тому їхня колода порядку ходів складається з двох карт гравця 1, двох карт гравця 2 та двох карт «Монстр».





ПОЧАТКОВА РУКА ГРАВЦЯ

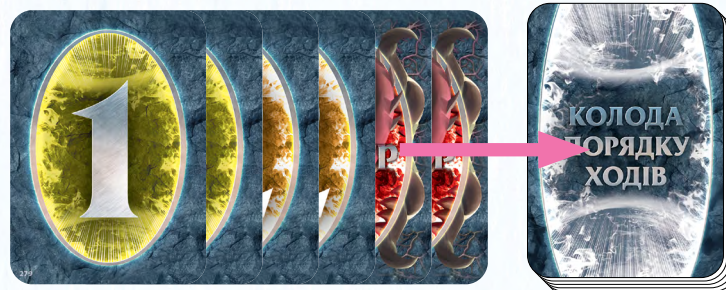
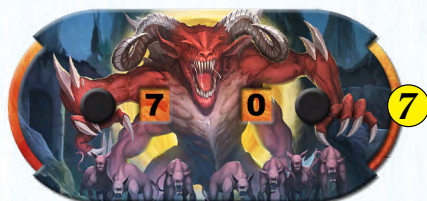
3 ПОРТАЛИ I, II, III, IV (ВИКЛАДЕНІ ВІДПОВІДНО ДО СИМВОЛІВ НА ПЛАНШЕТІ)



НИЗ КОЛОДИ

ВЕРХ КОЛОДИ

ПОЧАТКОВА КОЛОДА ГРАВЦЯ (НЕ ТАСУЄТЬСЯ)



5 КОЛОДА ПОРЯДКУ ХОДІВ (ПЕРЕТАСОВАНА)



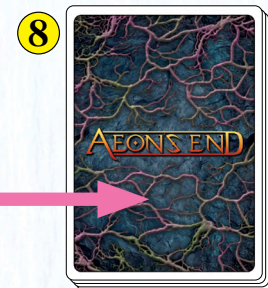
КАРТИ МОНСТРА РАНГУ 1
ОСОБЛИВІ + БАЗОВІ
(ПЕРЕТАСОВАНІ)



КАРТИ МОНСТРА РАНГУ 2
ОСОБЛИВІ + БАЗОВІ
(ПЕРЕТАСОВАНІ)



КАРТИ МОНСТРА РАНГУ 3
ОСОБЛИВІ + БАЗОВІ
(ПЕРЕТАСОВАНІ)



КОЛОДА МОНСТРА
(НЕ ТАСУЄТЬСЯ)
РАНГ 1 ЗВЕРХУ,
РАНГ 2 ПОСЕРЕДИНІ,
РАНГ 3 ЗНИЗУ

ПРИГОТУВАННЯ МОНСТРА

- 6 Виберіть монстра, проти якого ви гратимете, і покладіть його планшет у межах досяжності всіх гравців. Уважно прочитайте секцію «Додаткові правила» на планшеті монстра.
- 7 Встановіть на лічильнику життів монстра вказане на його планшеті значення. Протягом партії значення життя монстра ніколи не може перевищувати початкове значення.

Кожен монстр має набір особливих карт з ім'ям цього монстра в нижній частині. Крім них, у колоді монстра будуть деякі базові карти.

8 Колода монстра

У цій колоді міститься від 20 до 31 карти залежно від кількості гравців. Колода складається з карт трьох рангів, з підвищенням рангу карт, підвищуватиметься і складність гри. Кожен ранг представлений як особливими, так і базовими картами монстра. Ранг карти монстра позначений цифрами 1, 2 або 3 в її правому нижньому куті. Кожен монстр має 9 особливих карт з його іменем, написаним у нижній частині карти.

Щоб створити колоду монстра:

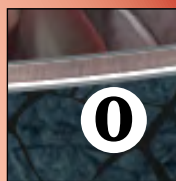
- Відберіть 9 особливих карт вибраного вами монстра й розділіть їх на 3 стопи з трьох карт відповідно до їхнього рангу.
- Скористайтеся табличкою нижче й додайте базові карти монстра в кожен стос залежно від кількості гравців.

К-СТЬ БАЗОВИХ КАРТ МОНСТРА	1 ГРАВЕЦЬ	2 ГРАВЦІ	3 ГРАВЦІ	4 ГРАВЦІ
РАНГ 1	1	3	5	8
РАНГ 2	3	5	6	7
РАНГ 3	7	7	7	7

- Перетасуйте окремо кожен стос карт.
 - Покладіть стос карт рангу 3 долілиць. На нього покладіть стос карт рангу 2 долілиць, а на нього — стос карт рангу 1 долілиць. Ви утворили колоду монстра.
 - Утворивши колоду монстра, не тасуйте її.
- 9 Тепер виконайте всі вказівки в секції «Приготування до гри» на планшеті монстра.

Кarti рангу 0

Залежно від вибраного вами монстра, крім колоди монстра, у партії можуть використовуватися карти рангу 0. На планшеті монстра ви прочитаєте, як приготувати їх до гри.



ПРИКЛАД ПРИГОТУВАННЯ КОЛОДИ МОНСТРА (ДИВ. МАЛЮНОК НА С. 9)

- (6) Алла й Богдан вирішили грати проти Гнівородного. Богдан кладе планшет Гнівородного на стіл і зачитує вголос секцію «Додаткові правила» з планшета.
- (7) На планшеті також зазначено, що Гнівородний починає гру з 70 очками життя. Богдан встановлює на лічильнику життів монстра значення 70.
- (8) Богдан відбирає 15 карт монстра з написом «Гнівородний» унизу. Він звіряється з таблицею, щоб визначити, скільки базових карт треба у грі вдвох. Богдан бере випадкові базові карти монстра: три карти рангу 1, п'ять карт рангу 2 та сім карт рангу 3.

Потім він сортує карти Гнівородного за рангами. Спершу він тасує три карти Гнівородного рангу 3 разом з сімома базовими картами рангу 3 та кладе стосом долілиць. Далі Богдан тасує три карти Гнівородного рангу 2 разом з п'ятьма базовими картами рангу 2 та кладе їх стосом долілиць зверху стосу карт рангу 3. Насамкінець він тасує три карти Гнівородного рангу 1 разом із трьома базовими картами рангу 1 та кладе їх стосом долілиць зверху стосу карт рангу 2. Після цього колоду монстра більше не тасують. Богдан кладе створену колоду біля планшета монстра.



КАРТИ ГНІВОРОДНОГО РІВНЯ 0 УТВОРЮЮТЬ КОЛОДУ УДАРІВ

- (9) Богдан зауважує, що залишилися шість карт Гнівородного рангу 0. Тепер Богдан читає секцію «Приготування до гри» на планшеті монстра. Там написано: «Перетасуйте всі карти ударів і покладіть їх долілиць окремою колодою ударів. Гнівородний отримує 1 жетон люті». Богдан бере шість карт Гнівородного, що залишилися після створення колоди монстра, зауважуючи, що на них вказано тип карти — «Удар» замість звичайних типів «Сила» чи «Атака». Він тасує їх і кладе долілиць біля колоди монстра.

Богдан також бере всі жетони люті з коробки та кладе 1 жетон на планшет Гнівородного, щоб показати, що той отримав жетон люті.



ЖЕТОНИ ЛЮТІ, ЯКІ ВИКОРИСТОВУЮТЬ У ГРІ ПРОТИ ГНІВОРОДНОГО



ПРИГОТУВАННЯ РИНКУ ЗАСОБІВ

- 10** Стоси засобів — це карти гравців, які можна отримувати протягом гри. Ринок складається з 9 таких стосів. У кожному стосі є по кілька копій однієї карти. Гравці можуть визначити стоси навмання за допомогою карт модифікаторів або вибрати ті, які забажають.

Вичерпані стоси засобів

Якщо стос на ринку вичерпався, він лишається порожнім. Не поповнюйте його новими картами.

УКАЗІВКИ ЗІ СТВОРЕННЯ РИНКУ ЗАСОБІВ

Виберіть 3 самоцвіти, 2 артефакти та 4 заклинання. Усі карти з однаковими назвами кладіть у відповідні стоси у центрі стола.



Самоцвіти — головне джерело отримання етеру (⚡). Ви витрачаєте етер (⚡), щоб отримати нові карти, зміцнити й відкрити портали, а також щоб отримати енергію.

- У кожному стосі самоцвітів по 7 карт.



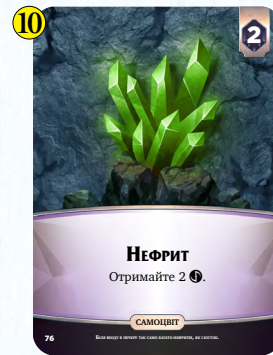
Артефакти мають різноманітні ефекти, які застосовують під час розігрування карт.

- У кожному стосі артефактів по 5 карт.



Заклинання — основний спосіб завдання пошкоджень монстру та його посіпакам. Кожне заклинання треба підготувати в порталі протягом одного ходу, щоб активувати його будь-якого наступного ходу.

- У кожному стосі заклинань по 5 карт.



РЕКОМЕНДОВАНІ ЗАСОБИ ДЛЯ ПОЧАТКІВЦІВ

Нижче наведено перелік стосів засобів для перших партій.

Набір стосів засобів «Руйнування колоди» (див. мал. вище)

Самоцвіти: «Нефрит», «Вогняний рубін», «Жаристий опал».

Артефакти: «Мінливий кинджал», «Закоркований вихор».

Заклинання: «Посилене бачення», «Крадіжка свідомості», «Відчуття вимірів», «Зажерлива порожнеча».

Набір стосів засобів «Багато енергії!»

Самоцвіти: «Нефрит», «В'рисвудський бурштин», «Розсіпище алмазів».

Артефакти: «Нестабільна призма», «Талісман мага».

Заклинання: «Спектральне ехо», «Загоряння», «Дика блискавка», «Вогненний батіг».

ПРИКЛАД ПРИГОТУВАННЯ РИНКУ ЗАСОБІВ

(10) Алла й Богдан вибрали один з рекомендованих наборів — «Руйнування колоди», бо їм сподобалася можливість створювати свої колоди завдяки таким ефективним картам, як «Закоркований вихор» і «Зажерлива порожнеча».

ПЕРЕБІГ ГРИ

ПОРЯДОК ХОДІВ

Порядок ходів у грі постійно змінюється. Він визначається колодою порядку ходів. На початку гри й після закінчення ходу кожного гравця або монстра ви берете карту з колоди порядку ходів, щоб визначити, хто виконає наступний хід. Потім ви кладете цю карту на верх скиду карт порядку ходів.

Якщо вам треба взяти чи відкрити нову карту колоди порядку ходів, а вона порожня, то перетасуйте всі скинуті карти порядку ходів і покладіть їх новою колодою долілиць.

ОГЛЯД ХОДУ ГРАВЦЯ

1. Фаза активації

Можете активувати будь-яке з ваших підготованих заклинань у відкритих порталах. Ви повинні активувати всі підготовані заклинання в закритих порталах. Активувавши заклинання, покладіть його карту на верх свого скиду.

2. Основна фаза

Ви можете виконати наведені нижче дії в будь-якому порядку скільки завгодно разів:

1. Зіграти карту самоцвіту або артефакту.
2. Отримати карту.
3. Отримати енергію.
4. Зміцнити портал.
5. Відкрити портал.
6. Підготувати заклинання в порталі.
7. Застосувати ефект «Поки підготовано».
8. Застосувати ефект «ЩОБ СКИНУТИ».

3. Фаза добору

Покладіть усі зіграні в цей хід карти самоцвітів й артефактів на верх свого скиду в довільному порядку.

Беріть карти з верху вашої колоди, поки не матимете на руці 5 карт.

Якщо в будь-який момент гри значення життя гравця зменшується до 0, цей гравець стає знеси- леним (див. с. 19).

ПРИКЛАД ПОРЯДКУ ХОДІВ

Приготувавшись до гри, Алла й Богдан починають партію і беруть верхню карту з колоди порядку ходів. Це карта ходу гравця 1, тому перший хід виконає Алла.



У свій хід Алла послідовно розіграє 3 фази: фазу активації, основну фазу та фазу добору.

Протягом фази активації вона могла б активувати заклинання, підготовані в попередній хід. Однак це перший хід гри, тому Алла пропускає цю фазу й відразу переходить до основної фази.





ХІД ГРАВЦЯ. ФАЗА АКТИВАЦІЇ (ФАЗА 1)

Активация підготованих заклинань

- У цій фазі ви можете активувати будь-які заклинання, підготовані у ваших відкритих порталах.
- У цій фазі ви повинні активувати всі заклинання, підготовані у ваших закритих порталах (тобто заклинання, підготовані попереднього ходу у зміцнених порталах).
- Ви самі вибираєте порядок активації своїх заклинань.

Активуючи заклинання:

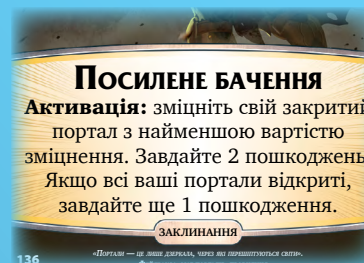
- негайно покладіть його на верх вашого скиду. Потім застосуйте ефект, описаний на карті після слова «Активация».
- якщо не вказано інакше, заклинання може завдати пошкоджень лише одному монстру чи посіпаці.
- деякі відкриті портали мають ефект «+1 пошкодження під час активації». Будь-яке заклинання, активоване в такому відкритому порталі, завдає ще 1 пошкодження, навіть якщо саме заклинання не завдає пошкоджень.

Завдаючи пошкоджень:

- посіпаці, приберіть з його карти стільки жетонів життів, скільки пошкоджень ви завдали. Якщо в посіпаки не залишилося жетонів життів, відразу скиньте його карту.
- монстру, зменште значення його життя на лічильнику на кількість завданих вами пошкоджень. Якщо значення життя монстра зменшилося до 0, гравці відразу перемагають.

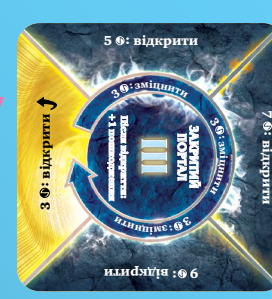
ПРИКЛАД ФАЗИ АКТИВАЦІЇ

У цьому прикладі ми пропустили кілька ходів в грі до того моменту, коли Богдан підготував кілька заклинань. Він починає хід, маючи в порталах карти «Іскра» та «Посилене бачення», як зображено нижче. Заклинання «Іскра» підготоване у відкритому порталі I, тож Богдан може активувати його зараз або зробити це пізніше. Заклинання «Посилене бачення» підготоване в закритому порталі III. Отже, Богдан повинен активувати його в цей хід.



Він вирішує спершу активувати заклинання «Посилене бачення». Богдан відразу кладе його у свій скид, а потім застосовує ефект «Активация», завдаючи монстру 2 пошкоджень.

Потім він зміцнює свій закритий портал з найменшою вартістю зміцнення. Портали I та II відкриті, тому він зміцнює портал III. Богдан повертає цей жетон на 90° за годинниковою стрілкою. (Докладніше про зміцнення порталів див. на с. 15.)



Насамкінець Богдан вирішує не активувати заклинання «Іскра», підготоване у відкритому порталі. Він хоче зберегти його для якогось посіпаки, що може з'явитися в подальшій ході.

Деякі ефекти дають вам змогу активувати підготовані заклинання інших гравців. Активуючи чуже заклинання, вважайте, що текст цього заклинання стосується вас. Ви самі вирішуєте, як застосовувати це заклинання. Однак, скидаючи карту чужого заклинання, ви кладете її на верх скиду гравця, що його підготував.

Наприклад, ви розігруєте «Уламок гранату», щоб активувати заклинання «Темний вогонь», підготоване союзником. Ви повинні покласти до 2 карт зі своєї руки (ефект «Темного вогню») у свій скид і вирішити, хто зазнає пошкоджень від цього заклинання — монстр чи посіпака. Карту активованого заклинання «Темний вогонь» ви кладете на верх скиду союзника.

ХІД ГРАВЦЯ. ОСНОВНА ФАЗА (ФАЗА 2)

Протягом своєї основної фази гравець може виконати будь-яку з наведених нижче 8 дій у довільному порядку скільки завгодно разів.

Наприклад, ви можете зіграти самоцвіт, отримати карту, підготувати заклинання, зіграти ще один самоцвіт й отримати ще одну карту.

1. Зіграти карту самоцвіту або артефакту.

- Граючи карту, ви повинні виконати все, що на ній написано (якщо це можливо).
- Якщо на карті є слово «АБО», виберіть лише один з указаних варіантів. Якщо ви можете виконати ефект лише одного варіанта, то повинні вибрати його.
- Ви можете отримати етер (☉), навіть якщо вирішите не витратити його.
- Ви втрачаєте отриманий, але не витрачений за хід етер (☉). Етер не накопичується від ходу до ходу. Також його не можна передавати іншим гравцям.
- Наприкінці ходу покладіть усі зіграні вами карти самоцвітів або артефактів на верх вашого скиду в довільному порядку.

2. Отримати карту.

- Ви можете отримати карту з ринку, витративши кількість етеру (☉), указану в правому верхньому куті цієї карти.
- Отримавши карту, відразу покладіть її на верх вашого скиду.



3. Отримати енергію.

- Ви можете витратити 2 етери (☉), щоб отримати 1 жетон енергії.
- Отримавши енергію, покладіть жетон енергії на ваш планшет мага під описом уміння.
- Ви не можете витратити етер (☉), щоб енергію отримав ваш союзник.
- Ви не можете мати більше енергії, ніж передбачає ваше вміння. Максимально можлива кількість жетонів енергії визначається кількістю відповідних комірок на планшеті мага: 4, 5 або 6.

Порядок скидання

Активувавши заклинання, відразу покладіть його на верх вашого скиду до застосування його ефекту. Отримані карти ви також відразу кладете на верх свого скиду.

Усі карти самоцвітів або артефактів, які ви розігруєте, ви кладете у свою ігрову зону. Наприкінці свого ходу, у фазі добору, покладіть зіграні карти самоцвітів та артефактів у скид у вибраному вами порядку.

ПРИКЛАД ОТРИМАННЯ І ВИТРАЧАННЯ ЕТЕРУ В ОСНОВНІЙ ФАЗІ

У свій перший хід Алла має на руці такі карти: 1 «Уламок смарагду», 3 «Кристали» та 1 «Іскра».



Вона грає 3 «Кристали», щоб отримати 3 етери (☉). Потім Алла грає «Уламок смарагду», що дає їй вибір: отримати 1 етер (☉) або збільшити значення життя будь-якого гравця на 1. Ніхто з гравців ще не втрачає життя, тому Алла вирішує отримати 1 етер (☉).

КРИСТАЛ

Отримайте 1 ☉.

УЛАМОК СМАРАГДУ

Отримайте 1 ☉.

АБО

Будь-який гравець отримує 1 життя.

Тепер вона має загалом 4 етери (☉). Вона може використати цей етер різними способами. Алла витрачає всі 4 етери (☉), щоб отримати карту «Вогняний рубін». Вона відразу кладе її на верх свого скиду.



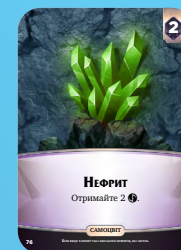
АБО

Алла могла б витратити 4 етери (☉), щоб отримати 2 жетони енергії.



АБО

Алла могла б отримати карту «Нефрит» вартістю 2 етери (☉) та отримати 1 жетон енергії за позostalі 2 етери (☉).



Цей гравець до 3 заклинання у цей хід може використати свій жетон енергії на своєму відкритому порталі.



4. Зміцнити портал.

- Ви можете зміцнити закритий портал, заплативши вартість зміцнення, указану на відповідному фрагменті кола цього жетона порталу.
- Зміцнюючи портал, поверніть жетон порталу на 90° за годинниковою стрілкою. У порталі, зміцненому в цей хід, можна підготувати заклинання.
- За один хід ви можете зміцнити будь-яку кількість порталів скільки завгодно разів. Ви можете зміцнити портал і не підготувати в ньому заклинання.
- Портал, повернений жовтим сектором угору, можна відкрити ефектом, який в іншому разі зміцнив би цей портал.

5. Відкрити портал.

- Ви можете відкрити закритий портал, заплативши вартість відкриття, указану вгорі відповідного сектора цього жетона порталу. Вартість відкриття зменшується щоразу, коли ви зміцнюєте портал.
- Відкривши портал, переверніть його жетон відкритою стороною догори. Відкриті портали залишаються відкритими до кінця гри. Заклинання можна підготувати у відкритому порталі як у поточний, так і в будь-який наступний хід.

6. Підготувати заклинання в порталі.

- Щоб підготувати заклинання, зіграйте його з руки у відкритий портал або у закритий портал, що був зміцнений протягом поточного ходу. У кожному порталі можна підготувати лише 1 заклинання. Ви не можете підготувати заклинання в порталі, де вже є підготоване заклинання. Ви можете підготувати заклинання лише у власних порталах.
- Підготовані заклинання можна активувати у фазі активації вашого наступного ходу.

7. Застосувати ефект «Поки підготовано».

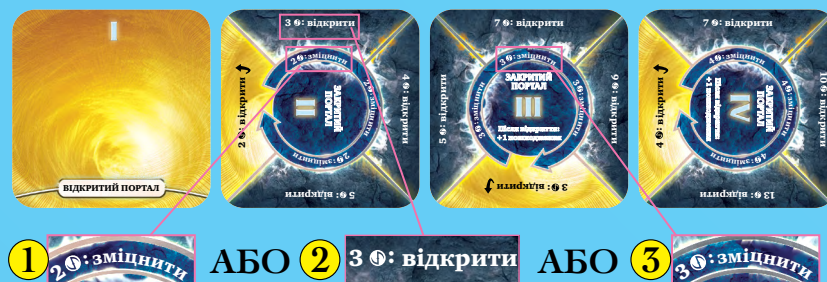
- Ви можете застосовувати ефекти «Поки підготовано» будь-яких ваших підготованих заклинань, якщо їх можна застосувати в основній фазі. Це можна зробити в той самий хід, під час якого заклинання було підготоване, або під час наступних ходів, якщо заклинання все ще залишиться підготованим.
- Деякі ефекти «Поки підготовано» не застосовують в основній фазі.

8. Застосувати ефект «ЩОБ СКИНУТИ».

- Деякі карти сили монстра мають ефект «ЩОБ СКИНУТИ». Під час своєї основної фази ви можете скинути таку карту сили, повністю виконавши умови цього ефекту. Якщо ви скидаєте карту сили таким способом, то не застосовуєте її ефекту.

ПРИКЛАД ЗМІЦНЕННЯ І ВІДКРИТТЯ ПОРТАЛІВ

Алла виконує свій другий хід, маючи на руці 3 карти «Кристал» і 2 карти «Іскра». Це її основна фаза. Алла має тільки один відкритий портал, тому, якщо вона хоче підготувати обидва заклинання, то повинна спершу або відкрити, або зміцнити ще один портал.

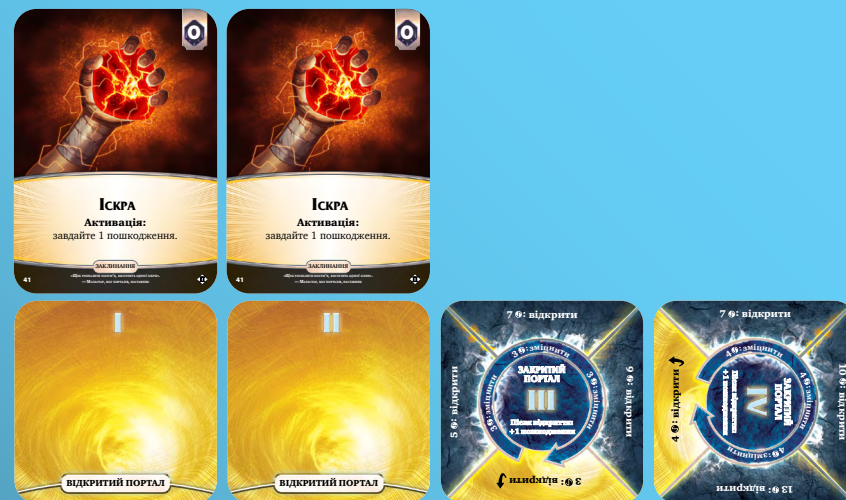


Алла починає свою основну фазу, розігруючи всі 3 «Кристали» й отримуючи за це 3 етери (☉). Тепер вона має три варіанти підготувати обидві «Іскри».

- (1) Вона може зміцнити портал II за 2 етери (☉).
- (2) Вона може відкрити портал II за 3 етери (☉).
- (3) Вона може зміцнити портал III за 3 етери (☉).

Алла вирішує відкрити портал II (варіант 2). Вона перевертає жетон порталу II відкритою стороною догори. Тепер цей портал залишиться відкритим до кінця гри. Алла зможе готувати в ньому заклинання під час поточного й наступних ходів, не витрачаючи на це додаткового етеру (☉).

Насамкінець Алла готує обидві «Іскри», викладаючи їх над своїми порталами I та II. Обидва заклинання «Іскра» Алла зможе активувати у фазі активації свого наступного ходу.



ХІД ГРАВЦЯ. ФАЗА ДОБОРУ (ФАЗА 3)

Завершивши основну фазу, покладіть усі зіграні в цей хід карти самоцвітів та артефактів на верх свого скиду в довільному порядку.

Потім, тримаючи в руці всі незіграні карти, беріть нові карти з верху колоди, поки не матимете в руці 5 карт.

Якщо у вашій колоді бракує карт, щоб узяти чи відкрити потрібну кількість карт, візьміть / відкрийте стільки карт, скільки є. Потім переверніть ваш скид (він стає новою колодою) і продовжуйте брати / відкривати карти. У цій грі ви ніколи не тасуєте свою колоду.

Примітки:

- Під час свого ходу ви не можете скидати карти з руки. На відміну від інших колодобудівних ігор, ви не скидаєте карти, що лишаються на руці наприкінці кожного ходу.
- Ви можете будь-коли переглядати свій скид, але не можете міняти порядок карт у ньому.
- Ви не можете переглядати свою колоду.
- Протягом гри ви можете мати на руці будь-яку кількість карт.

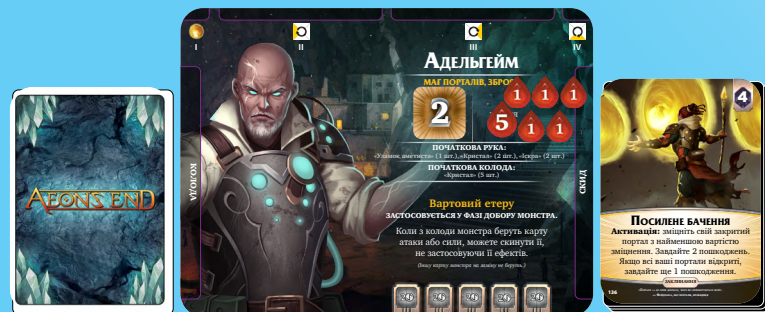


Колоду не тасують

На відміну від багатьох інших колодобудівних ігор, ви не тасуєте свій скид, коли ваша колода вичерпується. Просто переверніть скид долілиць — він стане новою колодою.

ПРИКЛАД ФАЗИ ДОБОРУ

Богдан завершує свій хід. У своїй фазі активації він активував заклинання «Посилене бачення» і відразу поклав його на верх свого скиду.



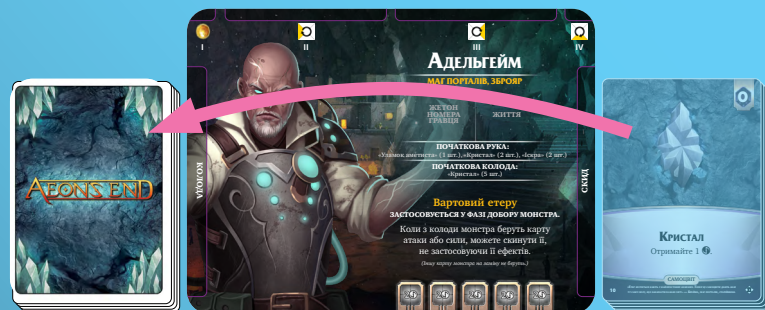
В основній фазі свого ходу Богдан зіграв «Мінливий кинджал», 3 «Кристали» та «Нефрит». Він використав «Мінливий кинджал», щоб зміцнити портал III. Також він витратив 5 на «Нефрит» й «Кристалів», щоб отримати «Крадіжку свідомості».

Отримавши карту «Крадіжка свідомості», він поклав її на карту «Посилене бачення», що лежить зверху його скиду. На цьому Богдан завершив основну фазу свого ходу.

На початку фази добору він у довільному порядку кладе на верх свого скиду «Мінливий кинджал», 3 «Кристали» й «Нефрит». Спершу Богдан кладе у скид «Мінливий кинджал», потім «Нефрит» і насамкінець усі «Кристали».



Потім Богдан бере карти з верху своєї колоди, поки не матиме на руці 5 карт. У його колоді залишилися тільки 2 карти. Богдан бере їх, а потім, не тасуючи, перевертає свій скид долілиць, щоб утворити нову колоду. Після цього він бере ще 3 карти, і тепер має на руці 5 карт.



ОГЛЯД ХОДУ МОНСТРА

1. Основна фаза

Застосуйте постійні ефекти всіх карт посіпак і ефекти всіх карт сили у грі за порядком появи цих карт (від старіших до новіших).

2. Фаза добору

Візьміть 1 карту з колоди монстра.

- Якщо це карта атаки, відразу застосуйте її ефект і скиньте.
- Якщо це карта посіпаки або карта сили, введіть її в гру, поклавши на неї відповідну кількість жетонів життя або сили. Застосуйте всі ефекти, що йдуть після слова «НЕГАЙНО» на карті. Інші ефекти не застосовують під час цього ходу.

Якщо в будь-який момент гри значення життя гравця зменшується до 0, цей гравець стає знесиленим. Докладніше див. на с. 19.

ХІД МОНСТРА. ОСНОВНА ФАЗА (ФАЗА 1)

Гравці застосовують ефекти кожної карти посіпаки або сили у грі, починаючи з карти, що з'явилася у грі найраніше, і далі за порядком появи цих карт.

- У цій фазі застосовують ефекти «ПОСТІЙНО».
- Приберіть 1 жетон сили з кожної карти сили у грі. Якщо ви прибрали з карти останній жетон сили, то застосуйте її ефект, описаний після слів «СИЛА X», а потім скиньте її.

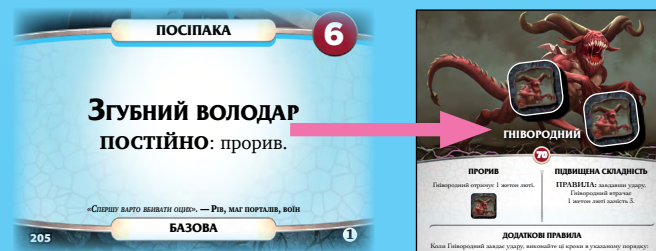


ПРИКЛАД ОСНОВНОЇ ФАЗИ МОНСТРА

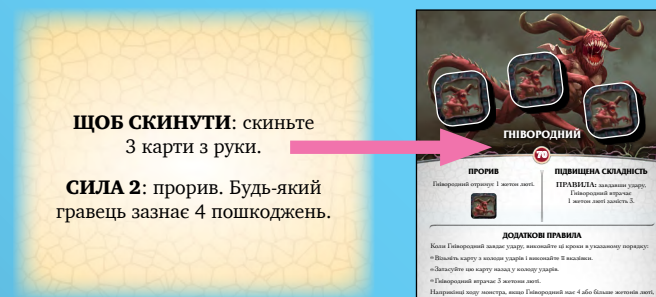
Перенесімося на кілька раундів уперед. Гравці взяли карту «Монстр» з колоди порядку ходів. Гнівородний починає свій хід з 1 жетоном люті. У грі такі його карти: «Згубний володар», «Зіткане небо» (з 1 жетоном сили) та «Підбурювач». Ці карти з'явилися у грі в наведеному порядку, тому Алла й Богдан застосовуватимуть їхні ефекти в такому самому порядку.



- 1 Спершу вони застосовують постійний ефект «Згубного володаря» — прорив. Кожен монстр має особливий ефект прориву, указаний на його пласкеті. Ефект прориву Гнівородного дає йому 1 жетон люті, тому Богдан додає ще 1 жетон люті на пласкет Гнівородного. Тепер у монстра 2 жетони люті.



- 2 Потім Алла й Богдан прибирають 1 жетон сили з карти сили «Зіткане небо». На цій карті не залишилися жетонів сили, тому гравці застосовують її ефект. Ефект «Зітканого неба» каже: «Прорив. Будь-який гравець зазнає 4 пошкодження». Ефект прориву монстра додає ще 1 жетон люті на пласкет Гнівородного — тепер він має 3 жетони люті. Алла й Богдан вирішують, що 4 пошкодження зазнає Богдан, адже він має більше очок життя. Богдан прибирає 4 жетони життів зі свого пласкета мага. Карту «Зіткане небо» скидають.



- 3 Насамкінець вони застосовують постійний ефект «Підбурювача». Цей ефект каже: «Грейвголд зазнає стільки пошкоджень, скільки жетонів люті у Гнівородного». Гнівородний має 3 жетони люті, тому «Підбурювач» завдає Грейвголду 3 пошкодження. Алла зменшує значення життя Грейвголду на його лічильнику на 3 (з 30 до 27).



ХІД МОНСТРА. ФАЗА ДОБОРУ (ФАЗА 2)

Візьміть карту монстра з колоди:

- Якщо колода монстра вичерпалася, а з неї треба взяти карту, натомість виконайте прорив 3 рази.

Виконайте наведене нижче залежно від типу взятої карти:

• Карта атаки

Негайно застосуйте ефекти карти в тому порядку, у якому вони вказані на карті. Потім покладіть карту у скид монстра.

• Карта посіпаки

Застосуйте ефект, описаний після слова «НЕГАЙНО». Потім додайте в гру карту посіпаки, поклавши на неї вказану на карті кількість жетонів життів.

• Карта сили

Застосуйте ефект, описаний після слова «НЕГАЙНО». Потім додайте в гру карту сили, поклавши на неї вказану на карті кількість жетонів сили.

Під час застосування ефектів карти:

- Застосовуючи ефект, який не можна виконати повністю, застосуйте його найповніше. Якщо ви маєте вибір між двома ефектами, то повинні вибрати той варіант, який зможете застосувати повністю.
- Постійні ефекти та ефекти сил застосовують лише в основній фазі монстра. Ігноруйте їх на щойно доданих у гру картах посіпак і сили до наступного ходу монстра.

Неоднозначність

Карти монстра можуть призвести до неоднозначних ситуацій, коли неясно, як і кого стосується ефект. У такому разі гравці самі вирішують, що робити.

Наприклад, якщо ви застосовуєте ефект карти монстра, що завдає пошкоджень гравцеві з найменшим значенням життя, а таких гравців двоє, то вони самі вирішують, хто з них зазнає пошкоджень.

Інша карта, наприклад, завдає пошкоджень гравцеві з найбільшою кількістю енергії, а ні в кого з гравців немає енергії. У такому разі гравці теж самі вибирають, хто з них зазнає пошкоджень.

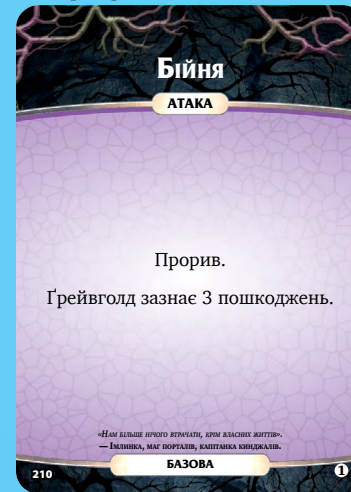
Застосовуючи ефект карти монстра, який не можна виконати повністю, застосуйте його найповніше.

Наприклад, на карті монстра написано: «Будь-який гравець знищує 4 карти з руки». Якщо ніхто з гравців не має 4 або більше карт, то знищити всі карти повинен гравець з найбільшою кількістю карт на руці.



ПРИКЛАДИ ФАЗИ ДОБОРУ МОНСТРА

Завершивши основну фазу монстра, Алла й Богдан переходять до його фази добору. У цій фазі вони беруть карту з колоди монстра й розігрують її. Ось приклади того, як розігрують карти монстра трьох типів.



РОЗІГРУВАННЯ КАРТИ АТАКИ

У цьому прикладі Алла й Богдан беруть із колоди Гнівородного карту атаки «Бійня».

Ефекти карти атаки застосовують відразу. Ефект «Бійні» — «Прорив. Грейвголд зазнає 3 пошкоджень».

Ефект прориву Гнівородного дає йому 1 жетон лоті, тож Алла кладе жетон лоті на планшет монстра.

Потім Богдан зменшує на лічильнику значення життя Грейвголда на 3 (з 27 до 24).

Насамкінець гравці кладуть карту «Бійня» у скид монстра.



РОЗІГРУВАННЯ КАРТИ ПОСПАКИ

У цьому прикладі Алла й Богдан беруть з колоди Гнівородного карту посіпаки «Вивергач туману».

Цей посіпак не має негайного ефекту, тож його просто додають у гру. Він має 5 очок життя, тому Алла й Богдан кладуть на його карту жетон життів зі значенням 5.

Прочитавши постійний ефект «Вивергач туману», вони тепер знають, що станеться в наступній основній фазі монстра. Вони не застосовують цього ефекту протягом поточного ходу, бо постійні ефекти діють лише в основній фазі монстра, а вона вже минула.



РОЗІГРУВАННЯ КАРТИ СИЛИ

У цьому прикладі Алла й Богдан беруть з колоди Гнівородного карту сили «Око небуття».

«Око небуття» — це карта сили, тож її відразу додають у гру. На ній написано «СИЛА 2», тому Алла й Богдан кладуть на неї 2 жетони сили. Ця карта не має негайного ефекту, отже, у цей хід Алла й Богдан більше нічого з нею не роблять.

Прочитавши ефект карти, вони тепер знають, що станеться після його застосування. Жетони сили вилучають під час основної фази монстра. У цій фазі також застосовують ефекти сил. Нічого з цього не відбувається у поточний хід, бо основна фаза монстра вже завершилася.

«Око небуття» має ефект «ЩОБ СКИНУТИ». Протягом своєї основної фази будь-який гравець може виконати вказану умову, щоб скинути цю карту сили.

ЗНЕСИЛЕННЯ

Якщо значення життя гравця зменшується до 0, цей гравець стає знесиленим. У такому разі треба виконати наведені кроки в такій послідовності:

- Застосуйте ефект прориву монстра 2 рази.
- Знесилений гравець знищує 1 зі своїх порталів (відкритий або закритий), скидаючи підготоване в ньому заклинання, якщо воно є. Знищений портал гравець кладе в коробку, він більше не матиме можливості відновити його у грі. Решта порталів залишаються на своїх місцях.
- Знесилений гравець скидає всі свої жетони енергії.

Знесилений гравець продовжує гру за звичайними правилами, проте з такими обмеженнями:

- Знесилені гравці не отримують жетони життів.
- Коли карта повинна завдати пошкодження гравцеві з найменшим значенням життя, знесилених гравців не враховують, а пошкодження завдають незнесиленому гравцеві з найменшим значенням життя.
- Коли знесилений гравець повинен зазнати пошкодження, то замість нього подвоєну кількість пошкодження зазнає Грейвголд. Це стосується і надлишкових пошкодження, коли гравцеві завдають більше пошкодження, ніж треба для знесилення.

Якщо всі гравці стають знесиленими, гра негайно закінчується їхньою поразкою.

ІГРОВІ ТЕРМІНИ

Ефекти «АБО»

Якщо карта має два варіанти ефекту, розділені словом «АБО», ви можете вибрати будь-який з них, якщо тільки зможете повністю виконати його. Якщо не зможете, то повинні вибрати той варіант, який зможете виконати найповніше.

Знищити

Знищені карти вилучають із гри. Їх більше не використовують і з ними не можна взаємодіяти.

Прорив

Деякі карти монстра мають ефект «Прорив». Кожен монстр має свій особливий ефект прориву, указаний на його планшеті.

Союзник

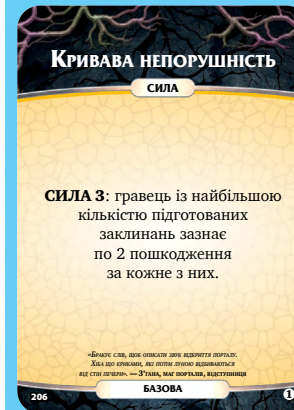
Союзник — це будь-який гравець, крім вас.

«ЩОБ СКИНУТИ»

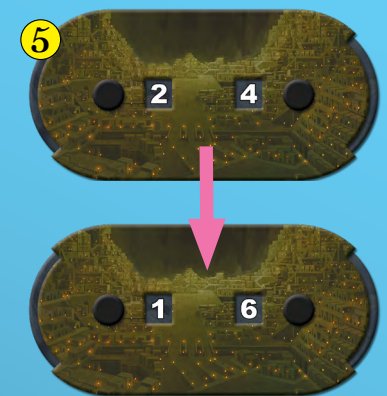
Деякі карти сили мають ефект «ЩОБ СКИНУТИ». Протягом своєї основної фази будь-який гравець може скинути таку карту, повністю виконавши всі умови, описані після слів «ЩОБ СКИНУТИ». Скинувши карту таким способом, ви не застосовуєте її ефекту.

ПРИКЛАД ЗНЕСИЛЕННЯ

Зіграно кілька раундів. Протягом основної фази монстра Алла й Богдан застосовують ефект карти сили «Кривава непорушність» («Гравець із найбільшою кількістю підготованих заклинань зазнає по 2 пошкодження за кожне з них»).



- 1 В Аллі 3 підготовані заклинання. Це більше, ніж у Богдана, тому вона зазнає 6 пошкоджень. У неї всього 2 життя. Перші 2 пошкодження знесилюють її, після чого Алла:
 - двічі застосовує ефект прориву Гнівородного, тож монстр отримує 2 жетони люті;
 - знищує свій портал IV та скидає підготоване в ньому заклинання;
 - скидає всі свої жетони енергії;
 - позostalі 4 пошкодження треба подвоїти, тому Грейвголд зазнає 8 пошкоджень. Алла зменшує значення життя Грейвголда з 24 до 16.



КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, коли виконується будь-яка з наведених нижче умов.

Гравці перемагають, якщо виконується принаймні одна з таких умов:

- Наприкінці будь-якого ходу монстр не має карт у колоді, а також карт посіпак і карт сил у грі.
- Значення життя монстра дорівнює 0.

Гравці програють, якщо виконується будь-яка з таких умов:

- Усі гравці знесилені (у всіх по 0 життя).
- Значення життя Грейвголда дорівнює 0.

Крім того, у монстра можуть бути особливі умови перемоги (вказані на його планшеті), через які гравці також можуть програти.



РІВНІ СКЛАДНОСТІ

У грі можна змінювати рівень складності. Щоб грати на нормальному рівні складності, просто використовуйте звичайні правила. Щоб змінити рівень складності, виконайте наведені нижче кроки:

ДЛЯ ПОЧАТКІВЦІВ

Кожен гравець починає гру з 12 очками життя (на 2 більше).

Грейвголд починає з 35 очками життя (на 5 більше).

У монстра на 10 очок життя менше.

ДЛЯ ЕКСПЕРТІВ

Використовуйте правила секції «Підвищена складність» на планшеті монстра. Вони можуть змінювати секції «Приготування до гри», «Прорив» і «Додаткові правила» цього монстра.

ЗНИЩЕННЯ

Використовуйте правила секції «Підвищена складність» на планшеті монстра.

Крім того, кожен гравець починає гру з 8 очками життя (на 2 менше).

Грейвголд починає з 25 очками життя (на 5 менше).

У монстра на 10 очок життя більше.

СОЛО-ГРА

Ви можете грати один за кількох магів. У такому разі просто дотримуйтеся звичайних правил. Вважайте, що кількість гравців дорівнює кількості ваших магів. Радимо грати не більше ніж двома магами.

Щоб грати соло лише одним магом, зверніться до таблиці зі створення колоди монстра (див. с. 10 або нижче).

Створіть колоду порядку ходів з 3 карт порядку ходів гравців і 2 карт «Монстр». Узявши з цієї колоди карту порядку ходу будь-якого гравця, виконуйте свій хід.

У соло-грі ви самі собі союзник. Наприклад, якщо карта дає енергію союзнику, ви самі її отримуєте. Якщо ефект діє на вас та іншого гравця, ви двічі застосуєте ефект на себе.

Ви не зазнаєте поразки, коли знесилюєтеся. Натомість ви програєте, коли значення життя Грейвголда дорівнює 0. Крім цього, перебіг гри не змінюється.

Ось кілька способів полегшити гру, якщо ви використовуєте лише одного мага:

- Грайте з 4 картами порядку ходів гравців.
- Почніть гру з 12 або 15 очками життя.

ПАМ'ЯТКА ЗІ СТВОРЕННЯ КОЛОДИ МОНСТРА

- Розділіть 9 особливих карт монстра на 3 стоси за їхнім рангом. Скористайтеся наведеною нижче таблицею і додайте випадкові базові карти монстра в кожен стос залежно від кількості гравців.

К-СТЬ БАЗОВИХ КАРТ МОНСТРА	1 ГРАВЕЦЬ	2 ГРАВЦІ	3 ГРАВЦІ	4 ГРАВЦІ
РАНГ 1	1	3	5	8
РАНГ 2	3	5	6	7
РАНГ 3	7	7	7	7

