



LEGENDS OF SIGNUM II  
**WARSEEER**



**RULE BOOK**

# ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
ОСНОВИ ГРИ ТА РЕЖИМИ.....	4
ІГРОВІ КОМПОНЕНТИ.....	6
ІГРОВІ ЗОНИ.....	10
ТИПИ КАРТ.....	14
ВПЛИВ ГЕРОЯ ТА ДОХІД.....	27
ТИПИ КУБИКІВ.....	29
ПІДГОТОВКА ІГРИ.....	30
ФАЗИ ХОДУ ТА ІГРОВІ МЕХАНІКИ.....	32
АКТИВАЦІЯ ІСТОТ.....	36
КІНЕЦЬ ГРИ ТА УМОВИ ПЕРЕМОГИ.....	50
ДОДАТКОВІ РЕЖИМИ.....	52
МАПИСЦЕНАРІЇВ.....	76
СЛОВНИК.....	88

## ВСТУП



«Legends of Signum 2: Warseer» - це гексагональний Варсейм з мініатюрами, де закони істот діються під керівництвом героїв. Гравці вертають персонажів, користуються перевагами заклять і реліквій та застосовують хитру тактику. У «Legends of Signum» гравці прокладають власний шлях до перемоги, збираючи колекції мініатюр.

Завдяки команді чудових художників і скульпторів, кожна мініатюра в грі має унікальний вигляд і власний характер.

Правила Signum були ґрунтовно перероблені, і тепер гравці поринуть у ще більш стрімкі та запеклі бої.

На гексагональному Полі Бою гравці, як і раніше, будуть уособлювати собою видатних героїв з всесвіту Сігнум. Виклик персонажів на Поле Бою тепер повністю залежить від гравця. Механізм підготовки Бойової колоди був значно спрощено, і по суті це бій повністю зібраною колодою.

Warseer стане чудовою знахідкою як для нових гравців, які ще не знайомі зі всесвітом Signum, так і для тих ветеранів, які вже збрали значну колекцію мініатюр і тепер отримують шанс поглянути на них по-новому в продовженні нашої саги.





## ОСНОВИ ГРИ ТА РЕЖИМИ

«Legends of Signum» розраховані на гвoх гравців. Для початку гравці розміщують своїх Героїв на Полі Бою. Під час гри можна викликати гoгaткoвих істoт. Головна мета - перемогти Герoя суперника або першим набрати необхідну кількість Переможних Балів.

Для швидкої гyелі сліг набрати 10 балів. Досвідчені гравці можуть зупинитися на 12 балах.

Зазвичай гра триває від 30 до 90 хвилин.

Хоча гyелі огин на огин є основним режимом у «Signum 2: Warseer»,

існують гoгaткoві іарoві режими для більш захоплюючого та різноманітного гoсвігу.

У грі на основі сценарію для гвoх гравців ви можете засвоїти та закріпити правила за допомогою режиму гвoбoю.

### СЦЕНАРІЙ ДВОБОЮ

У цьому режимі використовується одна з наданих карт сценаріїв.

Збагачайте досвід, використовуючи різних Герoїв, залучаючи нових персонажів до загону та додаючи на Поле Бою унікальні місцевості з наданого набору.

### ВСІ ПРОТИ ВСІХ.

У режимі «Всі проти Всіх» для 3-4 гравців кожен учасник змагається індивідуально. Кожен гравець обирає Герoя і володіє власним набором ігрових компонентів. На Полі Бою альянсів не існує, кожен гравець несе повну відповідальність за власні стратегії та дії. Беріть участь у захопливих битвах, де кожне рішення має значення, оскільки гравці змагаються, щоб перехитрити своїх опонентів, аби вийти переможцем.



## РЕЖИМ ТУРНИРУ

Перетворить звичайний двобій «гравець проти гравця» на захопливе протистояння з режимом Турніру. Ми радимо спробувати цей режим після кількох ігор, щоб дати враженням закріпитися. Режим Турнір складається з декількох взаємопов'язаних матчів між гравцями.

Як і в стандартній дуелі, у гравців є Бойова колода та колода Подвигів. Однак, окрім Переможних Балів, з'явилися Монети Дракона - особлива ігрова валюта.

Ці монети дають гравцям можливість будувати свій загін і отримувати поліпшення перед кожним матчем з опонентом.

Після кожної гри гравці можуть збирати Переможні Бали і додавати їх до своїх попередніх досягнень.

## ЗІТКНЕННЯ АЛЬЯНСІВ

У режимі Зіткнення Альянсів гравці беруть участь в інтенсивних битвах «два на два».

Кожен гравець обирає Героя з унікальними атрибутами, і двоє учасників формують альянс на Полі Бою. Хоча цей матч може тривати довше, він забезпечує захоплюючу сутичку, а простір на Полі Бою для персонажів зменшується вдвічі.

## ОДИНОЧНИЙ РЕЖИМ

Для Героїв, які прагнуть самотужки подолати безкраї простори Сігнуму, ми створили режим одиночної кампанії. Цей режим складається з декількох сценаріїв, які гравці проходять крок за кроком, формуючи свій загін сміливих шукачів пригод. Між Сценаріями гравці можуть купувати поліпшення і наймати нових персонажів.

Складність кожного сценарію зростає з кожним виконаним завданням, а кульмінацією стає протистояння з одним із босів.

Послідовність сценаріїв для кожної кампанії генерується випадковим чином, пропонуючи що разу новий досвід. Крім того, гравці можуть вибрати, який Герой вирушить

у пригоду і які персонажі його супроводжуватимуть.

Погрозиці про ці режими гри будуть розкриті в окремій книзі, після того, як гравці ознайомляться з основними механіками та проведуть тренувальні раунги.

## РЕЖИМ СУТИЧКИ

У режимі Сутички гравці зосереджуються виключно на бою, ігноруючи економіку та тактичні цілі.

Кожен гравець обирає Героя, збирає загін і бере участь у швидких битвах. Гра закінчується, коли залишається лише один Герой або лічильник ходів досягає нуля. Завдяки обмеженням на кількість персонажів та спрощеному управлінню ресурсами, цей режим робить акцент на стратегічному розгортанні та прямому протистоянні.



## ІГРОВІ КОМПОНЕНТИ

## ОСНОВНІ ІГРОВІ КОМПОНЕНТИ

Мініатюри  
Персонажів

Жетони Посіпак

Бойова Колога:  
Заклинання,  
Реліквії,  
Бугівлі  
та карти Тактик

Карти Персонажів



Колога Погвиєїв

Маркери ефектів  
(Жетони Броні, Жетони Рани,  
Жетони Отрути, Жетони Хвороби,  
Жетони Приголомшення і т.г.)

Гекси і карти Місцевості



Паншет Гравця



Маркери для паншетів



Шість видів спеціальних кубиків:  
Чорний, Зелений, Піолетовий,  
Блакитний та Червоний

Гексогональне Поле Бою



## ДОДАТКОВІ КОМПОНЕНТИ



Картки сценаріїв  
для Турніру



Колога Покращень Ворогів  
для Одиночного режиму



Колога Погвизів  
для Одиночного режиму

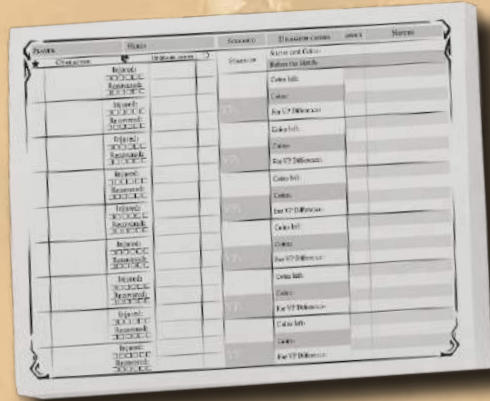


Колога Покращень



Картки Ворожих істот  
для Одиночного режиму





Нотатник для запису результатів



Книга Кампанії для Огіночного режиму



Карти Сценаріїв для Огіночного режиму



Жетони Ворожих істот для Огіночного режиму



# ІГРОВІ ЗОНИ

У «Legends of Signum 2», є такі основні ігрові зони:  
Поле Бою, Планшет Гравця  
Рука і Військовий Табір.

**Поле Бою** - це ігрова зона, яка є спільною для обох гравців.

Гравці мають бойові загони начолі з Героями.

Викликані істоти зазвичай потрапляють на поле бою в певні зони розміщення. Якщо такі зони не передбачені сценарієм, вони потрапляють в першу лінію гексів на стороні гравця на Полі Бою.



**РУКА**



**ЗОНА РОЗМІЩЕННЯ**



## Поли Бою



## Військовий Табір



## Планшет Гравця



**ПЛАНШЕТ ГРАВЦЯ** - це ігрова зона, куди гравець кладе свої карти під час гри.

Планшет розділений на кілька областей і має треки для підрахунку балів: трекер Впливу Героя та трекер Переможних Балів.

**Бойова колода** - це область, де розташовані карти Підтримки гравців.

Це секретна зона, тому карти повинні бути покладені долілиць, їх не можна переглядати або тасувати.

Однак, якщо в колоду повертається будь-яка карта, вона повинна бути перетасована, якщо не вказано інше.

Якщо карта повертається в колоду, то це завжди колода власника.

## ІСТОРІЯ

(Зал Предків)

Бойова колода

Зал Слави

ТРЕКЕР  
Впливу Героя

Зона Героя




ТРЕКЕР  
Переможних Балів



Місто

**Історія (Зал Предків)**

служує зоною для розіграних карт Заклинань, полеглих на Полі Бою персонажів, знищених Реліквій і Будівель, а також активованих Тактик.

Це загальнодоступна зона, тому гравці можуть переглядати карти в Історії, коли їм це потрібно. Щоразу, коли карта скидається, вона потрапляє в Історію свого власника, втрачаючи всі набуті ефекти та здібності. Карти в Історії впливають на значення Доходу гравця. Значення Доходу в кожний момент часу дорівнює сумі значень Доходу карт , присутніх в Історії.

**Зал Слави** - це місце, куди гравець кладе карти Подвигів, які він встиг зіграти протягом гри.


**Зона Героя** розташована зліва від планшета, куди гравець кладе карту Героя і Реліквії, які він екіпірує під час бою.

**Місто** - це область, де гравець розміщує персонажів, викликаних під час гри. Сюди також кладуться карти зведених Будівель.

**Трекер Переможних Балів** показує поточну кількість Переможних Балів гравця.

**Рука** складається з карт, взятих з Бойової Колоди та карт Подвигів. Тільки ці карти можуть бути розіграні під час ходу гравця. Гравці можуть бачити карти у своїй руці в будь-який момент, але їхні опоненти не можуть.

**Військовий Табір** - це ігрова зона, де гравці можуть розміщувати мініатюри персонажів і карти, які ще не були викликані на Поле Бою.



**Майте на увазі, якщо на карті згадується одна з ігрових зон, то за замовчуванням це означає ігрову зону власника карти. Гравці можуть взаємодіяти з ігровими зонами своїх опонентів, тільки якщо це прямо вказано в тексті карти.**

Кожен гравець повинен підготувати достатньо місця для свого планшета і карт, а також місце для зберігання жетонів.



# ТИПИ КАРТ

У «Legends of Signum 2» є дві основні колоди карт, з якими взаємодіє гравець - Бойова Колода і колода Подвигів.

Крім того, є карти Героя, Персонажа та Посіпака, які не входять до жодної з колод і використовуються гравцями для отримання інформації про показники істот.

Кarti місцевості також не є частиною колоди, але використовуються для отримання інформації про певний тип місцевості.

Тип кожної картки визначається піктограмою в лівому кутку.

Існує вісім основних типів карт:



ГЕРОЙ



ПЕРСОНАЖ



ПОСІПАКА



РЕЛІКВІЯ



ЗАКЛИНАННЯ



ТАКТИКА



БУДІВЛЯ



МІСЦЕВІСТЬ



УНІКАЛЬНА  
МІСЦЕВІСТЬ






## ГЕРОЇ ТА ПЕРСОНАЖІ


Герої - головні істоти на Полі Бою, вони мають бути розміщені першими. Гравець може мати лише одного Героя у грі. Обраний Герой визначає фракцію та Бойову Колоду загону.

Максимальна кількість істот гравця на Полі Бою, включаючи Героя, не може перевищувати 7. Однак ця кількість може змінюватися в різних режимах.

Кожна карта Істоти пов'язана з мініатюрою в грі. Карти персонажів набираються, щоб викликати мініатюри персонажів на поле бою.

Існує три типи карт істот:  
Герой, Персонаж і Посінака.

Зверніть увагу: В описі згідностей на ігрових картах терміни «Герой» , «Персонаж» , і «Посінака»  відрізняються.

Наприклад, якщо заклинання говорить «Нанесіть 2 шкоди зугь-якому  на Полі Бою», це заклинання не вплине на Героя. З іншого боку, ефекти, які мають г'ятити лише на Героїв, не г'ятимуть на персонажів.

Універсальні згідності можуть працювати на всіх типах істот - Герої, персонажі та посінаки од'єднуються загальним терміном «істота».

ТИП КАРТИ



Ім'я

ВАРТІСТЬ  
КАРТИ

Ім'я

ДОХІД

БЛОК  
АТАКИ

ОСНОВНІ  
ПАРАМЕТРИ

ЗДІВНІСТЬ

ДИВІЗ

ФРАКЦІЯ



ТИП КАРТИ

Кожен персонаж унікальний і має свою неповторну зовнішність та особливі здібності.


На початку гри гравці обирають, яких персонажів


вони додадуть до Військового Табору відповідно до лідерства своїх Героїв. Коли персонаж знищується, його карта потрапляє в Історію, а мініатюра


прибирається з Поля Бою.

На картці істоти вказується її ім'я, фракція, основні параметри, особливі здібності та інша додаткова інформація.




**Блок атаки** - містить тип атаки, кількість і ранг кубиків, які кидає істота під час атаки. Крім того, тут вказано ефект, що спрацьовує при Критичному ударі 

**RANGE**  - позначає максимальну відстань, на яку істота може атакувати.

**Здоров'я**  - вказує на кількість ран, які може отримати істота, перш ніж буде знищена.

**Наприклад, якщо написано «у істоти залишилося 1 одиниця Здоров'я», це означає, що істота може отримати ще лише 1 рану, перш ніж її буде знищено.**

**Пересування**  - вказує на максимальну відстань, на яку істота може переміститися по полю бою в межах одного ходу.




Якщо істота має огню зі стандартних згідностей, на її картці буде вказана назва згідності або зображений відповідний символ. Повний опис усіх стандартних згідностей наведено в розділі «Словник» у правилах. Якщо істота має унікальну або рідкісну згідність, на картці буде вказано її повний опис.

**ЛІДЕРСТВО** - це параметр, який вказується тільки на карті Героя і показує, скільки персонажів якого рангу може бути включено до складу загону. У гравця може бути менше персонажів, ніж вказано в лідерстві його героя. Однак максимум різнопланових персонажів дозволить краще реагувати на зміни ситуації на Полі Бою.

**РАНГ** - майже всі персонажі мають ранг.

Ранг використовується для визначення кількості персонажів, які можуть бути розміщені у Військовому Таборі для певного Героя відповідно до його лідерства.

**Персонажі без зірки рангу не враховуються при визначенні ліміту Військового Табору. Їхні ранги вважаються найнижчими. Опонентне отримує Переможних Балів з колоди Подвигу, якщо знищує такого персонажа.**

-  Бронзовий Ранг
-  Срібний Ранг
-  Золотий Ранг

**ДИВІЗ** - надрукований курсивом, не впливає на ігровий процес.

**ВАРТІСТЬ КАРТИ ТА ДОХІД** - правила про оплату ігрових карт детально викладені на сторінці 27.

## ПОСІПАКИ


Посіпаки, окремий тип істот, можуть бути викликані тільки за допомогою здібностей інших карт. Гравці можуть викликати будь-яку кількість посіпак одного типу. Однак ліміт істот на Полі Бою все одно має бути дотриманий. Кожен посіпак є незалежною істотою, зі своїми унікальними бонусами, штрафами та жетонами.

У гравця є лише одна карта Посіпаки на гру.

Карта посіпаки кладеться поруч з картою Героя і залишається там до кінця гри.

Ця карта визначає здібності посіпак, які будуть використані в гри.



Якщо посіпак знищується під час гри, його жетон або мініатюра забирається з Поля Бою. Але карта Посіпаки повинна залишатися поруч з картою Героя. Загалом, посіпаки діють за тими ж правилами, що й інші істоти на полі бою, і мають свій символ у тексті здібності .

Замість того, щоб активувати свого посіпаку, гравець може прихрвати його з Поля Бою. Це не вважається знищенням і відповідні ефекти не активуються. Це корисно, якщо гравець хоче викликати персонажа, але вичерпав ліміт істот.

**Однак карта Посіпаки не займає слот Лідерства Героя. Цей ліміт враховує лише рангових персонажів у Військовому Таборі.**



## КАРТИ БОЙОВОЇ КОЛОДИ

Бойова Колода складається з карт Заклинань, Реліквій, Будівель і Тактик.

Склад Бойової Колоди повністю визначається обраною фракцією та Героєм гравця. Правила побудови колоди вказані на сторінці 30.

### КАРТКИ ЗАКЛИНАНЬ

Ці карти необхідні для виконання заклинань під час гри. Заклинання можуть мати найрізноманітніші ефекти: завдавати шкоди, збільшувати або зменшувати параметри істот або впливати на ігрові зони. Ефект заклинання настає одразу після того, як карта була зіграна.

Карта Заклинання скидається в Історію одразу після того, як була зіграна.

Деякі карти Заклинань мають ключове слово «**Зачарування**». Це означає, що карта залишається в грі до тих пір, поки зачарований об'єкт не покине гру або поки інший ефект не знищить цю карту.

**ВАРТІСТЬ КАРТИ**      **НАЗВА**



**ДОХІД**

**ЕФЕКТ  
ЗАКЛИНАНЬ**

**ТИП КАРТИ -  
ЗАКЛИННЯ**

**ФРАКЦІЯ**



**Деякі карти та ефекти можуть впливати лише на певних істот.**

**Якщо ефект впливає на «союзних істот», він впливає на всіх ваших істот і істот вашого союзника в режимі союзного зіткнення. Якщо ефект впливає тільки на «ваших істот» - метою ефекту не можуть бути істоти вашого союзника або опонента. Карти без таких обмежень можуть впливати на будь-яку істоту на Полі Бою.**



## КАРТКИ РЕЛІКВІЙ

Картки Реліквій призначені тільки для Героїв, оскільки звичайні смертні не можуть протистояти силі могутніх стародавніх артефактів. Реліквії можуть як мати власні здібності, так і давати Герою додаткові можливості.

Після розіграшу карти Реліквії, вона кладеться поруч з картою Героя і вважається активною або «екіпірованою». Герой може носити до трьох реліквій одночасно і не може екіпірувати дві однакові реліквії.

Гравець не може зняти активну реліквію зі свого героя під час гри. Однак активну реліквію можна замінити новою. У цьому випадку стара реліквія негайно скидається.

ВАРТІСТЬ КАРТИ

НАЗВА


ДОХІД

ОПИС  
ВЛАСТИВОСТІТИП КАРТИ -  
РЕЛІКВІЯ

ФРАКЦІЯ

Здатність цього типу карт вказує на те, чи можна використовувати реліквію багаторазово, чи має вона певну довговічність.



Деякі реліквії мають  
**Багаторазове Використання** 


Це означає що бонуси реліквій можуть бути використані вказану кількість разів.

Коли розігрується карта з **Багаторазовим Використанням** візьміть кількість маркерів, зазначену в графі «**Багаторазове Використання**» і покладіть їх на карту.

Коли гравець використовує реліквію з **Багаторазовим Використанням** під час гри, він повинен прибрати один з маркерів з карти Реліквії.

Як тільки кількість маркерів дорівнює нулю, всі ефекти можуть бути застосовані востаннє, після чого Реліквія знищується.

**Щоб дізнатися більше про Багаторазове Використання, див. розділ «Здібності».**  
(Див. сторінку 45).

Реліквії інших типів мають  
**Броню** 

Коли розігрується карта з **Бронєю**, візьміть кількість жетонів Броні, зазначену в статусі Броні, і покладіть їх на карту. Після того як Герої екіпірують такі реліквії, будь-яка шкода, яку вони отримують від немагічних атак, спершу переноситься на реліквії, витрачаючи жетони Броні.

Гравці самі вирішують, з якої реліквії вони будуть брати жетони Броні - по одному за кожен одиницю отриманої шкоди. Шкода, завдана однією атакою, не може бути розподілена між різними реліквіями.

Гравці самі вирішують, з якої реліквії вони будуть брати жетони Броні - по одному за кожен одиницю отриманої шкоди. Шкода, завдана однією атакою, не може

бути розподілена між різними реліквіями. Якщо у Героя є хоча б одна реліквія з Бронєю, гравець не може перенаправляти шкоду, націлену на реліквію, на самого Героя, а також накладати жетони Ран або втрачати власні жетони Броні.

Жетони броні захищають Героя від будь-яких фізичних атак, але не від магічної шкоди або ефектів.

Після того, як всі ефекти будуть застосовані востаннє - знищені реліквії скидаються, а Герой втрачає ефекти від цих реліквій.





## КАРТИ ТАКТИКИ

Ці карти дозволяють гравцям вдаватися до тактичних маневрів, які діють під час ігрової ситуації, зазначеної на карті.

ВАРТІСТЬ КАРТИ Назва



Тип КАРТИ -  
ТАКТИКА

ДОХІД

ОПИС

ФРАКЦІЯ

Коли умова тактики виконана, гравець може негайно зіграти карту Тактики з руки.

Тактики з однаковими назвами не можуть бути активовані одним і тим же тригером. Після того, як вона була зіграна, карта

Тактики потрапляє в Історію.


Карту Тактики можна зіграти під час ходу суперника і навіть під час активації істоти.




## КАРТИ БУДІВЕЛЬ

Коли розігрується карта будівлі, вона залишається в зоні міста до того моменту, поки не буде знищена якимось ефектом.

У свій хід гравець може використовувати здібності, зазначені на картах Будівель.

Більшість здібностей вимагають додаткових витрат 

Істота може отримати бонус лише від однієї активованої будівлі за хід.

 означає, що після застосування властивості на карті Бугівлі, гравець перевертає її доком і не може більше використовувати її в цей хіг. Карти Бугівель роздаються на початку наступного ходу цього гравця.

ВАРТІСТЬ КАРТИ

НАЗВА

ДОХІД



ОПИС

ТИП КАРТИ - БУДІВЛЯ

ФРАКЦІЯ



## КАРТИ МІСЦЕВОСТІ

Картки Місцевості містять інформацію про властивості Місцевості. Вони використовуються як нагадування.



## КОЛОДА ПОДВИГІВ

Колода Подвигів є спільною для всіх гравців.

Ці карти використовуються для отримання та підрахунку Переможних Балів. Якщо гравець бере останню карту з колоди Подвигів, гра завершується наприкінці поточного ходу, а для визначення переможця підраховуються Переможні Бали.

30+

Для різних ігрових режимів потрібна різна колода Подвигів.



Наприклад, для базового сценарію «Дуель» потрібна колода з 30 карт. Для цього згадайте в колоду всі карти з позначкою 30+ і менше


На початку свого ходу гравець повинен взяти карту з колоди Подвигів і додати її в Руку.


Один раз за хід гравець може скинути з руки карту Подвигу, щоб активувати один із зазначених на ній ефектів. Ця карта йде у відбій, спільний для всіх гравців.

Наприклад:

2  - отримати 2  ;

1  - Викликати 

В контакт з Вашим 

1  - Взяти карту з Вашої Бойової Колоди.

Всі карти Подвигів можуть бути розміщені в Залі Слави тільки під час ходу цього гравця.

Щоразу, коли гравець знищує ворожого персонажа під час свого ходу, він повинен взяти одну карту з колоди Подвигів і покласти її долиць у Зал Слави, отримуючи за це 1 Переможний Бал.

Деякі елітні воїни мають подвійний ранг і займають кілька слотів у Військовому Таборі. Якщо ви переможете такого персонажа, то додасте до своєї Зали Слави кількість карт Подвигу, що дорівнює кількості зірок у його ранзі.

Якщо під час свого ходу гравець виконує умову, написану на одній з карт Подвигу в руці - він може покласти її горілиць і отримати стільки Переможних Балів, скільки вказано на карті.





## Існує два типи карт Подвигу:

### Military Feats



Військові Подвиги розігруються тільки після знищення персонажа. Гравець може зіграти лише одну карту Військового Подвигу після знищення кожного персонажа і тільки в свій хід.

### Achievements



Досягнення можуть бути розіграні в будь-який момент під час ходу гравця. Гравець не може зіграти більше однієї карти Досягнення з такою ж назвою в один хід.

Після того, як гравець поклав карту Подвигу в Зал Слави, він додає відповідну кількість ПБ

на свій трекер Переможних Балів. У більшості режимів, коли трекер гравця досягає 10 або 12 Переможних Балів, він негайно перемагає у грі.

**Кількість Переможних Балів при додаванні з колоди Подвигів**



У будь-якому режимі «Гравець проти Гравця» перший гравець не може покласти карти Подвигу в Зал Слави під час свого першого ходу.



Гравець може розміщувати карти Подвигу в Зал Слави тільки під час свого ходу. Персонажі, знищені за допомогою Отрути, Хвороби або Контратаки, не отримують Переможних Балів. Кількість знищених гравцем персонажів дорівнює кількості карт Подвигу, покладених долілиць в Зал Слави, незалежно від їхнього джерела. Навіть якщо гравець отримав деякі з цих карт за допомогою інших ігрових ефектів або якщо знищені істоти суперника повертаються у гру.

Деякі карти перевіряють кількість Ран, отриманих під час ходу. Ми рекомендуємо окремо відкладати поранення, отримані під час поточного ходу, і згодовувати їх до загальної перевірки в кінці ходу.



**DUELIST**

**PLAY THIS CARD, IF:**  
You inflicted 3 wounds to an opponent's this turn.



**WHEN DISCARDED GAIN EITHER:**  
1 / 2 / 1



**2**


20+

## ВПЛИВ ГЕРОЯ ТА ДОХІД



Основним ігровим ресурсом є Вплив Героя   
Щоб зіграти Бойову карту або викликати персонажа, гравець повинен заплатити вартість карти в 

На початку кожного ходу гравець отримує кількість  що дорівнює значенню його Доходу  але не більше 10.

Значення Доходу може бути підвищено до 15, але гравці можуть мати лише до 10 


Один раз у свій хід гравець може скинути карту з руки в Історію, не сплачуючи її вартість і не розігруючи її ефекти. Таким чином, гравець може примусити збільшити значення свого Доходу.

 Деякі карти можуть зменшити значення доходу.



Він завжди дорівнює сумі значень Доходу всіх карт в Історії.

Коли будь-яка картка потрапляє в Історію або виходить з неї, значення Доходу негайно змінюється.

Чим більший Дохід, тим більше  гравець отримує на початку свого наступного ходу.

### Вплив Героя

### Значення Доходу



Початкові значення Впливу Героя для першого та другого гравця.

Коли жетон Доходу досягає цього значення, готуйте 1 Переможний Бал. Коли жетон Доходу опускається нижче цього значення, ви втрачаєте 1 Переможний Бал.

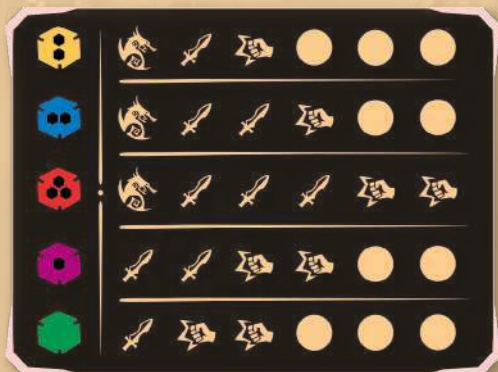
Щоразу, коли значення Доходу стає рівним цьому значенню - тягніть карту. Не має значення, збільшилося чи зменшилося значення Доходу.

# ТИПИ КУБИКІВ








У грі беруть участь шість кубиків:

- Жовтий 
- Синій 
- Червоний 
- Фіолетовий 
- Зелений 
- Чорний 



На гранях гральних кубиків можна знайти такі значення:

СИМВОЛ	АТАКА
 Критичне влучання [ <i>Crit</i> ]	Завдає шкоди. Крім того, всі істоти мають Критичний ефект, який спрацює принаймні при одному результаті  при атаці.
 Влучання [ <i>Hit</i> ]	Завдає шкоди.
 Натиск [ <i>Push</i> ]	Активує ефект Натиск
 Порожній [ <i>Blank</i> ]	Не влучив.

Коли істота атакує або застосовує якусь здібність, вона кидає набір кубиків, вказаний у блоці атаки або поруч зі здібністю.



## ПІДГОТОВКА ІГРИ

### ПІДГОТОВКА ГРИ ДЛЯ ДВОХ ГРАВЦІВ

Перед початком гри обидва гравці обирають собі фракцію.

Опоненти можуть вибрати однакову фракцію і навіть однакових Героїв.



- Гравці формують свої Бойові Колоди. Кожна фракція має свій власний перелік з 20 загальних карт Бойової Колоди. Вони перераховані на спеціальній картці фракції.

HANSA OF VALLOR		
Tavern	x1	
Library	x1	
Shooting Range	x1	
Arena	x1	
City Hall	x1	
Gust of Wind	x1	
Magic Swap	x1	
Banshee's Scream	x1	
Secret Trails	x1	
Summoning Spell	x1	
Conscription	x1	
		Melting Armor x1
		Magic net x1
		Strike Back x1
		Dispel x1
		Bribery x1
		Mask of Fortune x1
		Iron Cuirass x1
		Ring of Protection x1
		Lifewarden x1
		Talisman x1

Додатково додаються ще 10 карт фракцій, згідно зі списком на картці Героя. Перемішайте ці карти, щоб сформувати 30-карткову Бойову Колоду.



- Розмістіть Поле Бою так, щоб навколо нього було достатньо місця для інших компонентів.
- Розмістіть гекси Місцевості на Полі Бою згідно зі сценарієм (див. стор. 76) або у випадковому порядку.
- Покладіть планшети гравців у зручному місці.

- Встановіть початкове значення Доходу 0.
- Визначте першого гравця будь-яким зручним способом.
- Починаючи з першого гравця, покладіть 1 Унікальну Місцевість в одну з позначених областей. У перших кількох іграх ми не рекомендуємо використовувати Унікальні Місцевості.
- Перший гравець отримує 2 
- Другий гравець отримує 3 
- Бойові колоди кладуться долиць так, щоб верхню карту не було видно жодному гравцю.





- Виберіть персонажів фракції або найманців, відповідно до лідерства Героя, і розмістіть їх у зоні Військового Табору.
- Виберіть карти Подвигів, які підходять для режиму гри, і сформуєте колоду Подвигів. Перетасуйте колоду Подвигів і покладіть її горілиць у місце, де обидва гравці матимуть до неї доступ. (Див. стор. 24)
- Перший гравець ставить мініатюру свого Героя на Поле Бою в зоні розміщення. Потім те саме робить другий гравець.
- Кожен гравець бере по сім карт з верхньої частини своєї Бойової Колоди. Потім поверніть три карти з руки до Бойової Колоди і перетасуйте їх. Стартова Рука повинна складатися з чотирьох карт.

Після цього підготовка завершується, і перший гравець починає свій хід.





## ФАЗИ ХОДУ ТА ІГРОВІ МЕХАНІКИ

Гра складається з серії ходів, які учасники роблять один за одним.  
Хід складається з трьох обов'язкових фаз:

- Початкова Фаза;
- Фаза Активації;
- Кінець фази ходу.

Гравець, який виконує свій хід, називається активним гравцем.



### ПОЧАТКОВА ФАЗА

Це перша фаза ходу активного гравця. Активний гравець розблоковує всі перевернуті карти, якщо вони у нього є. Всі істоти можуть бути активовані знову. Гравець знімає з істот усі тимчасові ефекти та їхні маркери і жетони, якщо час дії ефектів закінчується до початку ходу.

#### Приклади

Приклад 1:  
На початку ходу синій маркер (♣) знаходиться на позначці 5.  
Жовтий маркер (♠) на позначці 3. Ви збільшите ♠ до 5.

Приклад 2:  
Якщо на початку ходу ♣ горівнює 12, то ♠ буде обмежена до 10.






На початку ходу значення Впливу Героя стає рівним значенню Доходу. При цьому не має значення, скільки Впливу Героя залишилося у гравця на той момент. Якщо це перший хід гравця, значення Впливу Героя не змінюється.



Вплив Героя не може перевищувати 10. Якщо значення Доходу дорівнює 10 або більше - Вплив Героя стає 10.

Гравець поповнює кількість   
Гравець бере одну карту з Бойової Колоди і одну карту з колоди Подвигів.

Гра не закінчується, якщо у одного з гравців закінчуються карти в Бойовій Колоді. З цього моменту гравець просто не бере карти з колоди.

## ФАЗА АКТИВАЦІЇ

Це основна фаза ходу, під час якої гравець виконує свої дії.

Під час цієї фази активний гравець може:


- Активуйте істот на Поле Бою;
- Застосовуйте активні здібності істот, будівель і реліквій;
- Викликайте не більше 1 персонажа з Військового Табору на Поле Бою;
- Зіграти будь-яку кількість карт Заклинань, Реліквій або Будівель з Руки;

- Скиньте не більше 1 карти Підтримки з руки до Історії, не розігруючи її;

- Зіграти будь-яку кількість карт Подвигів з Руки, якщо вони відповідають умовам, вказаним на карті;

- Скинути з руки не більше 1 карти Подвигу, щоб активувати її ефект скидання.

Гравці можуть виконувати ці дії в будь-якій послідовності, згідно з правилами.

Кожна карта Персонажа і карта в Бойовій Колоді має свою вартість, вказану в лівому верхньому кутку. Щоб зіграти цю карту, гравець повинен заплатити її вартість 



## ВИКЛИК ПЕРСОНАЖА

Коли гравець грає карту Персонажа, він викликає цього персонажа на Поле Бою.

Зіграна карта Персонажа кладеться поруч з планшетом, а мініатюра персонажа ставиться на поле бою в зони розміщення. Зазвичай це перша лінія гексів на вашій стороні Поля Бою.

Викликана істота вважається активованою і не може виконувати жодних дій протягом цього ходу.

Якщо у персонажа є здібності, що не потребують активації, ці здібності стають активними одразу після виклику персонажа на Поле Бою.

Істота залишається у грі, поки не буде знищена. Після цього мініатюра видаляється з Поля Бою. Якщо це персонаж, то його карта йде в Історію.

Гравець збільше не може  
Викликати істот  
на Полі Бою, якщо він  
вже контролює істот  
(включаючи Героя та посіпак)

Якщо гравець втрачає контроль над своїм персонажем і він передається іншому гравцеві за допомогою якогось ефекту, карта Персонажа все одно повертається в ігрову зону свого першого власника, коли він залишає Поле Бою.

## РОЗІГРУВАННЯ КАРТ ПІДТРИМКИ



Якщо гравець розіграє карту Заклинання, воно негайно набуває чинності, а карта йде в Історію.



Кarti Реліквій можуть бути використані тільки на Героя гравця. Реліквії, зіграні в поточний хід, можуть бути використані Героем негайно. Реліквія залишається у грі, поки не буде знищена або замінена на іншу, після чого скидається в Історію.



Кarti Тактики можуть бути зіграні в будь-який момент, навіть під час ходу суперника, якщо виконані умови активації. Ефекти застосовуються, а карта скидається в Історію. Тактики з однаковими назвами не можуть бути активовані одним і тим же тригером.



Картка Будівлі розміщується в зоні Міста і може бути використана негайно.

## КІНЕЦЬ ФАЗИ ХОДУ

Після того, як всі істоти активного гравця на полі бою завершили свої активації, хід можна оголосити завершеним.

Всі здібності та ефекти, які діють до кінця ходу,

або здібності, які активуються тільки в кінці ходу, оголошуються в порядку, обраному активним гравцем.


**Після цього починається хід іншого гравця.**





## АКТИВАЦІЯ ІСТОТ


Кожна істота в «Legends of Signum» може виконати одну з наступних дій під час активації:

- Переміститися на відстань, зазначену на карті, якщо потрібно, а потім може оголосити атаку або використати спеціальну здібність.
- Скористатися правилом Біг;
- Використати Активацію здібності, з вказаною  на картці.

Гравці повинні активувати всіх своїх істот на полі бою під час свого ходу.

Гравець може не виконувати жодних дій за істоту, але ця істота все одно вважається активованою.

У будь-який момент гри може бути тільки одна активна істота.

Істота може почати свою активацію тільки після того, як попередня завершила всі свої дії. Під час активації істоти не можна оголошувати Активацію здібності  інших карт або розігрувати карти з руки.


Однак активація істоти може бути перервана спрацьовуванням здібностей, у тому числі розігруванням карт Тактики, якщо на Полі Бою виникла ситуація, що спричинила їхнє спрацьовування.

Також не можна активувати одну й ту саму істоту двічі за один хід (якщо тільки в картах або здібностях істоти не вказано інше).

Коли істота активована, гравець може позначити її поворотом карти. Це означає, що істота більше не може бути активована в цей хід. Звичайно, це не стосується мін'йонів, оскільки всі вони належать до огнієї карти. Усі повернуті карти повертаються у початкове положення на початку наступного ходу гравця.



## ПЕРЕСУВАННЯ

Відстань Пересування вказується на картах істот іконкою 

Гравці можуть переміщати мініатюри своїх істот по Полю Бою на цю відстань.

Істоти не можуть пройти одне крізь одного, або через непрохідну місцевість, або закінчити там своє пересування.

*Зверніть увагу, що на деяких картах замість слова «move».*

*На відміну від переміщення, розміщення не враховує жодних перешког на своєму шляху, тому істота може бути розміщена саме так, як вказано на карті.*

*Однак істота все одно не може бути розміщена на гексі, зайнятому іншою істотою, або на непрохідній місцевості.*

Якщо істота потрапляє в гекс зі **Складною Місцевістю** (Ліс, Пагорб і т.д.) під час руху або бігу, вона повинна негайно припинити свою активацію.

## ПРАВИЛО «БІГ»

Перед тим, як істота переміститься, гравець може оголосити, що вона використовує Біг у поточний хід.

У цьому випадку його відстань переміщення збільшується на 1.




Після того, як істота використовує Біг, її активація негайно закінчується.

Після бігу не можна використовувати жодні здібності, включаючи атаку.




## АТАКИ

Існує три типи атак:

- Близня Атака 
- Дальня Атака 
- Магічна Атака 





Всі вони діють за однаковими правилами. Але деякі здібності або ефекти можуть впливати лише на певні типи атак. Крім того, жетони броні не можуть запобігти шкоді від магічних атак.

- ♦ Атакуюча істота обирає противника в межах радіусу своєї атаки  і в межах **Лінії Прямої Видимості (LoS)**.

У кутку атаки не може бути більше 6 кушків.  
Якщо пул атаки істоти містить більше 6 кушків, гравець вирішує, який з них кинути.


Лінія Прямої Видимості може бути проведена з будь-якої точки гекса атакуючого до будь-якої точки гекса атакованого. Вона не повинна перетинати гекси, зайняті іншими істотами або місцевостями, що блокують Лінію Прямої Видимості.




- ♦ Атакуюча істота кидає всі кубики в своєму блоці атаки, з можливими коригуваннями через певні ефекти (на цьому етапі активуються такі здібності, як **Воєначальник**, **Засідка**, **Складна ціль** і т.д.)
- ♦ У цій фазі можна перекидати кубики або змінювати їхні значення. Кожен гравець, починаючи з атакуючого, може оголосити активацію будь-якої кількості ефектів, які змінюють значення кубиків, або пропустити хід. Якщо обидва гравці пасують один за одним, вони переходять до наступного кроку атаки. (На цьому етапі активуються такі здібності, як **Майстер Атаки**)
- ♦ Перевірте наявність Критичного ефекту. Застосуйте здібності з блоку критичного удару. Незалежно від кількості кинутих  ефект застосовується лише один раз під час атаки.
- ♦ Киньте додаткові кубики і додайте/відніміть відповідні значення, наприклад від Критичних ефектів, місцевостей або здібностей карт. **Зверніть увагу, що значення цих додаткових кубиків не можна змінити.** (На цьому етапі активуються такі здібності, як **Щит**, **Хоробрий тощо**).
- ♦ Кожен  і кожен  під час кидка завдає противнику 1 шкоди. Якщо є хоча б 1 символ кулака  активуйте ефект Натиск.
- ♦ На цьому етапі слід застосовувати всі ефекти, які можуть безпосередньо зменшити або знизити шкоду. (На цьому етапі активуються такі здібності, як **Стійкість**, **Удар Молота** тощо)
- ♦ Нанести шкоду. (На цьому етапі активуються такі здібності, як **Вампіризм**, **Покровитель** і т.д.)



## НАСТИСК

Якщо нападник викинув один або більше символів  то вважається, що він відштовхнув захисника під час бою.

Незалежно від того, скільки символів  випадає, захисник завжди переміщується на один гекс.

Нападник повинен вибрати, куди перемістити істоту захисника. Якщо істота не може переміститися, наприклад, якщо вона оточена, вона отримує одне додаткове пошкодження. Якщо нападник переміщує істоту на **Складну місцевість** ( Ліс, Пагорб тощо), істота отримує ще одне пошкодження на додачу до переміщення.



Кожна шкода Big ефекту Push гogaється безпосередньо го атаку.

Тому, якщо це Магічна атака, ця гogаткова шкода не може бути заблокована жетоном Броні.

## РАНИ

Шкода - це кількість Ран, які отримує істота після атаки або від ефектів карт. Отримані істотою Рани повинні бути позначені спеціальними маркерами на її картці.

Якщо у неї є жетони Броні, вони повинні бути зняті першими при отриманні будь-якої шкоди (один жетон Броні за одне очко шкоди). Якщо не залишилося жетонів Броні, істота отримує жетони Ран.

Якщо кількість Ран дорівнює показнику здоров'я - істота знищується.

Її мініатюра видаляється з Поля Бою. Якщо це персонаж - його карта скидається в Історію.





## ПРИКЛАДИ АТАКИ



Кейтлінн оголошує напад на Гіль-Таласа.

Сила її атаки становить

Здатність Діогора «Warlord» гogaє go в радіусі 1. Кейтлінн оголошує Магічну атаку

її результат

її Критичний ефект гogaє 1

Загальний результат

Ворожа істота отримує 2 шкоги і змушена переміститися в дуг-який сусідній декс на вибір нападника. Якщо вона переміщується до Лісу, то отримує гogатково 1 магічну шкогу. Гіль-Талас має здатність «Контратака» але він не може її використати, оскільки атака Кейтлінн є магічною

Наставник ордену Діогор оголошує Ближню Атаку проти Гіль-Таласа. Сила його атаки становить

його результат

Ліс може зняти 1 з результату кygка. Але в результаті кygка немає жогного Гіль-Талас отримує 1 шкоги і змушений переміститися в дуг-який сусідній декс на вибір нападника.

Критичним ефектом Діогора є «Просування». Він може просунути на 1 декс, щоб зайняти місце, яке займав Гіль-Талас під час атаки. Однак, якщо він це зробить, Гіль-Талас може оголосити Контратаку , оскільки Діогор опиниться в радіусі його атаки.



## ЗДІБНОСТІ

Здібності карт вказані в текстовому блоці.

Іноді здібності мають негативний ефект. Якщо здібність на карті суперечить загальним правилам гри - текст карти має перевагу.

Стандартні здібності, які часто зустрічаються, позначені ключовим словом, виділеним жирним шрифтом. Наприклад, **Майстер атаки 2**. Такі здібності описані в Словнику.

Деякі здібності унікальні.

У цьому випадку вони повністю описані на самій картці.

Спорідненість  
Іноді на картках зустрічаються ключові слова, які не мають опису в глосарії, але дозволяють карткам синергійно взаємодіяти. Такі ключові слова вигідлені курсивом. Спорідненість також може з'явти за расою або стангартною зггатністю.



Існують різні типи здібностей:

**Пасивні** здібності, які працюють завжди. Наприклад, **Повільний** завжди забороняє істоті бігти.

**Тригерні** здібності, які повинні спрацювати при певній ситуації. Такою умовою може бути «нанесення шкоди», «знищення персонажа суперника» тощо. Наприклад, **Перше слово**  $\alpha$  спрацьовує, коли карта розігрується до того, як всі інші її ефекти будуть зіграні.

**Спеціальна здібність** - може замінити атаку істоти. Наприклад, **Цілитель**  $\oplus$  дозволяє цілювати союзників. А **Дальній Постріл** дає шанс завдати шкоди, хоча і не є атакою.

У цьому випадку критичний ефект не активується, і гравець не може отримати бонуси, які зазвичай додаються до атак.

**Критичний Ефект** - ці здібності описані в блоці «Критичний удар» і завжди повинні бути активовані, якщо атака істоти має хоча б один  $\alpha$ . Вони можуть спрацювати лише один раз за атаку.

**Активні здібності** - гравець активує за власним бажанням. Наприклад **Угода** або якісь унікальні здібності.

Деякі здібності дозволяють істотам перекинути кубик або змінювати його значення. Жоден кубик не може бути перекинутий або змінений більше одного разу одним гравцем.



## ОПЛАТА ЗДІБНОСТЕЙ

Активация деяких ефектів вимагає виконання певної умови або доплати.

Вони розділені двокрапкою «:». Якщо гравець не може виконати умову зліва від нього, він не може отримати ефект праворуч.

Наприклад:

Сплатить 1 : Your selected character is healed by 1.

Згідності з огнаковою назвою не сумуються, тому в грі використовується принцип заміни: більший параметр замінює менший.


Зверніть увагу: якщо описі ефекту є знак «+», у цьому випадку ефект збільшує якийсь параметр чи згідність цілі.

Якщо згідність вимагає вибору цілі, на яку буде спрямований її ефект, вибір робить гравець, який контролює карту з цією згідністю.


## ВИПАДКОВА ШКОДА

Деякі здібності, які не є атакою, можуть завдавати випадкову кількість шкоди.


Наприклад:

Істота отримує  шкоди. У цьому випадку гравець кидає вказану кількість кубиків і завдає шкоди, що дорівнює кількості



Якщо на кубик випало , після отримання ушкоджень власник атакованої істоти може перемістити цю істоту на 1. Однак, це не обов'язково.

## АКТИВНІ ЗДІБНОСТІ

Деякі здібності позначені значком 


Цю здібність можна використувати лише в проміжках між активаціями істот.



Якщо гравці застосовують таку здатність, вони повинні повернути цю карту (поверніть її за годинниковою стрілкою, щоб позначити це).

Цю здібність можна використовувати лише в проміжках між активаціями істот.

Персонаж, якого повернули, не може бути активованим. Активованій персонаж вважається повентутим і не може використовувати цю здібність.




На початку ходу всі карти гравця стають невикористаними.

Крім того, здібності, які вимагають  також можна знайти на картах Реліквій. У цьому випадку це означає, що потрібно активувати конкретну реліквію, а не героя, який її носить.

Якщо Реліквія вимагає активації героя, це позначається двома іконками:  

У будь-якому випадку, на відміну від персонажів, Реліквії та Будівлі з такою здатністю можна активувати в той самий хід, в якому вони були розіграні.


## БАГАТОРАЗОВЕ ВИКОРИСТАННЯ


Деякі карти мають  Коли гравець вводить таку карту в гру, він повинен покласти на неї кількість жетонів, що відповідає їй  Щоразу, коли гравець застосовує ефект, описаний під піктограмою  він повинен зняти один жетон.

Коли знімається останній жетон, карта скидається в Історію одразу після того, як востаннє був застосований ефект.

Ефект під Багаторазовим використанням може бути застосований не більше одного разу за активацію істоти.

Наприклад, якщо карта дозволяє гогати 1 куцьку го атаки істоту тричі, гравець не може гогати три куцьку го огнієї атаки. І якщо карта дозволяє гравцеві гвічі зменшити шкогу на 1, гравець не може зменшити шкогу big огнієї атаки на істоту на 2.

Якщо ефект під Багаторазовим Використанням може бути оголошений поза активацією істоти і не обмежений  він може бути оголошений будь-яку кількість разів поспіль.

Наприклад,   
Зцілити істоту на 1.  
Зцілити істоту на 1. Дозволяє  
Вам зцілити 4 істоти поспіль.  
Або навіть огну істоту  
4 рази поспіль.

## МІСЦЕВОСТІ



БАЗОВА МІСЦЕВІСТЬ



УНІКАЛЬНА МІСЦЕВІСТЬ

Місцевість може впливати на параметри атаки і захисту істот, а також на їхню швидкість, або мати інші властивості.

Існують базові та унікальні типи місцевостей. Базові місцевості встановлюються відповідно до умов сценарію. Вони складають основу Поля Бою.

Унікальні місцевості розміщуються в зонах, позначених спеціальними символами в сценарії. Кожен гравець розміщує одну унікальну місцевість на свій розсуд. Унікальні місцевості не є обов'язковими. Гравці можуть не використовувати унікальні місцевості або використовувати більше місцевостей, ніж дозволено основними правилами.

Карти місцевостей кладуться на вільне місце поруч з полем бою і залишаються там до кінця гри. Будь-який гравець може бачити ці карти, щоб подивитися властивості місцевостей.

УНІКАЛЬНІ  
МІСЦЕВОСТІБАЗОВІ  
МІСЦЕВОСТІ

## БАЗОВІ ВЛАСТИВОСТІ МІСЦЕВОСТЕЙ

### Складна місцевість

Якщо істота потрапляє на місцевість з цією властивістю переміщенням або бігом, її активація закінчується негайно. Якщо істота змушена переміститися на таку місцевість за допомогою ефекту Натиску, вона отримує 1 ушкодження того ж типу, що й атака.

### Непрохідна

Істоти без Польоту не можуть перетинати цей тип місцевості під час пересування. Істоти не можуть бути розміщені на гексах непрохідної місцевості.

### Блокує Лінію Прямої Видимості


Якщо місцевість має властивість Блокування лінії прямої видимості, це означає, що лінія прямої видимості (ЛПВ) не може пройти через неї.

### Аура

Всі істоти в гексі з джерелом аури і в X гексах від нього мають Текст, поки вони знаходяться в аурі. Якщо будь-яка істота, на яку впливає аура, має унікальний ефект, він вказується в її тексті.


## БАЗОВА МІСЦЕВІСТЬ

### ЛІС

Складна місцевість. Перекриває лінію прямої видимості. Істота в лісі ігнорує 1  при кидках на атаку і пошкодження від інших істот.



### ПАГОРБ

Складна місцевість. Перекриває лінію прямої видимості. Істота на пагорбі ігнорує 1  при кидках на атаку і пошкоджуючі здібності інших істот.




### РІЧКА

Непрохідна.



### БРІД

Дозволяє перетнути річку. Коли істоту на Броді атакують, нападник додає  до своєї атаки.



### МІСТ

Дозволяє перетнути річку.



Броди та Мости не є унікальними місцевостями. Однак, якщо на Полі Бою є річка, гравці можуть домовитися розмістити Міст або Брід як альтернативу унікальній місцевості в будь-якому місці на річці.


Стародавні руїни, Шпиль, Катакомби та Вівтар - це унікальні місцевості. Для гравців-початківців ми рекомендуємо використовувати ці чотири місцевості.




**Істота в гексі місцевості або в сусідньому гексі - вважається в контакті з цією місцевістю.**

## УНІКАЛЬНІ МІСЦЕВОСТІ




**Стародавні руїни**  
**Складна місцевість.**




Наприкінці активації киньте  :

-  - візьміть карту з вашої Бойової Колоди.
-  - візьміть карту з колоди Подвигів.
-  - розмістіть цю істоту у вашій Зоні Розгортання.

**КАТАКОМБИ**

**Складна місцевість.**

Наприкінці активації киньте  :


-   - розмістіть цю істоту на будь-якій місцевості.
-  - Помістіть цю істоту у свою Зону Розгортання





**Шпиль**

**Непрохідна.**

**Блокує лінію прямої видимості.**


Істоти в межах 1 гекса в кінці активації кидають  :

-  - отримати жетон приголомшення.
-  - отримуєте 1 поранення.

**ВІВТАР**

Істоти в межах 1 гекса в кінці активації кидають  :

 - зцілення на 1.

Істота в тому ж гексі, що і Вівтар, завжди кидає  :









### СФЕРИЧНИЙ ПОРТАЛ

Цей гекс вважається суміжним з усіма іншими Сферичними Порталами на Полі Бою.

### ДРЕВНІЙ ТЕЛЕПОРТ

Наприкінці активації киньте  :

  - Перемістіть цю істоту на інший Стародавній Телепорт.



Сферичний Портал і Стародавній Телепорт - це парні місцевості. У деяких сценаріях вони вже встановлені. В основній грі ці гекси є двосторонніми.

Тому гравці можуть використовувати тільки портали або тільки телепортери. Однак, якщо використовується кілька наборів, гравці можуть розмістити більше місць телепортації на свій розсуд.



### ПЕРЕДОВИЙ ТАБІР

Коли гравець викликає істоту, він може помістити її на цей гекс, якщо це можливо.

*Гравці можуть використовувати будь-які табори або кожен свій власний.*

Гекси Передового Табору бувають чотирьох кольорів. Таким чином, кожен гравець може мати свій власний табір, в який тільки він може викликати своїх істот. Однак гравці можуть використовувати Передовий Табір як Зону Розгортання, доступну кожному гравцеві. У цьому випадку табори можна розміщувати згідно з основними правилами розміщення Унікальних місцевостей.





## КІНЕЦЬ ГРИ ТА УМОВИ ПЕРЕМОГИ

### ГРА ЗАКІНЧУЄТЬСЯ:

- коли з колоди **Подвигів** береться остання карта;

Коли гравець бере останню карту з колоди **Подвигів**, гра завершується в кінці поточного ходу. Гравець не отримує додаткових **Переможних Балів**, якщо він не зміг взяти карту з колоди **Подвигів**.

- коли одного з **Героїв** знищують;

У цьому випадку гра закінчується і одразу підраховуються бали.

Не має значення, який ефект знищує Героя. Суперник гравця, чий Герой був переможений, все одно отримує 6 **Переможних Балів**.

Ніхто не може зіграти додаткові карти, як-от карти **Підтримки** або карти **Подвигу**.

- один з гравців набирає 10 або 12 **Переможних Балів**.

Для швидкої дуелі ми пропонуємо грати до 10 балів. Для більш досвідчених гравців краще встановити умову перемоги на рівні 12 балів.

Однак гравці можуть домовитися грати певний час або закінчити гру, коли хтось набере певну кількість балів. Гравці отримують певну кількість балів, яка вказана на картках **Подвигів**, а також додаткові бали за просування трекера **Доходу**.




Незалежно від того, як закінчиться гра. Перемагає гравець, який набрав найбільшу кількість **Переможних Балів**. Якщо гравці мають однакову кількість **Переможних Балів**, перемагає гравець з більшою кількістю зіграних карт **Подвигу**. Якщо і в цьому випадку рахунок рівний, порівняйте карти **Подвигу** зі знижених персонажів (долілиць). Якщо всі карти рівні, гра закінчується внічию.



## ПЕРЕМОЖНІ БАЛИ



Для визначення переможця в грі використовуються Переможні Бали (ПБ), гравці відстежують зароблені ними Переможні Бали на треках Переможних Балів (ПБ). Гравці заробляють ПБ наступним чином:

- 1 ПБ за кожен зірку в ранзі знищеного персонажа суперника.
- Кількість ПБ, зазначених на зіграних картах Подвигу з руки.
- 6 ПБ за знищення Героя суперника.
- Крім того, гравець може отримувати Переможні Бали, коли його трекер Доходу досягає певних значень 
- У деяких ігрових режимах Переможні Бали можна додатково заробити за виконання різних завдань.





## ДОДАТКОВІ РЕЖИМИ



## ЗІТКНЕННЯ АЛЬЯНСІВ

У Зіткненні Альянсів гравці можуть змагатися в боях два на два. Кожен учасник обирає собі Героя, тримаючи в руках власні ігрові компоненти. На Полі Бою двоє гравців виступають як союзники, кожен з яких має власну Бойову Колоду та Дохід. Також гравці не можуть викликати персонажів з Військового Табору союзника.

Правила включають кілька сценаріїв, спеціально розроблених для гри Зіткнення Альянсів, позначених спеціальними зонами для розгортання персонажів на Полі Бою. Хоча цей матч може вимагати трохи більше часу, він гарантує глибоке занурення в битву, оскільки доступний простір для персонажів зменшується вдвічі.

Союзники мають спільну зону розгортання, якщо на карті є лише дві зони.

Гравці ходять по черзі, з різних команд.



**Істоти вашого партнера вважаються союзниками, але вони все ще не є «вашими істотами» для всіх ефектів на ваших картах.**

Перші гравці починають з 2 ; інші починають з 3 кожен.

Жоден з гравців не може мати більше 5 істот на полі бою.

Коли Героя знищують, його мініатюру слід прибрати з поля бою разом з персонажами гравця. Карти зачарування

на персонажах суперника і союзників залишаються до кінця гри. За кожного знищеного Героя команда суперника отримує 5 Переможних Балів.

*Істоти не можуть атакувати союзників.*

45

У цьому режимі використовується колога Поговиїв на 45 карт.

Гравці можуть зменшити розмір кологи, якщо хочуть скоротити час гри.



**Кінець гри:**

- Коли з колоди **Подвигів** береться остання карта;

Якщо гравець бере останню карту з колоди **Подвигів**, гра завершується наприкінці поточного ходу. Гравець не отримує додаткових переможних очок, якщо він не зміг взяти карту з колоди **Подвигів**.

- Коли обидва Герої будь-якої команди знищені, гра закінчується, і починається підрахунок балів. У цьому режимі команда заробляє додатково 4 ПБ за кожного знищеного ворожого Героя. При цьому не має значення, який ефект знищує Героя. Команда супротивника все одно отримує ПБ.

- Коли одна з команд отримує **24 Переможних Балів**.

Гра також закінчується, коли кількість Переможних Балів двох союзників разом досягає певної кількості. Ми рекомендуємо **20 або 24 Переможних Балів**.

Незалежно від того, як закінчиться гра. Перемагає команда, яка набрала найбільшу кількість Переможних Балів. Якщо кількість ПБ у двох команд однакова, перемагає команда з найбільшою кількістю зіграних карт Подвигів. Потім порівняйте кількість карт Подвигів за знищених персонажів (долілиць).

Якщо кількість Переможних Балів, зіграних карт ПБ і карт, отриманих за знищених персонажів однакова, гра вважається нічиєю.

Гравці можуть домовитися грати певний час або закінчити гру, коли хтось із них набере певну кількість балів. Також гравці можуть домовитися закінчити гру і почати підрахунок балів після знищення одного з Героїв.



## КОЖЕН САМ ЗА СЕБЕ

У режимі «Кожен сам за себе», розрахованому на 3-4 гравців, всі учасники змагаються індивідуально, без альянсів. Кожен гравець обирає собі Героя та керує власними ігровими компонентами.

45

У цьому режимі використовується колода Погвігів на 45 карт. Гравці можуть зменшити розмір колоди, якщо хочуть скоротити час гри.





**Кожен гравець має власну зону розгортання.**

Перший і другий гравці починають з 2 ; інші починають з 3 кожен.

Якщо у грі беруть участь 3 гравці, кожен гравець не може мати більше 6 істот на полі бою.

Якщо у грі беруть участь 4 гравці, - не більше 5 істот на полі бою на кожного.

Коли одного з Героїв знищують, його мініатюру слід прибрати з поля бою разом з персонажами гравців. Карти заклинань та інші ефекти залишаються на істотах.

Гравець, чий герой був знищений, втрачає 4 Переможних Бали.

Але у гравця не може бути менше 0 Переможних Балів.

### Кінець гри:

**- Коли з колоди Подвигів береться остання карта;**

Якщо гравець бере останню карту з колоди Подвигів, гра завершується наприкінці поточного ходу. Гравець не отримує додаткових переможних очок, якщо він не зміг взяти карту з колоди Подвигів.

**- Гра закінчується, коли на полі бою залишається тільки один Герой.**

**- Один з гравців набирає 10 або 12 Переможних Балів.**

Для швидкої дуелі ми пропонуємо грати до 10 балів.

Для більш досвідчених гравців краще розглянути можливість перемоги з 12 балами.

Гравці можуть домовитися грати певний час або закінчити гру, коли хтось із них набере певну кількість балів. Також гравці можуть домовитися закінчити гру і почати піграхунок балів після знищення одного з Героїв.

Незалежно від того, як закінчиться гра, перемагає гравець з найбільшою кількістю Переможних Балів. Якщо кількість Переможних Балів однакова, перемагає гравець з найбільшою кількістю зіграних карт Подвигів. Потім порівняйте кількість карт Подвигів за знищених персонажів (долілиць).

Якщо кількість Переможних Балів, зіграних карт ПБ і карт, отриманих за знищених персонажів однакова, гра вважається нічиєю.



## ТУРНІРНИЙ РЕЖИМ

Турнірний режим передбачає серію матчів між двома гравцями. Кожен матч має свої гогаткові правила. Ми наполегливо рекомендуємо спробувати цей режим після того, як ви зіграєте кілька партій в інших режимах і ознайомитеся з основними правилами Signum 2: Warscer.

Майте на увазі, що Турнір не є одноденною подією через серію матчів. Він включає в себе кілька важливих рішень і кілька зустрічей з вашим опонентом. Після кожної зустрічі гравці можуть зберегти свій прогрес, записавши результати.

Після кожного матчу гравці записують зароблені переможні очки і отримують спеціальну валюту - Монети Дракона. За драконячі монети гравці можуть купувати різні поліпшення і нових персонажів для свого загону.

Переможцем стає гравець, який набрав найбільшу кількість Переможних Балів за весь Турнір.

У цьому розділі ми детально описуємо лише ті правила, які відрізняються від базових правил Warscer.

## ДОДАТКОВІ КОМПОНЕНТИ



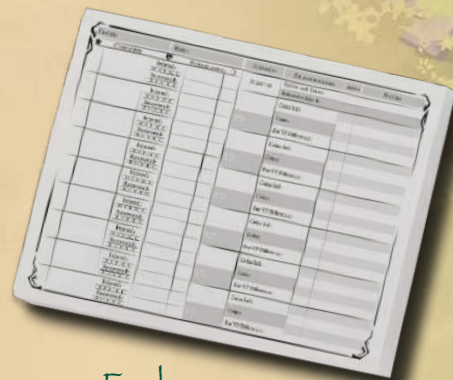
Колога Сценаріїв



Жетони  
Орієнтирів



Колога Покрашень

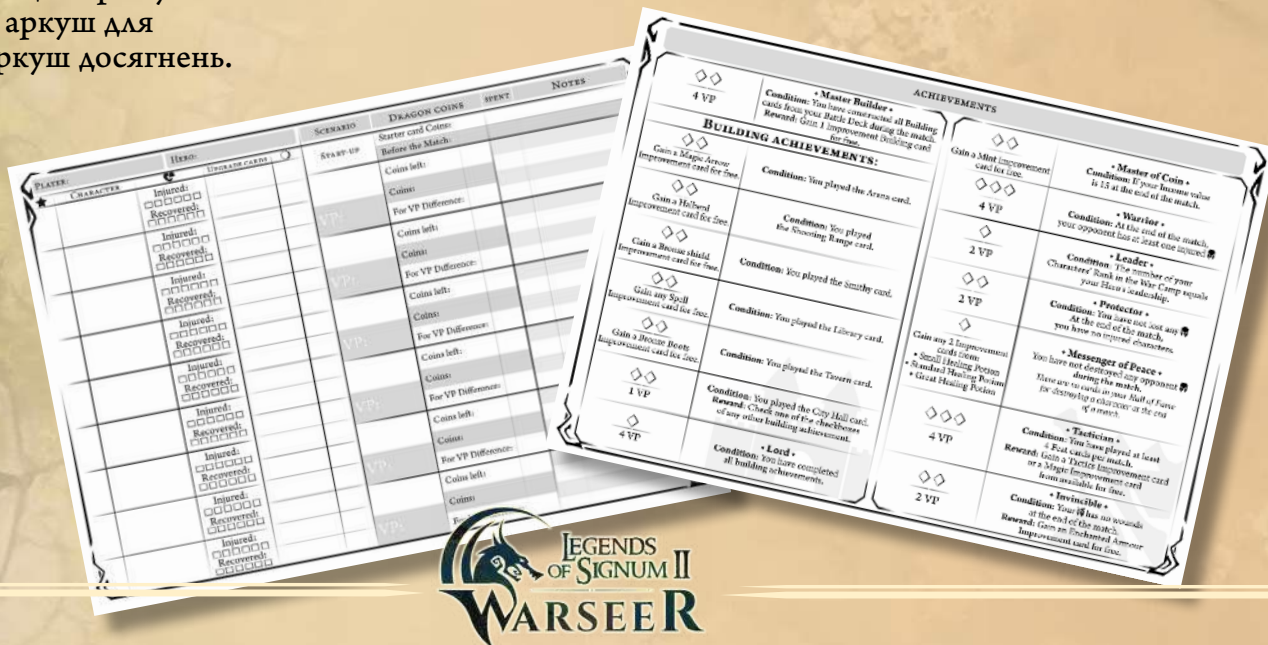


Блокнот



## ПІДГОТОВКА ДО ТУРНІРУ

1. Перед початком турніру кожен гравець обирає собі Героя і отримує відповідну колоду. Гравці не можуть змінювати Героїв під час турніру. Однак під час турніру гравці можуть додавати персонажів до свого загону на власний розсуд.
2. Кожен гравець отримує Турнірний аркуш для нотаток і аркуш досягнень.

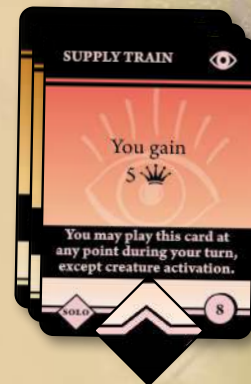
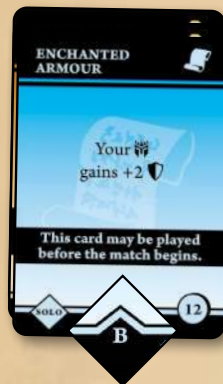
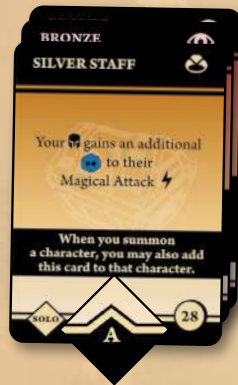


3. Колоду Покращень потрібно розділити на дві частини. Один гравець отримує всі карти, позначені літерою А, а інший гравець отримує всі карти, позначені літерою В. Карти без літер не беруть участі в цьому режимі.

4. Кожен гравець також отримує довідкову картку з вартістю персонажів.



5. Підготуйте колоду Сценаріїв. Гравці можуть додати в колоду всі 10 карт Сценаріїв. Або вибрати певні карти. При цьому кількість карт не повинна бути меншою, ніж кількість матчів у поточному Турнірі.



6. Перед початком турніру гравці повинні вирішити, в який тип турніру вони грають. Існує два варіанти:

- Чемпіонський турнір складається з п'яти матчів (гравці пропускають матчі під номерами 2 і 6).
- Королівський турнір складається з семи матчів.

У цьому режимі ви починаєте без персонажів. Всіх їх можна купити за Монети Дракона у фазі ресурсів.

## ЕТАПИ ТУРНІРУ:

Кожен матч Турніру складається з наступних етапів:

### I. ЕТАП РЕСУРСІВ

- Гравці отримують певну кількість Монет Дракона відповідно до позиції матчу в турнірній таблиці.
  - Гравець з меншою кількістю Переможних Балів отримує 3 Монети за кожен пункт різниці.
  - Будь-який гравець також може конвертувати 1 Переможний Бал у 3 Монети.
  - Гравці можуть витратити ці Монети на придбання карт Покращень придбання або відновлення персонажів.
- Придбані карти Покращень, як і персонажі, знаходяться у Військовому Таборі.



### II. ЕТАП РОСТАНОВКИ

Гравці готують поле бою та колоду Подвигів відповідно до умов матчу в турнірній таблиці. Вони також обирають карту Сценарію відповідно до правил Умов Матчу.

### III. ПІДГОТОВЧИЙ ЕТАП

Гравці використовують придбані карти Покращень, Заклинань та Будівель, що знаходяться у їхньому Військовому Таборі.

### IV. ЕТАП БИТВИ









Гравці грають основну гру на Полі бою, використовуючи правила Сценарію.

### V. ЕТАП РЕЗУЛЬТАТІВ







Гравці отримують свої нагороди за Досягнення, отримують зароблені Переможні Бали та відмічають результат Сценарію у своїх Турнірних листах.



## ТУРНІРНА ТАБЛИЦЯ

Колода Подвигів	Монети Дракона	Умови матчу
		<p>Виберіть випадкову мапу для 2 гравців і випадкову карту Сценарію.  <b>Рекомендуємо:</b> Сценарій 1: Милість богів</p> <p><b>Мета:</b> 8 Переможних Балів (ПБ)</p>
		<p>Гравець з найбільшою кількістю Переможних Балів (ПБ) обирає мапу.  Гравець з найменшою кількістю Переможних Балів (ПБ) обирає:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Карту Сценарію</li> <li>2. Хто буде першим Гравцем</li> <li>3. Зона розгортання</li> </ol> <p><b>Мета:</b> 10 Переможних Балів (ПБ)</p>
		<p>Гравець з найбільшою кількістю Переможних Балів (ПБ) обирає мапу.  Гравець з найменшою кількістю Переможних Балів (ПБ) обирає:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Карту Сценарію</li> <li>2. Хто буде першим Гравцем</li> <li>3. Зона розгортання</li> </ol> <p><b>Мета:</b> 10 Переможних Балів (ПБ)</p>
		<p>Гравець з найбільшою кількістю Переможних Балів (ПБ) обирає мапу.  Гравець з найменшою кількістю Переможних Балів (ПБ) обирає:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Карту Сценарію</li> <li>2. Хто буде першим Гравцем</li> <li>3. Зона розгортання</li> </ol> <p><b>Мета:</b> 12 Переможних Балів (ПБ)</p>



Колода Подвигів	Монети Дракона	Умови матчу
		<p>Гравець з найбільшою кількістю <u>Переможних Балів (ПБ)</u> обирає мапу.  Гравець з найменшою кількістю <u>Переможних Балів (ПБ)</u> обирає:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Карту Сценарію</li> <li>2. Хто буде першим Гравцем</li> <li>3. Зона розгортання</li> </ol> <p style="text-align: center;"><b>Мета:</b> 12 Переможних Балів (ПБ)</p>
		<p>Гравець з найбільшою кількістю <u>Переможних Балів (ПБ)</u> обирає мапу.  Гравець з найменшою кількістю <u>Переможних Балів (ПБ)</u> обирає:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Карту Сценарію</li> <li>2. Хто буде першим Гравцем</li> <li>3. Зона розгортання</li> </ol> <p style="text-align: center;"><b>Мета:</b> 12 Переможних Балів (ПБ)</p>
		<p>Гравець з найменшою кількістю <u>Переможних Балів (ПБ)</u> обирає мапу.  <u>Сценарії не використовуються.</u></p> <p>У цьому сценарії ви не отримуєте Переможні Бали з трекера Доходу.  Зараховуються лише карти Подвигів у вашій Залі Слави.</p> <p style="text-align: center;"><b>Мета:</b> 12 Переможних Балів (ПБ)</p>



## КОЛОДА СЦЕНАРІЇВ

Колода Сценаріїв містить 10 карт. Щоразу, коли розігрується один зі сценаріїв, його карта повинна бути вилучена з колоди. Будь-який сценарій можна розіграти на будь-якій з карт, доступних в книзі правил на сторінці 76.

ПРАВИЛА

НАЗВА

РОЗМІЩЕННЯ

**SCENARIO 4: DEADLY INVENTIONS**

**SCENARIO RULES:**

During a Player's turn, they may choose to move one of their Landmark tokens up to 2 hexes in any direction, unless there's an opponent's creature on the token hex. Two tokens cannot be in the same hex or pass through each other, Impassable terrain, or creatures. If they enter Difficult terrain, they must stop.




If a Player successfully moves a Landmark token into their opponent's Deployment Zone, they receive 1 Victory Point (VP).

*The mines are the newest invention of Dwarves from the Bronze Kingdom. These small but lethal mechanisms can be buried in the middle of the road, in the grove, or on the battlefield, and they will tirelessly wait for the enemy's coming. It takes only one crafty device to make dozens of enemy soldiers go to the hospital or graveyard. Mine three sites on the road of your opponent. Lock the enemy inside their lair!*

**OBJECTIVE**

If a Player successfully moves all three Landmark tokens into the opponent's Deployment Zone, they win the game immediately, gaining maximum Victory Points for current Match.

МЕТА

**SET UP EXAMPLE**



**Each Player places 3 Landmark tokens on the Battlefield, each within 1 hex of their Deployment Zone, but not inside it. Tokens are placed one at a time, starting with the first Player and alternating turns.**

These tokens are double-sided, with one side indicating ownership by Player A and the other side indicating ownership by Player B.



Tokens can be placed on free hexes or terrain hexes except Impassable terrain.

ПРАВИЛА  
РОЗМІЩЕННЯ

## ІНФОРМАЦІЯ ПРО КАРТУ СЦЕНАРІЮ

Картка Сценарію містить наступну інформацію:

- На одній стороні карти перераховані правила початкового розміщення.
- Інша сторона надає інформацію, необхідну під час гри.


Порядок і правила розміщення детально описані в Kartі Сценарію. Вони також продубльовані у вигляді інфографіки в Прикладі розміщення:



- Зона розгортання гравця.



- вказує на те, що Жетони Орієнтирів не можна розміщувати на сусідніх гексах у цьому Сценарії.

 - вказує, що кожен гравець не може розмістити більше 1 Жетона Орієнтира на одній лінії гексів.



- Показує зони, доступні для розміщення гравців.



- Жетони Орієнтирів для обох гравців.

**Правила** - додаткові правила, які застосовуються в поточному сценарії.

**Мета** - містить умови для дострокової перемоги, якщо такі є в сценарії.


Деякі карти сценаріїв передбачають отримання Переможних Балів з колоди Поговизів. У цьому випадку витягніть карту і гойгайте її до своєї Зали Слави так, ніби ви знищили персонажа. Ми рекомендуємо складати ці карти окремо, оскільки ви повинні стежити за кількістю знищених персонажів супротивника, щоб отримати певні досягнення.

Карти Сценаріїв призначені не лише для турнірів; Вони також можуть урізноманітнити Вашу стандартну гру «огонь проти огню».



## КОЛОДА ПОДВИГІВ

Вміст колоди Подвигів для кожної гри може відрізнятися. Всі карти з позначкою з Умов Матчу і нижче повинні бути додані до колоди Подвигів.

Наприклад, у матчі з потрібна колода з 24 карт. Тому гравці гогоають го кологу всі карти з номерами  і нижче.



		Select a random map for 2 players and a random scenario.
		<b>Recommended:</b> Scenario 1: Mercy Objective: 10 Victory Points (VP) The Player who controls the most Landmark tokens at the end of the game wins 10 Victory Points (VP).
		



## ТУРНІРНА ТАБЛИЦЯ

Ім'я  
ПЕРСОНАЖА

Ім'я  
ГРАВЦЯ

Ім'я  
ГЕРОЯ

НАЗВА  
СЦЕНАРІЮ  
Назва сценарію,  
який розігрується  
в цьому матчі

ПЕРЕМОЖНІ  
БАЛИ СЦЕНАРІЮ  
Переможні Бали,  
зароблені в цьому  
матчі

**МОНЕТИ ДРАКОНА**  
отримуються перед першим матчем.  
У турнірному режимі ці монети вказані  
в турнірній таблиці. В одиночному режимі  
вони вказані на стартовій карті

PLAYER:	HERO:	SCENARIO	DRAGON COINS	SPENT	NOTES
CHARACTER	UPGRADE CARDS	START-UP	Before the Match:		
Injured: □□□□□ Recovered: □□□□□		VP:	Coins left: Coins: For VP Difference:		
Injured: □□□□□ Recovered: □□□□□		VP:	Coins left: Coins: For VP Difference:		
Injured: □□□□□ Recovered: □□□□□		VP:	Coins left: Coins: For VP Difference:		
Injured: □□□□□ Recovered: □□□□□		VP:	Coins left: Coins: For VP Difference:		
Injured: □□□□□ Recovered: □□□□□		VP:	Coins left: Coins: For VP Difference:		
Injured: □□□□□ Recovered: □□□□□		VP:	Coins left: Coins: For VP Difference:		
Injured: □□□□□ Recovered: □□□□□		VP:	Coins left: Coins: For VP Difference:		

**МОНЕТ ЗАЛИШИЛОСЯ**  
Монети, що залишилися  
після покупок

**ВИНАГОРОДА ЗА СЦЕНАРІЙ**  
Додаткові монети за Сценарій

**МОНЕТИ, ПРИДБАНІ ЗА РІЗНИЦЮ ПБ**  
Додаткові монети за різницю  
Переможних Балів між гравцями

**ВИТРАЧЕНО МОНЕТ**  
Монети Дракона, витрачені  
після Сценарію

**КАРТКИ ПОКРАЩЕНЬ**  
Назва придбаної карти Покращення

**ВАРТІСТЬ КАРТИ**  
Вартість придбаної картки

**НОТАТКИ**  
Нотатки щодо використання  
Монет Дракона

РАНГ  
ПЕРСОНАЖА

Позначте, якщо персонаж  
отримав травму під час Сценарію.

Позначте, якщо персонаж відновлювався за допомогою  
ефекту картки або за загальними правилами.

## АРКУШ ДОСЯГНЕНЬ

У кожному турнірі гравці мають Аркуші Досягнень. Коли гравці виконують умову, зазначену в аркуші, вони ставлять позначку поруч з цією умовою. На етапі результатів гравці отримують винагороду, зазначену за цю умову.

Крім того, якщо умова виконана кількість разів, що відповідає кількості клітинок біля неї, гравець отримує винагороду, зазначену під клітинками. Після цього гравець більше не отримує жодних нагород за виконання цієї умови.

ACHIEVEMENTS	
◆◆ 4 VP	<b>• Master Builder •</b> Condition: You have constructed all Building cards from your Battle Deck during the match. Reward: Gain 1 Improvement Building card for free.
<b>BUILDING ACHIEVEMENTS:</b>	
◆◆ Gain a Magic Arrow Improvement card for free.	Condition: You played the Arena card.
◆◆ Gain a Halberd Improvement card for free.	Condition: You played the Shooting Range card.
◆◆ Gain a Bronze shield Improvement card for free.	Condition: You played the Smithy card.
◆◆ Gain any Spell Improvement card for free.	Condition: You played the Library card.
◆◆ Gain a Bronze Boots Improvement card for free.	Condition: You played the Tavern card.
◆◆ 1 VP	<b>• Lord •</b> Condition: You played the City Hall card. Reward: Check one of the checkboxes of any other building achievement.
◆ 4 VP	<b>• Lord •</b> Condition: You have completed all building achievements.
◆◆ Gain a Mint Improvement card for free.	<b>• Master of Coin •</b> Condition: If your Income value is 15 at the end of the match.
◆◆◆ 4 VP	<b>• Warrior •</b> Condition: At the end of the match, your opponent has at least one injured ♣.
◆ 2 VP	<b>• Leader •</b> Condition: The number of your Characters' Rank in the War Camp equals your Hero's leadership.
◆◆ 2 VP	<b>• Protector •</b> Condition: You have not lost any ♣. At the end of the match, you have no injured characters.
◆ Gain any 2 Improvement cards from: • Small Healing Potion • Standard Healing Potion • Great Healing Potion	<b>• Messenger of Peace •</b> You have not destroyed any opponent ♣ during the match. <i>There are no cards in your Hall of Fame for destroying a character at the end of a match.</i>
◆◆◆ 4 VP	<b>• Tactician •</b> Condition: You have played at least 4 Feat cards per match. Reward: Gain a Tactics Improvement card or a Magic Improvement card from available for free.
◆◆ 2 VP	<b>• Invincible •</b> Condition: Your ♣ has no wounds at the end of the match. Reward: Gain an Enchanted Armour Improvement card for free.



Наприклад, у досягненні «Тактик» гравець отримує карту Покращення Тактики або Магії, якщо він зіграв щонайменше 4 карти Поквизу з руки. Якщо у гравця в цей момент немає карт Тактики або Магії в колоді Покращення, він не отримує цю винагороду. Це стосується дуги-яких нагород з колоди Покращення. Якщо гравець досягає цього вгорує, він отримує ще одну карту Покращення. Втретє гравець додатково отримує 4 Переможних Бали. Після цього гравець більше не буде отримувати винагороди за цю умову.

Кожен гравець отримує власну колоду Покращень. Для цього їм потрібно розсортувати карти на три стопки: А, В і карти без турнірних позначок. У одного гравця всі карти А, у іншого - всі карти В.

Карти без турнірних позначок доступні тільки в соло-режимі.

- ◆ вказує, скільки копій цієї карти доступно гравцеві в режимі Турніру.
- ◇ вказує, скільки додаткових копій цієї карти доступно в режимі Соло.





## КАРТИ ПОКРАЩЕНЬ

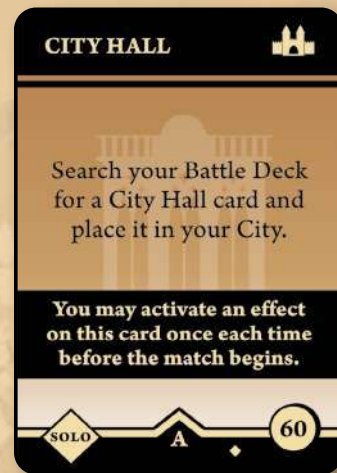
Перед кожним матчем на Етапі Ресурсів гравець може придбати будь-яку кількість карт Покращень зі своєї колоди і додати їх до карт Персонажів у своєму Військовому Таборі. Придбані карти записуються в Турнірну Таблицю.

### ТИПИ КАРТ ПОКРАЩЕНЬ

Карти Покращень бувають 4-х типів:

-  Будівлі
-  Закляття
-  Реліквії
-  Тактики

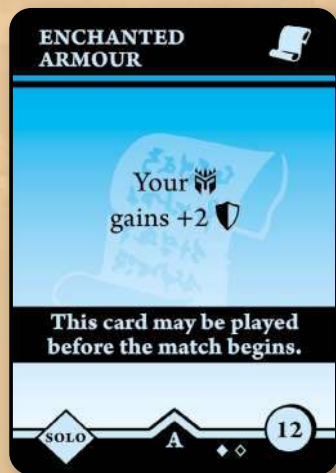
### БУДІВЛІ



Будівлі - це постійні Покращення. Після придбання вони доступні до кінця Турніру. Під час етапу Підготовки гравець може застосувати ефект з кожної придбаної карти Будівлі, але тільки один раз за етап.

## ЗАКЛЯТТА

Карти Заклять - це одноразові карти, які можна розіграти перед початком гри на Етапі Підготовки. Карта Закляття надає одноразовий ефект, після чого вона повертається до колоди Покращень і може бути придбана знову під час наступного Етапу Ресурсів.



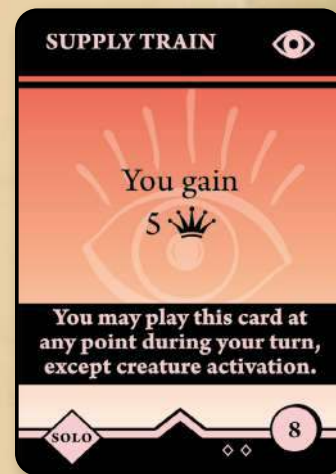
## РЕЛІКВІЇ



Карти Реліквій - це постійні покращення. Після придбання вони будуть доступні до кінця турніру. Коли гравець викликає персонажа зі свого Військового Табору, він також може екіпірувати персонажа 1 картою Реліквій. Персонаж отримує всі переваги, перелічені на картці Реліквій. Коли персонаж знищується, Реліквія повертається до Військового Табору і не може бути екіпірована знову в цій грі. У наступному матчі вони можуть бути знову екіпіровані на будь-якого персонажа.

## ТАКТИКИ

Карти Тактики - це одноразові карти, які можна розіграти в будь-який момент гри з Військового Табору. Карта Тактики надає одноразовий ефект, після чого вона повертається до колоди і може бути придбана знову під час наступного Етапу Ресурсів.



## ПРИДБАННЯ ПЕРСОНАЖІВ



У режимі Турніру Герой не може вільно набирати персонажів до свого Військового Табору під керівництвом свого лідера. Гравці повинні придбати кожного персонажа окремо, заплативши його ціну в Монетах Дракона.

Серед карт поліпшень гравці можуть знайти довідник з цінами на доступних для покупки персонажів. Перед кожним матчем до загону можна набрати не більше 1 персонажа кожного рангу.

Персонаж, якого гравець придбав, залишається у Військовому Таборі до кінця Турніру. Його можна вигнати з Табору лише за вашим бажанням. Але це не принесе жодних переваг, окрім звільненого лідерського слоту. Кількість персонажів у Військовому Таборі та їхні ранги повинні відповідати лідерському статусу Героя.

## ПОРАНЕННЯ ПЕРСОНАЖА

LAYER:		HERO:
CHARACTER		UPGRA
	Injured: □□□□□□	
	Recovered: □□□□□□	
	Injured: □□□□□□	

Якщо персонаж гравця був знищений під час матчу, гравець повинен позначити цього персонажа як пораненого у своєму Турнірному аркуші.

Якщо поранений персонаж виходить на поле бою в наступному матчі, він негайно отримує таку кількість Ран, що у нього залишиться лише 1 очко здоров'я. Незалежно від того, виходили персонажі на поле бою чи ні, вони повністю відновлюються до наступного матчу, якщо не були знову знищені на полі бою.

Гравці також можуть придбати спеціальну картку Покращення, яку можна використати, щоб уникнути цього штрафу.

**Персонаж вважається пораненим, тільки якщо в кінці матчу його карта НЕ знаходиться у вашому військовому таборі або місті.**





Ви можете відновити пораних персонажів під час Етапу Ресурсів, заплативши відповідну вартість, вказану на довідковій картці.

Крім того, під час Етапу Підготовки ви можете використовувати відновлювальні карти Заклять, які були раніше придбані або зароблені за певні досягнення.



## ПЕРЕМОЖНІ БАЛИ ТА ПЕРЕМОЖЕЦЬ ТУРНИРУ

Переможцем Турніру стає гравець, який набрав найбільшу кількість Переможних Балів (ПБ) після всіх матчів.

Якщо обидва гравці мають однакову кількість ПБ, переможцем стає гравець з більшою кількістю виграних матчів.

## РЕЖИМ СУТИЧКИ

У режимі «Сутичка» гравці можуть зануритися безпосередньо у вир битви, відклавши всі економічне управління та стратегічне виконання погвігів і завгань.

Цей режим залишає у грі тільки основну бойову механіку, дозволяючи гравцям зосередитися виключно на перемозі над супротивником. Без необхідності балансувати ресурси або виконувати тактичні цілі, кожне рішення обертається навколо маневрування та перемоги над ворогом на полі бою. Це стрімкий, нічим не обмежений гровіг, де лише найсильніший виіге переможцем.



**Не всі персонажі та Герої однаково підходять для цього режиму. Наприклад, здібності, які дозволяють розігрувати карти або розігрувати їх за зниженою вартістю, будуть не такими ефективними. Гравці повинні вибирати свій загін з розумом, враховуючи специфіку цього режиму.**

### Підготовка до Гри

1. Кожен гравець обирає Героя за стандартними правилами. Зі своєї Бойової Колоди гравці вибирають 3 карти Будівель і 3 карти Реліквій. Це можуть бути як специфічні для фракції, так і універсальні карти. Решта колоди в цьому режимі не використовується.
2. Гравці також додають по одній карті міньйона відповідно до своєї фракції.
3. Кожен гравець збирає свій загін відповідно до лідерства свого героя, як за стандартними правилами.
4. Підготуйте поле бою, як зазвичай, виходячи з кількості гравців, що беруть участь.
5. Кожен гравець розміщує свого героя на полі бою у визначеній зоні розгортання. Після цього він може розмістити стільки героїв, скільки дозволяє зона розгортання.
6. Кожен гравець розміщує свої 3 карти будівель у своєму місті.
7. Так само кожен гравець екіпірує свого героя 3 картами реліквій. Жетони броні та маркери багаторазового використання додаються відповідно до особливостей кожної реліквії.
8. Встановіть трекер Сили Героя на 5 для кожного гравця.
9. Трекер переможних очок, який використовується як таймер; встановіть його на 6. Ми рекомендуємо завершити гру після закінчення шостого раунду. Однак гравці можуть самі вирішувати, як довго вони бажають продовжувати гру.



10. Гравці можуть використовувати додатковий маркер, щоб відстежувати поточну кількість неактивованих істот на Полі Бою.

11. Гравці визначають першого гравця, кидаючи кубик.



## АКТИВАЦІЯ

Гра складається з раундів, під час яких гравці по черзі активують своїх істот. Після всіх активацій оголошується кінець ходу для всіх гравців.

1. У свій хід активації гравець активує одну зі своїх істот за стандартними правилами. Гравець повинен помістити маркер на істоту, що вказує на те, що вона вже була активована в цьому раунді. Після цього хід активації істоти переходить до наступного гравця.
2. Коли настає черга гравця активувати істоту, він може пропустити свій хід, якщо у нього на полі бою менше неактивованих істот, ніж у будь-якого іншого гравця.
3. Гравці все ще можуть використовувати будівлі та реліквії, навіть якщо вони вирішили пропустити активацію

істот. Однак гравець не може надати більше однієї переваги будівлі одному і тому ж персонажу протягом одного ходу активації.

В іграх з 3-4 гравцями ви можете використовувати гогатковий трекер для підрахунку неактивованих істот.

Це може бути особливо корисно, якщо гравці часто використовують правило, яке дозволяє їм пропустити свій хід, щоб активувати істоту. Таким чином, легше контролювати і гарантувати, що всі гравці знають, скільки неактивованих істот у них залишилося.




4. Раунд закінчується, коли на полі бою не залишається істот без маркерів активації.

Гравець, який активував свою істоту останнім у поточному раунді, стає останнім гравцем у наступному раунді. Першим гравцем у наступному раунді буде гравець зліва від нього, за умови, що гравці активують істот за годинниковою стрілкою.

## КІНЕЦЬ РАУНДУ

1. Коли раунд закінчується, зніміть усі маркери з поля бою. Всі ефекти, які повинні діяти до кінця ходу гравця, також закінчуються в цей момент для всіх гравців.
2. Починаючи з першого гравця, кожен гравець може розгорнути будь-яку кількість персонажів зі свого військового табору в свою зону розгортання, якщо вона не перевищує поточний ліміт персонажів на полі бою. Ці персонажі можуть бути активовані безпосередньо в цьому раунді, і їхня здатність **Перше Слово** може спрацювати в цей момент.
3. Трекер Впливу Героя для всіх гравців скидається на 5.
4. Перемістіть фішку ходу на 1.
5. Починається новий раунд. Новий перший гравець першим активує істоту.

**Гра закінчується, коли:**

1. на полі бою залишається тільки один Герой.
2. Лічильник ходів досягає 0. У цьому випадку перемагає гравець, який знищив найбільше персонажів суперників. Персонажі вважаються знищеними, якщо вони є в Історії в кінці гри. Якщо обидва гравці знищили однакову кількість персонажів, переможець визначається тим, хто знищив найбільше персонажів . Якщо і тут рахунок рівний, то порівнюється кількість персонажів  далі - персонажів .

**ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА**

**Ліміт персонажів:** У цьому режимі замість ліміту істот використовується ліміт персонажів. Оскільки в цьому режимі викликати мінйонів складніше, кількість мінйонів на полі бою не обмежена.





- 2 гравці: 6 персонажів
- 3 гравці: 5 персонажів
- 4 гравці: 4 персонажі

**Активация:** Істоти, які виходять на поле бою під час раунду з будь-яким ефектом, не можуть бути активовані, якщо тільки вони не мають здатності **Натиск**. Гравець повинен негайно поставити на них маркери, щоб позначити це.

**Знищені персонажі:** Знищені персонажі та карти відправляються в Історію, але не впливають на значення Доходу, яке завжди дорівнює 5.

**Ефекти Будівель:** Гравець не може дати більше одного ефекту будівлі одному і тому ж персонажу в один хід активації. Однак, коли настає черга гравця активувати нового персонажа, він може запустити будівлю, щоб застосувати її ефект до персонажа, який вже був активований, навіть якщо він вже отримав перевагу від будівлі в цьому раунді.

**Додаткове Правило: Виклик Посіпака**

Якщо у гравців обмежена кількість мініатюр, вони можуть домовитися про використання цього додаткового правила. У свій хід гравець може заплатити 2 , щоб викликати посіпаку , який знаходиться поруч з його Героєм . Цей посіпака  не може бути активований у той самий хід, в який він був викликаний, якщо тільки він не має здатності **Натиск**.

У цьому випадку використовуйте правило «Обмеження істот» замість правила «Обмеження персонажів» для цього режиму.



# МАПИ СЦЕНАРІВ

Для 2  
ГРАВЦІВ



Для 2  
ГРАВЦІВ



Для 2  
ГРАВЦІВ



Для 2  
ГРАВЦІВ



Для 2  
ГРАВЦІВ





Для 2  
ГРАВЦІВ



Для 3  
ГРАВЦІВ



Для 3  
ГРАВЦІВ



Для 3  
ГРАВЦІВ



Для 4  
ГРАВЦІВ



Для 4  
ГРАВЦІВ



Для 4  
Гравців





## СЛОВНИК

**Спритний [Agile]** - істота може пересуватися через гекси, зайняті союзними істотами.

**Засідка [Ambush: add 🗡️]** - якщо істота не рухається перед атакою, вона отримує 🗡️ до атаки.

**Броня X [Armour X ]🛡️** - коли ви граєте цю карту, покладіть на неї X жетонів броні 🛡️

**Жетон Броні [Armour token]** 🛡️ - щоразу, коли істота з жетонами Броні отримує пошкодження від немагічної атаки або іншого ефекту, ця істота втрачає 1 жетон Броні за 1 пошкодження замість того, щоб отримати рани. Якщо атака завдає більшої шкоди, ніж кількість жетонів Броні у істоти, ця шкода знімає всі жетони Броні, а решта шкоди - рани. Істота може мати необмежену кількість жетонів Броні.

Якщо ефект вказує на те, що істота отримує Рани, але не Пошкодження, Броня не може їм запобігти.

Якщо будь-яка карта або здатність дає істоті +X 🛡️, ця істота отримує X додаткових жетонів Броні. Коли у реліквії з Бронєю більше немає жетонів Броні, вона знищується, а Герой втрачає всі її ефекти.

**Вбивця [Assassin]** - коли істота атакує 🗡️ вищого рангу, її ефект криту завжди спрацьовує.

**Аура X: Текст [Aura X: Text]** - всі істоти в гексі з джерелом Аури і в гексі X від нього мають Текст, поки вони знаходяться в Аурі. Якщо будь-яка істота, на яку впливає Аура, має унікальний ефект, він вказується в Тексті. Якщо джерелом Аури є істота, то вона не отримує ефект Аури.

**Берсерк [Berserk]** - поки істота поранена (має жетони Ран на карті), її Крит завжди спрацьовує.

**Хоробрий [Brave]** - ігнорує 1 🗡️ при атакі противника або кидку пошкоджень.

**Брутальний [Brute]** - на нього не діють ефекти Будівель та здібності Воєначальника. Не може отримувати реліквії в режимах "Турнір" та "Одиночна гра".

**Заряд: Текст [Charge: Text]** - істота отримує Текст під час атаки, якщо вона рухалася перед атакою. Здібність не працює, якщо істота почала рухатися поруч з тим, кого атакує.

**Затиск [Clinch]** - істота опонента не може рухатися, якщо вона знаходиться в контакт з цією істотою.

Це не стосується примусових дій, таких як ефекти карт Заклинань або Натиск.

**Угода X: Текст [Contract X: Text]** - активуючи цю істоту, активний гравець може заплатити X 🗡️ щоб ця істота отримала всі ефекти, зазначені в тексті, до кінця ходу активного гравця. Деякі ефекти можуть бути постійними.

Це вказано в тексті.




**Контратака [Counterblow 🗡️]** - коли істота з цією здібністю знаходиться під атакою 🗡️, вона може оголосити власну атаку 🗡️ на нападаника з силою 🗡️ якщо вона все ще жива і знаходиться в межах дистанції атаки. Усі Критичні ефекти можуть бути активовані за звичайними правилами. Якщо істота не має власної 🗡️ атаки, дальність контратаки 🗡️ дорівнює 1.





**ІстотанеможеоголоситиКонтратаку у відповідь на Контратаку.**


**Захисник [Defender]** - якщо істота суперника оголошує атаку ближнього бою, перебуваючи в контакт з істотою з цією здатністю, вона повинна вибрати цю істоту як ціль атаки, навіть якщо в межах її дальності атаки є інші істоти. Якщо в контакт знаходиться декілька істот з цією здібністю, вона може вибрати, яку з них атакувати.




**Складна Місцевість [Difficult terrain]** - якщо істота потрапляє на місцевість з цією властивістю, зробивши хід або побігши, її активація негайно закінчується. Якщо істота змушена переміститися на таку місцевість за допомогою ефекту "Натиск", вона отримує 1 шкоду того ж типу, що й при атаці.

**Складна Ціль [Difficult target]** - при виконанні атаки проти цілі з цією здатністю всі  і  кубики атаки стають .


**Жетон Хвороби [Disease token]**  - істота отримує 1 Поранення на початку своєї активації. Потім вона може пропустити свою активацію, щоб втратити жетон Хвороби. В іншому випадку кожна істота в межах 1 гексу кидає , якщо випадає  або  розповсюджує жетон Хвороби на цю істоту. Істота не може мати більше 1 жетона Хвороби.

**Перше слово [First Word] : Text** - коли карта розігрується, текст повинен бути застосований негайно.



**Оточення: Текст [Flank: Text]** - коли істота оголошує  Атаку цілі, які знаходяться в контакт з союзною істотою, атакуючий отримує Текст до кінця атаки.

**Політ [Flight]** - Істота може ігнорувати перешкоди, включаючи інших істот і місцевість, під час пересування по

полю бою. Тим не менш, істоти з цією здатністю не можуть закінчити свій рух на непрохідних ділянках або на гексах з іншими істотами.

**Кований [Forged]** -ковані істоти не можуть злікуватися і не можуть отримати жетони Отрути або Хвороби. Вони також ігнорують усі  в атаці опонента. Істоти з **Вампіризмом** не можуть бути зцілені, якщо вони атакують Кованих істот.

**Стійкість [Fortitude]** - істота отримує на 1 пошкодження менше від атак. Загальна кількість пошкоджень не може бути зменшена до 0, навіть у поєднанні з іншими ефектами, що зменшують шкоду.

**Цілитель [Healer] ** - Спеціальна здібність. Замість атаки, виберіть істоту в межах  і кидайте тільки надруковані кубики атаки.


Зціліть обрану істоту на 1 за кожне  або .




**Гачок X [Hook X]** - замість руху істота може перемістити істоту суперника в межах X або менше в контакт із собою, якщо у неї є LoS до неї. Істота повинна рухатися найкоротшим доступним шляхом.


**Мисливець: Текст [Hunter: Text]** - коли істота атакує Текст, завжди спрацьовує його Критичний ефект.


**Непрохідна [Impassable]** - Істоти без Польоту не можуть перетинати цей тип

місцевості під час пересування. Істоти не можуть бути розміщені на непрохідній місцевості.

**Останнє слово [Last word] ** - має бути застосоване, коли ця карта скидається в Історію.

**Дальній постріл X [Long shot X]: ** - Спеціальна здібність. Замість того, щоб атакувати, істота може оголосити  на відстань X з силою . The critical effect does not activate.

**Майстер атаки X [Master of Attack X]** - коли істота атакує, вона може перекинути до X кубиків, але не .




**Монстр [Monster]** - не може бути вилікуваний, повернутий до Військового Табору з будь-якої іншої зони або взятий під контроль опонента. Також не може бути активований опонентом або підданий будь-яким ефектам карт Підтримки, включно з Будівлями. Ігнорує .

**Багаторазове Використання X [Multiple Uses X]** - бонуси Реліквії можуть бути використані стільки разів, скільки вказано на них. Коли гравець розігрує карту з Багаторазовим Використанням, візьміть кількість маркерів, зазначену в графі «Багаторазове Використання», і покладіть їх на карту. Щоразу, коли гравець використовує Реліквію з Багаторазовим Використанням, один з маркерів з карти Реліквії слід прибрати.

Коли кількість маркерів дорівнює нулю, всі ефекти застосовуються востаннє. Після цього Реліквія скидається.

**Гонитва X [Persecution X]** - коли істота знищує ворожу істоту Близькою Атакою або Натиском, ця перша істота може оголосити ще одну Близню Атаку, один раз за хід. Істота може переміститися в межах X і контактувати з будь-якою істотою суперника перед додатковою Близькою Атакою.



Під час цього руху істота не може потрапити на Складну Місцевість.


**Жетон Отрути [Poison token]** - киньте  на початку активації істоти: при , істота отримує 1 рану. При , вона втрачає Жетон Отрути. Істота може пропустити активацію, щоб втратити жетон отрути без кидка. Істота не може мати більше 1 Жетона Отрути.

**Хижак [Predator]** - якщо істота оголошує Близню Атаку пораненої істоти суперника, її ефект Криту спрацьовує завжди.

**Покровитель [Protector]** - ця істота може отримати пошкодження замість союзної істоти, що стоїть поруч. Проте вона не може отримати більше шкоди, ніж має здоров'я. Решта шкоди дістається початковій істоті.





**Зцілення [Regeneration]** - на початку активації киньте .

Ця істота зцілюється на 1 при . При  вона зцілюється на 2.

**Повсталий [Resurgent]** - Повсталий не може бути зцілений і не може отримати жетони Отрути або Хвороби. Істоти з Вампіризмом не можуть бути зцілені, якщо вони атакують Повсталого. Всі  в атаці на Повсталих наносять по 1 шкоди, замість того, щоб активувати ефект Натиску. Коли гравець знищує персонажа суперника, і карта цього персонажа має піти в Історію, він може негайно викликати свого Повсталого того ж рангу або нижче. Повсталий викликається зі свого Військового Табору або Історії на місце знищеного персонажа суперника. Вони не повинні платити його вартість. Карта ліквідованого персонажа замість того, щоб піти в Історію, повинна бути покладена під картою Повсталого до тих пір, поки Повсталий не покине поле бою. Знищений персонаж не повинен бути Повсталим, Кованим, Нежиттю або Мехом.


**Біг X [Run X]** - оголошуючи Біг істота може переміститися на X додаткових гексів замість 1.





**Поспіх [Rush]** - У ваш хід істоту можна активувати одразу після того, як вона виклику на поле бою. Однак під час цієї активації вона не може атакувати.

**Щит [Shield]** - істота ігнорує 1  при ,  і  опонента.



**Повільний [Slow]** - істота не може оголосити Біг.



**Жетон Приголомшення [Stun token]** - якщо істота повинна бути активована, вона втрачає жетон Приголомшення. Істота не може мати більше 1 жетона Приголомшення.

**Домінуючий [Superior]** - коли істота атакує  нижчого за себе рангом, її Криту завжди спрацьовує.

**Воєначальник [Warlord]**  - союзники   отримують  при атаці в межах 1 гексу від Воєначальника. Ефект Воєначальників не сумується.

**Ефект Криту**

**Додати до Атаки**  - додайте відповідні кубики до кидка.  на доданих кубиках не спрацьовує. Значення цього додаткового кубика не може бути змінено.

**Додати до Атаки**  - додати додатковий  до цього кидка.

**Просування [Advance]** - якщо істота знищує іншу істоту або викликає Натиск під час своєї атаки, вона може переміститися не більше, ніж на 1 гекс, щоб зайняти її місце.

**Лють [Frenzy]** - один раз за активацію атакуюча істота отримує одну додаткову атаку на ту ж ціль. Додаткова атака може бути зроблена після того, як будуть вирішені всі наслідки першої атаки, і якщо це ще можливо.

**Удар Молота [Hammerblow]** - кожен завдає 2 шкоди, якщо він є в кидку.

**Зараження [Infection]** - після фази пошкодження атакована істота отримує 1 жетон Хвороби.

**Спритний [Nimble]** - після атаки ця істота може переміститися на 1.


**Паразит [Parasite]** - Щоразу, коли істота знищує , ви можете викликати на його місце  вашої фракції.

**Різанина [Slash]** - на етапі пошкодження атакуючий завдає 1 шкоди додатковій істоті суперника, що межує з ним.

**Отрута [Poison]** - після етапу пошкодження, атакована істота отримує жетон Отрути.

**Приголомшення [Stun]** - після етапу пошкодження, атакована істота отримує жетон Приголомшення.

**Заміна [Swap]** - після атаки атакуюча істота може помінятися місцями на Полі Бою з істотою, яку атакували.

**Вампіризм [Vampirism]** - на етапі пошкодження кожний  зцілює атакуючу істоту на 1.

## FAQ

**Що робити, якщо текст на картці суперечить правилам?**

Текст на картці завжди має перевагу над правилами.

*Наприклад: Зазвичай істота може*


*атакувати лише один раз за одну активацію. Однак, якщо на картці персонажа вказано, що він може атакувати двічі, то текст картки має перевагу над основним правилом.*

**Що робити, якщо тексти на двох картках суперечать один одному?**

Забороняючий ефект карти завжди має перевагу над дозволяючим.

*Наприклад: у тексті карти написано, що ви можете зцілити персонажа за 1. Однак на картці персонажа написано, що його не можна вилікувати. У цьому випадку переважає заборонний ефект.*

**Чи активується ефект Кригу, коли істота завдає шкоди за допомогою Спеціальної здібності або іншого ефекту?**

Ні, ефект Криг активується лише під час атаки, навіть якщо  завдає шкоди. Він не активується, якщо в описі не вказано інше.

*Наприклад, Longshot не є атакою. Він завдає шкоди, але не активує ефект кригу. Ефект Натиску активується як зазвичай.*

**Чи вважається Контратака атакою?**

Так, Контратака вважається атакою. Ця здатність дозволяє вам оголосити ближню атаку з вказаною силою, навіть якщо істота зазвичай не має ближньої атаки. Всі Критичні ефекти активуються як зазвичай.

**Властивості екіпированої Реліквії поширюються тільки на Героя?**

Реліквії можуть мати різні властивості.

Як правило, в описі вказано, на кого поширюється дія Реліквії. Якщо це не вказано, властивості Реліквії поширюються тільки на героя, який її носить.

**Якщо істота може оголосити кілька атак за одну активацію, чи може вона замінити одну з них на Спеціальну?**

Ні. Якщо істота може оголосити більш ніж одну атаку, це повинні бути всі атаки або одна Спеціальна.

## CREDITS:

**Konstantin «Cadwallon» Glebov** - General Director, art Director, game designer

**Sergey «Anorien» Shestiperov** - Executive director

**Artyom «Howl» Krivezhenko** - Game designer

**Diana «Airikishan» Halchinska** - Art designer and artist

**Anna Tsvitkova** - Art designer

**Valeriia Starchenko** - Art designer

**Tatiana «BKtem» Miroshnikova** - Content manager, rules editor

**Oleg «Keraberas» Nekhaev** - Office manager

**Vladislav «Sokil» Sokolov** - Project manager

**Sergey Shcherbakov** - Digital sculptor

**Dmytro Solonyu** - Digital sculptor

- Герой
- Персонаж
- Посіпака
- Жетон Броні
- Броня
- Багаторазове
- Використання
- Перше Слово
- Останнє Слово
- Вплив Героя
- Дохід
- Цілитель
- Візьміть карту з вашої Бойової Колоди.


- Критичний ефект і удар  
 - Удар - Натиск

ОСНОВНІ ХАРАКТЕРИСТИКИ		ВИДИ АТАК	
- Золотий Ранг	- Дальність Атаки	- Ближня Атака	
- Срібний Ранг	- Пересування	- Дальня Атака	
- Бронзовий Ранг	- Здоров'я	- Магічна Атака	

Зцілення [Regeneration]		- істота зцілюється на 1. - істота зцілюється на 2.
Жетон Отрути [Poison token]		- істота отримує 1 рану. - істота втрачає Жетон Отрути.
Складна ціль [Difficult target]		і  атакуючого стають
Воєначальник [Warlord]		Союзницька істота отримує
Жетон Хвороби [Disease token]		або  - сусідня істота отримує жетон Хвороби.

## ФАЗИ ХОДУ

### I. ПОЧАТКОВА ФАЗА

- Гравець бере одну карту з Бойової Колоди та одну карту з Колоди Подвигів.
- Гравець розблоковує всі перевернуті карти.
- Значення Впливу Героя стає рівним значенню Доходу, якщо тільки це не перший хід Гравця.
- Якщо значення Доходу дорівнює 10 або більше, значення Впливу Героя стає рівним 10.

### II. ФАЗА АКТИВАЦІЇ

#### ПІД ЧАС ЦЬЄЇ ФАЗИ АКТИВНИЙ ГРАВЕЦЬ МОЖЕ:

- Активувати істот на Полі Бою.
- Використати активні здібності істот, будівель і реліквій.
- Викакати не більше 1 персонажа з Військового Табору на поле бою.
- Зіграти будь-яку кількість карт Закляття, Реліквії або Будівлі з руки.
- Скинути не більше 1 карти Підтримки з руки в Історію, не розгрюючи її.
- Скиньте з руки не більше 1 карти Подвигу, щоб активувати її ефект скидання.
- Зіграйте будь-яку кількість карт Подвигу з руки, якщо вони відповідають умовам, переліченим на ній.



Гравець може зіграти одну карту Військового Подвигу після знищення кожного персонажа і тільки в свій хід, на додаток до 1 ПБ, отриманого з колоди Подвигів.



Гравець може зіграти одну карту Військового Подвигу після того, як кожен персонаж знищено, і тільки у свій хід, на додаток до 1 переможного бау, отриманого з колоди Подвигів.

Гравці можуть виконувати ці дії в будь-якому порядку, згідно з правилами.

### III. КІНЕЦЬ ФАЗИ ХОДУ

- Тільки після того, як всі істоти активного Гравця на Полі Бою завершили свої активації, хід може бути оголошений завершеним.
- Всі здібності та ефекти, активні до кінця ходу, закінчуються
- Після цього починається хід іншого гравця.

