



**ГЕРОЇ**

ТА

**МАГИ**

**ПРАВИЛА ГРИ**

*Lord of  
Boards*



Автор гри та ілюстрацій © Джонатан Кроксфорд, 2022

## Королівство в небезпеці!

У грі «Герої та маги» ви збиратимете загін відчайдухів, що повинні врятувати королівство.

Перемагає гравець, чий загін першим відправиться на порятунок королівства — щоправда, тільки ідеально підібраний загін з потрібними навичками впорається з цим завданням!

## ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Для гри вам знадобиться стіл або будь-яка рівна площа, якої вистачить на всіх гравців.

На початку гри перетасуйте всі карти й роздайте кожному гравцеві по **3 карти**.

Ці карти формують початкову **руку** гравця. Тримайте ці карти в руці й не показуйте іншим гравцям.

З решти карт утворіть **колоду** й покладіть її долілиць на центр стола.

Як завгодно виберіть першого гравця.

## ПЕРЕБІГ ГРИ

Гравці виконують ходи по черзі за годинниковою стрілкою.

Протягом свого ходу ви можете виконати **лише одну дію!** Наприклад, ви не можете **взяти** карту з колоди та **зіграти** карту з руки протягом того самого ходу.

Під час кожного свого ходу ви вибираєте, яку одну з **3 можливих дій** виконати.

### ДІЯ 1. ВЗЯТИ КАРТУ

Просто візьміть верхню карту з **колоди** собі на **руку**.

Ви **не можете** виконати цю дію, якщо вже маєте **5 карт на руці**.

### ДІЯ 2. ЗІГРАТИ КАРТУ





Зіграйте **будь-яку** карту з **руки** (якщо вона має властивість — застосуйте її).

Кarti кожного типу розігрують по-різному.





## КАРТИ ГЕРОЇВ (БЕЖЕВІ)

Ці карти можна грати горілиць перед собою. Щойно карта героя опиняється на столі, цей герой автоматично стає частиною вашого **загону** (а не вашої руки). Кожен гравець має власний загін з різних героїв (карти загону повинні бути видимі суперникам).



Кожен герой належить до певного **класу** (лицар, лучник, варвар або злодій). Кожному класові відповідає символ у верхньому правому куті карти (    або  ). У вашому загоні одночасно може бути тільки **по одному героєві кожного класу**.

Якщо ви граєте з руки карту героя того ж класу, що вже є у вашому загоні, то повинні взяти назад на руку зіграну раніше карту.

Кожен герой володіє двома або трьома **вміннями**, символи яких зображені внизу карти: це сила , швидкість , витривалість  і магія .

Герої, що майстерно опанували певне вміння, мають по два символи цього вміння.

Загін із щонайменше **6 однаковими символами будь-якого вміння** на картах героїв готовий виконати завдання й перемогти в грі (докладніше про це на с. 6).

## КАРТИ МАГІВ (БЛАКИТНІ)

Ці карти розігрують так само, як і карти героїв, однак замість умінь кожен з магів володіє **особливою здібністю**, описаною на його карті.



Здібність мага поширюється на загін, до якого він приєднався. Здібності магів застосовують незалежно від загальних правил гри.

У вашому загоні може бути лише **один маг**. Маг може приєднатися до вашого загону, навіть якщо в ньому немає героїв.

## КАРТИ ПОДІЙ (ЗЕЛЕНІ)

Ці карти грають горілиць і кладуть біля загальної колоди карт, утворюючи **скид подій**. Коли ви граєте карту події, то повинні виконати вказівки на цій карті, навіть якщо це не матиме ніякого ефекту.




**Примітка.** Якщо ви застосовуєте властивість карти події, що дає змогу **вкрасти** карту героя з загону суперника, то ви повинні відразу додати вкрадену карту до свого загону.

Якщо у вашому загоні вже є герой того ж класу, то ви повинні додати карту свого героя до загону того гравця, у якого вкрали карту. Якщо ви повинні вкрасти карту з руки іншого гравця, то вкрадену карту ви берете собі на руку, а не додаєте до свого загону.

## КАРТИ ЗАВДАНЬ (ФІОЛЕТОВІ)

Ви можете застосувати властивість карти завдання, **щоб відправити свій загін на завдання з порятунку королівства й перемогти в грі!**



Щоб відправити загін на завдання, зіграйте карту завдання на центр стола! Ви можете зіграти карту завдання тільки тоді, коли на картах героїв у вашому загоні є щонайменше 6 однакових символів будь-якого вміння (наприклад, 6 символів магії ).

Якщо ви зіграли карту завдання і ваш загін відповідає цим вимогам, **ви перемагаєте** і гра завершується!

## ДІЯ 3. ПОЗБУТИСЯ КАРТИ

Якщо вам не потрібна якась із карт на руці, ви можете позбутися її, поклавши горілиць у **скид подій**. Цю дію вважають повноцінним ходом.

Ви **не можете позбуватися карт подій** (зелені карти). Розмістивши будь-яку карту у скиді подій, ви повинні застосувати її властивість.

## КІНЕЦЬ ГРИ

Гра триває, доки загін одного з гравців не відправиться на завдання.

**Примітка.** Якщо колода карт вичерпується раніше, ніж закінчується гра, то будь-який гравець у свій хід може зіграти карту події «**Велетенські орли**», щоб перемогти!

Автор гри та ілюстрацій © Джонатан Кроксфорд, 2022

## УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту: Роман Козумляк

Перекладач: Данило Рега

Випускова редакторка: Олена Науменко

Редагування: Святослав Михаць

Верстальник: Артур Патрихалко

Коректор: Анатолій Хлівний

Особлива подяка: Андрій Журба, Олександр Дєдик,

Андрій Яворський, Андрій Слісарчук



lordofboards.com.ua