



Схоже, ви перейшли дорогу небезпечному ворогу. Екзархат поклявся помститися вам. Тепер вас невпинно переслідує його чемпіон. Приготуйтеся зійтися в бою з могутнім Імператором.

ВМІСТ ДОПОВНЕННЯ

6 карт наказів Імператора.

Вам також знадобляться: 1 поле битви, 1 набір карт героя (для вас), 1 набір карт героя та його карта для соло-гри (для Імператора).

- А. Кроки ходу Імператора (1–3)
- Б. Тип карти – Назва набору
- В. Компас
- Г. Вибір карти дії
- Д. Оборона
- Е. Ідентифікатор карти (не потрібен під час гри)

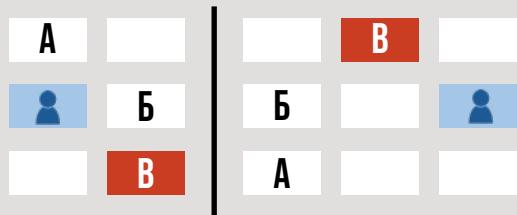


ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ

Колода наказів. Верхня карта колоди наказів указує, як Імператор виконує хід і реагує на дії гравця. Коли ви отримуєте вказівку просунути колоду, відкрийте наступну карту наказу, помістивши верхню карту в скид у горизонтальному положенні. Якщо колода вичерпалася, перетасуйте скид і переверніть його, утворивши нову колоду (не скидайте карту після створення нової колоди).

Компас. Коли Імператор повинен вибрати один з кількох рівнозначних варіантів на полі битви (наприклад, напрямок переміщення або ворожу ціль), він користується компасом на карті наказу. Спершу він вибирає найвіддаленішу ціль на полі битви в напрямку першої стрілки (чорна). Якщо в Імператора все ще лишається кілька варіантів вибору, він робить вибір за допомогою другої стрілки (сіра). Ситуації, які можуть потребувати використання компаса, позначені на карті для соло-гри та в правилах символом

Приклад.
В обох випадках Імператор вибирає комірку «В»



Вибір карти дії. Щоб вибрати карту зі свого ряду дій, Імператор дотримується вказівок із частини карти наказу з написом «Вибір карти дії».

- Імператор вибирає **крайню ліву** підготовлену карту дії.
- Імператор вибирає **крайню праву** підготовлену карту дії.

Золоте правило. На картах для соло-гри вказані особливі правила, що змінюють звичайні правила або властивості. Якщо особливі правила суперечать книжці правил, дотримуйтеся вказівок особливих правил.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Створіть поле битви за правилами базової гри так, щоб всі карти локацій були розвернуті до гравця. Потім виконайте приготування до гри з такими змінами:

ПРИГОТУВАННЯ ГРАВЦЯ Й ІМПЕРАТОРА

Виконайте приготування гравця й Імператора з такими змінами:

- Перетасуйте карти дій героя Імператора й викладіть кожну карту з написом «ПОЧАТКОВА» горілиць у будь-якому порядку, утворивши ряд дій.
- Покладіть карту для соло-гри нижче від ряду дій Імператора.
- Перетасуйте 6 карт наказів, навімання перевертаючи деякі з них. Покладіть їх стосом праворуч від карти для соло-гри.

Гравець ходить першим.

РОЗМІЩЕННЯ ВОЇНІВ

Розмістіть воїнів за правилами базової гри, але завжди розміщуйте свого героя в початковій комірці (Г), суміжній з картою локації з найбільшим значенням.

ВИБІР РІВНЯ СКЛАДНОСТІ

- **Боєць.** Зменште здоров'я Імператора на 4.
- **Чемпіон.** Зменште здоров'я Імператора на 2.
- **Легенда.** Імператор починає гру з повним здоров'ям.

Докладніше про перебіг соло-гри читайте на іншому листі правил.

ТВОРЦІ

Автори гри: Дастін Добсон і Мілан Живкович

Художники: Джессі Тернер і Фахрі Маулана

Редактор: Майкл Лі



УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проекту: Олександр Ручка

Випускова редакторка: Алла Костовська

Координатор проекту: Володимир Рибаків

Перекладач: Артем Деменко

Редактор: Сергій Лисенко

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Директор з виробництва: Сергій Водоп'янов

Неоціненна допомога: Анна Вакуленко, Ганна Жукова, Дмитро Бібік,

Дмитро Науменко, Ілля Бобров, Олена Богуславська, Сергій Іщук,

Сергій Тодоров і Тетяна Іщук

Українське видання ©2024 Geekach за ліцензією Button Shy.

www.geekach.com.ua





ШЕПТУНКА - НАБІР ГЕРОЯ

Перш ніж померти, Старий Вартовий створив Шептунку в серці Безлистого лісу. За довгі роки боротьби з примарами вона розвинула свої вбивчі здібності. Шептунка здатна напасти так швидко, що жертва не встигне й оком змигнути.

ВМІСТ ДОПОВНЕННЯ

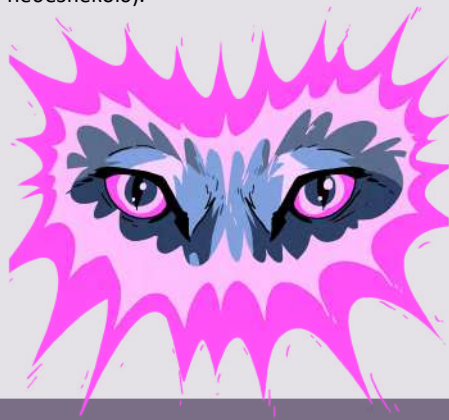
Набір карт Шептунки (1 герой, 1 карта здоров'я, 1 помічник, 3 карти дій).
Карта Шептунки для соло-гри (потрібне доповнення «Імператор»).



ОСНОВНЕ ПОНЯТТЯ: ПЕРЕЛІТ

Переліт — це властивість переміщення. Замість звичайного визначення шляху до потрібної комірки, рахуйте комірки так, наче визначаєте відстань для атаки. Після цього візьміть карту воїна й покладіть її на вибрану комірку, ніби воїн миттєво перестрибнув туди, ігноруючи ворогів або локації на своєму шляху.

Коли застосовуєте переліт, ви не можете використати дороговкази. Після перельоту гравець застосовує властивості локації цієї комірки так, наче виконав звичайне переміщення (наприклад, воїн зазнає поранень, якщо перелетів у комірку з активною небезпекою).



КОВАЛЬ - НАБІР ГЕРОЯ

Коваль — потужний робот, який має чудовий бойовий арсенал і готовий до будь-яких ситуацій. Мало хто може пробити його масивний щит, що подвоюється в розмірах і може зненацька вибухнути. Цей непереможний титан знає безліч способів знищення ворогів і йому ніколи не заважають емоції.

ВМІСТ ДОПОВНЕННЯ

Набір карт Ковалю (1 герой, 1 карта здоров'я, 1 карта предмета, 3 карти дій).
Карта Ковалю для соло-гри (потрібне доповнення «Імператор»).



ЗМІНИ В ПРИГОТУВАННЯХ

Покладіть вашу карту предмета стороною «ПОЧАТКОВА» горілиць в ігровій зоні окремо від ряду дій.

КАРТА ПРЕДМЕТА: ВИБУХОВИЙ ЩИТ

Вибуховий щит має набір особливих властивостей на лиці та звороті карти.

