

WORLD OF WARCRAFT

WRATH of the LICH KING™



Многие годы злокозненный Король-лич и Плоть – его орды нежити – грозят Азероту с морозного северного континента Нордскол. Но теперь легендарные герои отправились во владения Короля-лича с единственной целью – уничтожить его раз и навсегда. Героям предстоит справиться со скрытыми опасностями Нордскола, чтобы пробить путь в зловещую крепость Короля-лича, Цитадель Ледяной Короны.

В игре **World of Warcraft: Wrath of the Lich King – A Pandemic System Board Game** вам предстоит возглавить вторжение на Нордскол в роли легенд мира World of Warcraft! Вам придётся сдерживать орды злобной нежити, выполнить 3 квеста, чтобы пробраться в Цитадель Ледяной Короны и, наконец, победить Короля-лича!

КОМПОНЕНТЫ



7 ГЕРОЕВ



36 ВУРДАЛАКОВ



3 ПОГАНИЩА



1 КОРОЛЬ-ЛИЧ



2 КУБИКА



5 БЕГУНКОВ



1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ

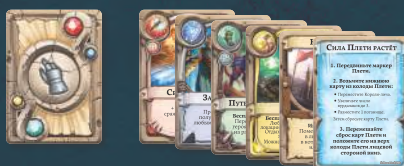


7 ЛИСТОВ ГЕРОЕВ



10 ЛИСТОВ КВЕСТОВ

в том числе 1 лист квеста «Цитадель Ледяной Короны»



63 КАРТЫ ГЕРОЕВ

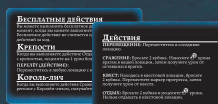
в том числе 8 карт «Сила Плети растёт» и 3 карты «Крепость»



9 КАРТ НАГРАД



30 КАРТ ПЛЕТИ



5 КАРТ-ПАМЯТОК



3 МАРКЕРА КВЕСТОВ



3 МАРКЕРА ПРОГРЕССА



1 МАРКЕР ПЛЕТИ



1 МАРКЕР ОТЧАЯНИЯ



1 СОЛО-МАРКЕР



3 КРЕПОСТИ

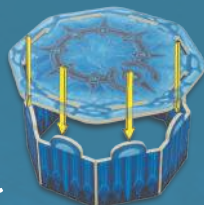


1 ЦИТАДЕЛЬ ЛЕДЯНОЙ КОРОНЫ

Перед вашей первой партией: соберите подставку и башню Цитадели Ледяной Короны, а также крепости.



1.



2.



3.



4.



КРЕПОСТЬ (x3)

ЦИТАДЕЛЬ ЛЕДЯНОЙ КОРОНЫ С ПОДСТАВКОЙ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Разложите поле и компоненты: Положите поле в центре стола. Поставьте вурдалаков, поганиц и крепости рядом с ним.

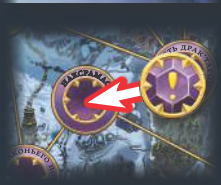
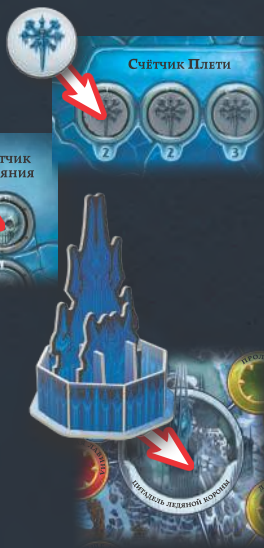
2 Положите маркеры на счётчики: Положите маркеры Плетей и отчаяния на соответствующие счётчики, как показано на картинке.

3 Поставьте Цитадель Ледяной Короны: Поставьте подставку Цитадели Ледяной Короны на соответствующую локацию на поле стенами вверх, как показано на картинке. Поставьте башню внутрь.

4 Положите квест «Цитадель Ледяной Короны»: Положите лист квеста «Цитадель Ледяной Короны» лицевой стороной вниз на соответствующую область на поле.

5 Подготовьте награды: Случайным образом положите по 1 карте наград на каждую область для листов квестов на поле, лицевой стороной вниз. Уберите оставшиеся карты наград в коробку.

6 Подготовьте квесты: Случайным образом положите по 1 листу квеста каждого цвета на поле, на соответствующие области поверх карт наград, лицевой стороной вверх. Положите по 1 маркеру прогресса на стартовую ячейку на каждом листе квеста. Положите маркеры квестов на указанные на листах локации на поле. Уберите оставшиеся листы квестов в коробку.



7 Расставьте врагов:

Перемешайте колоду Плетей и положите её лицевой стороной вниз рядом с полем, у отметки «Колода Плетей».

Возьмите 1 карту Плетей и поставьте 3 вурдалаков на соответствующую локацию. Затем поставьте Короля-лича на ячейку Короля-лича цвета карты.



Возьмите ещё 1 карту Плетей и поставьте 3 вурдалаков на соответствующую локацию.



Возьмите ещё 3 карты Плетей и поставьте по 2 вурдалака на соответствующие локации.



Возьмите ещё 3 карты Плетей и поставьте по 1 вурдалаку на соответствующие локации.



Возьмите ещё 1 карту Плетей и поставьте 1 поганище на соответствующую локацию.



Положите эти 9 карт Плетей в сброс карт Плетей, лицевой стороной вверх.

ПОДГОТОВКА К ПЕРВОЙ ПАРТИИ:

ПРИ ВЫПОЛНЕНИИ ШАГОВ 5 И 6 ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ НЕ ВЫБИРАЙТЕ НАГРАДЫ И КВЕСТЫ СЛУЧАЙНЫМ ОБРАЗОМ, А ИСПОЛЬЗУЙТЕ СЛЕДУЮЩИЕ:

Награды: Рыцари Серебряного Авангарда, Лишнее время, Одна спокойная ночь

Квесты: Наксамас, Нексус, Ульдуар

8 Выберите героев:

Каждый игрок выбирает 1 лист героя и берёт 1 памятку. Каждый игрок берёт 1 бегунок и устанавливает его на самое левое значение на счётчике здоровья на листе героя. Игроки берут соответствующие фигурки героев и ставят их на стартовые локации, указанные на обороте листов героев.



Уберите оставшиеся листы и фигурки героев, памятки и бегунки в коробку. Оставьте соло-маркер в коробке: он используется только в соло-игре (см. стр. 10).

9 Раздайте карты героев: Отложите все карты «Сила Плети растёт» и «Крепость» в сторону. Перемешайте остальные карты героев и раздайте каждому игроку количество карт, зависящее от количества игроков:

# ИГРОКОВ	СТАРТОВАЯ РУКА
2	3
3	3
4	2
5	2

10 Сформируйте колоду героев: Разделите оставшиеся карты героев на одинаковые стопки (если это невозможно, в последних стопках будет на 1 карту меньше). Замешайте по 1 карте «Сила Плети растёт» в каждую из стопок и по 1 карте «Крепость» в первые стопки (по числу карт «Крепость»). Количество стопок и используемых карт «Крепость» зависит от уровня сложности игры следующим образом:

СЛОЖНОСТЬ	СТОПОК	КАРТ «КРЕПОСТЬ»
ВВОДНАЯ	5	3
ОБЫЧНАЯ	6	3
ГЕРОИЧЕСКАЯ	7	2
ЭПОХАЛЬНАЯ	8	1*

Сложите колоду героев из этих стопок так, чтобы первая стопка была сверху, а последняя – снизу. Положите колоду героев рядом с полем, у отметки «Колода Героев» (см. пример ниже). Уберите оставшиеся карты «Сила Плети растёт» и «Крепость» в коробку.

* На Эпохальной сложности замешайте единственную карту «Крепость» во **вторую** стопку (а не в первую).

11 Первый ход: Игрок, бывавший дальше всех на севере, начинает игру.

Подготовка колоды героев (на Вводном уровне сложности)



ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ (для 2 участников)



Основные Понятия

Герои

В настольной игре **Wrath of the Lich King** игроки вместе сражаются против ужасного Короля-лича и его Плети в роли легендарных героев Азерота. На листе каждого героя есть счётчик здоровья и описаны его уникальные способности. На поле герой представлен фигуркой. У каждого игрока есть рука карт, при помощи которых можно усиливать действия героев. Игроки держат свои карты перед собой лицевой стороной вверх, так, чтобы все могли их видеть.



Взаимодействие

Все игроки – члены одной команды, и должны совместными усилиями остановить Короля-лича и Плеть. Игроки побеждают или проигрывают все вместе. Игроки могут свободно обсуждать свои действия и давать друг другу советы. Все должны высказывать своё мнение и предлагать идеи, но каждый сам решает, что делать в свой ход. И помните, что высокомерие превратило Артаса в чудовище...

Плеть

Континент Нордскोल наводнила Плеть, неисчислимая армия нежити под началом Короля-лича. Игрокам придётся сдерживать натиск Плети или пасть под её ударами.



В игре есть 2 вида врагов: вурдалаки и поганища. Вурдалаки собираются в толпы в локациях, в то время как поганища неустанно преследуют героев. Если Нордскोल наводнит слишком много нежити, **вы проиграете**.

Король-лич

В течение большей части игры Король-лич, в отличие от вурдалаков и поганищ, не находится ни в одной из локаций, и его нельзя атаковать напрямую.





На поле есть 3 специальные ячейки для Короля-лича, по одной в каждом регионе. Находясь в ячейке, Король-лич распространяет своё зловещее влияние на весь регион, мешая героям сражаться и выполнять квесты.

Кубики

Игроки бросают кубики, сражаясь со слугами Короля-лича и отправляясь в запретные подземелья.



На кубиках есть 2 вида иконок: успехи  и щиты . Успехи позволяют вам достигнуть цели вашего действия – нанести урон или продвинуться в выполнении квеста. Щиты защищают героя от урона. Кубики в игре одинаковы.

Квесты

Герои Азерота должны справиться с основными угрозами Нордскола, чтобы очистить путь в крепость Короля-лича – Цитадель Ледяной Короны. Эти угрозы представлены квестами, которые вы должны завершить, чтобы **победить в игре**.



В начале игры доступны 3 квеста, по 1 в каждом из регионов. Каждому квесту соответствует локация, отмеченная маркером квеста, и у большинства квестов есть особый эффект. Локация с маркером квеста называется квестовой.

Для завершения квеста вам нужно достичь определённого прогресса, продвигая маркер прогресса по счётчику на листе квеста. Для этого игроки должны выполнять действие Квест.



Квест считается завершённым, когда маркер достигает последней ячейки на счётчике. После завершения всех 3 квестов начинается осада Цитадели Ледяной Короны, и игроки должны завершить соответствующий квест, чтобы победить в игре!



Ход игры

Игроки совершают ходы по очереди, передавая ход по часовой стрелке. Ход состоит из 4 шагов:

- 1 Выполните 4 действия
- 2 Возьмите 2 карты героев
- 3 Разместите вурдалаков
- 4 Выполните действия поганищ

Выполните 4 действия

В свой ход вы можете выполнить до 4 действий. Одно и то же действие можно выполнять несколько раз, но каждый раз оно считается как 1 из 4 действий за ход. У некоторых героев есть особые действия, которые могут выполнять только они.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Переместите вашего героя в соседнюю локацию (соединённую линией с текущей). Враги (вурдалаки и поганища) не мешают движению.



СРАЖЕНИЕ

Находясь в одной локации с врагами, вы можете с ними сразиться, чтобы избавиться от них.

Чтобы сразиться с врагами, бросьте оба кубика. За каждый выброшенный нанесите врагу в вашей локации 1 урон. Вурдалаки убираются с поля, получив 1 урон, а поганища – получив 3 урона. Убранные с поля враги возвращаются в запас.

Урон, нанесённый врагам, не учитывается после окончания действия. Чтобы победить поганище, вы

должны нанести ему 3 урона за 1 действие.

После нанесения урона каждый оставшийся в вашей локации враг (вурдалак или поганище) наносит вам 1 урон. Уменьшите полученный урон на 1 за каждый выброшенный .



ПРИМЕР СРАЖЕНИЯ

Тралл находится в Крепости Песни Войны вместе с 3 вурдалаками и 1 поганищем. Во время 1 шага своего хода, Тралл сражается в этой локации.

Тралл бросает оба кубика и выбрасывает 2 и 1 . 2 Тралла наносят 2 урона врагам в его локации. Он наносит 2 вурдалакам в Крепости Песни Войны по 1 урону, убирая их с поля.

В Крепости Песни Войны остались 1 вурдалак и 1 поганище. Враги наносят $(1+1=)$ 2 урона Траллу. 1 предотвращает 1 урон, так что Тралл получает $(2-1=)$ 1 урон. 2 побеждённых вурдалака урона не наносят.



Квест


Находясь в квестовой локации, вы можете выполнить действие Квест, чтобы приблизить квест к завершению.

Чтобы выполнить это действие, бросьте 2 кубика. Затем вы можете переместить маркер прогресса следующим образом:


- Внести 1 карту героя из руки с иконкой, совпадающей с иконкой на следующей ячейке счётчика, чтобы переместить маркер на эту ячейку. **Каждый герой в квестовой локации может внести 1 карту за действие Квест, даже не в свой ход.**



КАРТА «СРАЖАТЬСЯ» И СООТВЕТСТВУЮЩАЯ ЯЧЕЙКА СЧЁТЧИКА

- Использовать 1 , чтобы переместить маркер на следующую ячейку счётчика (вне зависимости от иконки на ней).





Вы можете вносить карты и использовать  в любой последовательности.

Внесённые карты не сбрасываются.

Смотрите подробное описание в «Примере действия Квест» справа.


получается 1 урда



После внесения всех желаемых карт и использования всех  вы получаете урон, указанный на листе квеста. Каждый  снижает урон на 1. Враги не влияют на выполнение действия Квест.

Когда маркер прогресса достигает последней ячейки на счётчике, квест считается завершённым (см. «Завершение квеста» на стр. 9).

Отдых

Бросьте оба кубика и вылечите по 1 урону за каждый . **Нельзя отдыхать в квестовых локациях.** Враги не влияют на выполнение действия Отдых.

Перелёт

Переместите вашего героя сразу в локацию с крепостью.

В начале партии на поле нет крепостей; выставить крепость на поле вы сможете, взяв карту «Крепость» из колоды героев (см. «Крепость» на стр. 7).

Пример действия Квест


Тирион и Сильвана находятся в Наксрамасе. Маркер прогресса этого квеста находится на 3 ячейке счётчика.

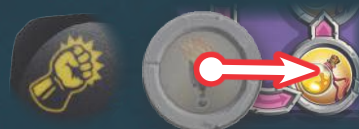


Тирион выполняет действие Квест и бросает 2 кубика: 2  и 1 .

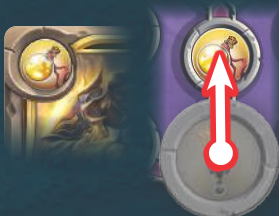
Тирион вносит карту «Сражаться (2)» из руки, чтобы переместить маркер прогресса на следующую ячейку (с совпадающей иконкой).




Затем он использует 1  с кубиков, чтобы продвинуть маркер ещё на 1 ячейку.




После этого Сильвана вносит 1 карту «Лечить» из своей руки, чтобы продвинуть маркер ещё на 1 ячейку (с иконкой лечения).



Наконец, Тирион использует второй  с кубиков, чтобы продвинуть маркер в четвёртый раз.



Достигнув значительного прогресса, Тирион должен получить 2 урона от Кел'Тузада. 1  предотвращает 1 урон, и поэтому Тирион получает (2-1=) 1 урон. Сильвана не получает урона, потому что действие выполняла не она. После этого из-за эффекта квеста в Наксрамасе появляется 1 вурдалак.

Не забывайте, что Тирион и Сильвана оставляют внесённые карты в своих руках и могут внести их снова в последующих действиях Квест.



БЕСПЛАТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ


Некоторые карты и способности героев позволяют выполнять бесплатные действия. Вы можете выполнять такие действия на 1 шаге вашего хода, и они **не идут в счёт 4 действий**, которые вы можете выполнить за ход. Нельзя выполнять бесплатное действие посередине другого действия или в ход другого игрока.

КАРТЫ ГЕРОЕВ

В игре есть 4 вида карт героев. Сыграв карту героя (как указано ниже), сбросьте её, положив лицевой стороной вверх в сброс карт героев.

Карты «Крепость» находятся в колоде героев, но их эффект применяется иначе.

СРАЖАТЬСЯ

Во время выполнения действия Сражение, после броска кубиков, **любой герой в той же локации** может сыграть любое количество карт «Сражаться». Каждая карта добавляет 1 или 2  к результату броска, как указано на карте.

ЗАЩИЩАТЬ

Когда **любой герой в вашей локации** получает урон, вы можете сыграть любое количество карт «Защищать», чтобы уменьшить урон на 2 за каждую карту.

ПУТЕШЕСТВОВАТЬ

В качестве бесплатного действия вы можете сыграть карту «Путешествовать», чтобы переместить **любого героя в вашей локации** на расстояние до 2 или до 4 локаций, как указано на карте.

ЛЕЧИТЬ

В качестве бесплатного действия вы можете сыграть карту «Лечить», чтобы позволить **любому герою в вашей локации** сразу же выполнить свободное действие Отдых, даже не в его ход и даже в квестовой локации. Более того, при выполнении действия герой излечивает на 1 урон больше.

КРЕПОСТЬ



Когда вы берёте из колоды карту «Крепость», сразу же разместите на поле 1 крепость и уберите карту в коробку (**не оставляйте её в руке**). Крепость можно поместить в любой локации без маркера квеста или другой крепости.

Крепость на поле имеет 2 эффекта:

- Герои могут использовать действие Перелёт, чтобы переместиться **сразу в локацию с крепостью** из любой другой локации.
- Когда герой в локации с крепостью выполняет действие Отдых, он излечивает на 1 урон больше.





ПРИМЕР ПРИМЕНЕНИЯ КАРТЫ «СРАЖАТЬСЯ»


Тралл и Джайна находятся в Крепости Песни Войны вместе с 1 вурдалаком и 1 поганищем. Тралл выполняет действие Сражение и выбрасывает 2  и 1 .

Бросив кубики, Тралл играет карту

«Сражаться (1)»

из руки и добавляет к результату 1 .

Джайна также играет карту «Сражаться (1)» из своей руки и добавляет к результату 1 . У Тралла теперь 4 .

Тралл использует 4  чтобы нанести 3 урона поганищу и 1 урон вурдалаку в своей локации, убирая их с поля. В локации Тралла не осталось врагов, и поэтому он не получает урона.



КОРОЛЬ-ЛИЧ

Пагубное влияние Короля-лича распространяется по Нордсколу, усиливая его слуг и мешая старающимся свергнуть его героям.

В течение большей части игры Король-лич находится на одной из предназначенных для него ячеек на поле, каждая из которых соответствует 1 из 3 регионов. **Когда герой выполняет действие Сражение или Квест в регионе с Королём-личом, тот увеличивает получаемый героем урон на 1.** Этот урон герой получает, даже если он победил всех врагов в локации или завершил квест.



КОРОЛЬ-ЛИЧ НА ФИОЛЕТОВОЙ ЯЧЕЙКЕ



ФИОЛЕТОВЫЙ РЕГИОН

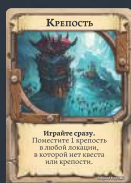
Король-лич не влияет на другие события, происходящие в регионе, например, на действия поганищ.

Возьмите 2 карты героев

Выполнив 4 действия, возьмите 2 карты героев с верха колоды. Берите обе карты сразу, а не по одной.

КРЕПОСТЬ

Если вы взяли карту «Крепость», сразу разыграйте её (см. «Крепость» на стр. 7).



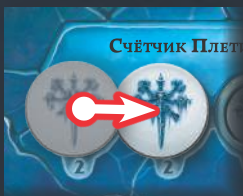
СИЛА ПЛЕТИ РАСТЁТ

Если вы взяли карту «Сила Плети растёт», разыграйте её следующим образом:

1 Переместите маркер Плети на 1 ячейку вправо по счётчику.

2 Возьмите **нижнюю** карту колоды Плети и:

- Переместите Короля-лича на его ячейку в соответствующем карте регионе.
- Добавьте вурдалаков в указанную на карте локацию, чтобы их там стало 3.
- Поместите в эту локацию 1 поганище.



3 Перемешайте стопку сброса Плети (включая карту, которую вы только что взяли с низа колоды) и положите эти карты на верх колоды Плети.

Разыграв карту «Сила Плети растёт», уберите её в коробку. Не берите карту на замену.

Если вы взяли сразу 2 карты «Сила Плети растёт», разыграйте их по очереди. Если вы взяли карту «Сила Плети растёт» и карту «Крепость», сначала разыграйте карту «Сила Плети растёт», а потом карту «Крепость».

ЛИМИТ РУКИ

В руке игрока может находиться не более 7 карт. Если у вас в руке больше 7 карт, то сбрасывайте карты героев или играйте карты наград (см. стр. 9), пока в руке не останется 7 карт.

Разместите вурдалаков

Откройте по одной столько карт из колоды Плети, сколько указано на текущей ячейке счётчика Плети.

За каждую открытую карту поместите 1 вурдалака в указанную локацию, а затем сбросьте карту.

Если в локации уже есть 3 вурдалака, не ставьте туда четвёртого. Вместо этого в локации происходит вторжение (см. «Вторжение» ниже).



СЧЁТЧИК ПЛЕТИ



Если вам нужно поместить в локацию вурдалака, а в запасе вурдалаков не осталось, переместите маркер отчаяния на следующую ячейку на счётчике (см. «Недостача компонентов» на стр. 9).

Изредка бывает, что в колоде Плети заканчиваются карты. Если это произошло, перемешайте сброс карт Плети и сформируйте новую колоду.

ВТОРЖЕНИЕ

Бесконтрольный рост армий нежити приведёт к замедлению наступления в Нордсколе и появлению самых ужасных созданий Короля-лича. Если вы должны поместить четвёртого вурдалака в локацию, то вместо этого в локации происходит вторжение. **Не ставьте туда четвёртого вурдалака.**

Когда происходит вторжение, переместите маркер отчаяния на следующую ячейку на счётчике. Затем поместите 1 поганище в локацию, в которой происходит вторжение. (Вурдалаки, в отличие от болезней из игры «Пандемия», не распространяются в соседние локации.)

Выполните действия поганищ

Одно за одним, каждое поганище двигается на 1 локацию в сторону ближайшего героя, а затем наносит 1 урон одному из героев в своей локации. Если несколько героев находятся на одинаковом расстоянии от поганища, текущий игрок решает, к какому герою оно движется. Если в локации с поганищем после его движения находятся несколько героев, текущий игрок решает, кому оно нанесёт урон.



Во время своего действия поганище перемещается в локацию с Траллом и наносит ему 1 урон.

Если несколько поганищ наносят урон одному герою, считается, что они делают это одновременно (и, соответственно, при помощи одной карты «Защищать» можно предотвратить урон от 2 поганищ).

Победа и Поражение

Если маркер отчаяния достигает нижней ячейки счётчика, наступление на Нордскол оканчивается провалом, Король-лич осуществляет свои ужасные планы и все игроки проигрывают.

Если вы завершили 3 квеста, а затем завершили квест Цитадель Ледяной Короны, вы побеждаете Короля-лича и выигрываете!



Завершение квеста

Когда маркер прогресса достигает последней ячейки счётчика, квест считается завершённым. Примените все эффекты этого квеста (в том числе получение урона), а затем уберите лист квеста и маркеры квеста и прогресса в коробку. Текущий игрок берёт в руку карту награды, лежащую под листом квеста.



Если вы завершили 3 квеста, вы получили доступ в Цитадель Ледяной Короны (см. «Цитадель Ледяной Короны» ниже). Если вы завершили квест «Цитадель Ледяной Короны», вы победили в игре!

КАРТЫ НАГРАД

Карты наград – особые карты, которые герои получают за завершение квестов. На розыгрыш карты награды **не тратится действие**. Игрок, разыгравший карту, решает, как применить её эффект. После этого уберите карту в коробку.



Большинство карт наград можно разыграть в любой момент, в том числе в ход другого игрока. Однако нельзя играть карту награды во время розыгрыша другой карты. Это означает, что если вы уже взяли из колоды карту Плети, то слишком поздно играть карту награды, чтобы предотвратить появление вурдалака или остановить вторжение.

Цитадель Ледяной Короны

Цитадель Ледяной Короны – особая локация, не являющаяся частью ни одного из 3 регионов. До завершения 3 квестов герои и поганища не могут перемещаться в эту локацию.

После завершения 3 квестов начинается осада Цитадели Ледяной Короны, и героям придётся отправиться туда, чтобы победить Короля-лича. Сразу же сделайте следующее:

- 1 Уберите башню Цитадели в коробку и переверните подставку.
- 2 Поставьте Короля-лича на подставку. До конца игры Король-лич находится в Цитадели Ледяной Короны и больше не перемещается. Он наносит дополнительный урон только героям в Цитадели.
- 3 Переверните лист квеста «Цитадель Ледяной Короны» лицевой стороной вверх и положите маркер прогресса на начальную ячейку счётчика на нём (используйте маркер прогресса того квеста, что вы только что завершили).



Теперь герои и поганища могут перемещаться в Цитадель Ледяной Короны. Чтобы победить в игре, вы должны завершить квест «Цитадель Ледяной Короны» в локации Цитадель Ледяной Короны. Локация Цитадель Ледяной Короны считается квестовой.

Недостача компонентов

Если вам нужно поместить на поле вурдалака или поганища, а в запасе их не осталось, переместите маркер отчаяния на 1 ячейку вниз по счётчику за каждого врага, которого вы не смогли поместить. Аналогично, если вы должны взять карты из колоды героев, а карт там не осталось, переместите маркер отчаяния на 1 ячейку вниз по счётчику за каждую карту, которую вы не смогли взять. (Это правило отличается от аналогичного в игре «Пандемия».)

Урон и поверженные герои

В ходе игры герои могут получать урон. Когда герой получает урон, уменьшите его текущее здоровье на соответствующую величину, переместив бегунок на счётчике здоровья.

Если здоровье вашего героя упало до 0, он повержен. Выполните следующее:



- 1 Сбросьте все карты из руки.
- 2 Переместите маркер отчаяния на 2 ячейки вниз по счётчику.
- 3 Поставьте фигурку героя на стартовую локацию и установите бегунок на максимальное значение на счётчике здоровья.

Если это произошло во время шага 1 вашего хода, он сразу же заканчивается. Перейдите к шагу 2 вашего хода «Возьмите 2 карты героев».

Соло-игра

Вы можете играть в эту игру в одиночку, руководя усилиями сразу 3 героев, но используя только 1 руку карт.

Подготовка к игре

Подготовка к игре проходит как обычно, со следующими изменениями:

- Выберите 3 героев и положите их листы в ряд перед собой. Выполните подготовку для каждого героя как обычно (здоровье, стартовые локации и т. п.). Положите соло-маркер на самый левый лист героя. Этот герой будет ходить первым. Уберите оставшиеся листы и фигурки героев в коробку.



- Возьмите в руку 4 карты героев.

Ход игры

Ход игры такой же, как и в партии с несколькими игроками, с некоторыми исключениями. Вы контролируете сразу 3 героев. Разыгрывайте их ходы по очереди, слева направо. Используйте соло-маркер, чтобы отмечать лист активного героя.

На всех 3 героев у вас только одна рука карт. В руке всё ещё не может быть более 7 карт. Порядок хода сохраняется, со следующими отличиями:

РОЗЫГРЫШ КАРТ

Вы можете играть карты из своей руки в ход каждого из героев. Эффект карт можно применять к текущему герою и другим героям в его локации.

Например, если в ход Тириона Тирион и Лиадрин находятся в одной локации, вы можете сыграть карту «Путешествовать», чтобы переместить либо Тириона, либо Лиадрин.

КВЕСТ

Во время выполнения героем действия Квест вы можете внести столько карт из своей руки, сколько героев находится в квестовой локации.

Например, если в квестовой локации находится только Лиадрин, вы можете внести только 1 карту во время действия Квест. Если же Тирион и Мурадин также находятся в этой локации, вы можете внести до 3 карт.

Тонкости

Вам не обязательно читать этот раздел при изучении правил; обращайтесь к нему по необходимости, если у вас появляются вопросы о конкретных правилах или компонентах.

Правила, о которых легко забыть

- Ваша локация – это локация, в которой находится ваш герой.
- Чтобы разыграть эффект, влияющий на другого героя, вы должны получить разрешение у контролирующего его игрока.
- Карты, внесённые в квест, **не сбрасываются**.
- Значения карт «Сражаться» и «Путешествовать» не имеют значения при внесении их в квест. Карта «Сражаться (2)» позволяет переместить маркер прогресса только на 1 ячейку, а не на 2.
- Игроки могут одновременно добиваться прогресса в нескольких квестах. Не обязательно завершать один квест прежде, чем браться за следующий.
- Лимит руки в 7 карт действует постоянно. Если во время своего хода вы взяли карты в руку, и их там стало больше 7, вы обязаны сбрасывать карты героев или играть карты наград, пока карт не останется 7.
- Эффекты от карт «Лечить», крепостей и способности Лиадрина «Возложение рук», усиливающие действие Отдых, складываются.
- Если вы взяли карту «Сила Плети растёт» или карту «Крепость», не берите карту на замену.
- Нельзя выполнять действие Сражение в локации без врагов.
- Урон от Короля-лича применяется, даже если вы победили всех врагов в локации или завершили квест.
- Как только вы завершили квест «Цитатель Ледяной Короны», вы сразу же выигрываете:
 - Вам не нужно побеждать оставшихся на поле врагов.
 - Никакие эффекты уже не применяются (**в том числе урон от квеста «Цитадель Ледяной Короны»**).
- Размещение вурдалаков на поле по эффекту карты «Сила Плети растёт» **не может привести к вторжению**: если в локации уже 3 вурдалака, новых размещать не нужно.
- Герои не могут наносить урон друг другу.

ГЕРОИ

Тирион Фордринг

- **В атаку!:** Тирион может использовать это действие на героев в любых локациях (не только в собственной) и любое количество раз за ход.

Леди Лиадрин

- **Неудержимая:** Если в локацию должны быть одновременно помещены несколько вурдалаков, Лиадрин может использовать эту способность на каждого из них по очереди.

Тралл


- **Цепная молния:** Это действие не начинает сражения; Тралл не получает урона от врагов, и карты «Сражаться» играть нельзя.



Пример действия Цепная молния: Тралл находится в Крепости Песни Войны. Он может использовать Цепную молнию, например, на локациях Крепость Песни Войны, Нексус, Крепость Отваги или на локациях Крепость Песни Войны, Храмовый город Эн'Кила, Азжол-Неруб (но есть и другие варианты).

- **Я вождь:** Тралл может вносить только 1 карту за действие Квест в его регионе.

Сильвана Ветрокрылая

- **Стенающая стрела:** Герои в одной локации с Сильваной могут играть карты «Сражаться», чтобы добавлять  к этому действию. Герои в локациях с целями Сильваны не могут этого делать.

Мурадин Бронзобород

- **Наследие Бронзобородов:** Мурадин может вносить на 1 карту больше, только когда он сам выполняет действие Квест, а не когда его выполняют другие герои.

Джайна Праудмур

- **Телепортация:** Нельзя считать расстояние до цели через Цитадель Ледяной Короны, пока Цитадель недоступна.

Вариан Ринн

- **За Альянс!:** Вариан может перемещать вурдалаков в Цитадель Ледяной Короны, если эта локация доступна.

КВЕСТЫ

Наксамас

- Когда вы завершаете этот квест, вурдалак всё равно появляется.

Азжол-Неруб

- Карты «Лечить» можно играть в локациях, соседних с Азжол-Нерубом.

Серебряный Турнир

- Эффект Серебряного Турнира применяется только к активному игроку. На других игроков в той же локации этот эффект не действует.
- Выполняя действие Квест в этой локации, Мурадин может вносить 1 карту.

КАРТЫ ГЕРОЕВ

- Любое количество карт «Сражаться» могут быть использованы при выполнении одного действия, и любое количество героев в одной локации могут играть карты «Сражаться».
- Любое количество карт «Защищать» могут быть использованы для предотвращения урона из одного источника, и любое количество героев в одной локации могут играть карты «Защищать».
- Можно сыграть карту «Защищать», чтобы предотвратить 1 урон.
- В течение вашего хода вы можете сыграть любое количество карт «Лечить» и «Путешествовать».

КАРТЫ НАГРАД

Очищающее пламя Алекстразы

- Вы можете играть «Очищающее пламя Алекстразы» между шагами 2 и 3 при розыгрыше карты «Сила Плетей растёт».
- «Очищающее пламя Алекстразы» не действует на поганищ.

Благословение Света

- «Благословение Света» можно играть, чтобы восстановить здоровье всем героям, даже если у некоторых из них здоровье на максимуме.

Лишнее время

- Не обязательно выполнять все 3 действия.

Поддержка боевого корабля

- Бесплатное действие Сражение выполнять не обязательно.

Новые союзники

- Так как карты «Сила Плетей растёт», «Крепость» и карты наград после розыгрыша убираются в коробку, они никогда не попадают в стопку сброса и, соответственно, их нельзя взять при помощи карты «Новые Союзники».

Вперёд к победе

- Герои могут распределить 5 перемещений между собой любым способом и сразу же их выполнить.

О СОЗДАТЕЛЯХ

Z-MAN GAMES

Авторы игры: Александр Ортлофф, Джастин Кемппайнен, Михаэль Санфилиппо

Автор оригинальной игры «Пандемия»: Мэтт Ликок

Продюсер: Михаэль Санфилиппо

Технический редактор: Отем Колье

Корректор: Кристофер Мейер

Арт-дирекция: Бри Линдсо, Сэмюэл Р. Шимота

Иллюстрации для поля и коробки: Ата Канаани

Дополнительные иллюстрации персонажей:
Зуй Пань, Дэн Скотт

Фигурки героев: Никлас Норман

Фигурки врагов: Луиджи Терзи

Дизайнеры: Моника Хелланд, Бри Линдсо, Жасмин Раду, а также Дэн Герлах и Сэмюэл Р. Шимота

Вёрстка dna коробки: Сара Свиндл

Подготовка прототипов: Меган Робинсон

Менеджеры: Бет Эрикссон, Джастин Кемппайнен, Тодд Михлич, Сэмюэл Р. Шимота

Директор студии: Стивен Кимбол

Тестировщики: Jason Aiken, ArgArg, Carolina Blanken, Annaliese Milne Bosi, Filippo Bosi, Frank Brooks, Andy Christianson, Dan Christianson, David Christianson, Eric Christianson, Tim Cox, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Ian Dolby, Gavin Dolby, Beth Erikson, Julia Faeta, Marieke Franssen, Steve Heflin, Anita Hilberdink, Trenton Hull, Emma Hunt, Mark Jones, Erik Jordheim, Brian Keilen, Paul Klecker, KQ Lately, Josh Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Emile de Maat, Anne-Marie McDonagh, Austin Nichols, André Nordstrand, Pasi Ojala, Juriaan Peet, Eleanor Proctor, James Proctor, Jenny Proctor, John Proctor, Rawbs, Megan Robinson, Vera van Schaijk, Corey Fisher Smith, James Swindle, John Swindle, Sarah Swindle, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Jason Walden

ASMDEE NORTH AMERICA

Операционный директор: Симона Эллиот

Менеджер по лицензированию: Шерри Аниси

Координатор по лицензированию: Зак Холмс

ИГРУ ПРЕДСТАВЛЯЕТ BLIZZARD ENTERTAINMENT®

Особая благодарность всем иллюстраторам Blizzard, чьи работы использованы в игре.

Редактор: Дмитрий Рудев

Художественный руководитель:
Анастасия Дурова

Корректор: Полина Басалаева

Вёрстка: Артур Бурлаков

Z-Man Games выступает за разнообразие в играх и равный доступ к ним всех категорий населения. Если у вас есть жалобы и предложения по этому вопросу, обратитесь к ним через их веб-сайт.



1995 County Rd B2 West
Roseville, MN 55113, USA
651-639-1905
info@ZManGames.com

Pandemic и Z-Man Games © of Z-Man Games. Gamegenic и логотип Gamegenic TM/® и © Gamegenic GmbH, Германия. Компоненты могут отличаться от представленных на иллюстрациях.

© 2021 Blizzard Entertainment, Inc. Blizzard, World of Warcraft и логотип Blizzard Entertainment - торговые марки Blizzard Entertainment, Inc. в США и других странах Сайт: gear.blizzard.com



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru!

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте www.lifestyleld.ru/authors