



## СЕНСАЦИЯ ПРАВИЛА

*Ш-ш-ш... этот грохот не предвещает ничего хорошего... ш-ш-ш... и он всё ближе!  
Это невероятно! Весь остров содрогается... ш-ш-ш... от шагов титана!  
Пока не установлено... ш-ш-ш... это конец.  
Лавалорд пробудился... ш-ш-ш... Остров дрожит от извержения вулканов...  
Вы смотрите наш эксклюзивный репортаж... ш-ш-ш... прислужники строят портал между измерениями! Если он откроется, мы обречены на полный... ш-ш-ш... и вымирание.  
Что происходит? О нет! Над островом появились громадные тени!  
Мы продолжаем наблюдение за этими гигантами... ш-ш-ш... они что, заодно с Лавалордом?  
Подождите... кажется, они атакуют его! Да! Да! Они отчаянно бросаются на него и...  
Мы уходим на короткую рекламу! Не переключайтесь...*

...еркиса — молодая представительница кошачьих из южной части Токио. 🐾 Повелитель уверил зрителей: «Конечно, меня пригласили на битву на острове, но сначала мне нужно уничтожить ещё один го...



## ОБ ИГРЕ

В игре «Повелитель острова монстров» вы станете гигантскими монстрами, которым нужно уничтожить ещё более гигантского и монструозного босса до того, как его прислужники построят портал между измерениями.

Каждый ход вы бросаете кубики, чтобы наносить урон, залечивать раны, копить энергию, покупать карты, просить помощи у людей и набирать очки популярности. Действия босса определяются кубиками, брошенными в вулкан. Он может перемещаться, активировать прислужников и атаковать. Цель босса — защищать прислужников, которые в поте лица строят монолиты для портала.

Чтобы победить, игроки должны уничтожить босса. Вы проиграете, если босс достроит портал или уничтожит хотя бы одного из вас.

В таком случае Земля обречена!

## КОМПОНЕНТЫ

### 5 ПЛАНШЕТОВ МОНСТРОВ

На этих планшетах представлены монстры, за которых вы будете играть. На каждом листе есть счётчик очков популярности (★) и жизней (♥).



### 1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ ОСТРОВА МОНСТРОВ

Остров монстров поделён на 6 зон, в каждой из которых есть несколько областей:

2 области (со значением 3 и 4) для жетонов поддержки или монолитов.



Середина острова — область для вулкана.



3 области для кубиков и жетонов кристаллов.

### 1 ПЛАНШЕТ БОССА

На этом планшете представлен босс, которого вам нужно будет уничтожить.

На планшете босса есть счётчик очков популярности (★) и два счётчика жизней (♥) — для десятков и единиц.



### 1 МОДЕЛЬ ВУЛКАНА

Модель состоит из пластиковой подставки и вершины и картонных стенок. Собрав вулкан, поставьте его в середину острова.



### 10 КУБИКОВ МОНСТРОВ

На каждом кубике изображено 6 символов, каждый из которых позволяет вам выполнить определённое действие в ваш ход:

- ♥: Восстановить жизни (♥)
- ⚡: Получить кубы энергии (⚡)
- ★: Получить очки популярности (★)
- ✖: Нанести 2 урона (✖)
- ✖: Нанести 1 урон (✖) или переместиться
- 👤: Получить поддержку

### 3 КУБИКОВ БОССА

На каждом кубике босса — разное сочетание 3 символов, каждый из которых соответствует эффекту:

- 👤: Босс призывает 1 прислужника
- 🔥: Босс строит 1 кристалл
- ★: Босс получает 1 ★



## 51 КАРТА СПОСОБНОСТЕЙ

У каждой карты способности есть название, стоимость розыгрыша в кубах энергии (⚡) тип (**ОСТАВЬТЕ/СБРОСЬТЕ**), и эффект.

### ОСТАВЬТЕ

Выложите эту карту перед собой лицом вверх. Она остаётся у вас до конца игры (если какой-либо эффект не заставит вас её сбросить).

### СБРОСЬТЕ

Разыграйте эффект, указанный на карте, и сразу же положите её в сброс.



## 15 КАРТ СОБЫТИЙ

Карты **СОБЫТИЙ** замешиваются в колоду карт способностей и представляют собой обстоятельства, влияющие на ход сражения. События бывают позитивными (**зелёные**) и негативными (**красные**).

## КУБЫ И ЖЕТОНЫ ЭНЕРГИИ

Сохраняйте все полученные кубы энергии ⚡, они не сгорают в конце хода. Вы можете тратить их на покупку новых карт или активацию эффектов уже имеющихся.

Жетоны энергии представляют 10 ⚡. Используйте их, если вам не хватает кубов.



## 8 КАРТОННЫХ ФИГУРОК

Эти фигурки представляют монстров, за которых вы играете, и боссов, с которыми вы сражаетесь.



Монстры

Боссы

## 6 ЛИСТОВ СОЮЗНИКОВ

Эти листы представляют союзников, которые могут прийти к вам на помощь. На каждом листе указаны имена союзников, их способности и количество ★, необходимое для их активации.

В начале игры у вас нет союзников. Как только вы впервые получите ★, вам нужно будет выбрать одного союзника. На оборотной стороне листа напечатана памятка игрока.



## 3 ЛИСТА БОССОВ

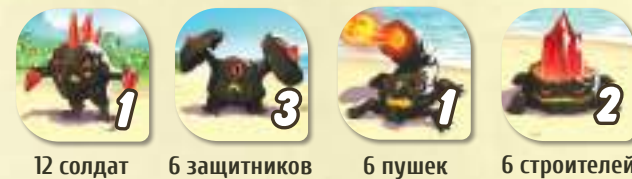
Эти листы представляют боссов, с которыми вы будете сражаться. В каждой партии участвует только один босс. Все листы двухсторонние: «синяя» сторона — обычный уровень сложности, «красная» — высокий.

На листе указано имя босса, количество кубиков босса (🎲) и жизней (❤️), описаны его способности и количество ★, необходимое для их активации.



## 30 ЖЕТОНОВ ПРИСЛУЖНИКОВ

Эти жетоны представляют существ, помогающих боссам. Есть 4 типа прислужников, у каждого из которых определённое количество жизней.



12 солдат

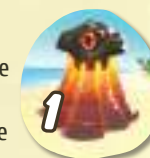
6 защитников

6 пушек

6 строителей

## 8 ПЛАМЫШЕЙ

Пламыши — уникальные прислужники, которые служат исключительно **ЛАВАМОРДУ**. Добавьте их в мешочек, только если вы играете против этого босса.



## 12 ЖЕТОНОВ КРИСТАЛЛОВ И 3 ЖЕТОНА МОНОЛИТОВ

Жетоны кристаллов появляются на поле по эффекту кубиков босса 🎲 или при активации прислужников-строителей. Когда в зоне появляется третий жетон, замените три кристалла в этой зоне на жетон монолита. С появлением третьего монолита вы проигрываете.



## 12 ЖЕТОНОВ ПОДДЕРЖКИ

Жетоны поддержки — это помощь, которую вы получаете от людей. На этих жетонах изображены те же символы, что встречаются на кубиках игроков. Активируя жетоны, вы разыгрываете эти эффекты и получаете бонусы, указанные на жетонах.



## 1 МЕШОЧЕК



Положите все 30 жетонов прислужников в этот мешочек и хорошо перемешайте их, чтобы они появлялись на поле в случайном порядке.

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Поместите игровое поле острова в середину стола.

2 Соберите модель вулкана и поставьте её в середину острова, ориентируясь на 6 белых линий.

3 Выберите босса и положите его лист рядом с полем. Если вы играете впервые, положите босса **КРИСТАЛЬНЫЙ ДРАКОН** синей стороной вверх. Установите на планшете босса ★ на 0 и ♥ на столько, сколько указано на его листе.  
**Пример:** в начале игры у **КРИСТАЛЬНОГО ДРАКОНА** (на синей стороне) 15 ♥.

4 Положите рядом с листом босса столько , сколько указано на его листе. Уберите остальные  в коробку.

5 

5 Поставьте фигурку выбранного босса в любую зону на поле.

15 

10 Выложите рядом с полем столько же случайных листов союзников, сколько игроков, и ещё один (лицом вверх). Остальные уберите в коробку или используйте их обратную сторону в качестве памятки.



**6**

Сложите рядом с полем:

- 12 жетонов кристаллов и 3 жетона монолитов
- 10 кубиков монстров
- мешочек с 30 жетонами прислужников
- кубы и жетоны энергии ⚡
- 12 жетонов поддержки (лицом вниз)
- 8 пламьшей (если вы сражаетесь с **ЛАВАЛОРОМ**)

**7**

Тщательно перемешайте вместе карты способностей и событий и положите колоду лицом вниз рядом с полем. Раскройте 3 верхние карты: это будет рынок. Если при подготовке вы раскрыли карту события, замешайте её обратно и выложите на рынок новую карту.

**8**

Возьмите случайного прислужника из мешка и положите его в ту же зону, где находится босс. Затем положите ещё по одному прислужнику в каждую другую зону по часовой стрелке.

**9**

Каждый игрок выбирает монстра, берёт его фигурку и планшет. Установите свои ❤️ на 10 и ★ на 0. Поставьте свои фигурки на поле так, чтобы все монстры и босс находились в разных зонах.

## БОССЫ И УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

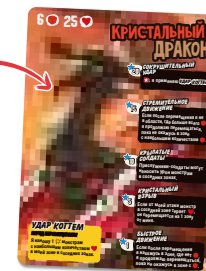
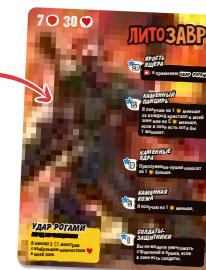
В игре три босса, у каждого из них два уровня сложности: обычный («синяя» сторона) и высокий («красная» сторона). От уровня сложности зависит только количество ❤️ и 🗡️.

Мы рекомендуем в первых партиях играть против боссов в таком порядке:

**1 КРИСТАЛЬНЫЙ ДРАКОН** → **2 ЛИТОЗАВР** → **3 ЛАВАЛОРА**

Сначала победите этих боссов на обычной сложности, затем — на высокой.

Также советуем, чтобы листом босса и его действиями заведовал игрок с наибольшим опытом в игре. Так будет удобнее для всех.

**1****2****3**

# ХОД ИГРЫ

♥ Жизни

★ Очки популярности

⚡ Куб энергии

☀ Урон

🎲 Кубик монстра

🔴 Кубик босса

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

### ПОБЕДА

Вы немедленно побеждаете, как только значение ♥ босса опускается до 0.

### ПОРАЖЕНИЕ

Вы немедленно проигрываете, как только выполняется одно из следующих условий:

- ☞ Любой монстр начинает свою фазу монстра с 0 ♥ (☠).
- ☞ На поле появляется третий монолит.
- ☞ Вам нужно достать жетон прислужника, но мешочек пуст.

## ПОРЯДОК ХОДА

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке, начиная с любого монстра. Каждый ход делится на три фазы:

### 1 ФАЗА БОССА

- 1 Активируйте свойства босса
- 2 Бросьте доступные 🎲
- 3 Переместите босса
- 4 Активируйте прислужников в зоне босса
- 5 Активируйте 🔴 в зоне босса

### 2 ФАЗА МОНСТРА

- 1 Бросьте 6 🎲
- 2 Разыграйте эффекты 🎲
- 3 Купите карты способностей

### 3 КОНЕЦ ХОДА

#### 1. ФАЗА БОССА

Эта фаза состоит из следующих этапов:

##### 1 Активируйте свойства босса

Сначала разыграйте свойства с пометкой **ПЕРЕД ДВИЖЕНИЕМ**, затем разыграйте остальные, если это возможно (у босса достаточно ★).

##### 2 Бросьте доступные 🎲 в жерло вулкана

Лучший способ бросить кубики — по прямой с небольшой высоты над жерлом. Они выкатятся и попадут в случайные зоны на поле. Иногда доступных 🎲 нет; тогда бросок не совершается.

**Примечание:** доступные кубики — это 🎲 или 🎲, не находящиеся в данный момент на поле.

Если один или несколько 🎲 застряли в вулкане или выкатились за пределы поля, перебросьте их.

##### 3 Переместите босса

Проверьте выполнение условий ниже в том порядке, в котором они описаны. Как только одно условие выполняется и босс передвигается, немедленно переходите к этапу 4.

☞ Посмотрите, в какой зоне находится босс и какие зоны находятся по соседству. Переместите босса в зону с наибольшим количеством 🔴. Если босс уже там, он не передвигается, но эффекты передвижения в эту зону разыгрываются.

- ☞ Если ни в одной из этих зон нет 🔴, переместите босса в соседнюю зону по часовой стрелке.
- ☞ Если сразу в нескольких из этих зон одинаковое количество 🔴, переместите босса в ту, где больше прислужников.
- ☞ Если и количество прислужников одинаковое, переместите босса в соседнюю зону по часовой стрелке.

## ПРИМЕР

В зоне, где находится босс, нет 🔴, а в соседних зонах лежит по 2 🔴. Проверим количество прислужников в этих двух зонах. В зоне слева 1 прислужник, в зоне справа — 2 прислужника, поэтому босс передвигается в зону справа.



#### 4 Активируйте прислужников в зоне босса



**Солдат:**  
каждый монстр в этой зоне  
получает 1 ★.



**Пушка:**  
каждый монстр на поле  
получает 1 ★.



**Защитник:**  
нет эффекта



**Строитель:**  
в этой зоне появляется  
1 кристалл (про **КРИСТАЛЛЫ  
И МОНОЛИТЫ** см. справа).

#### 5 Активируйте кубик в зоне босса

Разыграйте эффект каждого кубика в зоне, где находится босс. Затем **уберите эти кубики с поля**. Все кубики вне поля считаются доступными — используйте их для бросков в фазе босса.

Постройте 1 кристалл в этой зоне (про **КРИСТАЛЛЫ И МОНОЛИТЫ** см. справа).

Получите 1 ★ (отметьте на планшете босса).

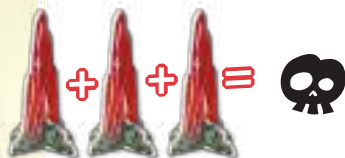
Возьмите 1 случайного прислужника из мешочка и положите его в зону, где находится босс.

**Примечание:** если вам нужно достать жетон прислужника, но мешочек пуст, вы сразу проигрываете (см. раздел **КОНЕЦ ИГРЫ** на стр. 10).

## КРИСТАЛЛЫ И МОНОЛИТЫ

Когда вам нужно построить кристалл в зоне, положите его жетон в свободную область кубика этой зоны. Если в каждой области есть жетон, уберите его с поля (он становится доступным) и постройте кристалл в этой области.

Как только в зоне появляется третий кристалл, уберите из неё все три кристалла и поместите монолит в любую область поддержки в этой зоне. Если в этой области есть жетон поддержки, уберите его в коробку.



Как только на поле появляется третий монолит, босс открывает портал между измерениями, через который в наш мир попадают тысячи его прислужников. Иными словами, вы сразу же проигрываете!

Если вы должны построить третий монолит в зоне, где уже есть два монолита (то есть в зоне нет свободной области для его строительства), вы всё равно проигрываете.

## ЛИСТ БОССА

На листе босса отображены все его свойства и характеристики.

- 1 В левом верхнем углу указано количество кубиков, используемых в игре, и количество сердец на начало игры.
- 2 В левом нижнем углу на жёлтом фоне описано свойство, которое активируется на первом этапе фазы босса (**ПЕРЕД ДВИЖЕНИЕМ**).  
**Примечание:** это свойство не срабатывает, если босс перемещается не в фазу босса (например, по эффектам карт).
- 3 Свойства активируются по очереди снизу вверх. Каждое отдельное свойство активируется, если у босса не меньше звезд, чем указано в описании свойства. При этом звезды не тратятся, то есть чем дольше идёт игра, тем более могущественным становится босс.
- 4 Если самое верхнее свойство доступно, оно срабатывает каждый раз, когда босс активирует кубик с звездой.  
**Пример:** если у **КРИСТАЛЬНОГО ДРАКОНА** 20 звезд, а на кубиках выпало 2 звезды, он дважды разыгрывает свойство **УДАР КОГТЕМ**.

**1** 5 ❤️ 15 ❤️

**КРИСТАЛЛЬНЫЙ ДРАКОН**

**20** ★ **СОКРУШИТЕЛЬНЫЙ УДАР**  
★ я применяю УДАР КОГТЕМ

**4** ★ **СТРЕМИТЕЛЬНОЕ ДВИЖЕНИЕ**  
Если после перемещения в области, где больше в продолжении перемещат пока не окажусь в зоне с наибольшим количеством кубиков

**10** ★ **КРЫЛАТЫЕ СОЛДАТЫ**  
Прислужники-солдаты наносят урон монстрам в этих зонах.

**3** ★ **КРИСТАЛЛЬНЫЙ ВЗРЫВ**  
Если от моей атаки монстр в соседней зоне теряет кубик, он перемещается на 1 кубик от меня.

**1** ★ **БЫСТРОЕ ДВИЖЕНИЕ**  
Если после перемещения я нахожусь в зоне, где продолжаю перемещаться пока не окажусь в зоне

**2** **УДАР КОГТЕМ ПЕРЕД ПЕРЕМЕЩЕНИЕМ**  
Я наношу 1 ★ монстрам с наибольшим количеством в моей зоне и соседних зонах.

## 2. ФАЗА МОНСТРА

Эта фаза состоит из следующих этапов:

### 1 Бросьте 6

Возьмите 6 доступных. Если доступно меньше 6, возьмите недостающие кубики с поля.

**Вы можете бросить эти кубики 3 раза (или меньше).**

Сначала бросьте все 6 кубиков перед собой (НЕ в вулкан). Вы можете оставить нужные вам кубики (отложите их) и перебросить остальные.

Перед каждым перебросом вы можете добавить отложенные к броску. После третьего броска или броска, который вас во всём устроил, положите перед собой и перейдите к следующему этапу.

Термин «бросок» на карте или другом игровом элементе означает «результат броска», то есть финальные результаты вашего последнего броска.

*Примечание: если у вас больше 6 кубиков (благодаря карте способности), вы бросаете все эти кубики.*

### 2 Разыграйте эффекты

На этом этапе вы можете разыгрывать эффекты и закреплять/откреплять кубики в своей зоне.

#### Разыграть эффект:

Разыграйте эффект кубика, как описано далее. Вы можете разыгрывать эффекты по одному или группами.

#### Закрепить:

Вы можете не разыгрывать эффекты кубиков сразу, а сделать это позже. Для этого положите каждый кубик, который хотите закрепить, в доступную область кубика в зоне, где вы находитесь (не меняя его результат). В следующие ходы их может использовать любой монстр. Если все области кубиков заняты, а вы хотите закрепить кубик, сначала вы должны открепить кубик в соответствующей зоне.

#### Открепить:

На этапе розыгрыша эффектов кубиков вы можете откреплять ранее закреплённые в вашей зоне кубики. Для этого заберите кубик из области (не меняя его результат) и добавьте его к вашему броску. Откреплённые кубики используются вместе с кубиками вашего броска.

Вы можете разыгрывать эффекты в любом порядке и закреплять или откреплять кубики между применением эффектов.

### ЭФФЕКТЫ



**Выберите монстра в вашей зоне. Он получает 1 . У монстра не может быть более 10 (исключение: эффекты некоторых карт и союзников).**



Сосчитайте кубики с результатом и получите по таблице внизу. Если вы получили более 5, отложите 5 и начните считать «лишние» кубики с начала таблицы.

Количество	1	2	3	4	5
Вы получаете	1	3	6	10	15



**Нанесите 1** в своей зоне. ИЛИ

**Переместите монстра** из своей зоны в соседнюю. Это может быть ваш монстр или монстр другого игрока.

*Примечание: вы можете разыграть или закрепить кубики из вашего броска и открепить кубики из вашей зоны перед действием движения с помощью, а затем разыгрывать, закреплять и откреплять кубики в новой зоне.*



**Нанесите 2** в своей зоне.

### НАНЕСЕНИЕ УРОНА



Урон (★) нужен для уничтожения босса и его прислужников. Когда вы наносите ★ в зоне, где находится ваш монстр, следуйте следующим правилам:

- ❖ Боссу нельзя нанести ★, пока в его зоне есть прислужники.
- ❖ Другим прислужникам нельзя нанести ★, пока в зоне есть защитники.
- ❖ Прислужника можно уничтожить только одним действием, то есть нанеся ему столько ★, сколько у него жизней. Босс, напротив, получает урон постепенно. Уничтожив прислужника, уберите его жетон в мешочек.
- ❖ 1 ★ отнимает у босса 1 . Не забывайте менять значения на счётчике босса.
- ❖ Вы можете распределять ★ между противниками в вашей зоне. При этом помните, что сначала нужно уничтожить защитников, потом — других прислужников, и только после них — босса.
- ❖ Вы не можете прерывать действие нанесения ★ действием движения.

*Пример: в вашей зоне 3 прислужника-солдата и босс. В соседней зоне прислужник-строитель. Вы активируете следующие кубики: . Вы можете распределить 5 ★ между противниками в вашей зоне либо нанести 2 урона солдатам в вашей зоне, а затем переместиться в соседнюю и уничтожить прислужника-строителя. Вы решаете нанести 3 ★ 3 прислужникам и убираете их в мешочек. Остальные 2 ★ достаются боссу; он теряет 2 .*





Получите 1 ★. В дополнение к этому вы можете убрать с поля 1 🟡, чтобы получить ещё 1 ★ (подробнее см. ниже).

### ★ ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ: КРАЖА КУБИКА

За каждый ★, который вы активируете, чтобы получить 1 ★, вы можете также «украсть» кубик босса из своей зоны. Уберите с поля 1 🟡 и получите ещё 1 ★.

**Важно:** этот 🟡 становится доступным, то есть в следующей фазе босса он вернётся на поле. Чем больше 🟡 вы убираете с поля, тем менее предсказуемым будет следующий ход босса.

**Пример:** вы получили ★ ★ ★ 🖐️ 🖐️ 🛠️.

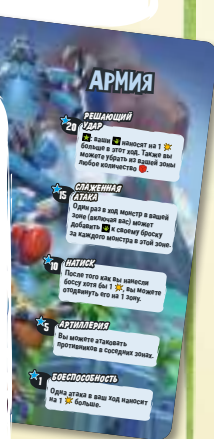
Один из ★ вы активируете с «кражей»: убираете с поля 1 🟡 и получаете 2 ★. Затем вы используете 🖐️, чтобы переместиться в соседнюю зону. Там вы активируете 2 ★, но «крадёте» только 1 🟡, то есть получаете 3 ★. Кубики 🖐️ и 🛠️ вы решаете закрепить. Таким образом, вы получили 5 ★ и убрали 2 🟡 (они становятся доступными в следующей фазе босса).

### ★ ЛИСТ СОЮЗНИКА

Как только вы получаете хотя бы 1 ★, выберите доступный лист союзника и положите его рядом со своим планшетом монстра.

Союзник даёт вам дополнительные способности в зависимости от ваших ★. Как и в случае с боссом, вы не тратите ★, все доступные способности действуют одновременно.

Если значение ★ стало равно 0 (например, по эффекту карты события), отложите ваш лист союзника к доступным листам. Когда у вас снова будет хотя бы 1 ★, вы можете взять того же союзника или другого.



Когда вы активируете одновременно 3 или 4 🛠️, возьмите случайный жетон поддержки и положите его лицом вверх в область поддержки с соответствующим значением 🛠️ в вашей зоне. Нельзя положить жетон поддержки в область, занятую монолитом. Если в области уже есть жетон поддержки, сбросьте его и положите на его место новый (вы можете сразу его активировать).

### АКТИВАЦИЯ ПОДДЕРЖКИ

В любой момент своего хода вы можете активировать или перезарядить любое количество жетонов поддержки в зоне, где вы находитесь. Для этого не требуется отдельного действия или кубика.

Вы не можете перезарядить и активировать один и тот же жетон в рамках одного хода.

#### Активация жетонов поддержки:

❖ Если на жетоне изображён символ кубика монстра, разыграйте его эффект, как если бы получили этот результат при броске. Этот «виртуальный кубик» нельзя закрепить.

❖ Символ ? — это такой же «виртуальный кубик», но с любой гранью на ваш выбор.

❖ Если на жетоне изображён куб энергии, получите 1 ⚡.

Активировав жетон поддержки, вы должны перевернуть его лицом вниз.

**Перезарядка:** переверните активированный ранее жетон поддержки лицом вверх.



Доступный жетон (лицевой стороной вверх) переворачивается после использования.

### РЕЗУЛЬТАТЫ КУБИКОВ ДЛЯ ЭФФЕКТОВ КАРТ

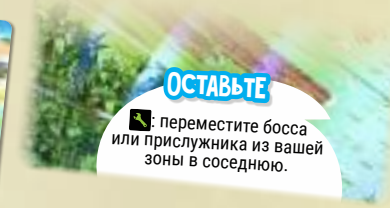
На некоторых картах способностей и листах союзников есть эффекты, для розыгрыша которых нужно использовать кубики монстров. Например:

🛠️ разыграйте описанный ниже эффект.

Если вы использовали кубик для розыгрыша эффекта карты, вы не можете разыграть его обычный эффект.


### ПРИМЕР

Если у вас выпало 🛠️ 🛠️, вы можете разыграть эффект изображённой ниже карты дважды (переместить 2 прислужников или босса и 1 прислужника).




Если вы больше не хотите или не можете использовать, закреплять или откреплять 🟡, перейдите к этапу 3. Покупка карт способностей.


### 3 Покупка карт способностей

После розыгрыша всех  вы можете купить до 3 карт способностей с рынка. Чтобы купить карту, сбросьте столько кубов энергии, сколько на ней указано (в левом верхнем углу). После каждой покупки выкладывайте на рынок новую карту — она сразу становится доступной для покупки.

- ❖ Если вы купили карту типа **СБРОСЬТЕ**, сразу разыграйте её и затем сбросьте.
- ❖ Если вы купили карту типа **ОСТАВЬТЕ**, положите её рядом со своим планшетом монстра. Её способность действует, пока она у вас.
- ❖ Если после покупки вы выложили карту **СОБЫТИЯ**, разыграйте её (если вы купили карту типа **СБРОСЬТЕ**, сначала разыгрывается она), затем сбросьте и выложите новую карту.



Если колода карт способностей и событий закончится, НЕ перемешивайте сброс и не заменяйте купленные с рынка карты.

Перед покупкой карт вы можете сбросить 2 , чтобы сбросить все карты с рынка и выложить новые (при этом сразу разыгрывайте **СОБЫТИЯ**).

Пока у вас достаточно , вы можете покупать или сбрасывать карты сколько угодно раз.

Карты **СОБЫТИЙ** не считаются картами способностей с точки зрения игровых механик.




### 3. КОНЕЦ ХОДА

Разыграйте способности с пометкой «в конце хода» в любом порядке. Передайте доступные  и  следующему игроку по часовой стрелке. Он начинает свой ход с фазы босса.



## КОНЕЦ ИГРЫ

Конец игры наступает, как только выполняется одно из следующих условий:

- ❖ У босса 0 .
- ❖ В начале фазы монстра игрока у его монстра 0  .
- ❖ На поле появляется третий монолит.
- ❖ Мешочек с прислужниками пуст, а вам нужно достать ещё один жетон.



## ИСПЫТАНИЕ ВЕКА

Вы победили всех трёх боссов по отдельности и чувствуете себя непобедимым? Тогда этот игровой режим — для вас!









Выберите уровень сложности:

Обычный: все боссы на «синей» стороне.

Высокий: все боссы на «красной» стороне.

Начните игру по обычным правилам против **КРИСТАЛЬНОГО ДРАКОНА**.

Когда он уничтожен, активный игрок завершает свой ход по обычным правилам. Затем, не меняя ничего на поле, выполните следующие шаги:

- ❖ Оставьте текущие  и , листы союзников, карты типа **ОСТАВЬТЕ** и кубы .
  - ❖ Уберите с поля фигурку уничтоженного босса и все монолиты. За каждый убранный монолит поместите в зону, откуда вы его убрали, 5 прислужников. Если прислужников в мешочке меньше необходимого, вы сразу проигрываете.
  - ❖ Если вы не проиграли, поместите в любую зону, где нет монстра, фигурку **ЛИТОЗАВРА**. У него должно быть 0  и столько , сколько указано на его листе.
  - ❖ Оставьте все  на поле. Добавьте столько доступных , чтобы количество  в игре было равно значению на листе босса.
  - ❖ Если вам удастся уничтожить **ЛИТОЗАВРА**, на его место по тем же правилам приходит **ЛАВАЛОРД**.
- Победите **ЛАВАЛОРДА**, чтобы пройти Испытание века!

## ПРИМЕР ХОДА ИГРОКА



Наступает ход Пагуры.

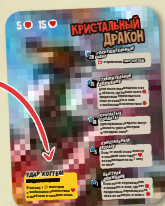


### 1. ФАЗА БОССА

#### 1 Активируйте свойства босса

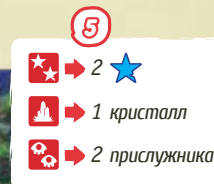
У Кристального дракона 3 ★ — значит, у него 2 активных свойства: с пометкой «ПЕРЕД ДВИЖЕНИЕМ» и «1 ★». Первое позволяет ему нанести урон монстрам с наибольшим количеством жизней в его зоне и двух соседних с ним зонах.

У Пагуры и Цветозавра рекса по 9 ♥ (у АИДа 8 ♥), поэтому эти два монстра теряют по 1 ♥.



#### 2 Бросьте доступные кубики

3 из 5 Кубиков Кристального дракона уже на поле, поэтому он бросает в вулкан только 2 кубика.



#### 3 Переместите босса

Кристальный дракон передвигается. В его зоне и соседних зонах нет кубиков, поэтому он должен переместиться в следующую зону по часовой стрелке. Однако благодаря активному свойству за 1 ★ босс продолжает двигаться, пока не попадает в зону с 3 кубиками.

#### 4 Активируйте прислужников в зоне босса

В зоне, где остановился Кристальный дракон, нет прислужников, поэтому сразу начинается следующий этап.

#### 5 Активируйте кубик в зоне босса

Кристальный дракон получает 2 ★ (теперь у него 5 ★, и в следующий ход активируется новое свойство). Также в его зоне появляются 1 кристалл и 2 прислужника.

Для Пагуры начинается фаза монстра.

### 2. ФАЗА МОНСТРА

#### 1 Бросьте 6 кубиков

Пагура бросает кубик один раз, затем перебрасывает несколько кубиков и решает не бросать кубик в третий раз. Результат следующий: 3 кубика, 1 звезда и 1 молния.

#### 2 Разыграйте эффекты кубиков

Пагура использует кубик молнии, чтобы переместиться в соседнюю зону.

В этой зоне Пагура использует кубик звезды, чтобы получить 1 ★, а также решает убрать кубик и получить ещё 1 ★. Теперь у Пагуры 2 ★, и она выбирает лист союзника Ниндзя. Их первая способность сразу начинает действовать.

Пагура использует второй кубик молнии, чтобы снова переместиться, и кубик в новой зоне открывает кубик закрепленный там ранее АИдом. Она добавляет этот кубик к своим кубикам.



Пагура активирует жетон поддержки: получает 1 молния и 1 кубик молнии, чтобы переместиться ещё раз, затем переворачивает этот жетон.

Пагура использует все 3 кубика молнии, чтобы нанести 6 звезд в своей зоне. Благодаря свойству союзника Ниндзя у защитника только 1 ♥. Пагура уничтожает его и солдата за 2 звезды; эти жетоны убираются в мешочек. Остальные 4 звезды Пагура наносит Кристальному дракону (и выставляет новое значение жизней на счётчике на планшете босса).

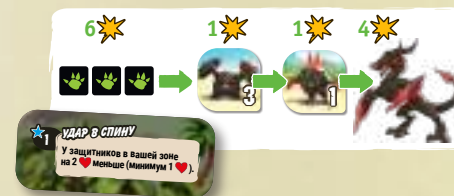
Наконец, Пагура использует кубик молнии и получает ещё 1 молния.

#### 3 Купите карты способностей

В этой фазе Пагура решает купить карту «Подкрепление!» за 2 молнии. После этого выкладывается новая карта. Это карта негативного события «Оно того стоило?», которая сразу же разыгрывается.

У Пагуры и АИДа есть по одной карте «Оставьте», поэтому они разыгрывают эффект этого события. У Пагуры не осталось молнии, поэтому она теряет 1 ★. АИД решает сбросить 2 кубика молнии.

На этом ход Пагуры завершён. Следующим ходит АИД. Снова начинается фаза босса...





## СЕНСАЦИЯ СОЗДАТЕЛИ

**Автор игры:** Ричард Гарфилд  
**Художник:** Поль Мафайон  
**Разработка игры:** студия L'Équipe Ludique  
**Руководитель проекта:** Флоран Бодри  
**Графический дизайн:** Венсан Мужено  
**Редактор:** Ксавье Таверне  
**Вычитка:** Уильям Ниблинг  
**Дизайн моделей:** Ксавье Таверн,  
Ленаи Бургоэн

**Благодарность выражается:**  
Тимоте Симоно, Реджи Торресу,  
тестировщикам из Origames и Friday.  
Студия L'Équipe Ludique благодарит  
потрясающего Dydou. Также хотим  
сказать спасибо Фумо, Селин, Тимоте,  
Иоахиму и Гвендолин.  
И, наконец, не будем забывать  
о Робине, Пике и Алексис!

©2022 IELLO.

**Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.**  
**Переводчик:** Даниил Яковенко  
**Корректор:** ООО «Корректор»  
**Редактор:** Евгения Орлова  
**Дизайнер-верстальщик:** Софья Севрова  
**Руководитель проекта:** Артём Савельев  
**Общее руководство:** Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций  
без разрешения правообладателя запрещены.  
© ООО «ГаГа Трейд», 2023 — правообладатель русскоязычной  
версии игры. Все права защищены.



...игозавра уже несколько недель. Только яйцо! 🐣 #Подзарядка опережает по хештегам #Мыхотимминьки и...