

ДОРОГА Триклячений

Правила игры


1-4
ИГРОКА


ОТ
12 ЛЕТ


ОТ 30'

Авторы: Крис
и Джонни О'Нил

Безродный оруженосец становится легендарным рыцарем. Осиротевшая девочка занимает королевский трон, причитающийся ей по праву рождения. Дворянин, оплакивая трагически погибших родителей, становится благородным мстителем. Истории меняются, но мотивы вечны, как само время... А бесстрашные герои один за другим выходят на дорогу приключений!

В игре «Дорога приключений» вы будете создавать собственных героев фэнтези-историй, сказок и баллад. Вы пройдете с ними путь от скромного происхождения до великого предназначения, за это время они обретут уникальные черты, столкнутся со множеством испытаний и станут способными на настоящие подвиги.

Каждый игрок получит своего героя с уникальной историей – но лишь одному суждено стать величайшим из них!



ДОРОГА Приключений

Компоненты



45 карт персонажа

15 карт происхождения • 15 карт стремления • 15 карт судьбы



91 карта истории

29 карт I-го акта • 32 карты II-го акта • 30 карт III-го акта



50 карт героев и антигероев

25 карт героев • 25 карт антигероев
12 карт для одиночного и кооперативного режимов

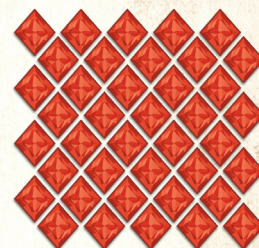


4 планшета игроков
и 4 маркера героев



24 фишки рун

3 руны силы • 3 руны ловкости
3 руны телосложения
3 руны интеллекта • 3 руны мудрости
3 руны обаяния • 3 основные руны
• 3 руны Тьмы



40 фишек опыта

Об игре

Играя в «Дорогу приключений», вы пройдете три акта, полных испытаний и возможностей. Ваших героев ждут триумфы, трагедии и горечь поражений. Последние принесут с собой ценный опыт, распорядиться которым можно будет в будущих приключениях.

С концом третьего акта игра завершится, а **игрок, собравший больше всего очков судьбы, станет победителем!**

Триумф () + Трагедия () + Опыт () = Судьба

Подсчет очков судьбы подробно описан в разделе «Конец игры» (стр. 8).

Подготовка к игре

Перед тем как начать игру, найдите достаточно свободного места, разложите игровые компоненты и перемешайте колоды. На этапе подготовки каждый игрок создает своего персонажа.

1. Раздайте карты

Раздайте каждому игроку по 6 карт персонажа:

- **2 карты происхождения** (коричневые с бронзовой оковкой).
- **2 карты стремления** (синие с серебряной оковкой).
- **2 карты судьбы** (красные с золотой оковкой).

Игроки оставляют себе по одной карте каждого типа, а остальные возвращают в коробку.

Если вы играете в первый раз, пропустите шаги выше и просто раздайте каждому игроку по одной карте каждого типа.





Затем раздайте каждому игроку по **три фишки опыта** и **одной карте героя**, с которыми они начнут игру. Не показывайте карты героя и антигероя другим игрокам.

2. Создайте ваших персонажей

Три карты персонажа, выбранные вами, образуют его **историю**. Поместите их на планшет игрока: карту происхождения — в левый столбец (лицом вверх), стремления — в средний (лицом вверх), а судьбы — в правый (лицом вниз, но вы можете посмотреть ее в любое время). В ходе игры история вашего персонажа станет богаче и обзаведется множеством деталей.

Вот некоторые из них:

- Руны способностей, которыми вы сможете воспользоваться.
- Триумфы и трагедии, которые принесут вам очки в конце игры.
- Особые силы, указанные на картах персонажа, и знаки судьбы.

В левой части планшета игрока находится **шкала Тьмы** — она показывает, насколько ваш персонаж погряз во зле. В начале игры все персонажи находятся на грани между добром и злом: поместите ваш маркер героя на третье деление сверху. Когда вы совершаете ☾ (значок злого деяния), опустите маркер на одно деление вниз, а когда совершаете ☀ (значок доброго деяния), поднимите на одно деление вверх. Шкала Тьмы определяет, можете ли вы разыгрывать из руки карты  или  и бросать руны Тьмы, а также влияет на ваш результат в конце игры.

Пример: подготовка и планшет игрока

Получив шесть карт персонажа, Ксюша выбирает происхождение «Охотник», стремление «Связанный честью» и тайную судьбу «Дитя природы».

Она помещает выбранные карты на свой планшет игрока и устанавливает маркер на начальное деление на шкале Тьмы. Теперь она готова к игре!

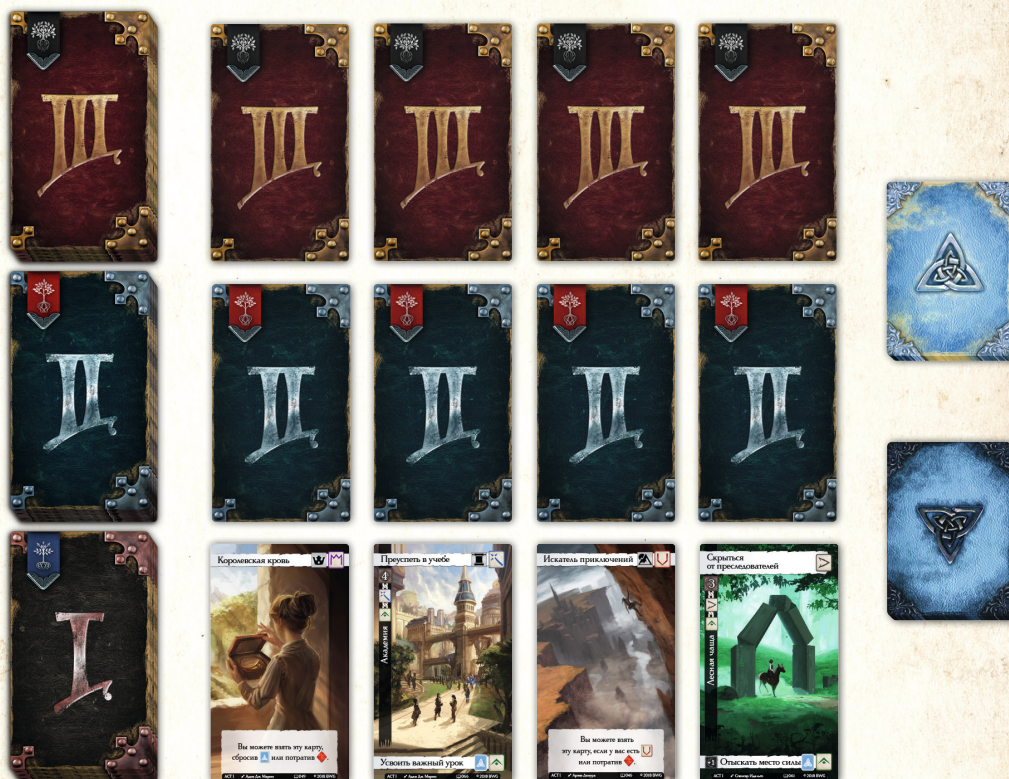


3. Подготовьте колоды истории

Разместите в центре стола три колоды истории, колоду героя и колоду антигероя. Если вы играете в первый раз, советуем перед началом игры убрать из колод историй все карты союзников и карты злодеев (а также связанные с ними карты «Дворянин», «Выживший», «Клятва мщения», «Наследник престола», «Мастер над шпионами» и «Вероломное предательство») и добавить их в игру в последующих партиях. Рядом с каждой колодой истории выложите в ряд лицом вниз карты. Они образуют три игровых акта.

- При игре от 1 до 3 игроков выложите по 4 карты каждого акта (как на иллюстрации ниже).
- При игре на 4 игроков — по 5 карт каждого акта.

После этого переверните все карты I-го акта лицом вверх.



Поставьте рядом органайзер с основными рунами, рунами способностей и рунами Тьмы так, чтобы все могли дотянуться до них. Руны являются общими для всех игроков. (Подробнее о рунах можно прочесть на стр. 5.)



Теперь вы готовы к игре — самое время начинать! Первым ходит игрок, который последним полностью прочитал какую-нибудь книгу.

Черты и испытания

В ходе I-го акта вы столкнетесь с двумя основными типами карт истории. Карты черт (такие как «Королевская кровь» или «Искатель приключений»), предлагают всего один путь, но их преимущества доступны вам сразу же, если ваш персонаж выполняет условия, указанные на карте (подробнее — на стр. 4).

Карты испытаний (такие как «Академия» и «Лесная чаща») предлагают вам на выбор два пути, каждый из которых содержит испытание. Чтобы преодолеть испытание, бросьте руны (подробнее — на стр. 4), и успех сделает вас еще сильнее.

Ход игры

В свой ход вы можете взять себе черту характера или пройти испытание — на ваш выбор. Кроме того, вы можете выполнить другие действия (подробнее — на стр. 6). Например, потратить очки опыта или разыграть карты героя или антигероя.

Приобрести черту

Характер вашего персонажа, его профессия, события из его жизни — вот примеры отличительных черт. У каждой карты черты есть только один возможный «путь».

Вы можете приобрести черту, если выполните все условия, указанные на карте. Когда вы берете карту черты, поместите ее под соответствующую карту истории (за исключением случаев, описанных в разделе «Конец акта» на стр. 7).

- Карты I-го акта — под карту *происхождения*.
- Карты II-го акта — под карту *стремления*.
- Карты III-го акта — под карту *судьбы*.

Поместите новую черту под карту истории так, чтобы ее верхняя часть была видна. Указанные на верхней полосе руны способностей, знаки судьбы и другие награды становятся частью вашей истории.


Преодолеть испытание

Герой, ищущий признания (или дурной славы), рано или поздно вынужден столкнуться с испытаниями, и руны помогут ему определить исход таких столкновений. Чтобы попытаться преодолеть испытание, сделайте следующее:

1. Определите **сложность** выбранного испытания — это число, указанное в левом верхнем углу карты.
2. Объявите, какой **путь** избрал ваш персонаж, стремясь пройти испытание: возможные варианты указаны в верхней и нижней частях карты. Если выбранный путь отмечен знаком **+1**, сложность испытания возрастает на 1 пункт. Выбрав путь, вы уже не можете изменить его, если только не будет разыграна карта, на которой сказано обратное.
3. Соберите доступные вам **руны**:
 - Три **основных руны** всегда доступны любому персонажу.
 - За каждый значок способности в истории вашего персонажа, подходящий для этого испытания, возьмите по одной соответствующей **руне способности** (см. пример на стр. 6). Подходящие для испытания способности указаны с левой стороны карты под показателем сложности.
 - Также вы можете потратить опыт персонажа (♦), чтобы взять одну или несколько **рун Тьмы** (подробнее на — стр. 5).
4. Примените **эффекты карт** — например, разыгранных карт героя или антигероя (подробнее на стр. 6).
5. **Бросьте руны**, как только будете готовы!
6. Если результат броска **больше или равен** сложности испытания, вы преодолеваете его. Карта испытания становится частью вашей истории: поместите ее под соответствующую карту персонажа так, чтобы верхняя или нижняя полоса была видна (в зависимости от выбранного вами пути).
7. В противном случае вы терпите **провал** — **сбросьте карту испытания**, с которым вы только что столкнулись, и возьмите фишку опыта (♦).

Пример: новая черта персонажа

В свой первый ход Ксюша решает взять себе черту «Искатель приключений».

Для этого она тратит ♦. Ксюша помещает карту этой черты под свою карту истории. Теперь у ее персонажа есть значок истории и значок  (телосложения).



Всякий раз, когда вы приобретаете черту, преодолеваете испытание или терпите провал, открывайте новую карту из соответствующей колоды и помещайте ее в ряд нужного акта. Если вам не доступна ни одна карта в акте (например, выложены четыре карты черт, которые вы не можете взять, что бывает достаточно редко), то вы можете бесплатно сбросить и заменить одну из открытых карт.

Толкование рун

Руны приносят в «Дорогу приключений» элемент случайности, но вы можете склонить чашу весов на свою сторону с помощью способностей героя. Когда игра говорит вам «бросить руны», вы должны взять фишки доступных вашему герою рун в кулак, бросить их на стол и посмотреть, на какие стороны они упадут.

Основные руны

Эти три руны вы бросаете при прохождении любого испытания.



Добавьте 1 к результату броска.



Нет эффекта.



Возьмите карту героя или антигероя.

Руны способностей

Столкнувшись с новым испытанием, посмотрите, какие значки способностей есть в истории вашего персонажа. За каждый значок способности, подходящей для испытания, возьмите по одной руне этой способности (максимум 3). **Вы можете использовать особые руны, помеченные тремя точками** (подробнее о них — в правом столбце таблицы ниже), **только если у вас есть 3 или больше значков этой способности.**



Добавьте 2 (меч) или 1 (зарубка) к проверке **Силы**.



Добавьте 2 или 1 к проверке **Ловкости**.



Добавьте 2 или 1 к проверке **Телосложения**.



Добавьте 2 или 1 к проверке **Интеллекта**.



Добавьте 2 или 1 к проверке **Мудрости**.



Добавьте 2 или 1 к проверке **Обаяния**.



Добавьте 2 к проверке **Силы** или возьмите фишку опыта.



Добавьте 2 к проверке **Ловкости** или возьмите карту антигероя.



Добавьте 2 к проверке **Телосложения** или возьмите фишку опыта.



Добавьте 2 к проверке **Интеллекта** или возьмите карту героя.




Добавьте 2 к проверке **Мудрости** или возьмите карту героя.



Добавьте 2 к проверке **Обаяния** или возьмите карту антигероя.

Руны Тьмы



Вы можете потратить , чтобы добавить к броску руну Тьмы. Вы можете проделать это до трех раз в ход, но только перед броском.



Добавьте 2 к результату броска и переместите маркер на вашей шкале Тьмы на 1 деление вниз.



Добавьте 1 к результату броска.

Но берегитесь! Погрузившись в пучины зла, вы больше не сможете разыгрывать карты героя, а собрав , вы потеряете 4 очка триумфа и больше не сможете тратить  на руны Тьмы.

Пример: прохождение испытания

1

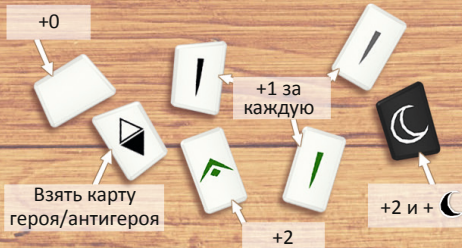
Выбранное испытание имеет сложность 3 и позволяет использовать для броска руны ловкости и мудрости.

Перед тем как отважиться на испытание, вы должны выбрать путь. Предположим, что вы выбрали путь «Отыскать место силы»: в таком случае сложность испытания возрастает на 1.



3

Вы всегда добавляете руны подходящих способностей к своему броску. Чтобы уменьшить риск, вы тратите \blacklozenge и берете руны Тьмы, и только затем бросаете руны. И вот результат...



Взять карту героя/антигероя

2

В истории вашего персонажа есть в сумме три значка способностей, подходящих для этого испытания: одна руна ловкости и две руны мудрости!



Ваш результат — 7... На 2 больше, чем нужно, чтобы пройти испытание!

Вы помещаете карту «Лесная чаша» под свою карту происхождения так, чтобы надпись «Отыскать место силы» была видна. Теперь у вас есть еще одна руна мудрости, и вы можете взять карту героя!

Прочие действия

Кроме того, в свой ход вы можете выполнять следующие действия:

- Отправиться в **странствие** — один раз за ход вы можете потратить \blacklozenge , чтобы сбросить любую открытую карту любого акта и выложить вместо нее новую. Некоторые карты позволяют вам отправиться в странствие больше одного раза. Если вы сбрасываете испытание, к которому прикреплен союзник, вы также сбрасываете этого союзника.
- Использовать эффект одной из ваших карт (подробности — далее).
- Разыграть карту **героя** или **антигероя** (подробнее — на стр. 7).

Вы можете выполнить любое доступное количество этих действий или не выполнять их вовсе.






Прочие эффекты карт


Некоторые карты (помимо карт героя и антигероя) обладают особыми эффектами, которые вы можете использовать в свой ход. Такие эффекты и стоимость их розыгрыша указаны в тексте карты.

- Карты **происхождения** нередко дают возможность заработать больше очков опыта, а карты **стремления** — шанс получить преимущество, потратив имеющийся опыт.
- Эффекты на ваших картах происхождения и стремления доступны вам в течение всей игры.



Карты героя и антигероя

Когда вам выпадает рунный символ  или когда вы проходите испытание по пути со значком , возьмите карту **героя**. Когда вам выпадает рунный символ  или когда вы проходите по пути со значком , возьмите карту **антигероя**. Когда вам выпадает рунный символ , вы можете взять одну карту героя или антигероя на свой выбор.

В зависимости от того, на каком делении находится маркер на вашей шкале Тьмы, вы можете лишиться возможности разыгрывать карты героя или антигероя. К примеру, если маркер находится на делении со значком , вы можете разыгрывать только карты героя, но не антигероя. В начале игры вы можете разыгрывать карты обоих типов.

На большинстве карт героя или антигероя указано, когда их можно разыграть. Если такого условия нет, их можно разыграть в любой момент, даже если они дают вам руны, которые не подходят для текущего испытания. Карты героя или антигероя также можно разыгрывать во время хода другого игрока: при этом эффект карты, разыгранной последней, применяется первым.

Разыграв карту героя или антигероя, положите ее рядом с вашим планшетом лицом вверх. В конце игры очки триумфа и трагедии разыгранных вами карт будут добавлены к вашим победным очкам.



Конец хода

После того как вы выполните все доступные действия, ваш ход заканчивается. Разыгранные в этом ходу эффекты, в том числе эффекты карт героя или антигероя, перестают действовать. Убедитесь, что в ряду каждого акта достаточно карт. Право хода передается следующему игроку по часовой стрелке.

Конец акта

- Если под вашей картой происхождения, стремления или судьбы есть как минимум три карты, для вас этот акт заканчивается: вы больше не можете брать себе черты или сталкиваться с испытаниями из этого акта.
- Если в начале вашего хода у вас уже есть три карты из одного акта, откройте карты следующего, перевернув их лицом вверх, если это не было сделано ранее.
- Игроки могут брать карты истории из любого открытого акта, который для них не закончился, но вы обязаны подкладывать их под карты персонажа по порядку (т. е. взяв черту из II-го акта, вы обязаны положить ее под карту происхождения, если под ней меньше трех карт).
- После того, как все игроки завершат очередной акт, оставьте его карты на столе. Постоянные эффекты (например, эффекты карт злодеев) продолжают действовать.

Пример: конец I-го акта

В ходе I-го акта Ксюша взяла себе одну черту и преодолела два испытания — время идти дальше! Во время прохождения II-го акта она будет размещать все новые карты под карту стремления «Связанный честью».

Если в следующем ходу Ксюши II-й акт еще не открыт, она сможет открыть его, перевернув все карты в соответствующем ряду лицом вверх, и карты из этого ряда станут доступны всем игрокам.



Конец игры

Если под картой судьбы одного из игроков есть три карты из III-го акта, финальный акт для его персонажа завершен. **Все остальные игроки совершают последний ход**, после чего наступает фаза подсчета очков.

- Переверните свою карту судьбы лицом вверх.
- Сложите вместе все очки триумфа (♠) и трагедии (♣) в истории вашего персонажа.
- Прибавьте к этому очки триумфа и трагедии за ваше положение на шкале Тьмы (очки начисляются только за деление, на котором маркер героя находится в конце игры).
- Подсчитайте, сколько очков вы получаете согласно условию на вашей карте судьбы, и прибавьте их к получившейся сумме.
- Прибавьте по одному очку за каждую оставшуюся у вас фишку опыта (♦).
- Прибавьте по 1 за каждую разыгранную вами карту героя (вне зависимости от положения на шкале Тьмы).
- Прибавьте по 1 за каждую разыгранную вами карту антигероя (вне зависимости от положения на шкале Тьмы).
- Наконец, прибавьте к этой сумме победные очки за значки истории (подробнее на стр. 9).

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков. Если таких игроков несколько, они делят победу.

Но это еще не все: после подсчета очков каждый игрок рассказывает историю своего героя, пользуясь его или ее картами персонажа и истории! Опишите, с чего начался путь вашего персонажа, как он преследовал свои цели и где в итоге встретил свою судьбу. Не беда, если победа досталась не вам, ведь вы создали неповторимого и запоминающегося героя!

Пример: конец игры

К концу игры на картах персонажа и истории на планшете Ксюши есть 17 очков триумфа и 2 очка трагедии. У нее также есть 4 значка Природы — а это 8 очков за 4 совпадающих значка истории (подробнее на стр. 9). Кроме того, она получает 2 очка за оставшиеся у нее фишки опыта и 3 очка за 2 карты героя и 1 карту антигероя, которые она разыграла во время игры.

Если бы она выполнила первое условие на своей карте судьбы, то получила бы еще 5 очков, но ей не хватает руны Силы. Однако второе условие выполнено, и за свои значки Природы она получает еще 4 очка триумфа. Наконец, Ксюша получает 4 очка трагедии за свое положение на шкале Тьмы. Ее итоговый результат — 40 очков... Весьма неплохо! Пора связать все воедино и рассказать историю ее персонажа!

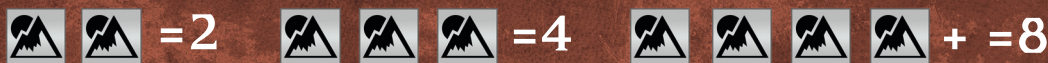


Значки истории

В процессе игры ваш герой может быть отмечен судьбой в зависимости от выбранного вами пути. Всего есть шесть видов значков истории: Вера, Справедливость, Природа, Магия, Благородство и Злодейство.



Если к концу игры ваш персонаж оказался отмечен несколькими значками истории одного вида, вы можете получить больше очков судьбы. Один значок не приносит очков, поэтому старайтесь собирать несколько одинаковых. Бонусы за значки истории подсчитываются отдельно за каждый вид по следующей схеме:



Дополнительные элементы

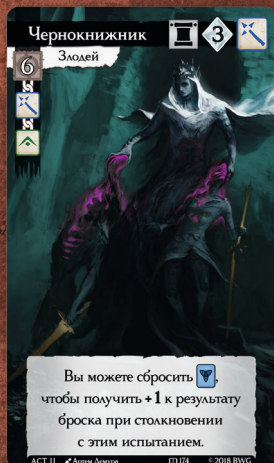
Если вы играете уже не в первый раз и разобрались, что такое черты и испытания, самое время добавить союзников и злодеев в игру!

Они расширяют игру и вносят разнообразие в историю ваших персонажей. В будущих дополнениях мы также планируем ввести в игру элементы из новых миров и жанров.

Союзники

Замешайте карты союзников в колоды I-го и II-го актов согласно рубашкам карт. Если открытая карта оказалась картой союзника, активный игрок должен закрепить этого союзника за любым испытанием из того же акта на свой выбор. Для этого подложите карту союзника под выбранную карту испытания так, чтобы название и значки в верхней части карты союзника были видны. Испытание, за которым закреплен союзник, получает **+1** к сложности для обоих путей. За одним испытанием может быть закреплен только один союзник. Союзников нельзя закреплять за картами черт. Если открытого союзника нельзя закрепить ни за одной картой в текущем акте, сбросьте союзника и откройте следующую карту.

Когда вы преодолеваете испытание, за которым закреплен союзник, положите его карту рядом со своим планшетом лицом вверх. Обычно союзники позволяют вам получить преимущество, потратив **♦** или сбросив их карту (перевернув лицом вниз). Вы можете потратить сколько угодно **♦**, чтобы воспользоваться способностью союзника.



Злодеи

Замешайте карты злодеев в колоды II-го и III-го акта согласно рубашкам карт. Каждый злодей — это уникальное испытание, которое предполагает только один путь: победить злодея. В отличие от обычных испытаний, злодеи влияют на ход игры для всех игроков: открыв карту злодея, зачитайте ее эффект остальным.


Во всех остальных случаях злодеи ничем не отличаются от испытаний. Вы точно так же можете столкнуться с ними в свой ход и побороть их, используя подходящие для этого руны. Поборов злодея, поместите его под соответствующую карту персонажа так, чтобы полоса с наградой была видна. Злодей, одолеть которого не удалось, уходит в сброс.

Варианты: одиночный и кооперативный режимы

Соревновательный режим — основа игрового процесса «Дороги приключений», но в игре также доступны одиночный и кооперативный режимы!


Подготовка

Подготовьтесь к игре, следуя обычным правилам (см. стр. 2–3), но со следующими изменениями:

- **Выберите одного злодея:** уберите карты злодеев из всех колод и случайным образом выберите одного из них.
- **Злодейский замысел:** выберите карту злодейского замысла, которая подходит этому злодею, а также возьмите карту замысла «Злодей на пороге».
- **Снаряжение злодея:** возьмите из колоды антигероя все карты, помеченные символом . Перемешайте их и сформируйте из них отдельную колоду злодея.
- **Условие победы:** поместите под злодея карту с условиями победы так, чтобы соответствующая сторона для 1, 2, 3 или 4 игроков была видна.








Разместите карту злодея, обе карты замысла и колоду злодея на противоположной стороне стола, но так, чтобы до них можно было дотянуться. Эффекты на картах злодея и замыслов действуют в течение всей игры. Внимание: если вы играете в одиночку, отложите из колоды героя карты, которые влияют на других героев («Неожиданный союз», «Товарищ по оружию» и другие).

Карты злодея

Если после броска рун у вас выпал символ :

1. Возьмите карту героя или антигероя как обычно.
2. Откройте верхнюю карту из колоды злодея.
3. Примените ее эффект немедленно (или после испытания, если это сказано на карте). Если эффект подразумевает выбор, его делает активный игрок (игрок, ходивший последним).
4. Если эффект карты не может быть разыгран (например, «Вероломное предательство» в одиночной игре), положите ее в стопку сброса и проигнорируйте эффект.

Победа над злодеем

Злодей побеждает, набрав количество опыта, указанное в карте условия победы:  в одиночной игре и +  за каждого дополнительного игрока.

Особое правило для кооперативного режима: если на карте героя или антигероя в качестве цели указаны «вы», то ее можно разыграть на любого игрока.

Продолжение — на следующей странице.

Колода злодея

В колоду злодея входят следующие карты антигероя:

- «Вероломное предательство».
- «Воин Темного лорда».
- «Жестокий урок».
- «Внушить страх».
- «Воззвать к силам Тьмы».
- «Засада».

В конце каждого хода открытые карты из колоды злодея уходят в стопку сброса рядом с ней. Если в колоде злодея не осталось карт, перемешайте ее стопку сброса, образовав новую колоду злодея.



Побороть злодея — ваше главное испытание! Если вы уже собрали в общей сложности 8 карт истории и вам не хватает одной карты, чтобы закончить III-й акт, вы обязаны столкнуться со злодеем. В отличие от обычной игры, когда вы сталкиваетесь со злодеем в одиночном/кооперативном режиме, он не уходит в сброс, если вы терпите поражение. Если вам не удалось побороть его с первого раза, игроки, которые могут это сделать, сталкиваются с ним по очереди. Но не забывайте: злодей побеждает, когда набирает достаточно опыта, даже если он уже повержен!

Если вы побороли злодея, поместите его под свою карту судьбы, как обычное испытание. Если вы играете в кооперативном режиме, все прочие игроки могут сделать один последний ход. Если планы злодея не увенчались успехом, побеждают все, но игрок, собравший больше всего очков судьбы, вносит наибольший вклад в победу!



Вероятностная таблица рун

«Дорога приключений» использует уникальную систему рун. Для удобства игроков мы решили включить в правила вероятностную таблицу с минимальными, средними и максимальными результатами для наиболее часто встречающихся сочетаний рун (вместе с рунами способностей и рунами Тьмы).

Сочетание рун	Пример	Мин.	Сред.	Макс.
Три основные руны (ОР)		0	1.5	3
ОР + 1 руна Тьмы или способности		1	3	5
ОР + 2 руны Тьмы или способности		2	4.5	7
ОР + 3 руны Тьмы или способности		3	6	9
ОР + 4 руны Тьмы или способности		4	7.5	11
ОР + 5 рун Тьмы или способности		5	9	13

Каждая **руна Тьмы** или **обычная руна способности** дает в среднем **+1,5** к результату броска.
Каждая **особая руна** (третья руна способности) дает в среднем **+1** к результату броска.

Часто задаваемые вопросы

Когда я получаю руну способности, могут ли другие игроки забрать ее у меня?

Сами руны не принадлежат какому-то конкретному игроку. В свой ход вы можете взять из органайзера все руны, которые могут пригодиться вам для испытания: когда ваш ход заканчивается, руны возвращаются в лоток, и следующий игрок аналогично может воспользоваться ими.

Могу ли я собрать больше трех значков одной способности?

Да! Каждая способность может дать вам не более трех рун (2 обычные и 1 особую), но вы по-прежнему можете собирать значки способностей. В некоторых случаях это полезно: например, карта судьбы «Мудрый наставник» позволит вам получить дополнительные очки, если на вашем планшете игрока есть 4 руны Мудрости.

Могу ли я разыграть карту героя или антигероя после броска рун, чтобы пройти испытание?


Обычно на карте героя или антигероя указано, в какой момент ее можно разыграть. Вот примеры таких ограничений:

- «Перед тем как столкнуться с испытанием» — эту карту можно разыграть до броска рун, но не после.
- «Столкнувшись с испытанием» (или «когда другой игрок столкнулся с испытанием») — эту карту можно разыграть после броска рун, ее эффект применяется до окончательного результата.

Некоторые карты срабатывают только после попытки преодолеть испытание, о чем также сказано на карте. Их можно разыграть только после испытания.









Когда я сталкиваюсь с испытанием, какие руны способностей я могу использовать? Только те, которые указаны на выбранном мной пути?

На выбранном пути испытания (вверху и внизу карты) указаны **награды** за прохождение испытания. Способности, которые можно использовать, указаны в **левой** части карты (под ее сложностью).









Если у меня выпал символ  при броске рун, когда я могу взять карту героя или антигероя?

Вы можете взять карту немедленно: если на карте сказано, что ее можно разыграть «столкнувшись с испытанием», вы можете сразу же разыграть ее и применить эффект до окончательного результата.

Как я получаю очки за мое положение на шкале Тьмы?

Все герои начинают игру на нейтральном делении, на грани между добром и злом. Вы поднимаетесь на одно деление вверх, когда получаете , и опускаетесь на деление вниз, когда получаете . Антигерой, сражающийся с тьмой в своем сердце, нередко становится запоминающимся: вы получите 4 очка трагедии, если к концу игры вы остановились на делении   . Но берегитесь погрязнуть во зле... Если вы на делении   , то зашли слишком далеко и не получите за это очков. А тем, кто преступил последнюю черту, грозит штраф! Вы получаете очки со шкалы Тьмы только один раз — в конце игры.

Что произойдет, если я опущусь в самый низ шкалы Тьмы?

Самое низкое положение на шкале — 4 очка Тьмы (   ). Достигнув этого уровня, вы не можете больше собирать очки Тьмы и пользоваться рунами Тьмы (кроме тех случаев, когда эффект карты антигероя дает вам такую возможность). Если вы теряете 1 очко тьмы (получив , вы возвращаетесь на уровень   .

Как и когда открывать новые карты истории во время игры?

Когда вы приобретаете черту или сталкиваетесь с испытанием, вы добавляете выбранную карту истории на свой планшет (или сбрасываете выбранное испытание в случае провала). Затем, перед тем как выполнить любое другое действие, вы должны открыть верхнюю карту соответствующей колоды истории и выложить ее в соответствующий акт.

Что делать, если в одной из колод закончились карты?

Если в колоде истории или особой колоде злодея кончились карты, замешайте все сброшенные карты соответствующего типа, образовав новую колоду. Если все карты героя или антигероя разыграны или находятся в руках у игроков, никто больше не может тянуть карты этого типа.

Если другой игрок открыл II-й акт, но я еще не успел собрать три карты истории под своей картой происхождения, могу ли я брать черты и сталкиваться с испытаниями из II-го акта?

Да! Все игроки могут выбрать открытые карты из любого акта, который для них еще не завершен. При этом вы обязаны заполнять вашу историю по порядку: если вы прошли испытание из II-го акта, когда под вашей картой происхождения есть всего две карты, вы обязаны положить ее под карту происхождения, чтобы «заполнить» ее первой! Риск — благородное дело: так вы сможете сократить отставание по очкам, но не забывайте, что каждый новый акт сложнее предыдущего.

Из чего состоит моя история?

В вашу историю входят карта происхождения, карта стремления, а также все собранные вами карты союзников, черт и испытаний. Ваша карта судьбы скрыта от других игроков до конца игры: когда вы переворачиваете ее лицом вверх, она также становится частью вашей истории. Символы на разыгранных вами картах героя или антигероя и на вашей шкале Тьмы не являются частью вашей истории, но влияют на конечный результат при подсчете очков.

Если я заново предпринимаю попытку пройти испытание из-за эффекта карты героя или антигероя (или любой другой карты), нужно ли мне заново тратить опыт на руны Тьмы?

Нет! Все руны Тьмы, взятые вами за фишки опыта, и эффекты карт, разыгранных во время испытания, действуют и на вашу вторую попытку пройти испытание. Результаты первого броска аннулируются, поэтому вы не получаете очки Тьмы за руны Тьмы.

Могу ли я добавить себе руны, когда предпринимаю новую попытку пройти испытание?

Да, если у вас есть полезные карты, которые можно разыграть во время испытания, или опыт, чтобы воспользоваться рунами Тьмы!

Благодарности

Дизайнеры: Мэтт Пакетт (ведущий дизайнер), Дэвид Пьетрандэ, Райан Принц • **Художники:** Адам Дж. Марин, Пол Скотт Канаван, Кристиан Бискуп, Присцилла Ким, Артем Демура, Макс Бедуленко, Шон Робинсон, Джордан Жардин, Спенсер Идальго, Крис Колд, Шон Терлоу; изображения монет предоставлены ресурсом CampaignCoins.com • **Разработка игры:** Мэтт Гонсалес, Лэсли Грейтл, Марио Сухарди, Кайл Монтпас, Чаз Уэлкер • **Основные плейтестеры:** Дэвид Бейкер, Дэвид Чанг, Брюс Годфри, Джейсон Харнер, Роб Калайджян, Энди Кауфманн, Джо ЛеФави, Джек о'Нил, Мэтью Рэнсом, Вильям Собел, Патрик Ротфусс, Айзек Стюарт и Сьюзан Веласкес. Мы также благодарим всех плейтестеров, которые предоставили нам обратную связь в ходе работы над игрой.

Мы обязаны всем нашим родителям, Джону и Сандре О'Нил, и супругам, Виктории и Беверли. Огромное спасибо тем, кто поддержал нас на Kickstarter и помог идее осуществиться!

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Данила Евстифеев • **Редакторы:** Алиса Павлова и Артем Ясинский • **Корректор:** ООО «Корректор»

Дизайнер-верстальщик: Надежда Вартанян • **Руководитель проекта:** Артем Ясинский

Общее руководство: Антон Сковородин • Особая благодарность Андрею Черепанову и Ксении Рословой

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «Гага Трейд», 2020 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

ДОРОГА Приключений

Памятка

Цель игры

Создайте своего персонажа, собирая черты и преодолевая испытания. Герой, набравший больше всего очков судьбы, побеждает!

Подготовка

Перемешайте все колоды по отдельности, после чего:

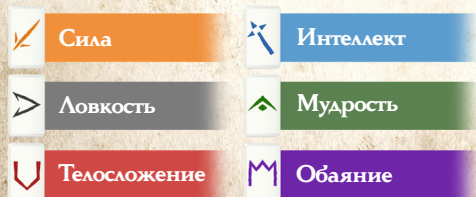
1. **Раздайте** каждому игроку 2 карты происхождения, 2 карты стремления и 2 карты судьбы, 1 карту героя и **♦♦♦** (см. стр. 2).
2. **Выложите** выбранные карты происхождения и стремления на планшет лицом вверх, а выбранную карту судьбы — лицом вниз (см. стр. 2).
3. **Подготовьте** колоды истории (см. стр. 3).

Первым ходит игрок, недавно закончивший читать книгу. Далее право хода передается по часовой стрелке.



Как бросать руны

Вы можете использовать руны способностей, которые уместны для прохождения выбранного вами испытания (видны в левой части карты), по одной руне за каждый значок этой способности в вашей истории (см. стр. 5).



Ваш ход

На вашем ходу вы можете взять черту ИЛИ столкнуться с испытанием.

- Чтобы приобрести **черту**, вы должны выполнить условие, указанное на ее карте (см. стр. 4).
- Чтобы пройти **испытание**, вы должны пройти проверку, бросив руны. Для броска вы всегда берете 3 основных руны, а также руны для уместных способностей (см. стр. 4–6). Кроме того, вы можете взять 1–3 рун Тьмы, потратив **♦** за каждую руну.

В свой ход вы также можете:

- Отправиться в **странствие**: сбросьте **♦**, затем сбросьте 1 открытую карту любого акта и выложите вместо нее новую.
- Разыграть карту(ы) **героя или антигероя** (см. стр. 7).
- Активировать **эффекты**, указанные на ваших картах персонажа и картах союзников.

Конец акта

Когда вы собрали 3 карты под вашей картой происхождения, стремления или судьбы, соответствующий акт (I, II или III) для вас заканчивается. В начале вашего следующего хода откройте карты нового акта в центре стола, если это еще не было сделано.

Конец игры

Когда один из игроков собрал 3 карты под своей картой судьбы, все остальные игроки делают один последний ход, после чего наступает фаза подсчета очков: переверните карты судьбы всех персонажей лицом вверх и определите, кто стал победителем (см. стр. 8)!