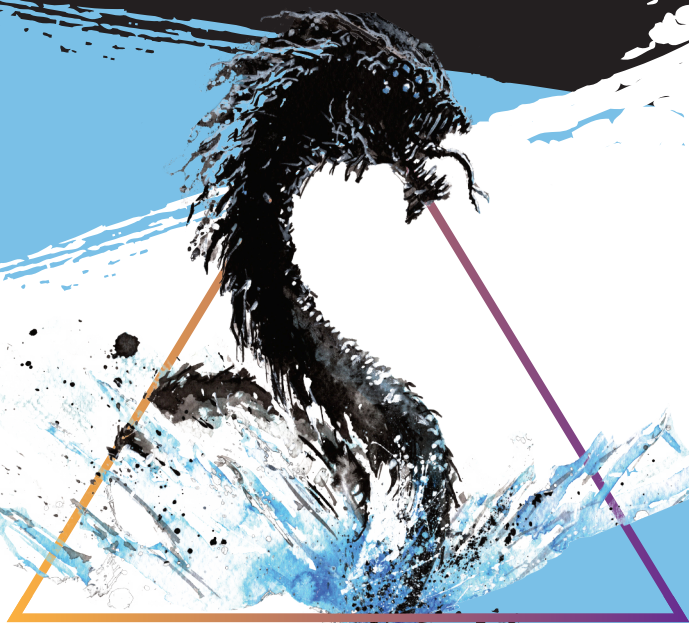


ЦВЕТА АРКАНЫ



ОХОТА НА ТИРАНОВ



1-6 игроков



20-40 мин.



Возраст



и



СОДЕРЖАНИЕ

Содержание	2
Обзор игры	3
Как использовать книгу правил	3
Пять тиранов	4
Состав дополнения	5
Подготовка к игре	6
Структура хода тирана	10
Игровые зоны: плеймат тирана	12
Игровые зоны: плеймат игрока	13
Основные термины	14
Изменения в базовых правилах	15
Карты поведения	16
Глоссарий	18
Над игрой работали	19
Значки и структура хода	20



Не хотите читать?
Отсканируйте QR код ниже!



ОБЗОР ИГРЫ

Добро пожаловать в «Охоту на тиранов» — кооперативное дополнение к игре «Цвета арканы»! Вы и ещё 5 других магов смогли проследить за коварным тираном и нашли его логово. Сможете ли вы победить его, пока он не сбежит или не одолеет вас?

Во время игры будут раскрываться карты поведения тирана, определяющие его действия во время хода. Он будет управлять своими приспешниками, сотворять могущественные заклинания и обрушит на вас всю свою мощь!

Чтобы победить в игре, вам нужно снизить здоровье ❤️ тирана до 0. Но если тиран победит всех магов или если у него закончатся все карты поведения, вы проигрываете.

Удачи, и да будет успешна ваша охота!

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ КНИГУ ПРАВИЛ

Ознакомьтесь с правилами базовой игры «Цвета арканы», прежде чем бросать вызов тирану!

Ознакомьтесь с правилами базовой игры «Цвета арканы», прежде чем бросать вызов тирану!

В этой книге правил описаны механики тиранов. Хотя бы один игрок должен быть знаком с принципами сотворения заклинаний, указанными в книге правил игры «Цвета арканы».

Когда вы будете готовы приступить к игре, вам нужно будет решить, хотите ли вы сражаться плечом к плечу с союзниками или в одиночку: это немного меняет **подготовку к игре**.

Все новые правила, включая изменения оригинальных механик, вы можете найти в разделе **«Основные термины»**.

Если у вас появятся вопросы по взаимодействию карт друг с другом, вы можете найти обновляемые **ответы на частые вопросы** на форуме игры на Board Game Geek:
<https://boardgamegeek.com/thread/3150807/official-rules-faq>

Если там вы не нашли ответ на свой вопрос, договоритесь о решении с противником, а после игры напишите нам в социальных сетях на [@rocnestgames](https://twitter.com/rocnestgames) или на почту rules@rocnest.uk

Онлайн версию правил можно найти на сайте:
<https://chromaarcana.rocnest.uk/>

ПЯТЬ ТИРАНОВ

Ча-хак, Первозданный тиран



Это первозданное зло, которое сразило первых смертных – Аввала и Таниан – и было изгнано богами за свои преступления. Теперь Ча-хак вернулась и жаждет превратить мир в ледяную пустошь.

Атаки этого тирана становятся более яростными с каждым ударом.

Коатль, Пожиратель сердец



Ангелов Алькара мало волнуют жизни тех, кого они считают ниже себя. Чтобы продемонстрировать это, Коатль питается исключительно сердцами смертных, в особенности тех, кто не верит в его существование.

Этот тиран старается добивать тех, у кого осталось мало здоровья. При этом он одинаково хорошо наносит урон и лечит себя.

Пожирательница, Бесконечный голод



Дремлющий ужас, который позволяет своему выводку кормиться невинными смертными. Когда её охватывает голод, она поглощает собственных детей, а затем откладывает тысячи яиц, начиная цикл заново.

Атаки этого тирана наносят урон всем существам и восстанавливают её здоровье.

Никсара, Императрица теней



Древняя сикораксианка, которая повернулась спиной к своей родине и народу. Она жаждет погрузить мир во тьму и превратить его в свои охотничьи угодья.

Атаки этого тирана наносят много урона магам с полным здоровьем, а также дают неуязвимость на время.

Яэнаэль, Вампир-лорд



Его взгляд, подобный звёздам в ночном небе, подчиняет всякого, кто посмотрит на него. Он обитает в королевстве Нова Поларис, бывшем городе ангелов.

Атаки этого тирана заставляют вас сбрасывать заклинания, которые вы собирались активировать.

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

6 плейматов игроков



1 плеймат тирана



6 карт «Разбитая аркана» ♦



6 карт персонажей  кооперативного режима



60 кристаллов



30 кристаллов зарядов (голубые)



20 кристаллов песка (жёлтые)



10 кристаллов здоровья (красные)

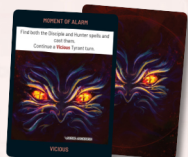
20 общих карт тиранов



10 заклинаний тиранов

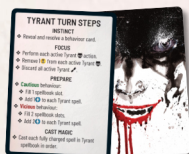


5 карт осторожности



5 карт неустовства

22 индивидуальные карты тиранов



5 памяток (по 1 на тирана)



5 карт поведения (по 1 на тирана)



12 заклинаний тиранов (1-3 на тирана)



Дополнение включает 3 коробочки для раздельного хранения общих и индивидуальных карт тиранов.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Это правила для подготовки к **кооперативной** игре против тирана. Если вы играете в одиночку, обратите внимание на текст на зелёном фоне и на раздел «Подготовка к игре» в правилах базовой игры «Цвета арканы», стр. 6-7.

Выполните следующие шаги по порядку, при необходимости обращаясь к изображению на следующей странице:

1 Начальная подготовка

- Поместите плеймат тирана в досягаемости всех игроков.
- Раздайте по плеймату каждому игроку.

Одиночная игра: вместо плеймата используйте планшет игрока из базовой игры.



2 Выберите персонажей

- Перемешайте 6 карт персонажей кооперативного режима и раздайте по 1 карте каждому игроку.
- Каждый игрок помещает свою карту в ячейку персонажа на плеймате.

Одиночная игра: вытяните 3 карты из колоды персонажей базовой игры и оставьте себе одну (как в правилах базовой игры).



3 Выберите цвета

- В любом порядке игроки выбирают отличающийся от других основной цвет. Каждый игрок берёт по 1 копии каждой карты своего цвета (см. наборы цветов на стр. 5 правил базовой игры):
 - 5 базовых заклинаний
 - 1 аркана
 - 1 сигил
 - 1 чары

- Каждый маг помещает свою карту чар на плеймат игрока в ячейку чар.



Карты зелий не используются в «Охоте на тиранов».

- В любом порядке каждый игрок выбирает 1 вспомогательный цвет, отличающийся от основного, и берёт по 1 копии каждой указанной ниже карты:
 - 5 базовых заклинаний
 - 1 аркана
- Каждый игрок также получает 1 копию карты «Разбитая аркана».

Одиночная игра: вместо этого выберите 1 основной цвет и 2 вспомогательных, как в базовой игре. Также возьмите по одной копии 4 разноцветных  заклинаний вместо «Разбитой арканы».



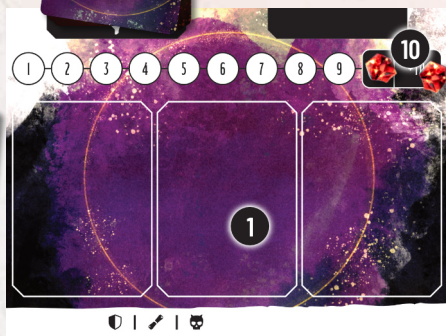
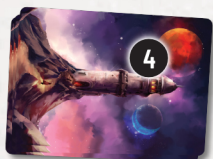
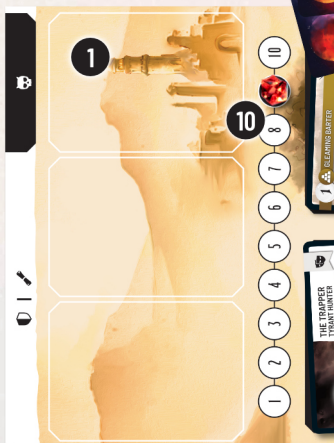
4 Соберите колоды

- Каждый игрок перемешивает карты, которые получил на шаге 3 (кроме чар), формирует свою колоду и помещает её лицевой стороной вниз в ячейку колоды на плеймате. В этой колоде должны быть:
 - 1 сигил вашего основного цвета
 - 10 базовых заклинаний (по 5 каждого из выбранных вами цветов)
 - 3 арканы (по 1 каждого из выбранных вами цветов и «Разбитая аркана»).

Одиночная игра: ваша колода включает:

- 1 сигил вашего основного цвета
- 4 разноцветных  заклинания
- 15 базовых заклинаний (по 5 каждого из выбранных вами цветов)
- 3 арканы (по 1 каждого из выбранных вами цветов)





5 Подготовьте запас кристаллов

- Поместите кристаллы всех цветов поблизости.

6 Выберите тирана

- Выберите, против какого тирана вы будете играть, или возьмите случайного, перемешав все 5 карт тиранов и вытянув одну.



- Возьмите все индивидуальные карты выбранного тирана (см. «Индивидуальные карты тиранов», стр. 9).



Например, если вы выбрали тирана Ча-хак, вам потребуется карта поведения «Застывший миг» и 3 заклинания «Стужа Ча-хак».



7 Подготовьте карты поведения тирана

- Соберите все общие карты поведения тиранов и индивидуальную карту тирана, взятую на шаге 6.

- Сформируйте колоду неистовства:
 - Перемешайте 5 общих карт неистовства (карты с тёмной рубашкой) и индивидуальную карту тирана, взятую на шаге 6.
- Сформируйте колоду осторожности:
 - Перемешайте 5 общих карт осторожности (с более светлой рубашкой).
- Поместите колоду неистовства лицевой стороной вниз на плеймат тирана в ячейку поведения.
- Затем поместите колоду осторожности лицевой стороной вниз на колоду неистовства.



- Выберите уровень сложности из списка ниже и измените колоду поведения тирана соответствующим образом:
 - **Нормальный:** не меняйте колоду.
 - **Сложный:** уберите верхнюю карту колоды, не глядя на неё.
 - **Тиранический:** уберите 2 верхние карты и 1 нижнюю карту колоды, не глядя на них.



Выбор более высокого уровня сложности приведёт к тому, что колода поведения тирана закончится быстрее. Помните: если колода поведения тирана заканчивается в начале хода, вы проигрываете.

8 Подготовьте заклинания тирана

- Перемешайте 10 общих карт заклинаний тиранов с индивидуальными картами тирана, взятыми на шаге 6.
- Положите эти карты лицевой стороной вниз слева от плееймата тирана.



9 Доберите карты на руку

- Каждый маг берёт по 4 карты.

Одиночная игра: вместо этого доберите 5 карт.



- Каждый игрок может один раз **заменить** карты на руке. Для этого нужно:
 - **Сбросить** все карты с руки.
 - **Взять** такое же количество новых карт на руку.
 - **Замешать** сброшенные карты обратно в колоду.

10 Начните игру!

- Каждый маг помещает кристалл здоровья ♥ на отметку 9 своей шкалы здоровья.
- В начале игры тиран получает по 10 здоровья за каждого мага. Поместите кристаллы здоровья ♥ в количестве, равном числу магов, на отметку 10 шкалы здоровья тирана.
- Начните игру с первого хода тирана (см. «Структура хода тирана», стр. 10).

Индивидуальные карты тиранов

У каждого из 5 тиранов есть индивидуальная карта поведения и как минимум 1 индивидуальная карта заклинания. Для удобства все они указаны ниже:

Карты Ча-хак

Поведение:

- *Застывший миг*

Заклинания:

- 3 *Стужа Ча-хак*



Карты Коатля

Поведение:

- *Жертвенный миг*

Заклинания:

- 3 *Нож Коатля*



Карты

Пожирательницы

Поведение:

- *Миг ненасытности*

Заклинания:

- 3 *Выводок Пожирательницы*



Карты Никсары

Поведение:

- *Искажённый миг*

Заклинания:

- 1 *Феномен Никсары*



Карты Яэнаэля

Поведение:

- *Миг манипуляции*

Заклинания:

- 2 *Взор Яэнаэля*



СТРУКТУРА ХОДА ТИРАНА

Ход тирана состоит из следующих шагов:

1. **ИНСТИНКТ** (раскрытие карты поведения)
2. **КОНЦЕНТРАЦИЯ** (применение эффектов активных заклинаний)
3. **ПОДГОТОВКА** (выкладывание и заряд заклинаний)
4. **КОЛДОВСТВО** (активация заклинаний)

Когда тиран выполнил все эти шаги, ход переходит к магам (все игроки ходят одновременно). Игра продолжается таким образом до тех пор, пока не будет выполнена **цель** (стр. 14).

1 Инстинкт

Если на этом шаге тиран не может раскрыть карту, так как их не осталось, маги проигрывают!



1. Раскройте верхнюю карту колоды поведения.
2. Примените эффект этой карты поведения.
3. Сбросьте карту поведения в стопку сброса.

2 Концентрация

Тиран выполняет следующие шаги по порядку:

1. Выполняет действие каждого из своих активных существ 🐼, слева направо.
2. Снимает 1 кристалл песка ⌚ с каждого из своих активных существ 🐼, слева направо.
3. Сбрасывает все свои активные эдикты 🗡️, слева направо.

Пример хода тирана

Ход тирана начинается со следующим раскладом на поле:



1 Инстинкт

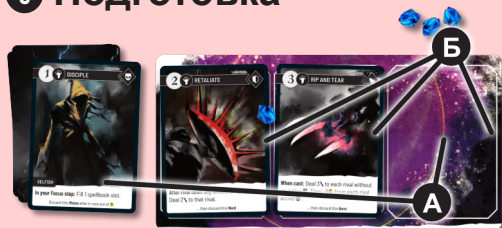
- А. Раскрывается карта осторожности «*Миг злобы*».
- Б. Каждый противник получает 1 урон ⚡ из-за эффекта карты поведения.
- В. Эта карта поведения сбрасывается.

2 Концентрация



- А. Каждый противник получает 1 урон ⚡ из-за действия существа 🐼 Охотник.
- Б. Охотник теряет свой последний ⌚, и его карта сбрасывается.
- В. Эдикт 🗡️ «*Молчать!*» сбрасывается.

3 Подготовка



Так как на шаге инстинкта была раскрыта карта осторожности, происходит следующее:

- А. В книгу заклинаний тирана выкладывается верхняя карта его колоды («Ученик»).
- Б. На каждое из 3 заклинаний в книге заклинаний тирана помещается по 1⚡.

4 Колдовство

В начале этого шага книга заклинаний тирана выглядит так:



У тирана есть 2 заклинания, готовые к активации.

- А. Сначала тиран активирует карту «Возмездие». Она помещается в активную зону тирана, а все ⚡ с неё сбрасываются.
- Б. После этого тиран активирует карту «Ученик». Она помещается в активную зону, а все ⚡ с неё сбрасываются. На эту карту также выкладываются 3 ⚡, так как это существо 🐱.

На этом ход тирана заканчивается, начинается ход магов.



Важно: маги ходят по обычным правилам (см. «Структура хода», стр. 8 в правилах базовой игры), за исключением моментов, описанных в разделе «Изменения в базовых правилах», стр. 15.

3 Подготовка

В зависимости от карты поведения, раскрытой на шаге 1, тиран будет либо **осторожным**, либо **неистовым** в этот ход.

Осторожность

1. Выложите в крайнюю левую пустую ячейку в книге заклинаний тирана верхнюю карту его колоды заклинаний.
2. Добавьте по 1⚡ на каждое заклинание в книге заклинаний тирана.

Неистовство

1. Выложите в 2 крайние левые пустые ячейки в книге заклинаний тирана 2 верхние карты его колоды заклинаний.
2. Добавьте по 2⚡ на каждое заклинание в книге заклинаний тирана.

4 Колдовство

Тиран обязан активировать каждое полностью заряженное заклинание в книге заклинаний, слева направо.

Заклинание считается полностью заряженным, если количество кристаллов зарядов ⚡ на нём равно или превышает число в левом верхнем углу карты.

Когда тиран активирует заклинание, выполняйте следующие шаги:

1. Примените эффект заклинания в зависимости от типа карты (см. «Типы карт (заклинания)», стр. 14 в правилах базовой игры).
2. Сбросьте все кристаллы зарядов ⚡ с заклинания.

После этого ход тирана заканчивается.

ИГРОВЫЕ ЗОНЫ: ПЛЕЙМАТ ТИРАНА

А Колода заклинаний

Карты заклинаний, которые тиран будет выкладывать в свою книгу заклинаний.

Б Стопка сброса заклинаний

Заклинания тирана сбрасываются в эту стопку лицевой стороной вверх.

В Колода поведения

Карты поведения, которые определяют ход тирана. Ячейка отмечена значком тирана ♫.

Г Стопка сброса карт поведения

Карты поведения тирана сбрасываются в эту стопку лицевой стороной вверх.

Д Памятка тирана

На рубашке карты изображён тиран, а с другой стороны указана структура хода тирана.

Е Книга заклинаний

В этой зоне находятся все выложенные, но ещё не активированные карты заклинаний тирана.

Ж Активная зона

В эту зону помещаются заклинания тирана после того, как они активированы (кроме заклинаний с типом «Импульс» ⚡).

Помните, что у тиранов, в отличие от магов, нет ячейки существа, поэтому все активные существа ⚡ тирана помещаются в эту зону.

З Шкала здоровья

Используется для обозначения текущего здоровья тирана ❤️.



ИГРОВЫЕ ЗОНЫ: ПЛЕЙМАТ ИГРОКА

А Колода

Стопка карт, из которой вы берёте карты на руку. В начале игры в ней 14 карт.

Б Стопка сброса

Ваши карты заклинаний и предметов сбрасываются в эту стопку лицевой стороной вверх.

В Рука

Карты у вас на руке (обычно 4 карты).

Г Книга заклинаний

В этой зоне находятся все ваши выложенные, но не активированные заклинания. Помните, что ячейка чар (3) считается частью книги заклинаний.

Д Активная зона

В эту зону помещаются заклинания после того, как они активированы (кроме заклинаний с типом «Импульс» ). Помните, что в игре нет ограничения на число заклинаний в активной зоне, за исключением числа существ , см. «Ячейка существа» (Е).



Одиночная игра: вместо плеймата используйте планшет игрока из базовой игры (см. «Игровые зоны» в правилах базовой игры, стр. 10).

Е Ячейка существа

Является частью активной зоны (Е). Если вы активировали заклинание с типом «Существо» , поместите его карту сюда. Важно: у вас может быть не более 1 активного существа .

Ж Ячейка персонажа

Поместите сюда карту персонажа.

З Ячейка чар

Является частью книги заклинаний (Г). Поместите ваши чары сюда.

И Шкала здоровья

Используется для обозначения вашего текущего здоровья .



ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ

Золотое правило

Если текст на карте противоречит чему-либо в правилах игры, **текст на карте имеет приоритет.**

Цель

Во время игры тиран будет раскрывать карту поведения и делать ход в соответствии с типом этой карты. Маги же будут сами решать, какие карты выкладывать в свои книги заклинаний, какие карты сбрасывать, чтобы зарядить эти заклинания, и в каком порядке их активировать.

Охота может закончиться одним из следующих исходов:

- Здоровье ❤️ тирана опустилось до 0.
- Здоровье ❤️ всех магов опустилось до 0.
- В колоде поведения тирана закончились карты, а он должен раскрыть карту из неё.

Маги выигрывают, только если здоровье ❤️ тирана опустилось до 0. В иных случаях они проигрывают!

Живой маг

Маг считается живым, если у него есть хотя бы 1 здоровье ❤️. Это важно для некоторых правил и карт тирана.

Выбывание мага

Даже если один из магов оказывается побеждён во время *охоты на тирана*, не всё потеряно! Игра продолжается, пока все маги не окажутся побеждены (или не будет достигнут иной исход). При этом побеждённые маги могут помогать своим союзникам!

В конце шага подготовки своих союзников каждый побеждённый маг может добавить 1 кристалл заряда ⚡ на заклинание в книге заклинаний любого живого мага.

Заполнение ячеек в книге заклинаний

Когда игра предписывает заполнить ячейку в книге заклинаний, берите верхнюю карту колоды заклинаний тирана и помещайте её в крайнюю левую свободную ячейку в его книге заклинаний. Если свободных ячеек нет, ничего не происходит.

Если колода заклинаний тирана закончилась, а в ячейку заклинания нужно выложить карту, тиран, подобно магам, тратит по 1 ❤️ за каждого живого мага, чтобы перемешать стопку сброса и сформировать новую колоду.

Поиск и активация заклинаний

Некоторые карты поведения (например, «*Миг подозрений*») предписывают тирану найти и активировать заклинания. Применяя эффект такой карты, просмотрите следующие зоны в указанном порядке и найдите нужное заклинание:

1. Книга заклинаний тирана
2. Активная зона тирана
3. Стопка сброса заклинаний тирана
4. Колода заклинаний тирана

Независимо от того, где было найдено заклинание, тиран активирует его эффект, как если бы оно было полностью заряжено в его книге заклинаний.

Эгоизм (ключевое слово)

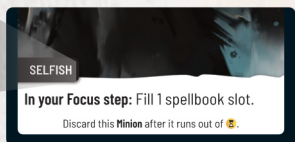
Эгоизм (ключевое слово)

Все существа %m% тиранов имеют новое ключевое слово «Эгоизм». В отличие от обычных существ , карты существ с этим ключевым словом нельзя сбросить, чтобы **блокировать урон**.

Эгоизм также позволяет тирану иметь более 1 активного существа  одновременно.



Ключевое
слово
«Эгоизм»



Здоровье тирана

В начале каждой охоты тиран получает по 10 здоровья за каждого мага, участвующего в игре. Чтобы обозначить это на плеймате тирана, выполните следующие шаги:

1. Возьмите количество кристаллов здоровья , равное числу магов, участвующих в охоте.
2. Поместите 1 кристалл здоровья  на отметку 10 шкалы здоровья тирана.
3. Остальные кристаллы здоровья  поместите на отметку +10 шкалы здоровья тирана.

Всякий раз, когда здоровье тирана опускается на 10, снимайте 1 кристалл здоровья  с плеймата тирана.

В отличие от магов, у тиранов нет максимального лимита здоровья.

ИЗМЕНЕНИЯ В БАЗОВЫХ ПРАВИЛАХ

Одновременные ходы

Во время хода магов все игроки ходят одновременно.

Например, во время шага концентрации каждый маг применяет эффект своего существа  до снятия магами 1  с существ или сброса эдиктов . В случае конфликта очередности эффектов применяйте карты в любом порядке на выбор игроков, но учитывая, что эффекты тирана всегда применяются первыми.

Лимит карт на руке

У каждого мага может быть не более 4 карт на руке (вместо обычных 5).



Одиночная игра: лимит карт на руке остаётся равным 5.

Лечение

Применяя любое лечение , вы можете выбирать целью как себя, так и другого мага. Это позволяет лечить раненых союзников.

Изменения заклинаний

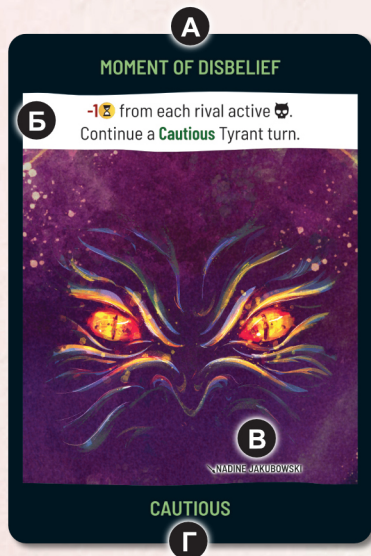
Некоторые заклинания влияют на карты на руке противника (например, оранжевые  заклинания «Амнезия» и «Мозговой слизень»). Так как у тирана нет карт на руке, за каждую карту, которая должна быть сброшена с руки противника, сбросьте верхнюю карту колоды заклинаний тирана.

Предметы

В «Охоте на тиранов» можно использовать только арканы . Не включайте зелья  в колоды магов.

КАРТЫ ПОВЕДЕНИЯ

Каждый ход тирана начинается с раскрытия карты поведения. Эти карты позволяют тирану выполнять действия, помимо сотворения заклинаний, и поддерживать напряжение и дух охоты.



Помните, что цвет названия карты поведения также отражает тип карты. Карты осторожности имеют **зелёный** цвет названия, а карты неистовства — **красный**.

А Название

Название карты поведения.

Б Способность

То, что происходит, при раскрытии карты.

В Художник

Автор иллюстрации к карте поведения.

Г Тип поведения

Тип поведения тирана. Карты осторожности менее опасны, чем карты неистовства.

Типы поведения

У тиранов есть два типа карт поведения: карты осторожности и карты неистовства. Во время своих ходов тиран сначала будет использовать и сбрасывать карты осторожности, а затем карты неистовства, после чего, когда колода закончится, сбежит от охотников.

Осторожность

В ход, когда раскрыта карта осторожности, тиран выкладывает в крайнюю левую пустую ячейку в своей книге заклинаний верхнюю карту колоды заклинаний, а затем добавляет по 1  на каждое заклинание в своей книге заклинаний.

Неистовство

В ход, когда раскрыта карта неистовства, тиран выкладывает в 2 крайние левые пустые ячейки в своей книге заклинаний 2 верхние карты колоды заклинаний, а затем добавляет по 2  на каждое заклинание в своей книге заклинаний.

Индивидуальные карты поведения тиранов

У каждого тирана есть индивидуальная карта поведения (см. *стр.* 9). Она всегда является картой неистовства и уникальна для каждого тирана.



ГЛОССАРИЙ

Способности

Разноцветная

Считается картой любого цвета.

Мультицвет [X]

Считается картой цвета [X] в дополнение к своему основному цвету.

Избыточный заряд

Заклинание получает избыточный заряд, если на нём больше кристаллов зарядов , чем требуется для его активации. В таком случае срабатывают любые эффекты **избыточного заряда**, указанные на карте.

Предсказать

Назовите цвет, а затем раскройте верхнюю карту своей колоды. Если раскрытая карта совпала с названным цветом, предсказание было верным. Вне зависимости от исхода, положите карту под низ колоды.

Раскрыть

Переверните нераскрытую карту (все маги должны увидеть её лицевую сторону).

Эгоизм

Карту существа  с ключевым словом «Эгоизм» нельзя сбросить, чтобы заблокировать урон . Для таких существ также не действует ограничение на число одновременно активных существ .

Ищите ответы на частые вопросы?
Сканируйте QR код!



Урон

Заблокировать

Отменить получение урона  из одного источника.

Нанести X

Снизьте здоровье  противника на [X].

Восстановить X

Увеличьте своё здоровье  на [X].

Здоровье

Показывает, сколько урона  маг может получить, пока не будет побеждён. Маги начинают с 9 здоровья и не могут иметь больше 10.

Потратить здоровье

Потратить здоровье
Снизьте своё здоровье  на указанное число. Этот эффект нельзя отменить никаким образом.

Выбор цели

Активная

Карта в вашей активной зоне.

Противник

Ваш оппонент или любые его игровые компоненты.

Тиран

Тиран или любые его игровые компоненты.



НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Игровой дизайн Mo Shawwa

Редактура Alice Armstrong-Shawwa
(английский язык) Laura Soppelsa

Иллюстрации Kim Diaz Holme
Nadine Jakubowski
Sansiia
Ver Fadul

Графический дизайн Richard Lawton
Mo Shawwa

Тестирование Alice Armstrong-Shawwa, Nadia
Becker, Fabrice Clarke, Jessica
Cregg, Sabrina Culyba, Grant
Henson, Felix Jobling, Ethan
Jobling, Simon Jones, Lusy
Klintsova, Gloria Lau, Lyndsey Little,
Stratton Meyer, Jordan Milton, Erica
Nakamura, Nicole Ofili, Gianluca
Sclano, Khalid Shawwa, Alfie
Wright, and countless people on our
Discord, at Playtest UK, Protospiel,
and UKGE

Особая благодарность

Joshua 'Tyrant Hunter' Adams
Alice 'Atlas' Armstrong-Shawwa
Parker Bourassa
Sabrina Culyba (*Ludoliminal*)
Kim Diaz Holm
Wren Hawthorne
Chantal 'Roche' Lailvaux
Richard Lawton (*Card Noir*)
Andrew McKelvey (*Eerie Idol Games*)
Jordan Milton
Khalid 'Pilgrim' Shawwa
Penda Tomlinson
Tom Truman (*Trolls 'n' Rerolls*)
Emily Willix (*Small Furry Games*)

ЗНАЧКИ И СТРУКТУРА ХОДА

Карты персонажей

 ПЕРСОНАЖ

Карты предметов

 АРКАНА

Карты заклинаний

 ИМПУЛЬС

 ЭДИКТ

 СУЩЕСТВО

 ЗАЩИТА

Кристаллы

 ЗАРЯД

 ПЕРСОНАЖ

 ПЕСОК

Урон и лечение

 НАНЕСЕНИЕ УРОНА

 ВОССТАНОВЛЕНИЕ
ЗДОРОВЬЯ

Цвета карт

 КРАСНЫЙ

 ОРАНЖЕВЫЙ

 ЗЕЛЁНЫЙ

 ГОЛУБОЙ

 ПУСТОТА

 ЗОЛОТОЙ

 ГАРМОНИЯ

 СУДЬБА

1. Инстинкт

По порядку:

1. Раскройте верхнюю карту колоды поведения.
2. Примените эффект этой карты поведения.
3. Сбросьте эту карту поведения.

2. Концентрация

По порядку:

1. Выполните действие каждого активного .
2. Снимите 1  с каждого активного .
3. Сбросьте все активные .

3. Подготовка

В зависимости от карты поведения, раскрытой на шаге 1:

Осторожность

1. Выложите заклинание в крайнюю левую пустую ячейку в книге заклинаний тирана.
2. Добавьте по 1  на каждое заклинание тирана.

Неистовство

1. Выложите 2 заклинания в 2 крайние левые пустые ячейки в книге заклинаний тирана.
2. Добавьте по 2  на каждое заклинание тирана.

4. Колдовство

Тиран обязан активировать каждое полностью заряженное заклинание в книге заклинаний, слева направо.

После этого все маги совершают свои ходы одновременно.