
FORGEFLAME
RULEBOOK

Глубоко в недрах горы внезапный оползень открыл проход в древнюю шахту, потерянную много веков назад.

Её название? **Отблеск пламени** — название, которое распаляет сердца искателей приключений, мечтающих о славе и богатстве.

В самых глубинах шахты покоятся рудные жилы золота, чёрного железа и драконита, которые только и ждут, когда их добудут из камня. Легенды гласят, что в самом сердце шахты находится вековечная кузня — великолепнейшее творение дварфов, способное создавать легендарные артефакты.

Хватай же свою кирку, собирай самых верных друзей и отправляйся в путь в огненные глубины Отблеска пламени!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ведите за собой команду храбрых искателей приключений — исследуйте шахты, добывайте руду и создавайте легендарные артефакты, прежде чем это сделают ваши противники! Первый, кто создаст четвёртый артефакт, завершит игру.

Тот, у кого в конце игры будет наибольшее число победных очков за артефакты, собранную руду и найденные сокровища, будет объявлен чемпионом и победит в игре!

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Игровой дизайн: Квентин и Марк Верне
Иллюстрации: Настя Лен, Жюль Дюбо
Моделирование: Франческо Орру
Вычитка: Джереми Розенхарт

Особая благодарность Philou, Yanczko, Aldaris и команде M.O.B Vanguard за их неоценимую помощь в этом приключении. Спасибо Фрэнку, Одри, RochV, Тибзу, Зано и Джесси за поддержку.

Поздравляем Блондеса (тотем огня), Матье Сенье (тотем созидания), Джона (тотем силы), Кевина Паласиоса («Ключ к кузне»), Шибаса («Плащ золотаря») и Гийома Пачеко (Жадина) с их прекрасными идеями, которые обогатили вселенную Отблеска пламени!

И конечно же, мы хотим поблагодарить тех замечательных людей, кто поддержал нашу игру. Именно **вы** истинные герои этого приключения!



СОСТАВ ИГРЫ



4 планшета игроков



1 игровое поле



15 жетонов исследования



15 жетонов сокровищ



4 жетона активации



10 жетонов оползней



8 жетонов тотемов



8 тотемов



12 жетонов замедления/ оглушения (двухсторонних)



9 фигурок искателей приключений



63 карты действий (7 для каждого искателя приключений)



22 карты артефактов



18 жетонов рудных жил (6 жетонов уровня I, 7 уровня II, 5 уровня III)



13 карт-памяток



9 жетонов искателей приключений (батареи, зелья, паутина)



12 карт событий



11 карт бесов (одиночный режим)



6 карт целей (одиночный режим)



1 блокнот подсчёта очков



63 фишки руды (20 золота, 20 чёрного железа, 20 драконита и 3 мифрила)



6 кобольдов



5 жетонов кобольдов



Жетон первого игрока



12 основ для фигурок



3 жетона пламени (двухсторонних)



1 мешочек кобольдов

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Игрок, который последним из всех столкнулся с кобольдом берёт жетон первого игрока (или же вы можете определить первого игрока случайным образом).

2. Поместите игровое поле в центр стола.

3. Каждый участник выбирает цвет, берёт планшет игрока этого цвета и кладёт его перед собой.

4. Каждый игрок формирует свою команду, свободно выбирая искателей приключений, получая их случайным образом или же следуя правилам вербовки искателей приключений ниже. Ваши искатели приключений считаются **союзниками** друг для друга, а искатели приключений других игроков — **противниками**.

   - 2 или 3 игрока: каждый берёт 3 искателей приключений;
   - 4 игрока: каждый берёт 2 искателей приключений (см. стр. 12).



ПРАВИЛА ВЕРБОВКИ

Для 2 игроков:

Первый игрок выбирает 1 искателя приключений.
Второй игрок выбирает 2 искателей приключений.
Первый игрок выбирает 2 искателей приключений.
Второй игрок выбирает 1 искателя приключений.

Для 3 игроков:

Первый игрок выбирает 1 искателя приключений.
Второй игрок выбирает 1 искателя приключений.
Третий игрок выбирает 2 искателей приключений.
Второй игрок выбирает 1 искателя приключений.
Первый игрок выбирает 2 искателей приключений.
Второй игрок выбирает 1 искателя приключений.
Третий игрок выбирает 1 искателя приключений.

Для 4 игроков:

Первый игрок выбирает 1 искателя приключений.
Второй игрок выбирает 1 искателя приключений.
Третий игрок выбирает 1 искателя приключений.
Четвёртый игрок выбирает 2 искателей приключений.
Третий игрок выбирает 1 искателя приключений.
Второй игрок выбирает 1 искателя приключений.
Первый игрок выбирает 1 искателя приключений.

5. Каждый игрок вставляет полученные фигурки в кольца-основы своего цвета и помещает их на фрагмент входа в шахту в верхней части игрового поля.

6. Каждый игрок берёт по 7 карт действий за каждого из своих искателей приключений и перемешивает все **продвинутые карты действий** (отмечены ↑ в правом верхнем углу), формируя из них колоду, после чего кладёт её лицевой стороной вниз в центре своего планшета игрока. Затем он раскрывает 2 верхние карты из своей колоды и помещает их лицевой стороной вверх по обе стороны от неё.

7. Каждый игрок перемешивает оставшиеся карты действий своих искателей приключений, формируя из них начальную колоду, и кладёт её лицевой стороной вниз слева от своего планшета. Затем он берёт из этой колоды **5 карт**.

8. Перемешайте карты артефактов, сформируйте из них колоду и положите её лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Раскройте 3 карты артефактов из колоды.

9. Перемешайте карты событий, сформируйте из них колоду и положите её лицевой стороной вниз на соответствующую ячейку в нижней части игрового поля.

10. Поместите 3 жетона пламени в вековечную кузню: 2 **потухшей** стороной вверх и один **горящей** стороной вверх.

11. Случайным образом поместите по 1 жетону рудной жилы уровня I лицевой стороной вниз на каждый фрагмент шахты уровня I. Аналогично выложите жетоны уровней II и III. Верните 3 оставшихся жетона в коробку.

12. Случайным образом поместите по 1 жетону исследования лицевой стороной вниз на каждый фрагмент шахты, кроме входа в шахту и вековечной кузни.

13. Поместите в мешочек кобольдов следующие предметы: 5 жетонов кобольдов, 3 фишки золотой руды, 1 фишку руды чёрного железа, 1 фишку драконитовой руды.

14. Перемешайте все жетоны тотемов и сформируйте из них стопку. Положите эту стопку лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.

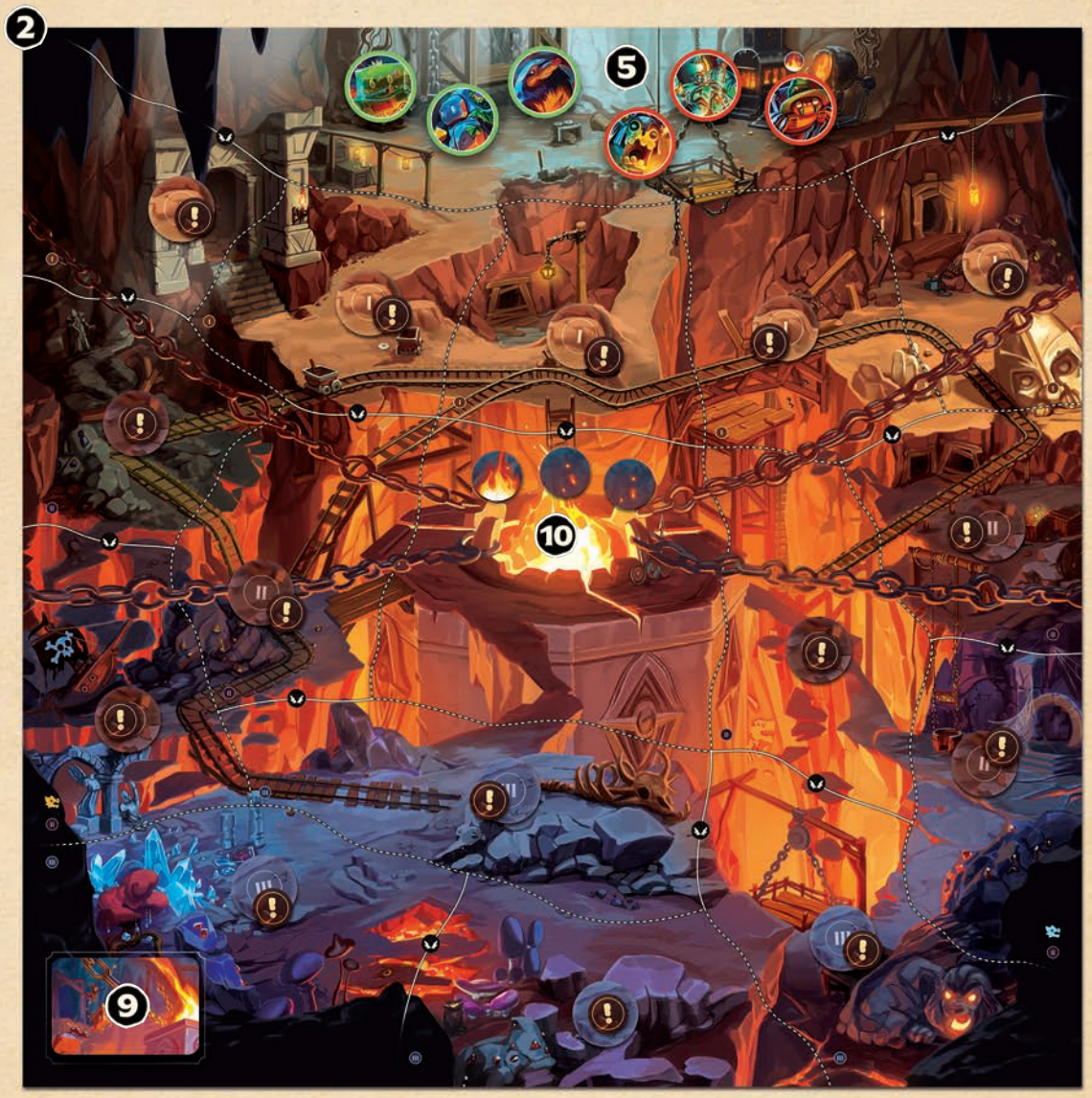
15. Все оставшиеся фишки руды поместите рядом с игровым полем — это общий запас. Все прочие компоненты игры поместите в зоне досягаемости каждого игрока.

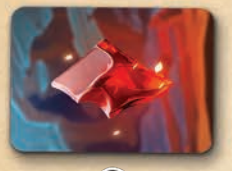
Теперь вы готовы начать своё приключение!




15


14


2
5
10




8
Луч солнца
Усыпляющий пояс тролля
Умиротворяющий щит

9




13


1


7


3
ACTIVE AREA
ПРОВОДНИК ДУХОВ
Используйте одно любое действие, чтобы активировать любой тотем на поле.
6
КАМНЕЕД
Сервоощущите до X отколений
ACTION DECK
ADVANCED CARDS




ACTIVE AREA
ПРИЗРАК
Телепортируйтесь на фрагмент земли по вашему выбору.
НАУЧЬЕ ЧУТЬЕ
Сыграйте карту с земли из колоды или из стопки сброса в этот же ход.
ACTION DECK
ADVANCED CARDS

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из серии **раундов**.

В каждом раунде игроки совершают **ходы** по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. Раунд заканчивается, когда все игроки совершили 4 хода.

В свой ход разыграйте карту из руки в свою активную зону лицевой стороной вверх. Эта карта определяет, за какого из искателей приключений вы будете совершать действия в этот ход, а также сами **действия** (1), которые можно выполнять в любом порядке.

Важно: если вы должны сыграть карту, но у вас не осталось карт в руке, сыграйте верхнюю карту из своей колоды.

У вас есть следующие варианты действий:

- **Движение** по шахте (см. стр. 7)
- **Добыча** руды из рудной жилы (см. стр. 8)
- **Сбор** руды (см. стр. 8)
- **Бой** с кобольдом (см. стр. 8)
- Любое действие на ваш выбор.



Карты действий также могут содержать **способности** (2). Искатель приключений может использовать каждую свою способность только один раз за ход до, после или между действиями.

У некоторых искателей приключений есть **иммунитет** (3), который защищает их от *оглушения*, *замедления* или *шока* в течение всей игры (даже вне их ходов).



ПЛАНШЕТ ИГРОКА

У каждого игрока есть своя игровая зона с планшетом в её центре:

- **A** **Колода действий.**
- **B** **Активная зона:** в неё вы выкладываете разыгрываемые карты из руки (лицевой стороной вверх).
- **C** **Стопка сброса:** в неё вы сбрасываете разыгранные карты в конце каждого раунда (лицевой стороной вверх).
- **D** **Продвинутые карты действий:** в конце каждого раунда выберите и получите одну из этих карт, чтобы улучшить свою колоду.

Если вы должны добрать карту, но ваша колода пуста, замешайте стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду.

ДВИЖЕНИЕ

Игровое поле разделено на разные фрагменты, на каждом из которых может находиться ограниченное число искателей приключений:

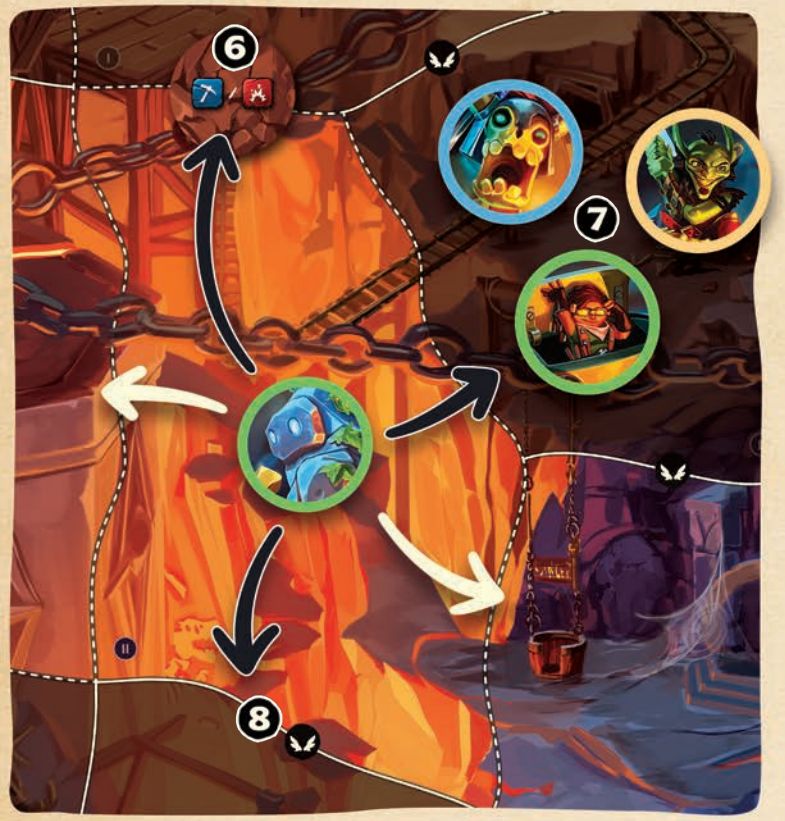
- вход в шахту (4): без ограничений;
- фрагменты уровней I, II, III: не более 3 на каждом;
- вековечная кузня (5): не более 5 искателей приключений.

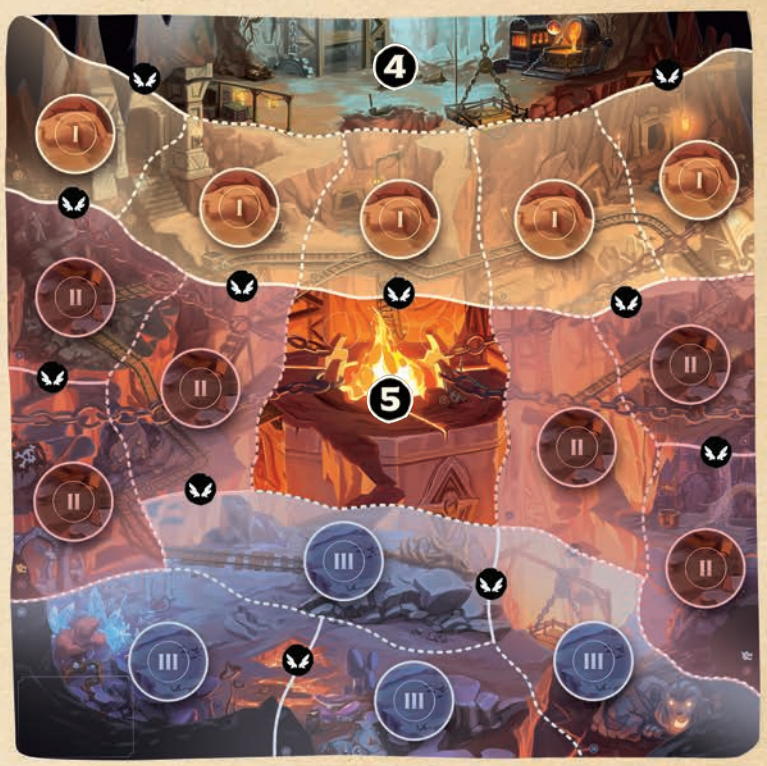
Ваш искатель приключений может использовать движение, чтобы переместиться на смежный фрагмент через переход.

Перемещение через опасный переход требует использования действия движения и наличие способности полёта.

Искатели приключений могут перемещаться через фрагменты шахты, на которых уже находится максимальное число искателей приключений, но не могут останавливаться на них.

В примере ниже белые стрелки показывают, куда голем Гранит может переместиться. Чёрные стрелки указывают на фрагменты, недоступные из-за оползня (6), ограничения на число искателей приключений (7) или необходимости наличия способности полёта (8).





ОПОЛЗНИ



Жетоны оползней блокируют переходы между двумя смежными фрагментами, вынуждая искателей приключений идти в обход или **разрушать их** (см. стр. 10).

Искатели приключений не могут перемещаться по переходам с жетонами оползней. Два фрагмента разделённые таким жетоном не считаются смежными.

ЖЕТОНЫ ИССЛЕДОВАНИЯ



Когда искатель приключений перемещается на фрагмент с жетоном исследования, немедленно раскройте его и примените его эффект. Все эффекты жетонов перечислены на стр. 20.

После применения эффекта уберите жетон из игры.

ДОБЫЧА

Ваш искатель приключений может использовать действие добычи, чтобы раскрыть жетон рудной жилы на своём текущем фрагменте.

1) Переверните **жетон рудной жилы** и поместите фишки указанной руды на свой фрагмент шахты из общего запаса.
2) Если на жетоне изображён кобольд, поместите кобольда на этот фрагмент. Затем поместите одну из фишек руды с наивысшей ценностью с этого фрагмента шахты в мешочек кобольдов (выбирайте в первую очередь, затем, а в последнюю очередь) — эта руда украдена кобольдом.
3) Уберите жетон рудной жилы из игры.



Пример: поместите одно золото, один драконит и одного кобольда на этот фрагмент шахты. Второй изображённый драконит кобольд крадёт — поместите его в мешочек кобольдов.

СБОР

Ваш искатель приключений может собрать один кусок руды на своём фрагменте шахты. Выбранный кусок руды нужно поместить на фигурку вашего искателя приключений.

Максимальное число кусков руды, которое каждый искатель приключений может нести, отражено в виде числа значков в его карте-памятке и в разделе правил, посвящённом искателям приключений (см. стр. 14).

Искатель приключений всегда может сбросить один кусок руды, который несёт, поместив эту фишку на свой текущий фрагмент шахты, чтобы собрать другую руду.

БОЙ

Ваш искатель приключений может использовать действие **боя**, чтобы сразиться с кобольдом на своём фрагменте.

1) Вытяните один жетон кобольда из мешка + **1 дополнительный жетон** за каждого союзника на вашем текущем фрагменте шахты.
2) Раскройте вытянутые жетоны и выберите один, эффект которого хотите применить. Все эффекты жетонов кобольдов описаны на странице 20.
3) Верните все вытянутые жетоны в мешочек кобольдов.

КОБОЛЬДЫ

Помимо безграничных богатств, шахты также скрывают в себе кобольдов, создавших здесь своё логово и стремящихся заполучить каждый кусочек руды, который могут найти.

Кобольды появляются на поле в ходе игры благодаря жетонам исследования, жетонам рудных жил и картам событий. В любой момент игры, если вы должны поместить кобольда в шахту, а кобольдов в запасе не осталось, шахта становится **захваченной**, и игра немедленно завершается. Перейдите к финальному подсчёту очков.

ОГРАНИЧЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Пока кобольд находится на фрагменте шахты, следующие действия не доступны ни одному искателю приключений, находящемуся там (если только у него нет способности **скрытности**): добыча, сбор, ковка артефакта, активация тотема и взятие/передача руды. Искатели приключений могут совершать движение, вступать в бой, разрушать оползни, а также использовать свои способности.

АКТИВАЦИЯ

Кобольды **активируются** при розыгрыше карт событий. В результате активации кобольд крадёт кусок самой ценной руды на своём фрагменте (а не тот, что несёт искатель приключений) и добавляет эту фишку в мешочек кобольдов.

Если на фрагменте шахты нет кусков руды, кобольд перемещается на фрагмент, который ближе всего к вековечной кузне, следуя кратчайшему маршруту до неё (даже через опасные переходы). Если существует несколько маршрутов равной длины, кобольд предпочитает перемещаться на фрагмент уровня II.



КОВКА

Ваш искатель приключений может использовать **любое действие** (, , , или), чтобы выковать артефакт, находясь в вековечной кузне или на фрагменте входа в шахту.



1) В вековечной кузне вашему искателю приключений нужно перевернуть жетон пламени **с горящей стороны на потухшую**, чтобы выковать артефакт. Если горящего пламени там нет, артефакт выковать нельзя.

   На входе в шахту пламя горит всегда, искателям приключений не нужно переворачивать жетон пламени.

2) **Сбросьте куски руды** (2) в соответствии с требованиями на карте артефакта. Вы можете потратить только руду, которую несёт искатель приключений, выполняющий действие, и/или его союзники, находящиеся на том же фрагменте шахты.

3) Возьмите карту выкованного артефакта и поместите её рядом со своим планшетом игрока.

4) Раскройте новую карту артефакта.

Например, чтобы выковать Ботинки ветра, изображённые ниже, искатель приключений должен потратить одно любое действие, перевернуть жетон пламени (если он в кузне) и потратить 3 соответствующих куска руды, вернув их фишки в общий запас.



ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ ЗА АРТЕФАКТЫ

В конце игры артефакты приносят **победные очки** (3).

Некоторые артефакты являются частью **коллекции** (золотой коллекции, коллекции из чёрного железа или драконитовой) — это обозначено цветной рамкой по краям карты (4).

Собрав такие артефакты, вы получите дополнительные очки:

- два артефакта из одной коллекции: 3 очка;
- три артефакта из одной коллекции: 7 очков;
- четыре артефакта из одной коллекции: 12 очков.

СИЛЫ АРТЕФАКТОВ

У некоторых артефактов есть особая **сила** (5).

Эту силу можно использовать лишь **один раз за игру** во время своего хода. После использования поверните карту, чтобы показать, что её сила **истощена** и более не может быть использована. Все силы артефактов описаны на стр. 20.



ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ

ОБНАРУЖЕНИЕ ТОТЕМА



Когда ваш искатель приключений находит тотем в ходе исследования, раскройте верхний жетон в стопке **жетонов тотемов** (1). Затем поместите соответствующий **тотем** (2) вместе с жетоном **активации** (3) на этот фрагмент шахты.



АКТИВАЦИЯ ТОТЕМА

Ваш искатель приключений может использовать **любое действие**, чтобы активировать тотем на своём фрагменте.

1) Уберите **жетон активации** с тотема. Если у тотема нет жетона активации, его больше нельзя активировать.
2) Примените эффект тотема. Все эффекты тотемов описаны на стр. 20.

ВЗЯТИЕ/ПЕРЕДАЧА РУДЫ

Ваш искатель приключений может использовать **любое действие**, чтобы взять руду у союзника на одном фрагменте с ним или передать её ему. Переместите одну или несколько фишек руды, которые несёт искатель приключений, на фигурку другого искателя приключений.

Важно: вы не можете поместить на фигурку фишки руды в количестве, превышающем максимальное значение для этого искателя приключений.



РАЗРУШИТЬ ОПОЛЗЕНЬ

Ваш искатель приключений может использовать действие **добычи** или **боя**, чтобы разрушить оползень, блокирующий переход из его текущего фрагмента.

Уберите этот жетон оползня с игрового поля.

ТЕРМИНЫ

Некоторые способности и эффекты используют следующие ключевые слова:

Притягивание X: переместите выбранную фигурку (искателя приключений или кобольда), находящуюся на расстоянии до X фрагментов от вас, на свой фрагмент шахты, игнорируя опасные переходы.

Лечение: снимите жетоны *оглушения* и *замедления* с любого искателя приключений на игровом поле.

Полёт: в этот ход искатель приключений может пересекать опасные переходы, совершая движение.

Отталкивание X: переместите выбранную фигурку (искателя приключений или кобольда) на расстояние до X фрагментов в любом направлении. Вы должны переместить фигурку хотя бы на один фрагмент, если возможно, и можете игнорировать опасные переходы.

Шок: выбранный искатель приключений роняет один кусок руды по его выбору на свой фрагмент шахты.



Замедление: поместите жетон замедления на фигурку выбранного искателя приключений. Следующая карта, разыгранная этим искателем приключений, теряет один , изображённый на ней, а затем жетон возвращается в запас.



Оглушение: поместите жетон оглушения на выбранного искателя приключений. Игнорируйте любые способности на следующей разыгранной этим искателем приключений карте, а затем верните жетон в запас.

Скрытность: в этот ход искатель приключений игнорирует кобольдов на своём фрагменте, его действия не ограничиваются кобольдами.

Телепортация: переместите выбранную фигурку (искателя приключений или кобольда) на любой фрагмент шахты.

Трансформация: замените руду любой рудой из общего запаса.

Провокация оползня: поместите жетон оползня на любой переход на игровом поле (на переходе не может быть более 1 оползня). Если все жетоны оползней уже в игре, замените жетон чем-либо.

В некоторых способностях указаны следующие цели:

Смежная: смежными считаются все цели (включая себя) на одном фрагменте с вами или на смежных фрагментах.

Союзник: союзниками считаются все искатели приключений в вашей команде.

На вашем фрагменте: применяется к любой цели (включая себя) на вашем текущем фрагменте.

Противник: противниками считаются искатели приключений из команд других игроков.

КОНЕЦ РАУНДА

Раунд завершается, когда все игроки сделали по **4 хода**.

Если игрок выковал хотя бы 4 артефакта (или 6 на команду при игре с 4 участниками), игра завершается. Перейдите к **финальному подсчёту**. В ином случае перейдите к следующим двум фазам.

ФАЗА СОБЫТИЙ

Раскройте верхнюю карту колоды событий.

1) Переверните жетон пламени горящей стороной верх за каждый значок .
2) Если на карте есть значок **активации** кобольдов , активируйте каждого кобольда на поле (см. стр. 8).
3) Если на карте есть или , поместите кобольда на фрагмент шахты с соответствующим символом.
4) Примените текстовый эффект (4), а затем уберите карту из игры.



ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

1) Поместите все карты из своей игровой зоны в стопку сброса.
2) Выберите одну из трёх **продвинутых карт действий** со своего планшета (одну из двух карт, лежащих лицевой стороной вверх, или верхнюю карту колоды продвинутых карт) и возьмите её в руку. Если вы берёте карту, лежащую лицевой стороной вверх, выложите новую карту из колоды ей на замену.
3) Доберите карты в руку до 5.
4) Верните жетон активации на каждый тотем на поле.
5) Передайте жетон первого игрока следующему по часовой стрелке игроку и начните новый раунд.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается:

- **в конце раунда**, если один из игроков выковал хотя бы 4 артефакта (или 6 артефактов на команду при игре с 4 участниками);
- **немедленно**, если вы должны разместить кобольда на поле, но кобольдов не осталось в запасе.

Важно: чтобы игровые сессии были короче, в начале игры вы можете совместно решить завершить игру после 3-го выкованного артефакта (или 4-го в игре с 4 участниками).

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Сложите **победные очки:**

- **указанные на картах ваших артефактов;**
- **3 / 7 / 12 за каждый набор из 2/3/4 артефактов из одной коллекции;**
- **указанные на ваших жетонах сокровищ;**
- **за руду, которую несут ваши искатели приключений:** 1 / , 2 / , 3 / .

Игрок с наибольшим количеством победных очков побеждает и получает титул чемпиона Отблеска пламени!

В случае ничьей побеждает претендент, который выковал самый ценный артефакт.



ИГРА С 4 УЧАСТНИКАМИ

Два противоборствующих отряда искателей приключений отправляются в глубины шахт, манимые пылающим светом вековечной кузни. Но борьба обещает быть непростой, и только самый слаженно действующий отряд получит звание чемпиона!

СОЮЗЫ

В игре с 4 участниками игроки должны сформировать **две команды по 2 участника** в каждой. Каждый игрок контролирует 2 искателей приключений. Искатели приключений в одной команде считаются **союзниками** друг для друга.

Игроки из одной команды должны сидеть за столом так, чтобы их ходы не следовали друг за другом. Они могут свободно обмениваться любой информацией, но не могут показывать друг другу карты в руке.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Следуйте обычным шагам подготовки к игре со следующими изменениями:

- раскройте 4 карты артефактов вместо 3;
- поместите в кузню 2 жетона пламени горящей стороной вверх и 1 жетон потухшей стороной вверх.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда команда выковала не менее **6 артефактов** или когда шахта оказывается захвачена кобольдами.

При финальном подсчёте игроки в одной команде суммируют очки за свои артефакты, сокровища и руду, чтобы определить общее число победных очков.

МИФРИЛ



Очень редкий металл, который придаёт вашим артефактам ещё большую ценность. Сделайте свои приключения ещё более увлекательными и добавьте в них больше стратегии с этим опциональным модулем.

Раскрыв такой жетон исследования (1), поместите фишку мифрила вместо одного куска руды по вашему выбору.

Когда искатель приключений выковывает артефакт, он может сбросить одну фишку мифрила, которую несёт, в дополнение к тем, что нужны для артефакта. Положите этот мифрил на карту выкованного артефакта.



При финальном подсчёте каждая фишка мифрила на карте артефакта приносит **2 победных очка** за каждую руду, изображённую на этой карте.



ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Трио опытных искателей приключений возвращается в Отблеск пламени, горя амбициями вписать своё имя в легенды о кузне. Но в этот раз кобольды настороже, а коварные бесы сеют хаос в шахте!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Одиночный режим в игре «Отблеск пламени» позволяет вам пуститься в увлекательное приключение, в ходе которого вам предстоит выполнить **2 цели** и набрать как можно больше **победных очков** за 9 раундов.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Следуйте обычным шагам подготовки к игре со следующими изменениями:

1) Выберите **3 искателей приключений**.
2) Для каждого искателя приключений выберите 5 карт действий из 7 доступных. Перемешайте **15 выбранных карт** и сформируйте свою колоду.
3) Возьмите планшет игрока и поместите на него 3 карты-памятки выбранных героев в любом порядке.
4) Уберите карты событий *«Вечная кузня»* и *«Святилище»*. Оставшиеся карты перемешайте и сбросьте 2 случайные карты, чтобы у вас получилась колода из 8 карт. Все лишние карты верните в коробку.
5) Перемешайте **карты бесов**, сформируйте из них колоду и поместите её лицевой стороной вниз рядом с колодой событий на поле.
6) Возьмите **3 случайные карты целей** и поместите их лицевой стороной вверх рядом со своим планшетом игрока.
7) Поместите 2 жетона пламени в кузню (один горящей стороной вверх, а другой потухшей) и 1 жетон пламени на фрагмент входа в шахту (потухшей стороной вверх). Теперь на входе в шахту нет постоянного пламени.
8) Раскройте все жетоны рудных жил уровня I. Сразу поместите указанную руду и кобольдов на эти фрагменты шахты.

ХОД ИГРЫ

В каждом раунде, кроме первого, бесы ходят **первыми**.

1) Раскройте верхнюю карту **колоды бесов** и разыграйте её эффект. Если бесы не могут выполнить действие с этой карты, они не делают ничего.

2) Когда какой-либо эффект должен быть применён к вашему искателю приключений, он применяется к искателю приключений, расположенному слева, в центре или справа на вашем планшете в соответствии со значком сверху колоды бесов.



Например, в этом случае эффект применяется к искателю приключений в центре вашего планшета.

3) Если на карте есть значок уничтожения, уберите артефакт слева, в центре или справа на рынке артефактов из игры в соответствии со значком сверху колоды бесов. Затем раскройте новую карту артефакта на замену.

Затем совершите все **4 свои хода** подряд.

В конце каждого раунда выполняйте **фазу событий**, а затем **фазу обновления**, но не получайте продвинутые карты действий.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ

Добыча: выкладывайте на фрагмент только **половину** (округляя вверх) руды, указанной на жетоне рудной жилы. Вы можете сами выбрать, какую руду размещать.

Бой: чтобы сразиться с кобольдом, ваш искатель приключений должен потратить действие боя + **1 любое дополнительное действие** по вашему выбору.

Ваши способности могут применяться к кобольдам:

- **Шок:** вытяните случайную фишку руды из мешочка кобольдов и поместите её на фрагмент с выбранным целью кобольдом.
- **Оглушение:** поместите жетон оглушения на выбранного кобольда, оглушённый кобольд не ограничивает действия искателей приключений.
- **Замедление:** поместите жетон замедления на выбранного кобольда, искатели приключений могут использовать одно действие боя, чтобы сразиться с замедленным кобольдом.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается **в конце 9-го раунда** (или немедленно, если шахта оказывается захвачена кобольдами). Вы должны выполнить хотя бы **2 цели**, чтобы иметь возможность перейти к финальному подсчёту.

Подсчитайте свои победные очки по обычным правилам, добавив к ним очки с карт выполненных целей, а затем сравните свой результат со значениями справа, чтобы определить исход вашего приключения!

0-39: КЛЕЙМО ПОЗОРА

Измотанные и разочарованные вы возвращаетесь на поверхность, покрытые потом и пылью. В ваших карманах лишь несколько камней — жалкая награда за столь опасное путешествие. Ваши мечты о славе исчезли вместе с вашими кирками, но вы хотя бы остались живы.

40-59: С НЕБЕС НА ЗЕМЛЮ

Выбегая из шахты, вы буквально врезаетесь в отряд искателей приключений, готовящихся спуститься в Отблеск пламени. Их сумки набиты артефактами доверху — столько ценностей вы не видели за всю свою жизнь. Возможно, пора задуматься, а так ли хороши ваши навыки…

60-69: НЕОЖИДАННАЯ ДРУЖБА

Вы потратили больше времени на торговлю с кобольдами за артефакты, которые уже видали виды, чем действительно добывая руду. Может, в ваших карманах и пусто, но зато вы нашли много новых друзей! Кто бы мог подумать, что эти чешуйчатые существа могут оказаться такими отличными ребятами?

70-79: ПЕСНЯ БАРДА

Как только вы покидаете удушливый жар Отблеска пламени, вас останавливает бард. Аккомпанируя себе на лютне, он запевает цепляющую песенку в вашу честь. Вы рады пережить свои подвиги ещё раз, даже несмотря на то, что бард коверкает имена, а вы решительно не понимаете, откуда в истории взялся дракон…

80-89: ВЫПЬЕМ ЗА ПОБЕДУ!

Вернувшись в таверну, вы с гордостью демонстрируете артефакты, заработанные тяжким трудом. Таверна наполняется радостными вскриками и ликованием, пока вы рассказываете о своих подвигах, а хозяин таверны даже предлагает вам пинту пенного напитка за счёт заведения. Разумеется, некоторые детали ваших приключений слегка преувеличены, но кто же не любит послушать хорошую легенду о героях?

90-99: МАСТЕР-КУЗНЕЦ

Ваши сумки переполнены сияющими артефактами, вы буквально ходячие сундуки с сокровищами! Обретённое богатство позволяет вам открыть новую кузню, привлекая немало учеников, желающих услышать историю о первом артефакте, который вам удалось выковать, не спалив брови.

100+: ЧЕМПИОН ОТБЛЕСКА ПЛАМЕНИ

Ваши героические деяния стали легендами, а ваши лица запечатлены на каждой скале горы Отблеска пламени. Вы вдохновляете новое поколение искателей приключений, желающих идти по вашим стопам навстречу новым испытаниям.

Следующие страницы содержат захватывающие истории, уникальные способности и описывают особую подготовку к игре искателей приключений Отблеска пламени.



ГРАНИТ

Созданный легендарным магом-кузнецом Альфимуром, этот голем неустанно таскал руду для своего хозяина. Но Альфимур исчез, оставив лишь загадочное сообщение о скрытом зале в шахте. С тех пор Гранит неустанно исследовал туннели в поисках исчезнувшего хозяина. Будучи воплощением силы природы, Гранит может бросать искателей приключений и вызывать оползни, что делает его мощным союзником.

ПОЯСНЕНИЯ

На всех его продвинутых картах действий **X** равно **числу кусков руды, которое несёт** *Гранит* на момент применения способности. Следите за тем, чтобы его руки всегда были заняты, для получения максимальной пользы от способностей!



МОГРИМУР
ЗАКЛИНАТЕЛЬ КОСТЕЙ

Пожираемый завистью, Могримур обратился к тёмной магии, чтобы превзойти своего единокровного брата Альфимура. Став мастером запретных искусств, он создал огромный живой скелет, который бродит по шахтам в поисках артефакта, способного дать ему статус величайшего мага-кузнеца. Его владение магией позволяет адаптироваться к любой ситуации.

ПОЯСНЕНИЯ

Загробный шёпот: выберите одну карту из 3 вытянутых и возьмите её в руку. Две другие карты отправляются в стопку сброса.

Воскрешение: выберите карту из стопки сброса и сыграйте её сразу после этой в тот же ход.

Сонное заклятие: за каждого выбранного целью искателя приключений игрок, контролирующий его, должен сбросить из руки карту, принадлежащую этому искателю приключений, если возможно.



НОБЗ
ВАГОНЕТКА

Нобз одержим всем блестящим, однако его коротенькие ножки не позволяли пускаться в утомительные экспедиции в шахту. Будучи очень изобретательным, Нобз собрал сверхскоростную вагонетку, чтобы мчаться по туннелям! Теперь он нередко становится первым, кто доставляет руду. Он без труда обгоняет противников и может перевозить союзников!

ПОЯСНЕНИЯ

Безумный рывок: совершите ещё один ход сразу после своего текущего. Этот ход идёт в счёт тех 4 ходов, что вы делаете за раунд.

Ловкость рук: поменяйте 1 или 2 куска руды, которые несёт Нобз, на такое же число кусков руды выбранного искателя приключений. Вы сами выбираете тип руды для обмена.

КОРГАН
ПРИЗРАЧНАЯ БОРОДА

При жизни Корган был главой гильдии камнетёсов, его мастерство в резьбе по камню не знало равных! Он даже руководил постройкой вечной кузни — чуда дварфийского инженерного дела. Когда кузня пробудилась, Корган восстал из вечного сна с киркой в руке и желанием доказать, что он по-прежнему лучший.

ПОЯСНЕНИЯ

Эхо кузни: замените до трёх карт артефактов на рынке картами из колоды артефактов. Заменённые карты поместите под низ колоды артефактов.

МОЛЛИ

Оползень стал причиной разъединения юной Молли с остальными кротами из её клана. Ведомая инстинктами, она без устали роет туннели, надеясь воссоединиться с кланом. Её непревзойдённое чутьё позволяет ей находить редкую руду, что делает её ценным членом команды.

ПОЯСНЕНИЯ

За клан!: каждый смежный союзник немедленно совершает действие по своему выбору в выбранном вами порядке.

Нюх на руду: поместите выбранную фишку руды на свою фигурку.

Шестое чувство: скрытно посмотрите на обратную сторону жетона рудной жилы и жетона исследования на фрагменте шахты по вашему выбору, а затем положите их обратно.

Проводник духов: вы можете потратить одно любое действие, чтобы активировать любой тотем на поле, если на нём есть жетон активации. После этого уберите жетон активации с этого тотема.









ГЛИББЕРГЛОП
ПОГЛОТИТЕЛЬ

Глибберглоп — это магическое создание, использовавшееся для чистки шахт в золотой век Отблеска пламени. Всё, что поглощает желатиновый куб, вскоре растворяется, кроме, конечно же, руды. После многих лет скитаний в одиночестве он счастлив наконец оказаться в компании благодаря неожиданному открытию кузни.



ПОЯСНЕНИЯ

Поглощение: вы можете сбросить эту карту во время хода другого игрока, чтобы отменить все способности с разыгранной карты искателя приключений. Это не считается вашим ходом в этот раунд и действия на вашей карте в этом случае игнорируются. Если же вы играете карту поглощения в свой ход, вы применяете только действия с неё и игнорируете способность.

Праздник живота: раскройте один из своих жетонов сокровищ, один из жетонов сокровищ другого игрока или же один жетон в общем запасе. Получите количество , равное ценности этого сокровища, а затем уберите данный жетон из игры.

Прожорливая слизь: уберите всех кобольдов с одного фрагмента шахты по вашему выбору. Затем возьмите по одной фишке руды из мешочка кобольдов за каждого убранного кобольда.





ФЛИНА
И КАМНЕЛОМ

Флина — находчивая сирота из народа гномов, которая вложила всю душу в создание Камнелома — верного робота, собранного из уцелевших металлических конструкций шахты. С тех пор они неразлучны: Камнелом хранит энергию, чтобы усиливать действия Флины, что делает их грозной командой.





ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

В начале игры поместите **3 жетона батарей** рядом со своим планшетом игрока **разряженной** (1) стороной вверх.

Во время игры Камнелом может заряжать или разряжать свои батареи (переворачивайте жетон соответствующей стороной вверх), чтобы активировать способности Флины.

ПОЯСНЕНИЯ

Мощный заряд: разрядите от 1 до 3 батарей (перевернув их жетоны разряженной стороной вверх), каждый раз выбирая один эффект. Вы можете выбрать один и тот же эффект несколько раз. Например, разрядив 2 батареи, Флина может получить 2 с .

Перегрузка: вы можете совершить одно **не повторяющееся действие** за каждую разряженную батарею. Например, если у вас 2 разряженные батареи, Флина может получить 1 и 1 , но не 2 .



ОГМЮЛ
АЛХИМИК

Многие годы, проведённые среди испарений от зелий, лишь усилили одержимость Огмюла разными смесями. Этот дварф-алхимик таскает всюду огромный бурлящий котёл, в котором постоянно готовятся новые странные эликсиры с непредсказуемыми эффектами для тех, кто будет достаточно храбр (или глуп), чтобы их попробовать.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

В начале игры поместите **3 жетона зелий** рядом со своим планшетом игрока стороной с пустым флаконом вверх.

Во время игры карта «Эликсир» позволит вам перевернуть один из жетонов стороной с полным флаконом вверх. Когда вы (или ваш союзник) разыгрываете карту искателя приключений, вы можете поместить на неё один или несколько жетонов приготовленных зелий, чтобы добавить их эффекты к эффекту карты.



Зелье скорости
Получите 1 .



Зелье полёта
Получите на этот ход.



Зелье невидимости
Получите на этот ход.

В конце каждого раунда возвращайте все использованные жетоны зелий, выкладывая их рядом со своим планшетом стороной с пустым флаконом вверх.

ПОЯСНЕНИЯ

Алхимический растворитель: верните уничтоженную руду в общий запас.

Зелье метаморфоз: используйте способности с карты действия из активной зоны любого игрока.

Колба трансмутации: замените каждую фишку руды на своём фрагменте шахты фишкой руды из общего запаса по вашему выбору.

СИЛКАРА
АРАХНОМАГ

Силкара была когда-то молодой эльфийкой и многообещающей волшебницей, но однажды она проявила повышенный интерес к коллекции запретных артефактов её учителя. Одно прикосновение к древнему свитку — и она случайно активировала заклинание, превратившее её в паука! Теперь, пристыженная, она бродит в поисках артефакта, способного снять проклятие.



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

В начале игры поместите **3 жетона паутины** рядом со своим планшетом игрока.

В ходе игры Силкара может использовать свои карты, чтобы опутать объекты паутиной.

В конце каждого раунда возвращайте все жетоны паутины, выкладывая их рядом со своим планшетом игрока.

ПОЯСНЕНИЯ

Парализующая паутина: поместите жетон паутины на фигурку выбранного искателя приключений. Этот искатель приключений не может покинуть свой фрагмент шахты. Жетон снимается либо после розыгрыша следующей карты этого искателя приключений, либо в конце раунда.

Паучье чутьё: просмотрите свою колоду или стопку сброса в поисках одной из карт Силкары и сыграйте её сразу после этой в тот же ход.

Склизкая паутина: поместите жетон паутины под выбранную фишку руды на игровом поле. В этом раунде данная фишка руды доступна для сбора только вам или вашим союзникам.



ВАЛИНДРА
ЛОВКАЧКА

Валиндра — дроу, которая легко сливается с тенями. Матриарх её клана отправила её на разведку, чтобы узнать больше о сокровищах кобольдов. Но у этой амбициозной дроу имеются куда большие планы! Если она вернётся с легендарными артефактами, это не только впечатлит клан, но и позволит ей укрепить свои права наследницы трона. Валиндра с лёгкостью манипулирует другими искателями приключений, используя их как пешки в своём пути к могуществу.

ПОЯСНЕНИЯ

Поворот судьбы: возьмите верхнюю карту своей колоды действий и сыграйте её сразу после этой в тот же ход.

Скрытная атака: игрок, контролирующий выбранного целью искателя приключений, должен выбрать и сбросить из руки карту этого искателя приключений, если возможно.





ДРСДАКТ

Дрсдакт — это иллитид, ведомый неутолимой жаждой знаний. Он покинул сородичей, чтобы вести жизнь учёного-отшельника. В своей пыльной лаборатории он пытается разгадать секреты волшебных артефактов. Всплеск активности в Отблеске пламени заинтересовал его. Это отличный шанс, чтобы применить его мощные психические способности и заполучить легендарный артефакт!

ПОЯСНЕНИЯ

Психический дар: вы можете выполнить одно или оба действия с этой карты смежным союзником вместо самого Дрсдакта.

Телепатия: выберите другую карту, которая уже находится в вашей активной зоне и примените её действия и способности снова в этот же ход.

Сила мысли: поменяйте одну или несколько фишек руды, которые несёт выбранный искатель приключений, на фишки руды из общего запаса по вашему выбору.



ЖАДИНА

Жадина — это молодой дракон, неравнодушный ко всему блестящему, в его логове уже скопились горы сокровищ. Он проводит дни, исследуя укромные уголки Отблеска пламени в поисках новых безделушек, чтобы заполнить пустующее место над своим камином. Огненное дыхание Жадины питает вечную кузню, а некоторые поговаривают, что он может расплавить даже самую крепкую руду одним выдохом. Кобольды боятся и уважают его, а для него они лишь забавные помехи на пути.

ПОЯСНЕНИЯ

Огненное дыхание: верните выбранную целью фишку руды в общий запас. Переверните жетон пламени горящей стороной вверх.

Моя прелесть: выберите одну фишку руды из мешочка кобольдов и поместите её на свою фигурку.

Пламя алчности: вы можете сохранить один кусок руды, который несёт *Жадина*, вместо того чтобы сбросить его, когда выковываете артефакт.

ДЕВОРФУ

Этот лавовый демон испытывает неутолимый голод к артефактам, особенно к созданным из драконита! Он с радостью присоединяется к отрядам искателей приключений, предлагая свою огненную мощь в обмен на часть добычи. Но будьте осторожны! Демон в качестве союзника — опасная затея. Вспыльчивый темперамент Деворфу может привести к извержению пламени в любой момент, обжигая не только противников, но и союзников.

ПОЯСНЕНИЯ

Рождённый в пламени: *Деворфу* может выковать артефакт даже при отсутствии горящего пламени.

Удар рогами и удушливый жар: влияют на всех других искателей приключений — и на противников, и на союзников.

Демонический портал: вы можете выбрать разные фрагменты шахты для выбранных целями искателей приключений.

Пиролиз: поменяйте одну фишку руды, которую несёт *Деворфу*, на фишку руды из общего запаса по вашему выбору.



ТОТЕМЫ

ОХРАННЫЙ ТОТЕМ
Уберите одного кобольда с любого фрагмента шахты и возьмите жетон сокровища из общего запаса.

ТОТЕМ ОГНЯ
Переверните жетон пламени горящей стороной вверх.

ТОТЕМ ПУТИ
Поместите своего искателя приключений на любой другой фрагмент шахты.

ТОТЕМ РУДЫ
Поменяйте одну фишку руды, которую несёт ваш искатель приключений, на фишку руды из общего запаса по вашему выбору (кроме мифрила).

ТОТЕМ ЗНАМЕНИЯ
Посмотрите 2 следующие карты событий. Поместите одну из них на верх колоды событий, а другую под низ.

ТОТЕМ СОЗИДАНИЯ
Замените одну карту артефакта, находящуюся на рынке, на карту артефакта из колоды по вашему выбору. Затем перемешайте колоду.

ТОТЕМ КОВКИ
Вы можете выковать артефакт на фрагменте шахты с этим тотемом. Для этого вам не нужно горящее пламя.

ТОТЕМ СИЛЫ
Возьмите верхнюю карту из своей колоды продвинутых карт действий и, не раскрывая её, поместите на верх своей колоды действий.

Полёт · Лечение · Скрытность · Оглушение · Замедление

ЖЕТОНЫ КОБОЛЬДОВ

УСПЕХ
Уберите этого кобольда с игрового поля.

УСПЕХ
Уберите этого кобольда. Возьмите одну случайную фишку руды из мешочка кобольдов и поместите её на вашего искателя приключений.

УСПЕХ
Уберите этого кобольда. Возьмите одну случайную фишку руды из мешочка кобольдов или один жетон сокровища из общего запаса.

ПРОВАЛ
Ничего не происходит.

ПРОВАЛ
Поместите одну фишку руды, которую несёт ваш искатель приключений, в мешочек кобольдов.



ЖЕТОНЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

СОКРОВИЩЕ
Возьмите жетон сокровища из общего запаса.

РАЗОЖГИТЕ ПЛАМЯ
Переверните жетон пламени горящей стороной вверх.

СТОЛКНОВЕНИЕ
Поместите кобольда на этот фрагмент шахты.

ЭТО ЛОВУШКА!
Немедленно завершите свой ход (все оставшиеся у вас действия и способности сгорают).

ТОТЕМ
Поместите случайный тотем с жетоном активации на этот фрагмент шахты (см. стр. 10).

УДАЧНАЯ НАХОДКА
Поместите одну фишку руды по вашему выбору на этот фрагмент шахты.

СИЛЫ АРТЕФАКТОВ

Возьмите жетон сокровища из общего запаса или у другого игрока.

Снимите жетоны *оглушения* и *замедления* с искателя приключений.

Уберите одного кобольда со смежного фрагмента шахты.

Подсмотрите до 2 жетонов исследования.

Переверните жетон пламени горящей стороной вверх.

Искатель приключений получает способность полёта на этот ход.

Искатель приключений получает способность скрытности на этот ход.

Этот артефакт может считаться частью **одной** любой коллекции при подсчёте очков.

ПЕРЕГРЕВ

Вековечная кузня перегревается! Расплавленная руда вырывается из-под земли, а оползни готовы похоронить всё в шахте под грудой камней. Этот увлекательный ***модуль для 4-5 игроков*** *погружает искателей приключений в отчаянную гонку, где им предстоит успеть выковать как можно больше артефактов, пока кузня не обрушилась.*

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Следуйте стандартным шагам подготовки со следующими изменениями:

- Каждый игрок выбирает **2 искателей приключений**.
- Каждый игрок смешивает продвинутые карты действий обоих искателей приключений вместе, формируя из них колоду, и кладёт её лицевой стороной вниз перед собой. Затем каждый игрок перемешивает оставшиеся карты действий своих искателей приключений и формирует из них начальную колоду.
- **Планшеты игроков не используются.** Свою колоду продвинутых карт действий поместите перед собой (1), колоду действий поместите слева от неё (2), а стопка сброса будет справа (3). Активная зона находится сверху (4).



- Поместите все 3 жетона пламени на фрагмент кузни **горящей** стороной вверх.
- Раскройте **4** карты артефактов (вместо 3).
- Не используйте карты событий, вместо этого перемешайте **карты перегрева** и поместите их колоду лицевой стороной вниз на поле.
- Раскройте все жетоны рудных жил **уровней I и II**. Поместите указанную руду и кобольдов на эти фрагменты шахты.
- Разделите жетоны оползней на **две части**: 4 жетона с вагонеткой (оползни от перегрева) и 4 жетона без неё (стандартные оползни).

ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ

ВЕРОЛОМНЫЕ АТАКИ

Ваш искатель приключений может использовать **действие боя**, чтобы атаковать другого искателя приключений на своём текущем фрагменте шахты. Сделав это, вытяните жетон из мешочка кобольдов:

- **Успех:** возьмите 1 фишку руды, которую несёт атакованный искатель приключений, **или** жетон сокровища у контролирующего его игрока.
- **Провал:** немедленно завершите ход (вы теряете все непотраченные действия и способности).



ОПОЛЗНИ ОТ ПЕРЕГРЕВА

Когда способность искателя приключений провоцирует оползень, выкладывайте **стандартный жетон оползня** (5).



Когда карта перегрева провоцирует оползни (в фазу событий), используйте жетоны **оползней от перегрева** (6).

КОНЕЦ РАУНДА

ФАЗА СОБЫТИЙ

Раскройте верхнюю **карту перегрева** (7):

1) Поместите 4 жетона оползней от перегрева на игровое поле так, как указано на карте.
2) Поместите кобольда на указанный фрагмент шахты. Если кобольдов нет в запасе, шахта захвачена и игра завершается.
3) Активация кобольдов.
Если на карте есть значок **активации кобольдов**, активируйте каждого кобольда на поле.



ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

1) Переверните все жетоны пламени **горящей** стороной вверх.
2) Каждый игрок берёт 2 карты из своей колоды продвинутых карт действий, одну из них берёт в руку, а другую помещает под низ этой колоды.
3) Сбросьте крайнюю левую карту артефакта, сдвиньте оставшиеся карты влево и на освободившееся место справа выложите новую карту из колоды.



4) Поместите все карты из своей игровой зоны в стопку сброса.
5) Доберите карты в руку до 5.
6) Верните жетон активации на каждый тотем на поле.
7) Передайте жетон первого игрока следующему по часовой стрелке игроку и начните новый раунд.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается **немедленно**, как только суммарно всеми игроками было выковано 10 артефактов или если шахта захвачена кобольдами. Перейдите к финальному подсчёту очков, чтобы определить чемпиона.

ИСПЫТАНИЯ

В этом модуле слава будет ждать тех, кто готов встретиться лицом к лицу с испытаниями! Заберитесь глубже в шахту, соберите больше всех драконита или сразитесь с кобольдами — каждое пройденное испытание принесёт победные очки в конце игры!

ПРАВИЛА МОДУЛЯ

Подготовка: перемешайте **карты испытаний** (1), чтобы сформировать колоду, и поместите её лицевой стороной вверх рядом с игровым полем.

Один раз в свой ход игрок может объявить, что прошёл испытание, если выполнил его требования в этот ход. Он забирает верхнюю карту себе, раскрывая тем самым следующую карту испытания.

В конце каждого раунда помещайте верхнюю карту колоды испытаний под низ этой колоды.



При финальном подсчёте очков каждая карта испытания, полученная игроком, приносит ему 2 дополнительных победных очка.

ФИГУРКИ ТОТЕМОВ



*Замените картонные стенды тотемов этими **фигурками**. Ниже описано, как их использовать.*

Когда искатель приключений обнаруживает тотем, поместите **фигурку тотема** на этот фрагмент шахты. Случайным образом вытяните **жетон тотема** (2) и поместите его на фигурку активной стороной вверх.

Когда ваш искатель приключений активирует тотем на своём фрагменте шахты, примените эффект тотема, а жетон переверните **неактивной** стороной вверх (3).



В конце каждого раунда в фазу обновления переворачивайте все жетоны на тотемах **активной стороной вверх**.