



ПРАВИЛА ИГРЫ

1

часть



# НЕЗВАННЫЕ КОСТИ

Давид Флис

Александр Брик, Аулад,  
Оливер Муту

## БАЗОВАЯ ВЕРСИЯ

Мирные просторы, приятные соседи и тихие кладбища. Идеальная картина, но картина из прошлого.

Скелеты восстали из могил и продираются сквозь лес, чтобы захватить ваши деревни. Вначале появляются лишь разведчики, но по их следам идёт целое полчище скелетов.

Чтобы защитить деревню, вы строите стены, выпускаете дракона, используете магию и даже жертвуете сокровищами своей деревни, однако ловушки способны лишь ненадолго отсрочить вторжение врага.

Ваше главное оружие — конечно, герой, готовый бесстрашно броситься в самую гущу сражения и порубить в пыль мешки с костями, разоряющие ваши земли.

Но ничто не способно остановить нашествие скелетов, и вам это прекрасно известно. К тому же, вскоре становится ясно, что ваши когда-то добродушные соседи вам тоже не помогут — скорее, наоборот!

Ваша единственная надежда на выживание — падение чужой деревни. Только это отвлечёт внимание захватчиков и заставит их осесть на новой территории. **К оружию!**

**Внимание!** Правила игры «Незванные кости» разделены на две части. В этой части объясняются базовые правила, тогда как вторая часть предназначена для игроков, желающих обогатить игровой процесс новыми компонентами и стратегическими возможностями. Мы рекомендуем вначале сыграть несколько партий по базовым правилам и только потом приступать к более продвинутым версиям игры.

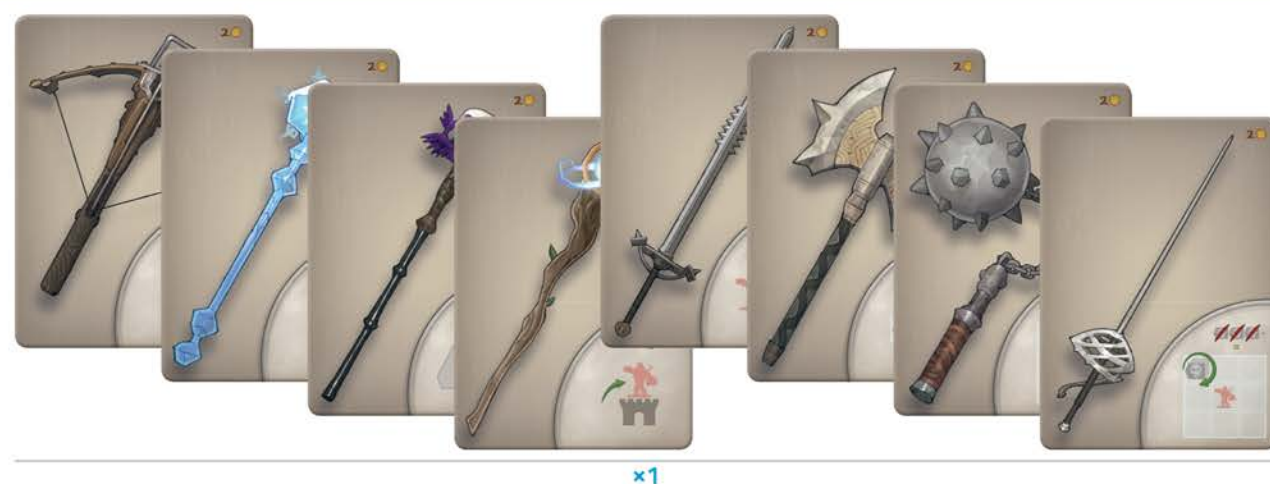


# КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

## КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ БАЗОВОЙ ВЕРСИИ



## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ



## КОМАНДИРЫ СКЕЛЕТОВ





## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В центр стола положите:







- 1 мешочек 1 со 180 жетонами скелетов внутри (по 12 скелетов каждого из 15 типов). Оставьте скелеты с оранжевой рамкой в коробке.
- 1 счётчик фаз 2 и 1 маркер фаз 3 белой стороной вверх.

Каждый игрок берёт себе:

- 1 планшет местности 4,
- 1 тайл кладбища 5,
- 5 тайлов с домами, которые составляют деревню 6,
- 6 тайлов с ловушками 7 (2 стены, 2 катапульты, 1 дракон и 1 сокровище), которые являются вашим запасом целых ловушек,
- 4 яруса башни, которые ставятся друг на друга в центре игрового поля 8.
- 1 фигурку героя и ставит её на верхний ярус башни 9.



ИГРОВОЕ ПОЛЕ ИГРОКА

- 4 жетона скелетов (по одному с каждым из 4 символов    , кроме , которые нужно случайным образом достать из мешка (верните жетоны с символом  обратно в мешок). Разложите эти жетоны в лесу на соответствующие символы белой стороной вверх, расположив их так, как показано на рисунке, чтобы стрелки жетонов указывали в сторону поля.



**Пример:** все стрелки жетонов со скелетами указывают в сторону игрового поля. Зелёный и фиолетовый скелеты сориентированы правильно (стоят на ногах) по отношению к игроку. Однако синий скелет «лежит» на боку, что неверно (его необходимо расположить вертикально на верхней кромке леса, чтобы он стоял на ногах). Красный скелет не выкладывается на планшет во время подготовки к игре.

### СКЕЛЕТЫ ВСТУПАЮТ В ИГРУ

Ориентация изображений имеет значение **только** во время размещения скелетов в лесу перед тем, как они выходят на игровое поле. В дальнейшем они могут поменять направление в результате действия ловушек, которые встречаются на их пути, поэтому в ходе игры расположение рисунков на жетонах во внимание не принимается.

### НЕ ПЕРЕПУТАЙТЕ СТОРОНЫ!

Стороны планшетов и счётчика фаз отличаются. Убедитесь, что вы используете стороны, изображённые на этих рисунках. Другая сторона планшетов и счётчика пригодится вам позже, в кооперативном режиме игры.

Во время игры по базовым правилам оставьте все остальные компоненты в коробке. В этой версии игры они вам не понадобятся.



# ХОД ИГРЫ



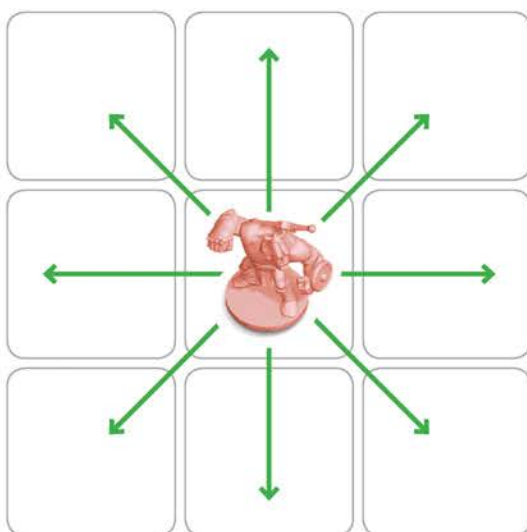
Партия длится несколько раундов, каждый из которых состоит из 4 фаз (счётчик фаз поможет вам не пропустить ни одну из них):

1. **Передвиньте героя.**
2. **Выложите или уберите с поля ловушку.**
3. **Передвиньте скелеты.**
4. **Добавьте новых скелетов.**

Эти четыре фазы разыгрываются по порядку друг за другом, однако во время каждой фазы все игроки выполняют действия **одновременно**. То есть все в одно и то же время перемещают своих героев, затем ставят/убирают ловушки, потом передвигают скелеты на поле, и, наконец, каждый игрок достаёт новые скелеты из мешка.

**Если хотя бы один из игроков терпит поражение во время движения скелетов, игра мгновенно заканчивается.**

## 1 ПЕРЕДВИНЬТЕ ГЕРОЯ



Герой **должен** передвинуться на одну клетку в любом направлении — по горизонтали, вертикали или диагонали. Герой не может оставаться на месте.

Герой не может выйти за пределы 25 клеток игрового поля.

Герой может передвигаться на башню в центре игрового поля.

Герой уничтожает все скелеты на клетке, на которую он приходит. Верните все скелеты с этой клетки в мешок.

Герой может вставать на ловушки, при этом эффекты ловушек никогда не срабатывают в результате его хода.

### Выложить ловушку

Выберите одну из ловушек в вашем запасе и положите её целой стороной вверх в любом направлении на клетку поля, на которой **нет другой ловушки, башни и скелетов** (если в описании ловушки не указано иначе). Ловушки нельзя выкладывать в лесу или в деревне.

Тем не менее, ловушку можно выложить на клетку с героем (под фигурку героя), если только он не находится в башне.

После выкладывания ловушка остаётся на той же клетке и может сработать до тех пор, пока она не будет уничтожена под натиском скелетов, либо вы не решите её убрать.

### Убрать ловушку

Уберите целую или повреждённую ловушку с поля и верните её в свой запас.

Если на ловушке стоит герой, её всё равно можно убрать.

Возвращаясь в запас, ловушка снова становится целой, и вы можете вновь её использовать.

### Ничего не делать

Вы уверены? Дело ваше...

## 3 ПЕРЕДВИНЬТЕ СКЕЛЕТЫ

Во время этой фазы передвиньте все скелеты на вашем поле в направлении жетона. Для этого требуется внимательность и точность.

Вы можете сами выбрать, в какой последовательности передвигать скелеты.

Каждый скелет перемещается на одну клетку в направлении жетона.

Переместив скелет, тут же переверните его другой стороной вверх (белой или чёрной).



## 2 ВЫЛОЖИТЕ ИЛИ УБЕРИТЕ С ПОЛЯ ЛОВУШКУ

Вы можете выкладывать на поле ловушки, чтобы переместить скелеты или изменить направление их движения.

За исключением сокровища, у всех ловушек есть 2 стороны: на одной изображена **целая ловушка** (через которую ещё не проходили скелеты), а на другой — **повреждённая ловушка** (через которую прошёл один или несколько скелетов в одном из предыдущих раундов).

Во время этой фазы необходимо выбрать одно из следующих действий:

- 👁 Выложить ловушку.
- 👁 Убрать ловушку.
- 👁 Ничего не делать.

Список ловушек и их эффектов находится на стр. 7.

**Примечание:** число в правом верхнем углу тайлов с ловушками не принимается во внимание в базовой версии игры.



Так будет проще проследить, какие скелеты вы уже переместили: если в начале фазы они все лежали белой стороной вверх, то в конце фазы они все будут чёрными, и наоборот.

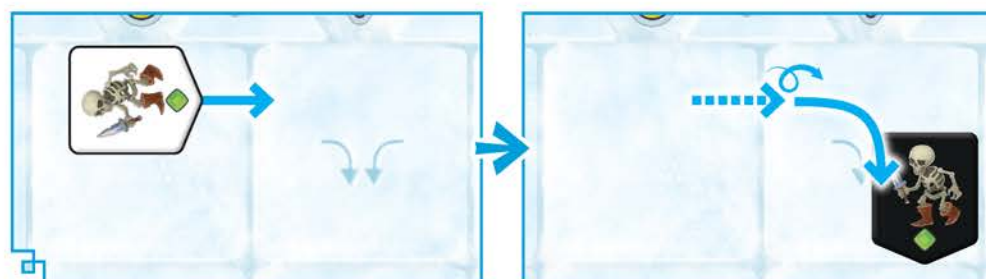
Таким образом, в конце этой фазы **все скелеты на всех планшетах игроков** должны быть расположены одной и той же стороной вверх. Благодаря этому будет легко заметить, если кто-то случайно забыл передвинуть скелет.



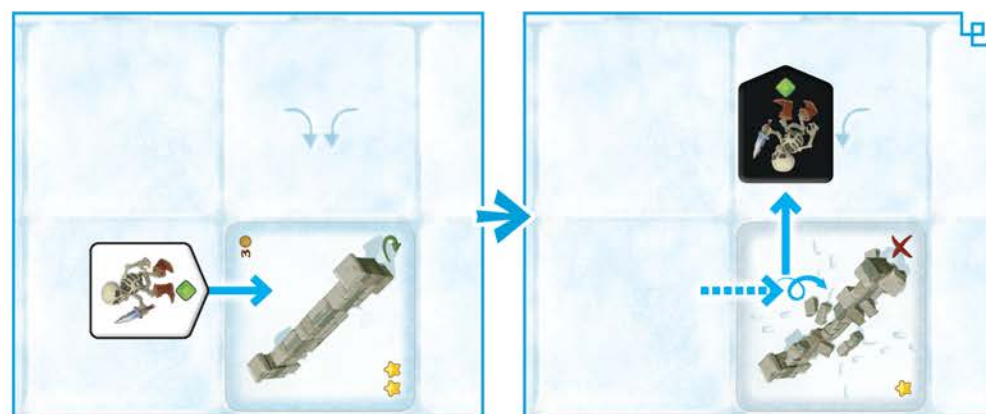
По счётчику фаз можно проследить, какой стороной вверх должны лежать скелеты в конце фазы, поскольку **в начале этой фазы необходимо перевернуть маркер другой стороной вверх!**



Стрелки, изображённые на планшетах, указывают на то, что башня или деревня приманивают скелеты к себе. Эти стрелки действуют только на скелеты, которые перемещаются в направлении стрелки, и никогда не меняют направление скелетов, которые попали на клетку с другого направления.

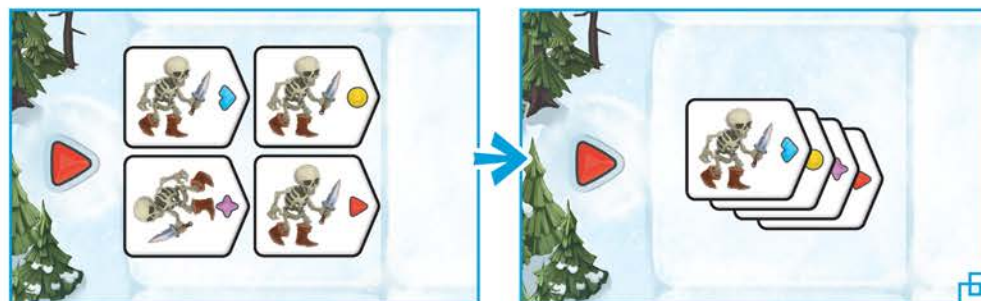


**Пример:** этот скелет перемещается на клетку со стрелками и должен повернуть в направлении, которое указывает ему соответствующая стрелка.



**Пример:** этот скелет изменил направление в результате действия ловушки и попал на клетку со стрелками, но они не оказывают на скелет никакого действия, поскольку направление его движения не совпадает с направлением ни одной из этих стрелок.

**Совет:** мы рекомендуем для удобства складывать стопкой скелеты, которые движутся в одном направлении и оказываются на одной клетке, даже если на них изображены разные символы.



**Пример:** эти 4 скелета идут в одном направлении, поэтому их можно сложить стопкой.

## 4 ДОБАВЬТЕ НОВЫХ СКЕЛЕТОВ

Достаньте **3 случайных жетона со скелетами** из мешка и положите их на своё кладбище.

После этого разместите все скелеты со своего кладбища (те, что вы только что добавили из мешка, и те, что прислали вам соперники) на кромку леса вокруг своего поля, как при подготовке к игре:

- ☠ скелеты должны стоять на ногах,
- ☠ на своём символе,
- ☠ жетоны должны быть направлены в сторону поля,
- ☠ белой или чёрной стороной вверх в зависимости от цвета маркера на счётчике фаз так, чтобы все скелеты на столе лежали одной и той же стороной вверх.

Эти скелеты только что прибыли в лес и пока не вступили в игру. На поле они выйдут во время фазы движения скелетов в следующем раунде.





## ЧТО ПРОИСХОДИТ, ЕСЛИ...

### ...скелет покидает поле через лес?



Когда скелет возвращается в лес, то он отправляется на кладбище соседнего игрока:

- ☠ Если скелет уходит в лес через левый край поля, он сразу же попадает на кладбище вашего соседа слева.
- ☠ Если скелет уходит в лес через правый край поля, он сразу же попадает на кладбище вашего соседа справа.
- ☠ Если скелет уходит в лес через верхний край поля, он сразу же попадает на кладбище любого игрока по вашему выбору. Если через верхний край поля уходят сразу несколько скелетов, вы по желанию можете отправить их на разные кладбища.

**При игре вдвоём** все скелеты, покидающие ваше поле через лес (слева, справа или сверху) попадают на кладбище вашего единственного соперника.

### ...скелет уходит за нижнюю границу поля?

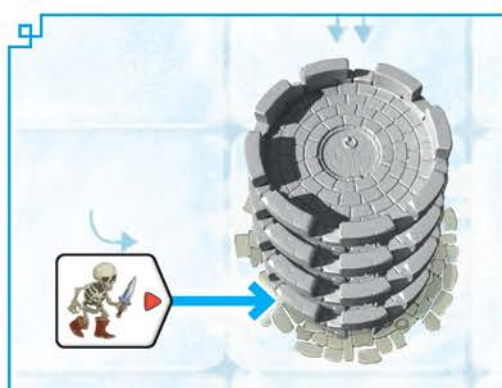


Когда скелет покидает игровое поле через его нижний край, он попадает в деревню. В этом случае он сжигает **один дом — неважно какой** — вам необходимо перевернуть тайл с домом разрушенной стороной вверх. Верните скелет в мешок.

**Каждый** скелет, приходящий в деревню, уничтожает один дом.

Если скелет сжигает последний дом вашей деревни, игра заканчивается в конце фазы движения скелетов.

### ...скелет попадает в башню?



Когда скелет заканчивает перемещение на клетке с башней, уничтожается один из её ярусов. Уберите ярус башни в коробку, а скелет верните в мешок.

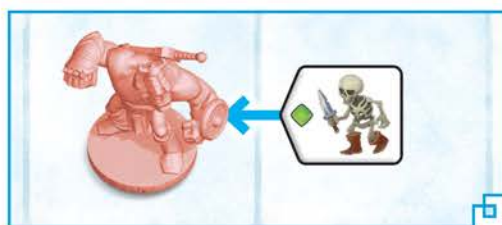
**Каждый** скелет, попадающий в башню, уничтожает один её ярус.

Если скелет уничтожает последний ярус вашей башни, игра заканчивается в конце фазы движения скелетов.

#### ВАЖНО

**Даже если ваш герой находится в башне, он не может помешать скелетам её разрушить!**  
**Каждый скелет по-прежнему уничтожает по ярусу вашей башни.**

### ...скелет приходит на клетку с героем (за пределами башни)?



Скелет мгновенно уничтожается героем, при этом он не приводит в действие и не повреждает ловушку, которая может там находиться. Скелет также не крадёт сокровище, которое охраняет ваш герой на этой клетке. Верните скелет в мешок.

### ...скелет попадает на клетку с ловушкой?



Эффект ловушки применяется ко **всем** скелетам, которые попадают в ловушку во время одной фазы движения скелетов, даже если они приходят на клетку с ловушкой с разных направлений.

После того, как все скелеты закончили движение, иконка в углу ловушки подскажет вам, что делать:

- ↻ Ловушка теперь повреждена. Переверните её повреждённой стороной вверх.
- ✗ Ловушка уничтожена. Уберите её в коробку.



## СПИСОК ЛОВУШЕК И ИХ ЭФФЕКТОВ



### Стена

Когда скелеты приходят на клетку со стеной, они меняют направление движения на 90°, как бы отскакивая от диагональной стены, и перемещаются на одну клетку в новом направлении (они не остаются на клетке со стеной).

Переворачивая тайл со стеной, проследите, чтобы её направление не изменилось.



**Пример:** два скелета приходят на клетку со стеной и меняют направление своего движения на 90°, «отскакивая» от неё, а затем сразу же двигаются ещё на одну клетку в новом направлении. Целая стена при этом повреждается (её необходимо перевернуть).



### Катапульта

Все скелеты, приходящие на клетку с катапультой во время фазы своего движения, мгновенно попадают на кладбище **одного** из ваших соперников по вашему выбору.



### Сокровище

Когда на поле выкладывается сокровище, все скелеты на соседних с ним клетках по горизонтали и вертикали **мгновенно** поворачиваются к нему.

Точно так же, если скелеты во время своего движения попадают на соседнюю (по горизонтали или вертикали) с сокровищем клетку, они поворачиваются к нему. Сблэзн поживы преобладает над действием любых ловушек и стрелок на поле.

По окончании хода скелетов, если хотя бы один из них оказался на клетке с сокровищем (а героя, который защитил бы его, там нет), сокровище считается похищенным — уберите его в коробку. Похитившие его скелеты остаются на поле, не меняя направления, даже если под тайлом сокровища обнаружили стрелки. Вернуть сокровище невозможно, его можно украсть только один раз.

**Пример:** три скелета подошли слишком близко к башне. Вы решаете пожертвовать сокровищем, чтобы их отвлечь, и выкладываете его на соседнюю со скелетами клетку. Скелеты тут же поворачиваются к сокровищу. Во время своего хода они попадают на клетку с сокровищем, которое убирается с поля в коробку. Опасность миновала!



### Дракон

Когда скелеты попадают на клетку с драконом, переместите их на любые соседние по горизонтали или вертикали от дракона клетки по вашему выбору. Скелеты разбегаются от дракона, поэтому разверните их в противоположном от дракона направлении. Если дракон находится рядом с лесом, вы можете отправить скелеты сразу на чужое кладбище.



**Пример:** три скелета попадают на клетку с драконом. Они мгновенно перемещаются на примыкающие к дракону клетки по выбору игрока и направляются в противоположном от дракона направлении. При этом эффект дракона сработал, и он, таким образом, повреждён (переворачивается другой стороной вверх).

#### ОСОБЫЙ ЭФФЕКТ!

**Во время второй фазы (выложить или убрать ловушку), вы можете послать дракона на клетку со скелетами. В базовой версии «Незванных костей» это единственная ловушка, которая обладает таким эффектом. При этом дракон сразу выкладывается повреждённой стороной вверх и разгоняет скелеты с этой клетки.**



**Пример:** три скелета вот-вот атакуют башню. Вы выкладываете дракона на клетку с этими скелетами, перемещая их на одну клетку (в любом направлении по вашему выбору). Эффект дракона использован, поэтому дракон выкладывается сразу повреждённой стороной вверх. Скелеты также поворачиваются, потому что они уже сделали свой ход, спасаясь от дракона. Во время фазы перемещения скелетов в этом раунде они остаются на своих новых местах.

#### ВНИМАНИЕ!

**Когда вы используете эффект дракона во время фазы выкладывания ловушек, и затем при перемещении скелетов на клетку с драконом попадают новые скелеты, то эти скелеты также разбегаются в разные стороны, однако, поскольку дракон применил свой эффект два раза подряд, он умирает. Уберите тайл с драконом в коробку.**





## КОНЕЦ ИГРЫ

Если один или несколько игроков выбывают из игры (их башня или деревня полностью разрушены), игра заканчивается в конце текущего раунда, и **только игроки, не выбывшие из игры**, считают заработанные ими очки по следующим правилам:

- 👁️ 1 очко за каждую звезду на ловушках в своём запасе, где все ловушки считаются целыми.
- 👁️ 1 очко за каждую звезду на ловушках на своём поле.
- 👁️ 4 очка за каждый ярус башни, который остался целым.
- 👁️ 3 очка за каждый целый дом в своей деревне.

«Уничтоженные» компоненты (ярусы башни, убранные в коробку ловушки, сгоревшие дома) не приносят очков.

Игрок с наибольшим количеством очков побеждает в игре.

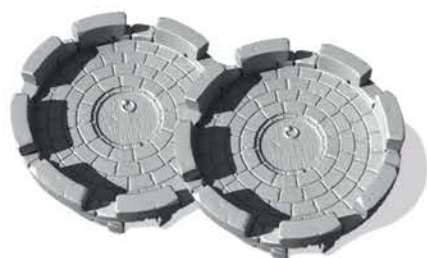
При равном максимальном счёте у нескольких игроков выигрывает лидирующий игрок с самой высокой башней. Если ничья сохраняется, то лидирующие игроки разделяют победу.

## ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

Поскольку ни башня, ни деревня не уничтожены полностью, игрок подсчитывает заработанные им очки. Он получает:

- 👁️ 8 очков за башню ① (2 яруса × 4 очка),
- 👁️ 2 очка за раненого дракона ②,
- 👁️ 1 очко за повреждённую катапульту ③,
- 👁️ 6 очков за деревню ④ (2 дома × 3 очка)
- 👁️ и, наконец, 2 очка за стену ⑤ — единственную целую ловушку в своём запасе.

**Итого: 19 очков.**







ПРАВИЛА ИГРЫ

2

часть



# НЕЗВАННЫЕ КОСТИ

Давид Флис  
Александр Брик, Аулад,  
Оливер Муту

**ВЕРСИЯ ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА**

**ПРАВИЛА ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ**

**КООПЕРАТИВНАЯ ВЕРСИЯ**

**КОМАНДИРЫ СКЕЛЕТОВ**

Теперь, когда вы сыграли несколько партий по базовым правилам, пора собрать собственный арсенал из любимых ловушек и разработать стратегию для новых.

**Внимание!** Не читайте эту часть до тех пор, пока не освоите игру по базовым правилам. Необязательно читать всю часть сразу. Выберите одну из версий и играйте!



# ВЕРСИЯ ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА

Эта версия игры позволит отточить своё мастерство и испытать новые комбинации ловушек и оружия. Подготовьтесь к игре в соответствии с указаниями для нужной вам версии игры (базовые правила или правила для опытных игроков). Ниже описано, чем версия для одного игрока отличается от других версий игры:

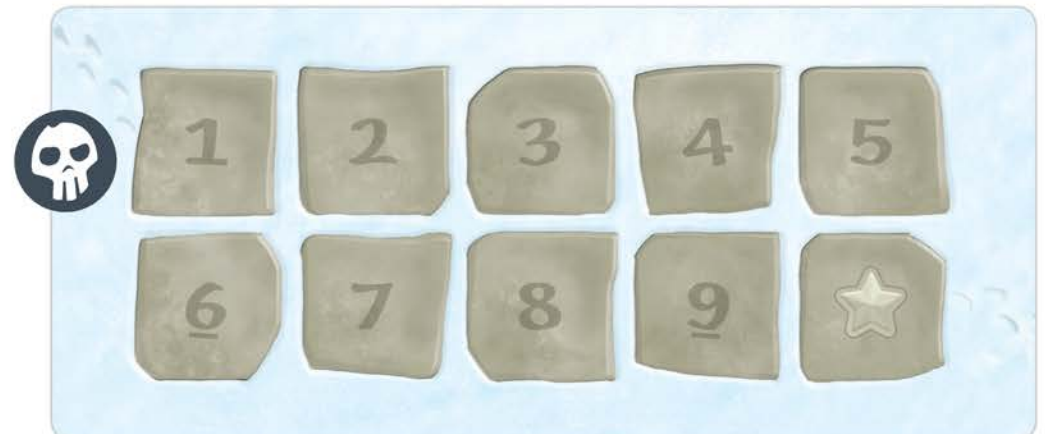
## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Такая же, как для базовой версии игры, со следующими отличиями:

- 🦴 Возьмите только 1 дом и 1 ярус башни.
- 🦴 Используйте обратную сторону счётчика фаз (с зелёной рамкой).
- 🦴 Используйте счётчик и маркер раундов.

## ХОД ИГРЫ

Все скелеты, покидающие ваше поле, мгновенно попадают на вашу кладбище (и вы по-прежнему добавляете 3 новых скелета в каждом раунде).



Обратная сторона счётчика фаз (с зелёной рамкой) поможет вам не пропустить дополнительное действие (V) и передвинуть маркер раундов на своём счётчике.





# ВЕРСИЯ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к игре ничем не отличается от базовых правил за исключением того, что каждый игрок покупает ловушки и оружие в свой запас перед началом партии во время новой фазы рынка.

В центре стола разложите ловушки и оружие, которые будут продаваться на рынке. Количество доступных ловушек зависит от количества игроков и указано в таблице:

Ловушки/Количество игроков	1 игрок	2 игрока	3 игрока	4 игрока	5 игроков	6 игроков
ДИНАМИТ	1	1	2	2	3	3
ДРАКОН	2	3	5	6	8	9
КАТАПУЛЬТА	2	4	6	8	10	12
КАТАФАЛК	1	1	2	2	3	3
ЛАБИРИНТ	1	1	2	2	3	3
ПОРТАЛ	1	1	2	2	3	3
ПРУЖИНА	1	1	2	2	3	3
СТЕНА	2	4	6	8	10	12
ЧАСТОКОЛ	1	1	2	2	3	3
ОРУЖИЕ	Всё оружие всегда доступно					

Кроме того, каждый игрок получает 1 бесплатный тайл с сокровищем.

## КАК РАЗЫГРЫВАЕТСЯ ФАЗА РЫНКА

Каждый игрок получает 20 монет (1 2) и тратит их по своему усмотрению, приобретая доступные ловушки и оружие. Стоимость тайлов с ловушками и карт оружия указана в их правом верхнем углу.

- ☠ Случайным образом выберите первого игрока.
- ☠ Начиная с этого игрока и двигаясь по часовой стрелке, каждый игрок может купить 1 тайл ловушки или карту оружия из доступных на рынке.
- ☠ После того, как каждый игрок сделал по 1 покупке, повторите процедуру против часовой стрелки, начиная с последнего игрока.
- ☠ Продолжайте делать покупки таким образом, чередуя направления по часовой стрелке и против неё, до тех пор, пока все игроки не потратят свои 20 монет (1 2).
- ☠ Если вы потратили все деньги или больше не можете ничего купить, пропустите ход.
- ☠ Каждый игрок может приобрести только **1 карту оружия**.
- ☠ После того, как все игроки пропустили ход, игра продолжается по обычным правилам.





# НОВЫЕ ТАЙЛЫ ЛОВУШЕК

Как и в базовых правилах, все ловушки, в которые попали скелеты, «срабатывают» в конце фазы движения скелетов независимо от того, сколько скелетов попало в ловушку.



## Частокол

Частокол задерживает скелеты.

Пока частокол находится на поле, скелеты, которые должны передвинуться на клетку с частоколом, вместо этого остаются на месте и просто переворачиваются так, словно они походили. После применения эффекта частокола переверните его повреждённой стороной вверх. Если частокол уже повреждён, уберите его в коробку после фазы движения скелетов.

**Уточнение:** поскольку скелеты не перемещаются на клетку с частоколом, то герой, находящийся на этой клетке, не в состоянии помешать ей сработать.

**Особый случай:** если стена направляет скелет прямо на частокол, то скелет остаётся на месте, а стена и частокол считаются использованными.



**Пример:** скелет перемещается на одну клетку и тут же меняет направление из-за эффекта стены. Поскольку он не может остановиться на клетке со стеной, а частокол мешает скелету остановиться на клетке, примыкающей к стене, скелет остаётся на месте, но переворачивается (считается, что его ход завершён). В этом случае и стена, и частокол переворачиваются повреждённой стороной вверх, потому что обе ловушки сработали.



## Катафалк (не уничтожается)

Катафалк перемещает скелеты.

Когда скелеты встают на клетку с катафалком, немедленно отправьте их вместе с катафалком на кладбище **одного** из своих соперников (по вашему выбору).

Катафалк — единственная ловушка, которая переходит от одного игрока к другому. Получив катафалк, сразу положите его в свой запас. Катафалк нельзя уничтожить.

В конце игры очки за катафалк зарабатывает последний его владелец, а не игрок, который его приобрёл.



## Динамит

Динамит уничтожает скелеты.

Когда скелеты попадают на клетку с динамитом, они уничтожаются. Верните эти скелеты в мешок. Тайл с динамитом переворачивается стороной с местом взрыва вверх и остаётся на поле до конца игры. Этот тайл больше нельзя убрать с поля, а на клетку с ним больше нельзя поместить новую ловушку. Скелеты и герой при этом могут ходить по ней, как по обычной клетке.

### ОСОБЫЙ ЭФФЕКТ

**Динамит можно поместить на клетку, уже занятую скелетами (при условии, что кроме скелетов там больше ничего нет). При этом ловушка мгновенно срабатывает.**

**Примечание:** в центре этих тайлов есть отверстие, поэтому стрелки, находящиеся под ними, по-прежнему действуют обычным способом.



## Лабиринт (не уничтожается)

Лабиринт задерживает скелеты.

При размещении на поле выберите белую или чёрную сторону лабиринта.



Любой скелет может войти в лабиринт и остановиться на клетке с ним. Однако чтобы выйти из лабиринта, цвет фона на жетоне со скелетом в начале фазы его движения должен совпадать с цветом лабиринта. В противном случае просто переверните жетон со скелетом на месте, не передвигая его.

Эту ловушку нельзя уничтожить, она остаётся на своём месте на поле и не переворачивается до тех пор, пока вы не решите её убрать.



**Примеры:** в примере слева скелет с чёрным фоном заблудился в белом лабиринте и не может из него выйти (просто переверните скелет белой стороной вверх, не перемещая его). В примере справа скелет с чёрным фоном может выйти из чёрного лабиринта, поэтому переместите его на следующую клетку, переверните белой стороной вверх и поверните в направлении стрелки.





### Портал

Портал задерживает скелеты.

Когда скелет заходит в портал, он немедленно возвращается на свою первоначальную позицию у кромки леса (на соответствующий символ, ногами вниз, так, чтобы стрелка жетона указывала в сторону поля).

Переверните жетон с этим скелетом, поскольку он уже сделал свой ход в этом раунде.

После использования портала переверните его повреждённой стороной вверх. Если он уже повреждён, уберите его в коробку после окончания фазы движения скелетов.



**Пример:** скелет перемещается в магический портал, тут же телепортируется в участок леса на вашем поле, из которого он вышел, и переворачивается. Больше в этом раунде он не передвигается.



### Пружина

Пружина перебрасывает скелеты.

Когда скелеты попадают на клетку с пружиной, она перекидывает их ещё на две клетки в направлении их движения.

На эти скелеты не действуют эффекты клеток, через которые их перебрасывает пружина, даже если там расположены другая ловушка, ваша башня или герой. С другой стороны, на них влияет то, что находится в месте их приземления (ловушка, герой, стрелки поля, сокровище...).



**Пример:** скелет перемещается на клетку с пружиной, и его перебрасывает ещё на 2 клетки в направлении его движения. Жетон переворачивается другой стороной вверх. На него не оказывают действия стрелки на поле, через которые он перемехнул.

**Особый случай:** если пружина забрасывает скелет на частокол, этот скелет приземляется на кольца в центре частокола и уничтожается (верните его в мешок). Считается, что эффект частокола применён, поэтому в конце раунда эта ловушка считается повреждённой или уничтоженной.





# КАРТЫ ОРУЖИЯ

Эффект вашего оружия применяется, как только ваш герой уничтожает как минимум три скелета разом, будь то в фазу движения героя или в фазу движения скелетов.

Применение эффекта оружия совершенно необязательно, равно как и нет ограничения по количеству его использования в ходе игры. Эффект оружия применяется только к скелетам на клетках игрового поля и не относится к скелетам в лесу. Использование эффекта оружия не ведёт к цепной реакции: если в результате его использования уничтожается ещё 3 (или более) скелета, то его эффект не применяется вновь.



## Арбалет

Уничтожьте один скелет на любой клетке поля (верните его в мешок).



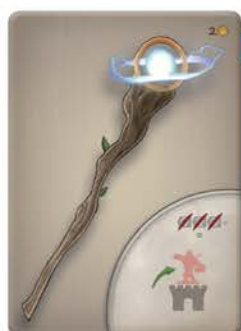
## Ледяной жезл

Заморозьте все скелеты на одной из клеток вашего поля. Они не будут перемещаться в течение одного раунда: переверните их другой стороной вверх, чтобы не забыть, что они заморожены. Цвет их фона будет не совпадать с цветом остальных скелетов до тех пор, пока они не оттают. Если оружие сработало во время фазы движения скелетов, то после применения оружия закончите раунд как обычно.



## Жезл смерти

Все скелеты, уничтожение которых привело к активации этого оружия (то есть как минимум 3), отправляются на кладбище другого игрока (по вашему выбору), а не в мешок.



## Жезл телепортации

Немедленно переместите своего героя в башню.



## Двуручный меч

Ваш герой может сделать ещё один ход. Он, как обычно, уничтожает все скелеты на той клетке, куда приходит.



## Боевой топор

Выберите один символ скелетов. Все скелеты с этим символом на 4 соседних клетках по горизонтали и вертикали от героя уничтожаются (верните их в мешок).



## Кистень

Переместите скелеты (не переворачивая их) с одной клетки вокруг героя на любую другую пустую клетку вокруг героя. Скелеты при этом не меняют направление своего движения.



*Пример: во время первой фазы раунда герой уничтожает 3 скелета, которые возвращаются в мешок. В результате срабатывает эффект кистеня и игрок перемещает 2 скелета с клетки справа от героя на другую смежную с героем клетку (не переворачивая их и не меняя их направления).*



## Рапира

Измените направление всех скелетов на любой клетке вокруг героя на удобное вам.



# КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ

Чтобы играть в кооперативном режиме (для 2–6 игроков), используйте обратную сторону планшетов (с 4 основаниями для башен) и обратную сторону счётчика фаз (с зелёной рамкой). Правила игры не меняются за исключением следующих пунктов:

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Положите планшеты так, чтобы граница без леса была направлена в центр стола.
- 2 Возьмите тайлы с домами по количеству игроков и положите их в центр игровой зоны 1; это общая столица, которую вам нужно защитить.
- 3 Положите счётчик раундов 2 с маркером раундов на «1» 3 неподалёку.
- 4 Возьмите по 4 яруса башни для каждого планшета, только в данном режиме разместите их отдельно друг от друга на 4 предназначенных для них клетках 4, а не в виде одной башни.
- 5 Каждый игрок достаёт по 4 скелета из мешка и размещает их в лесу по базовым правилам, только в этом режиме скелеты с красным символом не возвращаются в мешок, а размещаются наравне с остальными 5.

**Примечание:** скелеты, которые в других режимах вы разместили бы вверху планшета, вместо этого размещаются внизу так, чтобы стрелка жетона была направлена вверх. Скелеты на этих жетонах будут расположены «вверх тормашками», а не стоять на ногах.

- 6 После размещения первых 4 скелетов поставьте своего героя на любую из 4 своих башен 6 (по вашему выбору).
- 7 У всех игроков теперь общий запас ловушек. Положите в запас по одной стене, одной катапульте и одному дракону на каждого игрока 7.
- 8 Однако в запасе может быть только одно сокровище 8, независимо от количества игроков.

Пример подготовки к игре для 4 игроков.



## ХОД ИГРЫ

Счётчик и маркер раундов помогут вам правильно сосчитать количество сыгранных раундов. Просто передвигайте маркер на одно деление вперёд в конце каждого раунда (после 4 фазы).

У всех игроков общий запас ловушек, и их меньше, чем в обычном режиме игры, поэтому игрокам придётся договариваться об их применении.

### ВНИМАНИЕ

*Во время второй фазы раунда запрещается выкладывать на поле ловушку, которую другой игрок только что убрал со своего поля. Чтобы избежать ошибок, держите в руке ловушку, которую вы только убрали с поля, до тех пор, пока все игроки не завершат эту фазу. После завершения фазы положите ловушку в общий запас целой стороной вверх для следующего раунда.*

Игра заканчивается, если все дома вашей столицы будут сожжены или у одного из игроков будут разрушены все 4 башни.

## ЦЕЛЬ И КОНЕЦ ИГРЫ

Ваша цель — продержаться как можно дольше. Если вы смогли дать достойный отпор скелетам до конца 10 раунда, то вы выиграли! Чтобы этого добиться, очень важно сообща принимать все тактические решения.

## БАШНИ

Когда скелет попадает на башню, он сразу её уничтожает. Уберите ярус башни в коробку. Скелет также уничтожен — верните его в мешок.

Каждая башня останавливает только один скелет! Все остальные скелеты на этой клетке продолжают движение. Однако вы можете выбрать, какой из скелетов убрать в мешок.

Когда башня разрушена, на месте её руин открываются новые стрелки, которые влияют на движение скелетов по обычным правилам.

## НИЖНИЙ КРАЙ ПОЛЯ

Когда скелет уходит в лес через нижний край поля, положите его на кладбище другого игрока (по вашему выбору). Мы рекомендуем обсудить этот выбор с другими игроками. Лес с левой и правой стороны поля отправляет скелеты к соседям по обычным правилам.

## ВЕРСИЯ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

В кооперативном режиме можно играть и по усложнённым правилам со следующими отличиями:

- 1 Жезл телепортации может переместить вашего героя на любую башню, которая всё ещё стоит на вашем поле. Жезл не перемещает героя в руины.
- 2 Бюджет команды в начале игры составляет лишь по 12 монет на участника. Делайте покупки для общего запаса совместно, а не по очереди.



# КОМАНДИРЫ СКЕЛЕТОВ

Эти новые скелеты разнообразят игру и заставят вас пересмотреть стратегию, чтобы справиться с их появлением на поле.

У жетонов с командирами скелетов оранжевая рамка, которая отличает их от остальных скелетов. Никогда не кладите их вниз стопки скелетов, они всегда должны быть на виду. Эти скелеты следуют таким же правилам перемещения, что и остальные скелеты, но при этом обладают особыми способностями, которые описаны ниже. Чтобы играть с этими скелетами, просто перемешайте их с остальными жетонами в мешке.



## Старший минёр \*3

Если этот скелет приходит в башню или в деревню, он уничтожает 2 яруса башни/2 дома вместо одного. После этого верните скелет в мешок.



## Некромант \*3

Доставая этот скелет из мешка, немедленно достаньте ещё три скелета.

Эффект этих скелетов накапливается. Каждый некромант вынуждает игрока добавлять на поле ещё три скелета.



## Миротворец \*3

Когда этот скелет приходит в башню или в деревню, где разрушен как минимум один ярус/дом, вместо того, чтобы разрушить, этот скелет отстраивает новый ярус/дом. После этого верните скелет в мешок.

Если этот скелет приходит в целую башню/деревню, он просто возвращается в мешок.



## Император скелетов \*1

Если император приходит в башню (в любую башню в кооперативной версии игры) или в деревню — независимо от их состояния, — вы сразу проигрываете, и игра заканчивается!

Если император умирает от руки героя, он убирается в коробку, а не в мешок. Однако и герой покидает игру. Никто не смеет бросить вызов императору и остаться безнаказанным!



## Призрачный командир \*3

Этот скелет бессмертен. Если герой его поражает или он приходит в башню или деревню, верните его на своё кладбище вместо того, чтобы убрать в мешок.



## Старший инструктор \*3

При перемещении этого скелета все скелеты на одной клетке с ним (даже другие командиры) становятся одним отрядом и идут в том же направлении, что и инструктор. До тех пор, пока инструктор жив, этот отряд нельзя разделить эффектом ни одной ловушки или оружия. Однако, если арбалет уничтожит этого командира, остальные скелеты продолжают движение и могут быть вновь разделены.

Если на одной клетке встречаются два старших инструктора, выберите, который из них будет отныне вести отряд.



## Старший диверсант \*3

В конце фазы движения скелетов диверсант уничтожает любую ловушку, на которую он наткнулся (один или вместе с другими скелетами) во время этой фазы.

Уберите все эти ловушки в коробку, они больше не участвуют в игре. Верните диверсанта в мешок.

Старший диверсант оказывает одинаково разрушительный эффект на все тайлы ловушек, включая ловушки для опытных игроков, которые «не уничтожаются». Единственное исключение — бомба: место взрыва по-прежнему остаётся на поле.



**АВТОР ИГРЫ** хочет поблагодарить Хелен Флис (свой величайший источник вдохновения, свою дочь), Аврору Дакосс, Стефана Патта, Николая Мартини, Николая Бийена и Себастьяна Лемана.



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» [www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru) — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!



Издано по лицензии MEGALOPOLE SPRL.  
© 2018 Все права защищены.  
rue Sanson 4,  
BE-5310 Longchamps,  
Belgique  
info@sitdown-games.com  
www.sitdown-games.com

Автор игры: Давид Флис  
Иллюстраторы: Оливер Муту, Аулад и Александр Брик  
Переводчик и редактор: Мария Кравченко  
Дизайн и вёрстка: Анастасия Дурова, Анастасия Ступак  
Особая благодарность выражается  
Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.