

Тергания

ПРАВИЛА



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ, ПОСЕЛЕНЦЫ!

Вас ждёт новый мир, где вы можете покорять неизведанные территории и добывать ресурсы. Стройте города на поверхности, а в глубоких пещерах — уничтожайте грозных противников и забирайте трофеи. Террария — это ваша земля, и вам решать, что на ней будет!

Содержание

Компоненты	4	Появление или Использование неигровых персонажей.....	23
Подготовка к игре	8	Открыть ячейку инвентаря	23
Подготовка игрока	9	Создать изделие	24
Об игре	10	Фаза врагов: активация врагов.....	26
Условия победы и условия поражения	10	Перемещение к ближайшему персонажу ...	26
Золотое правило	10	Атака персонажей.....	27
Мир Террарии	11	Ответный удар	27
Структура раунда	12	Дополнительные правила	28
Фаза персонажей	12	Ресурсы	28
Добор карт действий	12	Монеты.....	28
Использование карт действий и выполнение действий	12	Смерть и возвращение персонажей.....	28
Использование других символов и эффектов на картах	12	Открываемые дополнительные действия	30
Выполнение дополнительных действий.....	13	Проложить верёвку	30
Прохождение проверок в конце Фазы персонажей	13	Установить платформу	30
Фаза врагов.....	14	Установить или использовать пилон.....	31
Фаза мира	15	Использовать магическое снаряжение.....	31
Сброс карт действий.....	15	Призвать последователя	31
Продвижение жетона времени.....	15	Использовать бутылку	31
Подробные правила	16	Использовать котелок.....	31
Фаза персонажей: действия	16	Состояния	31
Переместиться.....	16	Боссы	32
Открыть сундук	17	Необычное снаряжение и взрывчатые расходные предметы.....	34
Рубить	18	Изменение игры: уровни сложности	35
Копать	18	Сценарии.....	35
Передать	19	Справочник	36
Сражаться.....	20	Часто задаваемые вопросы	36
Фаза персонажей: дополнительные действия	22	Дома.....	36
Исследовать	22	Кубики	36
Выполнить задачу	23	Неигровые персонажи	37
Подготовить карту или взять подготовленную карту	23	Список символов.....	37
		Глоссарий	38
		Игровой раунд	40

Создатели игры

АВТОРЫ

Крис Кингснорт
Джеймс Фолкнер

ОСНОВАНО НА КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЕ TERRARIA

от студии Re-Logic, Inc.

ПРОИЗВОДСТВО

Крис Кингснорт
Мэтью Лоу
Энтони Хауджего

ХУДОЖНИК

Джордж Дуциопулос

КОНЦЕПТ-АРТ

Рабен Уайт

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И 3D-МОДЕЛИРОВАНИЕ

Анка Сеп

РЕДАКТОР ПРАВИЛ

Энтони Хауджего

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ

Всем, кто поддержал нас, и всем фанатам игры Terraria за то, что наша игра вышла, а также за вычитку правил.

Команде разработчиков Re-Logic за безусловную поддержку и доброту.

Всем участникам тестирования, которые ломали нашу игру, чтобы она становилась лучше.

Редакторам сайта-энциклопедии terraria.wiki.gg и в особенности ChippyGaming и Salendrak за то, что открыли для нас и разложили по полочкам огромный мир Terraria.

Су-Ине Фармер из агентства Bits + Pixels за помощь в вопросах лицензирования.

Люку Мелиа за его свежий взгляд на игру.

РУССКОЯЗЫЧНАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ ПОДГОТОВЛЕНА КОМПАНИЕЙ «ЛАВКА ГЕЙМЗ».

Редакция выражает благодарность Елене Залесской, Денису Карпенко, Даниилу Яковенко, Светлане Жолобовой, Владимиру Сахно, Евгении Акбашевой, Елене Даченко, Никите Сальникову, Антону Абашкину, Ирине Пластининой и Всеволоду Чернову за помощь в подготовке русскоязычного издания.



ЮРИДИЧЕСКАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Terraria является товарным знаком Re-Logic, Inc.

© 2026 Paper Fort Games, Ltd и Re-Logic, Inc.

Все права защищены. Воспроизведение любой части данного продукта в любой форме (физической или цифровой) запрещено без письменного разрешения от Paper Fort Games, Ltd и Re-Logic, Inc.

www.paperfortgames.com

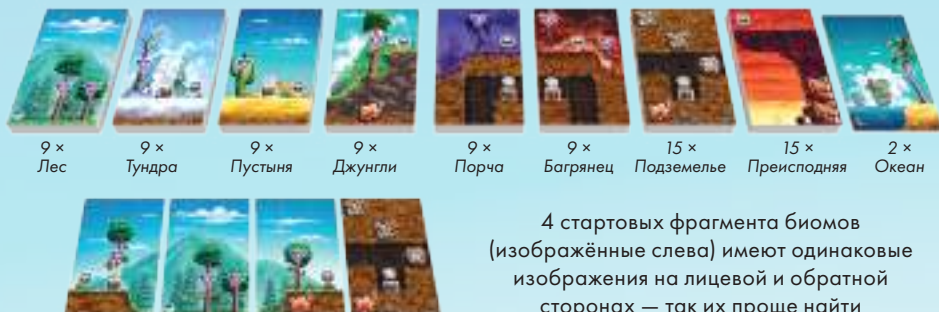
www.terraria.org

www.re-logic.com

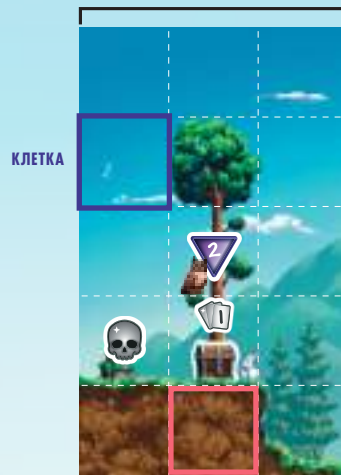
Компоненты

86 ФРАГМЕНТОВ БИОМОВ

ФРАГМЕНТЫ БИОМОВ (ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА)



ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА ФРАГМЕНТ



ОБРАТНАЯ СТОРОНА



На обратной стороне каждого фрагмента биома изображены символы биома и слоя. Фрагменты Подземелья и Преисподней (справа снизу) не относятся к тому или иному биому, из-за чего на их обратных сторонах нет символов биомов. Подробнее о символах слоёв и биомов см. на **11**.

НАКЛАДНЫЕ КАРТЫ

Прозрачные карты (перед использованием снимите защитную плёнку)

47 КАРТ БРОНИ



16 КАРТ ПОСЛЕДОВАТЕЛЕЙ



ПАМЯТКИ

БЕСТИАРИЙ / КАТАЛОГ ИЗДЕЛИЙ



2 ПАМЯТКИ ПО БЕСТИАРИЮ



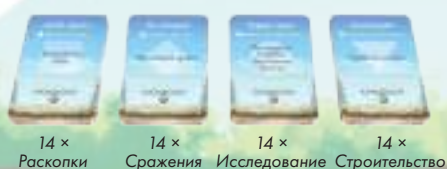
КАРТА МИРА



- Поле для надгробий
- Карта мира
- Трек времени
- Шкала угрозы

МАЛЫЕ КАРТЫ

56 КАРТ ЗАДАЧ



64 КАРТЫ РАСХОДУЕМЫХ ПРЕДМЕТОВ



160 КАРТ УЛУЧШЕННОГО СНАРЯЖЕНИЯ



КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

24 КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ ГИДА

8 × «Второе дыхание»



8 × «Исследовать дальше»

8 × «Ловкий кувырок»

16 КАРТ ДЕЙСТВИЙ ТОРГОВЦА



8 × стоимостью 8
8 × стоимостью 15

40 ТРОФЕЙНЫХ КАРТ ДЕЙСТВИЙ



8 × уровень 1

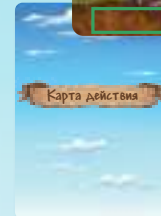
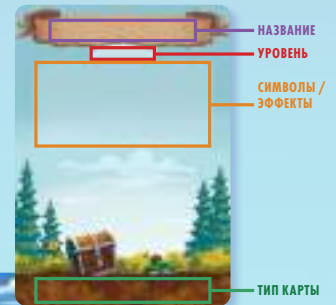
8 × уровень 2

8 × уровень 3

8 × уровень 4

8 × уровень 5

ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА



Обратная сторона

30 КАРТ СУНДУКОВ

5 × Лес

5 × Тундра

5 × Пустыня

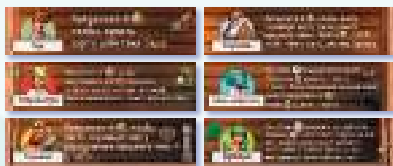
5 × Джунгли

5 × Порча

5 × Багрянец



6 НЕИГРОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

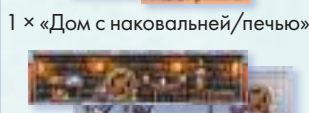
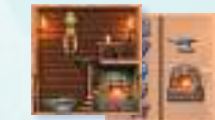
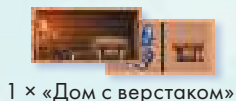


8 ПЕРСОНАЖЕЙ ИГРОКОВ



ДОМА

10 ДОМОВ



8 ЖЕТОНОВ БОНУСОВ ДОМОВ



4 жетона еды со сторонами «готовая» (полная тарелка) и «съеденная» (пустая тарелка)



4 жетона зелий со сторонами «полное» (стоящая бутылка) и «выпитое» (перевернутая бутылка)

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

5 ЖЕТОНОВ КАРТЫ МИРА

Лицевая сторона

Обратная сторона



См. список символов биомов на 11.

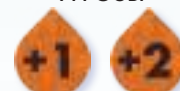
1 ЖЕТОН ВРЕМЕНИ



Дневная сторона (солнце)

Ночная сторона (луна)

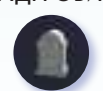
1 ЖЕТОН УГРОЗЫ



Сторона +1

Сторона +2

8 ЖЕТОНОВ НАДГРОБИЙ



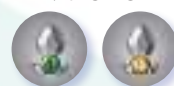
12 ЖЕТОНОВ РАН



23 ЖЕТОНА ОТКРЫТЫХ ЗАМКОВ



6 ЖЕТОНОВ ПИЛОНОВ



Лицевая сторона

Обратная сторона

12 ЖЕТОНОВ ВЕРЁВКИ



1 ЖЕТОН ФОКУСИРОВКИ



Сторона с 1 символом

Сторона с 2 символами

30 ПЛАТФОРМ



2 ДАЛЬНОМЕРА

1 на большую >>> дальность



1 на среднюю >>> дальность

135 ЖЕТОНОВ РЕСУРСОВ



На обратной стороне жетонов Древесины изображены жёлуди

89 ЖЕТОНОВ ТУННЕЛЕЙ



168 ЖЕТОНОВ ВРАГОВ

Различные варианты жетонов приведены ниже:



На обратной стороне каждого жетона врага обозначен его биом, слой и время появления (день — фон «небо», ночь — фон «звёзды», оба времени суток — фон «туннель»).

Первые два фона есть только у врагов на Поверхности.

Примеры

Лес, Поверхность, день

Джунгли, Поверхность, ночь

Багрянец, Преисподняя, день и ночь



БОССЫ

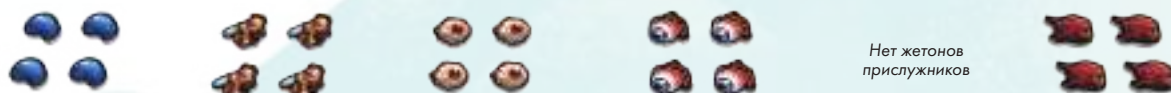
36 КАРТ БОССОВ



6 БОССОВ



20 ЖЕТОНОВ ПРИСЛУЖНИКОВ



Нет жетонов прислужников

6 КОРОБОЧЕК ДЛЯ КОМПОНЕНТОВ БОССОВ



ОРГАНАЙЗЕРЫ И КОРОБОЧКИ

КОРОБОЧКА
ДЛЯ ФРАГМЕНТОВ
БИОМОВ



ОСНОВНОЙ
ОРГАНАЙЗЕР



КОРОБОЧКА
ДЛЯ КАРТ



ОРГАНАЙЗЕР
ДЛЯ ПОДГОТОВКИ
К ИГРЕ



ОРГАНАЙЗЕР
ДЛЯ ИЗДЕЛИЙ

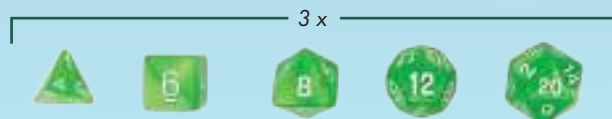


ОРГАНАЙЗЕР
ДЛЯ ВРАГОВ

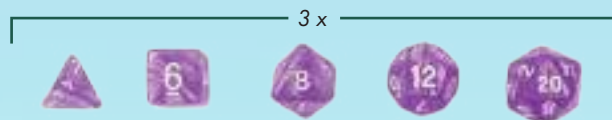


30 КУБИКОВ

15 КУБИКОВ ПЕРСОНАЖЕЙ



15 КУБИКОВ ВРАГОВ



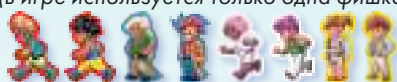
Для каждого игрока

ДЕРЕВЯННЫЕ ФИШКИ

МАРКЕР ЗДОРОВЬЯ
И ОГРАНИЧИТЕЛЬ ЗДОРОВЬЯ



2 ФИШКИ ПЕРСОНАЖА
В 4 цветах
(в игре используется только одна фишка)



МАРКЕР МАНЫ
И ОГРАНИЧИТЕЛЬ МАНЫ



ПЛАНШЕТ ИГРОКА

В 4 цветах



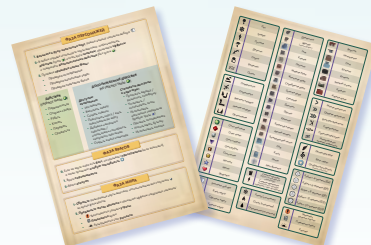
6 КУБИКОВ РЕСУРСОВ

В 4 цветах
со значениями от 0 до 5



ПАМЯТКА

На лицевой стороне — структура
раунда, на обратной стороне —
список символов

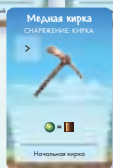
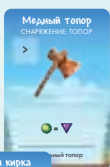
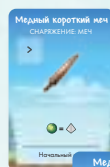


КАРТЫ

3 КАРТЫ НАЧАЛЬНОГО
СНАРЯЖЕНИЯ

1 × «Медный
короткий меч»

1 × «Медный
топор»



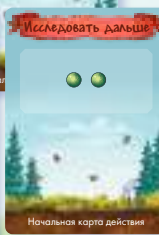
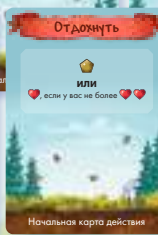
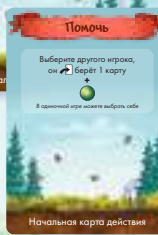
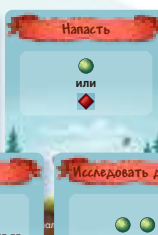
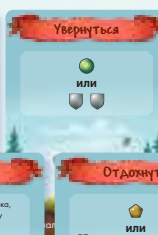
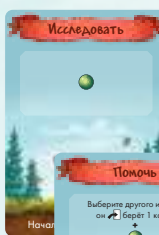
1 × «Медная кирка»

8 НАЧАЛЬНЫХ КАРТ ДЕЙСТВИЙ
В 4 цветах

3 × «Исследовать»

1 × «Увернуться»

1 × «Напасть»



1 × «Помочь»

1 × «Отдохнуть»

1 × «Исследовать
дальше»

3 ЖЕТОНА СОСТОЯНИЙ

1 × «Заморожен» 1 × «Отравлен» 1 × «В огне»



СЧЁТЧИК МОНЕТ

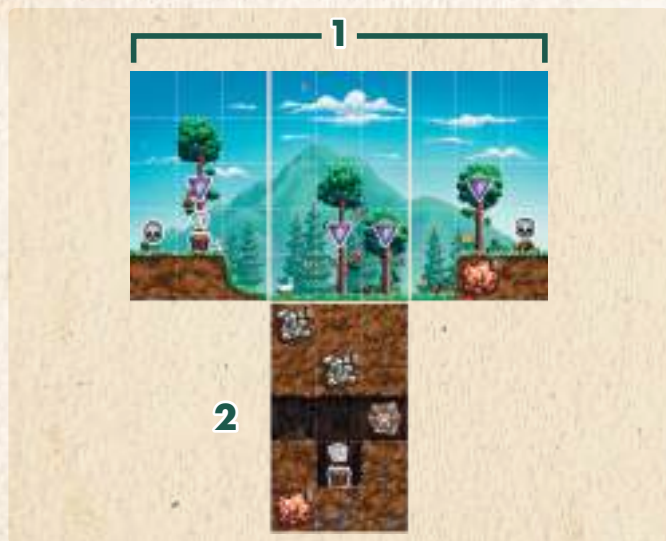


Подготовка к игре

Если вы уже выдавили жетоны и фрагменты и рассортировали компоненты по коробочкам и органайзерам, подготовка к игре займёт около 10 минут.

Разделите жетоны врагов по типам, перемешайте каждый набор отдельно и положите их лицевой стороной вниз в соответствующие отделы органайзера.

1. Положите 3 стартовых фрагмента биома Поверхности Лес в центр игрового пространства (как на изображении). Слева и справа от центра должно остаться достаточно места для 7 фрагментов биомов, а снизу — для 4 фрагментов.
2. Поместите стартовый фрагмент биома Подземелье под центральным фрагментом биома Лес.



3. Поместите платформу на центральный фрагмент биома Лес (в клетку с изображением белки 🐿).
4. Поместите 2 случайных дневных врагов из биома Лес слоя Поверхность 🐉 в клетки с символом появления врагов 🦴.



5. Расположите поблизости коробочку с фрагментами биомов. Разделите фрагменты по биомам и слоям, перемешайте каждую группу и держите их в коробочке по отдельности (используйте для этого разделители).
6. Расположите поблизости коробочку с картами. Перемешайте колоду карт расходимых предметов типа 1, отдельно каждую колоду карт сундуков (они делятся по биомам) и отдельно каждую колоду трофейных карт действий (с уровня 1 по уровень 5). После этого верните карты в коробочку.

7. Переверните карты задач стороной, соответствующей числу игроков (1–2 или 3–4), вверх и разделите их на колоды по типам: «Раскопки» □, «Сражения» ◇, «Исследование» ○, «Строительство» ▽. Карты задач в колодах должны располагаться по порядку их номеров (задача 1 — наверху).

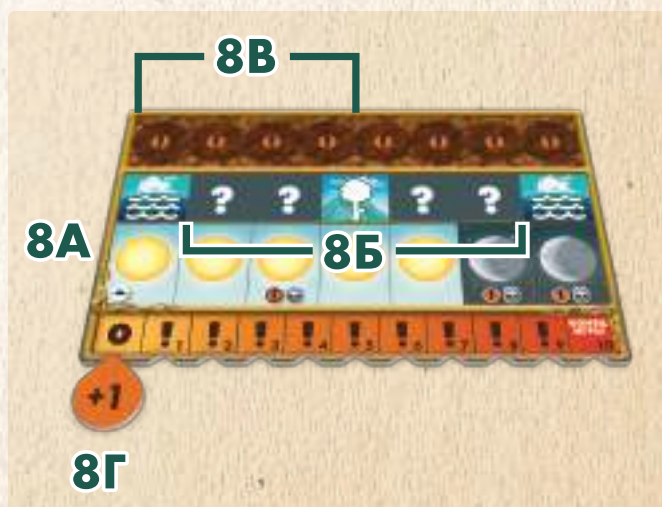
Впоследствии такая стопка из 10 карт задач будет называться цепочкой.

Для каждой цепочки в наборе есть альтернативные задачи с номерами 5, 6, 8 и 10 (с пометкой «альт.» в нижнем левом углу). В последующих играх вы можете добавлять в колоды альтернативные задачи вместо основных, чтобы придать игре больше разнообразия.



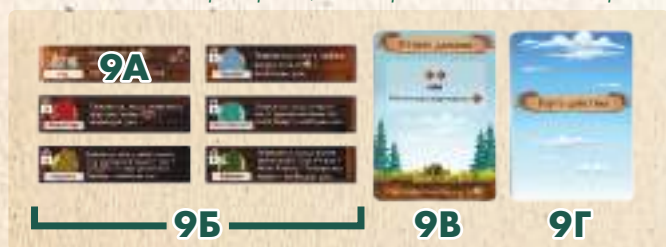
8. Положите планшет карты мира над фрагментами биомов.

- А. Положите жетон времени в крайнюю левую ячейку на треке времени дневной стороной вверх ☀.
- Б. Решите, какой тип биома зла вы будете использовать в игре: Порча 🐉 или Багрянец 🦄. Уберите в коробку лишний жетон карты мира. У вас останется 4 жетона карты мира. Переверните их лицевой стороной вниз, перемешайте и положите по 1 жетону в каждую клетку с символом ? на карте мира (не раскрывая). В биомов Порча и Багрянец встречаются уникальные территории, враги, предметы, ресурсы и боссы.
- В. Положите на поле для надгробий по 2 жетона надгробий за каждого игрока. Например, если вас двое, разместите в сумме 4 жетона надгробий.
- Г. Разместите жетон угрозы стороной +1 🔥 вверх под делением 0 шкалы угрозы.



9. Разместите карточки неигровых персонажей рядом с картой мира.

- A.** Карточку Гида разместите в левой верхней части.
Обе стороны этой карточки одинаковые.
- B.** Положите оставшиеся карточки неигровых персонажей неактивной стороной вверх.
- B.** Разделите карты действий Гида по типам («Исследовать дальше», «Второе дыхание», «Ловкий кувырок»). Положите их лицевой стороной вверх рядом с карточками неигровых персонажей.
Вы можете просматривать эти карты в любой момент игры.
- Г.** Разделите карты действий Торговца по стоимости (8 и 15). Положите их лицевой стороной вниз рядом с карточками неигровых персонажей..
Вы можете изучать эти карты в любой момент игры. Они лежат лицевой стороной вниз только в качестве напоминания, что вы не можете их приобрести, пока Торговец не появится в игре.



10. Поместите коробочку с компонентами босса Король слизней рядом с картами задач. Карта появления этого босса должна быть видна через крышку коробочки. Поместите жетон раны на деление 0 трека на этой карте. Прочтите, при каких условиях появляется этот босс.

10



Положите коробочки с компонентами остальных боссов поблизости — так, чтобы вам были видны условия их появления. *Чтобы эти коробочки не занимали место на игровом столе, можете убрать их в основную коробку, а условия их появления смотреть в бестиарии или на 32.*

11. Положите бестиарий / каталог изделий в пределах досягаемости всех игроков.
12. Сложите остальные компоненты неподалёку.
13. Решите вместе, на каком уровне сложности вы хотите играть: **обычном** или **высоком**.
От уровня сложности зависят условия победы; см. на 10. Если вы играете впервые, выберите обычный уровень сложности. На 35 вы найдёте варианты усложнения и упрощения игры.

ПОДГОТОВКА ИГРОКА

Каждый игрок выполняет следующее:

- Выберите цвет и возьмите компоненты этого цвета: планшет игрока, 6 кубиков ресурсов и колоду начальных карт действий.
Начальная колода состоит из 8 карт (3 × «Исследовать», 1 × «Увернуться», 1 × «Напасть», 1 × «Помочь», 1 × «Отдохнуть», 1 × «Исследовать дальше»).
- A.** Положите планшет игрока перед собой.
- B.** Положите по 1 кубику ресурсов в каждую из 4 крайних левых ячеек инвентаря. Если в игре 3 участника, также положите кубик в ячейку с 15 , а если 1 или 2 участника — положите кубики во все 6 ячеек. Выставьте значение 0 на всех кубиках в ячейках инвентаря. Оставшиеся кубики ресурсов пока отложите.
- B.** Перемешайте свою колоду действий и положите её лицевой стороной вниз слева от вашего планшета.
- Выберите одну фишку персонажа своего цвета, а вторую уберите в коробку.
- Выберите любую карту персонажа и поместите её на свой планшет. Уберите в коробку неиспользуемые карты персонажей.
- Возьмите маркер здоровья, маркер маны, ограничитель здоровья и ограничитель маны. Поместите маркер здоровья на деление 5 трека здоровья, а маркер маны — на деление 3 трека маны на вашем планшете. В ячейках справа от каждого маркера разместите соответствующие ограничители.
Ограничители показывают максимальное количество здоровья и маны, которое у вас может быть. В ходе игры этот максимум может меняться.
- Возьмите 3 карты начального снаряжения и положите их сверху от вашего планшета в соответствующие ячейки (при этом ячейка «другое» останется пустой).
Ваше начальное снаряжение — «Медный короткий меч», «Медный топор» и «Медная кирка».

6. Положите счётчик монет рядом со своим планшетом и выставьте на нём значение 0.

7. Положите рядом со своим планшетом жетоны состояний: «Заморожен», «Отравлен», «В огне».



8. Поместите фишку вашего персонажа в одну из 4 клеток с бабочкой / / / на центральном фрагменте биома. Два персонажа не могут находиться в одной клетке.



Об игре

«Террария» — кооперативная настольная игра для 1–4 участников.

Основная механика этой игры — построение колоды: в начале у всех игроков идентичные колоды карт действий, которые с появлением более эффективных карт становятся более сильными и уникальными.

Игра делится на раунды. Каждый раунд состоит из 3 фаз: **Фазы персонажей, Фазы врагов и Фазы мира.** В Фазе персонажей игроки выполняют действия и дополнительные действия, используя свои карты и совместно решая стоящие перед ними задачи. В Фазе врагов активируются враги, после чего они атакуют персонажей игроков. Наконец, в Фазе мира происходит обновление.

Чтобы выполнять задачи и победить в игре, вам нужно исследовать мир вокруг вас. Исследование вширь открывает новые биомы, а исследование вглубь — новые слои. В каждом биоме и на каждом слое вас ждут разные ресурсы, сокровища и враги. Каждую игру конфигурация игрового мира будет меняться.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Вы побеждаете, как только выполняется одно из следующих условий:

- **Вы завершили определённое количество цепочек задач.**

На обычном уровне сложности нужно завершить 1 цепочку задач.

На высоком уровне сложности — 2 цепочки задач.

Всего в игре 4 цепочки задач: «Раскопки», «Сражения», «Исследование» и «Строительство». В каждой цепочке — 10 задач.

или

- **Вы уничтожили босса Стена плоти.**

Это очень сложное испытание, но, выполнив его, вы победите, какой бы ни выбрали уровень сложности.

УСЛОВИЯ ПОРАЖЕНИЯ

Вы терпите поражение, как только **уровень угрозы**  **достигает 10.** Уровень угрозы растёт вместе с ходом времени, а также когда персонажи игроков погибают и когда появляются боссы. Уровень угрозы падает, когда игроки выполняют задачи или уничтожают боссов.

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

Если вы сомневаетесь, как точно применить правило или эффект, **просто совместно решите, как будет интереснее всем игрокам!**



МИР ТЕРРАРИИ

Мир, который вы будете исследовать, состоит из фрагментов, распределённых по **биомам** и **слоям**.

Каждый **биом** — это вертикальная полоса шириной в 3 фрагмента, включающая в себя все слои.

В каждой игре присутствуют 5 биомов: Лес 🌳, Тундра ❄️, Пустыня 🌵, Джунгли 🌴 и либо Порча 🦋, либо Багрянец 🦎. С обеих сторон игровой мир ограничивают фрагменты Океана 🌊.

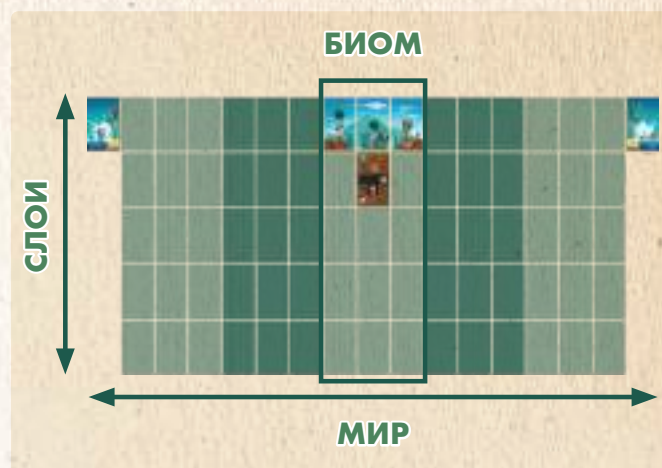
Вы всегда начинаете партию в центре игрового мира в биоме Лес 🌳. Расположение остальных биомов зависит от того, как вы разместите жетоны на планшете карты мира во время подготовки. Пока вы не исследуете эти биомы, вы не будете знать их конфигурацию.

Порча и Багрянец считаются биомомы зла. В каждой игре участвует только один из них. В состав биома зла входят уникальные фрагменты, враги, трофеи, ресурсы и боссы.

Каждый **слой** — это горизонтальная полоса шириной в 1 фрагмент. Все 5 слоёв проходят через все 5 биомов мира.

- 🏠 Поверхность (верхний слой)
- 🏠 Подземелье
- 🏠 Верхние пещеры
- 🏠 Нижние пещеры
- 🏠 Преисподняя (нижний слой)

Вы всегда начинаете игру на Поверхности. На слоях ниже можно найти более ценные ресурсы и трофеи — но и враги там опаснее.



БИОМЫ

Лес	Тундра	Пустыня	Джунгли	Порча	Багрянец

СЛОИ

Поверхность	Подземелье	Верхние пещеры	Нижние пещеры	Преисподняя



Структура раунда

ФАЗА ПЕРСОНАЖЕЙ

ДОБОР КАРТ ДЕЙСТВИЙ

В начале Фазы персонажей каждый игрок берёт из своей колоды в руку количество карт действий, равное его значению добора . В начале игры это значение равно 4, что указано на карте персонажа.

Значение добора может меняться в ходе игры: обратите внимание на символ добора на накладных картах брони.

Если вам нужно взять карту, а ваша колода пуста, перемешайте карты в своём сбросе, сформируйте новую колоду, положите её лицевой стороной вниз слева от вашего планшета — и продолжайте добирать карты.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ ДЕЙСТВИЙ И ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

В Фазе персонажей вы тратите очки действий , чтобы выполнять действия. Вы можете выполнить действие в любой момент Фазы персонажей, но не посреди другого действия или дополнительного действия. Количество , которые вы можете потратить, равно сумме на картах у вас в руке. Вы можете выполнять любые действия в любом порядке.

Например, один игрок может потратить все свои очки действий разом или он и другой игрок могут выполнять действия по очереди. Если несколько игроков выполняют действия, с помощью которых они не влияют друг на друга, они могут выполнять их одновременно.

можно без дополнительных условий тратить на действия **Переместиться** и **Открыть сундук**. Топоры позволяют тратить на действие **Рубить**, чтобы получать Древесину. Кирки позволяют тратить на действие **Копать**, чтобы проникать глубже под землю и собирать там ресурсы. Оружие позволяет тратить на действие **Сражаться**. Также вы можете потратить , чтобы выполнить действие **Передать** и поделиться с другим игроком ресурсами, монетами, расходуемыми предметами, снаряжением или бронёй.

Действия подробно описаны на 16–21.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДРУГИХ СИМВОЛОВ И ЭФФЕКТОВ НА КАРТАХ

Карты у вас в руке не только показывают, сколько у вас ; они также содержат другие символы и эффекты.

Чаще всего встречаются следующие **символы**:

- ♦ **Атака**: вы можете тратить эти символы, чтобы делать ваши атаки более эффективными, когда **Сражаетесь** с врагами.
- 🛡️ **Защита**: вы можете тратить эти символы, чтобы получать меньше урона от атак врагов.
- ❤️ **Здоровье**: вы можете тратить эти символы, чтобы восстанавливать очки здоровья.
- 💰 **Монета**: отмечайте свои монеты на счётчике монет, а затем тратьте их различными способами, включая покупку карт действий и использование способностей неигровых персонажей.

Результаты применения **эффектов** описаны на картах.

После того как вы потратили все очки действий и символы и применили все эффекты на одной карте, отложите эту карту в своё игровое пространство (вы переместите её в стопку сброса в начале фазы Мира). Если же потрачено ещё не всё, карта не откладывается. Внимательно следите за остатками символов и эффектов.

Если на карте не указано иное, в следующую фазу (Фазу врагов) переносятся только символы . Все остальные символы и эффекты необходимо использовать в Фазе персонажей! В начале Фазы мира все карты, оставшиеся в игре, сбрасываются (даже если на них ещё есть).

Если на карте не указано иное, другие игроки не могут использовать символы или эффекты с ваших карт.

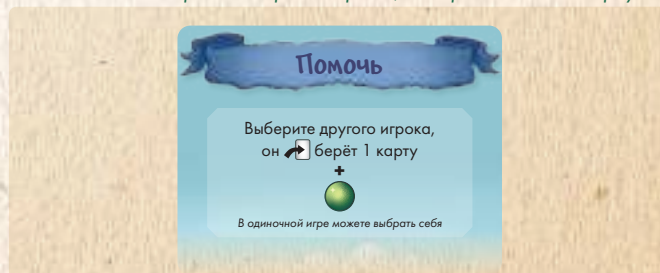
«ИЛИ» И «+»

Если несколько эффектов или символов разделены словом «ИЛИ», вы можете выбрать для использования только 1 из них.



Если несколько эффектов или символов разделены знаком «+», вы можете использовать любые из них в любом порядке.

Эффекты и символы, разделённые знаком «+», можно использовать в разные моменты хода. Например, если эффект гласит «Выберите другого игрока, он берёт 1 карту + », вы можете потратить очко действия в начале Фазы персонажей, затем выполнить ряд не связанных с этим эффектом действий, и только в конце фазы выбрать игрока, который возьмёт карту.



ГДЕ ЕЩЁ ВСТРЕЧАЮТСЯ СИМВОЛЫ И ЭФФЕКТЫ

Символы и эффекты встречаются и на других картах, помимо карт действий: на картах расходуемых предметов, снаряжения, брони и последователей. Они используются по тем же правилам в Фазе персонажей. Как и в случае с картами действий, внимательно следите за остатками символов и эффектов.

В отличие от карт действий, карты снаряжения, брони и последователей не сбрасываются после использования.

Карты расходуемых предметов сбрасываются сразу после того, как вы их используете (карта возвращается в соответствующую колоду).

ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ ДЕЙСТВИЙ

Каждый раз, когда вы тем или иным способом получаете новую карту действия, кладите её в вашу стопку сброса (а не в колоду). Она попадёт в вашу колоду только после перемешивания стопки сброса.

Новые карты действий можно купить у неигровых персонажей, найти в сундуках или получить в награду за уничтожение врагов и выполнение задач.

✕ УДАЛЕНИЕ КАРТ ДЕЙСТВИЙ

Если эффект предписывает удалить карту действия, уберите её из игры в коробку.

Эффекты, позволяющие удалять карты, необязательны к выполнению, но это хороший способ избавиться от менее эффективных карт действий, чтобы с большей вероятностью добирать из колоды более сильные карты.

Эффект удаления карты вы можете найти на картах действий, а также получить в награду за выполнение задач или победу над боссами. Также этот эффект является способностью неигрового персонажа Гоблин-изобретатель.

ДОСТАТЬ КАРТУ ДЕЙСТВИЯ

Если эффект предписывает **достать** карту из вашей колоды, вашего сброса или другого источника, возьмите эту карту оттуда в руку. Не перемешивайте колоду после того, как достали нужную карту.

Это позволяет использовать карту раньше, чем если бы вы получили её по обычным правилам.

ВЫПОЛНЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ДЕЙСТВИЙ

Помимо основных действий, на которые вы тратите очки действий, вам доступны **дополнительные действия**, на которые не нужно тратить . Вы можете выполнить дополнительное действие в любой момент Фазы персонажей, но не посреди другого действия или дополнительного действия. Вы можете выполнить любое количество дополнительных действий в любом порядке (также можно выполнить одно и то же дополнительное действие несколько раз, если не указано иное).

Вам не нужно тратить  на дополнительные действия.

В начале игры вам доступны следующие дополнительные действия: **Исследовать**, **Выполнить задачу**, **Создать изделие**, **Подготовить карту** или **Взять подготовленную карту**, **Появление** или **Использование неигрового персонажа**, **Открыть ячейку инвентаря**.

Дополнительные действия описаны на  **22–24**.

В ходе игры у вас появятся новые дополнительные действия. Они описаны на  **30–31**.

ПРОХОЖДЕНИЕ ПРОВЕРОК В КОНЦЕ ФАЗЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

В конце Фазы персонажей проведите следующие проверки:

ПРОВЕРКА ИССЛЕДОВАНИЯ

Каждый игрок, который может выполнить дополнительное действие **Исследовать**, должен его выполнить.

См.  **22**.

ПРОВЕРКА ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАЧ

Каждый игрок, который может выполнить дополнительное действие **Выполнить задачу**, должен его выполнить.

См.  **23**.

ПРОВЕРКА ПОЯВЛЕНИЯ БОССА

Посмотрите, каких боссов ещё нет в игре, и проверьте условия их появления. Если вы выполнили такие условия в ходе текущей Фазы персонажей, а карта появления босса ещё не перевернута, переверните её сейчас и следуйте указаниям на открывшейся стороне.

Боссы описаны на  **32–34**.



ФАЗА ВРАГОВ

В этой фазе враги активируются, если они находятся:

- На том же фрагменте биома, что и персонаж;
или
- На фрагментах биома, примыкающих к фрагменту с персонажем по вертикали или по горизонтали.

Примыкание по диагонали не учитывается.

Если активированный враг не может напасть ни на одного из персонажей из-за недостаточной дальности атаки, он перемещается к ближайшему персонажу. Если может — он атакует всех персонажей в прямой видимости, в пределах дальности атаки.

Активация врагов описана на  26–27.

Вы можете активировать врагов в любом порядке, но перед началом новой активации необходимо полностью завершить предыдущую.



В данном примере активируются враги на фрагментах, отмеченных зелёным цветом. Враги на фрагментах, отмеченных красным цветом, не активируются.

СБРОС КАРТ ДЕЙСТВИЙ

Положите в свою стопку сброса все оставшиеся в вашем игровом пространстве карты действий.

Карты действий «в игровом пространстве» — это все карты, которые находятся НЕ в колоде, стопке сброса или в ячейке для подготовленной карты.

ПРОДВИЖЕНИЕ ЖЕТОНА ВРЕМЕНИ

Продвиньте жетон времени и примените эффекты всех символов на делении, где он оказался (слева направо):

ПРОДВИНЬТЕ ЖЕТОН УГРОЗЫ

Повысьте уровень угрозы на +1 или +2 — в зависимости от того, какой стороной вверх лежит жетон угрозы. Если жетон достиг деления 10, вы проигрываете.

ПОЯВЛЕНИЕ ВРАГОВ

Найдите каждый фрагмент биома, где есть персонаж, а также все фрагменты, примыкающие к фрагментам с персонажами по горизонтали или по вертикали. На этих фрагментах в клетках с видимым символом появляются враги.

Символ появления врага считается видимым, если в его клетке нет врага, персонажа, дома, верёвки или пилона.

Для появления врага возьмите из органайзера жетон врага в соответствии с биомом и слоем. Положите этот жетон лицевой стороной вверх в клетку с .

Если вы сомневаетесь, в каком биоме и на каком слое находится фрагмент, см. «Мир Террарии» на [стр. 11](#).

Если враг появляется на Поверхности, помните, что жетоны врагов этого слоя лежат в органайзере в 2 ряда. Чтобы определить, из какого ряда брать жетон врага, посмотрите на трек времени. Если жетон времени находится в ячейке , возьмите врага из ряда , а если в ячейке — из ряда .

В этом примере символ появления врага находится в биоме Лес на слое Поверхность. Жетон времени находится в дневной ячейке, поэтому вам нужно добавить дневного врага из биома Лес слоя Поверхность.

ПАДАЮЩИЕ ЗВЁЗДЫ

Падающие звёзды увеличивают ваш максимальный запас маны.

Когда появляется враг , вы можете найти на жетоне символ падающей звезды . Положите его в клетку с символом , как обычно.

Если ваш персонаж перемещается в клетку с или в соседнюю с ней (в этом случае не требуется прямая видимость), уберите жетон с этим символом и выберите одно:

- Сдвиньте ограничитель маны на вашем планшете на 1 деление вправо, а затем восстановите ману до нового максимума;

ИЛИ

- Возьмите 10 .

Падающие звёзды нельзя **Передать** другому игроку (см. [стр. 19](#)).

КРИСТАЛЛЫ ЖИЗНИ

Кристаллы жизни увеличивают ваш максимальный запас здоровья.

Когда враг появляется на слое ниже Поверхности, вы можете найти на жетоне символ кристалла жизни . Положите его в клетку с символом , как обычно.

Если ваш персонаж перемещается в клетку с или в соседнюю с ней (в этом случае не требуется прямая видимость), уберите жетон с этим символом и выберите одно:

- Сдвиньте ограничитель здоровья на вашем планшете на 1 деление вправо, а затем восстановите здоровье до нового максимума;

ИЛИ

- Возьмите 10 .

Кристаллы жизни нельзя **Передать** другому игроку (см. [стр. 19](#)).

РАССВЕТ

Выполните указания в следующем порядке:

1. Уберите все с деревьев и кактусов.
2. Уберите всех ночных врагов и падающие звёзды с фрагментов биомов на Поверхности.
Подробнее о падающих звёздах см. выше.
3. Каждый игрок восстанавливает всю ману (то есть перемещает маркер маны на деление слева от ограничителя маны на треке маны).
4. Примените способности с символом для неигровых персонажей.
5. Если дом создан и в нём есть жетоны зелий, лежащие выпитой стороной вверх, переверните их.
6. Если дом создан и в нём есть жетоны еды, лежащие съеденной стороной вверх, переверните их.

Подробные правила

ФАЗА ПЕРСОНАЖЕЙ: ДЕЙСТВИЯ

ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ

Потратьте , чтобы **Переместить** вашего персонажа в соседнюю пустую клетку (в том числе по диагонали).

Пустая клетка — это клетка, в которой нет целого блока.



Вы можете **Переместиться** в клетку, занятую врагом или другим персонажем, но не можете остановиться в ней и должны сразу совершить новое действие **Перемещения**, чтобы в конечном итоге попасть в незанятую клетку.

Незанятая клетка — это клетка, в которой нет врага или персонажа.

Если у вас недостаточно , чтобы «перепрыгнуть» через персонажей или врагов, как описано выше, вы не можете совершить такое **Перемещение**.

Вы можете **Переместиться** в клетку над другим персонажем или врагом (таким образом вы будете стоять на нём).

Подробнее см. на  17.

Если углы двух целых блоков соприкасаются, вы не можете **Перемещаться** между ними.



Если вы **Переместились** в клетку с символом  (как правило, это клетки Лавы на слое Преисподняя), а на верху вашей колоды при этом нет соответствующего жетона состояния, положите туда этот жетон стороной с 2 символами вверх. Вы в огне!

Если на верху вашей колоды уже есть такой жетон состояния, см. раздел «Состояния» на  31.

Некоторые карты брони и действий дают невосприимчивость к разным состояниям. Если у вас есть невосприимчивость к , пропустите этот шаг.

Если на начало Фазы персонажей ваш персонаж уже находится в клетке с  и не **Перемещается** из неё до конца фазы, наложите на него состояние «В огне» так, как описано выше.

ПАДЕНИЕ И УРОН ОТ ПАДЕНИЯ

Каждый раз, когда вы **Перемещаетесь** в клетку, проверьте, стоите ли вы на целом блоке, платформе, другом персонаже, враге или крыше дома. Если ни одной из этих опор под вами нет, вы падаете.

Когда ваш персонаж падает, перемещайте его вниз по вертикали, пока он не окажется на целом блоке, платформе, другом персонаже, враге или крыше дома. Затем, если персонаж упал с высоты более 1 клетки и не приземлился на Паутину  или Лаву , вы должны подсчитать урон от падения.

Чтобы подсчитать урон от падения, бросьте все свои кубики защиты (указаны на вашей карте персонажа рядом с символом ). Если сумма значений на кубиках меньше, чем количество клеток, которое вы преодолели, вы теряете количество , равное разнице.

*В начале игры ваша защита — это 1 четырёхгранный кубик (Д4). Вы можете усилить свою защиту, **Создавая** броню (см.  24).*

Когда вы теряете здоровье, передвиньте маркер здоровья по треку на столько делений влево, сколько вы получили урона. Если маркер достиг деления 0, ваш персонаж погибает (см. раздел «Смерть и возвращение персонажей» на  28).



В этом примере персонаж слева падает на 3 клетки — и подсчитывает урон от падения.

Он выбрасывает на кубике 2 — и теряет 1 .

Персонаж справа также падает на 3 клетки — но не получит урон, поскольку приземляется в клетку с Паутиной.

СТОЯНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ ДРУГ НА ДРУГЕ

В результате **Перемещения** или падения ваш персонаж может оказаться на другом персонаже или враге. Если персонаж или враг, на котором кто-то стоит, переместится, стоящий на нём персонаж упадёт.

Приземление на персонажа или врага не наносит ему урон. Если на одном элементе стоит несколько других, при перемещении нижнего все верхние немедленно падают.

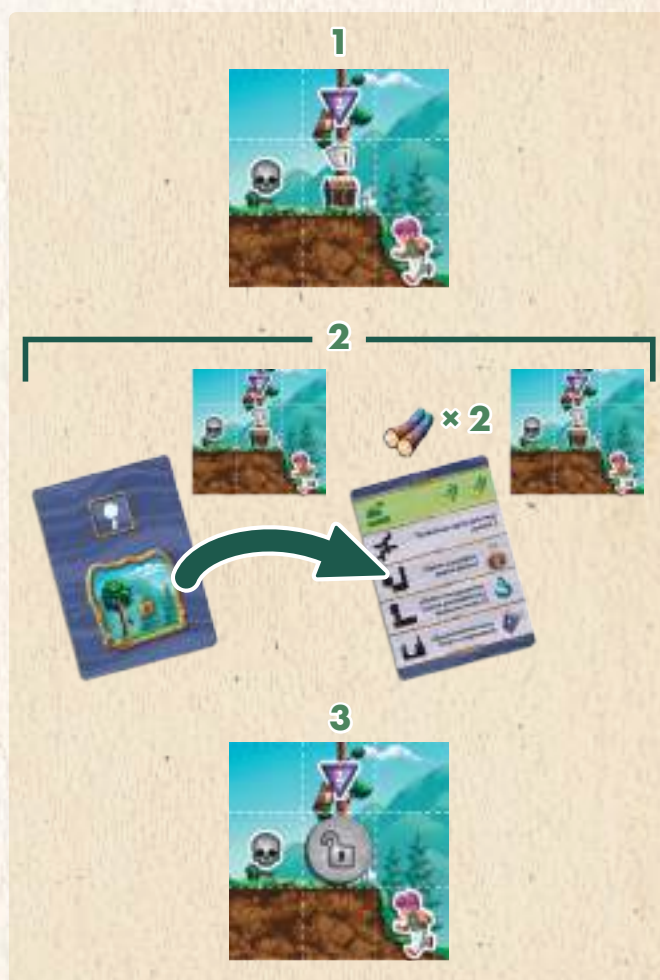


ОТКРЫТЬ СУНДУК

Если вы находитесь в одной клетке с видимым сундуком или в соседней с ним клетке (в этом случае не требуется прямая видимость), потратьте 1 чтобы **Открыть** его:

1. Раскройте X карт сундука, соответствующих биому, в котором вы открываете сундук. X — это число в символе над сундуком.
2. Выберите 1 из раскрытых карт и получите трофеи в соответствии с тем, на каком слое вы открыли этот сундук.
3. Положите на этот сундук жетон .
4. Положите невыбранные карты сундука под низ колоды, из которой вы их взяли. Не перемешивайте эту колоду.

Сундук считается видимым, если на нём нет жетона открытого замка, врага, другого персонажа, дома, верёвки или пилон.



В начале игры вы увидите сундук с 1 картой на Поверхностном фрагменте биома Лес , а также сундук с 1 картой на Подземном фрагменте биома Лес . Впоследствии вы найдёте сундуки с большим количеством карт на выбор, но вы всегда получаете трофеи только с 1 карты.

Если в качестве трофея вы выбрали трофейную карту действия уровня 1–5, найдите колоду карт указанного уровня. Затем раскройте 2 трофейные карты действий, выберите 1 из них, а другую положите под низ колоды. Не перемешивайте эту колоду.

Среди трофеев вы встретите монеты, ресурсы, карты расходимых предметов, карты снаряжения, карты брони, карты действий, а также другие игровые элементы. Чем глубже находится сундук, тем ценнее трофеи! Если вам нужно получить трофей, но запас иссяк, вы не получаете этот трофей.

Если **Раскопать** блок под сундуком, сундук не падает.

РУБИТЬ

Потратьте 1 , чтобы получить столько очков **Рубки** , сколько указано на вашей карте топора.

Помните, что в течение Фазы персонажей вы вправе выполнять одно и то же действие несколько раз.

Если в Фазе персонажей вы находитесь в одной клетке с видимым символом **Рубки**  или в соседней с ним клетке, вы можете потратить количество очков **Рубки**, равное числу на этом символе, чтобы получить столько же Дровесины . После этого положите в эту клетку жетон жёлудя  (обратная сторона жетона Дровесины .

Символ  считается видимым, если на нём нет врага, другого персонажа, дома, верёвки, пилы или жёлудя .

Жетоны желудей  убираются на рассвете.

*Если **Раскопать** блок под деревом, дерево не падает.*



ИНВЕНТАРЬ

В ходе игры вы будете находить ресурсы и вести их учёт с помощью ячеек инвентаря на вашем планшете игрока. В начале игры ячейки инвентаря с кубиками ресурсов доступны для использования; ячейки без кубиков пока недоступны. В игре с 3 или 4 участниками можно будет открыть дополнительные ячейки; для этого в Фазе персонажей нужно выполнить дополнительное действие **Открыть ячейку инвентаря** (стоимость указана в самой ячейке: 15  за пятую ячейку и 25  за шестую). Когда вы открываете ячейку инвентаря, положите в неё кубик ресурса, чтобы обозначить, что ячейка доступна. В каждой ячейке можно держать до 5 единиц ресурса одного вида (отмечайте количество, поворачивая кубики). Вы можете иметь больше 5 единиц ресурса одного вида, но для этого вам придётся использовать больше ячеек инвентаря. Для удобства на планшете персонажа в 4 ячейках инвентаря уже напечатаны символы ресурсов, распространённых на ранних этапах игры: Дровесины , Геля , Камня  и Паутины . Однако вы вправе использовать эти ячейки для любых видов ресурсов — просто поместите в ячейку жетон выбранного ресурса. Если вы хотите взять ресурс, которого ещё нет в вашем инвентаре, а все ячейки уже заняты, вам придётся освободить одну из ячеек — все уже находящиеся в ней ресурсы при этом сгорают.

*Вы можете **Передавать** ресурсы другим игрокам. Подробнее см. на  19.*

КОПАТЬ

Потратьте 1 , чтобы получить столько очков **Копки** , сколько указано на вашей карте кирки.

Если в Фазе персонажей вы находитесь в клетке, соседней с целым блоком, не содержащим ресурсы, вы можете потратить 1 , чтобы положить в клетку с этим блоком жетон туннеля размером 1 .

Если в Фазе персонажей вы находитесь в клетке, соседней с целым блоком, содержащим ресурсы, вы можете потратить количество очков **Копки** , равное числу на символе ресурса, чтобы получить 1 соответствующий ресурс. Если сделали это, положите в эту клетку жетон туннеля размером 1 , возьмите соответствующий жетон ресурса и положите его в свой инвентарь. Если у вас уже есть такой ресурс, измените значение на кубике соответствующего ресурса.

Подробнее о ресурсах см. на  28.

Всякий раз, когда вы размещаете жетон туннеля размером 1 , одним из описанных выше способов, вы можете **Переместить** своего персонажа в клетку с этим жетоном, не тратя . Если вы разместили жетон туннеля под своим персонажем, вместо этого вы падаете.

Подробнее о падении см. на  16.

Несколько жетонов туннелей малых размеров можно заменить жетоном туннеля более крупного размера. Это делается исключительно для удобства и не влияет на игру.

Например, нет разницы между двумя соседними клетками с двумя жетонами туннеля размером 1 и двумя клетками с одним жетоном туннеля размером 2.

Клетки с жетонами туннелей считаются пустыми. Персонажи и враги могут беспрепятственно перемещаться по ним до конца игры.

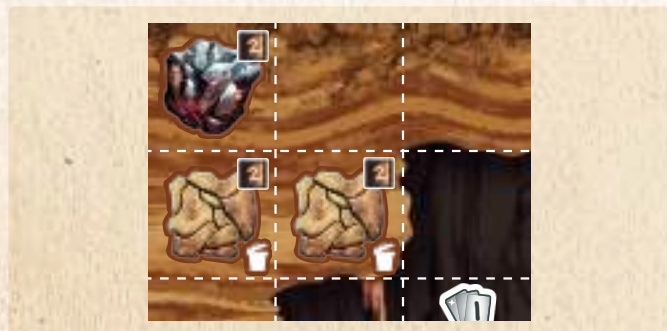


Если вы **Раскопали** блок с символом , а на верху вашей колоды при этом нет соответствующего жетона состояния, положите туда этот жетон стороной с 2 символами вверх. Вы в огне!

Если на верху вашей колоды уже есть такой жетон состояния, см. раздел «Состояния» на  31.

Некоторые карты брони и действий дают невосприимчивость к разным состояниям. Если у вас есть невосприимчивость к , пропустите этот шаг.

Если на блоке есть символ мусора  (см. ниже), вы ничего не получаете, когда **Раскапываете** такой блок.



Если на блоке есть символ прочности  (см. ниже), вы можете **Раскопать** его, только если потратите очки **Копки**  с расходуемых предметов или снаряжения с символом .



ПЕРЕДАТЬ

Потратьте 1 , чтобы **Передать** другому игроку **одно** из следующего:

- Любое количество ресурсов одного типа;
или
- Любое количество монет;
или
- Любое количество платформ;
или
- Любое количество жетонов верёвки;
или
- 1 карту расходуемого предмета, брони или снаряжения.

Если вы **Передаёте** ресурсы игроку, который немедленно использует их для **Создания изделия**, ему не нужно иметь место в инвентаре для принятия этих ресурсов — они сразу расходуются.



СРАЖАТЬСЯ

Чтобы **Сразиться**, выберите оружие, потратьте указанное на нём количество  и проделайте следующее по порядку:

1. Выберите врага в прямой видимости вашего персонажа.
Подробнее о прямой видимости см. на  21.
 - А. Для оружия малой дальности  вы можете выбрать врага только в соседней клетке.
 - Б. Для оружия средней  или большой  дальности вы не можете выбрать врага в соседней клетке, но можете — в клетке, до которой достаёт ваше оружие (используйте соответствующую сторону дальномера).
Подробнее об использовании дальномера см. на  21.
Существует оружие комбинированной дальности. Например, оружие с обоими символами малой  и средней  дальности достаёт до врагов как на соседних клетках, так и на расстоянии в 1 фрагмент биома.
2. Бросьте кубики атаки, указанные на вашем оружии.
Если вы используете оружие средней  или большой  дальности, сначала примените модификации, указанные на дальномере.
3. Бросьте кубики защиты  врага, указанные в бестиарии.
4. Вы можете выбрать 1 из кубиков атаки и потратить символы атаки , чтобы увеличить выпавшее на нём значение (за каждый символ — на 1).
Вы можете увеличить значение даже сверх максимального значения кубика.
Нельзя распределять символы атаки  между несколькими кубиками — выберите только 1.
5. За каждый кубик атаки, значение которого равно или превышает наибольшее значение на кубиках защиты врага, этот враг теряет 1 здоровье (отмечайте это жетонами ран  из органайзера для врагов). Как только враг теряет последнюю единицу здоровья, вы уничтожаете его и получаете трофеи, указанные в бестиарии. Затем верните жетон этого врага в соответствующий отдел органайзера для врагов.
Чем лучше оружие, тем больше кубиков атаки вы будете бросать, и тем больше граней будет у этих кубиков. Так вы сможете одолеть противников с высоким показателем защиты.
Если в качестве трофея вы получили трофейную карту действия уровня 1–5, найдите колоду карт указанного уровня. Затем раскройте 2 трофейные карты действий, выберите 1 из них, а другую положите под низ колоды. Не перемешивайте эту колоду.
6. Если вы не уничтожили врага в результате вашей атаки, проверьте, находится ли ваш персонаж в зоне поражения врага (указана в бестиарии). Если врагу хватает дальности, он проводит ответный удар.
Подробнее об ответном ударе см. на  27.

ПАРИРОВАНИЕ

Если у вашего оружия или последователя есть символ парирования , враг не может нанести вам ответный удар (пропустите пункт 6).



В этом примере игрок атакует Зелёного слизня оружием Золотой меч малой дальности . Он тратит 1 , чтобы бросить 3 шестигранных кубика атаки. У врага всего 1 кубик защиты — четырёхгранный. У игрока выпадает 1, 2 и 4, а у врага — 2. Кубики игрока со значениями 2 и 4 наносят урон: Зелёный слизень теряет 2 . В бестиарии сказано, что у этого врага всего 1 . Игрок побеждает!

БЕСТИАРИЙ

В бестиарии вы найдёте характеристики всех врагов, кроме боссов, а также сведения о боссах и неигровых персонажах. Они разделены по биомам и отмечены ярлыками для удобства. Вы можете смотреть информацию в бестиарии в любой момент. На обратной стороне бестиария вы найдёте каталог изделий. Пользуйтесь также памяткой по бестиарию.



ПРЯМАЯ ВИДИМОСТЬ

Чтобы проверить, находится ли одна клетка в прямой видимости другой, мысленно проведите линию от центра первой клетки до центра второй. Если эта линия не проходит через целые блоки и не проходит между двумя блоками, которые соприкасаются только углами, то эти клетки находятся в прямой видимости.

Персонажи и враги не преграждают прямую видимость.



Из этого правила есть только одно исключение: из клетки вне дома нет прямой видимости в клетку внутри дома. При этом для персонажа внутри дома клетка вне дома **может находиться** в прямой видимости, то есть дома можно использовать как укрытия.

Не относитесь к правилам видимости слишком серьезно. Если вы не уверены, видит ли ваш персонаж врага, можете просто решить, что видит. Но тогда и враг видит вас!

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДАЛЬНОМЕРОВ

В коробке есть 2 дальномера — для оружия средней $\gg$ и большой $\gggg$ дальности. Найдите нужный дальномер и поверните его на сторону, соответствующую направлению вашей атаки. Приложите один конец дальномера к центру клетки, от которой вы ведёте измерение. Затем поворачивайте дальномер вокруг этой точки, пока в него не попадёт центр клетки, расстояние до которой вы измеряете.

Найдите, какому тексту на дальномере соответствует точка, до которой вы измеряете расстояние.

Если ваша цель находится за пределами дальности, вы не можете произвести атаку в эту клетку.

Вы также не можете выбрать цель для атаки в клетке, до которой не хватает длины дальномера.

Если текст требует убрать кубики атаки, уберите их на шаге 2 действия **Сражаться**. Вы сами можете выбрать, какие кубики сбросить.



В этом примере игрок атакует с помощью оружия средней $\gg$ дальности. Синий слизень находится в клетке, до которой оружие игрока достаёт, а Зелёный слизень — нет.



В этом примере игрок атакует с помощью оружия большой $\gggg$ дальности. Оба слизня в пределах дальности этого оружия, но, атакуя зелёного, игрок бросает на 1 кубик меньше.

Все враги с дальностью атаки $\gg$ и $\gggg$ также могут атаковать на малой $\gg$ дальности. Поэтому, когда вы измеряете дальность «от лица» врага, игнорируйте текст «за пределами дальности» в начале дальномера. Этот текст нужен для напоминания, что оружие персонажей средней или большой дальности не действует на врагов в соседней клетке.

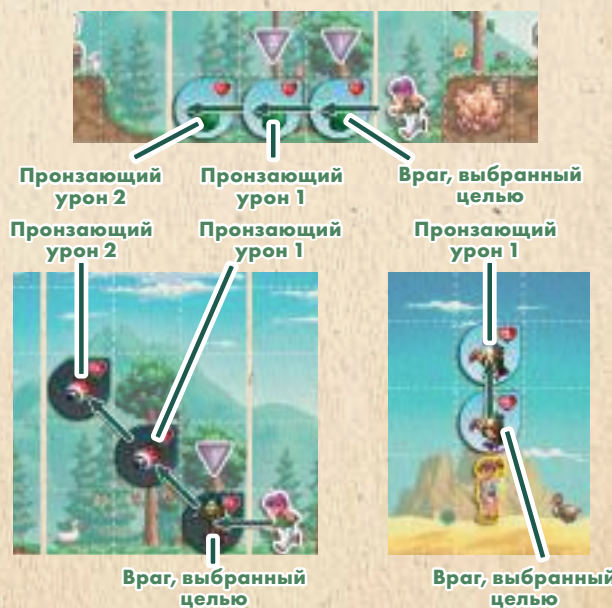
ПРОНЗАЮЩИЙ УРОН

Оружие с символом $\rightarrow$ и значением X наносит пронзающий урон: это значит, что 1 атака может нанести урон X врагам, если выполняются следующие условия:

- Ближайший враг, которого вы выбрали целью, находится в пределах дальности *(для остальных врагов, выбираемых целью, это условие не обязательно);*
- И**
- Каждый следующий враг находится в соседней клетке с предыдущим;
- И**
- От центра клетки с ближайшим врагом, выбранным целью, можно провести прямую непрерывную линию, проходящую через клетки с остальными врагами.

Если вы хотите выбрать целью атаки с пронзающим уроном нескольких врагов, вы бросаете кубики атаки только 1 раз (применяя модификации на дальномере исходя из того, на каком расстоянии находится ближайший враг, выбранный целью).

Каждый враг, подвергающийся атаке, бросает свои кубики защиты, теряет здоровье и наносит ответный удар по обычным правилам. Вы также можете тратить $\blacklozenge$ по обычным правилам. Если несколько врагов могут нанести ответный удар, вы сами определяете очерёдность.



ФАЗА ПЕРСОНАЖЕЙ: ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Дополнительные действия не требуют траты . Вы можете выполнить любое количество дополнительных действий в любом порядке. Также можно выполнять одно и то же дополнительное действие несколько раз, если не указано иное.

ИССЛЕДОВАТЬ

Чтобы **Исследовать**, вы должны находиться на фрагменте биома, который примыкает по горизонтали или вертикали хотя бы к 1 свободному пространству для выкладывания фрагмента биома.

Примыкание по диагонали не учитывается.

Когда вы **Исследуете**, выкладываете по 1 фрагменту биома лицевой стороной вверх в каждое вертикально или горизонтально примыкающее свободное пространство для выкладывания фрагмента биома.

Когда вы **Исследуете** в направлении **вверх** или **вниз**, найдите фрагменты того биома, в котором вы находитесь, и выберите верхний фрагмент необходимого слоя.

Когда вы **Исследуете** в направлении **влево** или **вправо**:

- Если исследуемое пространство **относится к тому же биому**, где находитесь вы, или **к биому, который вы уже открыли на карте мира**, найдите фрагменты соответствующего биома, выберите верхний фрагмент необходимого слоя (**2А**) и выложите его в исследуемое пространство лицевой стороной вверх (**3А**).
- Если исследуемое пространство **относится к биому, который вы ещё не открыли** на карте мира, сначала раскройте соответствующий жетон на карте мира (**1**). Затем найдите фрагменты соответствующего биома, выберите верхний фрагмент необходимого слоя (**2Б**) и выложите его в исследуемое пространство лицевой стороной вверх (**3Б**).



В этом примере все 3 фрагмента биома Лес на слое Поверхности уже исследованы. Поэтому сейчас **справа** от персонажа игрока начинается другой биом, который пока не открыт на карте мира. Жетон карты мира справа от биома Лес переворачивается (**1**) — и открывается биом Тундра. Игрок берёт фрагмент биома Тундры слоя Поверхность (**2Б**) и кладёт его в исследуемое пространство (**3Б**).

Незаятое пространство **снизу** от персонажа игрока относится к слою Подземелья. Фрагменты этого слоя не делятся на биомы, поэтому игрок просто берёт любой фрагмент этого слоя (**2А**) и кладёт его в исследуемое пространство (**3А**).

Если на только что выложенных фрагментах биома есть клетки с символом , сразу поместите в эти клетки врагов. Чтобы поместить врага в клетку, возьмите из органайзера для врагов жетон, соответствующий биому и слою, в которых находится клетка с символом , и выложите его лицевой стороной вверх.

Если враг появляется на Поверхности, помните, что жетоны врагов этого слоя лежат в органайзере в 2 ряда. Чтобы определить, из какого ряда брать жетон врага, посмотрите на трек времени. Если жетон времени находится в ячейке , возьмите врага из ряда , а если в ячейке — из ряда .



В этом примере символ появления врага находится в биоме Лес на слое Поверхность . Жетон времени находится в дневной ячейке, поэтому вам нужно добавить дневного врага из биома Лес слоя Поверхность.



Кладите жетон врага лицевой стороной вверх.

ВЫПОЛНИТЬ ЗАДАЧУ

Чтобы **Выполнить задачу**, выберите видимую карту задачи, условия которой были выполнены, и получите указанную награду.

Внимательно прочтите условия задачи. Некоторые задачи имеют награду за то, что вы уже сделали (например, «в игре должен быть дом с верстаком»). Другие — дают указание на будущее (например, «откройте сундук в любом биоме, кроме Леса»).

Если в описании награды есть слово «КАЖДОМУ», эту награду получает каждый игрок. Слово «ПОДЕЛИТЬ» означает, что награду получает вся команда, и игрокам нужно совместно решить, как распределить полученную награду.

Выполнив задачу, сбросьте карту задачи, чтобы открыть следующую задачу в цепочке.

ПОДГОТОВИТЬ КАРТУ ИЛИ ВЗЯТЬ ПОДГОТОВЛЕННУЮ КАРТУ

Чтобы **Подготовить карту**, выберите карту действия в руке, которую вы ещё ни для чего не использовали. Положите эту карту в ячейку для подготовленной карты над вашей колодой. Если в этой ячейке была другая карта, заберите её в руку.

Если на карте не указано иное, то, пока она подготовлена, вы не можете использовать её очки действий, символы и эффекты.

Как правило, карты подготавливают, чтобы использовать их в следующем ходу. Однако есть карты, эффекты которых активны, только пока карта подготовлена и находится в соответствующей ячейке.

Чтобы **Взять подготовленную карту**, просто добавьте её в руку из вашей ячейки для подготовленной карты. Теперь вы можете использовать её по обычным правилам.

Таким образом, у вас в руке может оказаться больше карт, чем ваше значение добора, — это разрешено правилами.

ПОЯВЛЕНИЕ ИЛИ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НЕИГРОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Неигровые персонажи не Появляются, если их количество превысит количество построенных домов. Гид не учитывается в этом ограничении.

После того как вы **Создадите** первый дом, у вас может **Появиться** первый неигровой персонаж.

Чтобы неигровой персонаж **Появился**, переверните жетон ещё не добавленного неигрового персонажа с символом , для которого выполняются указанные на нём условия. Если выполняются условия для нескольких неигровых персонажей, может Появиться любой из них.

После Появления неигрового персонажа его нельзя убрать из игры.

У неигровых персонажей есть способности. Если не указано иное, в Фазе персонажей вы можете потратить , чтобы **Использовать способность неигрового персонажа** в качестве дополнительного действия.

Некоторые способности неигровых персонажей срабатывают, когда жетон времени перемещается в ячейку с символом  на треке времени. Эти способности применяются в Фазе мира.

ОТКРЫТЬ ЯЧЕЙКУ ИНВЕНТАРЯ

Чтобы **Открыть ячейку инвентаря**, выберите ячейку инвентаря, в которой нет кубика ресурсов. Потратьте указанное количество  и положите в ячейку кубик ресурса вашего цвета значением 0 вверх.

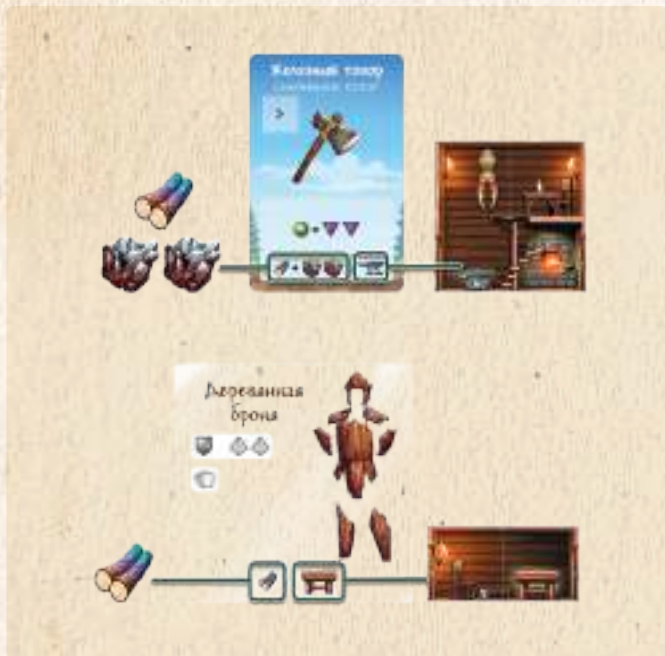


СОЗДАТЬ ИЗДЕЛИЕ

Чтобы **Создать изделие**, потратьте столько ресурсов, сколько указано на игровом компоненте, изображающем это изделие (карта снаряжения, карта брони, дом). Также эти цены указаны в каталоге изделий.

Если в качестве цены изделия указан один из символов        это означает, что сначала вам нужно **Создать** соответствующий дом.

Вашему персонажу не обязательно находиться рядом с домом, чтобы создать изделие, но дом должен быть создан.



Если вы **Создали** снаряжение, найдите соответствующую карту снаряжения и положите её в соответствующую ячейку над вашим планшетом (меч/топор/кирка/другое). Если в этой ячейке уже есть карта снаряжения, положите новую карту поверх прежней. В свой ход вы можете использовать только верхние карты снаряжения. В начале каждой Фазы персонажей выбирайте, какое снаряжение будете использовать.

Если вы **Создали** броню, отложите в сторону карту брони, которая лежит поверх вашей карты персонажа, и положите вместо неё новую карту брони. В начале каждой Фазы персонажей выбирайте броню, которую будете использовать (вы принимаете это решение до применения эффектов состояний). Отложенные в сторону карты брони не дают никаких бонусов.

КАТАЛОГ ИЗДЕЛИЙ

В каталоге изделий перечислены все изделия, которые вы можете создать, они разделены по категориям и отмечены ярлыками для удобства. Вы можете смотреть информацию в каталоге изделий в любой момент. На обратной стороне каталога изделий вы найдёте bestiary.



Если вы **Создали** дом, разместите соответствующий дом так, чтобы выполнялись следующие условия:

- Часть дома находится в клетке, которую занимает ваш персонаж, или в соседней с ним клетке;

И

- Дом не перекрывает целые блоки.

Если дом невозможно разместить так, чтобы выполнялись оба эти условия, вы не можете **Создать** этот дом.

Информацию о домах см. на  36 и в каталоге изделий.

Если выполняются оба условия выше, дом можно разместить на любом слое, то есть дома могут полностью или частично располагаться в туннелях или даже прямо в воздухе!

Затем, если дом закрыл хотя бы 1 клетку с символом , повысьте уровень угрозы  на значение, указанное на жетоне угрозы ( или ). Наконец, проверьте информацию на  36 и выполните дополнительные шаги, если необходимо.



Вы можете беспрепятственно **Перемещаться** через любые грани дома. Враги не могут проникать внутрь домов (за исключением некоторых боссов). После размещения дом нельзя переместить.

Если вы **Создали** платформу (за 1 Древесину  или верёвку (за 1 Паутину ), возьмите соответствующий жетон из запаса и положите его на ваш планшет. Если в запасе жетонов нет, возьмите жетон с любого места на поле.

Чтобы собрать Паутину , просто **Переместитесь** в клетку с Паутиной  или закончите своё падение в ней. Вы можете делать это несколько раз подряд.

Когда вы **Создадите** платформу или верёвку, вам станут доступны соответствующие дополнительные действия **Установить платформу** и **Проложить верёвку** (см. на  30).



ФАЗА ВРАГОВ: АКТИВАЦИЯ ВРАГОВ

В этой фазе враги активируются, если они находятся:

- На том же фрагменте биома, что и персонаж;
или
- На фрагментах биома, примыкающих к фрагменту с персонажем по вертикали или по горизонтали.

Примыкание по диагонали не учитывается.

Когда враг активируется, он **перемещается** в направлении ближайшего персонажа и **атакует** каждого персонажа в прямой видимости и в пределах дальности его атаки. Вы можете активировать врагов в любом порядке на ваше усмотрение, но вы должны полностью разыграть каждую активацию, прежде чем начинать следующую.



В этом примере активируются враги на фрагментах, отмеченных зелёным цветом. Враги на фрагментах, отмеченных красным цветом, пока не активируются.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ К БЛИЖАЙШЕМУ ПЕРСОНАЖУ

Определите ближайшего к врагу персонажа — это его **целевой персонаж**. Если враг уже находится в соседней клетке, он не двигается. Иначе проверьте, находится ли целевой персонаж в прямой видимости врага. Если находится, посмотрите в бестиарии скорость движения этого врага и переместите его так, чтобы он оказался как можно ближе к клетке с целевым персонажем. Если не находится, переместите врага только на 1 клетку в направлении целевого персонажа.

Враги со скоростью движения 0 не перемещаются.

Враги не выбирают путь, а просто двигаются к целевому персонажу — даже если в результате зайдут в тупик. Используйте это, чтобы получить преимущество!

Если сразу несколько персонажей являются целевыми для одного врага, игроки совместно решают, к какому из них будет двигаться враг. Если есть несколько клеток, ближайших к **целевому персонажу**, игроки совместно решают, в какую из них переместится враг.

Враги не используют верёвки и не заходят в дома, но они используют для перемещения платформы.

Враги следуют тем же ограничениям при перемещении, что и игроки. Также враги падают по тем же правилам, что и игроки, но не получают урон от падения.

Враги могут перемещаться через клетки с персонажами и другими врагами, но завершать движение они могут только в незанятых клетках. Если углы двух целых блоков соприкасаются, враг не может переместиться между ними.

Летающие враги  и враги-черви  перемещаются иначе:

- Летающие враги  не падают, поэтому они могут останавливаться в клетках, под которыми ничего нет. В остальном они подчиняются общим правилам (и могут перемещаться по туннелям).
- Враги-черви  могут перемещаться через клетки с целыми блоками и между целыми блоками, даже когда эти блоки соприкасаются лишь углами. Если враг-червь находится в клетке с целым блоком, считайте эту клетку пустой при определении прямой видимости для этого врага.

Враги-черви могут атаковать персонажей игроков, находясь внутри целого блока, также и персонажи могут атаковать врагов-червей, находящихся внутри блока.

*Вы не можете **Копать** блок, если в нём находится враг-червь.*



В этом примере Красный слизень перемещается по тем же правилам, что и персонажи игроков: он переместится в клетку ниже. Пещерная летучая мышь (летающий враг ) переместится по воздуху, а Гигантский червь (враг-червь ) может переместиться по диагонали из блока в блок, поскольку их углы соприкасаются. Для Пещерной летучей мыши и Гигантского червя есть несколько путей, поэтому игроки сообща решают, как именно будут перемещаться враги.

АТАКА ПЕРСОНАЖЕЙ

Определите всех персонажей, которых враг может атаковать.

Если у врага малая $\triangleright$ дальность атаки, он может атаковать персонажей в соседних клетках и в прямой видимости.

Если у врага средняя $\gg$ или большая $\ggg$ дальность атаки, он может атаковать персонажей в прямой видимости и на дальности, определённой соответствующим дальномером.

Подробнее об использовании дальномеров и прямой видимости см. на 21.

Если у врага есть символ , он может атаковать персонажей, даже не находящихся в его прямой видимости.

Враг проводит атаку по каждому персонажу, которого он может атаковать (очерёдность атак определяют игроки). Чтобы провести атаку:

1. Бросьте кубики атаки врага, указанные в бестиарии в колонке, помеченной символом . Если враг атакует на средней $\gg$ или большой $\ggg$ дальности, уберите нужное количество кубиков, как указано на дальномере (начиная с наименьшего).
2. Бросьте кубики защиты , указанные на вашей используемой броне. Если у вас нет брони, бросьте кубики защиты, указанные на вашей карте персонажа.
Лучшая броня даёт большее количество кубиков или более сильные кубики, позволяя вам отбить атаки более сильных врагов.
3. Вы можете выбрать 1 из кубиков защиты и потратить символы защиты , чтобы увеличить выпавшее на нём значение (за каждый символ — на 1).
Вы можете увеличить значение даже сверх максимального значения кубика.
Как правило, символы защиты вы получаете с карт действий, разыгранных в текущем раунде, а также с некоторых других карт (например, с расходимых предметов).
4. За каждый кубик атаки врага, значение которого равно или превышает наибольшее значение на ваших кубиках защиты, вы теряете 1 здоровье.
Когда вы теряете здоровье, передвигайте маркер здоровья по треку на столько делений влево, сколько вы получили урона. Если маркер достиг деления 0, ваш персонаж погибает (см. раздел «Смерть и возвращение персонажей» на 28).

5. Если в результате атаки врага вы потеряли хотя бы 1 и при этом не погибли, сверьтесь с бестиарием. Если у этого врага есть символы состояний , или в колонке с символом , положите соответствующий жетон состояния на верх вашей колоды стороной с 2 символами вверх (если на ней ещё нет такого жетона).
Если на верху вашей колоды уже есть такой жетон состояния, см. раздел «Состояния» на 31.
Некоторые карты брони и действий дают невосприимчивость к разным состояниям. Если у вас есть невосприимчивость к соответствующему состоянию, пропустите этот шаг.

Малая дальность **Средняя дальность** **За пределами дальности**

В этом примере враг с дальностью $\triangleright + \gg$ атакует нескольких персонажей. Для атаки жёлтого персонажа дальномер врагу не нужен: он в соседней клетке. Дальномер для дальности $\ggg$ показывает, что враг **может** атаковать красного персонажа (со всеми кубиками) и **не может** атаковать синего персонажа (он находится за пределами дальности).

ОТВЕТНЫЙ УДАР

Если в Фазе персонажей враг наносит персонажу ответный удар во время выполнения действия **Сражаться**, проведите атаку по этому персонажу как описано выше, но с одним исключением: в начале шага 1 не бросайте кубики атаки врага, а используйте наибольшее значение на кубиках защиты (как если бы враг бросил 1 кубик атаки и получил такое значение).

Последователи и оружие с символом могут предотвратить ответный удар.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

РЕСУРСЫ

Как правило, вы собираете ресурсы, выполняя действия **Рубить** и **Копать**, а также получаете их за уничтожение врагов. В основном ресурсы необходимы для **Создания изделий** (дополнительное действие). Имеющиеся у вас ресурсы и их количество отмечаются на вашем планшете. В начале игры вам будет доступно от 4 до 6 ячеек инвентаря (в зависимости от количества игроков).

Вы можете совершить дополнительное действие **Открыть ячейку инвентаря**, чтобы получить больше ячеек (см. 23).

В каждой ячейке можно держать до 5 единиц ресурса одного вида (отмечайте количество, поворачивая кубики).

Если вы находите ресурс, которого ещё нет в вашем инвентаре, а все ячейки уже заняты, вы должны выбрать: сбросить новый ресурс или освободить одну из ячеек. Если выбрали второе — уберите жетон ресурса из выбранной ячейки и положите на его место жетон нового ресурса. Установите на кубике соответствующее значение.

Для удобства на планшете персонажа в 4 ячейках инвентаря уже напечатаны символы ресурсов, распространённых на ранних этапах игры. Однако вы вправе использовать эти ячейки для любых видов ресурсов.



В этом примере игрок получил 1 Медную руду. У него нет ячейки с Медной рудой, поэтому он берёт жетон этого ресурса и закрывает им напечатанный символ Дровесины в одной из ячеек. Затем он выставляет на кубике над этой ячейкой значение 1.

Если вы собираете ресурс того же вида, который уже есть на вашем планшете, просто измените значение на кубике над соответствующей ячейкой. Если после получения ресурса его количество в ячейке достигло максимума, а у вас остался избыток, либо откажитесь от этого избытка, либо положите его в другую ячейку инвентаря, либо передайте этот ресурс другому игроку, если можете (подробнее о действии **Передать** см. на 19).

Когда вы тратите ресурс, уменьшайте значение на кубике этого ресурса на соответствующее число.

ДОБЫЧА

Некоторые карты (обычно карты снаряжения высокого уровня) дают бонус к **добыче**. Когда вы получаете ресурс, используя такую карту, увеличьте количество полученного ресурса указанным образом (вдвое, втрое или вчетверо).

МОНЕТЫ

Как правило, вы получаете за выполнение задач и уничтожение врагов. В основном монеты необходимы для **Появления неигровых персонажей** и **Использования их способностей**, для приобретения новых карт действий, а также для **Установки пилонов**. Отмечайте получение и трату монет на вашем счётчике монет. У вас не может быть больше 25 монет (это указано на счётчике).

СМЕРТЬ И ВОЗВРАЩЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Когда здоровье вашего персонажа достигает 0, он погибает. Прodelайте следующее:

1. Отложите в сторону все жетоны состояний с вашей колоды.
2. Уберите фишку вашего персонажа с фрагмента биома, на котором он находился.
3. Верните в вашу колоду карты из стопки сброса, карты из руки и подготовленную карту действия и перемешайте их.
4. Потеряйте половину монет, округляя в меньшую сторону.
5. Верните все свои карты расходимых предметов в их колоду. *Вы не лишаетесь карт снаряжения и брони.*
6. Если у вас есть последователь, верните его карту в колоду последовательей.
7. Возьмите 1 жетон надгробия с карты мира, положите его на карту своего персонажа, а затем повысьте уровень угрозы на значение, указанное на жетоне угрозы (+1 или +2). Если вы взяли последний жетон надгробия, а жетон угрозы лежит стороной +1 вверх, переверните его на сторону +2. Этот жетон больше не вернётся в своё прежнее состояние. *Если на карте мира не осталось жетонов надгробий, просто повысьте уровень угрозы на 2 на этом шаге.*

После смерти своего персонажа в начале следующей Фазы персонажей восстановите его здоровье и ману до текущего максимума и поместите его фишку в любую клетку биома Лес на слое Поверхность или в любую незанятую клетку в доме с кроватью . Затем продолжайте играть по обычным правилам.



ОТКРЫВАЕМЫЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

В этом разделе описаны дополнительные действия, которые недоступны в начале, но могут быть открыты в ходе игры.

- Проложить верёвку
- Установить платформу
- Установить или использовать пилон
- Использовать магическое снаряжение (требующее траты ☆)
- Призвать последователя
- Использовать бутылку
- Использовать котелок

1 ПРОЛОЖИТЬ ВЕРЁВКУ

Чтобы **Проложить верёвку**, возьмите жетон верёвки с вашего планшета и поместите его в соседнюю пустую незанятую клетку.

Затем, если верёвка закрыла клетку с символом ☠, повысьте уровень угрозы ⬆ на значение, указанное на жетоне угрозы (+1 или +2).

Если рядом с вами нет клеток, удовлетворяющих описанным выше условиям, вы не можете **Проложить верёвку**.

Считается, что во всех пустых клетках под клеткой с верёвкой (строго по вертикали) тоже есть верёвка.

Верёвка прерывается, когда достигает целого блока или дома.

Если вы выполняете действие **Перемещения** по вертикали по клеткам с верёвкой, вы можете **Перемещаться** на 2 клетки вместо 1.

Если в игре есть дом с ткацким станком, вы можете Перемещаться вдоль верёвки не на 2, а на 3 клетки.

Если вы завершили **Перемещение** в клетке с верёвкой, из которой по обычным правилам вы должны упасть, вы можете избежать падения (на ваше усмотрение).

Однако, если вы уже падаете, ваше падение не прерывается в клетке с верёвкой.

УСТАНОВИТЬ ПЛАТФОРМУ

Чтобы **Установить платформу**, возьмите жетон платформы с вашего планшета и разместите его на нижней грани клетки с вашим персонажем или соседней с ней клетки. В этой клетке не должно быть целого блока.



По платформам вы можете **Перемещаться** из одной пустой клетки в другую. Вы не можете упасть сквозь платформу. Если вы уже падаете, остановите своё падение в клетке с платформой.

С помощью платформ вы можете создать лестницу, которая позволит Перемещаться вверх и вниз по вертикали без риска падения. Также с помощью платформ можно строить мосты и обеспечивать себе возвышенность в сражении с врагами.





УСТАНОВИТЬ ИЛИ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПИЛОН

Вы можете выполнить это дополнительное действие, если в игре есть хотя бы 2 неигровых персонажа.

В начале игры у вас уже есть 1 неигровой персонаж — Гид. Вам остаётся добавить ещё 1.

Чтобы **Установить пилон**, потратьте 10 , возьмите из запаса жетон пилон и положите его стороной с 4  вверх в соседнюю клетку (включая клетки по диагонали). При этом должны выполняться следующие условия:

- Эта клетка — одновременно пустая и незанятая.
Пустая клетка — это клетка, в которой нет целого блока.
Незанятая клетка — это клетка, в которой нет врага или персонажа.

И

- В других клетках этого же биома нет пилонов.
Биом — это вертикальная полоса шириной в 3 фрагмента, включающая в себя все слои.

Затем, если пилон закрыл клетку с символом , повысьте уровень угрозы  на значение, указанное на жетоне угрозы ( или .

Если рядом с вами нет клеток, удовлетворяющих описанным выше условиям, вы не можете **Установить пилон**.

У вас не может быть больше установленных пилонов, чем неигровых персонажей.

Подробнее о дополнительном действии Появление или Использование неигровых персонажей см. на  23.

Если ваш персонаж находится в клетке с жетоном пилон, или в соседней с ним клетке, вы можете потратить 4 , чтобы **Использовать пилон** — телепортируйте своего персонажа в клетку с любым другим пилоном (она не должна быть занята другим персонажем или врагом).

Пилоны нельзя Использовать, если в игре присутствует босс. Установленный пилон нельзя переместить.

ИСПОЛЬЗОВАТЬ МАГИЧЕСКОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Вы можете выполнить это дополнительное действие, если в вашей ячейке снаряжения есть хотя бы 1 карта магического снаряжения (требующего траты .

Магическое снаряжение превращает  в действие без траты . При этом вы тратите указанное количество маны. Доступное количество отмечается на треке маны на вашем планшете. Мана полностью восстанавливается на рассвете , однако некоторые расходимые предметы, броня и бонусы домов могут позволить восстановить её в другое время.

ПРИЗВАТЬ ПОСЛЕДОВАТЕЛЯ

Вы можете выполнить это дополнительное действие, если у вас есть посох с эффектом «**Призвать последователя**». Потратьте ману, чтобы взять указанную карту из колоды последователей, и положите эту карту на вашу карту персонажа. Если у вас уже был другой последователь, верните его карту в колоду: у каждого персонажа может быть только 1 последователь.

Последователь остаётся на карте персонажа, пока не будет заменён другим последователем или пока персонаж не погибнет (даже если у игрока больше нет снаряжения, с помощью которого этот последователь был Призван).

В Фазе персонажей при выполнении действия **Сражаться** вы можете тратить , указанные на карте вашего последователя.

ИСПОЛЬЗОВАТЬ БУТЫЛКУ

Вы можете выполнять это дополнительное действие, если уже **создан** дом с . Каждый игрок может **Использовать бутылку** только 1 раз за Фазу персонажей.

Переверните жетон зелья с полной стороны на выпитую сторону, чтобы взять любую карту расходимого предмета типа 2.

Вашему персонажу не обязательно находиться рядом с домом с , чтобы Использовать бутылку, но дом должен быть создан. Информацию о домах см. на  36 и в каталоге изделий.

ИСПОЛЬЗОВАТЬ КОТЕЛОК

Вы можете выполнять это дополнительное действие, если уже **создан** дом с . Каждый игрок может **Использовать котелок** только 1 раз за Фазу персонажей.

Переверните жетон еды с готовой стороны на съеденную сторону, чтобы получить изображённые на этом жетоне символы.

Вашему персонажу не обязательно находиться рядом с домом с , чтобы Использовать котелок, но дом должен быть создан. Информацию о домах см. на  36 и в каталоге изделий.

СОСТОЯНИЯ

Если в начале этапа добора карт действий в Фазе персонажей на вашей колоде есть какой-либо жетон состояния, сначала нужно применить эффекты состояния так, как описано ниже.

Затем переверните каждый жетон состояния, со стороны с 2 символами на сторону с 1 символом, а каждый жетон, который уже был с 1 символом, отложите в сторону.

Всякий раз, когда вам нужно взаимодействовать с вашей колодой (взять карты, перемешать карты или найти карту), снимите с неё жетоны состояний, а затем не забудьте вернуть их обратно нужной стороной вверх.

Жетоны состояний кладутся на верх колоды, чтобы вы не забывали применять их эффекты в начале каждой Фазы персонажей.



Заморожен: до конца текущего раунда ваше значение добора  уменьшается на 1.

Это означает, что на этапе добора карт действий в Фазе персонажей вы возьмёте из колоды на 1 карту меньше.



В огне: немедленно потеряйте 2 .



Отравлен: если в вашей ячейке для подготовленной карты была карта, немедленно положите её в свою стопку сброса. В текущем раунде вы не можете класть карты в эту ячейку.

Если на вашей колоде есть жетон состояния стороной с 2 символами вверх, а вы снова получаете такое же состояние, ничего не происходит. Если же у вас есть жетон состояния стороной с 1 символом вверх, а вы снова получаете такое же состояние, переверните его жетон на сторону с 2 символами.

У персонажа может быть одновременно несколько состояний. Некоторые карты действий и брони дают невосприимчивость к определённым состояниям. Когда у вас появляется невосприимчивость к состоянию, уберите соответствующий жетон состояния с вашей колоды и не добавляйте новый. Состояния также снимаются с помощью эффектов некоторых расходимых предметов, способности неигрового персонажа Медсестра или со смертью персонажа.

БОССЫ

Босс появится в игре, если на этапе прохождения проверок в Фазе персонажей выполняются определённые условия. Эти условия описаны на картах появления боссов, в бестиарии, а также в этом разделе. Если условия выполняются, босс появляется в игре — следуйте инструкции на его карте.

ИЗОБРАЖЕНИЕ	НАЗВАНИЕ	УСЛОВИЯ ПОЯВЛЕНИЯ	ПРИСЛУЖНИКИ
	Король слизней	Уничтожьте 5 врагов типа Слизень (враги со словом «слизень» в названии). На 🌅 2-го дня Король слизней появляется, даже если вы не выполнили условие выше	Синие слизи 
	Королева пчёл	Проведите 1 успешную атаку по Личинке 🐛 в улье (в биоме Джунгли на слое Нижние пещеры)	Пчёлы 
	Глаз Ктулху	Если персонаж находится рядом с клеткой или в клетке с Демоническим или Багровым алтарём 🏰/🏰 в биоме зла, потратьте 1 Линзу 🔍	Прислужники Ктулху 
	Пожиратель миров	Проведите 1 успешную атаку по Сфере тени 🌑 (в биоме Порча на слое Нижние пещеры).	Нет
	Мозг Ктулху	Проведите 1 успешную атаку по Багровому сердцу 🩸 (в биоме Багрянец на слое Нижние пещеры)	Проныры 
	Стена плоти	Если персонаж находится рядом с клеткой или в клетке с Лавой 🔥 на слое Преисподняя, используйте карту расходимого предмета «Кукла вуду Гида» 🧙	Голодные 

АКТИВАЦИЯ БОССА, ЖЕТОНЫ ПРИСЛУЖНИКОВ И ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Боссы — враги особого типа. Как и обычные враги, они активируются в Фазе врагов. Как именно это происходит, описано на карте Поведения босса.

Если на начало Фазы врагов есть ещё не размещённые жетоны прислужников босса, поместите 1 жетон прислужника этого босса в ячейку на карте Усиления босса. Если эта ячейка — продолжение соответствующего поля на карте Формы босса или Поведения босса **(А)**, то помещение жетона прислужника будет постоянно влиять на символы и эффекты в этом поле (например, добавлять кубики атаки или защиты, либо увеличивать скорость босса). В ином случае помещение жетона прислужника даёт одноразовый эффект **(Б)**.

Жетон прислужника остаётся в выбранной вами ячейке. Эту ячейку нельзя выбрать для помещения другого жетона прислужника.

У всех боссов есть 4 жетона прислужников (кроме Пожирателя миров, у которого прислужников нет).

Вы сами решаете, в каком порядке помещать жетоны прислужников на карту усиления босса. Если вы поместили жетон в ячейку с символом появления врага  или угрозы , немедленно примените соответствующий эффект так же, как делаете это в Фазе мира (см.  15). Будьте внимательны, некоторые эффекты разделены с помощью +/ИЛИ.

Б

Король слизней



КОРОЛЬ СЛИЗНЕЙ: ПЕРВАЯ ФОРМА

А1

Убрав последний желтый раунд, превратите эту карту



А2

А3

Если в биоме на Поверхности, где находится Король слизней, нет персонажей, переместите его так, чтобы он оказался в ближайшей к любому персонажу клетке Поверхности с видимым символом

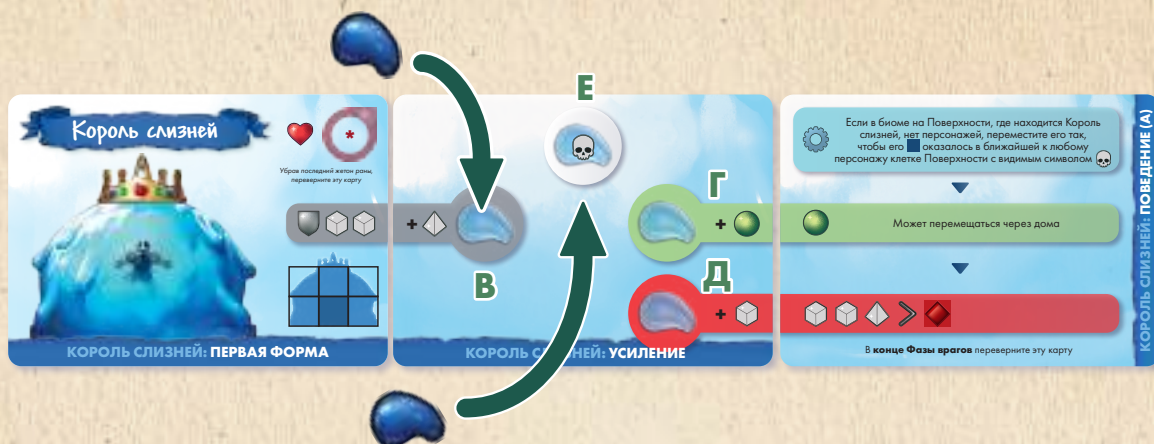
Может перемещаться через дома

В конце Фазы врагов превратите эту карту



КОРОЛЬ СЛИЗНЕЙ: ПОВЕДЕНИЕ (А)

В этом примере, если вы поместите жетон прислужника в серую ячейку (В), это добавит кубик Д4 к кубикам защиты Короля слизней. Если в зелёную (Г) — это ускорит босса на 1. Если в красную (Д) — добавит кубик Д6 к его кубикам атаки.



Если же вы поместите жетон прислужника в белую ячейку (Е), это вызовет появление врага того типа, который вы поместили бы в этот биом в Фазе мира.

У боссов могут быть особые способности, отмеченные символом ⚙️. Они разыгрываются сразу после размещения жетона прислужника.

Если у босса нет жетонов прислужников для размещения, его особая способность разыгрывается в начале Фазы врагов.

ВЫТАЛКИВАНИЕ

Если любая часть тела босса должна занять клетку с персонажем или врагом, выберите соседнюю пустую незанятую клетку и переместите в неё этого персонажа или врага. Если такой клетки нет, этот персонаж или враг немедленно погибает.

В данном случае соседние клетки — в том числе и по диагонали. После выталкивания персонаж или враг может оказаться в клетке, с которой начнётся его падение. Если босс выталкивает нескольких персонажей и/или врагов, игроки решают, в какой очерёдности это происходит. Игроки не получают трофеи, когда враги уничтожаются в результате выталкивания.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ БОССА, ЕГО ТЕЛО И СЕРДЦЕ

Карта формы босса отображает пространство, занимаемое его **телом**, в виде конфигурации клеток (Ж).

Реальное тело босса может незначительно отличаться от того, как выглядит его отображение на карте.

Карта формы босса также определяет его ориентацию на поле, она не меняется. Например, Глаз Ктулху всегда смотрит вниз.

Одна из клеток тела босса отмечена на карте более тёмным цветом — это его **сердце** (3). Ведите отсчёт от сердца, чтобы определить, как босс появляется на поле, какой персонаж является для него ближайшим, а также при применении его особых способностей.

Некоторые боссы игнорируют блоки и/или дома при перемещении — это указано на карте поведения босса в соответствующем поле.



СРАЖЕНИЕ С БОССАМИ И ТРОФЕИ БОССОВ

Если относительно клетки с персонажем хотя бы 1 клетка тела босса находится в прямой видимости, то считается, что персонаж видит всего босса. То же справедливо и в обратную сторону — в таком случае босс видит вашего персонажа.

Если босс при перемещении видит персонажа, но не может до него добраться (например, из-за слишком узкого прохода), босс будет двигаться к ближайшему персонажу из тех, до которых он может добраться.

Если вы атакуете босса оружием с пронзающим уроном ➡️, выберите любую клетку тела босса в качестве цели. Хотя босс находится одновременно в нескольких клетках, атака с пронзающим уроном наносит ему урон только 1 раз.



Отслеживание здоровья босса происходит иначе, чем здоровья врагов. Каждый раз, когда босс получает урон, игрок, совершивший атаку, забирает себе соответствующее количество жетонов ран  с его карты формы.

Отслеживать, сколько урона нанёс боссу тот или иной игрок, важно для разделения трофеев босса.

Когда вы убираете последний жетон раны со стороны карты Формы «**первая форма**», переверните эту карту на сторону «**вторая форма**» («лишний» урон не переносится). Теперь снова положите на карту формы указанное на ней количество жетонов ран . Тело босса при этом зачастую меняется (это будет указано на карте **Формы**).

Вы не можете продолжать атаковать босса, который сменил форму; вам придётся подождать начала следующей Фазы персонажей. Когда босс меняет форму, положение его сердца остаётся прежним.

Когда вы убираете последний жетон раны со стороны карты Формы «**вторая форма**», вы уничтожаете босса. Когда это происходит, вы можете распределить трофеи любым образом. Если игроки не могут договориться, игрок с наибольшим количеством жетонов ран босса принимает решение. Если таких игроков несколько, окончательное решение принимает игрок с наименьшим количеством .

НЕОБЫЧНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ И ВЗРЫВЧАТЫЕ РАСХОДУЕМЫЕ ПРЕДМЕТЫ

КРЮКИ

Чтобы использовать крюк, потратьте указанное количество  и **Переместитесь** так, как указано на карте снаряжения. Все клетки, через которые вы **Перемещаетесь**, включая конечную, должны быть пустыми. Как и при обычном **Перемещении**, вы можете **Переместиться** в клетку, занятую врагом или другим персонажем, но не можете остановиться в ней и должны сразу совершить новое действие **Перемещения**, чтобы попасть в незанятую клетку.

Вы должны Переместиться через все клетки так, как изображено на карте снаряжения, — на этом пути нельзя останавливаться. Вы можете упасть, когда перемещение закончится, но не во время перемещения.



В этом примере игрок использует снаряжение «Крюк-кошка», благодаря которому может Переместиться одним из путей, изображённых на карте, и подняться выше.



ВЗРЫВЧАТЫЕ РАСХОДУЕМЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Взрывчатые расходные предметы — это **бомбы**, **динамит** и **пчелонаты**. Когда вы используете такую карту, ко всем указанным на ней клеткам применяются действия **Сразиться**, **Копать** и **Рубить**. Это отличный способ атаковать сразу нескольких врагов или собрать ресурсы сразу с нескольких блоков или деревьев. Чтобы использовать взрывчатый расходный предмет, выберите любую клетку в пределах его дальности и прямой видимости. Эта клетка будет центром площади эффекта.

Будьте осторожны: если ваш персонаж или персонаж другого игрока окажется в площади эффекта, вам придётся бросить кубики атаки против этих персонажей и даже самого себя!

Бомбы и динамит могут **Раскопать** блоки с символом прочности ⚡, на что не способна обычная кирка.



В этом примере персонаж бросает бомбу. Игрок выбирает клетку с Зелёным слизнем в качестве центра площади эффекта и применяет эффект к 9 клеткам. Игрок проводит атаку по Зелёному слизню, бросая 1 кубик. Применяя 3 кубика, игрок раскапывает 2 блока (он получает 1 Медную руду, а вместо блоков появляются туннели). Применяя 3 кубика, игрок срубает дерево (и получает 1 Дрова).

ИЗМЕНЕНИЕ ИГРЫ: УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

Если вы хотите **упростить** партию и сыграть в «режиме путешествия», примените следующие изменения:

- Каждый игрок в начале игры получает следующие карты снаряжения: «Железный топор», «Железная кирка» и «Железный короткий меч».
- Каждый игрок начинает игру с 2 жетонами верёвки.
- Персонажи не получают урон от падения.
- Когда персонаж игрока погибает, этот игрок не берёт жетон надгробия и не повышает уровень угрозы.
- Цепочка задач считается завершённой, когда выполняется 6-е задание (а не 10-е).

Если вы хотите **усложнить** игру, примените следующие изменения (все или некоторые):

- Для победы вам нужно завершить **3** цепочки задач.
- Измените **начальный уровень угрозы**:
 - Уровень 0: неизменно нормально;
 - Уровень 1: относительно опасно;
 - Уровень 2: умеренно угрожающе;
 - Уровень 3: совершенно смертоносно.
- Добавьте в игру **жетон фокусировки**.

Если в начале Фазы персонажей (до взятия карт действий) жетон фокусировки ещё не лежит на карте задачи, выберите 1 открытую карту задачи и положите жетон фокусировки на неё стороной с 2 символами вверх. Если на этапе прохождения проверок в Фазе персонажей задача с жетоном фокусировки ещё не выполнена, переверните жетон фокусировки со стороны с 2 символами на сторону с 1 символом. Если жетон фокусировки уже на стороне с 1 символом, уберите его с карты задачи и повысьте уровень угрозы ⬆ на значение, указанное на жетоне угрозы (+1 или +2).

СЦЕНАРИИ

Мы будем публиковать различные сценарии для «Террария. Настольная игра», которые позволят вам разнообразить базовый режим игры. Вы найдёте их здесь:



ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Ответы на часто задаваемые вопросы вы найдёте здесь:



ДОМА

ДОМА	ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА И ИНФОРМАЦИЯ
Дом с верстаком 	Нет дополнительной подготовки. Необходим для Создания некоторых карт снаряжения и брони, а также дома с наковальней/печью
Дом с наковальней/печью 	Нет дополнительной подготовки. Необходим для Создания некоторых карт снаряжения и брони, а также домов с бутылкой, котелком, ткацким станком и адской кузней
Дом с бутылкой 	Положите в этот дом 4 жетона зелий полной стороной вверх. Подробнее о дополнительном действии Использовать бутылку см. на  31
Дом с котелком 	Положите в этот дом 4 жетона еды готовой стороной вверх. Подробнее о дополнительном действии Использовать котелок см. на  31
Дом с ткацким станком 	Нет дополнительной подготовки. Необходим для Создания некоторых карт снаряжения и брони, а также дома с кроватью. Персонаж, Перемещающийся вдоль верёвки, может перемещаться на 3 клетки, а не на 2
Дом с кроватью 	Нет дополнительной подготовки. Погибнув, персонаж может вернуться в незанятую клетку дома с кроватью вместо клетки биомы Лес на слое Поверхность
Дом с адской кузней 	Нет дополнительной подготовки. Необходим для Создания некоторых карт снаряжения и брони. Чтобы создать этот дом, хотя бы у одного из персонажей должна быть карта снаряжения «Кошмарная кирка» (Создаётся из Демонита, биом Порча) или «Смертоносная кирка» (Создаётся из Кримтана, биом Багрянец)

КУБИКИ

Термином «кубик» обозначается любая многогранная кость от Д4 до Д20.

НАЗВАНИЕ	ИЗОБРАЖЕНИЕ	СИМВОЛ	МАКСИМАЛЬНОЕ ЗНАЧЕНИЕ
Кубик с 4 гранями (Д4)			4
Кубик с 6 гранями (Д6)			6
Кубик с 8 гранями (Д8)			8
Кубик с 12 гранями (Д12)			12
Кубик с 20 гранями (Д20)			20

УВЕЛИЧЕНИЕ И УМЕНЬШЕНИЕ КУБИКОВ

Некоторые эффекты позволяют вам **увеличивать** или **уменьшать** кубики.

- Чтобы **увеличить** кубик, поменяйте его на кубик со следующим по величине количеством граней (например, Д4 на Д6 или Д8 на Д12).
- Чтобы **уменьшить** кубик, поменяйте его на кубик с предыдущим по величине количеством граней (например, Д8 на Д6 или Д20 на Д12).

Вы не можете увеличить Д20 или уменьшить Д4.

ДУБЛИРОВАНИЕ И УДАЛЕНИЕ КУБИКОВ

Некоторые эффекты позволяют вам **дублировать** или **убирать** кубики.

- Чтобы **дублировать** кубик, добавьте к броску ещё 1 кубик с таким же количеством граней.
- Чтобы **убрать** кубик, не берите 1 из кубиков для броска. Если в броске участвует только 1 кубик, его нельзя убрать.



НЕИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

НЕИГРОВОЙ ПЕРСОНАЖ	УСЛОВИЯ ПОЯВЛЕНИЯ	СПОСОБНОСТЬ
Гид	Нет (присутствует с начала игры)	Потратьте 5  , чтобы купить карту действия Гид
Торговец	Появляется, если у любого игрока есть 10  + необходим дом	Потратьте 3  , чтобы взять случайный расходуемый предмет типа 1, ИЛИ потратьте 8  / 15  , чтобы купить карту действия Торговца. <i>Вы можете купить любую карту действия Торговца из его колоды</i>
Медсестра	Появляется, когда появляется кристалл жизни () + необходим дом	Потратьте 10  , чтобы восстановить всё  персонажа и убрать все его жетоны состояний. Нельзя использовать, если в игре есть босс
Гоблин-изобретатель	Появляется, когда открыты все 6 фрагментов биома Лес слоёв Пещер + необходим дом	На этапе  каждый игрок может бесплатно  удалить 1 карту. 1 раз в Фазу персонажей каждый игрок может потратить 15  , чтобы  удалить 1 карту
Подрывник	Появляется, если у любого игрока есть расходуемый предмет типа 3 ( / ) + в игре должен быть Торговец + необходим дом	Потратьте 15  , чтобы взять случайную карту расходуемого предмета типа 3 ( / ).
Дриада	Появляется, когда игроки уничтожают Глаз Ктулху / Мозг Ктулху / Пожирателя миров + необходим дом	На этапе  положите на карточку Дриады  , если такого кубика на ней нет. Любой игрок может добавить этот кубик к своему броску атаки или защиты, затем сбросить его

	Лес
	Тундра
	Пустыня
	Джунгли
	Порча
	Багрянец
	Океан

	Поверхность
	Подземелье
	Верхние пещеры
	Нижние пещеры
	Преисподняя

	Очко действия
	Атака
	Защита
	Очко рубки
	Очко копки
	Монета
	Мана
	Здоровье

	Древесина
	Жёлудь (нельзя рубить)
	Гель
	Камень
	Паутина
	Медная руда
	Железная руда
	Серебряная руда
	Золотая руда
	Самоцвет
	Демонит
	Эбонит
	Кримтан
	Багряный камень
	Адский камень
	Затвердевший песок
	Лёд
	Кость
	Линза
	Мех флинкса

	Символ мусора (ресурс не добавляется в инвентарь)
	Символ прочности (копать только с помощью предметов или снаряжения с таким же символом)

	Значение добора
	Взять карту
	Сбросить карту
	Удалить карту

	Верстак
	Наковальня
	Печь
	Бутылка
	Котелок
	Ткацкий станок
	Кровать
	Адская кузня

	Заморожен (состояние)
	В огне (состояние)
	Отравлен (состояние)

	Малая дальность
	Средняя дальность
	Большая дальность
	Парирование
	Пронзающий урон
	Игнорировать прямую видимость

	Летающий враг
	Враг-червь
	Особая способность (только у боссов)

	Кубик с 4 гранями (Д4)
	Кубик с 6 гранями (Д6)
	Кубик с 8 гранями (Д8)
	Кубик с 12 гранями (Д12)
	Кубик с 20 гранями (Д20)

	Повысьте уровень угрозы
	Появление врага
	Рассвет

Бестиарий — одна сторона брошюры. В нём перечислены характеристики всех врагов, кроме боссов, а также информация о боссах и неигровых персонажах. На другой стороне брошюры — каталог изделий.

Биом — вертикальная полоса шириной в 3 фрагмента, включающая в себя все слои. 11

Биом зла — биомы Порча / Багрянец . В каждой игре присутствует только один биом зла с уникальными фрагментами, врагами, трофеями, ресурсами и боссами.

Блок. Целый блок — клетка, содержащая более половины блока. Примеры:

Пустой блок — клетка, содержащая менее половины блока. Примеры:

Бутылка — символ в доме с бутылкой. Даёт жетоны зелий, которые игроки могут использовать, чтобы брать карты расходуемых предметов типа 2 (дополнительное действие). 31

Верёвка — жетон, получаемый за Паутину, который можно разместить в клетке. Верёвки предотвращают падение и помогают быстрее перемещаться по вертикали. Проложить верёвку — это дополнительное действие. 30

Взять карту — взять карту(-ы) действия из своей колоды в руку.

Возвращение — появление погибшего персонажа в игре. 28

Враг — враждебное персонажам существо. В игре есть обычные враги и боссы.

Враг-червь — враг, который может перемещаться через блоки и между блоками. 26

Дальность атаки — дальность, на которой действует атака (малая/средняя/большая). 20, 21

День — игровой период, влияющий на появление врагов и события. День длится 5 раундов.

Добыча — свойство карты снаряжения, которое увеличивает количество добываемых ресурсов.

Дома — особые компоненты, которые игроки могут создать. Позволяют создавать снаряжение, броню и другие дома. Наличие домов является условием для появления неигровых персонажей. 24, 36

Достать (карту действия) — найти определённую карту и взять её в руку.

Дублировать кубик — добавьте к броску ещё один кубик с таким же количеством граней.

Жетоны ран — жетоны, с помощью которых игроки отслеживают урон, наносимый врагам.

Значение добора — количество карт, которые вы берёте из колоды в начале каждой Фазы персонажа. Это значение указано на карте персонажа и в начале игры равно 4. Может быть изменено картой брони.

Золотое правило — если вы сомневаетесь, как точно применить правило или эффект, решите, как будет интереснее всем игрокам.

Игровое пространство — пространство перед игроком, в которое он выкладывает карты действий по мере их использования.

Использовать — применить эффект карты расходуемого предмета и сбросить её.

Исследовать — дополнительное действие. Открывайте новые фрагменты биомов по горизонтали или вертикали от фрагмента с вашим персонажем. 22

Каждому — указанную награду получает каждый игрок.

Карта брони — прозрачная карта, которая кладётся поверх карты персонажа. Может давать дополнительные кубики защиты или символы. На карте персонажа может быть только 1 карта брони. Если у игрока несколько карт брони, в начале Фазы персонажей он выбирает карту для использования (до применения эффектов состояний). 24

Карта действия — карта, дающая вам символы и эффекты. Разыгрывается из руки в Фазу персонажей.

Карты задач — карты с условиями для выполнения. В игре присутствует 4 цепочки задач по 10 карт (раскопки/сражения/исследование/строительство). 8. Выполнение задачи — это

дополнительное действие, за которое положена награда. 23. Цепочки задач нужно завершать, чтобы победить в игре (1 цепочку на обычной сложности, 2 цепочки — на высокой).

Карта последователя — прозрачная карта, которая кладётся поверх карты персонажа. Может давать дополнительные характеристики или символы.

Чтобы призвать последователя, нужны соответствующий посох и мана .

У персонажа может быть только 1 последователь. Карта остаётся, пока игрок не заменит её или пока персонаж не погибнет. 31

Карта расходуемого предмета — одноразовые карты, относящиеся к 1 из 4 типов.

Карта снаряжения — инструменты для добычи ресурсов или оружие различных типов (мечи/топоры/кирки/другое). Выкладываются в ячейки над планшетом игрока, можно передавать другим игрокам. Вы можете использовать только 1 карту каждого типа и должны выбрать её в начале Фазы персонажей.

Карта сундука — карта, которую вы получаете, когда открываете сундук. Награды на ней зависят от слоя, на котором найден сундук. Если вы получили несколько карт, вы можете выбрать награду только с одной. 17

Каталог изделий — одна сторона брошюры. В нём перечислены характеристики всех изделий и условия их создания. На другой стороне брошюры — бестиарий.

Клетка — часть фрагмента биома. Каждый фрагмент биома состоит из 15 клеток.

Колода — стопка карт действий, откуда вы собираете карты в руку.

Копать (действие) — превращает в очки копки, которые вы можете потратить, чтобы убрать блок, создать туннель или получить ресурс. 18

Котелок — символ в доме с котелком. Даёт жетоны еды, с которых можно получать другие символы (дополнительное действие). 31

Кристалл жизни — особый ресурс с жетонов врагов под Поверхностью. Увеличивает максимальный запас здоровья. 15

Крюк — снаряжение, позволяющее перемещаться по особой траектории, указанной на его карте. 34

Кубики атаки — кубики, которые бросают игроки за своих персонажей и врагов во время атаки. 20, 27

Кубики защиты — кубики, которые бросают игроки за своих персонажей и врагов во время защиты. 20, 27

Кубик ресурса — кубик для обозначения количества ресурса в ячейке (от 0 до 5). 28

Летающий враг — тип врагов, которые не могут упасть. 26

Магическое снаряжение — снаряжение, на использование которого тратится мана , а не . Использовать магическое снаряжение — это дополнительное действие. 31

Максимальный размер кубика — кубик Д20 (кубик Д20 нельзя увеличить).

Минимальное количество кубиков в броске — нельзя убирать кубики из броска, если остался всего 1 кубик.

Минимальный размер кубика — кубик Д4 (кубик Д4 нельзя уменьшить).

Мусорный блок — блок с символом . Не даёт ресурсы при раскопке. 19

Надгробие — жетон, который игрок забирает с планшета карты мира, когда его персонаж погибает. Как только забирается последнее надгробие, жетон угрозы навсегда переворачивается на сторону +2. 28

Наибольшее значение — значение на кубике с наибольшим результатом после броска.

Наибольший кубик — кубик с наибольшим количеством граней, участвующий в броске.

Наименьшее значение — значение на кубике с наименьшим результатом после броска.

Наименьший кубик — кубик с наименьшим количеством граней, участвующий в броске.

Начальная карта действия — одна из 8 карт действий, которые есть у каждого игрока в начале игры. Карты различаются по цвету знамени.

Начальное снаряжение — карты «Медный короткий меч», «Медный топор» и «Медная кирка», которые есть у каждого игрока в начале игры.

Невосприимчивость — позволяет защищаться от состояний, а также убирать их.

Незанятая клетка — клетка, в которой нет врагов или персонажей.

Неигровой персонаж — после появления позволяет использовать полезную способность. Для появления неигровых персонажей (кроме Гиды) должны быть выполнены соответствующие условия и иметься доступный дом.  23, 37

Ночь  — игровой период, влияющий на появление врагов и события. Ночь длится 2 раунда.

Особая способность  — эффекты босса, применяемые в начале Фазы врагов.  33

Ответный удар — контратака врага в ответ на атаку персонажа. Некоторые карты снаряжения и последователей могут предотвратить ответный удар.  27

Открыть сундук (действие) — позволяет тратить  , чтобы взять трофей из ещё не открытого сундука.  17

Падение — движение вниз, происходящее, если после окончания Перемещения под персонажем нет опоры в виде целого блока, платформы, другого персонажа, врага или крыши дома. Может привести к получению урона.  16

Падающая звезда  — особый ресурс с жетонов ночных врагов. Увеличивает максимальный запас маны  .  15

Перебросить кубик — взять 1 из уже брошенных кубиков, бросить его снова и применить новый результат.

Передать (действие) — потратить  , чтобы передать карты или жетоны другим игрокам.  19

Переместиться (действие) — позволяет тратить  , чтобы переместить персонажа в соседнюю пустую клетку.  16

Пилон — жетон, который можно разместить в клетке за монеты. Между пилонами можно телепортироваться. Установить пилон — это дополнительное действие. Использование пилон требует траты  .  31

Платформа — жетон, получаемый за Древесину, который можно разместить в клетке. Упрощает перемещение. Установить платформу — это дополнительное действие.  30

Площадь эффекта — количество и конфигурация клеток, подверженных эффекту (обычно на карте взрывчатого расходного предмета).  35

Подготовить карту — дополнительное действие, позволяющее поместить карту действия в ячейку для подготовленной карты, чтобы использовать её в будущем.  23

Поделить — награды, отмеченные этим словом, должны быть разделены между игроками (на их усмотрение).

Появление — появление в игре врагов и неигровых персонажей.

Появление или Использование неигровых персонажей — дополнительные действия, позволяющие появиться неигровым персонажам (при выполнении условий) или использовать их способности.  23

Призвать последователя — дополнительное действие, позволяющее потратить ману  , чтобы добавить в игру карту последователя.  31

Примыкание по вертикали или горизонтали — соприкосновение двух фрагментов одной из сторон (не углами).

Прислужник — жетон, который кладётся на карту усиления босса. У всех боссов по 4 прислужника (кроме Пожирателя миров, у которого нет прислужников).  32

Пронзающий урон  — свойство оружия, позволяющее атаковать нескольких врагов за один бросок кубиков атаки.  21

Прочность — свойство блока с символом  ; такой блок можно раскопать только с помощью предметов или снаряжения с таким же символом.

Прямая видимость — прямая ничем не преграждаемая линия между атакующим и его целью. Персонажи и враги не прерывают прямую видимость.  21

Пустая клетка — клетка, в которой нет целого блока (см. «Блок»).

Рассвет  — игровое событие, когда выполняется мана, вновь вырастают деревья, а также активируются некоторые способности неигровых персонажей.  15

Ресурс — материалы для создания изделий. Большинство можно получить с помощью действий Рубить и Копать. Количество ресурсов отмечается кубиками ресурсов.  28

Рубить (действие) — превращает  в очки рубки, которые вы можете потратить, чтобы получить Древесину из дерева или кактуса. Затем положите на символы рубки жетоны желудей (обратная сторона жетона Древесины).  18

Сбросить  — положить карту действия в стопку сброса.

Сердце — клетка тела босса, от которой ведётся отсчёт при размещении и проверке расстояния. Указана на его карте формы.  33

Сложность игры — количество цепочек задач, которые необходимо завершить для победы (обычная — 1 цепочка, высокая — 2 цепочки).  10. Может быть изменена другими способами.  35

Слой — горизонтальная полоса шириной в 1 фрагмент. Проходит через все биомы мира.  11

Создать изделие — дополнительное действие, позволяющее создавать снаряжение, броню и дома за ресурсы.  24

Соседняя клетка — клетка, которая соприкасается с другой клеткой стороной (по вертикали/горизонтали) или углом (по диагонали).

Состояние — состояние персонажа (заморожен / в огне / отравлен), которое можно получить от врага или окружающей среды. Отмечается жетоном, который кладётся на верх колоды карт действий.  31

Сражаться (действие) — позволяет тратить  , чтобы атаковать врагов, используя оружие.  20

Стопка сброса — стопка разыгранных карт действий. Когда ваша колода заканчивается, перемешивайте сброс и формируйте новую колоду.

Стояние элементов друг на друге — происходит, когда персонаж или враг занимает клетку над другим персонажем или врагом (обычно в результате падения).  17

Сундук — элемент, который можно открыть и получить трофей.  17

Телепортироваться — немедленно переместить своего персонажа из одного места в другое.

Тело — пространство, занимаемое боссом, в виде конфигурации клеток. Указано на его карте формы.  33

Туннель — доступный для перемещения проход под Поверхностью. Туннели либо находятся на фрагментах биомов заранее, либо появляются, когда игроки раскапывают блоки.  18

Убрать кубик — убрать кубик из броска. Если в броске остался 1 кубик, его нельзя убрать.

Увеличить кубик — поменять один кубик на другой со следующим по величине количеством граней (например, Д4 на Д6 или Д12 на Д20). Кубик Д20 нельзя увеличить.

Удалить карту  — убрать карту(-ы) из игры.

Уменьшить кубик — поменять один кубик на другой с предыдущим по величине количеством граней. Кубик Д4 нельзя уменьшить.

Уровень угрозы — шкала, отражающая уровень опасности в мире. Угроза повышается с течением времени, а также когда персонажи игроков погибают и когда появляются боссы. Угроза понижается, когда игроки выполняют задачи и уничтожают боссов.  10, 15

Условия появления — условия для появления в игре босса или неигрового персонажа.

Фаза врагов — в этой фазе враги перемещаются и пытаются атаковать персонажей.  14, 26

Фаза мира — фаза, в которой продвигается время, появляются враги, а игроки сбрасывают карты действий.  15

Фаза персонажей — фаза, в которой игроки берут карты в руку и выполняют действия.  12, 16

Фрагмент биом — фрагмент размером 3 × 5 клеток, содержащий блоки, символы и художественные изображения. Часть целого биом.

Ячейка для подготовленной карты — ячейка над колодой, в которую кладётся 1 подготовленная карта для использования в будущем. Некоторые карты имеют эффекты, действующие только тогда, когда карта подготовлена.  23

Ячейка инвентаря — ячейка на планшете игрока, в которой хранится ресурс. Вмещает до 5 единиц одного типа ресурса (количество отмечается кубиками). Игроки могут открывать ячейки инвентаря благодаря дополнительному действию.

ФАЗА ПЕРСОНАЖЕЙ

1. Возьмите в руку количество карт, равное вашему значению добора .

2. В любом порядке используйте карты действий, чтобы выполнять **действия** (тратя ) , используйте **символы**, применяйте **эффекты** и совершайте **дополнительные действия** (без траты ) .

3. Проведите **проверки конца фазы**:

- Проверка исследования
- Проверка выполнения задач
- Проверка появления босса

ДЕЙСТВИЯ (ТРЕБУЮТ ТРАТЫ)

- Переместиться
- Открыть сундук
- Рубить
- Копать
- Передать
- Сражаться

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ (НЕ ТРЕБУЮТ ТРАТЫ)

Доступны изначально:

- Исследовать
- Выполнить задачу
- Создать изделие
- Подготовить карту / Взять подготовленную карту
- Появление неигровых персонажей / Использование способностей неигровых персонажей
- Открыть ячейку инвентаря

Становятся доступны в ходе игры:

- Проложить верёвку / Установить платформу
- Установить / Использовать пилон
- Использовать магическое снаряжение (требует траты )
- Призвать последователя
- Использовать бутылку
- Использовать котелок

ФАЗА ВРАГОВ

0. Если на карте мира есть **босс**, он призывает **прислужника** (если возможно), а затем применяет **особую способность** .

1. Враги **перемещаются**

2. Враги **атакуют**

ФАЗА МИРА

1. **Сбросьте** разыгранные карты действий, использованные для получения  во время Фазы врагов

2. **Продвиньте жетон времени** и примените эффекты следующих символов:

-  Повышается уровень **угрозы**
-  **Появляются** враги
-  Разыгрывается этап **рассвета**