

Состав игры

4 Карты хозяев таверн:



Очки за истории

1 2 3 4 5

Фирменный напиток

54 карты героев

Инициатива героя

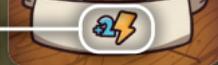


Тема истории



Количество игроков

Способность героя



Цель Игры

В игре «Байки героев» вы являетесь хозяином таверны, который слушает истории странствующих героев и стремится собрать как можно больше уникальных историй, чтобы набрать очки. Игрок с наибольшим количеством очков в конце игры побеждает.

Подготовка к игре

Перемешайте карты хозяев таверн и раздайте по одной каждому игроку, а остальные верните в коробку. Игроки выкладывают свою карту лицевой стороной вверх перед собой.

Возьмите все карты героев, подходящие по количеству игроков, и сформируйте колоду героев. Остальные карты верните в коробку. Поместите колоду героев на стол лицевой стороной вниз.

Игра длится 3 раунда. В конце 3-го раунда вы подсчитываете очки и определяете победителя.

Подготовка к раунду

В начале каждого раунда перемешайте колоду героев и раздайте каждому игроку по 6 карт. Затем трижды разыграйте фазу историй.

Фаза историй

Все игроки одновременно выбирают по 2 карты из своей руки. Одну карту они помещают лицевой стороной вниз в свою зону активации, а вторую сбрасывают в коробку. Оставшиеся карты они передают соседу слева.

Затем все игроки одновременно раскрывают выложенную ими карту героя. После этого разыгрываются все карты героев в зонах активации игроков в порядке инициативы: начиная с героя с самой высокой инициативой и далее по убыванию. В случае одинаковой инициативы игрок с наибольшей удачей (☘) действует первым. Если ничья сохраняется, первым действует игрок, у которого меньше карт в зоне его столика. Если всё равно ничья, активируйте карты одновременно.

Зона активации



Столик игрока



После розыгрыша всех выложенных карт героев переместите их в зоны столиков владельцев. Если у игроков в руке остались карты, разыграйте снова фазу историй. Повторяйте эту фазу, пока у игроков не закончатся карты.

Розыгрыш карты героя

Игрок должен выбрать целью противника, карта хозяина таверны которого лежит лицевой стороной вверх. Если у всех противников карты хозяев таверн лежат оборотом вверх, см. пункт «Раскрытие карт хозяев таверн» ниже.

Переворачивание карт хозяев таверн: когда ваш герой применяет атаку, защиту или кражу против другого игрока, после применения всех способностей героя переверните карту хозяина таверны этого игрока лицевой стороной вниз. Если карта хозяина таверны игрока уже перевернута, этот игрок не может быть выбран целью, пока его карта хозяина таверны не будет раскрыта снова.

Раскрытие карт хозяев таверн: когда наступает ваш черёд применять способность героя, а все карты хозяев таверн противников лежат оборотом вверх, **переверните все карты хозяев таверн** лицевой стороной вверх, а затем примените способность героя.

Способности Героев:



Атака: переверните карту героя противника в зоне активации на сторону с монеткой.



Защита: переверните карту героя противника с мечом (⚔) в зоне активации на сторону с монеткой.



Кража: заберите карту монетки у противника.



Лечение: переверните карту монетки в зоне своего столика стороной с героем вверх.



Усиление: добавляйте 2 к инициативе всех карт героев, разыгрываемых вами впоследствии.



Тост: выпейте фирменный напиток своего хозяина таверны и примените его особую способность.

Фирменный Напиток:



Атакуйте противника, а затем примените лечение на героя за своим столиком.



Скопируйте способность одного из героев за своим столиком.



Украдите 1 монетку у каждого противника.



Добавляйте 3 к инициативе всех карт героев, разыгрываемых вами впоследствии.

Золотые правила:

1. Если не указано иное, все способности на карте применяются к одному и тому же игроку. 2. Герои за вашим столиком не могут быть атакованы, но монетки могут быть украдены. 3. Только герои в зоне активации могут применять способности, но некоторые герои могут увеличивать инициативу в будущих фазах историй, даже находясь за столиком.

Подсчёт очков

Игрок с наибольшим количеством очков в конце 3-го раунда побеждает в игре. Игроки получают очки за собранные истории за их столиком. Игрок может собрать несколько историй, но темы в рамках одной истории не могут повторяться. Очки за истории считаются так: 1 очко за 1 тему, 3 очка за 2, 6 очков за 3, 10 очков за 4 и 15 очков за все 5 тем. В случае ничьей побеждает тот, у кого больше удачи (☘). Если ничья сохраняется, побеждает игрок, у которого меньше карт в зоне его столика. Если всё равно ничья, игроки делят победу.

Темы историй:



Темы не могут повторяться в рамках одной истории, но вы можете получить очки за несколько историй.

Пример хода:

В качестве примера рассмотрим партию с 3 игроками: играющий за аллигатора начинает первый раунд с шестью картами, изображёнными на картинке ниже. Он выбирает мага, чтобы сбросить, и головореза для розыгрыша (и помещает его карту лицевой стороной вниз в свою зону активации).



Затем играющий за медведя выбирает короля, чтобы сбросить, и лучника для розыгрыша (и помещает его лицевой стороной вниз в свою зону активации).



Наконец, играющий за тукана выбирает солдата, чтобы сбросить, и варвара для розыгрыша (и помещает его лицевой стороной вниз в свою зону активации).



Затем все игроки раскрывают свои карты:



Лучник действует первым, так как значение его инициативы — 7. Играющий за медведя решает атаковать головореза, тем самым переворачивая его карту на сторону с монеткой.

Он также переворачивает карту хозяина таверны (аллигатора), и этого игрока больше нельзя выбрать целью, пока его карта хозяина таверны не будет раскрыта снова.

Так как карту головореза перевернули, он не будет действовать в этот ход. Поэтому следующим активируется варвар с инициативой 1, и его единственная возможная цель — это лучник.

Варвар атакует лучника, переворачивая его карту на сторону с монеткой, и крадёт её, перенося в зону своего столика. Играющий за медведя переворачивает свою карту хозяина таверны.

После этой фазы все игроки перекладывают карты из своей зоны активации в зону своего столика, то есть кладут их справа от своей карты хозяина таверны.

Карта головореза у аллигатора перевернута на сторону с монеткой и в таком виде перекладывается в зону столика игрока. Так как карта аллигатора перевернута, он не может быть выбран целью.

Карта лучника была перевернута, а затем украдена у медведя, поэтому за его столиком пусто. Так как карта медведя перевернута, он не может быть выбран целью.

У играющего за тукана в зоне его столика есть и его варвар, и украденная монетка.

Теперь игроки передают 4 оставшиеся карты по часовой стрелке и начинают новую фазу историй, выбирая одну карту для розыгрыша и одну для сброса.

Раунд завершается, когда у игроков заканчиваются карты.

Пример подсчёта очков:

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков в конце 3-го раунда.



В этом примере игрок получает 15 очков за первую историю, 6 за вторую и 1 за третью, что в итоге приносит 21 победное очко.

В случае ничьей побеждает тот, у кого больше удачи (♣). Если ничья сохраняется, побеждает игрок, у которого меньше карт в зоне его столика.

Особая благодарность:

Тестировщики игры: Ана «Dabs» Карвалью, Андрея Ризатто, Эвеллин Брюэмюллер, Фернандо Селсо мл., Вини Бекчивани.

ВНИМАНИЕ: Опасность удушья. Мелкие детали. Не предназначено для детей младше 3 лет.

Клиентская поддержка: при возникновении проблем с комплектацией игры можете обратиться на почту:

info@boardzeppelin.ru

Сайт издательства: www.boardzeppelin.ru



Над локализацией работали: Завен Саакян, Мария Фадеева, Юлия Корниенко, Олег Корниенко, Роман Дженбаз, Алёна Шелехова, Дмитрий Целиков.

Игровой дизайнер и художник: Луи Брюэ
Редактор: Константин Кеворке



Каждый вечер герои собираются в таверне, чтобы пить, пировать и развлекать друг друга историями о смелых и рискованных приключениях. Но с каждой рассказанной историей споры о том, чьи истории увлекательнее, разгораются всё сильнее.

Будут ли ваши истории передаваться из уст в уста долгие годы или же вы останетесь не у дел, заливая свои печали элем?

Копирайт: ©2023
Луи Брюэ. Все права защищены.
Сделано в Китае.

