



KNFIRE™

СХОДЖЕННЯ

ГРОТ МАРНОСЛАВСТВА

ПРАВИЛА

ВІТАЄМО У СВІТІ АТІОСА

Пройшли тисячі років, і Беззоряні ночі повернулися. З настанням Мороку ландшафти викривляються до невпізнаності, а цілі міста зникають без сліду. Від Беззоряних ночей здатне захистити лише світло родожару. Єдине місто, де ще зберігся маяк із цим світлом, — Дін-Люкс. Від його воріт і починається шлях членів Гільдії шукачів, споряджених ліхтарями з родожаром, з якими можна без страху подорожувати незахищеними місцями.

ОГЛЯД

«Kinfire. Сходження: Грот Марнославства» — гра для 1–2 гравців тривалістю приблизно 1 годину. Гравці приміряють на себе роль шукачів, яких відправляють до одного з таємничих магічних Колодязів Атіоса. Гравці командою мають зійти в Колодязь і здолати Володаря, перш ніж він вирветься на волю.

Увага! Ви можете збільшити кількість гравців до 4, якщо додасте шукачів з інших ігор «Kinfire. Сходження».

ВАШЕ ЗАВДАННЯ

Перед місяцю до вас звертається гільмейстерка Ліера, керівниця Гільдії шукачів. «З поверненням Беззоряних ночей відродилися й інші старовинні міти. Одна з подібних оповідок стосується Колодязів Атіоса — місць, де не діють звичні нам правила, а Володар Колодязя викривлює саму реальність під власне відображення. Наші маги довели існування цих мітичних Колодязів, які повільно набирають силу. Якщо за допомогою ліхтарів родожару постійно не розсіювати накопичувану там енергію, Володарі вийдуть на волю й почнуть змінювати світ під свої забаганки.

Сьогодні я відправляю вас до Колодязя під назвою «Грот Марнославства». Сказання описують Марнославство як грайливу й примхливу сутність, що понад усе цінує красу. Але вони також попереджають про небезпечні загрози, які часто приховує зовнішній лик цього Колодязя. Здобудьте перемогу та повертайтеся неушкодженими!».



ЗМІСТ

СТОРІНКА

Огляд	1
ВМІСТ ГРИ	3
ВАЖЛИВІСТЬ КОЛЬОРУ КАРТИ	4
ЗДОРОВ'Я	4
ПІДГОТУВАННЯ ДО ГРИ	5
ХІД ГРАВЦЯ	7
ПРОХОДЖЕННЯ ВИКЛИКУ	8
ДОСЯГНЕННЯ	11
ДОБІР НОВИХ КАРТ І ВИСНАЖЕННЯ	15
ВОЛОДАР КОЛОДЯЗЯ	16
НА ДНІ КОЛОДЯЗЯ	16
БИТВА З ВОЛОДАРЕМ: ОСТАННЄ ЗІТКНЕННЯ	16
ВАРІАНТИ ГРИ	18
ТВОРЦІ ГРИ	20
СТИСЛА ДОВІДКА	21
ГЛОСАРІЙ	22
ІГРОВІ СИМВОЛИ	ЗВОРОТ ПРАВИЛ

ВМІСТ ГРИ

Окрім правил гри містить такі компоненти:



3 КАРТИ
ВОЛОДАРЯ



57 КАРТ
КОЛОДЯЗЯ



4 КАРТИ
ЗІТКНЕННЯ



6 КАРТ
ВИСНАЖЕННЯ



2 КАРТИ
ПЕРСОНАЖІВ



2 КАРТИ ЛІХТАРІВ
РОДОЖАРУ



36 КАРТ
ШУКАЧІВ



ТРЕКЕР
ЗДОРОВ'Я

ВАЖЛИВІСТЬ КОЛЬОРУ КАРТИ

Більшість ігрових карт позначені одним із 3 кольорів: червоним, зеленим чи синім.

Кожен колір утілює певну грань персонажа: червоний — міць, зелений — вправність, а синій — мудрість.

Зіткнувшись із викликами Колодязя, ви можете розігравати з руки лише ті карти шукачів, колір яких **збігається з кольором карти виклику**.

Інакше кажучи, проти червоної карти виклику ви можете розіграти лише червону карту шукача.

Деякі карти мають 2 кольори — їх можна застосувати для будь-якого із цих кольорів.

Білі карти шукачів можуть замінити карти будь-якого кольору. Розігруючи таку карту, ви повинні оголосити, який саме колір вибираєте.

ЗДОРОВ'Я

Усі шукачі поділяють загальне значення здоров'я (♥). Цю величину відстежують за допомогою трекера здоров'я (10-гранний кубик), і її початкове значення становить 10 (нормальний рівень) або 8 (складний рівень). Якщо величина здоров'я шукачів падає до 0, всі гравці зазнають поразки. Пам'ятайте, що в грі випадає можливість полікуватися, але подібні ситуації надто рідкісні. Зверніть увагу, що величина здоров'я шукачів не може перевищити початкове значення.



3 КУБИКИ
ШУКАЧІВ



1 КУБИК
☹ Й ♠



28 ЖЕТОНІВ
ПРОГРЕСУ
НОМІНАЛОМ 1



10 ЖЕТОНІВ
ПРОГРЕСУ
НОМІНАЛОМ 3

Зворот кожної карти персонажа можна використати як його альтернативне зображення в настільній грі «Kinfire Chronicles».

ПІДГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Розділіть карти за типом.
2. Перетасуйте 3 карти Володаря, навмання виберіть 1 і покладіть долілиць у центрі ігрової зони, не дивлячись на її лицьовий бік. Поверніть у коробку позostalі карти Володаря, також не дивлячись на їх лицьовий бік.
3. Покладіть жетони прогресу й кубики в межах досяжності всіх гравців.
4. Кожен гравець вибирає шукача й бере його карту персонажа, карту ліхтаря й колоду з 18 карт шукачів.

А. Кожен гравець розміщує перед собою **горілиць** карту персонажа, а поруч із нею **долілиць** карту ліхтаря.

Б. Кожен гравець тасує свою колоду карт шукачів та добирає початкову руку карт, кількість яких залежить від кількості шукачів у грі.

1 ШУКАЧ
8 КАРТ

2 ШУКАЧІ
7 КАРТ

3 ШУКАЧІ
6 КАРТ

4 ШУКАЧІ
5 КАРТ

Потребує ще однієї гри
«Kinfire. Сходження».

5. Відкладіть убік 4 карти зіткнень.
6. Перетасуйте колоду з 6 карт виснаження й покладіть її долілиць у межах досяжності всіх гравців.
7. Перетасуйте колоду з 57 карт Колодязя. Потягніть 4 верхні карти й покладіть їх горілиць довкола карти Володаря, як показано.

А. Для вашої першої гри знайдіть натомість такі 4 карти в колоді Колодязя:

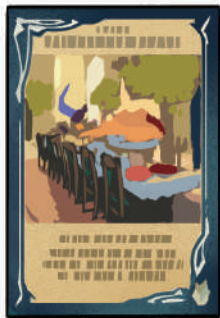
**ОСЯЙНІ ПЕЧЕРИ
ВЕЛИЧНИЙ ОЛЕНЬ
ТРИ ФОНТАНИ
ЛАБІРИНТ**

8. Скиньте долілиць 3 верхні карти колоди Колодязя, утворивши з них колоду скиду.
9. Установіть 10-гранний трекер здоров'я на значення 10 і покладіть поруч із ігровою зоною. Якщо бажаєте складнішого виклику — установіть його на значення 8 (не рекомендуємо для першої гри).
10. Першим ходить той, хто нещодавно був у театрі. Після нього ходитиме наступний за годинниковою стрілкою гравець.



ХІД ГРАВЦЯ

У свій хід **виберіть** для взаємодії **одну з 4 карт Колодязя**, які оточують Володаря. У колоді Колодязя є два типи карт: події й виклики. Ваші дії залежатимуть від вибраного типу карти.



1. ПОДІЇ

Якщо ви вирішили взаємодіяти з картою події, прочитайте подані на ній вказівки та послідовно їх виконайте.

Увага! Карта події активується, коли гравець вибирає її у свій хід. Вона не активується автоматично під час входу в гру, якщо про це не зазначено додатково.



2. ВИКЛИКИ

Якщо ви вирішили взаємодіяти з картою виклику, ви «проходите» цей виклик, як описано в розділі «Проходження виклику».

Якщо після завершення вашої дії довкола Володаря лишилося менше ніж 4 карти, тягніть карти з колоди Колодязя та викладайте їх горілиць, доки не заповните порожні місця.

Після поповнення поля хід переходить до шукача ліворуч.

Продовжуйте гру, доки шукачі не здобудуть перемогу чи не зазнають поразки.

ПРОХОДЖЕННЯ ВИКЛИКУ

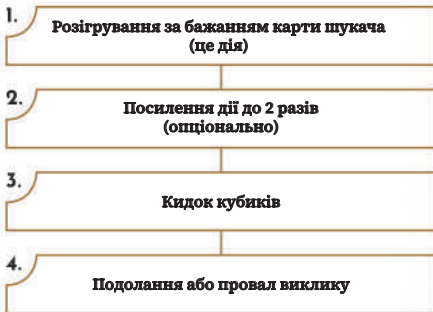
01. НАЗВА ВИКЛИКУ
02. ТИП ВИКЛИКУ
Існують виклики чотирьох типів: битви, перепони, загадки й пастки. Деякі карти містять особливі ефекти залежно від типу виклику.
03. СКЛАДНІСТЬ
Кількість очок прогресу, потрібних для подолання цієї карти виклику.
04. КОЛІР
На колір виклику вказує рамка карти, а також позначка під значенням складності.
05. ВИНАГОРОДА
Винагорода за подолання цього виклику.
06. КАРА
Кара, якої ви зазнаєте щоразу, коли проходите виклик, але не долаєте його.
07. ХУДОЖНІЙ ТЕКСТ
Курсивом зазначено дотепний або цікавий художній текст, який не містить ігрових ефектів.
08. ВЛАСТИВОСТІ КАРТИ
Будь-які особливі властивості чи правила, пов'язані із цим викликом. Якщо текст властивості виділено жирним, його застосовують постійно, поки цей виклик у грі, а не тільки під час його проходження.

КАРТА ВИКЛИКУ



У свій хід ви намагаєтеся пройти виклик. Його складність указує, скільки щонайменше очок **прогресу** ви маєте на ньому розмістити, щоб подолати його. Прогрес додають карти шукачів, кубики та особливі ефекти. У разі подолання виклику ви отримуєте **винагороду**. Але якщо ви не змогли подолати виклик, то зазнаєте невдачі (провалюєте виклик) й натомість отримуєте **кару**.

Виклик проходять у 4 кроки:



КРОК 1: РОЗІГРУВАННЯ ЗА БАЖАННЯМ КАРТИ ШУКАЧА (ЦЕ ДІЯ)

01. НАЗВА КАРТИ

02. СИЛА

Сила карти шукача — кількість очок прогресу, які карта додає для подолання виклику.

03. КОЛІР

На колір уміння вказує рамка карти, а також позначка під значенням сили.

04. ХУДОЖНІЙ ТЕКСТ

Курсивом зазначено дотепний або цікавий художній текст, який не містить ігрових ефектів.

05. ВЛАСТИВОСТІ КАРТИ

Будь-які особливі властивості чи правила, які потрібно застосувати, коли цю карту розігрують.

06. ВЛАСТИВОСТІ ПОСИЛЕННЯ

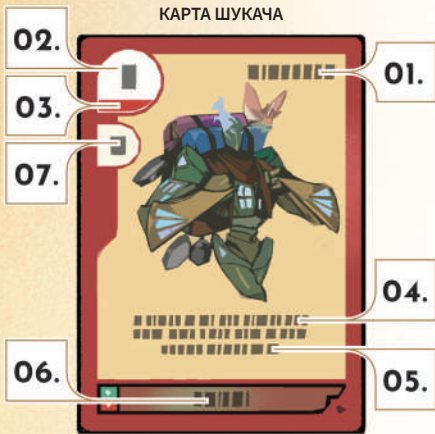
Кількість додаткового прогресу, що додається до дії, коли цю карту використовують для посилення. Зауважте, що колір для посилення може відрізнятися від кольору для розігрування.

07. СИМВОЛИ ЕФЕКТІВ

У деяких шукачів є карти із символами ефектів, від яких спрацьовують ефекти на інших картах чи властивості шукачів.



КАРТА ШУКАЧА



Проходячи виклик, ви можете розіграти **одну** карту шукача, яка **збігається з кольором** вибраного вами виклику. Наприклад, під час проходження зеленого виклику ви можете розіграти лише зелену або білу карту (адже білу карту можна застосувати замість будь-якого кольору). Розіграна карта шукача додає на виклик прогрес, що дорівнює її силі.

Наприклад, карта Аші «Деактивувати пастку» має силу 2 і є червоно-зеленою картою, тому її можна розіграти, щоб додати 2 очки прогресу на червоний або зелений виклик.

Увесь наявний на карті шукача нехудожній текст спрацьовує, коли цю карту розігрують. Наприклад, карта Аші «Деактивувати пастку» отримує +2, якщо її розігрують проти виклику-пастки, на який вона додасть 4 очки прогресу замість 2.

Увага! Ви не зобов'язані розігрувати карту, коли проходите виклик. У такому разі переходьте до третього кроку, оскільки відсутню карту не можна посилити.

ЗАСТОСУВАННЯ ЛІХТАРЯ

На початку гри ліхтар лежить долілиць, але його можна **зарядити** (перевернути горілиць) після завершення певного виклику (див. «Винагороди») або розігравши відповідні карти шукачів. Якщо ліхтар заряджений, ви можете розіграти його замість карти шукача. Ліхтар працює як будь-яка карта шукача, і його також можна посилити, але після застосування ви маєте знову перевернути його долілиць. Ліхтарі мають неймовірно потужні властивості, тому використовуйте їх обачно.

ДОСЯГНЕННЯ

Якщо бажаєте ускладнити гру, можете спробувати здобути певні досягнення, позначивши їх тут після виконання. Лише дійсно віддані (й удачливі) здатні здобути їх усі.

ПРОСТІ •



ЛИШЕ ПОДРЯПИНА

Зазнайте щонайменше 5 ушкоджень за один хід.



МАРІОНЕТКА МАРНОСЛАВСТВА

Зазнайте поразки від 3 карт «Поглинені» в грі.



ПАН АБО ПРОПАВ

Подолайте виклик «Збляклий шлях», коли на ньому щонайменше 10 очок прогресу.

СЕРЕДНІ ••



АНТРАКТ

Скиньте «Симфонію Марнославства», коли на ній 3 очки прогресу.



ЛЕГКА РАНА

Зазнайте щонайменше 5 ушкоджень за один хід (але не від карти «Загадка звіра»).



ЖИТТЯ НА МЕЖІ

Здобудьте перемогу, коли у вас лишилося 1 очко здоров'я.

СКЛАДНІ •••



МОРЕ КОШМАРІВ

Здолайте форму Марнославства «Море снів», коли до неї приєднано щонайменше 3 карти.



УДАЧА УСМІХАЄТЬСЯ СМІЛИВИМ

Здолайте форму Марнославства «Ткачinia жаху», коли її складність становить щонайменше 30.



ЗАЗИРНУВШИ У ВСІ ШПАРИНИ

Здолайте форму Марнославства «Танець смерті», коли всі карти зіткнень лежать долілиць.

НАДСКЛАДНІ ••••



ШВИДЧАК

Зазнайте поразки в перший же хід.



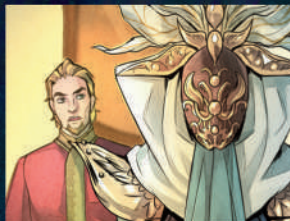
З МОНЕТИ У ФОНТАНІ

Подолайте виклики «Три фонтани», коли всі три копії у грі.



ВОЛОДАР ЛАБІРИНТУ

Одночасно подолайте 4 виклики «Лабіринт».



KINFIRE™

12

INCREDIBLE
DREAM



КРОК 2: ПОСИЛЕННЯ ДІЇ ДО 2 РАЗІВ

Якщо ви розіграєте карту шукача, інші шукачі можуть допомогти, посиливши її своїми картами.

Посилення розміщує додатковий прогрес на виклик, який проходить активний гравець. Величина посилення, а також колір карти наведені внизу кожної карти. Щоб використати карту для посилення, її колір посилення має відповідати кольору виклику, який зараз проходять.

Коли розіграєте карту шукача, інші шукачі можуть застосувати **загалом до 2 посилень**. У грі з 2 або більше шукачами власні дії посилювати не можна.

Виняток. Якщо у грі лише 1 шукач, можна посилювати власні дії до 2 разів.

Ігноруйте текст властивостей на картах, які застосовують для посилення. Текст карти застосовують лише тоді, коли ту карту розіграють.



Наприклад, карта Ашії «Деактивувати пастку» посилює на 1 карту, розіграну проти виклику будь-якого кольору (адже властивість посилення — біла) або посилює на 3 карту, розіграну проти виклику-пастки.

Порада. Надлишкове посилення карт — не надто ефективна стратегія, тому не захоплюйтесь цим. Щоб перемогти, навчіться застосовувати посилення виважено.

КРОК 3: КИДОК КУБИКІВ

Незалежно від того, чи ви розіграли карту і чи була вона посилена, киньте всі 4 кубики. За кожен результат на кубуку, який збігається з кольором виклику, додайте 1 очко прогресу. Білий символ (♠) замінює будь-який із трьох кольорів, а чорний (♁) — не відповідає жодному кольору.

Наприклад, ви проходите червоний виклик і після кидка кубиків отримали 2 червоні символи, зелений і ♠. Ви додаєте 3 очки прогресу на цей виклик (+2 за 2 червоні символи і +1 за ♠).

Якщо розіграна карта не має вказівки не кидати кубики, потрібно кидати всі 4 під час кожного ходу. Якщо карта чи властивість дають вам змогу перекинути кубики, потрібно перекидати всі 4.

КРОК 4: ПОДОЛАННЯ АБО ПРОВАЛ ВИКЛИКУ

Просумуйте загальне значення прогресу, отримане у свій хід від сили розіграної карти, її посилень та результатів кидка кубиків. Позначте жетонами відповідну кількість прогресу на карті виклику, яку ви щойно проходили.

Наприклад, ви розіграли карту із силою 2, отримали 2 посилення від інших шукачів (+1 і +2), і на кубиках випало 2 грані потрібного кольору. За цей хід ви додасте 7 очок прогресу на цей виклик (2+1+2+2).

Після додавання на виклик необхідної кількості жетонів прогресу, перевірте результат проходження виклику — чи ви подолали, чи провалили його.

Якщо прогрес на карті виклику (разом із накопиченим у попередніх ходах) **більше або дорівнює його складності**, ви подолали виклик.

Ви здобуваєте зазначену на карті винагороду (за наявності). Потім поверніть усі жетони прогресу із цього виклику в загальний запас і покладіть цю карту долілиць у стос подоланих викликів (**не додавайте** її в стос скиду Колодязя).

Якщо прогрес на карті виклику **менше** за його складність, ви **провалили** виклик. Ви зазнаєте кари від цієї карти (за наявності). Цей виклик залишається в грі з усіма накопиченими на ньому жетонами прогресу.

ПОДОЛАННЯ ВИКЛИКУ БЕЗ ЙОГО ПРОХОДЖЕННЯ

Деякі властивості або дії дають змогу додавати прогрес на виклики навіть не проходячи їх. Якщо виклик накопичив значення прогресу, що більше або дорівнює його складності, його подолано без проходження. **Активний шукач** отримує винагороду за цей виклик і як зазвичай розміщує його в стосі подоланих викликів.

ВИНАГОРОДИ І КАРИ

Винагороди і кари, які ви можете отримати за подолання або провал виклику, описані на звороті цих правил.

КІНЕЦЬ ХОДУ

Скиньте будь-які розіграні вами в цей хід карти горілиць у скид поруч зі своєю картою персонажа. Інші шукачі також скидають у свої стоси скиду всі карти, застосовані для посилення вашої дії. За потреби введіть у гру до 4 карт Колодзя, заповнивши місця довкола Володаря. Хід переходить до гравця ліворуч.

ДОБІР НОВИХ КАРТ І ВИСНАЖЕННЯ

На відміну від інших ігор ви **не** тягнете нові карти на початку чи в кінці свого ходу. Натомість, щоб добрати карти, ви можете виснажитися на початку свого ходу. Також ви **ПОВИННІ** виснажитися і добрати нові карти, якщо ваша рука порожня.

Щоб виснажитися, скиньте позostalі в руці карти й уведіть верхню карту колоди виснаження в гру, поклавши її горілиць в ігрову зону. Потім доберіть нову руку карт залежно від кількості шукачів, і ходіть як зазвичай.

Ви не пропускаєте хід, коли виснажуєтесь.

1 ШУКАЧ — 8 КАРТ
2 ШУКАЧІ — 7 КАРТ
3 ШУКАЧІ — 6 КАРТ
4 ШУКАЧІ — 5 КАРТ

ЕФЕКТИ КАРТ ВИСНАЖЕННЯ

Ефект карти виснаження працює увесь час, поки вона в грі. Інколи він просто заважає, а за певних умов навіть здатен завдати поразки — карти виснаження завжди шкідливі.

Ви можете скинути карту виснаження з гри, тільки якщо інша карта чи властивість дозволить це зробити. Скинуту карту виснаження потрібно затасувати в колоду виснаження.

ВИЧЕРПАННЯ КАРТ У ВАШІЙ КОЛОДІ

Коли ви маєте потягнути карту, а у вашій колоді шукача не лишилося карт, перетасуйте скид, сформууйте з нього нову колоду шукача і потягніть потрібну кількість карт. Ви не можете тягнути карти, якщо карт не лишилося ні в колоді, ні в скиді (наприклад, уся колода у вас у руці).

ВОЛОДАР КОЛОДЯЗЯ

Щоб досягти Володаря для останнього зіткнення, ви маєте здолати колоду Колодязя. Доки ви не досягнете дна колоди Колодязя, карта Володаря лишається долілиць і застосовується ефект її властивості.

Коли ефект карти просить вас **приєднати карту** до Володаря, розмістіть її під картою Володаря. Приєднані до Володаря карти здатні викликати спрацювання ефектів під час останнього зіткнення.

НА ДНІ КОЛОДЯЗЯ

Якщо будь-якої миті гри ви маєте потягнути карту Колодязя, щоб поповнити поле, а в колоді Колодязя не лишилося карт, ви досягли дна Колодязя. Тепер вам залишилося тільки кинути виклик Володарю і здолати його, або загинути.

Вилучіть із гри всі позostalі карти Колодязя, які оточують Володаря, скинувши з них усі жетони прогресу, після чого переверніть карту Володаря. Візьміть 4 карти зіткнення й розкладіть їх горілиць поруч із кожною стороною карти Володаря.

БИТВА З ВОЛОДАРЕМ: ОСТАННЄ ЗІТКНЕННЯ



Карта Володаря, оточена 4 картами зіткнення. Усі карти лежать горілиць.

Щоб здолати Володаря Колодязя та перемогти у грі, ви маєте подолати виклик на його карті. Карта Володаря чорного кольору, тобто вона невразлива до всіх трьох кольорів (зокрема й білого).

Поки горілиць лежать усі 4 карти зіткнення, карту виклику Володаря не можна проходити.

Подолавши карту зіткнення, ви не скидаєте її, а **перевертаєте долілиць**. На ній може бути одна вразливість Володаря (але не завжди). Щойно Володар стає вразливим до певного кольору, його карту можна проходити, застосовуючи цей колір.



Наприклад, якщо ви подолали карту зіткнення й перевернули її долілиць, на ній може бути зазначено: «Відтепер Володар уразливий до зелених дій». Тепер можете проходити виклик Володаря наче він зеленого кольору.

Якщо Володар стає вразливим до кількох кольорів, ви повинні спочатку вибрати один із цих кольорів, а потім проходити виклик Володаря у свій хід.

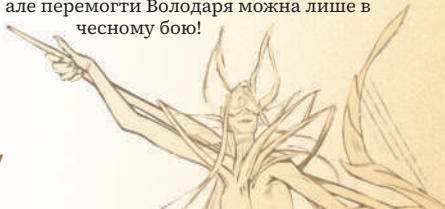
Наприклад, якщо Володар уразливий до червоного й синього кольорів, а ви вибрали «червоний», будь-які карти шукачів, посилення й результати кубиків мають бути червоного кольору, щоб додавати прогрес на виклик Володаря.

СХОДЖЕННЯ Й ВІДСТУП ПІД ЧАС ОСТАННЬОГО ЗІТКНЕННЯ З ВОЛОДАРЕМ

Щойно ви почали битву з Володарем, ігноруйте будь-які ігрові ефекти, які змушують вас зійти (♣) або відступити (♠). З останнього рівня Колодязя можна вийти лише переможцем або зазнавши поразки в битві.

СКИДАННЯ ВИКЛИКІВ ПІД ЧАС ОСТАННЬОГО ЗІТКНЕННЯ З ВОЛОДАРЕМ

Карти зіткнень можна скидати завдяки ігровим ефектам, як і інші карти викликів, якщо текст на карті не суперечить цьому. Якщо ви маєте скинути карту зіткнення, переверніть її долілиць, наче після подолання. Проте карту Володаря не можна скинути за допомогою ігрових ефектів. Гарна спроба, але перемогти Володаря можна лише в чесному бою!



ПРОВАЛ ВИКЛИКУ ВОЛОДАРЯ

Коли провалюєте виклик на карті Володаря, ви не завжди отримуєте кару. Більшість карт Володаря надають кару, якщо під час проходження випадає 🌀 на кубіку Світла й Темряви. Кожна карта Володаря унікальна, тому переконайтеся, що уважно прочитали текст на ній.

ПЕРЕМОГА

Ви здобуваєте перемогу, щойно подолаєте виклик на карті Володаря. Володар переможений і ви тріумфально повертаєтесь до гільдмейстерки Ліери. Загроза від цього Колодязя минула... поки що.

ПОРАЗКА

Якщо в шукачів лишається 0 ❤️, вони негайно зазнають поразки. Крім того, деякі ігрові ефекти (зазвичай, в колоді виснаження) також можуть змусити шукачів зазнати поразки за настання певних умов. Кмітливі гравці максимально берегти будуть своє здоров'я та карти, щоб не спокушати долю.

ВАРІАНТИ ГРИ

ВАЖКИЙ РІВЕНЬ

Якщо бажаєте складнішої гри, розпочніть гру з 8 ❤️ замість 10 ❤️.

ШВИДКА ГРА

Якщо бажаєте швидшої гри, під час підготування скиньте з колоди Колодязя 13 карт замість 3, зазнайте 2 🌀 і 1 🖐️, після чого розпочніть гру.



KINFIRE™

СХОДЖЕННЯ



ГРОТ МАРНОСЛАВСТВА

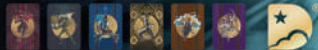


ФОРТ ПРЕЗИРСТВА



ЛАБОРАТОРІЯ БЕЗДУШНОСТІ

Поеднуйте випуски «Kinfire. Сходження» за своїм бажанням, щоб кинути виклик іншому Володарю складом до 4 гравців-шукачів.



ТВОРЦІ ГРИ

РОЗРОБКА

Kevin Wilson

ХУДОЖНЄ КЕРІВНИЦТВО

Katarzyna Redesiuk

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН І ВЕРСТКА

Ines Możdżyńska

КОНЦЕПТ АРТ ТА ІЛЮСТРАЦІЇ

Katarzyna 'Ulvar' Bekus

Sandra 'Razuri' Chlewińska

Wiktor Kozyra

Katarzyna Redesiuk

РЕДАГУВАННЯ

Cathy Bock

МАРКЕТИНГ І ЗВ'ЯЗКИ ЗІ СПІЛЬНОТОЮ

Nate St. Pierre

Risa Petrone

УПРАВЛІННЯ ПРОЄКТОМ ТА ПРОЦЕСАМИ

Kris Green

ФІНАНСИ Й СТРАТЕГІЯ

Robert Hunt

INCREDIBLE DREAM

Jamie Seltzer

Jane Chung Hoffacker

Tucker Roberts

ТЕСТУВАЛЬНИКИ

Brandon Perdue

David Bock

Jake Perlman-Garr

Andrew Hoffacker

Jennifer Wong

Kassandra Lauriton

Nicole Lewis

Brandon Fryman

Dalana Fryman

Dana Castaneda

Michael J. Castaneda

ПАРТНЕРИ

LongPack Games

УКРАЇНЬСЬКА ЛОКАЛІЗАЦІЯ

ТОВ «Ігромаг»

КЕРІВНИЦТВО ПРОЄКТОМ

Аліса Соляніченко

ПЕРЕКЛАД З АНГЛІЙСЬКОЇ

Сергій Ніконенко

РЕДАГУВАННЯ

Валентина Ліченко

Оксана Квасняк

АПРОБАЦІЯ ПЕРЕКЛАДУ

А. Деркач

А. Зоценко

Є. Кириленко

С. Ніконенко



Забороняється будь-яке використання правил або їхніх частин із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.

© ТОВ «Ігромаг», 2026.
Усі права застережено.
www.igromag.ua
Версія правил 1.0

СТИСЛА ДОВІДКА

У СВІЙ ХІД

Виберіть для взаємодії одну з 4 карт Колодязя, які оточують Володаря. У колоді Колодязя є два типи карт: події і виклики. Ваші дії залежатимуть від вибраного типу карти.

ПОДІЇ

Якщо вирішили взаємодіяти з картою події, прочитайте подані на ній вказівки та послідовно їх виконайте.

ВИКЛИКИ

Якщо вибрали для взаємодії карту виклику, виконайте такі кроки:

1. Розіграйте карту шукача як дію (необов'язково; якщо не розіграєте карту, перейдіть до кроку 3).
2. Отримайте посилення карти до 2 разів (ігноруйте текст властивості на карті, застосований для посилення).
3. Киньте кубики.
4. Подолайте або проваліть виклик.



ГЛОСАРІЙ

Виклик. Тип карти Колодязя, який мають здолати шукачі.

Виснажитися. Щоб потягнути більше карт, ви маєте виснажитися на початку ходу. Ви скидаєте позostalі в руді карти, тягнете й вводите в гру карту з колоди виснаження, а потім добираєте нову руку карт.

Володар. Зловмисний правитель та творець Колодязя, представлений картою Володаря в центрі ігрової зони. Його потрібно здолати в останньому зіткненні, щоб здобути перемогу.

Вразливість. Карту з вразливістю до певного кольору можна проходити за допомогою карт шукачів відповідного кольору.

Дія. Розіграш карти шукача у свій хід для взаємодії з картою виклику.

Колодязь. Магічна територія, контрольована та формована примхами Володаря Колодязя. Представлена колодою Колодязя.

Ліхтар родожару. Унікальний для кожного шукача магічний пристрій зі своєю властивістю. Його можна використовувати лише зарядженим (перевернутим горілиць).

Останнє зіткнення. Остання фаза гри, в якій карта Володаря перевернута горілиць і оточена 4 картами зіткнення. Якщо шукачі долають виклик Володаря, вони здобувають перемогу.

Подія. Тип карти Колодязя, який автоматично спрацьовує, коли гравець вирішує взаємодіяти з нею у свій хід.

Посилення. Використання карти шукача зі своєї руки для збільшення сили дії іншого гравця. Для посилення застосовується тільки нижня частина карти — ігноруйте текст властивості карти.

Приєднати. Щоб приєднати карту до іншої карти, просто підкладіть її під неї. Приєднані карти можуть викликати спрацювання певних ефектів, особливо в останньому зіткненні.








Прогрес. Величина, яка вказує, наскільки ви близько до завершення виклику.




Тип виклику. Є 4 типи викликів: битва, перепона, загадка й пастка. Тип карти виклику не має власного ефекту, але може впливати на ефекти інших карт.

Шукач. Представник Гільдії шукачів, відзначений володінням ліхтаря родожару. Кожен гравець уособлює одного із цих героїчних персонажів.





ІГРОВІ СИМВОЛИ

ВИНАГОРОДИ І КАРИ

- X  Зійти.** Скиньте X верхніх карт колоди Колодзя до лілиць у скид Колодзя. Це просуває вас ближче до дна Колодзя й завершення гри.
- X  Відступити.** Поверніть X верхніх карт зі скиду Колодзя на низ колоди Колодзя. Це віддаляє вас від дна Колодзя й завершення гри.
- X  Потягніть карти.** Потягніть X карт зі своєї колоди шукача.
- X  Скиньте карти.** Скиньте X карт на вибір зі своєї руки. Якщо у вас менше ніж X карт у руці, просто скиньте з руки всі позostalі карти.
- X  Відновіть здоров'я.** Збільште значення здоров'я на X, але не вище початкового значення.
- X  Зазнайте ушкодження.** Зменште значення здоров'я на X. Якщо значення здоров'я стає 0 або менше, шукачі негайно зазнають поразки.
- 1  Приберіть виснаження.** Виберіть і скиньте з гри 1 карту виснаження. Затасуйте цю карту в колоду виснаження.

- X  Зазнайте виснаження.** Візьміть X карт із колоди виснаження і введіть їх у гру.
-  Зарядіть ліхтар.** Переверніть свою карту ліхтаря горілиць. Правила використання ліхтаря подано на с. 10.
- *  Особливі.** Зверніться до тексту карти, щоб визначити винагороду або кару.

ІНШІ СИМВОЛИ

-   Символ ефекту шукача.** У деяких шукачів є особливі символи, які можуть викликати спрацювання особливих ефектів або властивостей на їхніх картах шукачів та картах персонажів. Зверніться до тексту карти із цими символами, щоб з'ясувати їхній вплив.
-   Світло й Темрява.** Випадіння цих символів на кубіку Світла й Темряви може викликати спрацювання певних ефектів.

Увага! Деякі виклики можуть пропонувати «винагороду», яка насправді є карою. Пильнуйте, щоб вас не ошукали!