



ВСТУП

Вітаємо у світі «Нищівних звірят»!

Ваша мета — зібрати загін відважних героїв, яким до снаги здолати найнебезпечніших монстрів. Однак будьте пильні: ваші друзі вороги вже готові встромити вам палиці в колеса!

Споряджайте своїх героїв, приборкуйте могутню магію і використовуйте модифікатори, щоб схилити шальки терезів на свою користь.

Перший гравець, який **ЗНИЩИТЬ** трьох монстрів або збере повний загін із шести різних класів, перемагає у грі!

Партія в «Нищівні звірята» триває приблизно 30–60 хвилин.

ЩО В КОРОБЦІ

У цій коробці ви знайдете такі компоненти:



1 основна колода (115 карт)



6 великих карт ватажків загонів



15 великих карт монстрів



6 карт-пам'яток



2 шестигранні кістки

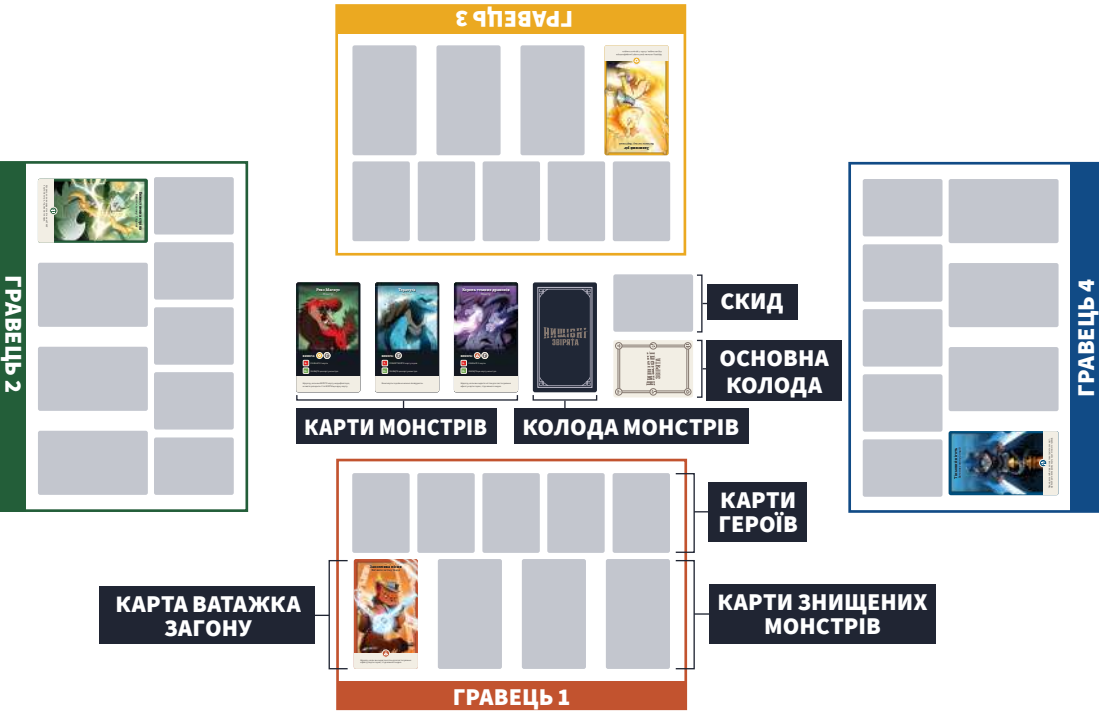
З ЧОГО ПОЧАТИ

Спершу розділіть карти різних типів на окремі стоси. Потім кожен гравець вибирає ватажка загону, який представлятиме його протягом гри. Розмістіть вашу карту ватажка в ігровій зоні перед собою — це буде ваш загін. Ви можете кинути кістки, щоб визначити, хто першим вибратиме карту ватажка (або просто влаштуйте для цього бійку на кулаках, це завжди весело).

Кожен гравець також може взяти карту-пам'ятку. Покладіть позосталі карти ватажків загонів та карти-пам'ятки назад у коробку — вони не знадобляться вам до кінця партії.

Потім перетасуйте всі карти стандартного розміру й роздайте по 5 карт кожному гравцеві. Решту карт покладіть стосом долілиць на центр стола — це ваша основна колода. Залиште біля основної колоди місце для скиду. У скид ви кластимете карти, які ліквідували, скинули або якими пожертвували.

Перетасуйте карти монстрів і покладіть 3 верхні карти монстрів горілиць на центр стола. Решту карт монстрів складіть поряд долілиць, утворивши колоду монстрів.



Тепер ви готові грати в гру «Нищівні звірята»! Той, хто вибрав свою карту ватажка загону останнім, ходить першим.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Гравці ходять по черзі за годинниковою стрілкою. У свій хід ви можете витратити 3 очки дій на виконання наведених нижче дій у будь-якому порядку. Ви можете виконувати ту саму дію кілька разів за хід, якщо маєте достатньо очок дій.

Такі дії коштують **1** очко дії:

- УЗЯТИ карту з основної колоди.
- Зіграти карту героя, предмета або магії з руки. Якщо граєте карту героя, можете відразу кинути кістки для застосування її ефекту.
- Кинути дві кістки для застосування ефекту карти героя у вашому загоні. Ви можете кидати кістки для застосування ефекту тієї самої карти героя щонайбільше 1 раз за хід, навіть якщо перший кидок невдалий.

Така дія коштує **2** очки дії:

- АТАКУВАТИ карту монстра.

Така дія коштує **3** очки дії:

- СКИНУТИ всі карти з вашої руки (якщо вони є) і ВЗЯТИ 5 нових карт.

Якщо ефект карти вказує **відразу** виконати дію, ви не повинні витратити додаткове очко дії на її виконання.

Ваш хід завершується, якщо у вас не залишається очок дій або ви вирішуєте більше не виконувати дій. Невикористані очки дій не переносяться на наступний хід.

СИМВОЛИ КЛАСІВ

Кожна карта героя і ватажка загону має клас. У цій грі є 6 класів, кожен з яких представлений символом. Сірий символ на картах монстрів позначає карту героя **будь-якого** класу.



Боєць



Вартовий



Слідопит



Злодій



Чарівник



Бард



Будь-який герой

Деяких монстрів можна АТАКУВАТИ лише за умови, що ви маєте у своєму загоні карту героя або ватажка певного класу. Не забувайте, що ви також можете перемогти, зібравши повний загін із шести різних класів.

ТИПИ КАРТ

Основна колода складається із карт стандартного розміру зі світлим зворотом. Вона містить 5 різних типів карт: карти героїв, предметів, магії, модифікаторів і виклику.

КАРТИ ГЕРОЇВ. Ваші герої — хоробрі шукачі пригод. Кожна карта героя має певний **клас, ефект і вимогу**. Щоб застосувати ефект карти героя, ви повинні кинути дві кістки й отримати результат, що дорівнює або перевищує вимогу цього ефекту.

Коли ви граєте карту героя з руки, то можете відразу кинути дві кістки, щоб застосувати її ефект. Потім ви повинні розмістити цю карту у своєму загоні. Після цього ви можете щоходу витратити очко дії, щоб спробувати застосувати її ефект (1 раз за хід). У разі невдалого кидка витрачене очко дії не повертається.

Ви можете мати будь-яку кількість карт героїв у своєму загоні.

КАРТИ ПРЕДМЕТІВ. Предмети — це зачарована зброя та спорядження, якими можна екіпірувати карти героїв. Більшість карт предметів мають позитивні ефекти, як-от бонуси до кидків або захист. Утім, також є карти проклятих предметів, які мають негативні ефекти. Ними можна екіпірувати карти ворожих героїв, щоб послабити їх.

Коли ви граєте карту предмета, то повинні відразу екіпірувати нею карту героя. Для цього покладіть цю карту предмета під карту героя так, щоб бачити текст карти предмета.

Картами предметів можна екіпірувати лише карти героїв (не карти ватажків загону). Кожна карта героя може бути екіпірована лише однією картою предмета. Також ви не можете замінювати один екіпірований предмет на інший. Якщо карту героя, екіпіровану картою предмета, ліквідують, крадуть або повертають вам на руку, цю карту предмета також ліквідують, крадуть або повертають вам на руку разом з картою героя.

КАРТИ МАГІЇ. Магія — це потужні заклинання з одноразовим ефектом. Зігравши карту магії, покладіть її в скид відразу після застосування її ефекту.

КАРТИ МОДИФІКАТОРІВ. Завдяки модифікаторам ви можете схилити шальки терезів на свою користь. Ви можете зіграти карту модифікатора з руки відразу після того, як будь-який гравець (зокрема ви) кидає кістки. Ви не витрачаєте на це очок дій. Модифікатор додає або віднімає від результату кидка указане на карті значення. Зігравши карту модифікатора, покладіть її в скид відразу після застосування її ефекту.

Деякі карти модифікаторів мають два значення (наприклад, +1 або -3). Граючи карту модифікатора з двома значеннями, просто оголосіть, яке значення ви хочете застосувати для поточного кидка.

Перш ніж вирішувати, чи модифікувати кидок іншого гравця, зачекайте, доки цей гравець не вибере ціль свого кидка (якщо це можливо).

Кожен гравець може зіграти будь-яку кількість карт модифікаторів під час одного кидка.

Щойно всі гравці зіграють карти модифікаторів, підсумуйте значення всіх карт модифікаторів і відкоригуйте результат кидка згідно з цим значенням.



КАРТИ ВИКЛИКУ. Виклики можна використовувати, щоб завадити іншим гравцям. Коли інший гравець намагається зіграти карту героя, предмета або магії з руки, ви можете кинути ВИКЛИК карті цього гравця, зігравши карту виклику під час його ходу. Ви не витрачаєте на це очок дій.

Якщо ви кинули ВИКЛИК карті іншого гравця, кожен із вас кидає дві кістки. Якщо результат вашого кидка дорівнює результату суперника або перевищує його, ви забороняєте йому грати цю карту героя, предмета або магії. Він повинен відразу покласти цю карту в скид (витрачене очко дії не повертається). Якщо результат кидка цього гравця перевищує ваш, він продовжує розігрувати карту як завжди.

Кожній карті можна кинути ВИКЛИК лише один раз. Якщо інший гравець уже кинув виклик поточній карті, ви не можете кинути їй ВИКЛИК вдруге.

ВАТАЖКИ ЗАГОНІВ



Карти ватажків загонів — це великі карти зі світлим зворотом. Кожна карта ватажка загону має **клас** та **уміння**, яке дає вам унікальну перевагу впродовж гри.

Карти ватажків загону не вважають картами героїв. На відміну від ефектів карт героїв, які можна застосовувати лише раз за хід, уміння карти ватажка загону можна використовувати щоразу, коли виконуються її умови.

Наприклад, на карті ватажка загону вказано:

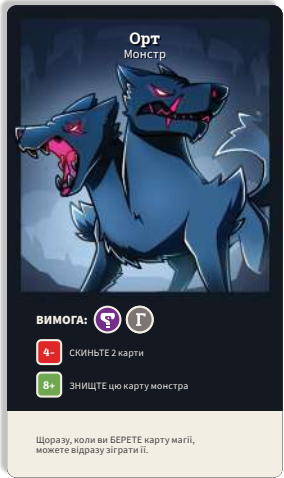
Щоразу, коли ви граєте карту магії, ВІЗЬМІТЬ карту.

Отже, це вміння можна використовувати щоразу, коли ви граєте карту магії — навіть якщо ви граєте кілька карт магії за один хід. Утім, якщо ви не використали вміння відразу після виконання умови, то не зможете використати його пізніше. Тож будьте уважні!

Ваша карта ватажка залишається у вашому загоні протягом усієї гри. Нею не можна пожертвувати, її не можна ліквідувати, украсти або повернути вам на руку.

Примітка. Ви не можете використовувати карту ватажка загону **«Тіньовий кіготь»**, якщо граєте вдвох.

МОНСТРИ



Карти монстрів — це великі карти з темно-синім зворотом. У свій хід ви можете АТАКУВАТИ будь-яку карту монстра, що лежить горілиць на центрі стола, витративши 2 очки дії.

Щоб АТАКУВАТИ карту монстра, ви повинні спершу виконати вимоги до загону, вказані на цій карті монстра. Одні монстри вимагають, щоб у вашому загоні була певна кількість карт героїв, тоді як інші мають вимоги щодо певного класу у вашому загоні.

Наприклад, якщо карта монстра вимагає, щоб у вашому загоні було щонайменше три карти героїв будь-якого класу, ця карта матиме символи **Г** **Г** **Г**. Зауважте, що карту ватажка загону не вважають картою будь-якого героя і не рахують під час виконання такої вимоги.

Якщо монстр вимагає **☹** **Г**, перед АТАКОЮ у вашому загоні повинен бути чарівник (або карта героя, або карта чарівника — ватажка загону) на додачу до карти героя будь-якого класу. Зауважте, що одна карта героя-чарівника може виконати одну з вимог — **☹** або **Г**, — але вона не може виконати обидві вимоги одночасно.

Якщо ви виконали вимоги карти монстра, то АТАКУЄТЕ цю карту, кинувши дві кістки. Якщо результат вашого кидка дорівнює зеленому значенню або перевищує його, ви ЗНИЩУЄТЕ цього монстра. Однак будьте обережні: монстри вміють захищатися. Якщо ви викинете значення в межах певного діапазону, вам доведеться за це розплачуватися.

Наприклад, на карті монстра може бути вказано:

5- ПОЖЕРТВУЙТЕ картою героя

8+ ЗНИЩТЕ цю карту монстра

У цьому прикладі, якщо ви викидаєте 8 або більше (з картами модифікаторів), то ЗНИЩУЄТЕ цю карту монстра. Якщо викидаєте 5 або менше (з картами модифікаторів), натомість ви повинні ПОЖЕРТВУВАТИ будь-якою картою героя зі свого загону. Під час цієї атаки монстр не гине. Якщо ж ви викидаєте 6 або 7 (з картами модифікаторів), нічого не відбувається. Незалежно від результату, витрачені очки дій не повертаються.

Щоразу, коли ви ЗНИЩУЄТЕ карту монстра, ваш загін отримує нове вміння (указане внизу карти монстра) до кінця гри. Покладіть карту знищеного монстра біля вашої карти ватажка загону. Уміння карт монстрів застосовують так само, як і вміння карт ватажків загону. Карти монстрів у вашому загоні не можна вкрасти, ліквідувати, атакувати або повернути вам на руку.

Щоразу, коли ви ЗНИЩУЄТЕ карту монстра, відкрийте нову карту монстра з верху колоди монстрів і покладіть її горілиць на центр стола.

ВАЖЛИВІ ТЕРМІНИ

Ось список термінів, які траплятимуться вам під час гри.

ЕТАП ПРИГОТУВАНЬ

Загін — зона на столі перед вами, у яку ви граєте карти героїв і предметів.

Основна колода — стос карт стандартного розміру зі світлим зворотом, з якого гравці БЕРУТЬ карти під час гри.

Скид — стос карт, у якому лежать пожертвовані, ліквідовані та скинуті протягом гри карти. Карти в скиді лежать горілиць.

Колода монстрів — стос великих карт із темно-синім зворотом, з якого відкривають нову карту монстра щоразу, коли гравець ЗНИЩУЄ монстра.

ПЕРЕБІГ ГРИ

УЗЯТИ — узяти верхню карту з основної колоди й додати її собі на руку.

СКИНУТИ — перемістити карту з вашої руки в скид.

ЛІКВІДУВАТИ — перемістити карту із загону іншого гравця в скид.

ПОЖЕРТВУВАТИ — перемістити карту з вашого загону в скид.

УКРАСТИ — перемістити карту із загону іншого гравця у ваш загін.

Кинути ВИКЛИК — спробувати зупинити іншого гравця під час розіграшу карти героя, предмета або магії. Ви та цей гравець кидаєте кістки. Якщо результат вашого кидка дорівнює результату іншого гравця або перевищує його, він скидає цю карту. Якщо результат кидка цього гравця перевищує ваш, він продовжує розігрувати карту героя, предмета або магії як завжди.

АТАКУВАТИ — кинути кістки, щоб спробувати ЗНИЩИТИ карту монстра.

ЗНИЩИТИ — додати карту монстра, яку ви успішно АТАКУВАЛИ, у свій загін.

ЯК ПЕРЕМОГТИ

Є два способи перемоги в грі:

- ♦ варіант 1 — ЗНИЩИТИ три карти монстрів.
- ♦ варіант 2 — завершити свій хід із повним загonom (тобто загін повинен містити шість різних класів, рахуючи карту ватажка загону).

Вітаємо, тепер ви можете офіційно називатися найкращим шукачем пригод і винищувачем монстрів у всьому світі! Однак не радійте завчасно: ви втратите свій статус чемпіона в ту мить, коли перетасуєте колоду для наступної партії. Успіхів!

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник видавництва: Олександр Ручка

Керівник проєкту: Володимир Рибак

Випускова редакторка: Олена Журба

Перекладачка: Олександра Асташова

Редактор: Сергій Лисенко

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Українське видання © 2026 Geekach LLC.
Україна, 03124, Київ, бул. Вацлава Гавела, буд. 4.
www.geekach.ua • info@geekach.com.ua

