

ДОПОВНЕННЯ  
**ПОМСТА**  
МАГІСТРА ГІЛЬАІІ



ІгроМаг

  
BRUEH  
GAMES

# Компоненти

## Герої:

маг



5

воїн



5

пройдисвітка



5

лучниця



5

Карти класу героїв



10

Карти покращень



12

## Карти предметів:

настоянка



4

чудовисько



4

спорядження



4

сувій



4

Карти Гільдії:  
карти сценарію



4

# Творці доповнення



Ігромаг

**Розробник гри та художник:** Льюїс Брюе.

**Редактори книги правил:** Річард Ніл,  
Костянтин Кеворк.

**Особлива подяка:** Better Half Reviews, Евелін Брумюллер, Фердинанд Капітуло, Фернандо Келсо Молодший, Джозеф Сален, К. Такаюсу, Річард Гем, Валентин.

**Авторське право:** ©2021 Льюїс Брюе. Усі права застережено. Виготовлено в Китаї.

**Увага!** Не призначено для дітей віком до 3 років через наявність дрібних компонентів і ризик удущення.

**Українська локалізація:** ТОВ «Ігромаг».

**Керівниця проєкту:** Аліса Соляніченко.

**Перекладач з англійської:** Іван Максимів.

**Редакторка:** Валентина Ліченко.

**Головні редактори:** Оксана Квасняк, Віктор Шлехт.

**Верстальник:** Дмитро Білоус.

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

**Допомога та підтримка:** потрібна допомога з правилами або виникла проблема з компонентами? Пишіть на [info@igromag.ua](mailto:info@igromag.ua).

© ТОВ «Ігромаг», 2022. Усі права застережено.

[www.igromag.ua](http://www.igromag.ua)

Версія правил 1.0

# Доповнення «Помста магістра Гільдії»

Доповнення «Помста магістра Гільдії» вносить нові елементи в основний ігровий лад. За бажанням ви можете використати будь-які з них у грі.

## Оновлені жетони героїв

Замініть жетони героїв фігурками з цього доповнення. Герої потрапляють до підземелля активними, та коли вам знадобиться зробити їх виснаженими, покладіть відповідні фігурки на бік.

Активний



Виснажений

## Завбачливий ведучий

Використовуйте цей режим, коли граєте з дітьми, щоб їм було цікаво та вони отримали задоволення від гри. Виберіть **простий** рівень складності, уникайте отримання сильних карт покращень, а під час хвилі 2 обережно вибирайте послідовність карт Гільдії, щоб не завдати надто багато шкоди. Намагайтеся зберігати баланс між легкою та складною грою, коригуючи свою стратегію.



## Режим змагання

Ви можете грати як **один на один**, так і **один проти всіх** на складному рівні. Ваше завдання як магістра Гільдії – зробити все можливе для перемоги, застосовуючи якомога більше комбінацій під час вибору послідовності карт Гільдії та отримання карт покращень.



## Режим жахіття

Автономні герої відтепер зможуть отримувати карти покращень! Щоразу, розігруючи карту сценарію, автономний магістр Гільдії завжди буде отримувати найдорожчу карту покращення серед тих, які зможе оплатити, після чого призначатиме її своєму найлівішому герою з меншою кількістю карт покращень. Режим жахіття можна застосувати лише для кооперативної гри на **пекельному** рівні складності.



## Додаткова підготовка

**Магістр Гільдії:** передайте фігурки героїв гравцю, який вважає себе достойним, щоб грати проти монстрів у ролі магістра Гільдії! Після цього виберіть будь-який доступний сценарій у книзі підземелля. Передайте магістру Гільдії всі карти класу героїв, що відповідають обраному сценарію, та звичним чином утворіть і перетасуйте колоду Гільдії.  
Нарешті магістр Гільдії бере в руку 5 карт Гільдії.

### Колода Гільдії



### Зал Гільдії



### Скид

**Колода покращень:** перетасуйте всі карти покращень, щоб утворити колоду покращень. Розмістіть її поруч із підземеллям і розкрийте 3 верхні карти. Щоразу, коли ви отримуєте одну з цих карт, негайно розкрийте верхню карту колоди та заповніть спорожніле місце.



**Нові карти предметів:** перетасуйте всі нові карти предметів разом із відповідними картами з базової гри.



# Гра магістром Гільдії



Під час кожної фази «Вторгнення героїв» замість того, щоб випадковим чином розкривати верхні карти з колоди Гільдії, магістр Гільдії сам обирає та розігрує ці карти з руки, в кількості, визначеній поточним рівнем складності! Розіграйте по одній карті Гільдії за раз, після чого виконайте дії решти активних героїв згідно з правилами базової гри.

**Збагачення через загарбання:** якщо герої загарбують скарби, то магістр Гільдії бере ці жетони собі, щоб у майбутньому витратити їх для отримання карт покращень. Зберігайте здобуті жетони скарбів у залі Гільдії.



**Отримання покращення:** щоразу, як магістр Гільдії грає карту сценарію з руки, він може спершу витратити скарб, щоб отримати карту покращення та до кінця гри посилити нею один клас героїв на свій вибір! Скиньте із залу Гільдії жетони скарбів, загальна вартість яких дорівнює або більша за ту, що вказана на карті покращення, яку ви збираєтесь отримати. Потім призначте цю карту герою, наділяючи його особливими здібностями! Кількість карт покращень, які можна призначити герою, необмежена.



У цьому прикладі для того, щоб із-поміж наявних покращень отримати «Зайця», магістр Гільдії грає карту сценарію та скидає жетони скарбів загальною вартістю 5...

...щоб призначити цю карту покращення воїну.

Відтепер щоразу, як магістр Гільдії викликатиме воїна, той скидатиме 2 ресурси з кімнати, в яку його викликано (його звичайна здібність), і завжди після просування зможе здійснити додаткову ближню атаку (завдяки покращенню «Пес») та скинути пастку (завдяки покращенню «Заєць»).



### Активний

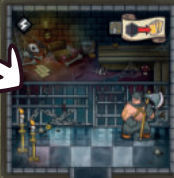


**Оновлення покращень / предметів:** будь-якої миті у фазі «Вторгнення героїв» магістр Гільдії може виснажити одного зі своїх активних героїв, щоб скинути або всі наявні карти покращень, або всі наявні карти предметів під них відповідних колод і розкрити нові. Цю дію можна виконувати скільки завгодно разів під час фази «Вторгнення героїв».

### Виснажений



У цьому прикладі магістр Гільдії виснажує одного зі своїх активних героїв (незважаючи на порядок їхнього ходу), щоб скинути всі наявні покращення під них колоди покращень і розкрити 3 нові.



**Темниця:** якщо з будь-якої причини будь-якої миті карту Гільдії запроторюють до темниці, то її потрібно взяти з верха колоди Гільдії.



**Завершення вторгнення:** коли у поточному ході розіграно необхідну кількість карт Гільдії (залежить від рівня складності та номера хвили) й усі герої в підземеллі виснажені, магістр Гільдії бере в руку до 5 нових карт. Якщо в колоді Гільдії не залишилося карт під час хвили 1, переверніть тайл рівня складності на хвилю 2 та перетасуйте скид, щоб утворити нову колоду Гільдії.

Якщо будь-якої миті скарб вартістю 4 загарбано, то магістр Гільдії виграє! Якщо після завершення фази «Вторгнення героїв» під час хвили 2 у руці магістра Гільдії не залишилося карт Гільдії, які можна зіграти, то монстри перемагають!



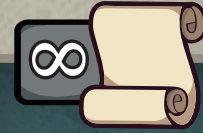
# Глосарій



**Під час виклику:**  
щоразу, як цього героя  
викликано, застосуйте цю  
здібність.



**Під час просування:**  
щоразу, як цей герой  
просувається до іншої кімнати,  
застосуйте цю здібність.



**Постійний бонус:**  
завжди активний.



Скиньте 1 ресурс /  
скиньте 2 ресурси.



Переверніть портал у цій  
кімнаті на незавершений бік.



У цього героя є 1 додаткове  
здоров'я, тому монстрам  
потрібно завдати йому  
додаткове ушкодження,  
щоб прибрати цього героя з  
підземелля.



Здійсніть дистанційну атаку,  
здавши 1 ушкодження  
одному монстру в суміжній  
кімнаті, цілячись у монстрів,  
ближчих до сховища.



Скиньте 1 пастку  
з цієї кімнати.



Якщо викликано до  
темниці, активуйте  
всіх ув'язнених героїв,  
звільнивши їх!



Здійсніть одну додаткову  
ближню атаку проти  
монстра.



Щоразу, як герой  
виснажується, щоб здійснити  
ближню атаку, розмістіть ще  
одного виснаженого скелета в  
цій кімнаті (сценарій 15).



Розмістіть ще одного слизуна  
в кожній кімнаті, в якій є хоча  
б один виснажений слизун.  
Надихніть слизунів і всіх  
інших героїв у тих кімнатах.

# Несподівана перевірка з техніки безпеки

*«Не торкайтесь цього Масивного Желатинового Куба. Це не тільки вас уб'є, але й завдасть нестерпного болю, поки ви конатимете!», – каже напис на тій КЛЯТІЙ табличці! Та, незважаючи на всі наші зусилля, завжди знайдеться йолоп, який «спробує з'їсти шматочок цієї апетитної желейки». Тепер на нас чекає позапланова перевірка з техніки безпеки! Це може статися в будь-який день, тому нам краще підготуватися!*

Набір карт «Перевірка техніки безпеки» можна поєднувати з будь-яким іншим доступним сценарієм із книги підземелля. Підготуйте підземелля та застосуйте правила вибраного сценарію разом із наступними умовами.

## Особлива підготовка

Ця підготовка дещо відрізняється та залежить від обраного рівня складності:



**Простий:** візьміть наосліп 2 карти «Перевірка техніки безпеки» та перетасуйте їх разом із картами героїв і сценарію, щоб утворити колоду Гільдії.



**Складний:** візьміть наосліп 3 карти «Перевірка техніки безпеки» та перетасуйте їх разом із картами героїв і сценарію, щоб утворити колоду Гільдії.



**Пекельний:** перетасуйте всі карти «Перевірка техніки безпеки» разом із картами героїв і сценарію, щоб утворити колоду Гільдії.

## Особливі правила



**Королівський арсенал (ситуативне):** коли розкрито карту зброяра, активний гравець має скинути з руки 2 карти спорядження, інакше всі гравці скидають зі своєї руки по 2 карти на вибір.

**Контроль за тваринами (ситуативне):** коли розкрито карту дресирувальника, активний гравець має скинути з руки карту чудовиська, інакше запроторте 2 карти Гільдії до темниці.



**Міністерство магії (ситуативне):** коли розкрито карту мудреця, активний гравець має скинути з руки карту сувою або витягнути та розіграти 2 додаткові карти Гільдії.

**Інспекція охорони здоров'я (ситуативне):** коли розкрито карту алхіміка, активний гравець має скинути з руки карту настоянки або повторно активувати всіх героїв у підземеллі.

