



ОТ 8 ЛЕТ



2-5 ИГРОКОВ



30 МИНУТ

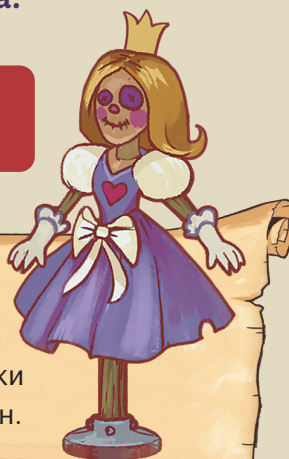
ОБ ИГРЕ

Читайте правила вместе со взрослыми.

Там, где живут принцессы, спасти их не только подвиг, но и благородная профессия. Обучают ей в Академии Героев. Здесь же проходит задорный Единый Героический Экзамен. Он похож на чехарду с кусающимися препятствиями. Бросайте кубик, двигайте своего героя и будьте первым, кто победит Дракона.



Вперёд, спаситель принцессы*!



* Согласно постановлению Комиссии по Охране Популяции Принцесс, вместо девушки Академия использует манекен.

СОСТАВ ИГРЫ

♦ Игровое поле

♦ 72 жетона событий

♦ 3 жетона здоровья Дракона

♦ 44 карты сокровищ

♦ 5 карт героев

♦ 5 фишек героев и 5 подставок под них

♦ 1 кубик

♦ Правила игры



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

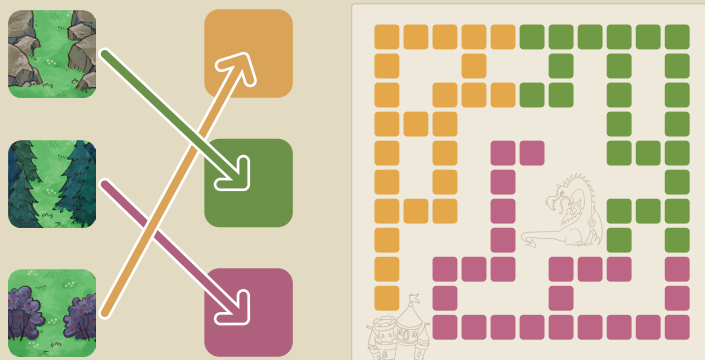
Перед первой игрой аккуратно выдавите все фишки и жетоны. Вставьте фишки героев в подставки.



- 1 Положите игровое поле на середину стола.
- 2 Разделите жетоны событий на три группы по виду рубашек. Перемешайте каждую группу не подсматривая. Не смешивайте жетоны из разных групп.



- 3 Выберите, с какой группы жетонов начнётся ваше приключение. Выложите эту группу на дорогу от Академии и до конца первого участка. Для вашего удобства границы участков помечены на раскладке поля. Затем на оставшиеся участки выложите вторую и третью группы.



Вы можете выкладывать группы жетонов в разном порядке, чтобы создавать новые приключения.

- 4 Положите в пещеру Дракона три жетона здоровья Дракона так, чтобы они закрывали Кубок Академии.



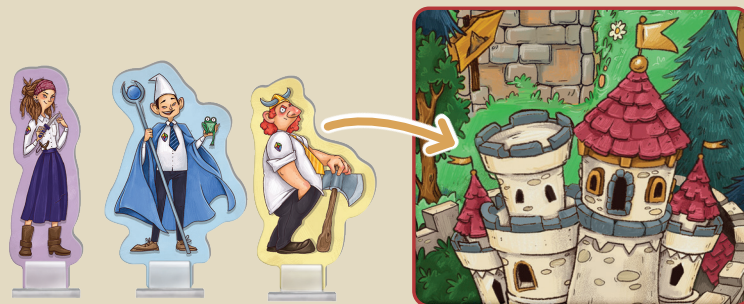
- 5 Выберите своего героя! Выдайте каждому игроку карту его героя и фишку. Неиспользованные фишки и карты героев уберите в коробку.

- 6 Затем найдите в колоде сокровищ стартовое оружие. Оно отмечено портретом вашего героя. Положите его перед собой. Неиспользованные карты стартового оружия верните в колоду сокровищ.



- 7 Перемешайте колоду сокровищ и положите её рядом с полем. Оставьте рядом место для сброса.

- 8 Поставьте фишки ваших героев на изображение Академии. Она считается стартовой клеткой. Вы готовы играть!



Первым ходит младший игрок.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Отважному выпускнику
нужно дойти до пещеры
и **победить Дракона!**



ХОД ИГРЫ

В свой ход бросьте кубик и передвиньте свою фишку на столько клеток, сколько выпало на кубике.

Герои ходят по клеткам поля. На клетках поля лежат жетоны событий. Жетоны могут быть убраны в ходе игры, но клетки для перемещения всё равно остаются.

Фишка может остановиться на закрытом или открытом жетоне события. Если жетон закрыт, то есть лежит рубашкой вверх, переверните его, когда остановитесь. Примените эффект жетона (см. «Жетоны событий» на стр. 5).

Вы можете применить способность вашего героя и/или карту сокровища до или после применения эффекта жетона.

Передайте ход игроку слева.

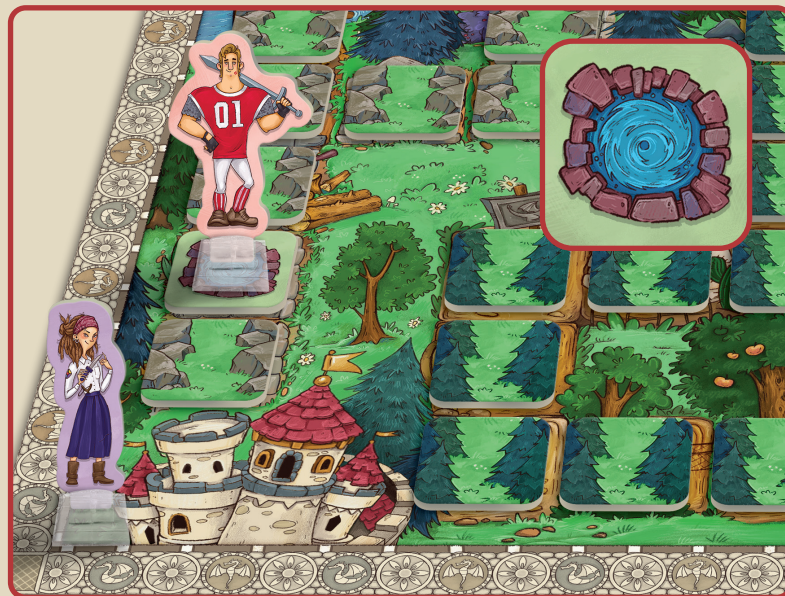
Игра продолжается, пока кто-нибудь не нанесёт Дракону последний удар (см. «Бой с Драконом и конец игры» на стр. 8). Этот игрок становится победителем.

ПРИМЕР ХОДА

Играют Джейн и Рой. Рой делает первый ход.



Он выбросил 2 на кубике, сходил вперёд и открыл Телепорт (см. «Телепорт», стр. 6). Других телепортов ещё не открыто, поэтому Рой остался на месте.



Джейн выбросила 3 на кубике и попала на Паука. Она сходила на 5 клеток назад и вернулась в Академию — на стартовую клетку.



ЖЕТОНЫ СОБЫТИЙ

Жетоны событий **срабатывают в ваш ход**, когда вы останавливаетесь на них. Неважно, были они открыты вами или другими игроками.



Если после применения эффекта вы подвигались и остановились на другом жетоне события, примените его тоже. Это может происходить неограниченное количество раз за ход.

Если вы попали на клетку без жетона события, ничего не происходит.

Только в ваш ход!

Если другой игрок заставил вашего героя двигаться не в ваш ход, эффекты жетонов на вас не работают. Пройгнорируйте событие, на котором вы оказались.

Эффекты жетонов событий



У всех жетонов событий есть эффект. Он указан в левом нижнем углу жетона. Обычно это одно действие.

Например, попав на Скакуна, вы должны сходить вперёд на 4 клетки.

Смотрите памятку!

Список всех условных обозначений на жетонах и картах вы найдёте на последней странице правил.

В игре также встречаются сочетания из двух действий. О них читайте дальше.

Выбор

Если на жетоне события есть косая черта, то вы должны выбрать, какое из действий выполнить.



Например, попав на Ёжика, вы должны сбросить карту сокровища  или подвигаться на 3 клетки назад.

Условие и следствие

Иногда на жетонах событий встречается стрелочка. Слева от стрелочки указано условие, а справа — следствие. Следствие сработает, только если условие было выполнено.

- ♦ Вы должны всегда выполнять условие, если можете.
- ♦ Если вы выполнили условие, то вы должны применить следствие.



Например, если вы попали на Обрыв и у вас есть карта верёвки, то вы сбрасываете карту верёвки и двигаетесь на 5 клеток вперёд. Если у вас нет карты верёвки, вы остаётесь на месте.

Типы событий

Бонус и опасность

Зелёные и жёлтые жетоны нельзя убрать с поля ни способностями, ни оружием. Они разделены по цветам для удобства. Попадать на зелёные жетоны выгодно! А вот жёлтые могут вам помешать.



Враг



Красные жетоны событий помечены значком ✕. Этот знак располагается в правом верхнем углу. Это враги. Их можно победить картой ⚡ или способностью Освальда.

Если вы победили ✕, то уберите его в коробку, не изменяя эффект.

Примеры событий

Телепорт



Если вы остановились на телепорте, посмотрите, есть ли на поле ещё **другие открытые** телепорты.

♦ **Других телепортов нет.** Ничего не происходит. Ваш герой остаётся на месте.

♦ **Есть один другой телепорт.** Переместите своего героя на другой телепорт, как бы далеко он ни находился.

♦ **Других телепортов несколько.** Найдите ближайший телепорт и переместите своего героя туда. Близость телепортов определяется по количеству клеток. Телепорт может находиться как впереди, так и позади, тут как повезёт! Если расстояние до нескольких телепортов одинаковое, выберите сами, на какой переместиться.

Телепорты работают в обе стороны и для всех!

♦ Если с вами на жетоне телепорта есть другие герои, то они **перемещаются вместе с вами**.

♦ Если на жетоне, куда вы должны переместиться, есть герои, то вы **меняетесь местами**.

Пример. Играют Елизавета, Максим и Освальд. На поле два открытых телепорта. На одном из них стоит Елизавета, а на другом — Максим. Освальд делает ход и попадает на телепорт, на котором стоит Елизавета. Освальд и Елизавета вместе меняются местами с Максимом.

Сундук с сокровищами



Если вы попали на жетон сундука, то возьмите верхнюю карту из колоды сокровищ (см. «Сокровища» на стр. 9).

Дверь в Лесу и Баба Яга



Когда дело касается древнего волшебства, лучше быть послушным!



Если вы должны пропустить ход, положите фишку вашего героя. Следующий ход он потратит, чтобы встать.

Дверь в лесу. Пропустите следующий ход. Затем поднимите фигурку и подвигайтесь на 8 клеток вперёд без броска кубика. Это считается обычным ходом. Вы подвигаетесь на 8 вперёд, даже если другие игроки сдвинут вашу фишку, пока вы пропускаете ход.

Баба Яга. Пропустите следующий ход. Затем возьмите две карты из колоды сокровищ и сделайте ход как обычно.

Каков хитрец!

Если вы примените сокровище, которое позволяет не пропускать ход, следствие всё равно сработает. Примените его в начале вашего следующего хода. Вам можно только позавидовать!

Пример. Джейн попадает на Дверь в Лесу. Она должна пропустить ход, но применяет карту сокровища. Ход передаётся Рою. В свой ход Рой заставляет Джейн сходить на 2 назад. Когда снова наступает ход Джейн, она двигается на 8 клеток вперёд без броска кубика.

На удачу!



Бросьте кубик, чтобы узнать, сработал ли эффект. Да, даже неприятный!

На картах и жетонах встречается знак . Это значит, что надо бросить кубик. Если выпала сторона, на которой изображён этот символ, значит, эффект сработал. Цифры при таком броске значения не имеют.



Царевна-лягушка



Повторите движение, которое привело вас к Царевне-лягушке.

Например, если вы сходили на 5 вперёд и попали на этот жетон, то сходите на 5 вперёд ещё раз. Если вы сходили на 2 назад, то сходите на 2 назад ещё раз.

ЦИКЛ ИЗ ЖЕТОНОВ

В игре встречаются жетоны с одинаковыми значениями плюсов и минусов. Иногда они ложатся на поле так, что создают бесконечный цикл. Если вы открыли цикл, его надо разорвать.



Уберите с поля все жетоны, которые говорят сходить назад. Оставьте фишку героя на месте последнего открытого жетона.

Пример. В свой ход Максим остановился на Волшебной Щуке. Он сходил на 2 вперёд и открыл Скелета-лучника. Скелет-лучник должен отправить Максима на 2 назад, но тогда Максим снова попадёт на Щуку. Так ход никогда не закончится! Максим убирает Скелета и остаётся на его клетке.



Иногда в игре может встретиться цикл из большого количества жетонов. Правило остаётся тем же. Уберите все жетоны, которые заставляют сходить назад, и оставайтесь на месте жетона, который вы открыли последним.



Цикл из четырёх жетонов. Администрация школы подозревает, что кто-то положил их так специально.

РАЗВИЛКИ НА ПОЛЕ

На дороге часто встречаются развилки. Вы сами выбираете, по какому пути идти, но всегда **должны соблюдать направление** движения к Дракону.



Когда отступаете, вы также выбираете путь и можете заворачивать на другие дорожки. Главное, чтобы ваш ход отступления не стал ходом вперёд к Дракону по другой дороге.

Если вы сомневаетесь, в каком направлении двигаться, **смотрите памятку на последней странице правил.**



БОЙ С ДРАКОНОМ И КОНЕЦ ИГРЫ



Итак, кто-то из героев добрался до пещеры Дракона! **Остановитесь в пещере**, как показано на картинке. Пещера считается последней клеткой. Оставшиеся шаги не учитывайте.

Теперь нужно победить Дракона!

У Дракона 3 единицы здоровья. Они отмечены жетонами в пещере. Игрок, который **нанесёт последний удар** и снимет последний жетон, станет победителем игры. Ура обладателю Кубка Академии Героев!



Если герой пришёл в пещеру, он может в тот же ход атаковать Дракона. Для этого **один раз бросьте кубик.**

◆ Если выпал , то вы нанесли Дракону 1 рану. Уберите 1 жетон здоровья с Дракона.

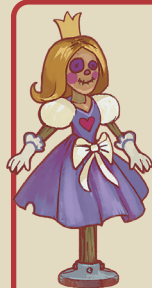
◆ Если нет, то Дракон извергает на вас пламя. Вернитесь назад на столько клеток, сколько выпало на кубике. Примените жетоны событий как обычно.

Для всех способностей и сокровищ Дракон считается .

◆ Вы можете дополнительно атаковать Дракона оружием! Сбросьте карту  и уберите один жетон здоровья. Если у вас несколько карт , вы можете применить их все.

♦ Вы можете применять карты сокровищ и способности героев, чтобы не ходить назад.

Пример. Рой стоял на дороге в начале хода. Он выбросил 5 на кубике и пришёл в пещеру. В этот же ход Рой атакует Дракона. Он выбрасывает 3. Дракон дышит огнём. Прежде чем отступить, Рой применяет Комету и снимает один жетон здоровья Дракона. После Рой применяет свою способность, выбрасывает  и остаётся на месте.



Администрация школы умалчивает, использовался ли этот манекен для боевых тренировок раньше. Но теперь это точно принцесса. У неё есть золотая корона, доброе сердце и... деревянная нога. Эй! Вежливые герои на ноги принцессам не смотрят!

СПОСОБНОСТИ ГЕРОЕВ

Каждый герой обладает своей уникальной способностью. Вы можете применить её **один раз за ход**. Бросьте кубик. Если выпала сторона, на которой изображён , значит, способность сработала. Цифры при таком броске значения не имеют.

Один ход — это один бросок кубика на движение. Если после броска кубика вы несколько раз попали на события, которые заставили вас подвигаться, это считается одним ходом.

Когда вы попали на жетон события, вы можете применить способность до эффекта жетона. Вы не обязаны применять способность, если не хотите.

СОКРОВИЩА

Структура карты

Сокращённый эффект **1**.
Тип карты, если он есть **2**.
Название сокровища **3**.
Эффект карты **4**.

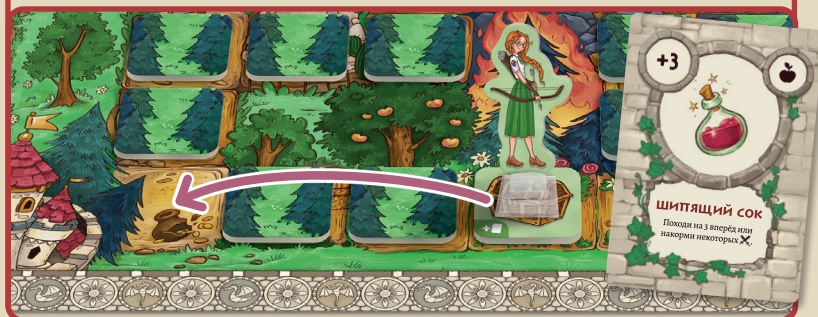


В сундуках и не только вы можете найти полезные сокровища, которые помогут вам проходить испытания. Все **карты сокровищ одноразовые** и после применения сбрасываются.

В любой момент своего хода вы можете применять карты сокровищ. Так вы можете избегать неприятных событий до применения их эффекта!

Если вы получили сокровище, то вы можете применить его в тот же ход!

Пример. Елизавета остановилась на сундуке и получила карту Шипящего Сока. Она применила его и подвигалась на 3 клетки вперёд.



В свой ход вы можете применить любое количество карт сокровищ.

В чужой ход применять сокровища нельзя, если обратное не указано на карте.

Герой может одновременно нести 6 карт сокровищ. Если вы получили больше, то сбросьте лишние карты, которые нравятся вам меньше всего.

ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА

Хотите больше хаоса и чехарды на поле? Тогда дайте игрокам право **ходить не только вперёд, но и назад!** Иногда это бывает выгодно. Вы можете попасть в телепорт или на сундук!

Это правило **только для броска кубика**. Минусы и плюсы жетонов событий работают, как в обычной игре.

Пример. Джейн не повезло. Она выбросила всего лишь 1 на кубике. Присмотревшись внимательнее, она увидела сундук и решила пойти назад. Интересно, повезёт ли ей получить две карты сокровищ?



ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ

— Я попал на Пушку. Могу ли я походить эти четыре дополнительных шага назад, а не вперёд?

— Нет. Менять направление движения жетонов нельзя. Вы должны походить на эти 4 клетки вперёд.



— Я применил карту Стужи на другого игрока, когда он пропускал ход. Будет ли он ходить назад?

— Да. Игрок должен сходить назад. На пропуск хода это не влияет.



— Могу ли я применить сначала способность героя, а потом карту сокровища?

— Да. Даже если способность героя не сработала, как вы хотели, вы можете применить сокровище, чтобы повлиять на ситуацию.



— Я сделал ход, применил способность героя и получил дополнительный ход с жетона. Могу ли я снова применить способность героя?

— Да. Если вы получили дополнительный ход с жетона или сокровища, то это считается отдельным ходом. Но помните, что если вы не использовали способность до конца первого хода, то дважды применить её во втором не получится.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Евгений Колодин

Художники: Наталья Ефремова, uildrim

Развитие игры: Екатерина Рейес

Продюсер: Владимир Грачев

Арт-директор: Ольга Дребас

Дизайн и вёрстка: Кристина Соозар,
Елизавета Шабанова, Евдокия Шибалова

Выпускающий редактор: Софья Бут

Директор издательского департамента:
Александр Киселев

Ведущие тестировщики: Елена Ворноскова,
Матвей Чистяков, Марина Кузнецова, Егор Бережков

Игру тестировали: Софья Бут, Владимир Грачев,
Анна Давыдова, Дарья Дунайцева, Петр Тюленев



ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Валентин Матюша

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

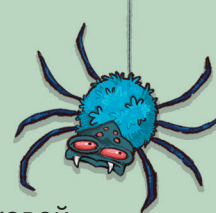
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

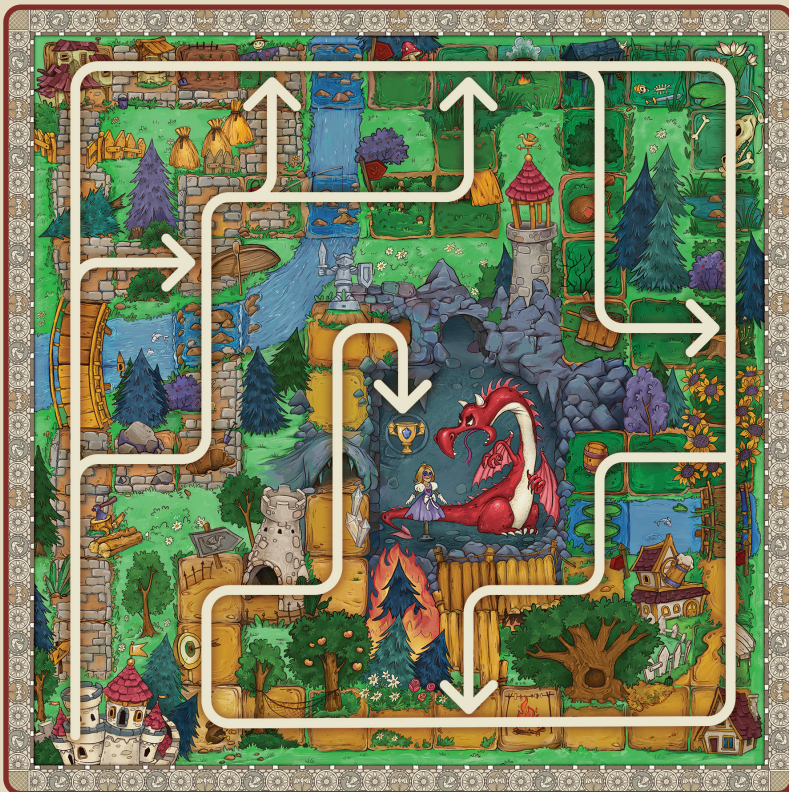
Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



ПАМ'ЯТКА

НАПРАВЛЕНИЕ ДВИЖЕНИЯ ВПЕРЁД



УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

- +1** Сходите вперёд на указанное количество клеток.
- 1** Сходите назад на указанное количество клеток.
- x2** Повторите движение, которое привело вас на этот жетон.
-  Сделайте ещё один ход. Киньте кубик и передвиньте свою фишку вперёд на выпавшее число.

-  Пропустите ход. Положите фишку вашего героя. Следующий ход он потратит, чтобы встать.
-  В свой ход киньте кубик и сходите на выпавшее число назад, а не вперёд. Это считается обычным ходом.
-  Возьмите одну карту из колоды сокровищ.
-  Возьмите две карты из колоды сокровищ.
-  Сбросьте, не применяя, любую карту сокровища.
-    Сбросьте карту сокровища указанного типа.
-  Знак выбора. Выполните действие слева или справа от него.
-  Знак условия и следствия. Выполните действие слева, если можете. Если сделали это, выполните действие справа.
-  Проверка. Бросьте кубик. Если выпал этот символ, эффект сработал. Не всегда приводит к хорошим результатам.

- Враг.

ТИПЫ КАРТ СОКРОВИЩ

- Оружие. С его помощью можно победить.
- Еда, верёвка и крест.