

ПРАВИЛА ИГРЫ

ЗЛО

КОРПОРАЦИЯ



СОСТАВ ИГРЫ

3 ДВУХСТОРОННИХ ПЛАНШЕТА ПОСЕЛЕНИЙ



Сторона А
Зелёная трава



Сторона Б
Песок

45 ТАЙЛОВ МОНСТРОВ



24 ТАЙЛА СТАРТОВЫХ МОНСТРОВ



3 ТАЙЛА ДЕМОНОВ



ПЛАНШЕТ ОТДЕЛА КАДРОВ



МЕШОК КОРПОРАЦИИ «ЗЛО»



3 МЕШКА ИГРОКОВ



4 ШИРМЫ



3 ФИШКИ ДОБЫЧИ



3 ФИШКИ КАМНЯ СИЛЫ



3 МАРКЕРА УСТРАШЕНИЯ



6 ФИШЕК ЗАВОЕВАНИЯ



30 ЖЕТОНОВ ЗОЛОТЫХ МОНЕТ



9 ЖЕТОНОВ ВОЛШЕБНЫХ МОНЕТ



ФИШКА ПЕРВОГО ИГРОКА



6 ПОБЕДНЫХ ЖЕТОНОВ



КРАТКО ОБ ИГРЕ

Мы в корпорации «Зло» уже на протяжении 666 поколений работаем над утрашением человеческих поселений. Страх — наша профессия, и мы действительно хороши в этом деле.

Каждый год мы проводим семинар, где менеджеры фирмы нанимают монстров и соревнуются, кто лучше преуспеет в запугивании людей.

Первый сотрудник, который **добьётся успеха в утрашении 2 человеческих поселений**, станет новым чемпионом!

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ

Игра «Корпорация Зло» подходит для 2, 3 или 4 участников, даря различный опыт и эмоции.

Правила при игре в вдвоём и втроём одинаковы и отличаются лишь расстановкой планшетов поселений. При игре вдвоём вы почувствуете непосредственное взаимодействие с соперником, в то время как игра на троих предполагает более тонкий баланс сил.

При игре вчетвером игроки делятся на 2 команды, каждая совместно использует запас золота, один мешок с монстрами, а также совместно пугает одно из поселений. Они координируют свои действия, пытаясь достичь общей цели.

В буклете описаны правила для 2 игроков, объясняющие большинство игровых механик. Когда это необходимо, будут появляться примечания с особенностями игры для 3 и 4 участников.



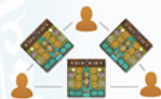
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Разместите в центре стола планшет отдела кадров.
- 2 Положите 45 тайлов монстров (без значка «стартовый») в мешок корпорации «Зло», затем не глядя достаньте из него 5 тайлов (по 1 за раз) и разложите их в ячейки очереди соискателей на планшете отдела кадров, начиная с верхней ячейки «С надбавкой к жалованью» и двигаясь вниз.
- 3 Выложите 3 тайла демонов в ячейки кабинетов на планшете отдела кадров (в любом порядке).
- 4 Положите все жетоны золотых монет так, чтоб каждый игрок мог дотянуться до них.

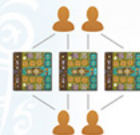
- 5 **При игре вдвоём** возьмите 2 планшета поселений и положите их стороной «А» с двух сторон планшета отдела кадров. Оба планшета поселений считаются доступными для каждого игрока (см. стр. 6 «Главные правила»).








При игре втроём планшеты поселений стороной «А» размещаются между игроками. Только планшеты поселений справа и слева от игрока считаются доступными ему.



При игре вчетвером сформируйте 2 команды из 2 человек (партнёры садятся с одной стороны стола). Разложите 3 планшета поселений стороной «А» в линию между 2 командами. Только 2 планшета поселений считаются доступными каждому игроку: крайний ближайший к нему и центральный.



- 6 На каждый планшет поселения выкладываются 1 фишка добычи  и 1 фишка камня силы  в соответствующие ячейки, 1 маркер утрашения  — в центр трека утрашения, по 2 золотые монеты  — в каждую зону портовых грузов. Игроки ставят фишку завоевания  на ближайший к себе щит на треке завоевания.
- 7 Каждый игрок получает ширму.
- 8 При игре вдвоём или втроём каждому игроку достаётся мешок, в который он помещает 8 следующих монстров со «стартовым» значком:



При игре вчетвером каждая команда берет 1 мешок и кладёт туда 10 следующих монстров со «стартовым» значком:



- 9 Затем каждый участник тянет 5 тайлов монстров из своего мешка и прячет их за своей ширмой. **При игре вчетвером** каждый участник тянет по 4 тайла из мешка своей команды.
- 10 Случайным образом определите 1-го игрока (или команду при игре вчетвером). Он получает фишку первого игрока и делает первый ход.



ХОД ИГРЫ

Игра продолжается несколько раундов, пока один из игроков (или команда) не получит 2 победных жетона 🏆.

Раунд состоит из 2 фаз:

- А. Фаза дня
- Б. Фаза ночи

ГЛАВНЫЕ ПРАВИЛА

Вы всегда **взаимодействуете только** с 2 доступными вам планшетами поселений. Как правило, эти планшеты расположены рядом с вами за игровым столом. Подробнее в описании шага 5 подготовки к игре (стр. 4).

Каждый планшет поселения разделён на 2 стороны. Одна половина **доступна вам**, а другая **вашему оппоненту**. Подробнее в разделе «Ввести в игру монстра».



Полученные вами золотые монеты храните **перед ширмой**. В любой момент игры они должны быть видны всем участникам.

А. ФАЗА ДНЯ

В начале каждого раунда за ширмой у каждого игрока должно лежать 5 тайлов монстров (4 тайла при игре вчетвером). Это запас игрока. Если монстров меньше, игрок пополняет запас, вытаскивая тайлы из своего мешка.

В этой фазе игроки поочередно совершают действия, до тех пор, пока все они не спасуют. В течение этой фазы каждый игрок может сделать несколько ходов, выполняя одно из возможных действий:

- Ввести в игру монстра
- Активировать монстра
- Нанять монстра
- Спасовать

При игре вдвоём игроки выполняют по одному действию, передавая ход по часовой стрелке.

При игре вчетвером каждый участник команды выполняет по одному действию, затем ход передаётся второй команде. Внутри команды игроки выполняют действия в любом порядке.

1. ВВЕСТИ В ИГРУ МОНСТРА

По своему желанию выберите один тайл монстра, лежащий за вашей ширмой, и поместите его в одну из ячеек вашей половины доступного планшета поселений.

Вы не можете выложить тайл монстра в ячейку, где уже лежит другой монстр, или в ячейку на половине вашего оппонента.



Половина, доступная оппоненту

Половина, доступная игроку

СПОСОБНОСТЬ ПРИ ПОЯВЛЕНИИ



Сразу после введения монстра в игру примените его его способность, указанную на серой плашке. Эта способность применяется только один раз, после введения монстра в игру, и не может быть применена повторно.

ТРЕК УСТРАШЕНИЯ 🦋

Трек устрашения показывает, насколько сильно люди в поселении напуганы вашими монстрами.

Положение маркера 🦋 на треке меняется в зависимости от действий игроков: введение монстров в игру, удаление или перемещение монстров на планшете поселения. Чем ближе маркер 🦋 к вашему оппоненту, тем больше ваш шанс получить победный жетон 🏆.



На планшете поселения есть следующие ячейки:

✕ Набег, ■ Демонический портал, 🏰 Крепость и ⚡ Порт.

✕ НАБЕГ

Сразу после введения в игру монстра, если вы разместили его в любой из ячеек набега, **переместите маркер на треке устрашения** в сторону соперника на количество клеток, равное силе устрашения этого монстра. Если тайл монстра по любой причине убирается с планшета, маркер перемещается в обратную сторону. Таким образом, трек устрашения всегда отражает соотношение сил двух игроков на планшете поселения.

ДОБЫЧА



На каждом планшете поселения в течение каждого раунда можно один раз получить добычу. Если вы были первым игроком, который разместил **красного монстра** в любой ячейке набега ✕, то вы грабите поселение. Возьмите из общего запаса количество золотых монет 🟡, равное силе устрашения, указанной на тайле размещённого монстра (без учёта модификаторов). Уберите фишку добычи с планшета поселения до начала следующего раунда.

КАМЕНЬ СИЛЫ



На каждом планшете поселения в течение каждого раунда можно один раз получить камень силы. Если вы были первым игроком, который разместил **синего монстра** в любой ячейке набега ✕, то заберите фишку камня силы и положите её рядом со своей фишкой завоевания. Камень силы даст вам преимущество в конце раунда в случае ничьей.

ПРИМЕР. Марина вводит в игру красного монстра и отправляет его в набег, выкладывая его тайл в ячейку ✕ планшета. Она продвигает маркер на треке устрашения на 1 деление в сторону соперника (сила устрашения выложенного монстра). Условия для получения добычи выполнены, она получает 1 монету и убирает фишку добычи с планшета.



■ ДЕМОНИЧЕСКИЙ ПОРТАЛ

Только тайл **синего монстра** может быть размещён в демоническом портале, как при вводе монстра в игру, так и при перемещении.

Не меняйте положение маркера на треке устрашения, когда размещаете монстра в ячейку демонического портала ✕.

Сразу после введения в игру монстра, если вы разместили его в ячейке демонического портала ■, вы можете призвать демона с планшета отдела кадров, чтобы воспользоваться его способностью. Призыв демонов совершается только в момент ввода монстра в игру, но не при перемещении монстра благодаря каким-либо эффектам.

ПРИЗЫВ ДЕМОНА

- Выберите любой тайл демона, лежащий активной стороной вверх.
- Примените способность выбранного демона. У каждого демона 3 уровня способности. Примените тот уровень, который будет соответствовать силе призыва. Сила призыва демона — это сумма силы устрашения монстра, размещённого в демоническом портале, и значения его пассивной способности 🟡 (если она есть).
- Переверните тайл призванного демона неактивной стороной вверх. Он больше не доступен для призыва в этом раунде.



ПРИМЕЧАНИЕ. Способность некоторых монстров может разрешить призыв демона, лежащего неактивной стороной вверх.

ПРИМЕР. Марина ввела в игру синего монстра с силой устрашения 1 и без пассивной способности 🟡 и поместила его в демонический портал. Она хочет призвать демона, лежащего слева. Сила призыва равна силе устрашения монстра — 1, поэтому Марина может воспользоваться только самой слабой способностью демона. При этом она должна будет дополнительно заплатить 2 золотые монеты, в соответствии с условием на тайле демона. Марина призывает этого демона, отдаёт монеты, применяет его способность и переворачивает тайл демона на неактивную сторону.



Активная сторона



Неактивная сторона



Активная сторона

КРЕПОСТЬ

Сразу после введения в игру монстра, если вы разместили его в ячейке крепости, **переместите маркер на треке устрашения** в сторону оппонента на количество клеток, равное силе устрашения этого монстра. Если тайл монстра по любой причине убирается с планшета, маркер перемещается в обратную сторону.

Крепость позволяет не сбрасывать находящегося в ней монстра в конце раунда. Игрок должен заплатить за это цену в золотых монетах, указанную в ячейке крепости (см. «Сброс тайлов монстров», стр. 10).



ПРИМЕЧАНИЕ. Выкладывая монстра в крепость, вы не получаете добычу или камень силы. Некоторые монстры не могут быть размещены в крепости.

ПОРТ

Введя в игру монстра, вы можете разместить тайл монстра в порту, чтобы забрать себе золотые монеты из зоны портовых грузов (если они там есть). Эффект порта **также применяется**, если ранее введённый в игру тайл монстра был перемещён в ячейку порта какой-либо способностью.

Золотые монеты находятся в двух ячейках, и забрать их можно, выложив монстра соответствующего цвета.



Получите монеты из ячейки портового груза **жёлтого цвета**, если положили в порт тайл **жёлтого монстра**.



Получите монеты из ячейки портового груза **красного/синего** цветов, если положили в порт тайл **красного или синего монстра**.

Не меняйте положение маркера устрашения, когда размещаете монстров в порту.

ПРИМЕР. Дима выложил в порт жёлтого монстра. У монстра есть способность при появлении, поэтому сначала Дима применяет её и берёт 1 монету из общего запаса. Далее он проверяет, есть ли золотые монеты в жёлтой ячейке портовых грузов и забирает их с планшета. Поскольку теперь в жёлтой ячейке портового груза нет золотых монет, то в текущем раунде игроки не смогут их получить, разместив жёлтых монстров в порту. Дима не перемещает маркер на треке устрашения, так как сила устрашения монстра, размещённого в порту не учитывается.



2. АКТИВАЦИЯ МОНСТРОВ



Выберите тайл монстра, ранее размещённый на вашей половине планшета поселения, у которого есть **активируемая способность**.

Примените эту способность, после чего переверните тайл монстра неактивной стороной вверх.

Неактивная сторона тайла монстра сохраняет свою силу устрашения, если тайл расположен в ячейке набега **X** или крепости **К**, поэтому сила устрашения на треке остаётся неизменной.

Вы можете активировать способность монстра, выложенного в любой ячейке вашей половины планшета поселения.



ПРИМЕЧАНИЕ. На неактивной стороне монстра нет никаких способностей. Например, монстры могут терять дополнительные очки силы устрашения. В случае необходимости измените положение маркера **X** на треке устрашения.

3. НАНЯТЬ МОНСТРА

Выберите тайл монстра среди лежащих в очереди соискателей на планшете отдела кадров.

Сбросьте столько золотых монет из вашего запаса, сколько стоит найм этого монстра. Добавьте 1 монету или 2 монеты, если вы выбрали тайл в верхней части очереди, где указана надбавка к жалованию.

Положите этот тайл в свой мешок. Вы сможете им воспользоваться как только вытяните его из мешка.

Сдвиньте оставшиеся тайлы в очереди соискателей вниз, в сторону ячейки «Мы вам перезовём». Добавьте в освободившуюся ячейку с символом **М** новый тайл из мешка корпорации «Зло».

ПРИМЕР. Дима нанимает красного монстра из очереди соискателей. Он платит стоимость найма — 2 монеты и кладёт полученный тайл в свой мешок игрока. После этого он сдвигает все тайлы вниз, а в самую верхнюю ячейку выкладывает нового монстра, вытянутого из мешка корпорации «Зло».



4. СПАСОВАТЬ

Когда вы не хотите или не можете выполнять действия, вы должны спасовать.

Наклоните ширму, чтобы показать другим игрокам, что вы закончили действовать в фазу дня. Как только вы объявили, что пасуете, вы больше не можете совершать никаких действий в фазу дня текущего раунда. Остальные игроки могут продолжить совершать свои действия.

Как только все игроки спасовали, начинается фаза ночи.

При игре в вчетвером, если один из членов команды спасовал, второй может продолжать выполнять действия.

ПРИМЕЧАНИЕ. В любой момент игры разрешается уточнить у любого участника сколько тайлов монстров осталось в его запасе за ширмой. Участники должны честно сообщить количество тайлов, не раскрывая, какие именно это тайлы.

Б. ФАЗА НОЧИ

В фазу ночи все игроки действуют одновременно.

1. ПРОВЕРКА ПЛАНШЕТОВ ПОСЕЛЕНИЙ

В любой последовательности проверьте каждый планшет поселения на столе, выполняя следующие действия.

✂ ЭФФЕКТЫ ТРЕКА УСТРАШЕНИЯ

Если маркер на треке устрашения находится на стороне одного из игроков, то его оппонент побеждает в раунде и получает эффекты всех клеток, которые прошёл маркер 🦋, начиная с середины трека и включая клетку, где он остановился.



За каждый такой символ переместите фишку завоевания на 1 деление в сторону центра.

Если ваша фишка завоевания займёт центральную ячейку, вы получаете победный жетон 😊.



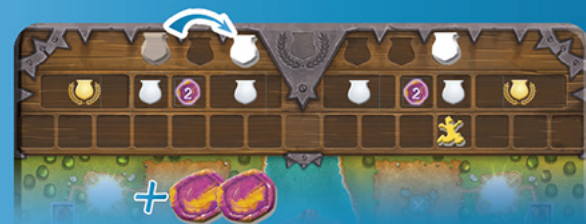
Если вы достигли этого символа на стороне противника, вы получаете победный жетон 😊.



Получите 2 волшебные монеты. Волшебные монеты используются так же, как золотые монеты, но их не нужно сбрасывать в конце раунда, если они не были потрачены (см. «Обновление запаса игрока» на стр. 10).

В случае ничьей (если маркер 🦋 на треке устрашения остался стоять посередине) проверьте, нет ли у одного из игроков камня силы. Владелец камня силы побеждает и передвигает свою фишку завоевания 🏹 на 1 деление в сторону центра. Если камня силы нет ни у одного из игроков, то объявляется ничья, никто из них не одерживает победы.

ПРИМЕР. Маркер устрашения 🦋 находится справа, на стороне оппонента Марины. Маркер прошёл 4 клетки. За каждый символ завоевания 🏹 Марина передвигает фишку завоевания на 1 деление в сторону центра и затем получает из запаса 2 волшебные монеты 🪄.



ПОЛУЧЕНИЕ ПОБЕДНОГО ЖЕТОНА

Есть два способа получить победный жетон 😊.

1. Довести маркер на треке устрашения до любой из последних 3 клеток на стороне оппонента.
2. Достичь своей фишкой 🏹 центрального деления на треке завоевания. Получив победный жетон, переверните планшет поселения на сторону «Б» (песок). Если планшет уже лежит стороной «Б», не переворачивайте его. Затем выполните подготовку планшета поселения, как указано на стр. 4. Если вы перевернули планшет, то нельзя воспользоваться своим крепости 🏰 и сохранить жетон монстра на планшете. Все жетоны монстров убираются с планшета и помещаются в стопку сброса монстров рядом с ширмой игрока-владельца.

ПРИМЕЧАНИЕ. Сторона «Б» планшета поселения отличается от стороны «А». Будьте внимательны, когда выкладываете золотые монеты в зону портовых грузов.






ОБНОВЛЕНИЕ ЗОН ПОРТОВЫХ ГРУЗОВ, ДОБЫЧИ И КАМНЯ СИЛЫ



Разместите столько жетонов золотых монет в зону портовых грузов, сколько указано на планшете. Если в ячейке портового груза сохранились золотые монеты, то новые туда не добавляются.

Верните фишку добычи и камня силы в соответствующие ячейки.

СБРОС ЖЕТОНОВ МОНСТРОВ



Переместите все тайлы монстров из ячеек набега , порта  и демонического портала  в стопку рядом с ширмой, это ваш сброс монстров.

Если у вас за ширмой остались тайлы монстров, также поместите их в свой сброс монстров.

Если в течение раунда вы размещали монстра в ячейку крепости , то вы можете заплатить 2 или 3  (в зависимости от стороны планшета), чтобы оставить этого монстра на планшете поселения на следующий раунд.

Если вы оставляете монстра в ячейке крепости, переверните его неактивной стороной вверх. Способностями монстра можно воспользоваться только в том раунде, в котором он был введён в игру. Если же вы не хотите или не можете заплатить цену, то переместите тайл монстра из крепости в свой сброс монстров.

ОБНУЛЕНИЕ ТРЕКА УСТРАШЕНИЯ



Разместите маркер в центре трека устрашения . Если в крепостях  есть монстры, то измените положение маркера устрашения в зависимости от их силы устрашения.

ПРИМЕР.



2. ОБНОВЛЕНИЕ ПЛАНШЕТА ОТДЕЛА КАДРОВ

ОБНОВИТЕ ОЧЕРЕДЬ СОМСКАТЕЛЕЙ

Сбросьте монстра из ячейки «Мы вам перезвоним» . Сдвиньте все оставшиеся жетоны вниз и добавьте в самую верхнюю ячейку с символом  нового монстра из мешка корпорации «Зло».

АКТИВИРУЙТЕ ДЕМОНОВ

Переверните все жетоны демонов активной стороной вверх.

3. ОБНОВЛЕНИЕ ЗАПАСА ИГРОКА

СБРОСЬТЕ ЗОЛОТО

Верните свои жетоны золотых монет  в общий запас. Сохраните у себя только жетоны волшебных монет .

ВЫТЯНИТЕ НОВЫХ МОНСТРОВ

Каждый игрок достаёт из своего мешка 5 новых тайлов монстров (или по 4 при игре вчетвером) и размещает их за своей ширмой.

Если в вашем мешке недостаточно тайлов, то сначала достаньте все, которые там есть, а затем положите в мешок всех монстров из своего сброса и вытяните недостающее количество.

При игре вчетвером партнёры по команде тянут тайлы монстров из одного общего мешка. Каждый игрок должен вытянуть по 4 тайла монстров.

Участники одной команды сами решают, в каком порядке тянуть жетоны из общего мешка, а также решают, каким способом они будут это делать (тянуть сразу по 4; тянуть по очереди по 1 и т. д.).

ПРИМЕЧАНИЕ. Запрещено показывать друг другу вытащенные тайлы монстров или подглядывать за ширму партнёра. Любая информация, которой вы делитесь с партнёром по команде, должна также сообщаться и оппонентам.

ПЕРЕДАЙТЕ ФИШКУ ПЕРВОГО ИГРОКА

Передайте фишку первого игрока следующему игроку слева или команде оппонентов. Начните новый раунд игры.



УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Игра заканчивается во время фазы ночи, когда игрок/игроки или команда становятся обладателями 2 победных жетонов 🏆.

Если несколько игроков/команд претендуют на победу, соберите все тайлы монстров этих игроков/команд (с планшета поселения, из сброса и мешка), каждый претендент суммирует стоимость найма своих монстров и добавляет к результату количество своих волшебных монет. Игрок/команда, чья сумма окажется больше, становится победителем.

В случае равенства и по этому параметру, побеждает игрок/команда с большей суммой силы устрашения всех своих монстров.

РАЗЪЯСНЕНИЯ

ОБ ИГРЕ ВЧЕТВЕРОМ

- Участники одной команды используют один игровой мешок на двоих.
- Центральный планшет поселения доступен обоим участникам одной команды. В свой ход каждый участник команды может выполнять на нём желаемые действия, в том числе активировать любых монстров, размещённых на их половине.
- Игроки из одной команды могут создавать уникальные комбинации и цепочки действий.

ПРИМЕРЫ.

- 1-й игрок получает золотую монету, затем его напарник тратит эту монету, чтобы нанять нового монстра.
- 1-й игрок нанимает монстра и кладёт его тайл в мешок. Партнёр достаёт этого монстра из мешка за счёт способности демона или другого монстра.
- 1-й игрок вводит в игру монстра, размещая на планшете поселения его тайл, а партнёр его активирует.

Это только часть примеров, возможностей в командной игре гораздо больше.

БАЛАНС СИЛ

Если разница в уровне игроков слишком велика, дайте более слабому участнику 4 🏆 в начале игры.



СПОСОБНОСТИ МОНСТРОВ



Пассивная. Добавьте +1 к силе призыва демона.



При появлении. Переверните 1 тайл монстра оппонента.



Пассивная. Добавьте +2 к силе призыва демона.



Пассивная. Добавьте +1 к силе призыва демона.
При появлении. Переверните 1 тайл демона.



Пассивная. Добавьте +1 к силе призыва демона.
Активируемая. Добавьте в свой мешок 2 тайла монстра из своего сброса.



При появлении. Переверните 1 тайл монстра оппонента.



Пассивная. Добавьте +2 к силе призыва демона.
При появлении. Переверните 1 тайл демона.



Пассивная. Добавьте +1 к силе призыва демона.
Активируемая. Вытяните 1 тайл монстра из своего мешка и положите его за ширму. За ширмой может находиться неограниченное количество тайлов монстров.



Активируемая. Вытяните 2 тайла монстров из своего мешка и положите за ширмой, затем сбросьте 2 тайла монстров из своего запаса.



Пассивная. Добавьте +1 к силе призыва демона.
Активируемая. Переверните 1 тайл монстра оппонента.



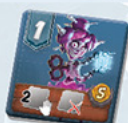
Пассивная. Добавьте +1 к силе призыва демона.



Активируемая. Вытяните 1 тайл монстра из своего мешка и положите за ширмой, затем сбросьте 1 тайл монстра из своего запаса.



Пассивная. Добавьте +1 к силе устрашения всех своих синих монстров, размещённых в ячейках набега X (включая и этого монстра).



Активируемая. Вытяните 2 тайла монстров из своего мешка и положите за ширмой, затем сбросьте 1 тайл монстра из своего запаса.



Активируемая. Переверните 1 тайл монстра оппонента.



Пассивная. Добавьте +1 к силе призыва демона.
Активируемая. Вытяните 1 тайл монстра из своего мешка и положите его за ширмой.



При появлении. Выберите оппонента, он должен по своему выбору открыть 5 тайлов монстров из своего запаса и положить их перед своей ширмой (до конца раунда).



Активируемая. Выберите оппонента, он должен сбросить 1 свой тайл монстра (по своему выбору).



Активируемая. Сбросьте этого монстра, после чего выберите на любом доступном планшете поселения 1 тайл монстра с силой устрашения 3 или менее и отправьте его в сброс владельца.



Активируемая. Выберите на любом доступном планшете поселения 1 тайл монстра с силой устрашения 2 или менее, отправьте его в сброс владельца.



Активируемая. Выберите оппонента он должен открыть 3 тайла монстров из своего запаса и положить их перед своей ширмой (до конца раунда).



Пассивная. Сила устрашения этого тайла монстра равна 3, если это единственный тайл в ячейках набега ✕ на половине игрока.



Пассивная. Добавьте +1 к силе устрашения всем жёлтым монстрам, размещённым в ячейках набега.



Пассивная. Нельзя помещать этот тайл в крепость.

При появлении. Заплатите 2 золотых монеты. Если не можете заплатить, то тайл нельзя ввести в игру.



Активируемая. Выберите на любом доступном планшете поселения 1 тайл монстра с силой устрашения 3 или менее, отправьте его в сброс владельца.



Пассивная. Нельзя помещать этот тайл в крепость.

При появлении. Выберите оппонента, он должен вытянуть 1 тайл монстра из своего мешка и поместить за свою ширму.



При появлении. Выберите на любом доступном планшете поселения 1 тайл монстра с силой устрашения 1, отправьте его в сброс владельца.



При появлении. Выберите на любом доступном планшете поселения 1 тайл монстра с силой устрашения 2 или менее, отправьте его в сброс владельца.



Пассивная. Ваши монстры в ячейках набега ✕ не могут стать целью способностей оппонентов на том планшете поселения, где находится этот монстр.



Пассивная. Добавьте +1 к силе устрашения каждому красному монстру, размещённому в ячейках набега (включая и этого монстра).



При появлении. Получите 1 золотую монету из общего запаса.



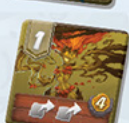
При появлении. Получите 1 золотую монету из общего запаса.

Активируемая. Переместите этот тайл в любую свободную ячейку любого доступного планшета поселения (за исключением демонического портала).



При появлении. Получите 1 монету из общего запаса.

Активируемая. Выберите 1 свой тайл монстра (за ширмой, в сбросе или на планшете), уберите его из игры в коробку.



Активируемая. По очереди переместите 2 своих тайла монстров в любые ячейки любого доступного планшета поселения.

Исключение: в демонический портал могут быть перемещены только синие монстры.



При появлении. Получите 2 золотые монеты из общего запаса.

Активируемая. Переместите 1 свой тайл монстра в любую свободную ячейку любого доступного планшета поселения.

Исключение: в демонический портал могут быть перемещены только синие монстры.



При появлении. Получите 3 золотые монеты из общего запаса.



Пассивная. В конце раунда можете бесплатно оставить до 2 своих тайлов монстров в крепости.

При появлении. Получите 2 монеты из общего запаса.



Активируемая. Выберите 1 свой тайл монстра (за ширмой, в сбросе или на планшете), уберите его из игры в коробку.



Пассивная. В конце раунда можете бесплатно оставить 1 свой тайл монстра в крепости.



При появлении. Получите 1 золотую монету из общего запаса.

Активируемая. Переместите этот тайл монстра в любую свободную ячейку любого доступного планшета поселения (за исключением демонического портала).



Активируемая. Переместите 1 свой тайл монстра в любую свободную ячейку любого доступного планшета поселения.

Исключение: в демонический портал могут быть перемещены только синие монстры.



При появлении. Получите 2 золотые монеты из общего запаса.



При появлении. Получите 2 золотые монеты из общего запаса, затем наймите 1 монстра из очереди соискателей, оплатив стоимость найма. Положите этот новый тайл в свой мешок.



При появлении. Получите 3 золотые монеты из общего запаса.



При появлении. Получите 1 золотую монету из общего запаса.

Активируемая. По своему выбору примените активируемую способность тайла монстра, размещённого в очереди соискателей.



Активируемая. Выберите 2 своих тайла монстров (за ширмой, в сбросе и/или на планшете), уберите их из игры в коробку.



Активируемая. Наймите 1 монстра из очереди соискателей, заплатив его стоимость найма. Положите этот тайл сразу за ширму (не в свой мешок).

СПОСОБНОСТИ ДЕМОНОВ



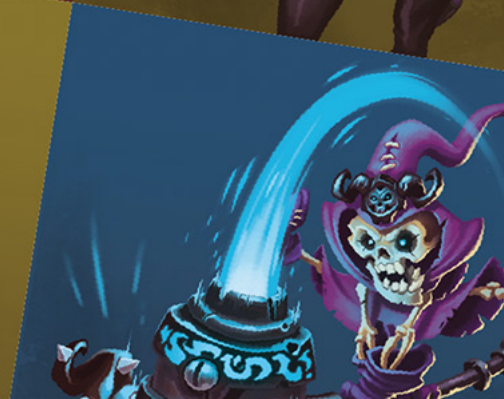
Активируемая. Выберите на любом доступном планшете поселения 1 тайл монстра с силой устрашения 1 или 2 и отправьте его в сброс владельца. Заплатите 2 золотые монеты, если ваша сила призыва демона равна 1.



Активируемая. В зависимости от силы эффекта выберите 1, 2 или 3 своих тайла монстров (за ширмой, в сбросе и/или на планшете), уберите их из игры в коробку.




Активируемая. В зависимости от силы эффекта вытяните 1, 2 или 3 тайла монстров из своего мешка и положите за ширмой, затем сбросьте такое же количество тайлов монстров из своего запаса.



СИМВОЛЫ СПОСОБНОСТЕЙ

ПРИ ПОЯВЛЕНИИ И АКТИВИРУЕМЫЕ

Число на тайле рядом с символом является множителем (2 рядом с  значит «Получите 2 золотые монеты»).



Получите 1 золотую монету из общего запаса.



Заплатите 1 золотую монету.



Переместите 1 свой тайл монстра в любую свободную ячейку любого доступного планшета поселения.



Вытяните 1 тайл монстра из своего мешка и положите за ширму. За ширмой может находиться неограниченное количество тайлов.



Сбросьте 1 тайл монстра из своего запаса.



Вытяните 1 тайл монстра из своего мешка и положите за ширму, затем сбросьте 1 любой свой тайл из запаса.



Верните 1 тайл монстра из сброса в свой мешок.



Выберите 1 свой тайл монстра (за ширмой, в сбросе или на планшете) и уберите его из игры в коробку.



Переместите этот тайл в любую свободную ячейку любого доступного планшета поселения.



Сбросьте этот тайл.



Выберите на любом доступном планшете поселения 1 тайл монстра с силой устрашения **X** или меньше, поместите его в сброс владельца.



Выберите оппонента, он должен открыть указанное количество своих тайлов монстров, положив их перед своей ширмой. Игрок может ими распоряжаться, но они остаются видимыми всем другим игрокам до конца раунда.



Переверните 1 тайл демона по своему выбору.



Переверните 1 тайл монстра противника по своему выбору.



Выберите оппонента, он должен вытянуть 1 тайл из своего мешка и положить за свою ширму.



Выберите противника, он должен сбросить 1 тайл монстра из своего запаса.



Наймите 1 монстра из очереди соискателей, заплатив стоимость найма. Поместите тайл в свой мешок.



Наймите 1 монстра из очереди соискателей, заплатив стоимость найма. Поместите тайл за свою ширму (не в мешок).



По своему выбору примените активируемую способность 1 из монстров в очереди соискателей.

ПАСИВНАЯ СПОСОБНОСТЬ



Добавьте +X к силе призыва демона своего монстра.



Добавьте +1 к силе устрашения каждого вашего синего монстра, размещённого в ячейках набега **X**. Эффект распространяется и на этого монстра, если соблюдены условия. Аналогичный эффект есть для красных и жёлтых монстров.



Сила устрашения этого тайла равна 3, если он **единственный** в ячейках набега на **вашей** половине.



Нельзя помещать этот тайл в крепость.



Ваши монстры в ячейках набега **X** не могут стать целью способностей оппонентов на том планшете поселения, где находится этот монстр.



В конце раунда можете бесплатно оставить 1 свой тайл монстра в крепости.



В конце раунда можете бесплатно оставить до 2 своих тайлов монстров в крепости.

