



TOO
MANY
BONES
Кубическое приключение
СЛИШКОМ МНОГО КОСТЕЙ

Правила игры
Версия 2.1

Обращение авторов

«Слишком много костей» — игра, которая многому нас научила. Раньше мы никогда не чувствовали такого вдохновения на протяжении всего процесса создания игры. Благодаря небывалой поддержке людей, поверивших в нас, мы выжали максимум из своих возможностей. Все, кто принимал участие в создании игры, приложили большие усилия, чем мы смели ожидать. Мы хотим лично поблагодарить художника Энтони Летурно, писателя Джеймса Бутилье, нашего мастера на все руки и специалиста по SMM Джоша Вилгуса, а также целую армию ребят, вложивших своё время и талант в тестирование и полировку нашего уникального «кубического» приключения. Мы надеемся, что все воочию увидят, какое внимание было уделено каждой детали этого механизма. Мы поставили себе цель повысить планку качества настольных игр и считаем, что «Слишком много костей» с этой целью справился. Наслаждайтесь!

Предисловие

В мире «Слишком много костей» вы играете за искателей приключений необычной расы, направляющихся в земли, наводнённые всевозможными враждебными существами. Веками ваш народ незаметно жил в Густолесье, но недавно был вынужден отправиться на юг и укрыться за стенами Обендара.

Из-за вашей скрытности многие в этом городе никогда не видели таких необычных существ. Одним ваши черты напоминают эльфов, другие принимают вас за гоблинов из-за роста и телосложения, третьи называют вас гномами за очевидную страсть к хитроумным штуковинам. И лишь единицы, что бывали в Густолесье, знают, что вы — гирлоки: худоцавые, низкорослые, большеухие создания, одинаково любящие природу, механизмы и приключения!

Старейшины гирлоков прекрасно знают, что растущая опасность на севере исходит от Тьмы — разношерстной орды под предводительством тиранов, что железной хваткой удерживают северные земли Дейлора.

Эти земли разобщены и практически не имеют связи друг с другом, поэтому старейшины решили, что лучший способ покончить с угрозой раз и навсегда — проникнуть в стан врага небольшим отрядом и уничтожить тиранов Тьмы одного за другим. Для этого выбрали самых ловких, смекалистых и отчаянных гирлоков... то есть вас.


Никто не думал, что это бремя падёт лишь на вас! В бой звали и других! Но гарнизон Обендара не может позволить себе разбрасываться людьми, а наёмники подались на сторону Тьмы: им всё равно, от кого получать золото. Ну и пусть! Вы и сами справитесь, ведь гирлоки — находчивый и бесстрашный народ, и любой вызов вам по плечу! Вы будете первыми за сотни лет, кто отправится в поход на север, и ваше приключение начинается уже сегодня!



Предисловие.....	2
Содержание.....	3
Состав игры	4-5
Цель игры, подготовка к игре	6-7
Ход игры	8-9
Фазы игры (встреча, награда, восстановление).....	8-9
Планшет гирлока	10-14
Область характеристик	10-11
Область истощённых кубиков	12
Область подготовки	12
Область навыков	12-13
Запасной план (ЗП)	13
Активные и закреплённые ячейки	14
Область трофеев.....	14
Фишки злодеев.....	15
Тираны.....	16
Планшет боя.....	16-17
Шкала инициативы (Шкала ИНИ).....	16-17
Начальное расположение злодеев	17
Начальное расположение гирлоков	17
Правила перемещения	17
Подготовка к бою	18
В бою: БО.....	18-20
Боевая очередь (БО)	18
Ход гирлока	19
Ход злодея.....	20
Нокаут и разгром отряда.....	20
Результаты боя	20
Простые и ценные трофеи	21
Взлом	21
Игровые моменты.....	22
Смертельные дротики	22
Уровни сложности	23
Пример двух игровых дней	24-27
Часто задаваемые вопросы	28-29
Участники боя	30
Справочник	31

Это «живая» книга правил, которая может дополняться по мере необходимости.

Последняя версия доступна на toomanybones.com/rules

 В некоторых пунктах правил расположены символы YouTube. Это означает, что мы создали видео, объясняющее эту тему.

Чтобы просмотреть видео, посетите наш канал на YouTube:

youtube.com/chiptheorygames

Найдите видео по слову или фразе. Приятного просмотра!



СОСТАВ ИГРЫ



Планшет боя



4 фишки гирлоков



4 маркера линии

Фишка счётчика дней

65 фишек здоровья

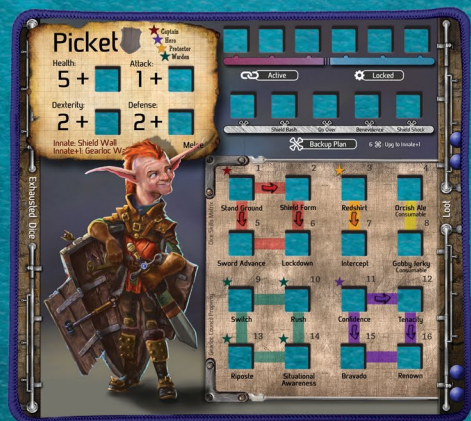


28 фишек злодеев силой 1

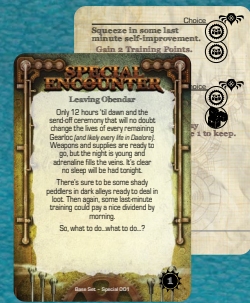


20 фишек злодеев силой 5

7 фишек злодеев силой 20



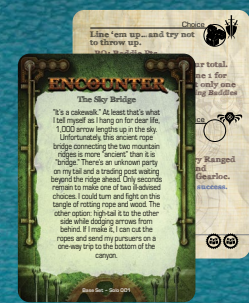
4 планшета гирлоков



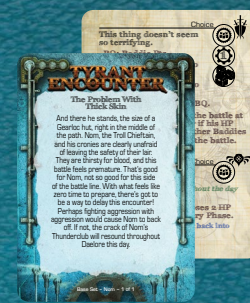
6 карт особых встреч



30 карт обычных встреч



12 карт встреч для соло-игры



12 карт встреч с тиранами



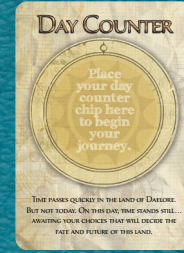
40 карт простых трофеев



20 карт ценных трофеев



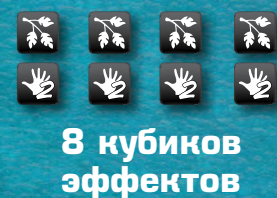
Карта-обложка



Карта счётчика дней



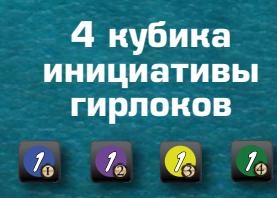
64 кубика навыков гирлоков



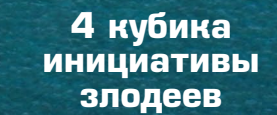
8 кубиков эффектов



16 кубиков характеристик



4 кубика инициативы гирлоков



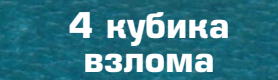
4 кубика инициативы злодеев



12 кубиков атаки



18 кубиков защиты



4 кубика взлома



Кубик раундов



4 склада для кубиков

Маркер

5 памяток



Тираны
7 карт
7 фишек
7 кубиков



5



Обычный кубик

ЦЕЛЬ

Цель игры

Задача ваша проста, по крайней мере так считает Совет гирлоков: за строго отведённое количество дней добраться до выбранного тирана и уничтожить его.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для начала поместите планшет боя в середину вашего игрового пространства.

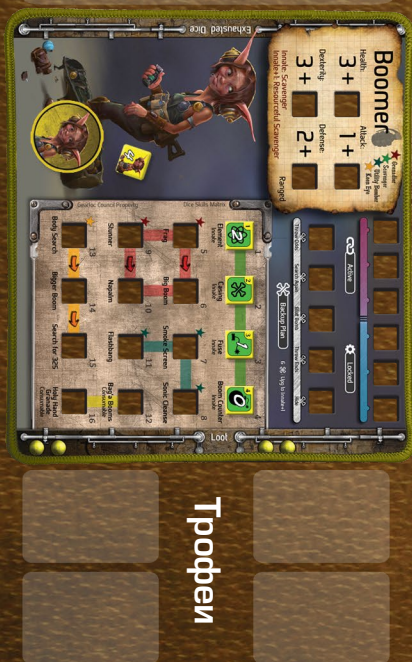
Тиран и счётчик дней

Выберите тирана (сами или случайным образом). Если хотите, можете изучить его карту с обеих сторон, чтобы получить представление о его способностях. В зависимости от выбранного тирана и количества игроков партия может продлиться от 1 до 4 часов.

Поместите карту тирана, его фишку и кубик слева от планшета боя.

Поместите счётчик дней (соединив соответствующую карту и фишку) ниже карты тирана. Установите счётчик на значение 1.

Истощённые кубики

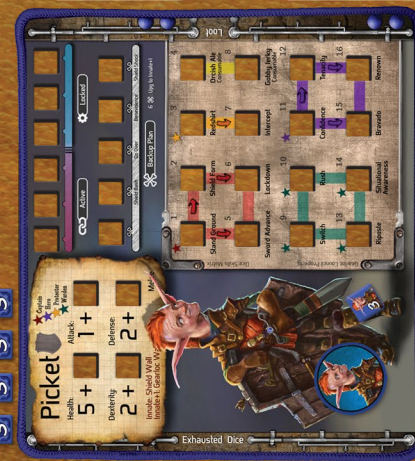


Побеждённые злодеи



Трофеи

Истощённые кубики



Трофеи

Трофеи



Трофеи



Истощённые кубики

Встречи

Найдите в колоде встреч карты, относящиеся к выбранному тирану (1 - 3 синих карт с именем этого тирана в нижней части). Отложите эти карты. Остальные карты тиранов уберите в коробку.

Перемешайте карты обычных встреч (зелёные с меткой «обычная встреча» в нижней части), если играете в компании, или карты встреч для соло-игры (зелёные с меткой «соло-игра» в нижней части), если играете одним гирлоком. Возьмите столько карт встреч, сколько дней указано на карте тирана, минус 3 карты. Перемешайте их вместе с картами встреч с тираном, которые вы отложили ранее, и поместите получившуюся колоду слева от планшета боя (стороной с историей вверх).

Уберите неиспользуемые карты встреч в коробку. Если у вас закончатся встречи (что бывает редко), можете брать дополнительные карты соответствующих встреч из коробки.

Наконец, найдите карты особых встреч 001-003 (с обозначениями , и) и положите их на верх колоды встреч в порядке возрастания. Остальные карты особых встреч что уберите в коробку (они могут понадобиться вам позже). Если вы хотите, чтобы история была не видна до тех пор, пока вы не возьмёте карту встречи, накрывайте колоду картой-обложкой.

Простые и ценные трофеи

Перемешайте отдельно карты простых и ценных трофеев, сформировав из них две колоды, и разместите их справа от планшета боя (стороной с сундуком вверх). Поместите рядом с колодами 4 кубика взлома.

Злодеи

На картах тиранов указаны типы злодеев, которые будут встречаться вам в приключении с тем или иным тираном: тролли , орки , ящеры , гоблины , гады и звери . Найдите все фишки злодеев тех типов, что указаны на выбранной вами карте тирана, переверните их лицевой стороной вниз и разделите вниз, перемешайте и разложите их в стопки по количеству очков силы (1, 5, 20). Эти стопки фишек называются наборами. Поместите все наборы над планшетом боя. Остальные фишки злодеев уберите в коробку (вам может понадобиться доступ к ним во время встреч). Если в наборе закончились злодеи, перемешайте побеждённых злодеев из этого набора и сложите новую стопку.

Гирлоки

Каждый игрок выбирает гирлока и кладёт перед собой соответствующие ему элементы: планшет, уникальную фишку (сразу положите под неё красные фишки в количестве, равном здоровью гирлока), кубик инициативы (ИНИ) и кубики характеристик (см. иллюстрацию). Также разместите рядом памятку.

Найдите 16 кубиков навыков своего гирлока и сложите их на складе рядом с планшетом гирлока (туда же можно сложить кубики атаки и защиты).

Используя памятку (правая колонка на лицевой стороне), найдите навыки, отмеченные символом . Ваш гирлок начинает игру с этими навыками: найдите названия этих навыков на своём планшете и поместите в них кубики навыков указанными цифрами вверх.

Выберите вместе лидера отряда; этот игрок будет принимать решения в спорных ситуациях.

Другие компоненты

Сложите кубики атаки, защиты и эффектов под планшетом боя. Здесь же отдельно положите обычный кубик.

Положите 4 маркера линий (разноцветные фишки) и 4 кубика инициативы злодеев над планшетом боя. Здесь же сложите фишки здоровья (красные фишки).

Наконец, положите кубик раундов на самый верх шкалы инициативы (ИНИ) на планшете боя стороной со значением «P1» вверх.

Держите неподалёку путеводитель гирлока.

Теперь вы готовы отправиться в приключение!

ХОД ИГРЫ

Главная цель любого приключения в «Слишком много костей» — уничтожить тирана, но для этого игрокам нужно сначала заработать достаточное количество очков прогресса. Готовясь к решающей битве крайне важно развивать навыки и характеристики своих гирлоков с помощью очков опыта.

Очки прогресса и очки опыта гирлоки могут получить во время ежедневных встреч. Эти ситуации, как правило, предоставляют выбор, который может привести к мирному исходу или битве. Далее вы узнаете, когда и как это происходит.

ФАЗЫ ИГРЫ

Приключение разделено на дни; каждый день проходит в 4 фазы. По завершении четвёртой фазы начинается новый день, в котором все эти фазы повторяются вновь.

1. Фаза рассвета

- Увеличьте значение на счётчике дней на 1 (в первый день пропустите эту фазу, так как счётчик уже на значении 1).



2. Фаза встречи

- Возьмите карту встречи и прочитайте вслух текст на лицевой стороне. Если ваш отряд набрал достаточно очков прогресса, вместо этого вы можете бросить вызов тирану.
- Прочитайте на обратной стороне, доступные вам варианты, сделайте выбор (иногда вариант будет только один) и постарайтесь успешно завершить встречу.
- В случае успеха, перейдите к фазе награды.
- В случае провала, пропустите фазу награды и перейдите сразу к фазе восстановления.

3. Фаза награды

- Получите все награды, соответствующие выбранному варианту, а также общие награды за встречу.
- Если вы получаете в награду простые или ценные трофеи, сразу возьмите их из соответствующей колоды.
- Если вы получаете в награду очки опыта, сразу используйте их.
- Если вы получаете в награду очки прогресса, подложите карту встречи под карту тирана так, чтобы были видны очки прогресса.

4. Фаза восстановления



- Можете обменяться между собой любым количеством простых и ценных трофеев.
- Также вы можете сбросить ненужные трофеи.
- Можете попытаться взломать замок ценного трофея, своего или другого игрока.
- Индивидуальные действия (каждый гирлок может выбрать только 1 из них):
 - **Отдыхать:** полностью восстановите своё здоровье.
 - **Искать трофеи получше:** сбросьте 1 свой простой или ценный трофей. Бросьте 6 кубиков АТК. За каждый символ  раскройте карту простого трофея; вы можете оставить себе 1 из них (остальные раскрытые карты замешайте в колоду). Если вы не получили ни одного символа , сброшенная ранее карта трофея НЕ возвращается к вам.
 - **Разведать местность:** бросьте обычный кубик. 1-3: раскройте злодея силой 1; 4-5: силой 1 или 5; 6: силой 1, 5 или 20. Раскрытую фишку можно оставить лицевой стороной вверх на прежнем месте или убрать под низ набора лицевой стороной вниз.
 - *Количество фишек в наборе, которое вы можете раскрыть, не ограничено.

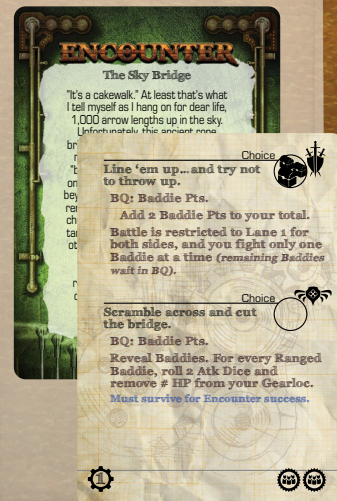
На этом день закончен. Начните новый с фазы рассвета.

ВСТРЕЧИ

Встречи — это разнообразные игровые ситуации, с которыми вы сталкиваетесь на своём пути к тирану. Каждый день в фазу встречи ваш отряд разыгрывает верхнюю карту встречи. Сначала вы читаете историю на лицевой стороне карты, а затем переворачиваете её и совершаете выбор.

На карте указаны последствия каждого из вариантов, поэтому вы можете вместе обсудить, что будет лучше для отряда здесь и сейчас.

Игроки должны выбрать один из вариантов. Встреча может завершиться миром  или обернуться битвой . В любом случае для получения награды (как правило, это очки прогресса, трофеи и/или очки опыта) вы должны успешно завершить встречу.



После описаний некоторых вариантов встреч на картах указаны дополнительные награды. Также в нижней части карт встреч (в левом/правом углу) указываются общие награды, которые вы получите в случае успеха независимо от выбранного варианта.

*См. ниже расшифровку символов на картах встреч.

Символы на картах встреч

-  Этот выбор повлечёт бой.
 - * чтобы получить награды, нужно победить в бою.
-  Этот выбор не повлечёт бой.
 - * могут присутствовать дополнительные условия для успеха.
-  Получите # очков прогресса за успех во встрече.
-  Каждый гирлок берёт 1 простой трофей.
-  Возьмите # простых трофеев.
 - * можете распределить их между собой.
-  Каждый гирлок получает 1 очко опыта.
-  Каждый гирлок берёт 1 ценный трофей.
-  Возьмите # ценных трофеев.
 - * можете распределить их между собой.

Цвет текста на картах встреч

Описание выбора, описание результатов, история, особые указания

НАГРДЫ

Успешно завершив встречу, изучите карту на предмет наград. Сначала посмотрите справа от описания выбранного вами варианта, есть ли какие-либо награды, относящиеся к вашему выбору. Затем посмотрите внизу в левом углу (очки прогресса) и правом углу (очки опыта, простые и ценные трофеи) — это общие награды. Получите награды в полном объёме, затем переходите к фазе восстановления.

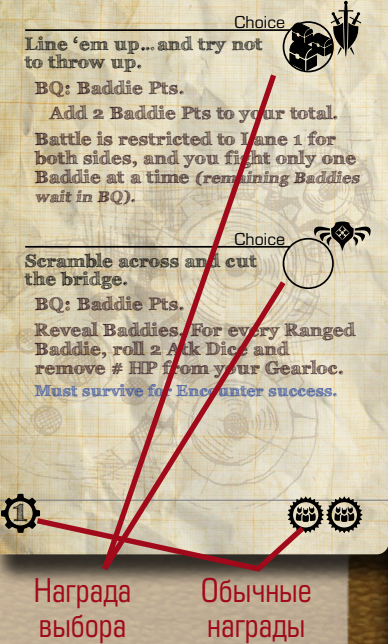
ВОССТАНОВЛЕНИЕ

В фазе восстановления вы можете обмениваться между собой картами простых и ценных трофеев, совершать попытки взлома (см. с. 21 правил или путеводитель гирлока), а также выполнять индивидуальные действия (см. предыдущую страницу).

Когда ваша фаза восстановления завершена, день заканчивается. Начните следующий день с фазы рассвета.

ПРИМЕЧАНИЕ:

Перед тем как перейти к дальнейшей информации по фазам, вам нужно хорошенько изучить своего гирлока и его планшет. Читая следующий раздел, держите перед собой планшет гирлока и памятку: вы не раз будете обращаться к ним.



Награда выбора Обычные награды

ПЛАНШЕТ ГИРЛОКА

Планшет отражает уникальность и эффективность каждого гирлока в бою. В каждом приключении вы можете развивать его по-разному!

1. Область характеристик

- У каждого гирлока есть 4 характеристики: здоровье (ЗДР), ловкость (ЛВК), атака (АТК) и защита (ЗАЩ).
- У каждой характеристики есть начальное значение (напечатано на планшете), которое можно увеличить с помощью кубика характеристики (помещается в слот рядом). Сумма начального значения и значения кубика характеристики составляет текущее максимальное значение этой характеристики для вашего гирлока.
- Характеристики можно увеличить, используя очки опыта , получаемые за успешно завершённые встречи.
- 1 очко опыта позволяет совершить 1 тренировку любой характеристики или навыка.
- При успешной тренировке поместите кубик характеристики в слот рядом с начальным значением (или увеличьте значение уже помещённого кубика на 1). Максимальное значение кубика характеристики — 6.
- Кубики, полученные при успешных тренировках, остаются на планшете до конца приключения.





Здоровье (ЗДР)



- Ваше ЗДР — это # фишек здоровья под фишкой вашего гирлока.
- Ваше ЗДР не может превышать показатель характеристики, то есть избыточное лечение «сгорает».
- (Доп.ЗДР считается отдельной величиной; к нему применяются другие правила, см. с. 22).
- Когда вы теряете последнюю фишку ЗДР, вы оказываетесь в нокауте (см. с. 20).
- Тренировка ЗДР всегда считается успешной. Она не только увеличивает значение на кубике, но и лечит вашего гирлока на 1.

Ловкость (ЛВК)









- Ваша ЛВК — это максимальное # кубиков, которые вы можете бросать каждый ход (любая комбинация кубиков АТК, ЗАЩ и навыков).
- ЛВК также тратится на перемещение гирлока по планшету боя (1 ЛВК за перемещение на 1 свободную клетку). За каждую потраченную ЛВК вы бросаете на 1 кубик меньше в этот ход.
- Тренировка ЛВК всегда считается успешной.

Атака (АТК)


- Атака — это бросок кубиков АТК  для нанесения урона цели. Бросок кубиков навыков не считается атакой, даже если навыки наносят урон.
- Ваш показатель АТК — это # кубиков атаки, доступных вам для броска **каждый ход** (эти кубики не истощаются после броска).
- Бросок 1 кубика АТК в бою стоит 1 ЛВК.
- Перед броском кубиков вы должны сперва выбрать цель атаки (только одну цель).
- Каждый символ  — это # урона, которое может быть нанесено цели.
- Если цель получила хотя бы единицу урона от кубиков АТК, это считается попаданием.

- Каждый символ  можно использовать для запасного плана (это не уменьшает количество кубиков АТК, доступных в следующие ходы).
- Чтобы тренировать АТК, бросьте # кубиков АТК, равное вашему показателю АТК. Если не выпал ни один символ , тренировка успешна. Если же выпал хотя бы 1 символ КОСТЬ, вы не повышаете свою АТК, но и не теряете очко опыта, можете использовать его для другой тренировки.

Защита (ЗАЩ)

- Ваш показатель ЗАЩ — это # кубиков защиты , доступных вам для броска **каждый ход** (эти кубики не истощаются после броска).
- Бросок 1 кубика ЗАЩ в бою стоит 1 ЛВК.
- Каждый кубик со значением  можно поместить в активную ячейку (при этом нельзя объединять результаты 2 кубиков в 1).
- Общее # результатов  в активных ячейках — это # урона, которое вы блокируете. Уменьшите  на это количество (например, у Искры в активных ячейках кубики ЗАЩ со значениями 1 и 2. Злодей наносит 1 урон. Искра может убрать кубик ЗАЩ 1 или уменьшить значение кубика ЗАЩ 2 на 1). Прежде чем атака начнёт отнимать ЗДР, урон должен пройти через всю защиту (кроме чистого урона, который игнорирует защиту).
- Общее # кубиков ЗАЩ в активных ячейках уменьшает # кубиков ЗАЩ, доступное для броска в этот ход (например, показатель ЗАЩ Искры равен 2. Она бросает 2 кубика ЗАЩ, получает результаты 1 и 2 и кладёт оба кубика в активные ячейки. Позже в раунде злодей наносит 1 урон, поэтому Искра убирает кубик ЗАЩ со значением 1 из ячейки). В следующий свой ход Искра может бросить только 1 кубик ЗАЩ, так как 1 кубик ещё в активной ячейке).
- Каждый символ  можно использовать для запасного плана (это не уменьшает # кубиков ЗАЩ, доступных в следующие ходы).
- Чтобы тренировать ЗАЩ, бросьте # кубиков ЗАЩ, равное вашему показателю ЗАЩ. Перебросьте кубики с . Если после второго (или первого) броска не выпал ни один символ , тренировка успешна. Если же выпал хотя бы 1 символ , вы не повышаете свою ЗАЩ, но и не теряете очко опыта; можете использовать его для другой тренировки.

Талант и талант +1

- Каждый гирлок обладает особым талантом, который может использовать с самого первого дня приключения. Подробное описание таланта можно найти в памятке вашего гирлока.
- Вы можете улучшить талант своего гирлока, используя 6 символов  в ячейках вашего запасного плана. Улучшение сохраняется на протяжении всего приключения (и также описано в памятке).
- Играйте с фишкой гирлока стороной без звезд вверх, пока не улучшите талант до таланта +1, затем переверните её.

Тип атаки (дальняя, ближняя, ближне-дальняя)

- Тип атаки определяет, как ваш гирлок может выбирать цели и атаковать. Гирлоки с ближним боем могут выбрать цель только на соседних клетках, с дальним боем — на любых. Ближне-дальняя атака подробно описана в памятках гирлоков, использующих этот тип.
- Тип атаки также определяет начальное положение гирлока на планшете боя (см. с. 17).



В отличие от кубиков навыков, кубики АТК и ЗАЩ не истощаются. Вы можете бросать их каждый ход, хотя некоторые монстры это запрещают (например, голем или болотный змей). Поэтому используйте их на полную!

2. Область истощённых кубиков

- После использования кубиков навыков вы должны их истощить (если не указано иное).
- Истощённые кубики кладите слева от своего планшета; вы больше не можете их использовать до конца текущего боя. После боя все истощённые кубики возвращаются на планшет.
- Некоторые навыки злодеев могут заставить вас истощить ваши кубики АТК или ЗАЩ (например, «Излом» или «Кислота»). Каждый истощённый таким образом кубик понижает соответствующую характеристику на 1 до конца текущего боя.

3. Область подготовки

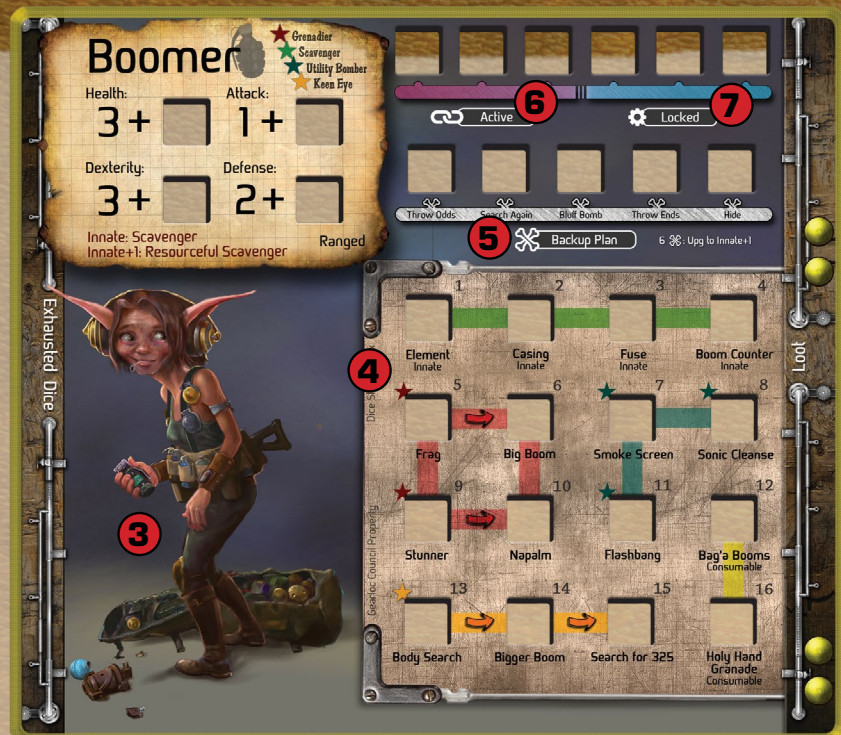
Там, где изображён портрет вашего гирлока, вы складываете следующие компоненты:

- фишка вашего гирлока и фишки здоровья под ней, в соответствии с показателем ЗДР (вне боя);
- доп. ЗДР;
- кубики некоторых навыков, требующих время на подготовку.

4. Область навыков

Кубики навыков

- В начале приключения все ваши кубики навыков находятся на складе (кроме начальных навыков вашего гирлока). Эти навыки отмечены кругом (☉) памятке вашего гирлока.
- Чтобы получать новые навыки, вам нужны очки опыта. Когда вы тренируете имеющийся или новый навык, найдите на складе кубик этого навыка и поместите его на свой планшет в соответствующую ячейку.
- Стороны кубиков навыков в вашей области навыков не имеют значения (кроме случаев, в которых кубики используются как счётчики).
- Навык можно применить только один раз в бой (если не указано иное). Бросив кубики навыков, вы не обязаны их использовать; если выпали не те стороны, что вам нужны, вы можете не выполнять действие навыка (кроме случаев типа гранат Искры). После использования кубики навыков истощаются.
- Кубики навыков, полученные при успешных тренировках, можно использовать на протяжении всего приключения.
 - Применение навыков, наносящих урон злодеям, не считается атакой.
 - На каждом кубике навыка есть уникальный символ; все символы описаны в памятке. Также там указано, куда можно положить кубик после броска (активный [A], закреплённый [3]).
 - Тренировка навыка всегда считается успешной.



Кубики навыков используются по-разному. Одни разбрасываются сразу после броска. Другие помещаются в активные ячейки, где идут своей очереди. Наконец, некоторые попадают в закреплённые ячейки, где вы можете оставить их на всё приключение или использовать в нужный момент! Эффекты всех навыков подробно описаны в памятке вашего гирлока.

Профессии

- Профессией называется набор уникальных навыков вашего гирлока. Профессии перечислены в правом верхнем углу области характеристик. Навыки одной профессии соединены линиями одного цвета в области навыков.
- Навыки, помеченные символом ★ рядом со своей ячейкой, всегда доступны для тренировки.
- К некоторым навыкам ведут стрелки, и возле них нет ★. Эти навыки необходимо развивать по порядку, начиная с ★, от которых идут стрелки (если к навыку ведут две стрелки, достаточно развить только один из предыдущих навыков).
- Вы не обязаны полностью открывать одну профессию, прежде чем начать тренировать навыки другой!

Расходники

- Расходники — это кубики особых навыков, которые нельзя получить с помощью очков опыта, но можно приобрести с помощью простых трофеев или запасного плана. *Некоторые гирлоки начинают приключение с такими кубиками.
- Когда вы получаете расходник, возьмите его со своего склада и поместите в область навыков (если не указано иное).
- После применения верните расходник на склад. Чтобы повторно использовать его, вам нужно снова его получить. Исключение: расходники, используемые как счётчики (они остаются в области навыков на протяжении всего приключения).
- Если вам нужно истощить или убрать такой кубик из активной или закреплённой ячейки, верните его на свой склад.

5. Запасной план (ЗП)

Навыки ЗП

- Можно использовать только 1 навык ЗП в ход.
- Стоимость навыка ЗП варьируется от 1 до 6 ✂ (указано на планшете гирлока и в памятке).
- Уберите столько ✂, сколько стоит навык ЗП. Кубики АТК и ЗАЩ с ✂ просто убираются, а кубики навыков - истощаются.

Распределение костей

- Любые кубики с ✂, полученные в результате броска, можно поместить в ячейки ЗП. Это можно сделать, даже когда вы бросаете кубики не свой ход (если не указано иное).
- Из хода в ход в ячейках ЗП можно сохранять 5 ✂.
- Кладите кубики с ✂ в ячейки слева направо в порядке получения.
- Используйте ✂ слева направо, затем сдвигайте неиспользованные ✂ влево до упора.
- Во время битвы кубики с ✂ остаются в ячейках ЗП, пока вы их не потратите. В конце боя или при нокауте вы теряете все ✂ в ячейках ЗП.

Если на кубике несколько костей

- Такой кубик занимает столько ячеек ЗП, сколько на нём костей (пропустите эти ячейки, оставив их пустыми).
- Этим кубиком можно частично оплатить стоимость навыка ЗП, но тогда он сбрасывается (неиспользованные ✂ «сгорают»).

Улучшение таланта

- Улучшение таланта вашего гирлока стоит 6 ✂ (учитывайте шестой кубик с ✂ как будто он выложен в вашем ЗП).
- Улучшив талант, переверните фишку своего гирлока (на сторону со звёздами) до конца приключения, чтобы не забывать об этом.

Кости означают промахи, осечки и прочие неудачи. Кости есть на одной или двух сторонах почти всех кубиков. Как правило, это нежелательный результат, но кости играют ключевую тактическую роль. Заполняя ими ячейки, вы получаете разнообразные возможности влиять на исход боя.

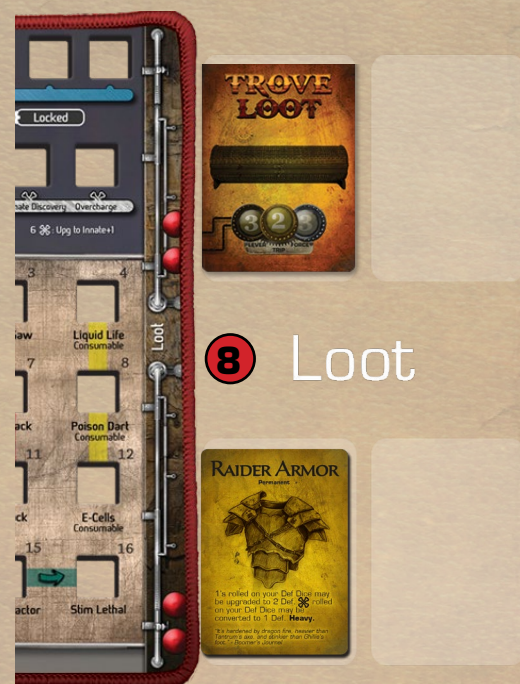
6. Активные ячейки

- После броска помещайте в эти ячейки кубики ЗАЩ и кубики активных навыков (А). Кубики активных навыков союзников (АС) также помещаются в эту область (другими игроками). Эти типы навыков описаны в памятках.
- Кубики остаются в активных ячейках, пока не будут использованы. Уберите их в конце боя или в случае нокаута.
- Используя кубики навыков в активных ячейках, сразу истощайте их (если не указано иное).



7. Закрепленные ячейки

- После броска помещайте в эти ячейки кубики закрепленных (З) навыков.
- Такие кубики остаются в ячейках, не будут использованы (не сбрасывайте их в конце боя). Получив нокаут, сбросьте все кубики закрепленных навыков (в режиме приключения кубики остаются; см. с. 23).
- Используя кубики навыков в закрепленных ячейках, сразу истощайте их (если не указано иное).



ПРИМЕЧАНИЕ: Чтобы освободить место, игрок может в любое время своего хода или в конце боя убрать любые кубики из активных или закрепленных ячеек без использования. Также некоторые навыки требуют, чтобы вы убрали кубики из этих ячеек. Кубики навыков при этом истощаются, а кубики ЗАЩ возвращаются в запас.

8. Область трофеев

- Когда игрок получает простой или ценный трофей, он может положить его справа от планшета гирлока.
- У игрока может быть до 4 трофеев (простых или ценных). Игрок может сбросить один из 4 своих трофеев, чтобы положить новый.
- Закрытый ценный трофей занимает 1 ячейку.
- Подробнее о простых и ценных трофеях на с. 21.

ПРИМЕЧАНИЕ: Теперь, когда у вас есть представление о гирлоках, пора перейти к антагонистам! всю игру вы будете сражаться со злодеями, а в конце бросите вызов тирану. Перед тем как читать следующий раздел, возьмите для примера по одной фишке злодея силой 1, 5 и 20, а также фишку любого тирана. Также возьмите путеводитель гирлока: на обратной стороне вы найдёте описание вражеских навыков. Начнём!



ФИШКИ ЗЛОДЕЕВ

Злодеи будут всячески мешать вам в приключении. Характеристики злодеев указаны на их фишках.

1. ЗДР

Это максимальное # фишек здоровья у злодея. Поместите такое # ЗДР под фишку злодея, когда он появляется на планшете боя.

2. Инициатива (ИНИ)

Определяет начальное положение злодея на шкале инициативы. Для обозначения используется кубик инициативы злодея.

3. Типы атаки

Злодеи с ближней атакой (X) могут нацеливаться только на соседних (не по диагонали) противников. Если таких противников нет, злодеи не могут атаковать или применять навыки, требующие цель.

Злодеи с дальней атакой (X) могут нацеливаться на любого противника, не зависимо от его положения на планшете боя.

4. Типы злодеев

- | | | |
|--------|---------|-------|
| Тролли | Ящеры | Гады |
| Орки | Гоблины | Звери |

5. Защита

Это # кубиков ЗАЩ, которое злодей бросает в свой ход (за вычетом активных кубиков ЗАЩ). Кубик с результатом кладётся на фишку злодея (такой кубик считается активным). Злодею не нужно иметь доступную цель, чтобы бросить кубики ЗАЩ.

6. Атака

Это # кубиков АТК, которое злодей бросает против цели в свой ход. Суммарное # — это # урона, которое должна получить цель. Если у злодея несколько целей, он атакует каждую цель отдельным броском.

7. Навыки

Навыки злодеев (чёрный текст на фишке) действуют на протяжении всего боя. В путеводителе подробно описаны все такие навыки. Если у злодея несколько целей, то навык, требующий цель, срабатывает против каждой из них.

8. Навыки запасного плана (ЗП) злодеев

Навыки ЗП злодеев (синий текст на фишке с символом) применяются, если в результате броска всех своих кубиков АТК и ЗАЩ злодей получил не менее # символов , указанное рядом с названием навыка. Полученные не переносятся на следующий ход. Если сработавший навык ЗП требует цель и у злодея есть несколько целей, игроки могут выбрать, к какой цели навык будет применён. Навыки ЗП могут сработать только один раз в ход одного злодея. Они подробно описаны в путеводителе. Навыки ЗП срабатывают после броска кубиков АТК и ЗАЩ, даже если в тексте навыка указано другое время применения.



9. Цель (цели)

Злодеи с ближней атакой стремятся сблизиться с противником, до которого меньше ячеек. При ничьей такой злодей ориентируется на символ : это либо слабая цель (, меньше всех ЗДР), либо сильнейшая цель (, больше всех ЗДР). Если ничья сохраняется, решение принимают игроки.

Злодеи с дальней атакой атакуют, ориентируясь ТОЛЬКО на . Некоторые злодеи атакуют несколько целей (# фигур в) , но никогда не атакуют одну цель более одного раза в ход. Кубики АТК для каждой цели бросайте отдельно.

10. Дополнительные злодеи

Злодей с символом или при появлении сразу добавляет, соответственно, одного или злодеев силой 5 на верх боевой очереди.

11. Движение по диагонали

Только злодеи с символом могут перемещаться по диагонали.

Разделение злодеев по силе




В игре есть злодеи силой 1, 5 и 20, а также тираны. Условная сила злодеев отображена на обратной стороне фишки, тиранов же легко узнать по изображению.



ТИРАНЫ

Добраться до тирана и уничтожить его — цель любого приключения в «Слишком много костей».

Карта тирана

На лицевой стороне карты тирана вы найдёте его описание и типы злодеев, которые встретятся вам в приключении. Также здесь указано, сколько вам нужно очков прогресса , чтобы бросить вызов тирану. Хотя вы и не обязаны бросить вызов тирану сразу, как только накопите нужное количество , вы должны победить его до того, как закончится количество дней, выделенных на текущее приключение ; иначе вы проиграете.


Вы бросаете вызов тирану вместо выбора карты встречи. На оборотной стороне карты тирана описано, как будет проходить бой с ним и какие у него навыки (включая уникальный кубик тирана). На планшете боя могут присутствовать другие злодеи, но для победы вам достаточно уничтожить только тирана.

При провале боя с тираном действуют те же правила, что и при поражении в бою во встрече. Вы можете снова бросить вызов тирану, если у вас ещё есть дни в запасе.

Фишка тирана

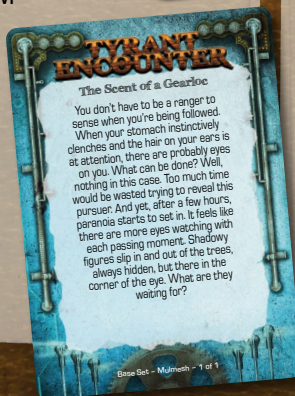
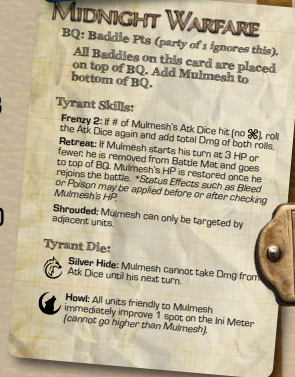
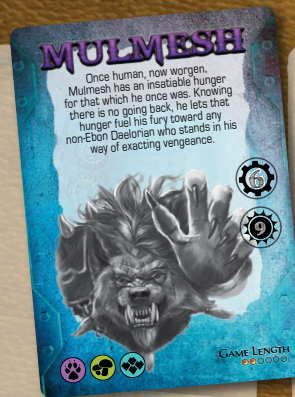
Тиран представлен фишкой, которая подчиняется тем же правилам, что и обычная фишка врага.

Кубик тирана

Каждый тиран обладает уникальным кубиком . Бросайте этот кубик один раз в ход тирана вместе с его кубиками АТК и ЗАЩ.

Встречи с тиранами

У каждого тирана есть набор карт встреч, напрямую связанных с ним. Эти карты замешиваются в колоду карт встреч при подготовке к игре.



ПРИМЕЧАНИЕ

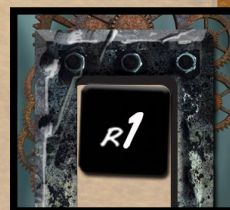
Поздравляем, теперь вы готовы к изучению правил боя! Начнём с того, где будут проходить все сражения. Прежде чем читать следующие разделы, положите перед собой планшет боя и несколько любых злодеев. Положите кубик раундов на шкалу инициативы. Также держите наготове фишки своих гирлоков и их кубики: они тоже пригодятся для наглядности. Используйте эти компоненты, чтобы воссоздавать описываемые ситуации на планшете боя!



ПЛАНШЕТ БОЯ

Планшет боя... Именно здесь вы будете планировать и рисковать, обороняться и наносить удары. Основная часть игры происходит именно на планшете боя!


1. Шкала инициативы (шкала ИНИ)

Бой разделён на раунды, а каждый раунд состоит из ходов участников боя. На шкале инициативы всегда видно, какой сейчас раунд и чей ход, а также кто будет ходить следующим и в каком порядке. Кубики на шкале инициативы располагаются сверху вниз от наибольшего значения (первый ход) к наименьшему (последний ход).



- Кубик раундов всегда расположен на самом верху шкалы. В начале боя его значение — «P1».
- В начале каждого раунда боя увеличивайте это значение на 1 (т.е. на «P2», «P3» и так далее).
- После P5 наступает усталость : в начале каждого следующего раунда  каждый участник боя теряет по 1 фишке здоровья. (Усталость не считается уроном, поэтому её невозможно заблокировать или избежать каким-либо образом).

Определение инициативы в начале боя (P1)

- У врагов есть инициатива СИМВОЛ, указанная на их фишках . На шкале она отображается с помощью кубика ИНИ нужного цвета.




Например, если злодей с ИНИ 3 занимает синюю линию 1, выставьте значение 3 на синем кубике (ИНИ и поместите его на шкале). Поместите таким образом кубики ИНИ всех злодеев сверху вниз в порядке убывания. При равной ИНИ раньше ходит злодей на линии с меньшим номером.

- Затем каждый игрок бросает уникальный кубик ИНИ своего гирлока для определения его позиции на шкале ИНИ. При равных значениях игроки сами решают, кто ходит раньше.



Определение инициативы в течение боя (P2)

- После начального определения ИНИ на фишках и кубиках злодеев перестаёт играть значение. Некоторые навыки меняют положение кубика ИНИ; кубик при этом сдвигается относительно своей текущей позиции (например, Гром может опустить кубик ИНИ злодея на 3 позиции вниз по шкале).
- Участники боя, присоединяющиеся после P1, подчиняются особым правилам. Гирлоки, тираны и злодеи силой 20 попадают сразу на самый верх шкалы ИНИ (опять же # ИНИ игнорируется). Злодеи силой 1 и 5 попадают в самый низ шкалы. Если таких участников несколько, разрешайте ничьи по правилам первого раунда.
- Участники боя, сменившие положение на шкале в течение раунда, прочно займут это положение только в конце раунда (держите их кубики сбоку от шкалы ИНИ напротив нового положения).


2. Начальное расположение злодеев

Злодеи располагаются на цветных клетках. Злодеи с ближней атакой начинают на клетках с символом  (ближние клетки). Злодеи с дальней атакой начинают на клетках с символом  (дальние клетки). Первый злодей появляется на поле боя на линии 1 , следующий — на линии 2 и т.д. При движении злодеи могут переходить с линии на линию, поэтому кладите под фишку врага маркер линии цвета стартовой клетки.

3. Начальное расположение гирлоков

Гирлоки располагаются на серых клетках. Гирлоки с ближней атакой начинают на клетках с символом  (ближние клетки). Гирлоки с дальней атакой начинают на клетках с символом  (дальние клетки). Гирлоки с ближне-дальней атакой могут начать на клетке любого типа. Также гирлоки могут располагаться на любой линии и даже делить одну линию.

4. Правила перемещения

Участники боя перемещаются только на соседние клетки по вертикали и горизонтали. Злодеи с  также могут перемещаться по диагонали. Участники боя не могут занимать одну клетку и проходить через других участников.



ПОДГОТОВКА К БОЮ

Большая часть встреч в «Слишком много костей» приведёт к бою . Иногда вы будете сражаться с конкретными злодеями, указанными на карте встречи, но чаще всего в описании боя вам будет встречаться термин «**боевая очередь**».

Боевая очередь (БО)

Каждый бой начинается с создания боевой очереди из злодеев, с которыми вы будете сражаться. Чтобы создать боевую очередь, изучите описание на карте встречи и возьмите злодеев из наборов. Собирайте БО взакрытую, то есть кладите фишки злодеев лицевой стороной вниз (кроме разведанных врагов). Располагайте врагов в БО по их силе от большей (20 — сверху) к меньшей (1 — снизу). (Если в БО нужно поместить определённого злодея или злодея определённого типа, просмотрите сначала наборы (после перемешайте фишки набора), потом среди побеждённых злодеев и затем среди злодеев, вышедших из игры).

Сила злодеев (условная)

Формулировка «БО: сила злодеев» означает, что вам нужно посчитать силу злодеев, чтобы создать боевую очередь.

Шаг 1: умножьте номер текущего дня

на число гирлоков (например, если идёт 4 день и в игре 3 гирлока, $4 \times 3 = 12$).

Шаг 2: возьмите злодеев из наборов на сумму, равную получившемуся значению. Берите как можно более сильных злодеев (например, если сумма 12, то нужно взять двух злодеев силой 5 и двух злодеев силой 1).

Шаг 3: сложите фишки в стопку, которая

и будет боевой очередью (два злодея силой 5 и два злодея силой 1 расположатся сверху вниз так: 5, 5, 1, 1).

Как видите, всё просто! Не забудьте учесть особые условия встречи, а также навыки, которые влияют на состав БО. Иногда эффекты меняют сумму силы злодеев до того, как вы начнёте собирать БО (сами понимаете, между суммами 18 и 20 огромная разница). Иногда злодеи, наоборот, попадают в БО после её создания. Такие моменты подробно описаны на карте встречи, поэтому читайте её внимательно! Если не указано иное, новые злодеи попадают в БО по обычным правилам (злодей силой 20 попадёт на самый верх, злодей силой 1 — в самый низ).

Перед боем

Итак, рассмотрим полную подготовку к бою по пунктам.

1. Примените эффекты и навыки с отметкой «Перед боем» (например, талант Грома «Гнев»).
2. Создайте БО, следуя указаниям на карте встречи.
3. Поместите верхнего злодея из БО на нужную линию вместе с фишками здоровья и маркером линии (не забудьте про кубик ИНИ). Продолжайте, пока не поместите 4 злодеев или пока не закончится БО. (Подробнее об инициативе и расположении злодеев см. на с. 17).
4. Бросьте кубики ИНИ своих гирлоков и разместите их на шкале ИНИ.
5. Поместите своих гирлоков в подходящие клетки на планшете боя вместе с фишками текущего здоровья.
6. Установите кубик раундов в значение «P1».
7. Примените эффекты и навыки с отметкой «Начало боя» (например, талант Стержня «Стена щитов»).

Вы готовы начать бой! Первым ходит участник на самом веру шкалы ИНИ — и далее по нисходящей.

В БОЮ: БО

Боевая очередь (БО)

Во время боя в БО всё ещё могут оставаться злодеи (если изначально было больше 4 злодеев или, если навыки врагов, например, такой как сигнал, добавили в БО новые фишки).

Эти злодеи не участвуют в битве, пока не попадут на поле боя. Если в конце раунда на поле боя меньше 4 злодеев, поместите недостающего злодея (или злодеев) с верха БО на планшет боя. Он получает первый «освободившийся» маркер линии и кубик ИНИ соответствующего цвета (см. с. 17).

Поместите этого злодея на линию того же цвета, что его маркер линии (на клетку по типу атаки). Если эта клетка занята, злодей займёт подходящую клетку другой линии (начиная с линии 1). Если и это невозможно, злодей попытается занять клетку другого типа атаки.

В БОЮ: ХОД ГИРЛОКА

Перемещение гирлоков и выбор цели

В каждый свой ход гирлок с ближней атакой может использовать # ЛВК, чтобы переместиться на # клеток и атаковать 1 соседнего злодея. В каждый свой ход гирлок с дальней атакой может использовать # ЛВК, чтобы переместиться на # клеток и атаковать 1 любого злодея, в независимости от линии видимости. В каждый свой ход гирлок с ближне-дальней атакой может использовать # ЛВК, чтобы переместиться на # клеток и атаковать 1 соседнего злодея. Иногда такие гирлоки могут атаковать злодеев по другим правилам (сверяйтесь с памятками). (Некоторые навыки гирлоков могут действовать на злодеев, не являющихся целями, сразу на несколько злодеев или на клетку планшета).

Порядок хода гирлока

Трофеи: если не указано иное, вы можете использовать простые и ценные трофеи в любой момент своего хода (даже до срабатывания эффектов).

1. **Начало хода:** примените эффекты кубиков, лежащие на фишках гирлоков.
2. **Перемещение:** можете использовать # ЛВК, чтобы переместиться на # клеток (только по вертикали и горизонтали).
3. **Выбор цели:** выберите цель для своих кубиков АТК, обычных навыков и, если есть желание и возможность, навыков ЗП.
4. **Выбор и бросок кубиков:** оставшиеся у вас очки ЛВК определяют сколько доступных кубиков АТК, ЗАЩ и навыков вы можете бросить (например, при характеристиках АТК 2 и ЗАЩ 1 и при 3 развитых навыках вы можете выбрать до 6 кубиков. У вас ЛВК 3 и вы ещё не двигались, значит можете бросить до 3 из 6 кубиков). Все выбранные кубики бросайте одновременно.
5. **Эффекты кубиков:** см. следующий раздел.
6. **Реакция врагов:** некоторые навыки злодеев применяются, если на них напали.
7. **Конец хода.**

Эффекты кубиков

ПРИМЕЧАНИЕ: Как гирлок вы не обязаны применять эффекты своих кубиков, если в описании навыка или профессии не указано иное. Например, если вы удачно бросили кубики АТК, но не хотите нападать на лютоволка с навыком «Ответный удар», вы можете не применять эффекты своих кубиков. Или, бросив кубик навыка «Аптечка» (Стежок) на лечение 1 ЗДР вместо 3, вы можете не применять эффект и вернуть кубик обратно (очки ЛВК всё равно тратятся).

После броска можете выполнять следующее в любом порядке:

- **Целевой урон и эффекты:** примените урон и навыков и прочие эффекты к выбранной цели.
- **Нецелевой урон и эффекты:** некоторые навыки действуют на злодеев, не являющихся целями. Другие могут быть не применимы к участникам боя. Используйте их по желанию.
- **Ячейки ЗП, активные и закреплённые ячейки:** поместите любые кубики с в доступные активные ячейки. Также можете поместить кубики навыков в активные или закреплённые ячейки (включая активные навыки союзников). Также можете поместить кубики с в ячейки запасного плана.
- **Запасной план:** один раз в ход можете использовать один навык ЗП. Уберите из ячеек ЗП нужное количество кубиков с .

В БОЮ: ХОД ЗЛОДЕЯ

Навыки злодеев

Все навыки злодеев уникальны и применяются в строго определённых условиях. Изучите навыки злодеев, прежде чем начинать или продолжать бой. Если навык злодея требует цели (например, «Яд», «Кислота» и т.д.), злодей должен иметь доступ хотя бы к одной цели, для применения этого навыка.

Перемещение злодеев и выбор цели

⊗ злодеи не двигаются и могут атаковать любого противника. ⊗ злодеи перемещаются до двух клеток в ход и атакуют соперников на соседних клетках (по горизонтали или вертикали). Они всегда атакуют ближайшего соперника или пытаются к нему подойти по самому короткому пути. В случае нескольких целей или равного расстояния ориентируйтесь на ○ (см. с. 15). Если таких путей несколько, игроки выбирают путь. Если злодей не может сблизиться с целью, он не двигается. злодей также не двигается, если может сразу атаковать цель.

Порядок хода врага

- 1. Начало хода:** примените эффекты кубиков, лежащих на фишке врага.
- 2. Определите цель(-и) злодея.**
- 3. Перемещение:** злодеи с ⊗ атакой перемещаются, если не имеют доступной цели (см. выше).
- 4. Навыки:** все навыки, для которых не указано определённое время применения, применяются сейчас, если это возможно.
- 5. Бросок кубиков:** бросьте неактивные кубики ЗАЩ и, если у злодея есть доступная цель, бросьте кубики АТК. (Если злодей атакует несколько целей ⊗ и эти цели доступны, бросьте кубики для каждой атаки отдельно).
- 6. Эффекты кубиков** (в указанном порядке): поместите ♥ на фишку злодея, нанесите урон от ⚡ цели и примените эффекты от ⊗. Затем примените эффекты навыков. Наконец, примените эффект кубика тирана (если это возможно).
- 7. Реакция гирлоков:** Не забудьте проверить, можно ли применить ответные навыки гирлоков.
- 8. Конец хода**

НОКАУТ И РАЗГРОМ ОТРЯДА

Нокаут

Нокауты — обычная часть игры. Если вам немного не повезло с бросками вашего гирлока может на время вырубить.

Когда ваш гирлок теряет последнюю фишку здоровья, он отправляется в нокаут: снимите его фишку и кубик ИНИ с планшета боя и поместите их на свой планшет гирлока в область подготовки. Уберите со своего планшета все активные и закреплённые кубики, а также кубики ЗП (кубики навыков при этом истощаются). Пока вы в нокауте, вы не можете использовать трофеи. (Некоторые навыки могут поднимать гирлоков из нокаута, (они подробно описаны в памятках.)

Разгром отряда

Иногда череда неудач обрушивается на весь отряд, и все гирлоки отправляются в нокаут. Вы терпите поражение в бою, но не в игре — приключение продолжается! Пропустите фазу награды и перейдите к фазе восстановления. Гирлоки без трофеев на восстановление ЗДР должны выбрать действие отдыха.

РЕЗУЛЬТАТЫ БОЯ

Победа в бою

Уберите все кубики гирлоков из активных ячеек и ячеек ЗП. Кубики в закреплённых ячейках можно оставить. Поместите истощённые кубики навыков в их ячейки. Уберите дополнительное здоровье из области подготовки и расположите в ней своих гирлоков с оставшимися фишками здоровья. Перейдите к фазе награды (см. с. 8–9)

Поражение в бою

Уберите все кубики гирлоков из активных и закреплённых ячеек, а также ячеек ЗП. Поместите выключенные кубики навыков в их ячейки. Уберите дополнительное здоровье из области подготовки и расположите в ней гирлоков в нокауте (если они ещё не там).

Уберите всех непобеждённых злодеев под низ соответствующих наборов лицевой стороной вниз. Перейдите к фазе восстановления.

ПРИМЕЧАНИЕ: Итак, вы готовы сражаться и побеждать, так что можно говорить о самом приятном: о трофеях! Это короткий раздел, но в нём множество интересных и важных деталей. Возьмите для наглядности по 1 карте простого и ценного трофеев, а также 4 кубика взлома и путеводитель. Это последняя часть теории, дальше практика!



Открывая ценный трофей, вы можете отслеживать этот процесс. Присоедините трубу с карты к планшету вашего гирлока. Одна присоединённая труба означает, что вы открыли один замок и так далее. Когда все три замка открыты, переверните карту и посмотрите, какое чудо вам досталось!



ПРЕДМЕТЫ И ЦЕННЫЕ ПРЕДМЕТЫ

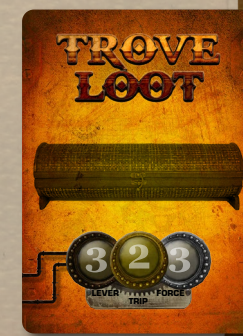
Чтобы сражаться с тираном на равных, вам понадобится броня, оружие и прочие полезные вещи. Они называются трофеями.

- В игре два вида трофеев: простые и ценные трофеи.
- У гирлока может быть не более 4 трофеев. Вы можете заменять трофеи, сбрасывая ненужные.
- Если трофей многоразовый, после применения его эффекта поверните карту.
- Если трофей используется ограниченное количество раз, сбросьте его после полного использования.
- Если не указано иное, вне боя трофей можно использовать или сбросить в любой момент.
- Если не указано иное, во время боя трофей можно использовать только в свой ход.
- Ценный трофей остаётся закрытым (рубашкой с изображением сундука вверх), пока вы не откроете его с помощью взлома. Закрытый ценный трофей занимает 1 место для трофеев.
- **Тяжёлый:** занимает 3 места для трофеев.
- **Постоянный:** не сбрасывается после использования.
- Некоторые трофеи дают **дополнительные навыки ЗП**. При этом вы всё равно можете использовать только один навык ЗП в свой ход.



ВЗЛОМ

Кубики взлома используются как для открывания ценных предметов, так и в некоторых встречах. Таких кубиков 4: 1 кубик интуиции и 3 кубика действий. Они подробно описаны в путеводителе гирлока. Один раз в день, в фазе восстановления, каждый гирлок получает одну попытку взлома. Замки остаются взломанными, что даст вам преимущество при следующей попытке. Вы можете взламывать ценные трофеи другого игрока, если считаете это более выгодным.



ИГРОВЫЕ МОМЕНТЫ

Дополнительное здоровье (доп. ЗДР)

Это # фишек здоровья помещается в область подготовки на планшете гирлока. Получая урон, сначала убирайте доп. ЗДР и только потом обычное ЗДР. Кубики ЗАЩ сначала блокируют урон, и только потом он наносится доп. ЗДР. Доп. ЗДР не учитывается при определении цели злодеем. Чистый урон игнорирует доп. ЗДР. У вас может быть сколько угодно доп. ЗДР.

Обычный кубик (оранжевый с цифрами 1–6)

Используйте его при указании бросить обычный кубик.

Типы урона

Урон: # фишек здоровья, которое атака отнимает у цели. Урон блокируют кубики ЗАЩ, а также такие навыки, как «Толстая кожа», «Стойкость» и проч.

Чистый урон: # фишек здоровья, которое атака отнимает у цели, игнорируя кубики ЗАЩ. Блокировать чистый урон могут только навыки, в которых прописана эта способность (например, «Орочий эль» у Стержня и «Стойкость» у Грома).

▶ Смертельные дротики

Это название отдельной мини-игры, которая иногда попадает во встречах. Каждый игрок и противник начинает с 10 ЗДР. Игроки должны выбрать 3 кубика из следующих: **АТК, ЗАЩ, эффектов** (яд, ослабление, отлушение), но при этом не более 2 одинаковых кубиков. Вы будете бросать одни и те же кубики каждый ход. Если противник не гирлок, он всегда бросает **2 кубика АТК и 1 кубик эффекта**.

После выбора кубиков начинается игра. Противник всегда ходит первым и бросает свои кубики, затем вы свои, и так по очереди до конца игры. Применяйте к себе ЗАЩ с брошенных кубиков, а к противнику урон и эффекты (при желании можно не применять ослабление к противнику).

✂ для запасного плана нужно использовать сразу же. Это могут делать только гирлоки! Навыки ЗП отличаются от обычных:

✂ — Уберите действующий на вас или противника кубик защиты или эффекта.

✂✂ — Противник оглушён до начала вашего следующего хода.

✂✂✂ — Вы сразу побеждаете!

Игра заканчивается, когда у одного из участников кончается ЗДР.

Счётчик дней (фишка и карта)

В начале каждого дня поверните фишку на 1. Это не зависит от исхода предыдущей встречи. Вы должны бросить вызов тирану и победить его, пока значение на счётчике дней не превысило ☼ тирана.

Кубики эффектов

Два типа кубиков эффектов охватывают множество эффектов, применяемых к гирлокам и злодеям в ходе игры. Кладите кубики эффектов на фишки, чтобы помнить, какие на них действуют эффекты. На одном участнике боя может не более одного эффекта с каждого типа кубиков. Если к участнику нужно второй раз применить эффект с кубика того же типа, новый эффект сменяет прежний. Формулировка «негативные эффекты» относится к яду, ослаблению, оглушению, беспамятству и ужасу.



Очки прогресса

Очки прогресса ☼ отображают близость гирлоков ко встрече с тираном. Складывайте карты успешно завершённых встреч так, чтобы были видны значения ☼. Если у вас столько же ☼ или больше, чем указано на карте тирана, в фазе встречи вы можете бросить ему вызов (карту встречи вы при этом не берёте).

Поднятие гирлока

Некоторые навыки позволяют поднять лежащего в нокауте гирлока. Поднятый гирлок возвращается в бой после окончания текущего раунда с # ЗДР, прописанном в навыке. Поместите фишку гирлока по правилам начального расположения гирлоков, а его кубик ИНИ — на верх шкалы.

Очки опыта

Вы получаете очки опыта для отряда ☼, успешно завершая встречи. При получении ☼ каждый гирлок получает 1 очко опыта и может тренировать навык или характеристику. Тренировка ЗДР, ЛВК и навыков всегда считается успешной. Тренировка АТК и ЗАЩ требует успешного броска кубиков; при провале вы должны потратить очко опыта по-другому. Подробнее о тренировке см. на с. 10-12 и в путеводителе.

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

Противостоять Тьме — непростая задача. Иногда проблемы наваливаются уже на второй день приключения! Но не опускайте руки! Часть очарования «Слишком много костей» — в его сложности. Не просто так в особой встрече на второй день вы можете попросить помощи у стражников. Также учитывайте, что в первых партиях вы только начнёте изучать и запоминать все нюансы игры. Для этого в «Слишком много костей» есть три уровня сложности. Начните с первого и попробуйте следующие, когда будете готовы.

(В «Слишком много костей» вам придётся изучать гирлоков и злодеев, адаптироваться к тиранам и ситуациям. Многие бои будут заканчиваться на волоске или даже разгромом отряда. Если вы не любите, когда игра наказывает вас за малейшие ошибки, можете проходить её в режиме приключения. Вы всегда можете перейти на другой режим; главное, чтобы вы получали удовольствие!)

Приключение

Играйте в этом режиме для знакомства с нюансами игры и персонажей.

- Перед началом первого дня каждый гирлок увеличивает свою характеристику ЗДР на 2.
- Перед началом первого дня каждый гирлок получает 1 очко опыта.
- При нокауте можете не сбрасывать кубики из закреплённых ячеек.

Геройское приключение

Играйте в этом режиме, когда достигнете уверенного понимания игры.

- Перед началом первого дня каждый гирлок увеличивает свою характеристику ЗДР на 1.
- Перед началом первого дня каждый гирлок получает 1 очко опыта.

Легендарное приключение

Играйте в этом режиме, если хотите серьёзного испытания!

- Продумывайте каждый ход, чтобы выжить и победить.
- Никаких начальных бонусов, размечтались!
- Слишком много костей, всё по-серьёзному!

ПРЕЖДЕ ЧЕМ ИДТИ ДАЛЬШЕ



Самое сложное позади! Остальное будете схватывать на лету вместе со мной и Стержнем! Найдите 2 наших планшета гирлоков и проведите подготовку к игре по правилам на с. 6-7. В качестве тирана возьмите Дреллена: мы хотим ему как следует наkostenить! Учтите, это будет настоящий бой; мы будем вам подсказывать и напоминать, но вы будете делать всё сами. Скоро увидимся!



Давно не виделись, правда? Всё готово, как договаривались? Тогда можно начинать. Обычно перед тем, как выбрать гирлока, полезно почитать памятку, чтобы изучить его, ведь мы все очень разные. Пока что считайте, что я ваш лучший выбор, так-то! Но довольно обо мне.

Если хотите, можете выбрать условного лидера группы: он будет принимать решения в ситуациях, когда вы не можете договориться. Пока что считайте, что я ваш лидер! Кто ж ещё?



Надеюсь, вы меня послушали и выбрали Дреллена: у нашего брата на него зуб! Проверьте-ка там, правильно ли сложена колода встреч. Сначала должны идти карты особых встреч 001, 002 и 003, затем 8 случайно перемешанных карт, включая карту встречи с тираном. Если всё так, то идём дальше!

В этом приключении нам встретятся следующие враги: гады (🐍), гоблины (👹) и звери (🐾). Разделите фишки этих злодеев по силе, перемешайте и сложите в наборы. Выставьте счётчик дней на 1. Вы у нас новенькие, так что начнём с режима приключения. Положите нам в ячейку ЗДР по кубику характеристики со значением 2. Отлично! Также мы получаем по 1 очку опыта (📊). Пожалуй, я увеличу своё ЗДР ещё на 1. Искра хочет тренировать атаку. Сейчас её АТК равна 1, поэтому представим, что она бросает 1 кубик АТК и не получает ни одного символа ✖. Это успех! Её АТК увеличивается до 2.

День 1

Что ж, пора в путь! Стержень читает первую карту в колоде встреч: это особая карта «Покидая Обендар». Отряд решает «Потрясти ушлого торговца»: это считается мирным выбором, и встреча автоматически завершается успехом. Гирлоки переходят к фазе наград. Искра и Стержень берут по 2 карты из колоды простых трофеев; Стержень оставляет себе «Бодрящие благовония», а Искра — «Каменный молоток».

Также оба получают по 1 очку опыта. Стержень выбирает тренировать ЛВК на 1; это считается автоматическим успехом, и он помещает в ячейку ЛВК кубик характеристики со значением 1. Искра начинает приключение с изученными навыками «Элемент», «Корпус», «Запал» и «Счётчик гранат» (см. её талант), но у неё ещё нет гранат. Она хочет, чтобы в первом бою у неё была граната, и кладёт кубик навыка «Осколочная» (#5) в одноимённую ячейку на своём планшете. Также отряд получает очко прогресса. Они кладут карту встречи под карту тирана так, чтобы очко прогресса было видно. Чтобы добраться до Дреллена, им нужно собрать ещё 5 очков прогресса за 9 дней!



Как быстро летит время! Вот и первый день уже почти прошёл. Осталась фаза восстановления! Обмениваться трофеями нам не нужно, взламывать тоже нечего. Посмотрим на индивидуальные действия. Здоровье у нас полное, трофеи, так что, пожалуй, мы оба будем разведывать местность! Посмотрим, что ... (проходит 45 минут) Ха! Я выбросила 3, а Стержень всего 1. У меня больше! Но мы всё равно открываем только по одному злодею силой 1: болотную жабу и головастика. Можно оставлять! А теперь на боковую... Не забудьте перевести счётчик на день 2!

День 2

Вторая карта особой встречи называется «За воротами», и на ней можно сделать выбор «Попросить помощи у стражников». Этот вариант завершится боем (не со стражниками, конечно). Если победить, награда будет существенная!

Примечание: сложность боя зависит от числа гирлоков и злодеев. Иногда бои бывают весьма трудными! Если ваш гирлок потеряет все фишки ЗДР во время боя, он отправится в нокаут. Если в нокауте все гирлоки, бой считается проигранным, и поэтому вы не получите награду за эту встречу. После неё наступит фаза восстановления, а затем новый день и новая карта встречи. Не расстраивайтесь, в следующий раз вам повезёт больше! Неудачи — неотъемлемая часть приключения!



Наконец-то, бой! Его сложность зависит от того, сколько вас, какой сейчас день и что написано на карте встречи. На нынешней карте особых условий нет, поэтому будем составлять боевую очередь по обычным правилам. Помните, как? Очень просто: **умножить число гирлоков на номер текущего дня!** Нас со Стержнем двое, и день сейчас второй. $2 \times 2 = 4$. Сама посчитала, не столбиком! Как же я гениальна!

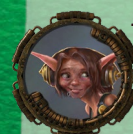
Да-да, Искра, ты умница (вздыхает). Давайте создадим боевую очередь с силой 4! Нужно всегда начинать с более сильного злодея, то есть при силе 6 мы взяли бы двух злодеев: силой 5 и 1. Но в нашем случае мы берём четырёх злодеев силой 1. Помните, что более сильные злодеи помещаются на верх очереди, и далее по нисходящей. У нас все злодеи равны по силе, поэтому сначала идут открытые (болотная жаба и головастик), потом закрытые.



Посмотрим, кто там против нас! Как правило, злодеи появляются случайно, но сейчас для примера создайте БО из следующих: гоблин-грабитель в самом низу, затем глиняный голем, затем головастик и, наконец, болотная жаба! Пока Стержень опять не начал читать лекцию, попробуйте сами вспомнить, как расставлять злодеев на планшете боя (вместе с фишками здоровья, маркерами линий и кубиками инициативы).

Я серьёзно, не смотрите дальше, сначала расставьте злодеев. Потом уже послушаете Стержня, уж ему найдётся, что сказать.

Да ладно тебе, Искорка! Я хочу убедиться, что они понимают! Я подскажу! Одновременно на поле боя может быть до 4 злодеев. Первый злодей из БО становится на линию 1, а на какую именно клетку, зависит от его типа атаки (ближняя или дальняя). Второй злодей становится на линию 2 и так далее. Поставив злодея, сразу подложите под него нужное количество фишек здоровья и маркер линии того же цвета, что сама линия. Наконец, возьмите кубик инициативы того же цвета и поместите его на шкалу инициативы нужным значением вверх.



Ладно, раз уж тебя понесло, добавлю кое-что и от себя. Если в БО больше 4 злодеев, остальные ждут своего часа лицом вниз рядом с планшетом боя. Когда один злодей умирает, в конце раунда в бой вступает следующий из БО. Он получает освобождёвшийся маркер линии и соответствующий кубик ИНИ. Всё, Стержень, хватит болтать, пусть они сами всё делают! Расставьте злодеев, если ещё не сделали это, и продолжим.

Бой с более чем 4 злодеями в БО

Если злодей не может занять клетку на планшете боя, поскольку на ней другой злодей или гирлок, он занимает первую доступную клетку, которая совпадает с его типом атаки (от линии 1 к 4). Если и это невозможно, злодей займёт клетку с другим типом атаки.

Инициатива злодеев

Во время подготовки к бою устанавливайте кубики ИНИ злодеев на нужное значение (🎲) и помещайте их на шкалу ИНИ. При равных значениях игроки решают, какого злодея (или гирлока) поместить выше по шкале. После первого раунда значение ИНИ на фишках злодеев игнорируется! Злодеи силой 1 и 5 всегда попадают на самый низ шкалы ИНИ, а злодеи силой 20 и тираны — на самый верх.



Ну что, всё правильно получилось? Проверьте и исправьте, если нужно! А мы со Стержнем уже рвёмся в бой! Как видите, Стержень выбрал линию 4. Я, пожалуй, для надёжности спрячусь за его тощей спиной! Нам сильно не повезло с бросками на инициативу... Это всё лидер виноват. Поставьте наши фишки и кубики ИНИ так, как показано на картинке.

Расположение и инициатива гирлоков

Гирлоки всегда появляются на планшете боя после злодеев. Сначала бросьте кубики инициативы и разместите их на шкале вместе с кубиками злодеев в порядке от большего к меньшему значению. Затем поместите на планшет боя фишки гирлоков вместе с фишками здоровья, не забывая об их типе атаки.



Отлично! Бой вот-вот начнётся! Остался лишь один момент: у Стержня есть талант «Стена щитов», который вступает в силу до начала боя. Посмотрим, как у него получится!

Стержень бросает 2 кубика и получает 1 и 1 . Он ставит кубик защиты в активную ячейку. «Стена щитов» не позволяет использовать , поэтому этот кубик возвращается в запас.

Да чтоб меня! Обычно получается лучше. Ладно, всё равно в этой битве у нас преимущество: в первом раунде все злодеи получают по 1 чистому урону от лучников на стенах Обендара. Уберите по одной фишке здоровья у каждого злодея. Так-то лучше! А теперь начнём. Похоже, гоблин-грабитель ходит первым...



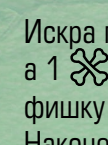
У этого злодея дальняя атака, поэтому он не двигается. Он выбирает целью Искру и бросает 1 кубик и 1 кубик . Кубик АТК даёт результат , а кубик ЗАЩ — 1 . От кубика срабатывает навык «Подвох 1» (полное описание см. в путеводителе). Если кратко, Искра должна убрать 1 кубик из активной ячейки. Но у неё там нет кубика, поэтому эффект не срабатывает. Урон у гоблина тоже не выпал, а вот 1 нужно положить на его фишку для защиты от урона в будущем. А пока его ход окончен.

Перемещение злодеев и выбор цели

Злодеи с ближней атакой могут переместиться на 2 соседние клетки за ход. Они всегда стремятся подойти к ближайшему гирлоку (то есть пройти наименьшее количество клеток) и атаковать его. Если на выбор есть несколько целей, ориентируйтесь по на фишке злодея. Если злодей с ближней атакой имеет цель на начало хода, он не перемещается. Злодеи с дальней атакой атакуют любого участника боя, ориентируясь по своей .



Наконец-то мой ход! Держите меня семеро! Двигаться я не буду, поэтому использую все 3 ЛВК для броска. Я могу выбирать аж из семи кубиков: навыки «Элемент», «Корпус», «Запал», 2 и 2 . Чтобы бросить осколочную гранату, мне надо довести «Счётчик гранат» до 1, найдя по 1 экземпляру каждого компонента! Я выберу целью головастика и брошу 1 , 1 и 1 кубик навыка «Элемент».



Искра получает на кубиках 2 элемента, 1 и 1 (от кубика ЗАЩ). Она наносит 1 урон от кубика АТК головастику, а 1 тратит на навык запасного плана «На, лови»: 1 дополнительный урон по цели. Головастик умирает. Уберите фишку этого злодея (вместе с маркером линии и кубиком инициативы) и поместите её в область побеждённых злодеев. Наконец, Искра помещает кубик с 2 элементами в закреплённую ячейку. Теперь у неё есть 1 из 3 компонентов для создания гранаты.



Стержень, ты это видел?! Ну конечно, видел! Как я этого головастика ухайдокала штуковиной для гранаты! Умел бы ты своим мечом махать хотя бы в половину так же бойко... Ладно, не отвлекайся! Смотри на болотную жабу, сейчас что-то будет!

Жаба перемещается на 2 клетки к ближайшему гирлоку (до Стержня 2 клетки, до Искры — 3). Передвиньте фишку болотной жабы вплотную к Стержню. У болотной жабы нет кубиков, но есть навык, который применяется каждый ход: поместите на фишку Стержня кубик яда значением «2» вверх.

Следующим ходит Стержень (мог бы ходить головастик, но Искра его устранила). В начале своего хода Стержень получает 2 чистого урона от яда (игнорируя защиту). Уберите 2 фишки здоровья у Стержня и уменьшите значение на кубике яда на 1. Поскольку у Стержня есть активный кубик , он не может его бросать. Стержень решает использовать трофей «Бодрящие благовония». Это добавит 2 дополнительных кубика АТК к его следующему броску. Он выбирает целью болотную жабу (у него тоже ближний тип атаки) и бросает 3 кубика и 1 кубик .

Стержень выбрасывает 2 , 1 и 1 . Он помещает в ячейку запасного плана, кубик ЗАЩ в активную ячейку и наносит 2 урона болотной жабе (уберите 2 её фишки здоровья).

Без паники, Искра, у меня всё под контролем! Победа будет наша! Жабу добьют лучники, не успеет даже квакнуть. А у меня ещё полно здоровья, и я уверенно чувствую себя на поле боя! В этом раунде остался лишь один противник, и это всего лишь... ой, это глиняный голем... Я так и думал!



Глиняный голем сближается с ближайшим противником. В зависимости с учётом расположения болотной жабы, передвиньте голема на 2 клетки ближе к Стержню..

Примечание: если бы сейчас, то есть на конец раунда, в БО ещё были злодеи, верхний из них появился бы на планшете боя на линии 2 (получив маркер и кубик инициативы её цвета).

Смените значение на кубике раундов на «R2». Уберите ещё по одной фишке здоровья у каждого злодея по условию карты встречи.




Вот и первый раунд позади... а дальше сами! Доведите этот бой до конца: уничтожьте оставшихся злодеев и не потеряйте гирлоков. Прочтите, что делает навык глиняного голема «Излом» — вы будете неприятно удивлены! Но теперь будет полегче, ведь мы со Стержнем ходим первыми. Не благодарите! И удачи вам!

В этой игре полно деталей! Даже небольшие различия в формулировках могут иметь большое влияние на игру. Мы изучили множество вопросов от людей, игравших в «Слишком много костей», и благодаря им сейчас можем прояснить некоторые моменты, которые показались им важными.

• **Уменьшают ли кубики АТК и ЗАЩ в ячейках запасного плана мои характеристики атаки и защиты?**

Нет, кубики АТК и ЗАЩ в ячейках запасного плана не влияют на ваши характеристики атаки и защиты.

• **Как действуют дополнительные навыки запасного плана (на ценных трофеях)?**

Некоторые ценные трофеи дают вашему гирлоку дополнительные навыки ЗП. Активируйте такой навык также как и обычный навык ЗП. Стоимость такого навыка в  указана на карте ценного трофея.

• **Что, если злодей с ближней атакой выберет целью гирлока, который полностью окружён другими участниками боя?**

Такое не может произойти. Злодей с ближней атакой не может выбрать целью противника, к которому не может подойти. Если ближайший противник окружён другими участниками боя, злодей выберет в качестве цели ближайшего противника, к которому может подойти.

• **Как действует яд, если меня отравляют несколько раз за бой?**

Урон от яда и его продолжительность не складываются. Каждый раз счётчик будет обновляться на значение, указанное в описании навыка. Например, если на вас кубик яда со значением 2 и вас выбирает целью злодей с навыком «Яд 1», то значение изменится на 1. Верно и обратное. Также помните, что на участнике боя одновременно может быть только по 1 кубик эффекта каждого типа.

• **Выполняя действие «Искать трофеи получше», можно ли сбросить свой частично использованный трофей?**

Да, для этого действия можно сбросить любой простой или ценный трофей, занимающий место в вашей области трофеев.

▶ • **В каком порядке применяются эффекты и навыки в начале хода врага? Пример: у злодея осталась одна фишка ЗДР. У него есть навык «Регенерация 1», и на нём эффект «Яд 1».**

Всё, что происходит одновременно (как эффекты в начале хода), происходит в порядке, задаваемом самими игроками. Поэтому в данном примере вы можете решить, что яд убивает злодея прежде, чем может сработать восстановление!



Хотим обратить на это особое внимание: мы как авторы нарочно дали игрокам такую возможность; это тоже часть общей стратегии! Мулмеш — пример тирана, в бою с которым порядок срабатывания эффектов имеет решающее значение.

• **Могу ли я выбрать одну цель для кубиков АТК, другую — для кубиков навыков и третью — для навыка запасного плана?**

Нет, потому что если в описании навыка, навыка ЗП или атаки есть термин «цель», то вы должны применять их все к одной цели. Вы можете выбрать только одну цель в ход и обязаны объявить её до выбора кубиков для броска. Если же в описании навыка нет термина «цель» (например, «Осколочная» Искры), то этот навык не обязательно применять на того же злодея, на которого вы применили «целевые» навыки.

Также мы сделали подборку часто задаваемых вопросов.

▶ • **Что значит «запас кубиков»? Что, если все кубики защиты использованы?**

Игроки и злодеи пользуются одними и теми же кубиками АТК и ЗАЩ (белые); их совокупность и называется запасом. Изредка случается так, что запас кубиков ЗАЩ заканчивается (поскольку все они на злодеях или планшетах гирлоков). В таком случае могут обменять кубики ЗАЩ  в своих ячейках запасного плана на кубики АТК .

• **Что означает «атака» (для гирлоков и злодеев)?**

Атака — это бросок кубиков АТК (белые) после выбора цели. Бросок кубиков навыков не считается атакой, даже если навыки наносят урон.

• **Мне пришлось искать злодея в наборе, что дальше?**

Некоторые встречи сталкивают вас с определённым злодеем или типом злодея. Найдя такого злодея, перемешайте остальные фишки (кроме разведанных), и поместите разведанные фишки обратно поверх наборов.

▶ • **Как работают навыки «Излом» и «Кислота»? Одинаково ли они работают на отдельного гирлока и их группу?**

«Излом» вынуждает вас истощить кубик АТК, который отнял ЗДР у этого злодея. Истощение означает, что до конца текущего боя ваша характеристика АТК снижена на 1. Держите истощённый кубик АТК на своём планшете как напоминание об этом. «Кислота» действует, когда злодей атакует: после нанесения урона все кубики ЗАЩ, оставшиеся в активных ячейках, должны быть истощены.

• **Если мне видно название и цвет следующей карты встречи, это нормально?**

Да, по большей части встречи всё равно будут таить неизвестность. Если же вы хотите максимальной неопределённости, накройте колоду картой-обложкой или чем угодно ещё.

• **Что происходит, если ещё не побеждённого злодея убрать с планшета битвы?**



Иногда вы можете вернуть злодея в боевую очередь (например, навык персонажа дополнения Гилли «Увод в сторону»). В конце раунда он появится на планшете боя снова, но на нём не будет кубиков эффектов, его здоровье будет полным, а кубик инициативы может поменять положение (по правилам на с. 17). Разместите этого злодея по обычным правилам БО (см. с. 18).

• **Могу ли я делать хоть что-нибудь, когда я в нокауте?**

Пока вы в нокауте, вы никак не можете влиять на бой. Вы можете вернуться в бой, только если вас поднимут (гирлока с таким навыком в вашем отряде может и не оказаться). Как правило, игрок в нокауте помогает механически: бросает кубики за злодеев и двигает их по планшету боя. Или можете просто запастись полкорном!

• **Будет ли злодей с ближней атакой по нескольким целям пытаться занять клетку с доступом к наибольшему количеству целей?**

Нет, он будет следовать обычным правилам для злодеев с ближней атакой. Если ему повезёт, он атакует несколько целей, но он не будет пытаться специально занять такую клетку.

• **Если злодей может атаковать несколько целей ( или ) , кого он атакует сначала?**

Такой злодей сначала атакует самого слабого гирлока (с наименьшим ЗДР), затем следующего самого слабого. Ничьи разрешаются на усмотрение игроков.

• **Если у меня ближняя атака и нет доступной цели, могу ли я бросить кубики АТК, чтобы просто получить «кости»?**

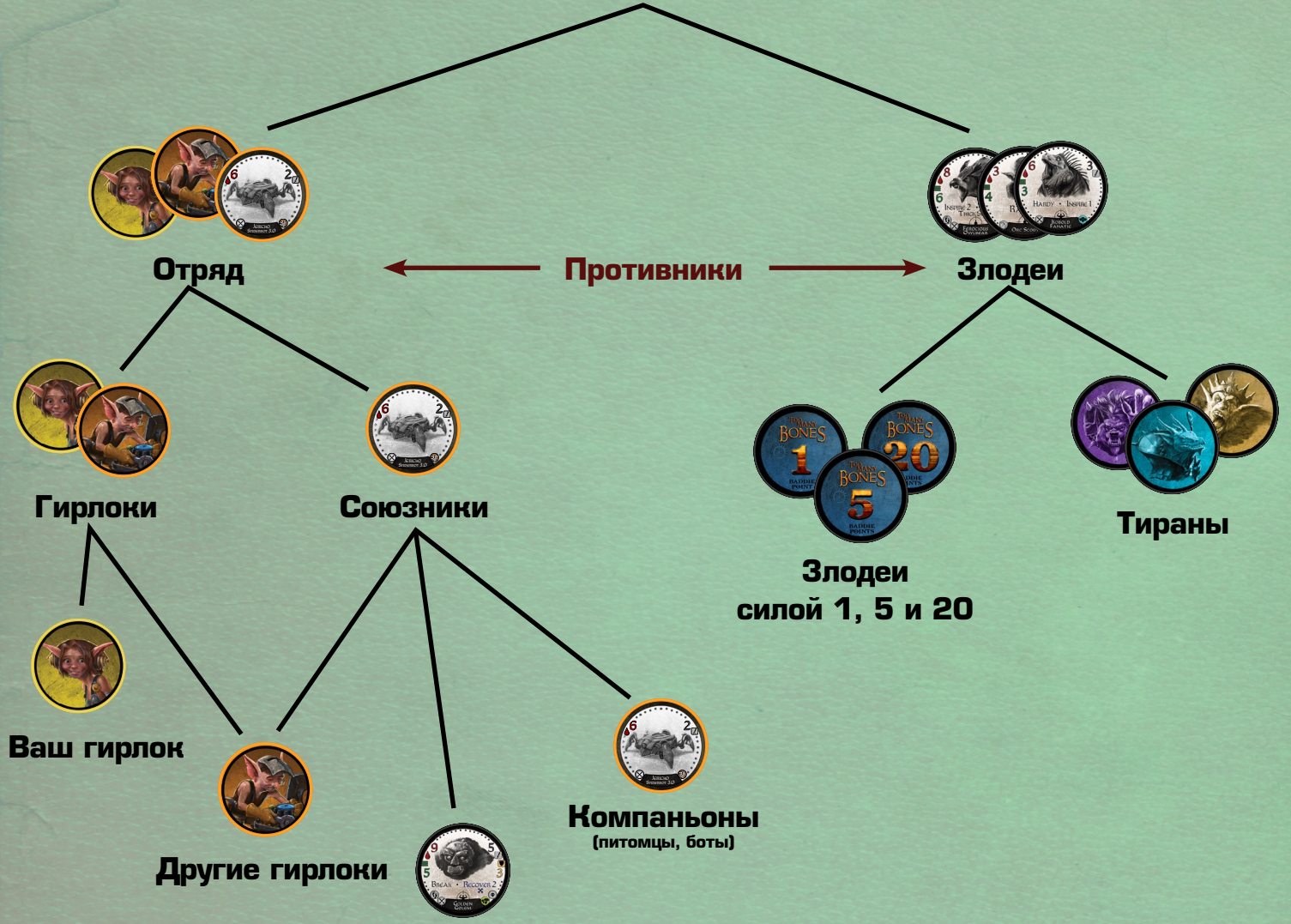
Нет. Чтобы атаковать, то есть бросить кубики АТК, сначала нужно выбрать цель.

• **Могут ли неуловимые участники боя получить урон?**

Да. Неуловимого участника нельзя выбрать целью, но ему можно нанести урон с помощью навыков, не требующих выбора цели.

УЧАСТНИКИ БОЯ

Участники боя



Участники боя

В «Слишком много костей» участники боя — это фишки, которыми управляют игроки в бою (то есть в этом число не входят маркеры линий, счётчик дней и фишки здоровья). Участники боя разделены на две стороны: отряд и злодеи. По отношению друг к другу они называются противниками.

Злодеями считаются все злодеи силой 1, 5 и 20, а также тираны.

Отряд — это гирлоки и союзники. В число гирлоков входят гирлоки других игроков и ваш гирлок.

Союзники — это другие гирлоки по отношению к вам и вы по отношению к другим гирлокам, а также временные союзники и компаньоны по отношению к любому из вас.

Приведём пример по схеме сверху. Допустим, вы играете за Искру. Она — ваш гирлок; именно так это будет звучать в правилах и описаниях. Тинк (это персонаж дополнения) — это гирлок и другой член вашего отряда. Золотой голем считается союзником, только если карта «Меж камнем живым и мёртвым» позволяет вам его контролировать. Боты Тинка считаются и компаньонами, и союзниками.

СПРАВОЧНИК

Активные ячейки	14	Подготовка к бою.....	18
Атака	15,19-20,29	Подготовка к игре.....	6-7
Ближне-дальняя атака	11	Поднятие гирлока	22
Ближняя атака	11,15	Попадание	11
Боевая очередь (БО)	18	Пример двух игровых дней.....	24-27
Бой	18-20	Простые и ценные трофеи.....	7,14,21,28
Взлом	21,29	Профессии	13
Встречи.....	7-9	Разгром отряда	20
Дальняя атака.....	11,15	Размещение гирлоков	17-18
Дополнительное ЗДР.....	10,22	Размещение злодеев.....	17-18
Дополнительные навыки ЗП	21,28	Расходники.....	13
Закреплённые ячейки	14	Режимы игры.....	23
Запасной план (гирлок)	13	Результаты боя.....	20
Запасной план (злодей).....	15	Сила злодеев	15,18
Здоровье (ЗДР)	10,15	Смертельные дротики	22
Злодеи	7,15	Состав игры	4-5
Истощённые кубики.....	12	Счётчик дней.....	6,22
Кубики атаки.....	10,15,28,29	Талант и талант+1	11
Кубики защиты.....	11,15,29	Тип атаки	11,15
Кубики инициативы.....	15-17	Тираны.....	6,16
Кубики эффектов.....	22	Уровни сложности	23
Ловкость	10,19	Урон.....	11,15,19,22
Наборы	7,18,29	Усталость.....	16
Навыки (злодеи).....	15,20	Фаза восстановления.....	8-9,20
Навыки (гирлоки).....	12,19,28	Фаза встречи.....	8-9
Начальное расположение (гирлоки).....	17	Фаза наград	8,9,20
Начальное расположение (злодеи)	17	Фазы игры	8-9
Несколько целей (злодеи).....	20,29	Ход гирлока.....	19
Нокаут.....	20,29	Ход злодея	20
Область навыков	12-13	Ход игры.....	8-9
Область подготовки	12	Цели, выбор цели (гирлоки).....	11,19,28
Область трофеев.....	14	Цели, выбор цели (злодеи).....	15,20
Область характеристик	10-11	Цель игры.....	6
Очки опыта.....	10,12,22	Часто задаваемые вопросы	28-29
Очки прогресса	16,22	Чистый урон	22
Перемещение (гирлоки).....	17,19	Шкала инициативы.....	16-17
Перемещение (злодей)	17,20,28	Якутский йети.....	Не замечен
Планшет боя.....	16-17		
Планшет гирлока.....	10-14		



Беспринципное технологическое развитие нередко порождает зло, для борьбы с которым нужны новые шаги вперёд.

Таков цикл прогресса. Новые идеи погружают былое во тьму истории, пока оно не становится лишь слабой тенью настоящего.

Дейлор не раз был полем для безрассудных экспериментов и амбиций его обитателей. Его земли изранены, прошлое забыто. Возможно ли восстановление? Ничто не предрешено...

Что ждать от вас, искатели приключений?

Вы примете зло или бросите ему вызов?



Авторы игры

Адам Карлсон
Джош Карлсон

Иллюстрации

Энтони Летурно

Автор текстов

Джеймс Бутилье

Графический дизайн

Джош Карлсон

Команда Dice Art

Т. Эшельман, Project Khopesh и Lorc

Издатель

Chip Theory Games

Liberation Logbook Download: goo.gl/cW5Oq6
Password: wearegearlocs

Think we could explain something better in our rules?
We are open to suggestions! toomanybones.com/rules



ChipTheoryGames.com