

ПРАВИЛА ИГРЫ

ВЕРСИЯ 2.2

Вот уже тысячу лет Безумный король восседает на троне и пытается найти себе достойного противника. Каждый год он устраивает состязание для сильнейших бойцов, обещая величайший приз, о котором только можно мечтать — свой трон.

За прошедшую тысячу турниров Безумный король ни разу не был повержен. И вот герои вновь съезжаются со всех уголков мира, и у каждого из них своя причина стремиться к власти. **Хватит ли вам смелости, чтобы занять королевский трон?**

Данные правила могут меняться. Последняя версия всегда доступна по ссылке: **rules.dicethrone.com**

© 2022 Dice Throne Inc.
Все права защищены.

2-6 30 8+

ТРОН КУБОВ

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

«Трон кубов» — это быстрая азартная игра, в которой вам предстоит с умом использовать карты и кубики. Партия длится несколько раундов, во время каждого из которых вы будете бросать кубики вашего героя до 3 раз, а затем использовать комбинацию выпавших символов или чисел, чтобы активировать его способности и атаковать противника(-ов).

ПОБЕДА В ИГРЕ

Сразите противников, снизив их здоровье до 0.

ВИДЕОПРАВИЛА

НЕ ЛЮБИТЕ ЧИТАТЬ ПРАВИЛА?

Мы спешим на помощь! Посмотрите наши видеоправила:
learn.dicethrone.com

КОМИКС

ХОТИТЕ УЗНАТЬ БОЛЬШЕ О СЮЖЕТЕ?

Скачайте бесплатный комикс в 2 частях:
issue0.dicethrone.com — часть 1;
issue1.dicethrone.com — часть 2.









Стопка сброса

(лицевой стороной вверх)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок помещает перед собой все компоненты выбранного героя:

1. **ПЛАНШЕТ ГЕРОЯ**
2. **ПАМЯТКА ГЕРОЯ**
3. **ЖЕТОНЫ**
   - Сложите жетоны состояний и компаньонов в указанных местах на вашей памятке.
4. **СЧЁТЧИК ЗДОРОВЬЯ**
   - Установите начальное здоровье своего героя на 50 (при игре 1 на 1).
5. **СЧЁТЧИК БОЕВОЙ СИЛЫ**
   - Установите начальную БС своего героя на .
6. **КОЛОДА**
   - Перемешайте свои карты и положите колоду рубашкой вверх.
   - Возьмите 4 карты с верха колоды — это ваша начальная рука.
7. **КУБИКИ**
   - Бросьте 1 . Участник с наибольшим результатом становится первым игроком и делает первый ход.
8. **ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА**
   - Некоторым героям нужна дополнительная подготовка, она описана на оборотах их памяток.

ФАЗЫ ХОДА

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке участники по очереди выступают в роли активного игрока и выполняют ходы, состоящие из следующих фаз:

1. **ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ.** Разыграйте эффекты, применяемые в *фазе обновления* (обычно указаны в описании состояний или пассивных способностей Д).

2. **ФАЗА ДОХОДА.** Получите 1 и возьмите 1 карту из своей колоды. Первый игрок пропускает свою первую *фазу дохода*.



3. **ОСНОВНАЯ ФАЗА 1.** Потратьте 1, чтобы разыграть карты *улучшений* героя или карты *действий основной фазы*. Продайте (сбросьте) ненужные карты по 1 за каждую.



4. **ФАЗА БРОСКА НАПАДЕНИЯ.** Бросьте любое число своих кубиков, сделав не более 3 *попыток броска*, и активируйте 1 *способность нападения* — ваш итоговый результат броска должен выполнять её условия активации (см. выноски А и Б справа). Любой участник может разыграть карты *действий фазы броска*.



5. **ФАЗА БРОСКА ПРИЦЕЛИВАНИЯ.** Пропустите эту фазу при игре 1 на 1.
При игре втроём или с бóльшим числом участников см. с. 13.
Любой участник может разыграть карты *действий фазы броска*.

6. **ФАЗА БРОСКА ЗАЩИТЫ.** Если вы активировали *атаку* в *фазе броска нападения*, ваш противник активирует *способность защиты* 3 своего героя, выполнив 1 *попытку броска*. Любой участник может разыграть карты *действий фазы броска*.



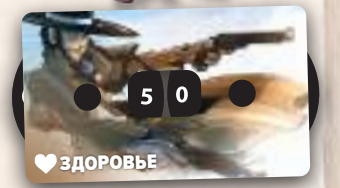
7. **ОСНОВНАЯ ФАЗА 2.** Проходит так же, как *основная фаза 1*.

8. **ФАЗА СБРОСА.** Продавайте (сбрасывайте) карты по 1 за каждую, пока у вас в руке не останется 6 или менее карт.



ЗДОРОВЬЕ

- Как только здоровье вашего героя снижается до 0, вы проигрываете.
- Если здоровье всех оставшихся героев одновременно снижается до 0, партия заканчивается ничьей (герой противника не может быть «более мёртвым», чем ваш).
- Здоровье героя не может превышать его начальное значение больше чем на 10.



БОЕВАЯ СИЛА БС

- БС в основном расходуется на оплату карт.
- У героя не может быть больше 1. Если он получает БС, когда уже имеет 1, не увеличивайте значение БС на счётчике.
- В начале вашей *фазы дохода* увеличьте значение счётчика БС на 1.

Важно: первый игрок пропускает свою первую *фазу дохода*.



СПОСОБНОСТЬ НАПАДЕНИЯ А

- Может быть активирована в конце вашей *фазы броска нападения*.
- Вы можете активировать только 1 способность в своей *фазе броска нападения*.

УСЛОВИЯ АКТИВАЦИИ Б

- Для активации *способности нападения* используется итоговый результат броска.
- *Способности нападения* обычно требуют для активации определённый набор символов Б:



- Способности **малого стрита** В требуют 4 последовательных числа (например, 2, 3, 4 и 5) и обозначаются символом 4 увеличивающихся кубиков:



- Способности **большого стрита** Г требуют 5 последовательных чисел (например, 1, 2, 3, 4 и 5) и обозначаются символом 5 увеличивающихся кубиков:



ВАШ ПЛАНШЕТ ГЕРОЯ



ОПИСАНИЕ СПОСОБНОСТИ Ж

- Эффекты, которые применяются, когда способность активирована.
- Кубики, брошенные по указанию эффекта способности, можно применять несколько раз во время её активации.

СПОСОБНОСТЬ ЗАЩИТЫ З

- Активируется, когда вашего героя *атакует* противник.
- Если у вашего героя несколько *способностей защиты*, выберите одну из них до вашего броска кубиков.
- *Способность защиты* не активируется, если входящий урон *неблокируемый*, *чистый*, *побочный* или наносится в результате применения *легендарной способности* противника (см. «Виды урона» на с. 10).

КУБИКИ ЗАЩИТЫ И

- Количество кубиков, которое вы бросаете, активируя *способность защиты* своего героя.
- Например, БРОСОК ЗАЩИТЫ 1 означает, что игрок за наёмницу бросает 1 кубик в своей *фазе броска защиты*.
- Эти кубики бросаются только 1 раз.

ПАССИВНАЯ СПОСОБНОСТЬ Д

- Всегда активна и/или всегда доступна для использования.

ЛЕГЕНДАРНАЯ СПОСОБНОСТЬ Е

Самая мощная атака вашего героя! После активации её эффектов невозможно избежать!

ВАЖНО! Урон и эффекты *легендарной способности* можно увеличить, но их нельзя снизить, отменить, избежать, ответить на них или прервать их **чем-либо** (картами, состояниями, компаньонами и т. д.). Противники не могут выполнять никаких действий с момента активации легендарной способности и до окончания *фазы броска*. Единственный способ предотвратить *легендарную способность* — изменить результаты броска кубиков **до** её активации.

ПАМЯТКА ГЕРОЯ



Лицевая сторона памятки

СОСТОЯНИЯ И КОМПАНЬОНЫ

А Правила состояний и компаньонов вашего героя.

ПОДГОТОВКА ГЕРОЯ

Б Некоторым героям требуется дополнительная подготовка к игре перед началом партии.

СИМВОЛЫ КУБИКОВ

В Символы, изображённые на каждом кубике героя.

СЛОЖНОСТЬ

Г Сложность от 1 до 6, обозначающая, насколько трудно играть за этого героя. Героев с большей сложностью труднее освоить, и для игры за них нужно тщательнее продумывать свою стратегию.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Д Ответы на вопросы по сложным правилам этого героя.



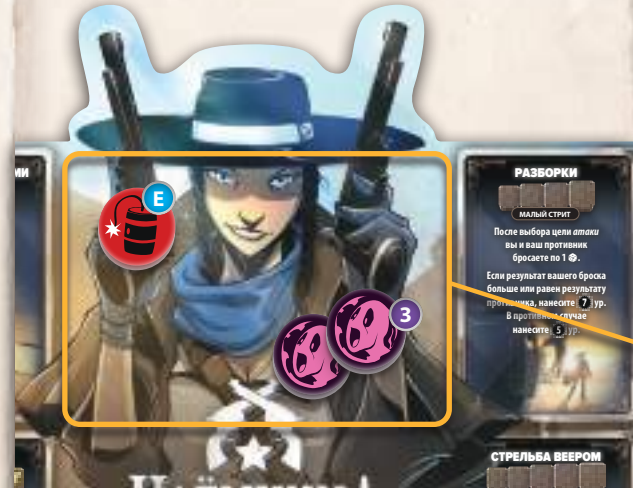
Оборотная сторона памятки

СОСТОЯНИЯ

У каждого героя есть свой уникальный набор состояний А, отмечаемых жетонами. Если у вас закончились нужные жетоны, используйте любую подходящую замену.

Положительные или **отрицательные** состояния можно **получать** или **накладывать** на своего героя или героев других игроков. Как правило, состояния получаются и накладываются с помощью карт или *способностей нападения*.

Получая или накладывая состояние, возьмите соответствующий жетон со своей памятки героя и поместите его в центр Е планшета героя, получающего состояние. С этого момента считается, что состояние находится в игре. Даже если игрок побеждён, состояния, наложенные им на героев других участников, продолжают находиться в игре.



СНЯТИЕ СОСТОЯНИЙ

Сняв состояние, верните соответствующий жетон на его место на памятке героя. Используя карты или способности, которые снимают определённое число состояний, верните соответствующее количество жетонов.

РАСХОДУЕМЫЕ СОСТОЯНИЯ

Некоторые состояния снимаются, когда вы их расходуете (разыгрываете их эффект). Если не указано иное, вы можете расходовать такие состояния в любой момент любой фазы хода любого игрока, и их эффекты применяются немедленно.

ПОСТОЯННЫЕ СОСТОЯНИЯ



Состояния с пометкой *«постоянное»* находятся в игре до конца партии либо пока не будут сняты с помощью карт или способностей.

ПРЕДЕЛ СОСТОЯНИЯ

Многие состояния можно наложить на героя несколько раз. Предел состояния Ж обозначает максимум жетонов этого состояния, которые могут одновременно находиться на планшете одного героя (например, на планшете героя может быть не более 2 жетонов одного состояния с пределом 2).

Пример (см. рис. слева): проклятая пиратка наложила на наёмницу состояние *«Пороховая бочка»* Е и дважды состояние *«Увядание»* З. Состояние *«Увядание» постоянное*, поэтому его жетон останется на планшете наёмницы, пока игрок не найдёт способ его снять. Предел этого состояния — 2 Ж, поэтому проклятая пиратка смогла дважды наложить его на наёмницу.

УВЕЛИЧЕНИЕ ПРЕДЕЛА

Если игрок **увеличивает** предел состояния своего героя, это увеличение применяется только к этому герою и длится до конца партии.

УНИКАЛЬНЫЕ СОСТОЯНИЯ



Такие состояния существенно изменяют обычные правила состояний (указано в их описании). Жетоны уникальных состояний часто отличаются по форме и/или размеру И.

ПРЕРЫВАНИЕ СОСТОЯНИЙ

Когда состояние расходуется, его эффект нельзя прервать.

КОМПАНЬОНЫ



У некоторых героев есть компаньоны, представленные жетонами, счётчиками или другими компонентами. Компаньоны не считаются состояниями, поэтому на них не действуют карты и способности, которые изменяют состояния (например, Л).



Особые правила компаньонов описаны в памятке героя А. Компаньона нельзя убрать, переместить или уничтожить, если в его правилах не сказано иное.

КАРТЫ ГЕРОЯ

Есть 2 типа карт: *улучшения* героя и *действия*.

В своей *фазе дохода* вы берёте 1 карту из колоды. Если вы должны взять карту, а ваша колода опустела, сперва перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.

Карты разыгрываются за боевую силу. Стоимость розыгрыша карты указана на ней слева. Карты со стоимостью разыгрываются бесплатно.

В конце вашей *фазы сброса* у вас не может быть больше 6 карт. Если в начале *фазы сброса* у вас больше 6 карт, вы должны продать карты сверх предела или больше. Чтобы продать карту, сбросьте её и увеличьте значение счётчика БС вашего героя на (при продаже все карты стоят , независимо от их стоимости розыгрыша).

Фаза, в которой можно разыграть карту, указана на ней символом К слева.



УЛУЧШЕНИЯ ГЕРОЯ

Карты *улучшений* героя до конца партии улучшают ячейку с таким же названием на вашем планшете героя. Они обозначаются символом ▲ в левой части карты.

Улучшения *способностей нападения* (А) имеют белую рамку, улучшения *способностей защиты* (Б) — зелёную, а улучшения *пассивных способностей* (В) — фиолетовую.

Карты *улучшений* героя:

- можно разыгрывать только в *основных фазах 1* и *2*;
- нельзя продавать, если они были разыграны;
- можно использовать, чтобы улучшить способность сразу до уровня III. Улучшая уже улучшенную способность (например, с уровня II до III), разыграйте новую карту *улучшения* героя поверх предыдущей и оплатите только разницу в их стоимости в .



Улучшение способности нападения

Улучшение способности защиты

Улучшение пассивной способности

РОЗЫГРЫШ КАРТЫ УЛУЧШЕНИЯ



1. Потратьте нужное количество (указано в левой части карты).
2. Поместите карту в ячейку планшета вашего героя с таким же названием.



КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Карты *действий* (обозначаются символом ★) приносят одноразовый бонус, и их можно разыгрывать в разное время в зависимости от их цвета.

РОЗЫГРЫШ КАРТЫ ДЕЙСТВИЯ

1. Потратьте нужное количество (указано в левой части карты).
2. Выполните указанное действие и сбросьте карту лицевой стороной вверх.

КАРТЫ НЕМЕДЛЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ !

- Обозначаются красной рамкой и символом ★.
- Их можно разыграть в любой момент хода любого игрока (обозначено символом ! в левой части карты).
- Их можно разыграть, чтобы прервать действие или способность (кроме других карт *немедленных действий*), и их эффекты применяются сразу же. Прерванное действие или способность затем продолжаются (см. «Одновременные действия и прерывание» на с. 15).
- *Немедленные действия* карт нельзя прервать.





КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ ОСНОВНОЙ ФАЗЫ

- Обозначаются синей рамкой и символом ★.
- Их можно разыграть только в свой ход в *основной фазе 1* или *основной фазе 2* (обозначено символом в левой части карты).



КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ ФАЗЫ БРОСКА

- Обозначаются оранжевой рамкой и символом ★.
- Их можно разыграть только в *фазе броска нападения*, *фазе броска защиты* или *фазе броска прицеливания* (обозначено символом в левой части карты).
- Их можно разыграть в ход любого игрока.

ПРИМЕНЕНИЕ ЭФФЕКТОВ

«БРОСЬТЕ X »

Бросьте указанное число кубиков А 1 раз, а затем разыграйте эффекты соответствующим образом. Результаты брошенных ранее кубиков нельзя использовать для применения указанных эффектов.

«ПРИ (СИМВОЛ)»

Если среди результатов вашего броска есть указанный символ Б, вы получаете соответствующие бонусы В. Даже если среди результатов есть несколько таких символов, вы получаете бонусы только *1 раз*.



УМНОЖЕНИЕ (НАПРИМЕР, «4 × »)

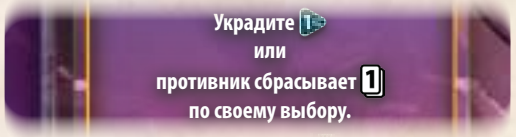
Умножьте требуемое число на количество указанных символов Г, выпавших на кубиках, чтобы определить результат.

«ЗАТЕМ»

Вы можете расходовать состояния и разыгрывать карты *немедленного действия* или карты *действия фазы броска* между применением эффектов, указанных до слова «затем» Д и после него. Эффекты, указанные после слова «затем», применяются после эффектов, указанных до него.

«ИЛИ»

Когда эффекты разделены словом «или», вы можете применить только 1 из них.



«УКРАДИТЕ»

Возьмите указанный ресурс у вашего противника и оставьте его себе.

Украв здоровье или , увеличьте значение счётчика здоровья или БС вашего героя и уменьшите значение счётчика здоровья или БС противника.

Если у вашего противника нет указанного количества ресурса, украдите весь его остаток.



ВИДЫ УРОНА

Текущее количество урона, которое должны нанести герою, называется *«входящим уроном»*.
Всего в игре 5 видов урона (ур.): обычный (без дополнительных обозначений), *неблокируемый*, *чистый*, *побочный* и *легендарный*.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ВИДОВ УРОНА

У каждого вида урона может быть одна или несколько из следующих характеристик:

- **блокируемый**. Если урон наносится в результате применения *способности нападения* противника, вы можете применить *способность защиты*;
- **избегаемый**. Его можно снизить, отменить, избежать или прервать картами и/или состояниями;
- **усиливаемый**. Его можно усилить *модификаторами атаки*;
- **особые правила прицеливания**. Игрок, герой которого должен будет получить урон, указан в описании свойства. Для такого урона пропускается *фаза броска прицеливания*.

ОБЫЧНЫЙ УРОН

- Это самый распространённый вид урона, обозначаемый чёрным символом с цифрой внутри (например, 5) и припиской «ур.».
- Блокируемый, избегаемый и усиливаемый.
- Нет особых правил прицеливания.

НЕБЛОКИРУЕМЫЙ УРОН

- Другой частый вид урона, обозначаемый красным символом с цифрой внутри (например, 2) и словами «*неблокируемый* урон».
- Не блокируемый, но избегаемый (с помощью карт и состояний).
- Усиливаемый.
- Нет особых правил прицеливания.

ЧИСТЫЙ УРОН

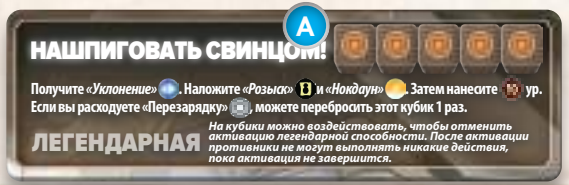
- Особый вид *неблокируемого* урона, обозначаемый красным символом с цифрой внутри (например, 2) и словами «*чистый* урон».
- Не блокируемый, но избегаемый.
- Не усиливаемый.
- Нет особых правил прицеливания.

ПОБОЧНЫЙ УРОН

- Особый вид *неблокируемого* урона, обозначаемый красным символом с цифрой внутри (например, 2) и словами «*побочный* урон».
- Не блокируемый, но избегаемый.
- Не усиливаемый.
- Есть особые правила прицеливания (указаны в способности или на карте).
- Не считается *атакой*, так как у него нет определённой цели.
- Когда одновременно наносится нескольким героям одной команды, они снижают значение счётчика здоровья на общую сумму урона.

ЛЕГЕНДАРНЫЙ УРОН

- Особый вид *неблокируемого* урона, наносимый *легендарной способностью* A.
- Обозначается красным символом с цифрой внутри (например, 2).
- Не блокируемый, не избегаемый.
- Усиливаемый.
- Нет особых правил прицеливания.



Легендарная способность наёмницы

ТАБЛИЦА ВИДОВ УРОНА

	Блокируемый	Избегаемый	Усиливаемый	Особые правила прицеливания
ОБЫЧНЫЙ УРОН	✓	✓	✓	✗
НЕБЛОКИРУЕМЫЙ УРОН	✗	✓	✓	✗
ЧИСТЫЙ УРОН	✗	✓	✗	✗
ПОБОЧНЫЙ УРОН	✗	✓	✗	✓
ЛЕГЕНДАРНЫЙ УРОН	✗	✗	✓	✗

МОДИФИКАТОРЫ АТАКИ

Любая карта или состояние, изменяющее *атаку*, считается *модификатором атаки*.

Их можно применять до или после активации *способности защиты*.

Урон, прибавляемый *модификаторами атаки*, считается уроном того же вида, что и изначальный.

Модификаторы атаки можно применять только к *атакам* (то есть *способностям нападения*, которые нацелены на 1 противника и наносят хотя бы 1 ур.).



КОМАНДНАЯ ИГРА

Играя вчетвером или вшестером, используйте следующие изменения в правилах:



- Играйте командами по 2 или 3 человека.
- Члены команды сидят рядом и могут смотреть карты в руках друг у друга и совместно продумывать стратегию.
- Бросьте кубик, чтобы определить первого игрока.
- Ход передаётся между игроками зигзагообразно (см. рис.).
- Члены команды используют один счётчик здоровья, и суммарное начальное здоровье их героев — 50.
- Первый игрок пропускает *фазу дохода* в свой первый ход.
- Когда один из героев команды получает урон, снижайте значение общего счётчика здоровья на нужное число. Если несколько героев команды получают урон одновременно, снижайте значение счётчика здоровья на общую сумму урона.
- Каждый член команды, как обычно, использует личный счётчик БС. Игрок может тратить только на карты и способности своего героя.
- Игроки не могут вмешаться, чтобы снизить *входящий урон* члену их команды, если в эффекте карты или состояния не сказано иное (например, карту «Не в этот раз!» можно разыграть на другого члена команды, так как она ссылается на «выбранного игрока»).
- Игроки могут воздействовать на кубики, чтобы отменить наносимый члену их команды урон или улучшить результат его броска.

ИГРА С 3–6 УЧАСТНИКАМИ

ЦАРЬ ГОРЫ

В партиях с 3–6 участниками используйте следующие изменения в правилах:

- Каждый игрок начинает партию с 35 здоровья.
- Бросьте кубик, чтобы определить первого игрока.
- Игроки ходят по часовой стрелке.
- *Атакуя*, вы можете выбрать целью любого героя, но вы получаете бонусную карту, если *атакуете* лидера.
- Герой (или герои), у которого больше всего здоровья, считается лидером.
- Если вы выбираете целью *атаки* лидера, возьмите 1 карту из своей колоды сразу после выбора цели (до применения других эффектов).
- Если вы *атакуете* противника, с которым вы одновременно лидируете (например, у его героя и вашего по 30 здоровья), вы всё равно берёте 1 бонусную карту.
- Если ваш герой — единственный лидер (т. е. у него больше всех здоровья), вы не можете получить бонусную карту.

РАЗБОР ХОДА

К этому моменту вы должны были достаточно разобраться в механиках игры, чтобы опробовать партию 1 на 1. Если в ходе неё у вас возникнут вопросы, обратитесь к этому разделу, он подробно описывает каждую фазу хода.

1. ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

1. Проверьте, активируются ли какие-либо ваши состояния или способности в *фазе обновления*. Затем примените их эффекты (для большинства героев в начале игры это неактуально).



2. Если нужно применить несколько эффектов, активный игрок выбирает, в каком порядке это делать.

3. Наносящие урон и/или исцеляющие эффекты суммируются и применяются одновременно в конце фазы.

2. ФАЗА ДОХОДА

Важно! Первый игрок пропускает *фазу дохода* в свой первый ход.



1. Увеличьте значение счётчика БС своего героя на (пропустите этот этап, если на нём уже).

2. Возьмите карту с верха вашей колоды и добавьте в руку. Если ваша колода пуста, перемешайте свой сброс и сформируйте новую колоду.

3. ОСНОВНАЯ ФАЗА

Выполните любые из следующих пунктов в любом порядке и количестве.

А **Продайте любую карту**

- Поместите карту из руки в свою стопку сброса.
- Увеличьте значение счётчика БС своего героя на (при продаже все карты стоят , независимо от их стоимости розыгрыша).

Б **Разыграйте карты *действий основной фазы***



- Снизьте значение счётчика БС своего героя на стоимость в , указанную в левой части карты.
- Выполните описанное(-ые) действие(-я).
- Поместите карту в свою стопку сброса.

В **Разыграйте карты *улучшений* героя**



- Снизьте значение счётчика БС своего героя на стоимость в , указанную в левой части карты.
- Если вы улучшаете способность героя с уровня II до уровня III, заплатите только разницу в их стоимости.
- Поместите карту в ячейку с таким же названием на своём планшете героя.

4. ФАЗА БРОСКА НАПАДЕНИЯ



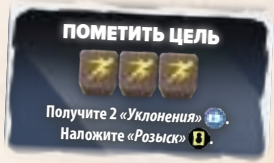
После каждого этапа этой фазы любой игрок может разыграть карты *действия фазы броска*.

1. **Выполните до 3 *попыток броска*:**
   - Бросьте 5 своих кубиков.
   - По желанию перебросьте любое число кубиков.
   - По желанию ещё раз перебросьте любое число кубиков.
2. **Перестав бросать кубики, вы можете на выбор:**
   - Объявить *способность нападения*, которую вы собираетесь активировать (ваш итоговый результат броска должен выполнять условия её активации). Спросите своего противника, будет ли он воздействовать на ваши кубики или позволяет вам активировать способность.
   - Либо объявить, что вы не собираетесь активировать *способность нападения*.

   Подсказка: активировать слабую *атаку* против игрока с сильной *способностью защиты* — не лучшая идея.
3. **Если вы, член вашей команды или противник в этот момент воздействовали на какие-либо ваши кубики (например, кто-то разыграл карту «Дважды джокер!»), вы можете на выбор:**
   - Объявить другую *способность нападения*, используя новый итоговый результат броска кубиков.
   - Вернуться к этапу 1 *фазы броска нападения* и использовать оставшиеся перебросы (если есть).
4. **Активируйте *способность нападения* (если выбрали её):**
   - Определите используемые эффекты (для некоторых способностей нужно выполнить дополнительные действия, чтобы определить все их эффекты).
   - Разыграйте все эффекты, которые не требуют цели (например, получите *«Уклонение»* , получите *«Ответный удар»* , исцелите 5 и т. д.).

5. ФАЗА БРОСКА ПРИЦЕЛИВАНИЯ

Если у вас несколько противников, вы должны определить свою цель.



Примечание: прицеливание выполняется, даже если вы активировали способность, которая не наносит урон, а только накладывает эффекты (например, карта «Пометить цель» накладывает *«Розыск»*).

Играя в вариант «Царь горы», просто выберите цель для *атаки* (см. «Царь горы» на с. 11).

Чтобы определить защищающегося в командной игре:

1. **Бросьте 1 кубик.**

   К этому кубику можно применять эффекты карт, если *атакой* выступает не *легендарная способность*. На кубики можно воздействовать до активации *легендарной способности*, но сейчас идёт *фаза броска прицеливания*, и *легендарная способность* уже активирована, вы просто выбираете для неё цель.

2. **Результатом броска определите защищающегося, который будет получать урон.**
   В партии 2 на 2:
   - **1–2:** цель — противник слева.
   - **3–4:** цель — противник справа.
   - **5:** противники сами выбирают, кто из них станет целью.
   - **6:** вы выбираете, кто из противников станет целью.

   В партии 3 на 3:
   - **1–2:** цель — противник слева.
   - **3–4:** цель — противник посередине.
   - **5–6:** цель — противник справа.

6. ФАЗА БРОСКА ЗАЩИТЫ



Если в результате *фазы броска нападения* активный игрок *атакует*, начинается *фаза броска защиты* защищающегося.

1. Примените эффекты *способности нападения*, которые требуют цели, но не наносят урон (например, получите *«Уклонение»*, наложите *«Розыск»*, украдите и т. д.).

2. Если *способность нападения* является *атакой* и вид урона этой *атаки* блокируемый, защищающийся может активировать *способность защиты* своего героя.

   Примечание: у большинства героев только 1 *способность защиты*. Однако, если у героя 2 такие способности, на этом этапе игрок должен выбрать одну из них.

3. Защищающийся делает 1 *попытку броска*, используя указанное число кубиков (например, БРОСОК ЗАЩИТЫ 1 означает, что нужно бросить 1 кубик).

4. В зависимости от результата броска защищающийся применяет все эффекты, не связанные с уроном (например, получает *робота*, накладывает *«Стыд»*, получает БС и т. д.).

5. Игрокам даётся последняя возможность израсходовать состояния или разыграть карты.

6. Наконец весь урон, его отмена и/или исцеление складываются и применяются одновременно в конце *фазы броска*.

Примечание: если здоровье всех оставшихся героев одновременно снижается до 0, партия заканчивается ничьей.

7. ОСНОВНАЯ ФАЗА 2

Аналогична *основной фазе 1*.

8. ФАЗА СБРОСА



1. Продавайте карты из руки, пока у вас не останется 6 или менее карт.
2. Увеличьте значение счётчика БС своего героя на за каждую проданную карту (более дорогие карты не приносят больше).
3. Поместите проданные карты в свою стопку сброса.





Стопка сброса
(лицевой стороной вверх)

ИТОГОВЫЙ УРОН

Используйте этот раздел, если вы хорошо знакомы с игрой или проводите турнир. Для обычных партий эта информация не требуется.

Подсчёт итогового урона (величины, на которую вы снижаете значение счётчика здоровья своего героя в конце *фазы броска*) может оказаться непростым делом, если на *входящий урон* воздействуют состояния и карты, разыгранные вами и вашим противником, или *способность защиты* вашего героя.

К счастью, вы можете с лёгкостью сделать это, используя следующую последовательность шагов, после того как оба игрока закончат выполнять действия.

1. ОПРЕДЕЛИТЕ ВХОДЯЩИЙ УРОН

Входящий урон — это количество урона, которое герою должны нанести в любой момент игры. Чаще всего такой урон наносят *способности нападения* и *защиты*, но его источником также могут быть состояния (например, *«Горение»* пироманта или *«Отравление»* теневого вора).

2. ДОБАВЬТЕ И ВЫЧТИТЕ (ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ УРОН)

Примените все эффекты, которые добавляют и вычитают урон. *Способности защиты*, состояния и карты, вычитающие (отменяющие) или добавляющие **обозначенное** количество урона, применяются на этом этапе. Результат называется промежуточным уроном.

3. УМНОЖЬТЕ И РАЗДЕЛИТЕ (ИТОГОВЫЙ УРОН)

Наконец, примените все эффекты, которые используют умножение и деление. Все такие эффекты **применяются в последнюю очередь**, независимо от того, в каком порядке были активированы карты, состояния и *способность защиты*. Если необходимо применить более одного эффекта умножения, подсчитайте каждый из них отдельно, используя промежуточный урон, подсчитанный на этапе 2. Все эффекты, умножающие или делящие входящий урон (например, состояние паладина *«Возмездие»*), применяются на этом этапе.

ПРИМЕР. ВАРВАР ПРОТИВ ПАЛАДИНА

Ниже приведён пример нескольких событий, которые могут произойти в *фазах бросков защиты* и *нападения* в столкновении варвара (атакующий) и паладина (защищающийся).

1. Игрок за варвара активирует способность нападения *«Превосходство»*, которая нанесёт паладину 18 урона. Поскольку результат больше или равен 14, на паладина накладывается состояние *«Сотрясение»*.
2. Игрок за паладина расходует состояние *«Возмездие»* своего героя, которое нанесёт варвару половину входящего от него урона.
3. Игрок за паладина расходует состояние *«Оборона»* своего героя, которое отменит 3 входящего урона.
4. Игрок за паладина активирует способность *«Божественная защита III»*, отменяющую 3 урона. Также паладин получает ещё 1 состояние *«Оборона»*.
5. Игрок за варвара разыгрывает карту *«Получай!»* (модификатор атаки). Она не накладывает *«Сотрясение»*, поскольку предел этого состояния 1, но добавляет 5 урона.
6. Игрок за паладина разыгрывает карту *«Искупление»*, которая отменит 3 урона.
7. Игрок за паладина расходует полученное состояние *«Оборона»*, которое вновь отменит 3 входящего урона.

ПРИМЕР. ВАРВАР ПРОТИВ ПАЛАДИНА (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Много всего только что произошло. Давайте, наконец, подсчитаем урон.

1. ОПРЕДЕЛИТЕ ВХОДЯЩИЙ УРОН

18 входящего урона от способности варвара *«Превосходство»* (событие 1 выше).

2. ДОБАВЬТЕ И ВЫЧТИТЕ (ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ УРОН)

18 входящего урона (событие 1 — *«Превосходство»*)
– 3 урона (событие 4 — *«Божественная защита III»*)
+5 урона (событие 5 — *«Получай!»*)
– 3 урона (событие 6 — *«Искупление»*)

---

17 промежуточного урона

3. УМНОЖЬТЕ И РАЗДЕЛИТЕ (ИТОГОВЫЙ УРОН)

Отдельно подсчитайте каждый множитель. Примечание: всегда округляйте результат деления вверх.

Событие 2 (*«Возмездие»*) = 17 (промежуточный) ÷ 2 = 9 ур.
Событие 3 (*«Оборона»*) = 17 (промежуточный) ÷ 2 = 3 ур.
Событие 7 (*«Оборона»*) = 17 (промежуточный) ÷ 2 = 3 ур.

Затем примените все полученные значения к промежуточному урону:

17 промежуточного урона – 3 – 3 = **–1** входящего урона.

Дважды израсходовав *«Оборону»*, игрок за паладина отменил весь урон, поэтому итоговый урон, наносимый паладину, равен 0.

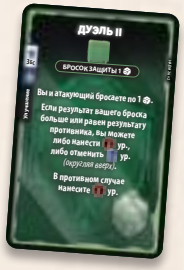
Кроме того, варвар получит 9 урона в ответ, так как игрок за паладина израсходовал *«Возмездие»* (событие 2).

ДРУГИЕ ПРАВИЛА

ОДНОВРЕМЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ И ПРЕРЫВАНИЕ

Иногда игроки могут захотеть выполнить действия одновременно. В таком случае разыгрывайте действия по часовой стрелке, начиная с активного игрока. Любой игрок может прервать этот порядок (если желающих несколько, то тоже по часовой стрелке), разыграв карты *немедленных действий*, *действий фазы броска* или израсходовав состояния. Выполнив все прерывания, продолжите предыдущий порядок розыгрыша.

Пример: игрок за наёмницу защищается от *атаки способностью защиты «Дуэль»*. Результат броска — 1, и наёмница «проигрывает дуэль». Затем игрок прерывает *способность защиты*, разыгрывая карту «Джокер!», чтобы изменить результат броска на 6. Ход игры продолжается, но теперь наёмница «выигрывает дуэль» благодаря этому прерыванию.



Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».
Редакция выражает благодарность Игорю Трескунову, Александре Александровой, Катерине Шевчук, Денису Карпенко, Андрею Багрикову, Роману Дженбазу, Лайле Сатировой, Максиму Книшевицкому, Георгию Куракину, Сергею Стажило-Алексееву и Юлии Становой за помощь в подготовке русского издания.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Нейт Четельер, Мэнни Трембли.

Развитие игры: Джон Хейдрич, Гэван Браун.

Графический дизайн: Гэван Браун, Ги Ландграф, Габриэль Мартин, Ноа Адельман.

Художники: Мэнни Трембли, Ник Малара, Дамьен Маммолити.

Редакторы правил игры: Саймон Рурке, Аарон Хейн, Джон Хейдрич и многие другие.

Игру тестировали: Аарон Хейн, Адам Тис, Аарон Уолтманн, Джонатан Херрера-Томас, Кевин Хейдрич, Джейкоб Тис, Рик Мэй, Джоэль Смарт, Дарнелл Мэлоун, Ник Лем, Блэйк Роял, Дрейк Финни и команда Beta.

Особые благодарности: Аарон Уолтманн, Кира Энн Пивли, Аарон Хейн, Адам Уайс, Пол Саксберг, мистер Каддингтон, Дэн Толчик, Джонатан Херрера-Томас, Джордж Георгеадис, Бренда и Параик Малгрю (Knight Watch Games), Love Thy Nerd, Бретт Макдональд и все-все-все, кого мы не упомянули и кто помогал нам воплотить «Трон кубов» в жизнь.

Создатели отдельных героев указаны на их памятках.

ОГРОМНОЕ спасибо лично вам за покупку этой игры!

Присоединяйтесь к сообществу игры:
community.dicethrone.com



ИГРОВЫЕ ТЕРМИНЫ

Атака. *Способность нападения*, наносящая хотя бы 1 ур., целью которого является 1 герой противника (т. е. не *побочный* урон).

Боевая сила . Тратится на розыгрыш карт и активацию способностей с планшета вашего героя. У игроков не может быть больше . Участники получают в начале своего хода (кроме первого хода первого игрока).

Большой стрит. 5 кубиков с последовательными значениями (1, 2, 3, 4, 5 или 2, 3, 4, 5, 6).

Бросить X . Бросьте указанное число кубиков, чтобы разыграть перечисленные эффекты.

Входящий урон. Текущее количество урона, которое должны нанести герою.

Дополнительно. Эффекты, следующие после слова «дополнительно», разыгрываются после всех прочих перечисленных эффектов.

Затем. Эффекты со словом «затем» создают небольшую паузу в игре, во время которой игроки могут разыгрывать карты *немедленных действий* и *действий фазы броска* или расходовать состояния. Эффекты, указанные после слова «затем», всегда применяются после эффектов, указанных до него.

Защищающийся. Игрок, герой которого стал целью *атаки*.

Израсходовать, израсходованный. Израсходовав состояние, сбросьте его жетон и получите бонус. Не требует траты . Вы можете снова получить этот жетон состояния позже.

Или. Если эффекты разделены словом «или», вы можете применить только 1 из них.

Исцелиться. Увеличить значение счётчика здоровья своего героя на указанное число. С помощью исцеления здоровье вашего героя может превысить начальное значение не больше чем на 10.

Итоговый результат броска. Результат броска ваших 5 кубиков после всех перебросов и модификаторов.

Карта действия основной фазы. Карта действия, которую активный игрок может разыграть в своей *основной фазе 1* или *основной фазе 2*.

Карта действия фазы броска. Карта действия, которую можно разыграть в *фазе броска нападения*, *прицеливания* или *защиты*. Эти карты могут прерывать обычный ход игры (но не расходуемые состояния или другие карты *немедленных действий* или *действий фазы броска*).

Карта немедленного действия. Карта *действия*, которую можно разыграть в любой момент хода любого игрока. Эти карты могут прерывать обычный ход игры (но не расходуемые состояния или другие карты *немедленных действий* и *действий фазы броска*).

Компаньон. Каждый компаньон описан в памятке соответствующего героя (см. «Компаньоны» на с. 7).

Легендарная способность. Противники НЕ МОГУТ НИЧЕГО ДЕЛАТЬ (снижать, отменять, прерывать или отвечать на её урон и эффекты), пока вы не закончите применять такую способность. Она игнорирует находящиеся в игре состояния, которые снижают эффективность способности. Такую способность можно усиливать. Единственный способ отменить *легендарную способность* или избежать её урона — воздействовать на результат броска кубиков до начала её активации.

Малый стрит. 4 кубика с последовательными значениями (1, 2, 3, 4, или 2, 3, 4, 5, или 3, 4, 5, 6).

Модификатор атаки. Состояние или карта, которые увеличивают урон или добавляют эффект к *атаке*.

Наложить состояние. Взять соответствующий жетон состояния и положить в центр планшета героя игрока, который его получает.

Неблокируемая атака. *Атака*, наносящая *неблокируемый* урон.

Неблокируемый урон. Урон, против которого нельзя активировать *способность защиты*. Однако такой урон можно избежать, снизить или усилить.

Побочный урон. Урон, у которого нет цели, поэтому он не считается *атакой*. Не блокируемый, но избегаемый. Не может быть усилен.

Получить. Получить состояние — взять соответствующий жетон и поместить его в центре планшета своего героя. Получить здоровье или — увеличить значение соответствующего счётчика на указанное число.

Попытка броска. Бросок кубиков, выполняемый игроком для активации *способности нападения* или *защиты*.

Постоянное состояние. Находится в игре, пока его не снимут картой или способностью.

Предел состояния. Обозначает, сколько жетонов одного состояния может быть у героя единовременно (карта или способность могут увеличить это значение).

При 2/3/4/5 одинаковых значениях. Ситуация, когда на кубиках выпадает 2, 3, 4 или 5 одинаковых значений (не символов).

При (символ). Если среди результатов вашего броска есть указанный символ, вы получаете бонус. Даже если среди результатов вашего броска несколько таких символов, вы получаете бонус только 1 раз.

Продать. В своей *основной фазе* игрок может сбросить любую карту из своей руки, чтобы увеличить значение счётчика БС своего героя на .

Расходуемое состояние. Находится в игре, пока вы не израсходуете его.

Украсть. Возьмите указанное число ресурсов у своего противника и оставьте их у себя. Если количество ресурсов у вашего противника меньше указанного, украдите столько, сколько у него есть.

Уникальное состояние. Использует правила, указанные в его описании и нарушающие обычные правила состояний.

Фаза броска. Если способность ссылается на «конец *фазы броска*», она применяется до начала *основной фазы 2*.

Чистый урон. *Неблокируемый* урон, который нельзя усилить, но которого можно избежать.