

Правила игры "Мародёры" (подстрочный перевод)

стр.3

Для игры потребуется: колода карт, 6 кубиков, 40 жетонов жизни, 36 жетонов сокровищ или монет, памятки игроков.

стр.4

Начальная раздача.

Выберите первого игрока случайным образом.

Перетасуйте карты мародёров и раздайте три карты первому игроку и по четыре карты остальным игрокам.

Нечестно дать стартовому игроку слишком много преимуществ, не так ли?

Поместите остальные карты лицевой стороной вниз на середину стола, чтобы сформировать колоду Таверны.

Всем известно, что Таверна - это место, где авантюристы тусуются, пока не придет время мародёрства.

Оставьте место рядом с колодой для стопки сброса, лицом вверх.

Это место называется Кладбище.

Всех славных мародёров, которые умерли, были уничтожены, были принесены в жертву, или иным образом сброшены в погоне за благородным и непонятым долгом грабить, можно найти здесь.

ПРИМЕЧАНИЕ. В маловероятном случае, когда в колоде заканчиваются карты, перемешайте все карты с Кладбища и сформировать новую колоду Таверны.

Даже мародёры заслуживают второго шанса - просто это происходит не очень часто.

стр.5

Цель игры.

Ваша цель состоит в том, чтобы собрать достаточно жетонов сокровищ, чтобы жить весёлой жизнью, больше не работая, прежде чем этот вонючий старый дракон вернется.

Сколько нужно сокровищ? Это зависит от количества игроков:

2 игрока - первый, кто соберёт 15 жетонов выигрывает игру;

3-4 игрока - первый, кто соберёт 10 жетонов выигрывает игру;

5-6 игроков - кто соберёт 7 жетонов выигрывает игру.

ПОЖАЛУЙСТА, ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ - это количество является просто рекомендуемыми значениями, основанными на определённом количестве времени, которое дракон проводит на воздушной прогулке. Вы можете изменить количество сокровищ, необходимое для победы, чтобы сделать игру короче,

или длиннее, но тогда мы не можем гарантировать безопасность мародёров ...

Как играть.

Мародёры играют по очереди, начиная с первого игрока и по часовой стрелке. Продолжайте по очереди, пока один из игроков не соберет достаточно сокровищ, чтобы выиграть игру.

Получая ход.

Ваш ход разделён на четыре фазы, которые вы должны выполнить по порядку:

- 1- первый этап набора мародёров;
- 2- фаза подземелья;
- 3- второй этап набора мародёров;
- 4- фаза жертвоприношения.

После завершения всех четырёх фаз, ваш ход заканчивается, и игрок слева начинает свой ход.

стр.6

Фаза 1 - Первый этап набора.

На этом этапе у вас есть два варианта. Вы должны выбрать только один из них:

- Завербовать одного Мародёра или
- Взять одну карту.

Вербовка.

Чтобы нанять Мародёра, просто сыграйте карту из руки выложив её лицом вверх перед собой. Поместите несколько жетонов жизни на новобранца, равное стартовой жизни мародёра - количеству сердец отображаемых в верхнем левом углу карты.

Жизнь - это то, сколько ударов судьбы может принять мародёр прежде чем он отправится на Кладбище. Вот!

Добор карты.

Возьмите верхнюю карту из колоды и добавьте ее в свою руку.

Очевидно, что вам придется делать это время от времени, в противном случае у вас закончатся карты. А этот Мародёр в руке реально стоит двух в подземелье?

Фаза 2 - Фаза подземелья.

Это время, когда вы можете исследовать Подземелье!

Все ваши мародёры в игре автоматически заходят в подземелье. Каждый ход, все ваши мародёры получают одно действие.

У вас есть три варианта действий:

- Искать сокровище!
- Атаковать!
- Использовать специальные способности!

Ох, как мир не справедлив, так как не все мародёры знают магию! Мародёры без особых способностей должны выбирать один из двух первых вариантов. Вы можете выбрать один из этих вариантов для мародёров которых вы контролируете, они могут быть различными для каждого мародёра.

Вы можете использовать своих мародёров в любом порядке, который вы выбираете. Для каждого из них выберите действие и выполните его сразу.

Помните - только потому, что эти чурки не получили способностей, они действительно должны что-то делать.

стр.7

В конце концов, они находятся в легендарном подземелье, выполняя самые благородные действия - грабежи! Нет лучшей способности, чем эта, не так ли? Ну, а на самом деле есть ... но вы можете обсудить это с профсоюзом мародёров позже (и вы должны напомнить им, что подземелье было легендарным, и ПОЧТИ не было никакого риска быть убитым драконом ...).

Поиск сокровища.

Чтобы осуществить поиск в подземелье, киньте столько кубиков, сколько жетонов жизни на карте мародёра: см. пример.

За каждый брошенный кубик, значения которых равны или ниже силы мародёра (цифра в правом верхнем углу), вы получаете один жетон сокровища.

Искусство мародёрства требует комбинации двух навыков: быть достаточно здоровым, чтобы унести сокровища подальше и достаточно сильным, чтобы избежать всех ловушек, вот казалось бы легко взять и унести сокровища, а за ним кто-то спрятался могучий. Все это блестящее золото никогда не остаётся

без защиты, это должен знать даже начинающий мародёр...

Пример поиска сокровищ.

Дракончик идёт мародёрствовать. Он имеет 3 жетона жизни, так что он бросает 3 кубика и получает 2, 3 и 5. Так как его Сила равна 3, то 2 и 3 дают по 1 сокровищу. А 5 это просто полный провал.

ПОМНИТЕ - игра заканчивается немедленно, если у вас есть необходимое количество сокровищ, чтобы выиграть игру!

стр.8

Атака!

Ваш грабитель может напасть на любого другого мародёра в подземелье. Вы даже можете выбрать атаковать одного из ваших мародёров.

Просто потому, что там нет Дракона, не значит, что это совершенно безопасно, в этом сыром, темном Подземелье...

Когда вы атакуете, объявите свою цель, а затем бросьте столько кубиков, сколько жетонов жизни у вашего мародёра: см. пример.

За каждый кубик, равный или меньше силы мародёра, нанесите один урон атакуемому мародёру - удаляя с его карты один жетон жизни. Если у этого мародёра закончились жетоны, он умирает и отправляется в сброс на Кладбище.

Не чувствуйте угрызений, когда убиваете мародёров.

В конце концов, некромантия - это проверенное искусство в Королевстве, и третья по популярности вещь в мире (после нападения и мародёрства) стало воскрешение. За исключением мародёров, которые знают магию. В этом случае они уже знают, что просто убийство это отстой.

Пример атаки.

Рыцарь смерти атакует этого отвратительного Короля. У него есть 2 Жизни, поэтому он бросает 2 кубика, получая 1 и 4. 1 меньше его Силы равной 2, поэтому Король теряет 1 жетон жизни.

стр.9

Используйте специальную способность!

Некоторым мародёрам повезло, у них есть магическая способность. Если ваш мародёр имеет на карте текст со словом «**Активация**», вы можете использовать эту способность в качестве действия.

Вам не нужно бросать кубики, просто следуйте инструкциям на карте. См. пример.

Существует не так много мародёров, которые знают магию. Те, кто действительно используют её, являются самыми частыми

целями для других мародёров, это отчасти потому, что они чрезвычайно мощные, но в основном потому, что они ТАКИЕ высокомерные! И никому в подземелье не нравится, когда они хвастаются магией. Это очень раздражает.

Пример использования способности.

Ассасин может использовать свою способность в свой ход, чтобы уничтожить любого мародёра в игре, отправив его на кладбище - независимо от того, сколько жетонов жизни у него есть!

Фаза 3 - Второй этап набора.

После того как каждый ваш мародёр выполнил действия, пришло время для второго этапа найма. Эта фаза точно такая, как и первая фаза набора (представьте себе!).

Это забавно, но по какой-то неизвестной причине многие игроки забывают, что они могут призывать ещё мародёров после выполнения действий в подземелье. Может быть острые ощущения от грабежа пробуждают удивительные силы амнезии? Чтобы помочь, некоторые мародёры делают потрясающую татуировку на правой руке, которая гласит: «Не забывайте вторую фазу набора». Если вам не нравится татуировка, которая причудливо крута, вы всегда можете использовать карту Подсказки в качестве напоминания!

стр.10

Фаза 4 - Фаза жертвоприношения.

Если у вас в игре больше трёх мародёров, вы должны пожертвовать до трёх - на ваш выбор. Сброшенные мародёры помещаются на Кладбище.

Слишком много мародёров портят суп. Или что угодно.

Лимит руки.

В конце вашей фазы жертвоприношения у вас не может быть более 10 карт на руках. Вы должны отказаться от некоторых, до 10, если у вас слишком много карт.

Ключевые слова на картах.

Многие мародёры имеют одно или несколько ключевых слов в тексте своей карты. Эти важные слова говорят вам, когда и как они могут использовать свои способности:

"**Активация**" - эта способность может использоваться как действие мародёра во время вашей фазы Подземелья.

"**Завещание**" - эта способность вступает в силу, как только мародёр уходит на кладбище из игры. Неважно, был ли он убит, уничтожен или "**Пожертвован**" (но не считается когда мародёр был просто сброшен из вашей руки).

"**Вербовка**" - эта способность вступает в силу сразу же, когда мародёр впервые входит в Подземелье. Неважно, как это происходит: с кладбища, руки игрока или из колоды. Способность не вступает в силу, если мародёр просто меняет игрока.

"**Пожертвовать**" - это означает, что вы должны взять мародёра, которого вы контролируете, и отправить его на Кладбище.

Иногда это «стоимость», которую вы должны заплатить, чтобы

использовать способность, но некоторые действительно странные мародёры могут заставить кого-то еще "Пожертвовать" мародёра ни за что!

"Украсть" - это означает, что вы берёте жетон сокровища из коллекции другого игрока и добавляете его к себе (вместо того, чтобы брать из запаса не востребуемых жетонов сокровищ).
Обычно можно воровать бабло только у парня, у которого его больше всего. В конце концов, это не очень спортивно, чтобы выбрать того, кто проигрывает, не так ли?

стр.11

"Мишень" - если противник решит атаковать ваших мародёров по какой-либо причине (действие атаки, эффекта "Вербовка" или магии), он должен выбрать одного с ключевым словом "Мишень", если он у вас есть. Если вы управляете более чем одним мародёром с "Мишенью", ваш противник может выбрать любого из них для атаки. См. пример.

Некоторые мародёры просто шумные. Некоторые слишком большие, чтобы их игнорировать. Но, как правило, эти мерзавцы всего лишь свиньи. И они не очень умные. Не нужно быть гением, чтобы увидеть, что привлечение внимания в смертельном подземелье не является светлой идеей. Но я уверен, что вы найдете хорошее применение для всех этих ребят.

Пример действия "Мишень".

Зомби, Клирик и Страшила входят в бар ... Нет, подождите, это Подземелье. Поскольку эти три мародёра в одном месте, вы можете атаковать только Страшилу, поскольку он имеет "Мишень", даже если вы действительно хотели бы взорвать этого отвратительного Клирика.

Завершение игры.

Игра заканчивается НЕМЕДЛЕННО, когда любой игрок набирает необходимое количество сокровищ, для победы!

стр.12

Неловкие ситуации, которые могут произойти в игре.

Что произойдет, если я завербую Орка и не буду контролировать других мародёров?

Орк влияет только на ваших противников.

Это на самом деле довольно умный шаг, и вы должны гордиться собой, когда сделаете это!

В каком порядке действуют «глобальные эффекты», такие как способность "Вербовка" Орка и Ведьмы?

Начните с активного игрока (тот, который управляет мародёром) и далее по часовой стрелке. Например, играющий Орком первым пожертвовал бы мародёра, а затем остальные игроки по часовой стрелке.

Могу ли я завербовать мародёра или активировать способность Русалки, даже если у меня будет больше трех мародёров в игре?

Конечно можете! Количество мародёров проверяется только во время фазы жертвоприношения. Вы даже можете "Пожертвовать" мародёра которого украли Русалкой, прежде чем вернёте его!

Вы должны всегда соблюдать Кодекс Мародёров!

Однако, внутри подземелья действует Право Сильного, и следовательно, у вас есть немного времени, прежде чем ваша совесть взвёт, избавиться от лишних членов партии.

Если два игрока имеют равное количество сокровищ, у кого я должен "Украсть", когда я использую свойство карты "Украсть сокровище у богатейшего соперника"?

Вы выбираете, у кого из них предпочитаете воровать.

Настоятельно рекомендуем вам направиться к самому конкурентоспособному за столом.

Могу ли я атаковать двух разных мародёров с помощью способности Гидры?

Да. Эти атаки совершаются по одной, и вы не должны выбрать вторую цель, пока не закончите первую атаку. Но Гидра не может сперва атаковать, а затем собирать сокровище в этот же ход!

Новое свойство дополнения.

Некоторые из мародёров в этом промо пакете имеют новое ключевое слово "Спит".

Когда вы нанимаете мародёра с ключевым словом "Спит", то поместите карту перед собой боком, лицом вверх. Мародёры, чьи карты находятся на боку, показывают, что они "Спят".

Это значит, что они не могут предпринимать никаких действий в фазе подземелья:

- они не могут атаковать;
- искать сокровища;
- использовать специальные способности.

Обратите внимание, что спящие мародеры по-прежнему считаются нанятыми мародёрами, поэтому их можно атаковать, "Жертвовать" и т. д.

Спящие мародёры просыпаются в конце хода игрока.
Поверните карту вертикально, чтобы показать, что мародёр проснулся, и с этого момента он действует как обычно.

