

Теггания

ПРАВИЛА



На вас чекає загадковий новий світ — різноманітні біоми, які можна дослідити, ресурси, які можна зібрати, скарби, які можна знайти, і вороги, яких можна перемогти... Досліджуйте глибокі печери, будуйте власне місто або шукайте ще сильніших противників, щоб випробувати себе в бою. У світі Террарії вибір завжди за вами!

Зміст

Вміст гри	4	Розблокування комірки інвентарю	23
Приготування	8	Виготовлення / будування	24
Приготування гравця	9	Фаза ворогів: активація ворогів	26
Огляд гри	10	Переміщення в напрямку	
Перемога й поразка в грі	10	найближчого персонажа	26
Золоте правило	10	Атака персонажів	27
Світ Террарії	11	Атака у відповідь	27
Перебіг раунду	12	Додаткові правила	28
Огляд фази персонажа	12	Ресурси	28
Узяття карт дій	12	Монети	28
Використання карт дій і виконання дій	12	Смерть і відродження персонажа	30
Використання інших символів		Розблокування додаткових дій	30
та ефектів карт	12	Вішання мотузки	30
Виконання додаткових дій	13	Розміщення платформи	30
Виконання перевірок наприкінці		Придбання або використання пілона	31
фази персонажа	13	Використання магічного спорядження	31
Огляд фази ворогів	14	Виклик посіпаки	31
Огляд фази довкілля	15	Використання пляшки	31
Скидання зіграних карт дій	15	Використання казана	31
Просування жетона часу	15	Погіршення	31
Докладні правила	16	Боси	32
Фаза персонажа: дії	16	Особливе спорядження	34
Переміщення	16	Вибухові витратні предмети	34
Відмикання скринь	17	Режими гри: зміна складності	35
Рубання	18	Сценарії	35
Копання	18	Пам'ятки	36
Пожертва	19	Поширені запитання	36
Бій	20	Будинки	36
Фаза персонажа: додаткові дії	22	Кістки	36
Дослідження	22	НІПи (неігрові персонажі)	37
Досягнення цілі	23	Опис символів	37
Підготовка карти		Глосарій	38
або взяття підготовленої карти	23	Огляд раунду	зворот книжки правил
Поява або використання НІПів	23		

Творці

АВТОРИ ГРИ

Кріс Кінгснорт, Джеймс Фолкнер

НА ОСНОВІ ВІДЕОГРИ «TERRARIA»

від компанії Re-Logic, Inc.

РОЗРОБЛЕННЯ

Кріс Кінгснорт, Меттью Лоу, Ентоні Гав'єро

ХУДОЖНИК

Джордж Дуципулос

ХУДОЖНІЙ ЗАДУМ

Рабен Вайт

ХУДОЖНЄ ОФОРМЛЕННЯ І 3D-РЕНДЕРИНГ

Анка Сеп

РЕДАГУВАННЯ ПРАВИЛ

Ентоні Гав'єро

ОСОБЛИВА ПОДЯКА

Спільноті «Terraria» та спонсорам за те, що допомогли втілити в життя цей проєкт, а потім за додаткове поліпшення правил, команді Re-Logic за постійну підтримку й доброту, нашим тестувальникам за те, що виявили всі недоліки й поліпшили гру, ChippryGaming, Salendrak і редакторам terraria.wiki.gg за ретельне узагальнення, систематизацію і пояснення всіх аспектів величезного світу «Terraria», Су-Іні Фармер з Bits + Pixels Agency за допомогу з ліцензуванням, Люку Мелії за свіжий погляд на гру.

Українське видання

КЕРІВНИК ВИДАВНИЦТВА

Олександр Ручка

ПЕРЕКЛАДАЧ

Філіпп Головнін

КЕРІВНИК ПРОЄКТУ

Володимир Рибakov

РЕДАКТОР

Сергій Лисенко

ВИПУСКОВА РЕДАКТОРКА

Олена Журба

ДИЗАЙН І ВЕРСТКА

Артур Патрихалко

Українське видання © 2026 Geekach LLC

Україна, 03124, Київ, бул. Вацлава Гавела, буд. 4.

www.geekach.ua • info@geekach.com.ua



ПРАВОВІ ЗАСТЕРЕЖЕННЯ

«Terraria» — торгова марка Re-Logic, Inc.

© 2026 Paper Fort Games, Ltd та Re-Logic, Inc.

Усі права застережено.

Жодна частина цього продукту не може бути відтворена в будь-який спосіб (фізичний або цифровий) без письмового дозволу Paper Fort Games, Ltd і Re-Logic, Inc.

www.paperfortgames.com • www.terraria.org • re-logic.com

Вміст гри

86 ПЛИТОК БІОМІВ

ПЛИТКИ БІОМІВ – ЛИЦЬОВА СТОРОНА



9 лісових

9 сніжних

9 пустельних

9 джунглевих

9 споганих

9 багряних

15 під землею

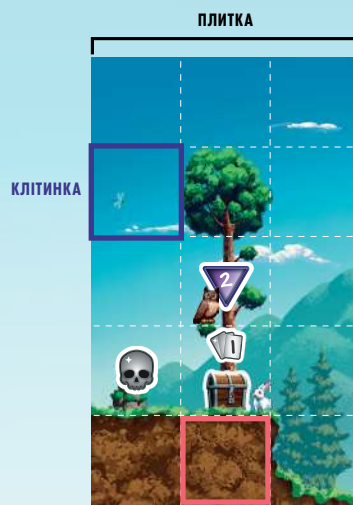
15 підземного світу

2 океани



4 початкові плити біому (зображені ліворуч) мають однакове зображення на лицьовій стороні та звороті для швидкого пошуку. Ці плити входять у кількість плиток, зазначену вище.

СТРУКТУРА ПЛИТКИ БІОМУ



ЗВОРОТ ПЛИТОК БІОМІВ



На звороті кожної плити біому зображено відповідний біом і шар. Плитки під землею і підземного світу (зображені у правому нижньому куті) не належать до певного біому, тому не мають символу біому. Опис символів біомів і шарів див. на 11.

КАРТИ-НАКЛАДКИ

Прозорі карти.

47 КАРТ ОБЛАДУНКІВ



16 КАРТ ПОСІПАК



ДОВІДНИКИ

БЕСТІАРІЙ / ПОСІБНИК



Лице

Зворот

2 ПАМ'ЯТКИ БЕСТІАРІЮ



ПЛАНШЕТ МІНІМАПИ



МІНІКАРТИ

56 КАРТ ЦІЛЕЙ



14 копаня

14 бою

14 дослідження

14 будівництва

64 КАРТИ ВИТРАТНИХ ПРЕДМЕТІВ



12 карт типу 1

30 карт типу 2

8 карт типу 3

14 карт типу 4

160 КАРТ ПОЛІПШЕНОГО СПОРЯДЖЕННЯ



КАРТИ ДІЙ

24 КАРТИ ДІЙ ГІДА

8 карт «Друге дихання»



8 карт
«Дослідуйте більше»

8 карт
«Сальто»

16 КАРТ ДІЙ ТОРГОВЦЯ



8 карт
вартістю 8

8 карт
вартістю 15

40 КАРТ ДІЙ ЗДОБИЧІ



8 карт
рівня 1

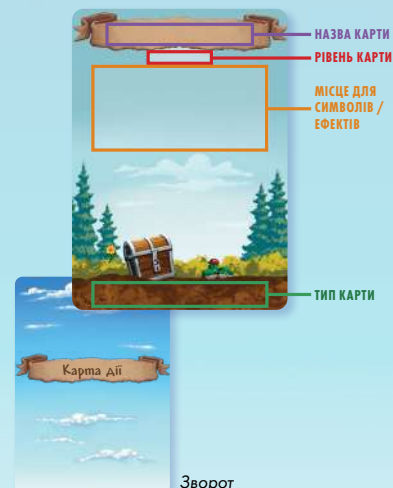
8 карт
рівня 2

8 карт
рівня 3

8 карт
рівня 4

8 карт
рівня 5

СТРУКТУРА ЛИЦЯ КАРТИ ДІЇ



30 КАРТ СКРИНЬ

5 лісових

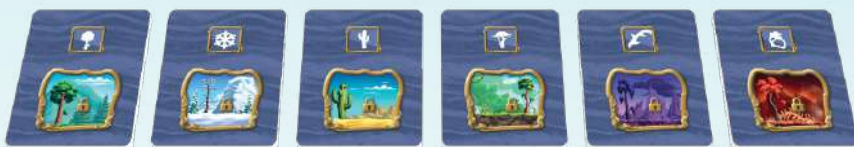
5 сніжних

5 пустельних

5 джунглевих

5 спогадених

5 багряних



6 ЖЕТОНІВ НІПІВ

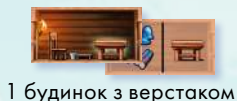


8 КАРТ ПЕРСОНАЖІВ



БУДИНКИ

10 ЖЕТОНІВ БУДИНКІВ



1 будинок з верстаком



4 будинки з ліжками



1 будинок з казаном



1 будинок з ковадлом / піччю



1 будинок з пляшкою



1 будинок з пекельною
кузнею

8 ДОДАТКОВИХ ЖЕТОНІВ БУДИНКІВ



4 жетони гурмана зі сторонами «Не з'їдене» (повна тарілка)
і «З'їдене» (порожня тарілка).



4 жетони зіль зі сторонами «Повне»
(вертикальне) і «Випите» (перевернуте).

ДОДАТКОВІ КОМПОНЕНТИ

5 ЖЕТОНІВ МІНІМАПИ

Лице

Зворот



Опис символів біомів
див. на 11.

1 ЖЕТОН ЧАСУ



Денна сторона
(сонце)

Нічна сторона
(місяць)

1 ЖЕТОН ЗАГРОЗИ

8 ЖЕТОНІВ НАДГРОБКІВ



Сторона «+1» Сторона «+2»

12 ЖЕТОНІВ ПОШКОДЖЕНЬ

23 ЖЕТОНИ ВІДІМКНЕНИХ СКРИНЬ



6 ЖЕТОНІВ ПІЛОНІВ

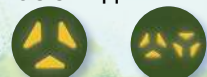
12 ЖЕТОНІВ МОТУЗОК



Лице Зворот

1 ЖЕТОН ЗОСЕРЕДЖЕННЯ

30 ПЛАТФОРМ



Сторона з 1 символом Сторона з 2 символами

2 ЛІНІЙКИ



135 ЖЕТОНІВ РЕСУРСІВ



89 ЖЕТОНІВ ТУНЕЛІВ



168 ЖЕТОНІВ ВОРОГІВ

Різноманітні жетони ворогів зображені нижче:



На звороті кожного жетона ворога вказано біом ворога, шар і коли він з'являється — удень (небо на тлі), уночі (зірки на тлі) або й удень, й уночі (тунель на тлі). Тільки вороги з поверхні з'являються або вдень, або вночі.

Приклади:

лісовий біом,
поверхня, день:



джунглевий біом,
поверхня, ніч:



багрянний біом,
підземний світ, день і ніч:



БОСИ

36 КАРТ БОСІВ



6 БОСІВ



20 ЖЕТОНІВ СОЮЗНИКІВ



6 КОРОБОК З КРИШКАМИ ДЛЯ БОСІВ



ЛОТКИ Й КОРОБКИ ДЛЯ ЗБЕРІГАННЯ

КОРОБКА ДЛЯ
ПЛИТОК БІОМІВ



ОСНОВНИЙ
ЛОТОК



КОРОБКА
ДЛЯ КАРТ



ЛОТОК ДЛЯ
ПРИГОТУВАНЬ



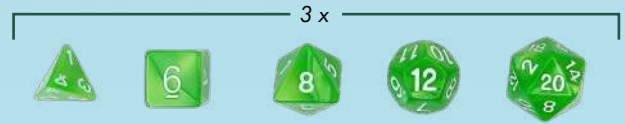
ЛОТОК ДЛЯ
ВИГОТОВЛЕННЯ



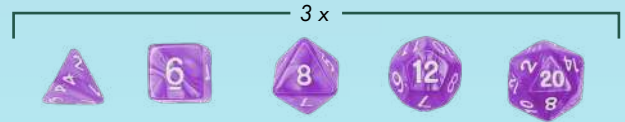
ЛОТОК ДЛЯ
ВОРОГІВ

30 БАГАТОГРАННИХ КІСТОК

15 КІСТОК ПЕРСОНАЖІВ



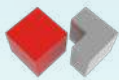
15 КІСТОК ВОРОГІВ



Для кожного гравця

ДЕРЕВ'ЯНІ КОМПОНЕНТИ

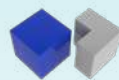
ФІШКА ЗДОРОВ'Я
+ БЛОКУВАЛЬНИК РІВНЯ ЗДОРОВ'Я



2 ФІГУРКИ ПЕРСОНАЖІВ
Вибраного гравцем кольору. Під час гри
використовують тільки 1 фігурку.



ФІШКА МАНИ
+ БЛОКУВАЛЬНИК РІВНЯ МАНИ



ПЛАНШЕТ ГРАВЦЯ

Вибраного гравцем кольору.



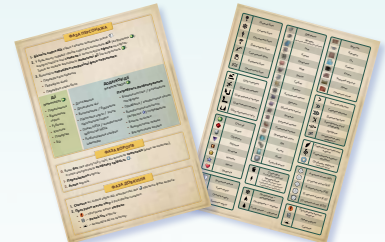
6 КІСТОК РЕСУРСІВ

Вибраного гравцем кольору.
Зі значеннями від «0» до «5».



ПАМ'ЯТКА ГРАВЦЯ

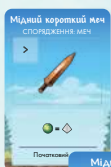
Перебіг раунду на лиці,
опис символів на звороті.



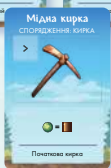
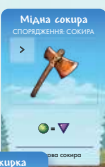
КАРТИ

3 ПОЧАТКОВІ КАРТИ
СПОРЯДЖЕННЯ

1 мідний
короткий меч



1 мідна
сокира



1 мідна кирка

8 ПОЧАТКОВИХ КАРТ ДІЙ

Колір тла під назвою карти відповідає
вибраному гравцем кольору.



3 ЖЕТОНИ ПОГІРШЕНЬ

1 замо-
роження



1 отруєння



1 горіння



ЛІЧИЛЬНИК МОНЕТ

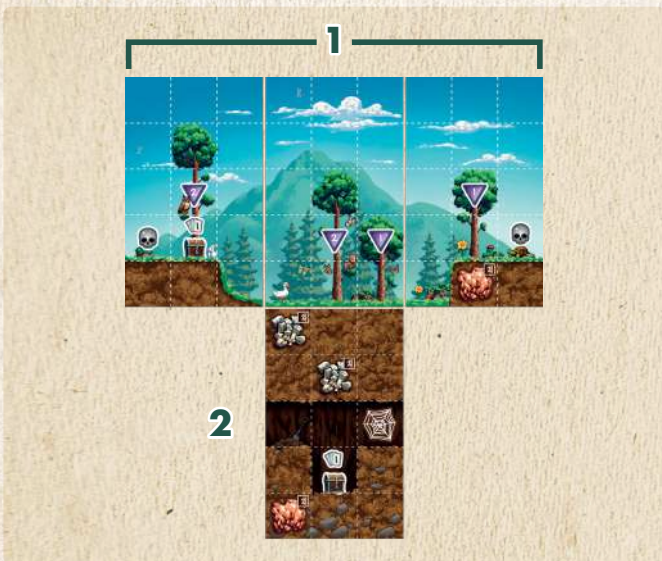


Приготування

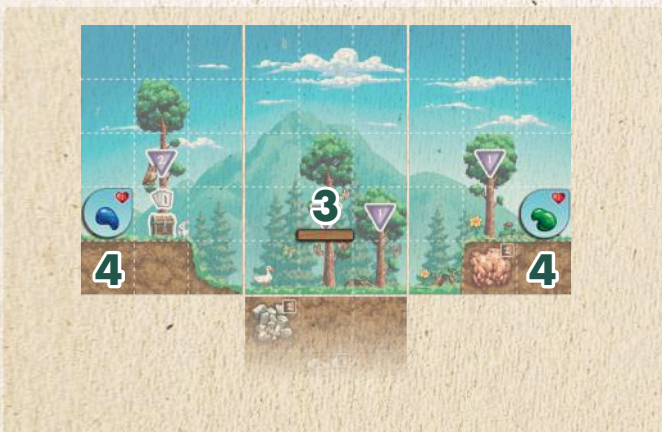
Якщо ви вже повитискали всі жетони й плити та розклали всі компоненти у відповідні лотки й коробки, то приготування до гри займатиме приблизно 10 хвилин.

Перемішайте кожен набір жетонів ворогів і покладіть їх долілиць у відповідну комірку лотка для ворогів.

1. Розмістіть 3 початкові плитки поверхні лісового біому в центрі ігрової зони, як зображено нижче.
Залиште місце з обох боків від початкових плиток для розміщення 7 плиток біомів і знизу для розміщення 4 плиток біомів.
2. Розмістіть початкову плитку біому під землею нижче центральної плитки поверхні лісового біому.



3. Розмістіть платформу на центральній плитці поверхні лісового біому над зображенням білки .
4. Візьміть 2 випадкові жетони денних ворогів поверхні лісового біому   з лотка для ворогів. Потім розмістіть їх на клітинках із символом появи  горілиць.



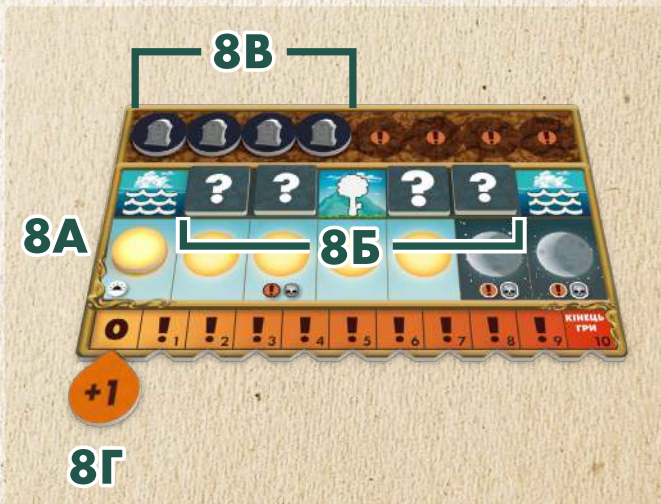
5. Розмістіть коробку для плиток біомів у межах досяжності всіх гравців. Відсортуйте плитки у стоси, що відповідають біомам і шарам. Перемішайте кожен стос окремо й поверніть у коробку для плиток біомів (використовуйте розділювачі для спрощення пошуку потрібної плитки протягом гри).

- 6.** Розмістіть коробку для карт у межах досяжності всіх гравців. Перетасуйте колоду витратних предметів (тип 1), кожен колоду карт скринь (по 1 набору для кожного біому) і кожен колоду карт дій здобичі (по 1 колоді для рівнів від 1 до 5). Потім поверніть усі перетасовані карти в коробку для карт.

- 7.** Відсортуйте карти цілей за типами; **копання** , **бій** , **дослідження**  і **будівництво** . Покладіть 4 стоси карт так, щоб сторона з відповідною кількістю гравців (1–2 гравці або 3–4 гравці) була горілиць, а карти були розкладені в порядку зростання: ціль рівня 1 зверху кожного стосу, а ціль рівня 10 — знизу кожного стосу. Далі кожен стос із 10 картами цілей називатимуть ланцюжком. Для кожної карти цілі рівнів 5, 6, 8 та 10 є карта альтернативної цілі (позначена «альт.» у нижньому лівому куті карти). Для урівноманітнення партій ви можете замінити одну або кілька звичайних цілей у кожному ланцюжку на їхні альтернативні версії.



- 8.** Розмістіть планшет мінімапи вище плиток біомів.
- A.** Покладіть жетон часу на крайню ліву комірку треку часу денною стороною  горілиць.
- B.** Виберіть, який біом додати в гру — споганий  або багрянний . Поверніть жетон мінімапи для невибраного біому назад у коробку. Переверніть 4 жетони мінімапи долілиць, перемішайте й розмістіть по 1 жетону долілиць на кожній комірці  планшету мінімапи.
- Споганий і багрянний біоми мають особливі краєвиди, во-
рогів, здобич, ресурси й босів.*
- B.** Покладіть по 2 жетони надгробків за кожного гравця на відпо-
відні комірки планшету мінімапи.
- Наприклад, у грі вдвох покладіть 4 жетони надгробків.*
- Г.** Покладіть жетон загрози стороною  горілиць нижче по-
ділки «0» треку загрози.



9. Покладіть жетони НІПів (неігрових персонажів) біля планшета мінімапи.

А. Покладіть жетон гіда у верхньому лівому куті.

Жетон гіда однаковий з обох сторін.

Б. Покладіть позосталі жетони НІПів стороною з горілиць.

В. Відсортуйте карти дій гіда за типами («Досліджуйте більше», «Друге дихання», «Сальто») і покладіть їх горілиць біля жетонів НІПів.

Ви можете переглядати карти гіда будь-коли.

Г. Відсортуйте карти дій торговця за вартістю (8 або 15) і покладіть їх долілиць біля жетонів НІПів.

Ви можете переглядати карти торговця будь-коли. Вони лежать долілиць як нагадування, що їх не можна придбати, доки не з'явиться торговець.



Д. Покладіть коробку боса Короля слизу біля карт цілей так, щоб карту появи було видно через кришку. Покладіть жетон пошкодження на поділку «0» треку карти й прочитайте умови появи боса.

10



10. Покладіть коробки позосталих босів біля ігрової зони так, щоб бачити умови появи кожного з них. Якщо вам бракує місця на столі, можете залишити коробки позосталих босів у коробці гри, а умови появи дивитися у відповідній таблиці в «Бестіарії» або на 32.

11. Покладіть «Бестіарій» / «Посібник» у межах досяжності всіх гравців.

12. Покладіть позосталі компоненти біля ігрової зони.

13. Разом з іншими гравцями виберіть рівень складності гри: **звичайний** або **важкий**.

Рівень складності впливає на умови перемоги, див. 10. Для першої партії виберіть звичайний рівень складності. Докладніше про зміну рівня складності гри див. на 35.

ПРИГОТУВАННЯ ГРАВЦЯ

Кожен гравець виконує такі кроки:

1. Виберіть колір. Візьміть планшет гравця, 6 кісток ресурсів і початкову колоду карт дій вибраного кольору.

Початкова колода карт дій містить 8 карт (3 «Дослідження», 1 «Виверт», 1 «Підзарядка», 1 «Допомога», 1 «Відпочинок», 1 «Досліджуйте більше»).

А. Покладіть планшет гравця перед собою.

Б. Розмістіть кістки ресурсів у кожній з 4 крайніх лівих комірок інвентарю. Якщо ви граєте втроєх, також розмістіть кістку в комірку з 15 . Якщо ви граєте соло або вдвох, розмістіть кістки в усіх 6 комірках. Виставте значення «0» на всіх кістках у комірках інвентарю і відкладіть убік позосталі кістки.

В. Перетасуйте свою початкову колоду карт дій і покладіть її долілиць ліворуч від свого планшета гравця.

2. Виберіть фігурку персонажа свого кольору, а іншу поверніть у коробку.

3. Виберіть будь-яку карту персонажа й покладіть її на свій планшет гравця. Невибрані карти персонажів поверніть у коробку.

4. Візьміть 1 фішку здоров'я, 1 фішку мани, 1 блокувальник рівня здоров'я та 1 блокувальник рівня мани. Розмістіть фішку здоров'я на поділці «5» треку здоров'я свого планшета, а фішку мани — на поділці «3» треку мани. Для кожної фішки розмістіть відповідний блокувальник рівня в комірку праворуч. *Блокувальники — це нагадування про ваші максимальні рівні здоров'я і мани, які можуть змінюватися протягом гри.*

5. Візьміть свої 3 початкові карти спорядження і покладіть їх над своїм планшетом у відповідні комірки. Комірку «Інше» залиште порожньою.

Ваше початкове спорядження — це мідний короткий меч, мідна сокира й мідна кирка.

6. Візьміть лічильник монет і покладіть його біля свого планшета. Виставте на ньому значення «0».

7. Візьміть по 1 жетону погіршень — замороження, горіння і отруєння — і покладіть їх біля свого планшета.



8. Розмістіть вибрану фігурку персонажа на 1 із 4 клітинок із зображенням метелика / / / на центральній плитці біому. Фігурки кількох персонажів не можуть перебувати на одній клітинці.



Огляд гри

«Terraria. Настільна гра» — це кооперативна гра для 1–4 гравців. Основна механіка гри — це будівництво колоди. Гравці починають з однаковими невеликими колодами карт дій. Протягом гри вони можуть додавати у свої колоди нові, поліпшені карти дій, щоб стати сильнішими та майстернішими.

Гра триває кілька раундів, кожен з яких складається із 3 фаз: **фаза персонажа, фаза ворогів і фаза довкілля.**

У фазі персонажа гравці виконують дії та додаткові дії, використовуючи узяті зі своїх колод карти. Вони співпрацюють для досягнення цілей. Потім, у фазі ворогів, вороги активуються й атакують персонажів. Нарешті, у фазі довкілля розігрують кроки завершення раунду.

Щоб досягнути цілей й перемогти в грі, ви повинні досліджувати світ. Досліджуючи світ на поверхні, ви відкриваєте різноманітні біоми, а досліджуючи світ під землею — відкриваєте нові шари. Біоми й шари містять нові скарби, які можна знайти, ресурси, які можна отримати, і ворогів, з якими можна битися. Протягом кожної партії світ Террарії буде іншим.

ПЕРЕМОГА В ГРІ

Ви відразу перемагаєте в грі, якщо виконана одна з таких умов:

- **Ви завершили потрібну кількість ланцюжків цілей.**
На звичайному рівні складності ви повинні завершити 1 ланцюжок цілей. На важкому рівні складності ви повинні завершити 2 ланцюжки.
Є 4 ланцюжки цілей (копання, бій, дослідження і будівництво), кожен з яких містить 10 карт цілей.

АБО

- **Ви перемогли боса Стіну плоти після його появи.**
Це дуже важко... Однак, здолавши Стіну плоти, ви відразу перемагаєте, незважаючи на вибраний рівень складності гри.

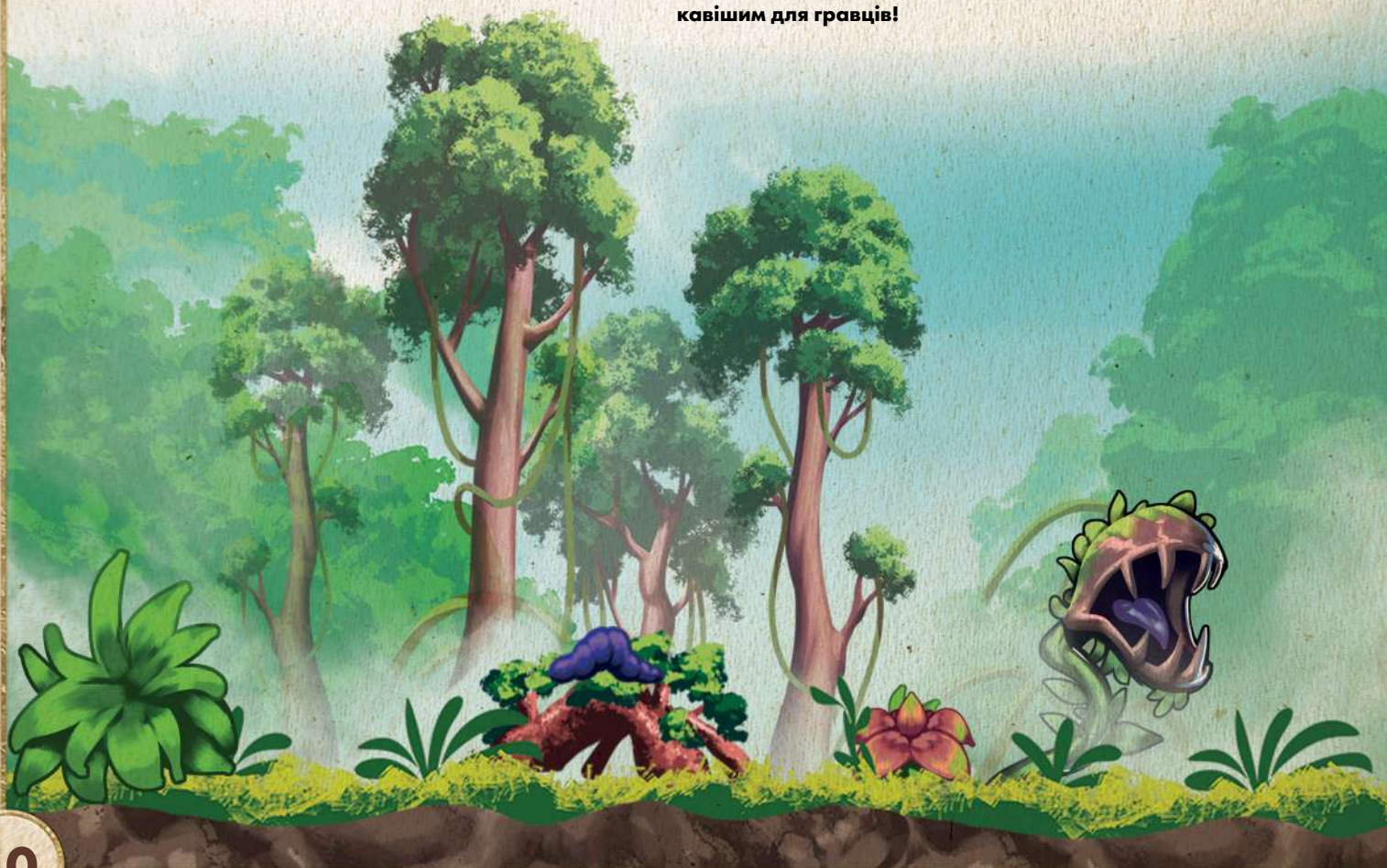
ПОРАЗКА В ГРІ

Ви відразу зазнаєте поразки, якщо **рівень загрози**  **досягає поділки «10».**

Протягом гри рівень загрози підвищуватиметься. Це відбувається щоразу, коли персонаж гравця гине та коли боси перебувають у світі. Гравці можуть знижувати рівень загрози, досягаючи цілей та перемагаючи босів.

ЗОЛОТЕ ПРАВИЛО

Якщо ви не впевнені щодо правил, ефектів карт або будь-яких інших деталей протягом гри, **вибирайте варіант, який буде найцікавішим для гравців!**



СВІТ ТЕРРАРІЇ

Світ, який ви будете досліджувати, складається з плиток, які відповідають певним **біомам** і **шарам**.

Кожен **біом** — це вертикальний зріз світу 3 плитки завширшки, що містить усі шари. Протягом кожної гри світ міститиме 5 біомів: лісовий 🌳, сніжний ❄️, пустельний 🌵, джунглевий 🌴 і споганений 🦎 / багряний 🐉. Ці біоми обмежені з кожного боку плиткою океану 🌊.

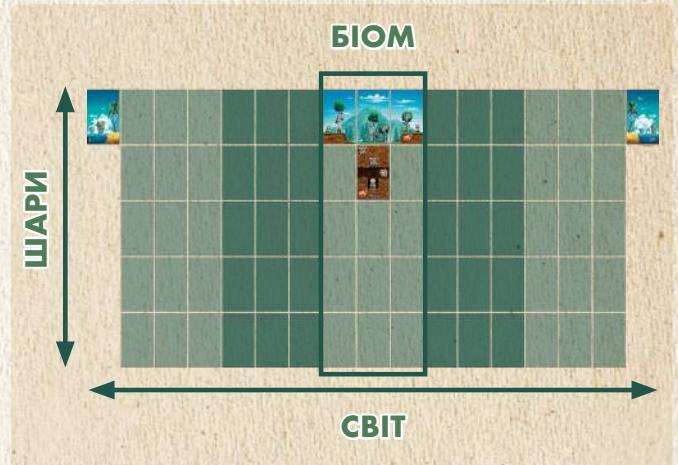
Ви завжди починаєте гру в лісовому біомі 🌳. Розташування інших біомів змінюється у кожній партії — це залежить від розміщення жетонів на планшетах мінімапи під час приготувань до гри. Ви не знаєте, де саме розташовані інші біоми, доки не дослідите їх.

Споганений і багряний біоми вважають лихими біомами. У кожній партії використовують тільки 1 із них. Кожен з цих біомів містить особливі плитки біому, ворогів, здобич, ресурси й босів.

Глибина кожного **шару** — 1 плитка. Світ складається з 5 шарів, кожен з яких охоплює всю ширину світу:

- 🏠 поверхня (верхній шар);
- 🏠 під землею;
- 🏠 верхня печера;
- 🏠 нижня печера;
- 🏠 підземний світ (нижній шар).

Ви завжди починаєте гру на поверхні. У нижніх шарах ви знайдете кращі ресурси й спорядження, але й вороги там набагато небезпечніші.



БІОМИ

Лісовий	Сніжний	Пустельний	Джунглевий	Споганений	Багряний

ШАРИ

Поверхня	Під землею	Верхня печера	Нижня печера	Підземний світ



Перебіг раунду

ОГЛЯД ФАЗИ ПЕРСОНАЖА

УЗЯТТЯ КАРТ ДІЙ

На початку фази персонажа, кожен гравець бере X карт дій зі своєї колоди, де X — це значення взяття карт . На початку гри ваше значення взяття карт дорівнює 4, як показано на карті вашого персонажа.

Протягом гри ваше значення взяття карт може змінюватися завдяки картам обладунків, які накладають на карту вашого персонажа.

Якщо в будь-який момент гри ваша колода карт дій вичерпалася, а вам треба взяти карту, відразу перетасуйте свій скид і покладіть колодою долілиць ліворуч від свого планшета. Після цього продовжуйте брати карти як завжди.

ВИКОРИСТАННЯ КАРТ ДІЙ І ВИКОНАННЯ ДІЙ

У фазі персонажа ви витрачаєте очки дій  для виконання дій. Ви можете виконувати дії в будь-який момент фази персонажа, утім, не можна переривати виконання іншої дії або додаткової дії. Кількість , які ви можете витратити, дорівнює загальній кількості очок дій, зображених на картах на вашій руці. Ви можете витратити  для виконання дій у будь-яких комбінаціях і будь-якому порядку на свій розсуд.

Наприклад, спершу один з гравців може витратити всі свої очки дій. Або два різні гравці можуть по черзі витрачати очки дій. Якщо два гравці виконують дії, які не впливають одна на одну, такі дії можна виконувати одночасно.

 можна витратити на **переміщення** і на **відмикання скринь**. Сокири дають змогу витратити  на **рубання** дерев й отримання деревини. Кирки дають змогу витратити  на **копання** для переміщення під землю й отримання там ресурсів. Зброя дає змогу витратити  на **бій** з ворогами. Також ви можете витратити  на **пожертви** ресурсів, монет, витратних предметів, спорядження та обладунків іншим гравцям.

Дії докладно пояснені на  16-21.

ВИКОРИСТАННЯ ІНШИХ СИМВОЛІВ ТА ЕФЕКТІВ КАРТ

Крім визначеної кількості , на картах дій на вашій руці також можуть бути зображені інші символи або вказані певні ефекти.

Звичайні **символи**:

- ♦ — символи атаки, які можна витратити, щоб зробити ваші атаки ефективнішими під час **бою** з ворогом.
- — символи оборони, які можна витратити для посилення своєї оборони під час атаки ворога.
- ♥ — символи здоров'я, які можна витратити для відновлення здоров'я.
- ♦ — символи монет, завдяки яким ви отримуєте монети. Кількість монет відстежують за допомогою лічильника. Монети можна витратити різними способами — на кращі карти дій та здібності НІПів.

Наслідки **ефекту** вказані на карті.

Використавши всі очки дій, символи й ефекти карти, відкладіть її вбік, щоб показати, що ця карта вже використана. На початку фази довілля покладіть її у свій скид. Якщо ви використали не всі очки дій, ефекти або символи з карти, то повинні самостійно відстежувати, що вже використали, а що ні.

■ — це **єдині символи**, які можна зберегти для фази ворогів, якщо на карті не вказано інакше. Очки дій, інші символи й ефекти на картах у грі повинні бути використані у фазі персонажа, отже, використовуйте їх саме зараз. На початку фази довілля треба скинути всі позostalі карти, зокрема з ■.

Інші гравці не можуть використовувати символи або ефекти ваших карт дій, якщо на карті не вказано інакше.

АБО ТА +

Якщо символи або ефекти на картах розділені ключовим словом **АБО**, ви можете вибрати й використати протягом свого ходу тільки щось одне.



Якщо символи або ефекти на картах об'єднані символом **+**, ви можете використати обидва в будь-якому порядку.

Ви можете використовувати символи та ефекти, об'єднані символом **+**, у будь-який момент свого ходу. Наприклад, якщо ефект — «Виберіть іншого гравця, який візьме 1 карту **+** », ви можете витратити очко дії на початку фази персонажа, пізніше виконати будь-які інші дії або додаткові дії, а потім вибрати іншого гравця, який візьме карту.



СИМВОЛИ Й ЕФЕКТИ НА ІНШИХ КАРТАХ

На деяких картах (витратні предмети, спорядження, обладунки та карти посіпак) зображені символи. Протягом кожної фази персонажа ви можете витратити ці символи так само, як і символи на картах дій. Деякі карти можуть містити певні ефекти. Як і з картами дій, ви повинні самостійно відстежувати, які з них уже використали.

На відміну від карт дій, карти спорядження, обладунків і посіпак не скидають після використання.

Витратні предмети — це одноразові карти, їх повертають у колоду витратних предметів відповідного типу після використання.

ОТРИМАННЯ КАРТ ДІЙ

Щоразу, коли ви в будь-який спосіб отримуєте нову карту дії, кладіть її у свій скид (а не у свою колоду). Нова карта дії стане доступною і потрапить у вашу колоду, коли ви перетасуєте свій скид.

Нові карти дій можна придбати в НІПів, знайти в скринях й отримати як винагорода за перемогу над ворогами та досягнення цілей.

❌ ЗНИЩЕННЯ КАРТ ДІЙ

Коли ви знищуєте карту дії, поверніть її в коробку для карт. Ваша колода більше не міститиме цю карту.

Ефекти, які дають змогу знищувати карти дій, завжди необов'язкові. Однак ліпше знищувати слабші карти дій, якщо це можливо. У такому разі ви будете частіше брати сильніші карти.

Ефекти знищення вказані на деяких картах дій. Також вони можуть бути вказані як винагорода за досягнення цілей і перемогу над босами. Крім того, ефект знищення можна застосувати, скориставшись здібністю гобліна-винахідника.

ПОШУК КАРТ ДІЙ

Деякі ефекти на картах дають змогу **пошукати** карту у вашій колоді, скиді або деінде. Під час пошуку виберіть одну карту й візьміть собі на руку. Не перетасовуйте колоди, у яких шукали карту.

Завдяки пошуку ви можете відразу використати карту знову, а не чекати, доки візьмете її у звичайний спосіб.

ВИКОНАННЯ ДОДАТКОВИХ ДІЙ

Крім використання очок дій зі своїх карт дій, ви можете виконувати **додаткові дії**, на які не витрачають очки дій . Ви можете виконувати додаткові дії будь-коли протягом фази персонажа, але не перериваючи виконання іншої звичайної або додаткової дії. Ви можете виконувати додаткові дії будь-яку кількість разів і в будь-якому порядку, а також виконувати ту саму додаткову дію кілька разів, якщо не вказано інакше.

На відміну від звичайних дій, ви не витрачаєте  на виконання додаткових дій.

На початку гри ви можете виконувати такі додаткові дії: **дослідження, досягнення цілі, виготовлення / будівництва, підготовка карти** або **взяття підготовленої карти, поява** або **використання НІПа** та **розблокування комірки інвентарю**.

Ці додаткові дії докладно пояснено на  **22-24**.

Протягом гри ви зможете розблокувати більше додаткових дій — їх докладно пояснено на  **30**.

ВИКОНАННЯ ПЕРЕВІРОК НАПРИКІНЦІ ФАЗИ ПЕРСОНАЖА

Наприкінці фази персонажа виконайте такі перевірки:

ПЕРЕВІРКА ДОСЛІДЖЕННЯ

Якщо будь-який гравець може виконати додаткову дію **дослідження**, він повинен виконати її зараз.

Див.  **22**.

ПЕРЕВІРКА ДОСЯГНЕННЯ ЦІЛЕЙ

Якщо будь-який гравець може виконати додаткову дію **досягнення цілі**, він повинен виконати її зараз.

Див.  **22**.

ПЕРЕВІРКА ПОЯВИ БОСІВ

Для кожного боса, який ще не перебуває в грі, перевірте умови появи. Якщо умови появи виконані протягом попередньої фази персонажа і карта появи боса ще не перевернута, переверніть карту появи боса й дотримуйтеся наведених на ній указівок.

Докладніше про босів див. на  **32-34**.



ОГЛЯД ФАЗИ ВОРОГІВ

У цій фазі активують ворогів, якщо вони:

- перебувають на одній плитці біому з персонажем.

АБО

- перебувають на плитці біому, ортогонально суміжній з плиткою біому, на якій перебуває персонаж.

Ортогонально — це суміжні по горизонталі або вертикалі, але НЕ по діагоналі.

Активованний ворог переміщується в напрямку найближчого персонажа, який ще не перебуває в межах дальності його атаки. Потім ворог атакує кожного персонажа на лінії видимості та в межах дальності атаки.

Активация ворогів докладно пояснена на  26-27.

Ви можете активувати ворогів у будь-якому порядку, але завжди повинні повністю завершити активацію одного ворога, перш ніж переходити до активації іншого.



У цьому прикладі активують тільки тих ворогів, які перебувають на зелених плитках. Ворогів, які перебувають на червоних плитках, не активують.

СКИДАННЯ ЗІГРАНИХ КАРТ ДІЙ

Покладіть усі свої карти дій у грі у свій скид горілиць.

Кarti дій у грі — це карти, які не перебувають у вашій колоді, скиді або комірці для підготовленої карти.

ПРОСУВАННЯ ЖЕТОНА ЧАСУ

Просуньте жетон часу й розіграйте всі символи на поточній комірці зліва направо:

ПРОСУВАННЯ ЖЕТОНА ЗАГРОЗИ

Підвищіть рівень загрози на стільки поділок, скільки зображено на видимій стороні жетона загрози (+1 або +2). Якщо жетон загрози досягає поділки «10», ви відразу зазнаєте поразки.

ПОЯВА ВОРОГІВ

Знайдіть кожну плитку біому, на якій перебуває персонаж, а також ортогонально суміжні з плиткою, на якій перебуває персонаж. На цих плитках на клітинках з видимим символом з'являються вороги.

Символ появи вважають видимим, якщо на відповідній клітинці немає ворога, персонажа, будинку, мотузки або пілона.

Для появи ворога візьміть жетон з комірки лотка для ворогів, що відповідає біому й шару із символом, і розмістіть узятий жетон горілиць на відповідній клітинці.

Якщо ви не впевнені, до якого шару або біому належить плитка, див. розділ «Світ Террарії» на 11. Якщо у відповідній комірці лотка для ворогів немає жодного жетона, то ворог не з'являється.

Зверніть увагу! Ворогам, які з'являються на поверхні, відповідають 2 ряди комірок у лотку для ворогів. Щоб визначити, який жетон узяти, перевірте трек часу. Якщо жетон часу перебуває в комірці, візьміть жетон ворога з ряду. Якщо жетон часу перебуває в комірці, візьміть жетон ворога з ряду.



У цьому прикладі символ появи зображено на плитці лісового біому й шару поверхні. Жетон часу перебуває в комірці дня, тому жетон ворога беруть із комірки, яка відповідає лісовому біому, шару поверхні вдень.

Упалі зірки

Завдяки впалим зіркам ви можете збільшувати свій максимальний рівень мани.

Коли повинен з'явитися ворог, натомість ви можете знайти впалу зірку. У такому разі розмістіть жетон упалої зірки на клітинці з як завжди.

Якщо ваш персонаж переміщується на клітинку з або суміжну з нею (може не перебувати на лінії видимості персонажа), відразу вилучіть жетон упалої зірки й виберіть щось одне з переліченого:

- Перемістіть свій блокувальник рівня мани на 1 комірку праворуч, а потім відновіть ману до нового максимального значення.

АБО

- Отримайте 10 монет.

Упалі зірки не можна пожертвувати іншим гравцям — див. 19.

Кристали життя

Завдяки кристалам життя ви можете збільшувати свій максимальний рівень здоров'я.

Коли ворог має з'явитися під поверхнею, натомість ви можете знайти кристал життя. У такому разі розмістіть жетон кристала життя на клітинці з як завжди. Якщо ваш персонаж переміщується на клітинку з або суміжну з нею (може не перебувати на лінії видимості персонажа), відразу вилучіть жетон кристала життя і виберіть щось одне з переліченого:

- Перемістіть свій блокувальник рівня здоров'я на 1 комірку праворуч, а потім відновіть здоров'я до нового максимального значення.

АБО

- Отримайте 10 монет.

Кристали життя не можна пожертвувати іншим гравцям — див. 19.

СВІТАНОК

Розіграйте вказані кроки в такому порядку:

- Вилучіть усі з дерев і кактусів.
- Вилучіть усіх нічних ворогів і впалі зірки з плиток поверхні. Інформацію про впалі зірки див. вище.
- Кожен гравець відновлює свою ману, переміщуючи фішку на поділку з поточним максимальним значенням (поділка ліворуч від блокувальника мани).
- Розіграйте здібності будь-яких НІПів, які активуються на світанку.
- Якщо будинок з побудовано, а будь-який жетон зілля лежить стороною «Випите» горілиць, переверніть його на сторону «Повне».
- Якщо будинок з побудовано, а будь-який жетон гурмана лежить стороною «З'їдене» горілиць, переверніть його на сторону «Не з'їдене».

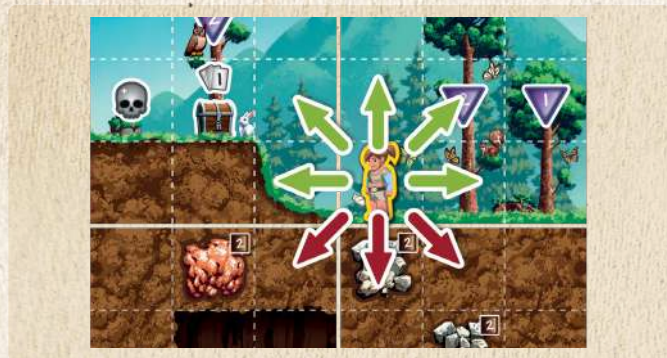
Докладні правила

ФАЗА ПЕРСОНАЖА: ДІЇ

ПЕРЕМІЩЕННЯ

Витратьте , щоб **перемістити** свого персонажа на суміжну порожню клітинку (можна по діагоналі).

Порожня клітинка — це клітинка, яка не містить заповненого блока.



Ви можете **переміщуватися** на клітинки з іншими персонажами й ворогами, але не можете зупинятися там — ви повинні відразу виконати ще одну дію переміщення на порожню вільну клітинку.

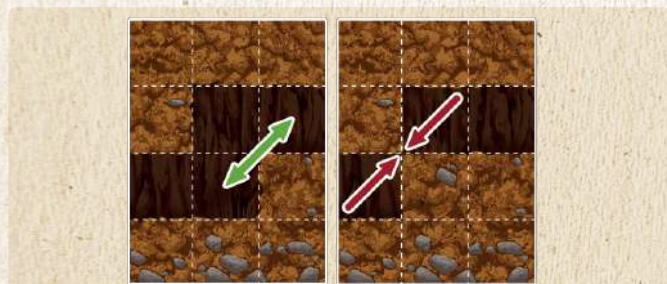
Вільна клітинка — це клітинка, на якій не перебуває ворог або персонаж.

Якщо у вас недостатньо , щоб переміститися через клітинку з іншим персонажем або ворогом, ви не можете виконати **переміщення**.

Ви можете **переміститися** на клітинку над іншим персонажем або ворогом — ваш персонаж стоятиме на них.

Див. «Нагромадження» на  17.

Якщо кути двох заповнених блоків дотикаються, ви не можете **переміщуватися** між ними.



Якщо ви переміщуєтеся на клітинку із символом вогню  (часто це клітинки з лавою в підземному світі), а на вашій колоді карт дій немає відповідного жетона погіршення, покладіть жетон горіння на свою колоду стороною з 2 символами горілиць. Тепер ви горите.

Якщо на вашій колоді вже лежить відповідний жетон, див. «Погіршення» на  31.

Якщо ви маєте імунітет до , пропустіть цей крок. Деякі карти обладунків і дій мають ефекти імунітету до погіршень.

Якщо ви починаєте фазу персонажа на клітинці з  і не **переміщуєтеся** на іншу клітинку до кінця фази персонажа, отримайте відповідне погіршення, як описано вище.

ПАДІННЯ І ЗАЗНАННЯ ПОШКОДЖЕНЬ

Коли ви **переміщуєтеся**, щоразу перевіряйте, чи ви стоїте на заповненому блоці, платформі, іншому персонажі, ворогу або даху будинку. Якщо ні, ви відразу падаєте.

Коли ви падаєте, ваш персонаж переміщується вертикально вниз, доки не зупиниться на заповненому блоці, платформі, іншому персонажі, ворогу або даху будинку. Потім, якщо ваш персонаж перемістився вниз більше ніж на 1 клітинку й не закінчив падіння на клітинці з павутиною  або лавою , ви повинні зазнати пошкодження від падіння.

Щоб визначити кількість пошкоджень від падіння, киньте всі свої кістки оборони, які вказані на вашій карті персонажа біля символу . Якщо сума випалих результатів менша за кількість клітинок, на яку ви впали, втратьте кількість , що дорівнює різниці.

На початку гри ваша оборона — це одна чотиригранна кістка (K4). Пізніше ви зможете отримати більше кісток оборони, **виготовивши** обладунк, див.  24.

Коли ви втрачаєте здоров'я, переміщуйте свою фішку здоров'я вліво на відповідну кількість комірок. Якщо значення вашого здоров'я знижується до «0», ви гине! Див. «Смерть персонажа» на  28.



У цьому прикладі персонаж ліворуч падає на 3 клітинки вниз і повинен зазнати пошкодження від падіння.

Сума випалих результатів — 2, тому персонаж втрачає 1 .

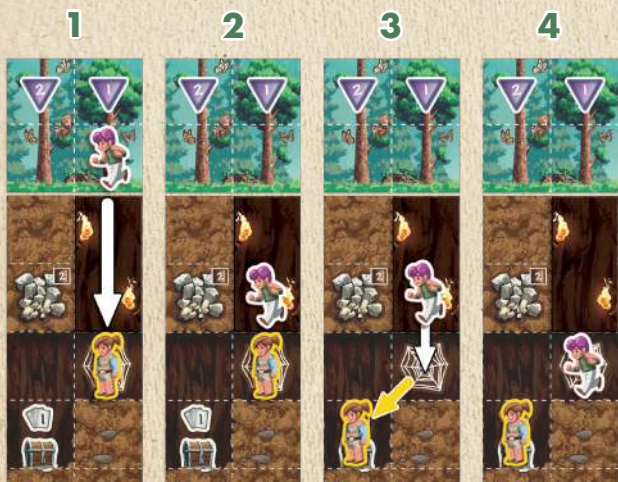
Персонаж праворуч також падає на 3 клітинки вниз, але не зазнає пошкодження, бо закінчує падіння на клітинці з павутиною.

НАГРОМАДЖЕННЯ

Під час **переміщення** або падіння ваш персонаж може опинитися на іншому персонажі або ворогу. Якщо персонаж або ворог, на якому стоїть ваш персонаж, переміщується, ви відразу падаєте й розігруєте падіння, як описано на попередній сторінці.

Персонажі або вороги, на яких упали, не зазнають пошкоджень.

Якщо кілька персонажів або ворогів стоять один на одному, інші можуть упасти внаслідок переміщення одного з них.



У цьому прикладі персонаж зверху падає на персонажа знизу (1), що приводить до нагромодження (2).

Якщо персонаж знизу переміститься (3), персонаж зверху упаде на звільнену клітинку (4).

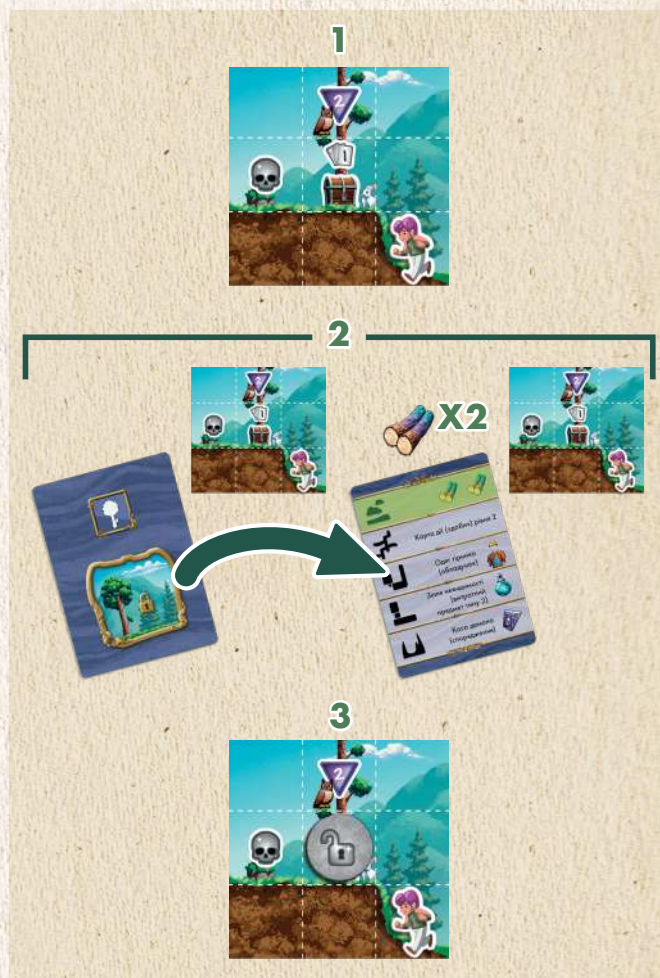


ВІДМИКАННЯ СКРИНЬ

Якщо ваш персонаж перебуває на клітинці з видимою скринєю або суміжній з нею (може не перебувати на лінії видимості персонажа), витратите , щоб **відімкнути** скриню:

Скриню вважають видимою, якщо на відповідній клітинці немає жетона з відімкненим замком, ворога, персонажа, будинку, мотузки або пілона.

1. Візьміть X карт скрині, що відповідають біому, у якому розташована скриня. X — це число, зображене на символі над скринєю.
2. Виберіть 1 карту й отримайте здобич, що відповідає шару, у якому розташована скриня.
3. Покладіть жетон на клітинку із зображенням скрині.
4. Покладіть усі взяті карти скрині під низ колоди, з якої вони були взяті. Не перетасуйте колоду.



На початку гри ви побачите скриню з «1» на поверхні лісового біому і скриню з «1» під землею лісового біому . Завдяки скриням з «2», які ви знайдете пізніше, ви вибиратимете між кількома картами скринь, але зможете отримати здобич лише з 1 карти.

Якщо вибрана вами здобич — це карта дії рівня 1–5, знайдіть відповідну колоду. Потім візьміть 2 карти дії відповідного рівня, виберіть 1, яку залишите собі, а іншу покладіть під низ відповідної колоди. Не перетасуйте колоду.

У скринях ви зможете знайти різноманітну здобич — монети, карти витратних предметів, спорядження, ресурси, обладунки, карти дій тощо. Що глибше розташована скриня, то кращу здобич ви знайдете! Якщо вам треба отримати здобич, але в запасі немає здобичі відповідного типу, ви нічого не отримуєте.

Якщо блок під скринєю **викопано**, це не впливає на скриню — вона залишається на тому самому місці.

РУБАННЯ

Витратьте , щоб отримати очки рубання , указані на вашій карті сокири.

Пам'ятайте! Ви можете виконувати ту саму дію кілька разів протягом однієї фази персонажа.

У фазі персонажа, коли ви перебуваєте на клітинці з видимим символом рубання  або суміжній з нею, то можете витратити кількість очок рубання, що дорівнює числу, зображеному на трикутнику, щоб отримати таку саму кількість деревини . Потім покладіть жетон жолудя  (зображений на звороті жетона деревини ) на клітинку.

Символ  вважають видимим, якщо на відповідній клітинці не перебуває ворог, інший персонаж, немає будинку, мотузки, пілона або жолудя .

Жетони жолудів  вилучають на світанку. Якщо блок під деревом **викопано**, це не впливає на дерево, воно залишається на місці.



ІНВЕНТАР

Отримуючи ресурси, ви відстежуєте їхню кількість за допомогою кісток ресурсів у комірках інвентарю на своєму планшеті гравця. На початку гри комірки інвентарю з кістками ресурсів розблоковані — їх можна використовувати, а всі інші комірки заблоковані. У грі втрьох або вчотирьох додаткові комірки можна розблокувати у фазі персонажа, виконавши додаткову дію **розблокування комірки інвентарю** і сплативши ціну , указану в комірці (5-та комірка = 15 , 6-та комірка = 25 ). Після розблокування розмістіть кістку ресурсу в комірці — тепер її можна використовувати. Кожна комірка може містити щонайбільше 5 ресурсів одного типу (відстежуйте їхню кількість за допомогою кісток ресурсів із значеннями від «0» до «5»). Якщо ви хочете зберегти більше ніж 5 ресурсів одного типу, то повинні використати кілька комірок інвентарю. На початку гри на 4 комірках інвентарю зображені початкові ресурси (деревина , гель , камінь  і павутина ), але ви можете використовувати ці комірки для будь-яких ресурсів — просто покладіть жетон нового ресурсу в комірку. Якщо ви хочете отримати ресурс, якого ще немає у вашому інвентарі, а всі комірки заповнені, ви повинні вибрати наявний ресурс у своєму інвентарі й замінити його на новий — усі замінені ресурси ви втрачаєте.

Ви можете передавати ресурси іншим гравцям за допомогою дії **пожертви**, див.  19.

КОПАННЯ

Витратьте , щоб отримати очки копання , указані на вашій карті кирки.

У фазі персонажа, коли ви перебуваєте на клітинці, суміжній із заповненим блоком, який не містить жодного ресурсу, можете витратити 1 , щоб розмістити жетон тунелю  розміром 1 на цій клітинці.

У фазі персонажа, коли ви перебуваєте на клітинці, суміжній із заповненим блоком, який містить ресурси, можете витратити кількість , що дорівнює зображеному на блоці числу, щоб отримати 1 відповідний ресурс. У такому разі розмістіть жетон тунелю  розміром 1 на цій клітинці. Потім візьміть жетон ресурсу, що відповідає **викопаному**, і покладіть його у свій інвентар. Якщо у вашому інвентарі вже є відповідний ресурс, просто збільште значення на відповідній кістці ресурсу.

Див. «Ресурси» на  28.

Щоразу, коли ви розміщуєте жетон тунелю розміром 1, як описано вище, можете **перемістити** свого персонажа на клітинку з жетоном тунелю безплатно, не витрачаючи . Якщо жетон тунелю розміщено під вашим персонажем, натомість він відразу падає.

Див. «Падіння» на  16.

Кілька маленьких жетонів тунелів можна замінити на один великий. Це зроблено для зручності й ніяк не впливає на гру.

Наприклад, для гри немає різниці між двома суміжними клітинками з жетонами тунелів розміром 1 та двома суміжними клітинками з жетоном тунелю розміром 2.

Клітинки з жетонами тунелів вважають порожніми. Персонажі та вороги можуть переміщуватися через тунелі протягом гри.



Якщо ви **викопали** блок, на якому зображено символ вогню 🔥, а на вашій колоді карт дій немає відповідного жетона погіршення, покладіть жетон горіння на свою колоду стороною з 2 символами горілиць. Тепер ви горите.

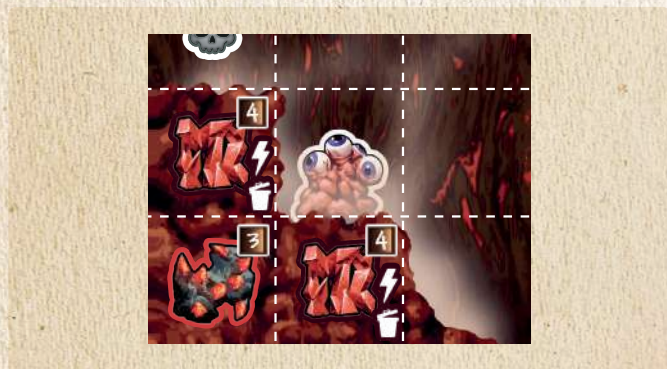
Якщо на вашій колоді вже лежить відповідний жетон, див. «Погіршення» на 31.

Якщо ви маєте імунітет до 🔥, пропустіть цей крок. Деякі карти обладунків і дій мають ефекти імунітету до погіршень.

Ресурси на блоках із символом структури 🗑️, як-от ті, що зображено нижче, не розміщують у вашому інвентарі. Вони не мають відповідних жетонів.



Щоб викопати блок із символом твердості ⚡, як-от ті, що зображено нижче, ви можете витратити тільки очки копання 🛠️, отримані завдяки спорядженню або витратним предметам з відповідним символом ⚡.



ПОЖЕРТВА

Витратьте 🟢 і виберіть зі свого інвентарю щось **одне** з указаного нижче, щоб передати іншому гравцю:

- Будь-яку кількість ресурсів одного типу.

АБО

- Будь-яку кількість монет.

АБО

- Будь-яку кількість платформ.

АБО

- Будь-яку кількість жетонів мотузки.

АБО

- 1 карту витратного предмета, обладунку або спорядження.

Якщо гравці **жертвують** ресурси, які одержувач може відразу використати для **виготовлення / будівництва**, то йому не треба мати місце в інвентарі для **пожертвуваних** ресурсів.



БІЙ

Щоб почати **бій**, виберіть зброю, яку будете використовувати, витратіть вказану кількість  і виконайте вказані кроки в такому порядку:

1. Виберіть ворога на лінії видимості, з яким будете **битися**.

Див. «Лінія видимості» на  21.

- А. Якщо ваша зброя близької дії , виберіть ворога на суміжній клітинці.

- Б. Якщо ваша зброя середньої  або дальньої  дії, виберіть ворога не на суміжній клітинці, а на клітинці, відстань до якої вимірюють за допомогою відповідної сторони лінійки.

Див. «Використання лінійок» на  21.

Деякі типи зброї мають кілька типів дальності. Наприклад, зброя близької  і середньої  дії може завдавати пошкоджень ворогам як на суміжних клітинках, так і ворогам, що перебувають на відстані приблизно 1 плитку біому.

2. Киньте стільки кісток атаки, скільки вказано на вибраній карті зброї. Якщо ви використовуєте зброю середньої  або дальньої  дії, спершу врахуйте будь-які зміни кількості кісток атаки, вказані на лінійці.

3. Киньте кістки оборони  ворога, як вказано в «Бестиарії».

4. Ви можете вибрати одну кістку атаки й витратити на неї будь-яку кількість символів атаки . За кожен витрачений символ збільште значення вибраної кістки на 1.

Ви можете збільшити значення кістки, навіть якщо перевищуєте її можливий максимум.

Ви не можете розділяти символи  між кількома кістками атаки.

5. За кожне випале значення кістки атаки, яке дорівнює або перевищує найбільше випале значення на кістці оборони, ворог втрачає 1 здоров'я — відстежуйте втрату здоров'я ворога за допомогою жетонів пошкоджень  з лотка для ворогів. Якщо ворог утрачає все своє здоров'я — його переможено. Отримайте здобич, вказану в «Бестиарії» у стовпці здобичі відповідного ворога, а потім покладіть жетон ворога під низ стосу у відповідну комірку в лотку для ворогів.

Краща зброя дасть вам змогу кидати більше кісток і/або кісти з більшою кількістю граней — це підвищить ваші шанси завдати більше пошкоджень протягом однієї атаки й допоможе перемогти ворогів з високими значеннями оборони.

Якщо ви отримали здобич рівня 1–5, знайдіть відповідну колоду. Потім візьміть 2 карти здобичі відповідного рівня. Виберіть 1 карту, яку залишите собі, а іншу покладіть під низ колоди. Не перетасовуйте колоду.

6. Якщо ворог не був переможений, перевірте, чи перебуває ваш персонаж у межах дальності атаки ворога, як вказано в «Бестиарії». Якщо так, ворог атакує у відповідь.

Див. «Атака у відповідь» на  27.

⚔ Запобігання атаці у відповідь

Виконуючи дію бою, пропустіть крок 6 (атака ворога у відповідь), якщо зброя, якою ви атакували, або посіпака, якого ви викликали, має символ .



У цьому прикладі гравець атакує зеленого слиз, використовуючи золотий широкий меч — це зброя близької дії . Гравець витрачає , щоб кинути три кістки атаки К6 проти однієї кістки оборони К4 зеленого слизу. З трьох випалих результатів кісток атаки «2» і «4» дорівнюють випалому результату кістки оборони зеленого слизу («2») або перевищують його, тому зелений слиз утрачає 2 здоров'я . Як вказано в «Бестиарії», зелений слиз має 1 здоров'я , тому його переможено.

БЕСТИАРІЙ

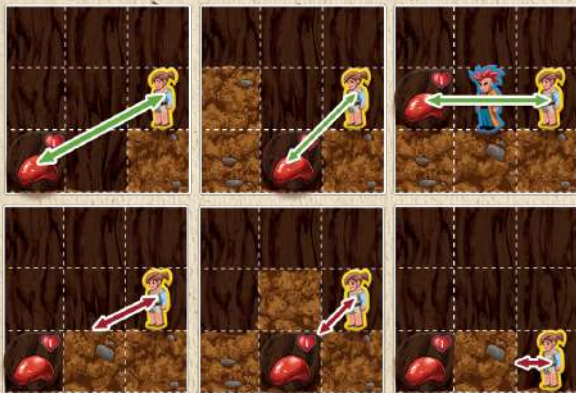
«Бестиарій» містить усю інформацію про всіх звичайних ворогів (не босів), які впорядковані за біомами, у яких перебувають. Також «Бестиарій» містить інформацію про босів і НІПів. Ви можете будь-коли переглядати «Бестиарій» — використовуйте закладки для пошуку потрібного розділу. Переверніть «Бестиарій», щоб скористатися «Посібником». Також у коробці гри ви знайдете відповідні пам'ятки.



ЛІНІЯ ВИДИМОСТІ

Щоб перевірити, чи є між двома клітинками лінія видимості, проведіть пряму лінію від центру однієї клітинки до центру іншої. Якщо лінія не проходить через жоден заповнений блок або між 2 блоками, кути яких дотикаються, то між двома клітинками є лінія видимості.

Персонажі й вороги не блокують лінію видимості.



Єдиний виняток — клітинки в будинках не перебувають на лінії видимості для клітинок поза будинками. Утім, клітинки поза будинками **перебувають** на лінії видимості для клітинок усередині будинків, тому гравці можуть використовувати будинки як вигідну позицію для атаки ворогів.

Якщо ви не впевнені щодо лінії видимості, коли вибираєте ворога ціллю для атаки, можете вважати, що ворог перебуває на лінії видимості персонажа, але тоді й персонаж перебуває на лінії видимості ворога.

Використання лінійок

Щоб використати лінійку, візьміть ту, що відповідає відстані, яку ви перевіряєте (середню $\gg$ або дальню $\gg\gg$). Переверніть її на бік, де символ дальності відповідає напрямку атаки. Розмістіть один кінець у центрі клітинки, відстань від якої ви вимірюєте. Розверніть лінійку так, щоб вона проходила через центр клітинки, відстань до якої ви вимірюєте.

Знайдіть на лінійці комірку, у яку потрапляє клітинка, відстань до якої ви вимірюєте, і прочитайте відповідну вказівку на лінійці.

Якщо вказано «За межами дальності», ви не можете вибрати ворога на цій клітинці ціллю для атаки.

Це також стосується випадків, коли лінійка не дістає до клітинки, відстань до якої ви вимірюєте.

Якщо вказано скинути кістки атаки, виконайте цю вказівку на початку кроку 2 дії **бою**. Ви можете вибирати, які кістки скинути.



У цьому прикладі гравець атакує зброєю середньої дії $\gg$. Блакитний слиз перебуває в межах дальності й може бути атакований усіма кістками атаки. Зелений слиз за межами дальності.



У цьому прикладі гравець атакує зброєю дальньої дії $\gg\gg$. Обидва слизи перебувають у межах дальності, але, атакуючи зеленого слиза, гравець повинен скинути 1 кістку атаки.

Усі вороги, що мають $\gg$ або $\gg\gg$ дальність атаки, також можуть атакувати з близької відстані $\gg$. Отже, вимірюючи дальність атаки ворога, ігноруйте вказівку «За межами дальності», яку ви бачите на початку лінійки — ця вказівка потрібна лише для нагадування, що персонажі не можуть використовувати зброю тільки середньої або дальньої дії для атаки ворогів на суміжних клітинках.

➡ ПРОБИТТЯ

Використовуючи зброю з пробиттям $\rightarrow$, ви можете вибрати до Х ворогів (замість одного) цілями для атаки під час виконання одного кидка атаки, якщо виконані такі умови:

- Найближча вибрана ціль перебуває в межах дальності.
Інші цілі не обов'язково повинні перебувати в межах дальності.

ТА

- Кожна ціль перебуває на суміжній клітинці з принаймні 1 іншою ціллю.

ТА

- Від центру клітинки, на якій перебуває найближча ціль, можна провести одну пряму лінію через кожен клітинку з іншими цілями.

Якщо ви в такий спосіб вибираєте цілями для атаки кількох ворогів, киньте свої кістки атаки один раз, скоригувавши (за потреби) кількість кісток атаки згідно з вказівкою на лінійці, що відповідає відстані від вас до найближчої цілі. Кожна ціль кидає кістки оборони, утрачає здоров'я й атакує у відповідь як завжди. Ви можете витратити $\blacklozenge$ як завжди. Якщо кілька ворогів атакують у відповідь, ви вибираєте порядок атак у відповідь.



Пробиття 2 Пробиття 1 Цільовий ворог

Пробиття 2 Пробиття 1



Цільовий ворог

Пробиття 1



Цільовий ворог

ФАЗА ПЕРСОНАЖА: ДОДАТКОВІ ДІЇ

На додаткові дії не витрачають . Ви можете виконувати додаткові дії в будь-який момент фази персонажа, будь-яку кількість разів і в будь-якому порядку. Ви можете виконувати ту саму додаткову дію кілька разів, якщо не вказано інакше.

ДОСЛІДЖЕННЯ

Щоб виконати дію **дослідження**, ваш персонаж повинен перебувати на плитці біому, яка ортогонально суміжна зі щонайменше 1 вільним місцем для нової плитки біому.

Ортогонально — це суміжні по горизонталі або вертикалі, але не по діагоналі.

Виконуючи дію **дослідження**, розкрийте плитку біому для кожного ортогонально суміжного вільного місця і розмістіть її горілиць.

Якщо ви виконуєте дію дослідження плитки по **вертикалі**, знайдіть набір плиток, який відповідає біому, у якому перебуває ваш персонаж, і шару вільного місця. Візьміть першу плитку з цього набору і розмістіть її горілиць на вільному місці.

Якщо ви виконуєте дію дослідження плитки по **горизонталі**:

- Якщо це вільне місце в **біомі**, де перебуває ваш персонаж, або в **іншому біомі**, жетон якого вже розкрито на планшеті мінімапи, знайдіть набір плиток, що відповідає біому та шару вільного місця, візьміть першу плитку з цього набору (2А) і розмістіть її на вільному місці горілиць (3А).
- Якщо це вільне місце в **біомі**, жетон якого ще не розкрито на планшеті мінімапи, спершу розкрийте відповідний жетон (1). Потім знайдіть набір плиток, що відповідає біому та шару вільного місця, візьміть першу плитку з цього набору (2Б) і розмістіть її на вільному місці горілиць (3Б).



У цьому прикладі всі 3 плитки поверхні лісового біому вже досліджені, тому вільне місце **праворуч** від персонажа — це вже частина нового біому, жетон якого ще не розкрили на мінімапі. Жетон мінімапи, що лежить праворуч від поточного біому, перевертають (1) — це сніжний біом, тому беруть плитку поверхні сніжного біому (2Б) і розміщують на вільному місці (3Б).

Вільне місце **під** персонажем — у шарі під поверхнею, який не належить до певного біому, тому беруть випадкову плитку під землею (2А) і розміщують на вільному місці (3А).

Потім, якщо на щойно досліджених плитках є клітинки з , відразу розмістіть на них жетони ворогів. Візьміть жетон ворога з комірки лотка для ворогів, що відповідає біому й шару клітинки із символом появи, і розмістіть жетон ворога на клітинці з горілиць.

Якщо у відповідній комірці лотка для ворогів немає жодного жетона, то ворог не з'являється.

Зверніть увагу! Ворогам, які з'являються на поверхні, відповідають 2 ряди комірок у лотку для ворогів. Щоб визначити, який жетон узяти, перевірте трек часу. Якщо жетон часу перебуває в комірці , візьміть жетон ворога з ряду . Якщо жетон часу перебуває в комірці , візьміть жетон ворога з ряду .



У цьому прикладі клітинка з належить до лісового біому та шару поверхні , а жетон часу перебуває в комірці дня , тому беруть жетон ворога, як зображено вище.



Потім жетон ворога перевертають горілиць і розміщують на клітинці.

ДОСЯГНЕННЯ ЦІЛІ

Щоб **досягнути цілі**, виберіть 1 видиму карту цілі, умови якої виконано, й отримайте вказану винагороду.

Уважно читайте карти цілей: деякі з них можуть винагородити вас за вже виконані умови (наприклад, «Побудовано будинок з верстаком»). Інші вказують, що треба зробити в майбутньому (наприклад, «Відімкніть скриню в нелісовому біомі»).

Якщо винагорода за досягнення цілі має ключове слово КОЖЕН, тоді кожен гравець отримує вказану винагороду. Якщо винагорода має ключове слово ПОДІЛИТИ, її ділять між гравцями. Гравці разом вирішують, як поділити винагороду між собою.

Досягнувши цілі, скиньте відповідну карту, щоб розкрити наступну ціль у ланцюжку.

ПІДГОТОВКА КАРТИ АБО ВЗЯТТЯ ПІДГОТОВЛЕНОЇ КАРТИ

Щоб **підготувати карту**, виберіть карту дії зі своєї руки, з якої ви не використали жодного очка дії, символу або ефекту. Покладіть її в комірку для підготовленої карти вище своєї колоди. Якщо в комірці вже була підготовлена карта, поверніть її на свою руку.

Ви не можете використовувати очки дії, символи або ефекти підготовленої карти, якщо не вказано інакше.

Найчастіше ви підготовлюєте карту, щоб використати її в наступному ході. Однак деякі карти мають ефекти, які можна застосувати тільки за умови, що карта підготовлена.

Щоб **узяти підготовлену карту**, просто поверніть її з комірки для підготовленої карти на свою руку. Тепер ви можете використовувати очки дії, символи й ефекти з цієї карти як завжди.

Через це на вашій руці може бути більше карт дій, ніж ваше значення взяття. Це дозволено правилами.

ПОЯВА АБО ВИКОРИСТАННЯ НІПІВ

НІП не може з'явитися, якщо у світі більше НІПів, ніж побудованих будинків. На гіді це обмеження не поширюється.

Щойно ви **побудуєте** свій перший будинок, у світі можуть **з'являтися НІПи**.

Якщо виконані вказані умови **появи**, переверніть 1 жетон НІПа із символом  — НІП з'являється у світі. Якщо виконані умови появи кількох НІПів, ви вибираєте, який з них з'явиться у світі.

Щойно НІП з'явився, він не може зникнути.

НІПи мають певні здібності. Протягом фази персонажа, ви можете **використовувати здібності НІПів** як додаткову дію, витрачаючи , якщо не вказано інакше.

Деякі НІПи мають здібності, які активують, коли жетон часу **переміщується в комірку із символом**  **на треку часу**. Ці здібності активують під час фази докільля.

РОЗБЛОКУВАННЯ КОМІРКИ ІНВЕНТАРЮ

Щоб **розблокувати комірку інвентарю**, спершу виберіть комірку без кістки ресурсу. Потім витратьте вказану кількість , щоб розблокувати комірку, розмістіть у ній відкладену кістку ресурсу свого кольору, встановивши на ній значення «0».

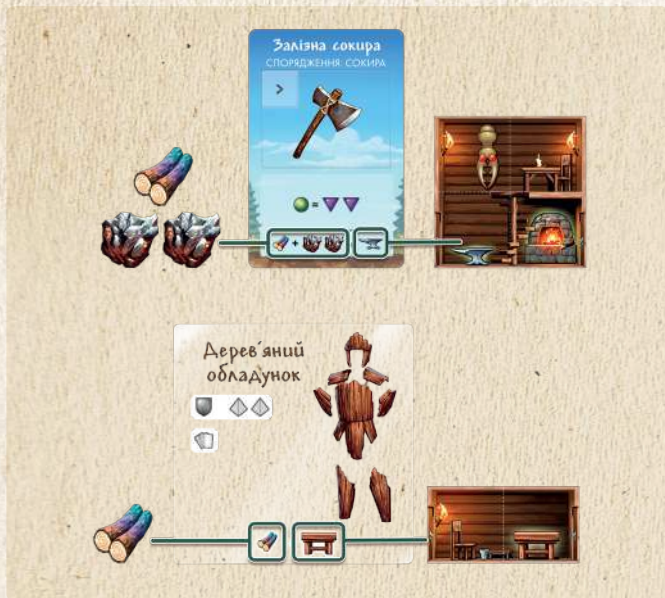


ВИГОТОВЛЕННЯ / БУДУВАННЯ

Щоб **виготовити** або **побудувати**, витратьте вказану вартість у ресурсах (вона вказана на карті спорядження, обладунку або жетоні будинку, а також у «Посібнику»).

Також, якщо будь-що з  є частиною вартості, спершу ви повинні **побудувати** відповідний будинок, щоб **виготовити** предмет або **побудувати** будинок.

Ваш персонаж не зобов'язаний перебувати біля відповідного будинку для виконання цієї умови. Достатньо, щоб будинок уже був побудований.



Якщо ви **виготовили** спорядження, знайдіть відповідну карту спорядження і покладіть її у комірку цього типу на своєму планшеті (меч / сокира / кирка / інше). Якщо в комірці вже є карта спорядження, покладіть нову карту зверху. Протягом свого ходу ви можете використовувати тільки верхню карту спорядження в кожній комірці. На початку кожної фази персонажа ви вибираєте, яку карту використовувати протягом свого ходу.

Якщо ви **виготовили** обладунок, вилучіть будь-яку карту обладунку з вашої карти персонажа й відкладіть її вбік. Потім покладіть нову карту обладунку на карту свого персонажа так, щоб зображення збіглися. Якщо ви маєте кілька карт обладунків, то на початку кожної фази персонажа (до розіграшу будь-яких погіршень) вибираєте, яку карту обладунку використовувати протягом раунду. Ви не отримуєте ніяких поліпшень від карт обладунків, які не використовуєте.

ПОСІБНИК

У «Посібнику» перелічені всі предмети, які ви можете виготовити. Вони впорядковані за типами. Ви можете будь-коли дивитися «Посібник» — використовуйте закладки для пошуку потрібного розділу. Переверніть «Посібник», щоб скористатися «Бестіарієм».



Якщо ви **побудували** будинок, розмістіть відповідний жетон у разі виконання таких умов:

- Жетон накриває клітинку, на якій перебуває ваш персонаж, або суміжну з вашим персонажем.

ТА

- Жетон не накриває жодного заповненого блоку.

Якщо ці дві умови неможливо виконати, ви не можете побудувати будинок.

Додаткову інформацію про будинки ви можете знайти на  36 цих правил і в «Посібнику».

Будинки можна розмішувати в будь-якому шарі, якщо виконуються описані вище умови (це також стосується розміщення будинків у тунелях або частково в повітрі!).

Потім, якщо ви накрили жетоном будинку щонайменше 1 клітинку з , підвищте рівень загрози  один раз на стільки поділок, скільки вказано на видимій стороні жетона загрози (+1 або +2). Нарешті, перевірте пам'ятку про будинки на  36 цих правил і за потреби виконайте будь-які додаткові приготування.



Цей гравець **побудував** будинок з верстаком, витративши ресурси, указані в лівому стовпці на звороті жетона — 2 гелі  і 4 деревини . У правому стовпці на звороті жетона вказано, що гравець отримає символ , якщо **побудує** цей будинок. Він перевертає жетон будинку й вирішує розмістити його на клітинці з місцем появи ворога , тому рівень загрози  у світі підвищиться.

Ви можете **переміщуватися** через стіни, поверхи та дах будинку, двері — це просто художні зображення. Вороги (крім деяких босів) не можуть переміщуватися на клітинки всередині будинків. Після розміщення будинку не можна перемістити.

Якщо ви **виготовили** платформу (вартість — 1 деревина ) або мотузку (вартість — 1 павутина ) , покладіть відповідний жетон на свій планшет гравця. Якщо в загальному запасі немає відповідного жетона, натомість вилучіть один жетон з будь-якого місця на полі.

Щоб отримати павутину , **перемістіться** або впадьте на/через клітинку із символом . Ви можете робити це кілька разів, щоб зібрати кілька павутин.

Розміщення платформи й вішання мотузки — це додаткові дії, які ви можете виконувати, якщо **виготовили** платформу або мотузку, див.  30.



ФАЗА ВОРОГІВ: АКТИВАЦІЯ ВОРОГІВ

У цій фазі активують ворогів, якщо вони:

- перебувають на одній плитці біому з персонажем.

АБО

- перебувають на плитці біому, ортогонально суміжній з плиткою біому, на якій перебуває персонаж.

Ортогонально — це суміжні по горизонталі або вертикалі, але не по діагоналі.

Коли ворога активують, він **переміщується** в напрямку найближчого персонажа, а потім **атакує** кожного персонажа на лінії видимості та в межах дальності, як описано далі. Ви можете активувати ворогів у будь-якому порядку, але спершу повинні повністю розіграти одну активацію, а потім уже наступну.



У цьому прикладі активують ворогів, які перебувають на зелених плитках. Ворогів на червоних плитках не активують.

ПЕРЕМІЩЕННЯ В НАПРЯМКУ НАЙБЛИЖЧОГО ПЕРСОНАЖА

Визначте найближчого персонажа. Цей **персонаж буде ціллю**. Якщо ворог уже перебуває на суміжній з персонажем клітинці, він не переміщується. Інакше перевірте, чи перебуває цільовий персонаж на лінії видимості ворога. Якщо так, перевірте значення переміщення ворога, як показано у стовпці «Бестіарію», і перемістіть ворога на найближчу до цільового персонажа клітинку, до якої він може дістатися. Якщо ні, перемістіть ворога тільки на 1 клітинку в напрямку цільового персонажа.

Вороги із значенням переміщення «0» не переміщуються.

Вороги не хитрують, щоб дістатися до гравця. Вони просто хочуть переміститися якнайближче, навіть якщо опиняться в глухому куті. Користуйтеся цим!

Якщо кілька персонажів перебувають на однаковій відстані від ворога, гравці вибирають, який персонаж стане ціллю. Якщо є кілька найближчих до **цільового персонажа** клітинок, гравці разом вибирають, на яку з цих клітинок переміститься ворог.

Вороги не можуть використовувати мотузки й не можуть переміщуватися на клітинки всередині будинків, але можуть використовувати платформи.

На ворогів поширюються такі ж обмеження на переміщення, як і на персонажів. Вороги падають, як і персонажі, але не зазнають пошкоджень від падіння.

Вороги можуть переміщуватися тільки на порожні клітинки. Вони можуть переміщуватися на клітинки, на яких перебувають інші персонажі й вороги, але не можуть закінчувати там своє переміщення. Якщо кути двох заповнених блоків дотикаються, вороги не можуть переміщуватися між ними.

Летючі вороги  та вороги-хробаки  мають додаткові правила переміщення.

- Летючі вороги  не падають, тому можуть закінчувати своє переміщення на будь-якій порожній клітинці. Однак вони мають такі ж обмеження для переміщення, як і персонажі. Летючі вороги можуть літати через тунелі.
- Вороги-хробаки  здатні переміщуватися на клітинки із заповненими блоками й між ними, навіть якщо ці блоки дотикаються тільки кутами. В іншому вони дотримуються тих же правил переміщення, що й персонажі. Якщо ворог-хробак перебуває на клітинці із заповненим блоком, вважайте цю клітинку порожньою, коли визначаєте лінію видимості до та від ворога-хробака.

Отже, ворог-хробак може атакувати персонажа, перебуваючи на клітинці із заповненим блоком, а персонаж може атакувати ворога-хробака, що перебуває на клітинці із заповненим блоком.

Ви не можете копати блок, на якому перебуває ворог-хробак.



У цьому прикладі червоний слиз переміщується як персонаж: він може переміститися тільки на нижню клітинку. Печерний кажан (летючий ворог ) буде переміщуватися в повітрі, а гігантський хробак (ворог-хробак ) може переміститися по діагоналі між заповненими блоками, бо їхні кути дотикаються. Для печерного кажана й гігантського хробака є кілька клітинок, на які вони можуть переміститися, щоб опинитися на однаковій відстані до цільового персонажа — у такій ситуації гравці вибирають клітинку, на яку перемістяться вороги.

АТАКА ПЕРСОНАЖІВ

Визначте всіх персонажів, яких може атакувати ворог:

Якщо ворог атакує з близької ➤ відстані, він може атакувати персонажів, які перебувають на лінії видимості й на суміжних клітинках.

Якщо ворог атакує із середньої ➤➤ або дальньої ➤➤➤ відстані, він може атакувати персонажів, які перебувають на лінії видимості та в межах дальності, виміряній відповідною лінійкою.

Див. «Лінія видимості» та «Використання лінійок» на 21.

Якщо на жетоні ворога зображено символ ✂, ігноруйте вимогу перебування цільового персонажа на лінії видимості.

Розіграйте атаку проти кожного персонажа, якого може атакувати ворог, у вибраному вами порядку. Щоб розіграти атаку:

1. Киньте кістки атаки — кількість указана у стовпці  «Бестіарію». Якщо ворог атакує із середньої ➤➤ або дальньої ➤➤➤ відстані, врахуйте будь-які коригування кількості кісток атаки, як показано на лінійці. Застосовуючи ці коригування, ворог спершу скидає свою найменшу кістку атаки.

2. Киньте свої кістки оборони , указані на вашому обладунку. Якщо ви не маєте обладунку, киньте кістки, указані на вашій карті персонажа.

Кращий обладунок дає змогу кидати більше кісток і/або кістки з більшою кількістю граней — це підвищує ваші шанси успішно захиститися від сильніших атак ворогів.

3. Ви можете вибрати одну кістку оборони й витратити на неї будь-яку кількість символів оборони . За кожен витрачений у такий спосіб символ збільште значення вибраної кістки на 1.

Більшість символів оборони  зображено на картах дій, які ви зіграли протягом раунду. Також ці символи зображені на інших картах, наприклад, на картах витратних предметів.

Ви можете збільшити значення кістки, навіть якщо перевищуєте її можливий максимум.

4. За кожну кістку атаки, значення якої дорівнює або перевищує найбільше випале значення кістки оборони, ви втрачаєте 1 здоров'я.

Коли ви втрачаєте здоров'я, перемістіть свою фішку здоров'я ліворуч на стільки поділок, скільки здоров'я ви втратили. Якщо значення вашого здоров'я знижується до «0», ви гинете! Див. «Смерть персонажа» на 28.

5. Якщо після атаки ворога ви втратили щонайменше 1  і не загинули, перевірте «Бестіарій». Якщо в стовпці  цього ворога є символ погіршення ,  або , а на вашій колоді карт дій ще немає відповідного жетона, покладіть відповідний жетон погіршення на верх своєї колоди 2 символами горілиць.

Якщо на вашій колоді карт дій уже лежить відповідний жетон погіршення, див. розділ «Погіршення» на 31.

Якщо ви маєте імунітет до погіршення, яке повинні отримати, пропустіть цей крок. Деякі карти обладунків і дій мають ефекти імунітету до погіршень.



Відстань	Кістки атаки	Кістки оборони
На близькій відстані	2	2
На середній відстані	3	3
За межами дальності	4	4

На близькій відстані На середній відстані За межами дальності

У цьому прикладі ворог з ➤ + ➤➤ типами дальності атакує кількох персонажів. Щоб атакувати жовтого персонажа, лінійка не потрібна — персонаж перебуває на суміжній клітинці. Лінійка ➤➤➤ показує, що ворог **може** атакувати червоного персонажа (використавши всі кістки атаки), але **не може** атакувати синього персонажа (він перебуває за межами дальності).

АТАКА У ВІДПОВІДЬ

Якщо ворог атакує у відповідь протягом фази персонажа в рамках дії **бою**, розіграйте атаку проти цільового персонажа, як описано вище, але з таким винятком: на початку кроку 1 не кидайте кістки атаки ворога, натомість ворог застосовує найбільше випале значення на одній з кісток оборони як одну кістку атаки.

Деяка зброя або посіпаки із символами  запобігають атаці у відповідь.



ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

РЕСУРСИ

Зазвичай ресурси отримують, виконуючи дії **рубання** і **копання**, а також перемагаючи ворогів. Переважно ресурси витрачають, виконуючи додаткову дію **виготовлення** / **будівництва**. Кількість ресурсів відстежують на планшетах гравця. На початку гри на планшетах гравця є від 4 до 6 доступних комірок інвентарю. Кількість доступних комірок залежить від кількості гравців.

Щоб отримати доступ до додаткових комірок інвентарю, ви можете виконати додаткову дію розблокування комірки інвентарю, див.  23.

Кожна комірка інвентарю може містити щонайбільше 5 одиниць ресурсу одного типу. Кількість ресурсів відстежують за допомогою кісток ресурсів у комірках інвентарю.

Отримуючи ресурс, для якого немає відповідної комірки, ви повинні або скинути новий ресурс, або звільнити одну зі своїх комірок інвентарю для нового ресурсу. Якщо ви вирішили отримати новий ресурс, візьміть жетон відповідного ресурсу із загального запасу, розмістіть його у вибраній комірці й вилучіть жетон(и) ресурсу, який був у цій комірці. Потім змініть значення кістки ресурсу на значення, яке відповідає кількості отриманого нового ресурсу.

Для зручності на початкових комірках інвентарю для звичайних ресурсів зображені символи відповідних ресурсів. Протягом гри ви будете змінювати ресурси, які зберігатимете в цих комірках.



Цей гравець отримує 1 мідь. У його інвентарі немає комірки для міді, тому він вирішує накрити зображений символ деревини жетоном міді. Потім гравець змінює значення відповідної кістки, щоб позначити, що тепер він має 1 мідь.

Коли ви отримуєте ресурс, для якого є відповідна комірка інвентарю, збільште значення на відповідній кістці ресурсу. Якщо ви отримуєте більше ресурсів, ніж може вмістити відповідна комірка, виберіть іншу, додаткову комірку для цього ресурсу, як описано вище, або скиньте надлишкові ресурси, які не можете зберегти. Також ви можете віддати ресурси іншому гравцю, див. дію «Пожертва» на  19.

Коли ви витрачаєте ресурси, зменшуйте значення на відповідній кістці ресурсу.

ПРИБУТКОВІСТЬ

Деякі карти, особливо спорядження високого рівня, мають ефект **прибутковості**. Коли ви використовуєте ці карти й отримуєте ресурси, натомість отримайте подвійну, потрійну або чотирикратну кількість ресурсів, як показано на карті.

МОНЕТИ

Зазвичай монети  отримують за досягнення цілей і перемогу над ворогами. Переважно монети витрачають, виконуючи додаткову дію **появи або використання НІПів** для отримання нових карт дій, а також виконуючи додаткову дію **придбання або використання пілона**. Кількість монет відстежують за допомогою лічильника монет. Щоразу, коли ви отримуєте або витрачаєте монети, відповідно змінюйте значення на лічильнику монет. Максимальна кількість монет, яку ви можете мати — 25, як зображено на лічильнику.

СМЕРТЬ І ВІДРОДЖЕННЯ ПЕРСОНАЖА

Коли кількість здоров'я  персонажа зменшується до «0», він гине. Відповідний гравець виконує такі кроки:

1. Відкладає вбік усі жетони погіршень зі своєї колоди карт дій.
2. Вилучає фігурку свого персонажа з плитки біому, на якій він перебував.
3. Кладає всі свої карти дій у гри й підготовлену карту (якщо є) у свій скид. Потім затасовує карти зі скиду у свою колоду карт дій.
4. Втрачає половину своїх монет (округлення до меншого).
5. Повертає свої карти витратних предметів у відповідні колоди. *Він не втрачає обладунки й спорядження, коли його персонаж гине.*
6. Якщо він має викликаного посіпака, то повертає його карту в колоду посіпак.
7. Бере 1 жетон надгробка з планшета мінімапи, кладе його на карту свого персонажа й підвищує рівень загрози  на кількість поділок, указану на видимій стороні жетона загрози (+1 або +2). Якщо він узняв останній жетон надгробка, а жетон загрози лежить стороною  горілиць, то перевертає його на сторону  . Тепер до кінця гри жетон загрози не можна перевернути назад на сторону  .

Якщо на планшетах мінімапи немає жетонів надгробків, натомість він підвищує рівень загрози на 2 й пропускає решту цього кроку.

На початку фази персонажа після смерті гравець відновлює здоров'я  та ману  до їхнього поточного максимального значення. Він розміщує фігурку свого персонажа на будь-якій порожній клітинці поверхні лісового біому  або на будь-якій вільній клітинці в будинку з ліжком  , а потім продовжує гру як завжди.



ДОДАТКОВІ ДІЇ, ЯКІ МОЖНА РОЗБЛОКУВАТИ

У цьому розділі ви знайдете докладну інформацію про додаткові дії, недоступні на початку гри. Ці дії можна розблокувати протягом гри:

- Вішання мотузки
- Розміщення платформ
- Придбання або використання пілона
- Використання магічного (витрачає ★) спорядження
- Виклик посіпаки
- Використання пляшки
- Використання казана

ВІШАННЯ МОТУЗКИ

Щоб **повісити мотузку**, візьміть жетон мотузки (🧶) зі свого планшета й покладіть його на порожню вільну суміжну клітинку.

Потім, якщо ви поклали жетон мотузки на клітинку з 💀, підвищте рівень загрози 🟠 на кількість поділок, указану на видимій стороні жетона загрози (+1 або +2).

Якщо немає суміжної клітинки, яка відповідає описаним вище умовам, ви не можете **повісити мотузку**.

Порожні клітинки нижче жетона мотузки також вважають клітинками з мотузкою, доки вони не перериваються заповненим блоком або будинком.

Тобто мотузка простягається вниз, доки не досягає заповненого блоку або даху будинку.

Коли ви виконуєте дію **переміщення**, перебуваючи на клітинці з мотузкою, то можете **переміщуватися** по мотузці вертикально вгору або вниз на 2 клітинки замість 1.

Якщо ви побудували будинок з ткацьким верстатом, то можете **переміщуватися** по мотузці вертикально вгору або вниз на 3 клітинки.

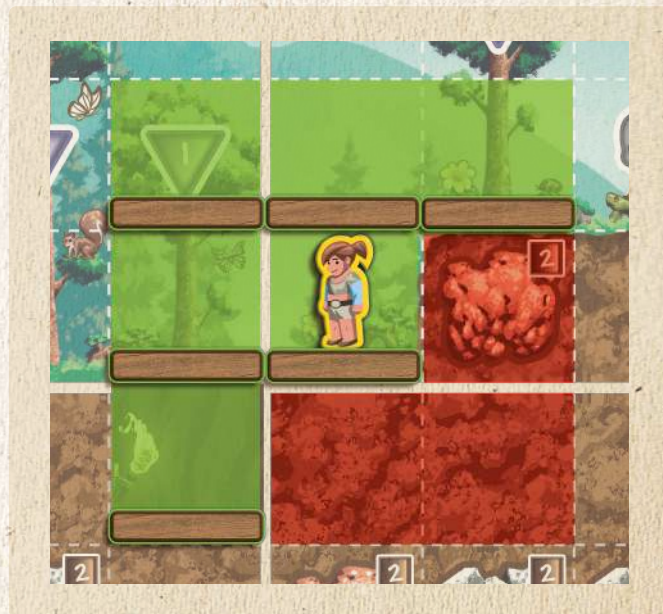
Якщо ви закінчуєте **переміщення** на клітинці з мотузкою, то можете не падати, якщо не бажаєте цього.

Якщо ви вже падаєте, то не можете зупинити падіння на клітинці з мотузкою — натомість ви продовжуєте падіння, доки не приземлитесь на щось.



РОЗМІЩЕННЯ ПЛАТФОРМИ

Візьміть платформу (📦) зі свого планшета й розмістіть її горизонтально вздовж нижнього краю клітинки, на якій перебуває ваш персонаж, або на суміжній клітинці. Ця клітинка не може бути заповненим блоком.



Ви можете **переміщуватися** з однієї порожньої клітинки на іншу через платформу. Ви не можете впасти через платформу. Якщо ви вже падаєте, то повинні припинити падіння на клітинці з платформою.

Розміщуючи платформи, ви будуєте своєрідну драбину, завдяки якій зможете переміщуватися вертикально вгору й вниз без ризику впасти. Також платформи можна використовувати, щоб побудувати міст або піднятися над ворогами.



ПРИДБАННЯ АБО ВИКОРИСТАННЯ ПІЛОНА

Ви можете виконати цю додаткову дію, тільки якщо у світі є щонайменше 2 НІПі.

На початку гри у світі вже є 1 НІП — гід, якого враховують до цієї умови.

Щоб **придбати пілон**, витратьте 10 , візьміть жетон пілона й розмістіть його стороною з 4  горілиць на суміжній клітинці (можна по діагоналі). При цьому повинні виконуватися такі умови:

- Ви розміщуєте жетон пілона на порожній вільній клітинці.
Порожня клітинка — це клітинка, яка не містить заповненого блока. Вільна клітинка — це клітинка, на якій не перебуває ворог або персонаж.

ТА

- На плитках цього біому немає жодного іншого пілона.
Біом — це вертикальний зріз світу 3 плитки завширшки, що містить усі шари.

Потім, якщо ви розмістили жетон на клітинці з , підвищте рівень загрози  на кількість поділок, указану на видимій стороні жетона загрози (+1 або +2).

Якщо немає суміжної клітинки, яка відповідає описаним вище умовам, ви не можете **придбати пілон**.

Ви ніколи не можете мати більше пілонів, ніж кількість НІПів у світі. Див. додаткову дію «Поява або використання НІПів» на  23.

Якщо ваш персонаж перебуває на клітинці з жетоном пілона або суміжній з нею, ви можете витратити 4 , щоб **використати пілон**. У такому разі виберіть інший жетон пілона й телепортуйте фігурку свого персонажа на клітинку з вибраним пілоном. Ви не можете телепортувати свого персонажа на клітинку з пілоном, якщо на ній перебуває інший персонаж або ворог.

Ви не можете використовувати пілони для телепортації, якщо у світі є бос. Після розміщення пілон не можна перемістити.

ВИКОРИСТАННЯ МАГІЧНОГО СПОРЯДЖЕННЯ

Ви можете виконати цю додаткову дію, якщо маєте магічне (витрачає ману ) спорядження в одній зі своїх комірок для спорядження. Магічне спорядження перетворює ману  на дії замість очок дій . Ману витрачають, коли використовують відповідне спорядження. Кількість мани відстежують на планшеті гравця. Щодня на світанку  мана повністю відновлюється. Деякі витратні предмети, обладунки й додаткові жетони будинків також відновлюють ману.

ВИКЛИК ПОСІПАКИ

Ви можете виконати цю додаткову дію, якщо маєте посох з ефектом **виклику посіпаки**. Витратьте вказану кількість мани, візьміть відповідну карту з колоди посіпак і покладіть її на свою карту персонажа. Якщо ви вже мали посіпаку під час виконання цієї додаткової дії, спершу поверніть карту наявного посіпаки в колоду — один персонаж ніколи не може мати кілька карт посіпак.

Посіпака залишається у вас, доки ваш персонаж не загине або посіпака не буде замінений, навіть якщо спорядження, яке використовували для його **виклику**, було знято або **пожертвовано**.

Протягом фази персонажа ви можете витратити  з карти посіпаки, коли виконуєте дію **бою**.

ВИКОРИСТАННЯ ПЛЯШКИ

Ви можете виконати цю додаткову дію, якщо вже **побудували** будинок з . Кожен гравець може **використати пляшку** щонайбільше один раз протягом фази персонажа.

Переверніть 1 жетон зілля зі сторони «Повне» на сторону «Випите», щоб відразу взяти будь-який витратний предмет (тип 2).

Щоб виконати цю дію, ви не зобов'язані перебувати на суміжній з будинком з  клітинці — достатньо, щоб цей будинок уже був побудований. Додаткову інформацію про будинок дивіться на  36 у «Посібнику».

ВИКОРИСТАННЯ КАЗАНА

Ви можете виконати цю додаткову дію, якщо вже **побудували** будинок з . Кожен гравець може **використати казан** щонайбільше один раз протягом фази персонажа.

Переверніть 1 жетон гурмана зі сторони «Не з'їдене» на сторону «З'їдене», щоб відразу отримати вказані символи.

Щоб виконати цю дію, ви не зобов'язані перебувати на суміжній з будинком з  клітинці — достатньо, щоб цей будинок уже був побудований. Додаткову інформацію про будинок дивіться на  36 у «Посібнику».

ПОГІРШЕННЯ

Якщо під час узяття карт у фазі персонажа на вашій колоді карт є будь-які жетони погіршень, спершу застосуйте ефект кожного жетона, як описано нижче.

Потім, якщо жетон лежить стороною з 2 символами горілиць, переверніть його на сторону з 1 символом горілиць. Якщо жетон лежить стороною з 1 символом горілиць, вилучіть його.

Щоразу, коли вам треба зробити будь-що зі своєю колодою карт дій (узяти карти, перетасувати або переглянути колоду), спершу відкладіть убік усі жетони погіршень, виконайте потрібні маніпуляції, а потім поверніть усі жетони на верх своєї колоди.

Жетони погіршень кладуть на верх колоди як нагадування про застосування їхніх ефектів на початку фази персонажа.

 **Замороження.** Зменште значення взяття  на 1 до кінця цього раунду. Тобто під час узяття карт дій у фазі персонажа ви братимете на 1 карту менше.

 **Горіння.** Відразу витратьте 2 .

 **Отруєння.** Якщо ви маєте підготовлену карту дії, відразу скиньте її. Ви не можете використовувати комірку для підготовленої карти протягом цього раунду.

Якщо на вашій колоді карт дій лежить жетон погіршення з 2 символами горілиць, а ефект змушує вас знову отримати таке саме погіршення, то нічого не відбувається. Якщо на вашій колоді карт дій лежить жетон погіршення з 1 символом горілиць, а ефект змушує вас знову отримати таке саме погіршення, переверніть жетон на сторону з 2 символами горілиць.

Персонажі можуть мати кілька різних погіршень одночасно. Деякі карти обладунків і карти дій дають імунітет до певних погіршень — використання або розігрування цих карт запобігає розміщенню нових жетонів погіршень відповідного типу на вашій колоді. Також ви можете відразу вилучити будь-які відповідні жетони погіршень зі своєї колоди, якщо карта споряджена або зіграна. Погіршення можна вилучити за допомогою деяких витратних предметів, здібності медсестри або в разі смерті вашого персонажа.

БОСИ

Якщо у фазі персонажа під час кроку перевірки появи боса виконані умови появи, бос з'являється у світі. Умови появи босів указані на відповідних картах появи, у «Бестарії» і нижче в цих правилах. Коли ці умови виконані, дотримуйтеся вказівок на карті появи.

ЗОБРАЖЕННЯ	НАЗВА	УМОВИ ПОЯВИ	СОЮЗНИКИ
	Король слизу	Перемогти 5 ворогів-слизів (вороги, назва яких містить слово «слиз»). На світанку 🌅 другого дня з'являється Король слизу, навіть якщо ви не перемогли 5 ворогів-слизів	Сині слизи 
	Королева бджіл	Виконати одну успішну атаку проти личинки 🐛 у джунглевому вулику (розташований у шарі нижньої печери джунглевого біому)	Бджоли 
	Око Ктулху	Коли ви перебуваєте на клітинці з демонічним або багряним віварем 🩸/👑 або суміжній з нею в лихому біомі, витратьте 1 лінзу 🪄	Слуги Ктулху 
	Пожирач світів	Виконати одну успішну атаку проти тіньової кулі 🌑 (розташована в шарі нижньої печери споганеного біому)	HEMAE
	Мозок Ктулху	Виконати одну успішну атаку проти багряного серця 🩸 (розташоване в шарі нижньої печери багряного біому)	Крипери 
	Стіна плоті	Коли ви перебуваєте на клітинці з лавою 🔥 або суміжній з нею в шарі підземного світу, використайте карту витратного предмета «Лялька вуду гіда» 🧙	Голодники 

АКТИВАЦІЯ БОСІВ, ЖЕТОНИ СОЮЗНИКІВ Й ОСОБЛИВІ ЗДІБНОСТІ

Боси — це тип ворогів. Босів активують у фазі ворогів, як і звичайних ворогів. Докладні правила активації босів указані на відповідній карті поведінки.

На початку кожної фази ворогів, **після** фази ворогів, під час якої з'явився бос, якщо є не розміщені жетони союзників боса, ви повинні розмістити 1 жетон союзника в комірку карти поліпшення боса. Якщо вибрана комірка сполучена з коміркою на карті форми або поведінки боса (А), розміщення цього жетона назавжди змінює символи / ефекти у відповідній комірці (наприклад, додає кістки оборони / атаки боса або збільшує дальність його переміщення). Інакше, розмістивши жетон союзника, застосуйте одиноразовий ефект (Б).

Після розміщення жетона союзника він залишається в комірці до кінця гри. Також не можна розміщувати жетон союзника в комірці, якщо вона вже зайнята іншим жетоном.

Усі боси мають 4 жетони союзників, крім Пожирача світів, який не має жодного.

Ви вибираєте, у яких комірках на карті поліпшення розміщувати жетони союзників. Вибирайте розумно, зважаючи на поточну ситуацію! Якщо ви вибрали комірку із символом появи 🧟 або загрози ⚠️, відразу застосуйте ефект символу — так само, як у фазі доквілля (див. 📖 15). Деякі комірки мають ефекти АБО / +, читайте їх уважно.

Б

Король слизу



Король слизу ПЕРША ФОРМА

🔴

Випустивши останній жетон поліпшення, перевіряйте цю карту

🛡️ 🧱 🧱

🏠

А1

🧠

А2

🧠

А3

🧠

+

🧠

+

🧠

+

🧠

Якщо в біомі поверхні, де перебуває Король слизу, немає жодної фігурки персонажа, перемістіть клітинку-якір Король слизу на клітинку поверхні з видимим символом 🧠, найближчу до будь-якої фігурки персонажа.

🧠

Може переміщуватися через будинки.

🧠 🧠 🧠 🧠

Наприкінці фази ворогів перевіряйте цю карту.

Король слизу ПОВЕДІНКА А

32

Наприклад, розмістивши жетон союзника на сірій комірці (В), додайте кістку К4 до оборони Короля слизу до кінця гри. А розмістивши жетон союзника на зеленій (Г) або червоній комірці (Д), збільште дальність переміщення боса на (Г) або додайте кістку атаки К6 до кінця гри.



Розмістивши жетон союзника на білій комірці (Е), розмістіть жетон ворога відповідного типу, який зазвичай з'являється тільки у фазі довкілля.

Боси можуть мати особливі здібності, позначені символом . Ці особливі здібності розігрують відразу після розміщення жетона союзника.

Якщо немає жетонів союзників для розміщення, особливі здібності боса розігрують на початку фази ворогів.

Виштовхування

Якщо будь-яка частина боса займе клітинку з фігуркою персонажа або жетоном ворога, виберіть суміжну порожню вільну клітинку й відразу перемістіть туди цього персонажа або ворога. Якщо такого суміжної клітинки немає, персонаж або ворог відразу гине.

Також суміжними вважають клітинки по діагоналі. Таке переміщення може привести до того, що персонаж або ворог потрапить на клітинку, з якої почне падати. Якщо кілька персонажів і/або ворогів будуть виштовхнуті, гравці вибирають порядок виштовхування. Гравці не отримують здобичі з ворогів, які гинуть унаслідок виштовхування.



ПЕРЕМІЩЕННЯ БОСА, ЗОНА ТА ЯКОРІ

На карті форми боса зображена **зона** у вигляді сітки клітинок (Ж), яку займає бос протягом гри.

Зона боса може дещо відрізнятися від його реальної форми.

Ця схема також указує орієнтацію боса, яка не змінюється. Наприклад, Око Ктулху завжди направлено вниз.

На схемі зони боса одна клітинка зображена темнішою — це клітинка-якір боса (3), яку використовують під час початкового розміщення, для визначення найближчого до боса персонажа, а також під час розіграшу деяких особливих здібностей.



Деякі боси ігнорують заповнені блоки та/або будинки під час переміщення. Правила переміщення докладно описані на карті поведінки відповідного боса.

БІЙ З БОСАМИ Й ОТРИМАННЯ ЗДОБИЧІ

Якщо будь-яка клітинка зони боса перебуває на лінії видимості вашого персонажа, значить, бос перебуває на вашій лінії видимості, навіть якщо ви не бачите боса повністю. І навпаки, якщо клітинка з вашим персонажем перебуває на лінії видимості будь-якої клітинки зони боса, то ви перебуваєте на лінії видимості боса.

Під час переміщення, якщо на лінії видимості боса перебуває персонаж, але бос не може до нього дістатися (наприклад, через велику прірву), тоді бос переміщується в напрямку найближчого персонажа, до якого може дістатися.

Якщо ви атакуєте боса зброєю з пробиттям ➡, виберіть ціллю будь-яку клітинку зони боса, щоб визначити, які ще інші вороги зазнають пошкоджень від атаки. Хоча боси займають кілька клітинок, атаки з пробиттям завдають їм пошкоджень тільки один раз за атаку.

Відстеження здоров'я босів відбувається не так, як у звичайних ворогів. Щоразу, коли бос утрачає здоров'я, вилучіть відповідну кількість жетонів пошкоджень  з карти форми боса й віддайте їх гравцю, який завдав пошкоджень.

Відстеження гравців, які завдають пошкоджень, потрібне для поділу здобичі після перемоги над босом.

Коли ви вилучаєте останній жетон пошкодження  зі сторони **першої форми** карти **форми боса**, ігноруйте будь-які надлишкові пошкодження. Переверніть карту на сторону другої форми й викладіть указану кількість жетонів пошкоджень на цій стороні карти. Зазвичай бос може змінюватися, це описано на стороні **другої форми** на карті **форми боса**.

Ви не можете продовжувати атакувати боса, який змінив форму. Ви зможете знову атакувати боса тільки в наступній фазі персонажа. Коли бос змінює форму, не змінюйте положення його клітинки-якоря.

Коли ви вилучаєте останній жетон пошкодження зі сторони **другої форми** карти **форми боса**, боса переможено.

Після перемоги над босом ви можете поділити отриману здобич між персонажами на свій розсуд. Якщо гравці не можуть домовитися, як саме поділити здобич, остаточне рішення ухвалює гравець, який завдав босу найбільшій кількості пошкоджень (тобто отримав найбільше жетонів пошкоджень). У разі нічийого остаточного рішення щодо поділу здобичі ухвалює гравець, який має найменше .

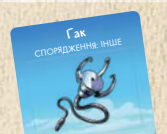
ОСОБЛИВЕ СПОРЯДЖЕННЯ І ВИБУХОВІ ВИТРАТНІ ПРЕДМЕТИ

ГАКИ

Використовуючи гак, витратьте вказану кількість  і **перемістіться** через усі клітинки, зображені на схемі. Кожна клітинка, через яку ви **переміщуєтесь**, повинна бути порожньою, і ви повинні закінчити таке переміщення на порожній клітинці. Як і під час звичайного **переміщення**, ви можете закінчувати **переміщення** на клітинці з іншим персонажем або ворогом, але не можете зупинитися там — ви повинні відразу виконати іншу дію **переміщення** на порожню вільну клітинку.

Ви повинні переміститися через усі зображені на схемі клітинки — ви не можете зупинитися на півдорозі.

Перевірте, чи будете ви падати наприкінці такого переміщення, але не під час нього.



У цьому прикладі гравець використовує гак. Він може переміститися, як зображено на схемі карти спорядження, щоб дістатися до клітинки, розташованої вище.



ВИБУХІВКА

Вибухові витратні предмети — це **бомби**, **динаміт** і **бджолонади**. Використовуючи вибухівку, виконуйте дію **бою**, **копання** і **рубання** на кожній клітинці в зоні дії. Використання вибухівки — це чудовий спосіб одночасної атаки групи ворогів або отримання ресурсів з кількох заповнених блоків і дерев. Щоб використати вибухівку, виберіть будь-яку клітинку на відстані дії та на лінії видимості вашого персонажа — це буде центральна клітинка зони дії вибухівки.

Будьте обережні й намагайтеся кинути вибухівку якнайдалі — якщо ваш персонаж або персонаж іншого гравця перебуватиме в зоні дії, ви також повинні кинути кістки атаки проти персонажів!

Завдяки таким вибуховим предметам, як бомба та динаміт, ви можете викопувати заповнені блоки із символом твердості ⚡. Ці вибухові предмети добре підходять для отримання ресурсів, які не можна отримати завдяки вашій спорядженій кирці.

Вороги, яких атакували вибуховим витратним предметом, атакують у відповідь, якщо їх не було переможено і ваш персонаж перебуває в межах дальності їхньої атаки.



Цей персонаж використовує бомбу. Гравець вибирає ціллю клітинку із зеленим слизом — це буде центр зони дії, що складається з 9 клітинок. Бомба впливає на всі клітинки в зоні дії.

Завдяки бомбі гравець зможе виконати ⬛️ ⬛️ атаку проти зеленого слизу, завдяки 3 ⬛️ викопати обидва заповнені блоки (замінити їх тунелями й отримати 1 ресурс міді), а завдяки 3 ⬛️ зрубати дерево, щоб отримати 1 ⬛️.

РЕЖИМИ ГРИ: ЗМІНА СКЛАДНОСТІ

Щоб **знижити** складність гри, дотримуйтеся таких змін для режиму подорожі:

- Кожен гравець починає гру з такими картами спорядження: **залізна сокира**, **залізна кирка** та **залізний короткий меч**.
- Кожен гравець починає гру з 2 жетонами мотузки.
- Персонажі ігнорують пошкодження від падіння.
- Коли персонаж гине, гравець не бере жетон надгробка й не підвищує рівень загрози.
- Ланцюжок цілей вважають завершеним, щойно досягнуто цілі 6 у ланцюжку (а не цілі 10).

Щоб **підвищити** складність гри, спробуйте будь-яку комбінацію з таких змін:

- Для перемоги в грі завершіть **3** ланцюжки цілей.
- Змініть **початковий рівень загрози**:
 - Рівень загрози «0»: нормальний.
 - Рівень загрози «1»: ризикований.
 - Рівень загрози «2»: небезпечний.
 - Рівень загрози «3»: смертельний.
- Додайте **жетон зосередження** 🎯 для цілі:

На початку кожної фази персонажа, перед узяттям карт дій, якщо на карті цілі ще немає жетона зосередження, виберіть 1 видиму карту цілі й покладіть на неї жетон зосередження стороною з 2 символами горілиць. Якщо у фазі персонажа під час кроку перевірки досягнення цілей вибраної цілі не було досягнуто, а жетон зосередження лежить стороною з 2 символами горілиць, переверніть його на сторону з 1 символом горілиць. Якщо жетон зосередження лежить стороною з 1 символом горілиць, то вилучіть жетон і підвищте рівень загрози 🟠 на стільки поділок, скільки зображено на видимій стороні жетона загрози (+1 або +2).

СЦЕНАРІЇ

У майбутньому ми плануємо випускати додаткові сценарії для «Terraria. Настільна гра», які урізноманітнять і зроблять кожну вашу партію ще цікавішою. Ви знайдете нові сценарії за QR-кодом нижче:



ПОШИРЕНІ ЗАПИТАННЯ

Відповіді на поширенні запитання ви можете знайти за QR-кодом нижче:



БУДИНКИ

БУДИНОК	ДОДАТКОВІ ПРИГОТУВАННЯ ТА ІНФОРМАЦІЯ
Будинок з верстаком 	Немає додаткових приготувань. Потрібний для виготовлення деякого спорядження, обладунків і будівництва будинку з ковадлом / піччю.
Будинок з ковадлом / піччю 	Немає додаткових приготувань. Потрібний для виготовлення деякого спорядження, обладунків і будівництва будинку з пляшкою, казаном, ткацьким верстаком і пекельною кузницею.
Будинок з пляшкою 	Покладіть 4 жетони зіль стороною «Повне» горілиць на жетон будинку. Див. додаткову дію використання пляшки на  31.
Будинок з казаном 	Покладіть 4 жетони гурмана стороною «Не з'їдене» горілиць на жетон будинку. Див. додаткову дію використання казана на  31.
Будинок з ткацьким верстаком 	Немає додаткових приготувань. Потрібний для виготовлення деякого спорядження, обладунків і будівництва будинку з ліжком. Виконуючи дію переміщення на клітинці з жетоном мотузки, ви можете переміститися по мотузці вертикально вгору або вниз на 3 клітинки замість 2.
Будинок з ліжком 	Немає додаткових приготувань. Після смерті ваш персонаж може відродитися на будь-якій вільній клітинці будинку з ліжком, а не на клітинці поверхні лісового біому  .
Будинок з пекельною кузницею 	Немає додаткових приготувань. Потрібний для виготовлення деякого спорядження та обладунків. Щоб побудувати цей будинок, щонайменше 1 персонаж повинен мати кирку жаху (виготовляється з демоніту, який можна знайти в споганеному біомі) або багрянку кирку (виготовляється з багряниту, який можна знайти в багряненому біомі).

КІСТКИ

У цій книжці правил термін «кістка» означає один кинутий компонент, а «кістки» — кілька кинутих компонентів.

НАЗВА	ЗД-ЗОБРАЖЕННЯ	СИМ-ВОЛ	НАЙБІЛЬШЕ МОЖЛИВЕ ЗНАЧЕННЯ
4-гранна кістка (K4)	 		4
6-гранна кістка (K6)	 		6
8-гранна кістка (K8)	 		8
12-гранна кістка (K12)	 		12
20-гранна кістка (K20)	 		20

ПОЛІПШЕННЯ І ПОГІРШЕННЯ КІСТОК

Деякі ефекти на картах вимагають **поліпшити** або **погіршити** кістки.

- Щоб **поліпшити** кістку, замініть її наступною кісткою з більшою кількістю граней (наприклад, замініть K4 на K6 або K8 на K12).
- Щоб **погіршити** кістку, замініть її попередньою кісткою з меншою кількістю граней (наприклад, замініть K8 на K6 або K20 на K12). Ви не можете поліпшити K20 або погіршити K4 — це кістки з найбільшою і найменшою кількістю граней.

ПОДВОЄННЯ І ВИЛУЧЕННЯ КІСТОК

Деякі ефекти на картах вимагають **подвоїти** або **вилучити** кістки.

- Щоб **подвоїти** кістку, додайте одну кістку з такою самою кількістю граней.
- Щоб **вилучити** кістку, просто приберіть її. Якщо у вас є тільки одна кістка, ви не можете вилучити її.

Якщо ви граєте кілька карт, які впливають на кістки, то самі вибираєте порядок застосування їхніх ефектів.



НІПИ (НЕІГРОВІ ПЕРСОНАЖІ)

НІП	УМОВИ ПОЯВИ	ЗДІБНОСТІ
Гід 	Немає (завжди присутній на початку гри)	Витратьте 5  , щоб купити карту(и) дії гіда
Торговець 	З'являється, коли будь-який гравець має 10  + побудовано будинок	Витратьте 3  , щоб узяти один випадковий витратний предмет типу 1, або витратьте 8  / 15  , щоб купити карту(и) дії торговця <i>Ви можете дивитися карти дій торговця, коли вибираєте, яку купити.</i>
Медсестра 	З'являється, коли гравець знаходить кристал життя () + побудовано будинок	Витратьте 10  , щоб відновити все  + вилучити всі жетони погіршень. Ви не можете використати цю здібність, якщо у світі є бос
Гоблін-винахідник 	З'являється, коли досліджено всі 6 плиток печер лісового біому + побудовано будинок	На світанку  всі гравці можуть безплатно  знищити одну карту. Один раз у фазі персонажа ви можете витратити 15  , щоб  знищити карту
Підрильник 	З'являється, коли у світі є торговець + будь-який гравець має витратний предмет типу 3 ( або ) + побудовано будинок	Витратьте 15  , щоб узяти один випадковий витратний предмет типу 3 ( або )
Дріада 	З'являється, коли переможено Око Ктулху, Мозок Ктулху або Пожирача світів + побудовано будинок	На світанку  покладіть  на жетон дріади, якщо її там ще немає. Будь-який один гравець може додати цю кістку, виконуючи кидок атаки або оборони. Після кидка скиньте цю кістку

	Лісовий біом
	Сніжний біом
	Пустельний біом
	Джунглевий біом
	Споганий біом
	Багрянний біом
	Океанічний біом

	Шар поверхні
	Шар під землею
	Шар верхньої печери
	Шар нижньої печери
	Шар підземного світу

	Близька відстань
	Середня відстань
	Дальня відстань
	Запобігання атаці у відповідь
	Пробиття
	Ігнорування лінії видимості

	Деревина
	Жолудь (не можна виконувати дію рубання)
	Гель
	Камінь
	Павутина
	Мідь
	Залізо
	Срібло
	Золото
	Коштовний камінь
	Демоніт
	Ебонітовий камінь
	Багряніт
	Багрянний камінь
	Пекельний камінь
	Затверділий пісок
	Лід
	Кістка
	Лінза
	Хутро флінкса

	Значення взяття
	Узяти карту
	Скинути карту
	Знищити карту

	Верстак
	Ковадло
	Піч
	Пляшка
	Казан
	Ткацький верстат
	Ліжко
	Пекельна кузня

	Погіршення — замороження
	Погіршення — горіння
	Погіршення — отруєння

	Структура (не додають в інвентар)
	Твердий блок (можна викопати тільки за допомогою спорядження з відповідним символом)

	Переміщення летючого ворога
	Переміщення ворога-хробака
	Особлива здібність (тільки для босів)

	4-гранна кістка (K4)
	6-гранна кістка (K6)
	8-гранна кістка (K8)
	12-гранна кістка (K12)
	20-гранна кістка (K20)

	Просування жетона загрози
	Поява ворога
	Світанок

	Очко дії
	Атака
	Оборона
	Рубання
	Копання
	Монети
	Мана
	Здоров'я

Атака у відповідь — контратака ворога, що відбувається протягом дії бою. Спорядження і посіпаки із символом  запобігають атаці у відповідь. 

Бестіарій — одна зі сторінок книжки на спіралі. Містить інформацію про всіх звичайних ворогів, упорядкованих за біомами, босів і НІПів. Переверніть, щоб скористатися «Посібником».

Бій — це дія. Витратьте , щоб атакувати ворогів за допомогою спорядженої зброї. 

Біом — вертикальний зріз світу 3 плити заширшки, що містить всі шари. 

Блок — заповнений блок: будь-яка клітинка, що містить > 50% блоку. Приклади:   Порожній блок: будь-яка клітинка, що містить < 50% блоку. Приклади:  

Блок структури — блок із символом . Викопавши такий блок, ви не отримуєте ресурси. 

Будинок — особливі жетони, які гравці можуть будувати. Завдяки ним у світі можуть з'являтися НІПи, а гравці можуть виготовляти краще спорядження та обладунки й будувати інші будинки. 

Виготовлення / будівництво — це додаткова дія. Виготовляйте спорядження, обладунки й будуйте будинки, використовуючи ресурси. 

Виклик посіпаки — це додаткова дія. Витратьте ману , щоб додати карту посіпаки в гру. 

ВИКОРИСТАТИ= — застосуйте ефект карти витратного предмета, а потім скиньте її.

Вилучити кістку — приберіть кістку з гри. Якщо залишилася тільки одна кістка, її не можна вилучити.

Відімкнути скриню — це дія. Витратьте , щоб отримати здобич із замкненої скрині. 

Відродження — повернення персонажа в гру після смерті з дотриманням відповідних правил. 

Відстань — дальність атаки (близька / середня / дальня). 

Вільна клітинка — клітинка, на якій не перебуває ворог або персонаж.

Ворог — ворожа істота. Є звичайні вороги (представлені жетонами ворогів) і боси (представлені жетонами босів).

Ворог-хробак  — тип ворога, який може переміщуватися через блоки та між ними. 

Гак — спорядження, що дає змогу збільшити дальність переміщення, використовуючи схему, зображену на карті. 

День  — часовий проміжок, що впливає на появу ворогів і події. Триває 5 раундів.

Дослідження — це додаткова дія. Розкрийте ортогонально суміжні плити біому. 

Досягнення цілі — це додаткова дія, за виконання якої отримують винагороду.  Для перемоги в грі треба завершити ланцюжки (звичайна складність = 1 ланцюжок, важка складність = 2 ланцюжки).

Жетони пошкодження — жетони, якими позначають кількість пошкодження, яких ви завдали ворогу.

Значення взяття  — кількість карт, яку можна взяти на початку фази персонажа. Указане на карті персонажа. Початкове значення — 4. Можна змінити за допомогою обладунку.

Знищити  — вилучення карт(и) дій з гри.

Золоте правило — якщо ви не впевнені в будь-якому правилі, вибирайте варіант, який принесе найбільше задоволення!

Зона — сітка з клітинок, яку займає бос, зображена на карті форми. 

Зона дії — зона, на яку впливає ефект карти (зазвичай це карта витратного предмета вибухівки). 

Ігрова зона — зона перед гравцем, у яку він кладе карти дій після використання.

Імунітет — стійкість до одного або кількох погіршень.

Казан  — цей символ зображено на жетоні будинку з казаном. Дає гравцям жетони гурмана з певними символами, які можна використати (додаткова дія). 

Карта витратного предмета — одноразова карта. Є 4 типи таких карт, пронумеровані від «1» до «4».

Карта дії — карта із символами та/або ефектами. Грають з руки протягом фази персонажа.

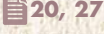
Карта обладунку — прозора карта, яку кладуть на карту персонажа. Змінює характеристики та/або дає символи. Одночасно на карті персонажа може лежати тільки 1 карта обладунку. Якщо гравець має кілька карт обладунків, він вибирає, яку використовувати, на початку кожної фази персонажа, перед розіграшем погіршень. 

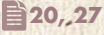
Карта посіпаки — прозора карта, яку кладуть на карту персонажа та будь-яку карту обладунку. Змінює характеристики та/або дає певні символи. Викликають за допомогою посоху виклику та мани . Залишається на карті персонажа, доки персонаж не загине або гравець не змінить посіпаку. Одночасно гравець може мати тільки 1 карту викликаного посіпаки. 

Карта скрині — беруть, коли відмикають скриню. Винагорода відповідає шару, у якому розташована скриня. Якщо взято кілька карт, вибирають тільки 1 винагороду. 

Карта спорядження — інструмент або зброя в комірках над планшетом гравця залежно від типу (меч / сокира / кирка / інше). Одночасно можна спорядити тільки 1 карту кожного типу. Карту спорядження вибирають на початку кожної фази персонажа. Карту спорядження можна пожертвувати іншим гравцям.

Карті цілей — карти, на яких указані завдання, які треба виконати. Викладають у 4 стоси (ланцюжки) по 10 завдань (копання / бій / дослідження / будівництво). 

Кістки атаки — кістки, які кидають вороги або гравці під час атаки. 

Кістки оборони — кістки, які кидають вороги або гравці під час оборони. 

Кістки ресурсів — використовують для відстеження кількості ресурсів у кожній комірці інвентарю. Мають значення від «0» до «5». 

Клітинка — частина плити біому. Кожна плитка біому поділена на 15 клітинок.

Клітинка-якір — клітинка зони боса, яку використовують для розміщення і вибору цілі, зображена на карті форми. 

КОЖЕН= — кожен гравець отримує вказану винагороду.

Колода гравця — колода карт дій, з якої беруть карти.

Комірка для підготовленої карти — місце над колодою для однієї карти дії. Підготовлену карту зберігають, щоб використати пізніше. Деякі карти мають ефект «Якщо ця карта підготовлена». 

Комірка інвентарю — комірка для ресурсів на планшеті гравця. Може містити до 5 ресурсів одного типу. Кількість ресурсів відстежують за допомогою кісток ресурсів. Додаткові комірки для ресурсів можна розблокувати витративши монети (додаткова дія).

Копання — це дія. Використовуючи кирку, перетворіть  на очки копання і вилучіть блоки, щоб створити тунелі / отримати ресурси. 

Кристал життя  — іноді можна знайти на жетонах ворогів під поверхнею. Збирайте, щоб збільшити максимальне значення здоров'я. 

Летючий ворог  — тип ворога, який може літати в повітрі. 

Лихий біом — споганений  / багрянний . Під час гри використовують тільки 1 з них. Кожен містить особливі плити біому, ворогів, здобич, ресурси й босів.

Лінія видимості — безперервна пряма лінія між нападником і ціллю. Вороги або персонажі не блокують лінію видимості. 

Магічне спорядження — спорядження, яке витрачає ману  замість . Використання магійного спорядження — це додаткова дія. 

Макс. =  — кістку не можна поліпшити, щоб вона стала більшою ніж К20.

Мін. =  — кістку не можна погіршити, щоб вона стала меншою ніж К4.

Мін. = 1 кістка — якщо залишилася тільки одна кістка, її не можна вилучити.

Мотузка — жетон, який можна виготовити й розмістити. Запобігає падінню і поліпшує переміщення по вертикалі. Вішання мотузки — це додаткова дія.  **30**

Нагромадження — коли персонаж або ворог займає клітинку над іншим ворогом або персонажем, зазвичай після падіння.  **17**

Надгробок — жетон із загального запасу на мінімапі, який бере гравець після смерті свого персонажа. Якщо взято останній жетон надгробка, жетон загрози перевертають на сторону «+2» горілиць до кінця гри.  **28**

Найбільша кістка — кістка з найбільшою кількістю граней.

Найбільше значення — найбільше з випалих на кістках значень.

Найменша кістка — кістка з найменшою кількістю граней.

Найменше значення — найменше з випалих на кістках значень.

НІП — неігровий персонаж, який має корисні здібності. Усі НІПи, крім гіда, мають умови появи й потребують побудованих будинків.  **23, 37**

Ніч  — часовий проміжок, що впливає на появу ворогів і події. Триває 2 раунди.

Ортогонально суміжний — використовують для опису плиток біомів. Плитки не вважають ортогонально суміжними, якщо вони дотикаються по діагоналі. Порівнюють із «суміжний».

Особлива здібність  — ефекти боса, які застосовують на початку фази ворогів.  **33**

Падіння — це переміщення вниз унаслідок відсутності опори: заповненого блоку, платформи, іншого персонажа, ворога або даху будинку. Може призвести до зазнання пошкоджень від падіння.  **16**

Перекинути кістку — киньте кістку ще раз і застосуйте новий випалий результат.

Переміщення — це дія. Витратьте  щоб перемістити свого персонажа на суміжну порожню клітинку.  **16**

Підготовка карти — це додаткова дія. Покладіть невикористану карту в комірку для підготовленої карти, щоб використати її пізніше.  **23**

Пілон — жетон, який купляють за монети. Дає змогу телепортуватися між розміщеними жетонами пілонів. В одному біомі може бути тільки 1 жетон пілона. Розміщення пілона — це додаткова дія. Для використання пілонів витрачають  **31**

Платформа — дерев'яний компонент, який можна виготовити й розмістити для полегшення переміщення. Розміщення платформи — це додаткова дія.  **30**

Плитка біому — плитка, поділена на сітку клітинок розміром 3 x 5. Містить блоки, символи та зображення. Є частиною біому.

Пляшка  — символ, зображений на жетоні будинку з пляшкою. Дає жетони зіль, завдяки яким гравці можуть отримувати витратні предмети типу 2 (додаткова дія).  **31**

Погіршення — негативні ефекти для гравців від ворогів або доквілля. Є 3 типи погіршень — замороження / горіння / отруєння. Погіршення позначають відповідним жетоном на колоді карт гравця.  **30**

Погіршити кістку — замініть кістку на попередню за кількістю граней (наприклад, К6 на К4 або К12 на К8). Не можна погіршити К4.

Подвоїти кістку — додайте одну кістку з такою самою кількістю граней.

ПОДІЛИТИ= — винагорода, яку ділять між гравцями. Гравці вибирають, як саме поділити винагороду.

Пожертва — це дія. Витратьте  щоб передати певні предмети іншому гравцю.  **19**

Поліпшити кістку — замініть кістку на наступну за кількістю граней (наприклад, К4 на К6 або К8 на К12). Не можна поліпшити К20.

Порожня клітинка — клітинка, яка не містить заповненого блоку (див. «Блок»).

Посібник — одна зі сторінок книжки на спіралі. Містить список усіх предметів / будинків, які можна виготовити / побудувати, упорядкованих за типами. Переверніть, щоб скористатися «Бестіарієм».

Початкова карта дії — одна з 8 карт дій, з якими кожен гравець починає гру. Колір тла під назвою карти відповідає кольору, який вибрав гравець.

Початкове спорядження — мідний короткий меч, мідна сокира й мідна кирка, з якими кожен гравець починає гру.

Пошукати — пошукати карту й візьміть її на руку.

Поява — поява ворогів або НІПів.

Поява або використання НІПа — це додаткова дія. Виконайте умови появи НІПів і додайте їх у гру або використайте їхні здібності.  **23**

Прибутковість — ефект карти, що множить кількість отриманих ресурсів.

Пробиття  — ефект карти, завдяки якому можна атакувати кількох ворогів одним кидком атаки.  **21**

Ресурс — використовують для виготовлення / будівництва. Найчастіше отримують, виконуючи дії рубання або копання. Кількість ресурсів відстежують на планшетах гравця за допомогою кісток ресурсів.  **28**

Рівень загрози — індикатор небезпеки в грі. Підвищується протягом гри, а також унаслідок смерті персонажів і появи босів. Знижується завдяки досягненню цілей і перемогам над босами.  **10, 15**

Рубання — це дія. Використовуючи сокиру, перетворіть  на очки рубання, а потім витратьте їх, щоб отримати деревину з дерева або кактуса. Виконавши цю дію, покладіть жетон жолудя (зворот жетона деревини) на символ рубання.  **18**

Світ — це ігрове поле, що містить усі біоми й шари, розміщені протягом гри.  **11**

Світанок  — початок нового дня. Подія, яка відновлює ману, дерева й активує здібності деяких НІПів.  **15**

Скид — стос використаних карт дій. Перетасовують, коли колода гравця вичерпалася.

Скинути  — покладіть карту(и) дії в скид.

Складність гри — кількість ланцюжків цілей, які треба завершити для перемоги в грі (звичайна = 1 ланцюжок, важка = 2 ланцюжки).  **10** Може бути змінена.  **35**

Скрина — елемент світу (зображений на плитках), у якому ви знайдете здобич після відмикання.  **17**

Союзник (жетон) — жетони боса, які розміщують на картах поліпшень боса. Усі боси мають 4 жетони союзників, крім Пожирача світів (не має жодного).  **32**

Суміжний — використовують для опису клітинок. Також ті, які дотикаються по діагоналі. Порівнюють з «ортогонально суміжний».

Твердий блок — блоки із символом . Щоб викопати, треба використати спорядження із символом .

Телепортація — миттєве переміщення з однієї клітинки на іншу.

Тунель — клітинки для переміщення під поверхнею. Може бути зображений на плитках біому або розміщений унаслідок виконання блоків.  **18**

Узяти  — узяти карту(и) дії зі своєї колоди на руку.

Умови появи — вимоги для появи босів або НІПів.

Упала зірка  — іноді можна знайти на жетонах ворогів уночі. Збирайте, щоб збільшити максимальне значення мана  **15**

Фаза ворогів — вороги активуються й атакують.  **14, 26**

Фаза доквілля — закінчення раунду. У цій фазі просувають жетон часу, з'являються вороги й скидають карти дії.  **15**

Фаза персонажа — фаза дій гравця, протягом якої беруть карти та виконують дії.  **12, 16**

Шар — ряд глибиною в 1 плитку, що простягається по всій ширині світу.  **11**

ФАЗА ПЕРСОНАЖА

1. Візьміть карти дій згідно з вашим значенням взяття .

2. У будь-якому порядку грайте карти для виконання **дій** (витрачають ) , використовуйте інші **символи** й застосовуйте **ефекти** на картах. Також ви можете виконувати **додаткові дії** (не витрачають 

3. Виконайте **перевірки наприкінці фази персонажа**:

- Перевірка дослідження
- Перевірка цілей
- Перевірка появи боса

дії (ВИТРАЧАЮТЬ)

- Переміщення
- Відмикання скрині
- Рубання
- Копання
- Пожертва
- Бій

ДОДАТКОВІ ДІЇ (НЕ ВИТРАЧАЮТЬ)

- Дослідження
- Досягнення цілі
- Виготовлення / будування
- Підготовка карти / узяття підготовленої карти
- Поява НІПів / використання здібностей НІПів
- Розблокування комірки інвентарю

Потребують розблокування:

- Вішання мотузки / розміщення платформи
- Придбання / використання пілона
- Використання магічного (витрачає ) спорядження
- Виклик посіпаки
- Використання пляшки
- Використання казана

ФАЗА ВОРОГІВ

0. Якщо **бос** уже присутній у світі, він викликає **союзників** (якщо це можливо), а потім використовує **особливу здібність** .

1. Переміщення ворогів.

2. Атаки ворогів.

ФАЗА ДОВКІЛЛЯ

1. Скиньте всі зіграні карти дій, використані для  протягом фази ворогів.

2. Просуньте жетон часу й розіграйте символи:

-  — просуньте жетон **загрози**.
-  — **розмістіть** ворогів.
-  — виконайте дії на **світанку**.