

Настольная игра  
Ясуси Куроды



Правила игры

## Предыстория

В древнем пророчестве Кеар говорится о возвращении Мэдока-осквернителя. Единственная цель злобной, жестокой, бесчеловечной сущности, называющей себя Мэдоком, — поработить человечество, осквернив людские сердца и изменив мир по своему образу и подобию. Теперь Мэдок пробудился от тысячелетнего сна, и его тёмная длань уже распростёрлась над свободными землями.

Впрочем, есть надежда: пророчество гласит, что семь героев одержат победу над Мэдоком. Сама судьба сведёт их вместе, чтобы разрушить планы осквернителя, отыскать его логово и раз и навсегда покончить с ним.

По всей земле находятся смельчаки, называющие себя легендарными героями. Но некоторые из них — приспешники Мэдока, которые выдают себя за героев и жаждут отыскать и уничтожить истинных семерых.

## Обзор игры

Колода состоит из карт с номерами от 1 до 7, каждый номер соответствует одному из героев. В ходе игры участники передают друг другу карты лицевой стороной вниз, давая подсказки о том, что это за карта. Игроки по очереди решают, завербовать героя в отряд или спасовать. Игрок, собравший в отряде шесть из семи героев, немедленно побеждает. Если никто не собрал шесть героев и колода закончилась, побеждает игрок, собравший больше всего героев.

## Цель

Первым собрать 6 разных героев или в конце игры иметь в отряде больше героев, чем у соперников.



# Состав игры

77 игровых карт  
(по 11 копий каждого героя)  
5 карт-памяток  
Правила игры



## Подготовка к игре

1. Перетасуйте колоду и раздайте **2 карты лицевой стороной вверх** каждому игроку. Эти карты лежат перед игроками и представляют их **отряды**. Если игрок получил двух одинаковых героев, сбросьте одного и выдайте нового. Если ситуация повторится, продолжайте сбрасывать и выдавать карты, пока у игрока не будет 2 разных героя.
2. Выдайте каждому игроку на руку **5 карт лицевой стороной вниз**. Оставшиеся карты положите на стол лицевой стороной вниз — это **общая колода**.
3. Игрок, который последним совершил подвиг, начинает игру.

## Пример стартового расклада

Колода и сброс общие для всех игроков, но отряд и рука у каждого игрока свои.



## Строение карты



- 1. Номер:** нужен для определения странствующего героя, который будет участвовать в приключении, открытом в начале хода.
- 2. Способность:** у каждого героя есть способность, которую можно использовать один раз за игру.
- 3. Иллюстрация:** именно так выглядит герой из пророчества.
- 4. Приключение:** по номеру определяет героя, который пустился в странствие.

## Как играть

Игрок, делающий ход, называется **активным игроком**. Когда активный игрок заканчивает ход, активным игроком становится его сосед слева. Процесс продолжается, пока кто-то не победит, собрав шесть героев, или пока в колоде не закончатся карты (см. «Конец игры» на стр. 10).

## Порядок хода

В начале своего хода активный игрок берёт верхнюю карту колоды и кладёт её в сброс лицевой стороной вверх. В нижней части карты указано **приключение** и **возможный номер героя**, которого требуется отправить в странствие.

Теперь активный игрок обязан выбрать на своей руке героя, который удовлетворяет условиям приключения, и кладёт его на стол **лицевой стороной вниз** перед своим **соседом слева**. Эта карта в текущем ходу считается **странствующим героем**.



**Пример:** активный игрок в начале своего хода раскрывает и кладёт в сброс верхнюю карту колоды. Это оказывается воительница. В нижней части карты воительницы указано приключение «Неистовство зловещего титана». Для него требуется герой с номером 3 или ниже. У активного игрока на руке 2 подходящие карты: змееборец с номером 2 и воевода с номером 3. Активный игрок решает отправить в странствие воеводу и выкладывает его лицевой стороной вниз перед соседом слева.



Номер воеводы (3) удовлетворяет условиям приключения (3 или ниже).



Если у вас на руке нет героев, которые удовлетворяют условиям приключения, вы должны отправить в странствие **героя из вашего отряда**. Если же ни один из героев в отряде не удовлетворяет условиям приключения, отправьте в странствие верхнюю карту из колоды лицевой стороной вниз. В этом случае никто из игроков не знает, что это за герой, поэтому пользоваться **подсказками** (см. стр. 7) нельзя.

**Важно:** нельзя отправлять в странствие героя из отряда, если у вас на руке есть герой, удовлетворяющий условиям приключения.

Сосед слева от активного игрока, получивший странствующего героя, может на выбор:

- завербовать героя в отряд (перевернуть карту странствующего героя лицевой стороной вверх)

**или**

- спасовать и передать героя следующему игроку по часовой стрелке.



Теперь уже этот игрок будет решать, завербовать героя или спасовать. Так продолжается до тех пор, пока кто-то не завербует героя или пока герой не вернётся к активному игроку. Если герой вернулся, активный игрок **обязан завербовать его**, хочется ему того или нет.

Активный игрок не может спасовать, зато может применить способность змеборца (если таковой есть у него в отряде), чтобы сбросить странствующего героя (см. «Способности героев» на стр. 8).

В конце своего хода (после того как странствующий герой кем-то завербован или сброшен при помощи способности), активный игрок добирает на руку одну карту из колоды, и ход передаётся следующему игроку по часовой стрелке. Процесс продолжается, пока не закончится колода или пока кто-то не соберёт в отряде 6 разных героев.

## Вербовка героев

В случае вербовки героя игрок раскрывает карту странствующего героя. Дальше два варианта:

- если такого героя в отряде ещё нет, герой **добавляется в отряд**;
- если такой герой уже есть в отряде, значит, один из двойников — приспешник Мэдока, выдающий себя за героя. Оба героя-двойника вступают в смертельную схватку и погибают. Положите их **лицевой стороной вниз в стопку уничтоженных героев** рядом со своим отрядом.

Чтобы избежать уничтожения героев, анализируйте, кто может быть странствующим героем.



# Пример игровой зоны



Отряд игрока



Уничтоженные герои игрока



Колода



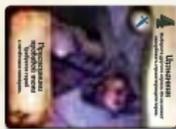
Сброс



Уничтоженные герои игрока



Отряд игрока



Уничтоженные герои игрока



Отряд игрока



## Подсказки

Если вы сомневаетесь, вербовать героя или нет, вы можете получить у активного игрока **подсказку**. Для этого покажите ему (тайно от всех) одну из своих карт с руки. Активный игрок смотрит на вашу карту, никому её не показывая, и отвечает «да», если именно этого героя он отправил в странствие, или «нет», если странствует другой герой (давать неверные подсказки **нельзя**). После этого вы **обязаны сбросить вашу карту** с руки (ту, которую показали активному игроку), но лицевой стороной вниз, чтобы другие игроки её не видели.

Вы можете использовать сколько угодно карт с руки для получения подсказки, но **только не последнюю**. Если у вас на руке осталась только одна карта, получить подсказку вы не сможете.

Получив необходимое количество подсказок, принимайте решение: завербовать героя или спасовать. После того как герой завербован (вами или другим игроком — не важно), переверните лицевой стороной вверх те карты, которые вы сбросили лицевой стороной вниз.



**Пример:** Светлана в начале своего хода раскрыла приключение «Неистовство зловещего титана». Для него требуется герой с номером 3 или ниже — то есть воительница, змеборец или воевода. Светлана отправила в странствие одного из героев с руки. Теперь Александр, её сосед слева, должен решить, завербовать героя или спасовать. В отряде Александра уже есть воительница и воевода, поэтому он боится, что странствующий герой совпадёт с кем-то из них и это окажется приспешник Мэдока.

К счастью, у Александра на руке есть змеборец, и он просит у Светланы подсказку. Александр тайно показывает Светлане своего змеборца с руки, и та говорит «да». Показанную Светлане карту змеборца Александр отправляет в сброс лицевой стороной вниз.

Теперь Александр получил подсказку и готов принять решение: он вербует героя. Александр раскрывает карту странствующего героя — там оказывается змеборец, как верно подсказала ему Светлана, — и включает его в свой отряд. Сброшенную лицевой стороной вниз карту змеборца (ту, которая была использована для подсказки) он переворачивает лицевой стороной вверх.

## Способности героев

У каждого героя есть способность, которую игрок может применить **один раз за партию**. Вы можете **применять способности только героев в вашем отряде** (способности героев с руки для вас недоступны).

Как только вы применили способность героя, **поверните карту набок**, чтобы отметить, что способность этого героя применена. Герои, ещё не успевшие применить способность, считаются **подготовленными**.



## Подготовленный герой



## Герой, применивший свою способность



Вы можете **применять способности героев из отряда в любой момент**, даже не в свой ход и вне зависимости от того, перед кем сейчас лежит странствующей герой. Если вы отправили в странствие повернутого набок героя из отряда (герои у вас на руке не удовлетворяют условиям приключения), **способность этого героя восстанавливается** и карта возвращается в исходное положение, т. е. герой снова становится подготовленным.

Если вы вынуждены отправить в странствие подготовленного героя или один из ваших подготовленных героев вот-вот будет уничтожен (поскольку вы только что завербовали такого же), вы можете напоследок применить способность этого героя, если это возможно.

**Пример:** перед Светланой лежит странствующий герой, и она решает на свой страх и риск завербовать его. Герой оказывается лесным странником. Такой герой уже есть в её отряде, поэтому Светлана вынуждена сбросить обоих. Но поскольку лесной странник в её отряде был подготовлен, она напоследок применяет его способность и добирает на руку две карты из колоды. Вот теперь она сбрасывает обоих странников.



Некоторые способности можно применить против соперника. Например, вы можете применить способность змееборца, чтобы сбросить странствующего героя в тот момент, когда ваш соперник решил его завербовать (что логично сделать, если этого героя не хватает сопернику для победы). Аналогичным образом вы можете применить и способность изгнанника. Игра продолжится, когда все способности будут применены, но не затягивайте с их применением.

## Альтернативный вариант правил

Если игроки захотят ускорить игру и добавить больше риска, используйте следующий порядок действий.

1. Странствующий герой прибывает к вам.
2. Игроки могут применить способности героев в отрядах (дайте игрокам достаточно времени, чтобы это сделать).
3. Вербуйте героя или пасуйте.

Другими словами, как только вы сказали: «Вербую», герой перестаёт считаться странствующим и на него больше не могут влиять способности, влияющие на странствующих героев.

## Конец игры

Если у игрока шесть из семи героев в отряде, он немедленно побеждает! В ином случае игра заканчивается в конце хода игрока, взявшего последнюю карту из колоды, и побеждает тот участник партии, у которого в отряде больше героев, чем у остальных. Если таких игроков несколько, побеждает тот из претендентов, у кого меньше уничтоженных героев. Если и таких игроков несколько, побеждает тот, у кого сумма номеров героев в отряде больше, чем у других претендентов. Если всё ещё ничья, претенденты делят победу.



# Пояснения к способностям героев



## 1. Воительница

*Отмените только что применённую способность.*

Несмотря на отмену, способность считается применённой: карта героя, чья способность была отменена, всё равно поворачивается набок.

Способность воительницы можно применить для отмены способности другой воительницы.



## 2. Змееборец

*Сбросьте странствующего героя.*

Положите странствующего героя в стопку сброса лицевой стороной вверх. Обратите внимание, что такой герой не считается уничтоженным. Как только странствующий герой переворачивается лицевой стороной вверх, способность змееборца не может быть отменена воительницей.



## 3. Воевода

*Восстановите способность одного из ваших героев.*

Поверните одного из ваших героев, лежащих на боку, в исходное положение. Способность этого героя может быть снова применена, в том числе и непосредственно после её восстановления воеводой. Способность воеводы не действует на героев других игроков.





#### 4. Изгнанник

Выберите другого игрока. Он не может завербовать странствующего героя.

Применить эту способность на себя нельзя. Игрок, ставший целью изгнанника, должен спасовать и отправить странствующего героя следующему игроку. Если целью изгнанника стал активный игрок в тот момент, когда к нему возвращается странствующий герой, то странствующий герой сбрасывается.



#### 5. Провидица

Посмотрите карту странствующего героя.

Провидица позволяет вам тайно посмотреть карту странствующего героя, не показывая её остальным. После этого, если захотите, вы можете сообщить всем, что это за герой, но карту показывать нельзя. Само собой, вы можете солгать, назвав другого героя, но подобные уловки — удел приспешников Мэдока.



#### 6. Сказительница

Активный игрок может отправить в странствие любого героя.

Способность позволяет активному игроку игнорировать условия приключения и отправить в странствие любую карту с руки. Способность сказительницы можно применить и на другом игроке, но обычно эта способность будет применяться в ваш ход, чтобы не отправлять в странствие героя, который необходим другим для победы.





## 7. Лесной странник

Возьмите две карты на руку.

Способность позволяет вам взять две верхние карты из колоды себе на руку. Если в колоде осталась одна карта, вы берёте только её. На руке можно держать сколько угодно карт.

## Семь героев пророчества

### Воительница

Воительница была рождена для битвы и росла с оружием в руках. Она поклялась защищать свой народ бесстрашием и сталью и никогда не поворачиваться к врагу спиной, пока тот не испустит дух. Согласно пророчеству, её храбрость не даст героям пасть духом в самый тяжкий час, а сама она сразит тварь, которой неведома смерть.



### Змееборец

Змееборец — воин до мозга костей. Для него нет иной страсти, кроме битвы, нет цели, кроме победы, нет радости, кроме безумного, яростного иступления, заставляющего его убивать, пока враги ещё стоят на ногах. Он знает, что падёт в бою, но смерть его не страшит, ведь он долгие годы шёл бок о бок со смертью. Его роль в пророчестве проста: именно он перед самой своей смертью нанесёт решающий удар.



## Воевода

Воевода расчётлив, но благороден, его слова подобны раскатам грома и полны мудрости, его шрамы — лучшее свидетельство опыта в бою. Он — лидер, не знающий страха, и те, кто следует за ним, храбро идут к победе. В пророчестве говорится, что воевода превратит отряд героев в клинок, который без промаха поразит осквернителя в самое сердце.



## Изгнанник

Изгнанник привык жить в тени, поэтому его не манит сияние и лживые речи осквернителя. Он пропускает мимо ушей пустые обещания искушителя и безошибочно определяет тех, кто попал под пагубное влияние и предал свой народ. Изгнанник может быть кем угодно: вором, шпионом, наёмным убийцей, — но, согласно пророчеству, именно он выведет на чистую воду и уничтожит величайшего предателя.



## Провидица

Провидица — любимица духов, получившая ужасный дар. Её взор не скован цепями времени: прошлое, настоящее и будущее — единое целое в её глазах. Её уважают и боятся, одни глубоко ценят её мудрость, другие считают, что она несёт бессвязный бред. В пророчестве говорится, что её видения приведут героев к свиткам Кеар, но безвозвратно погрузят её в пучину безумия.



## Сказительница

Песни и предания сказительницы наполнены истинной магией: они воодушевляют, исцеляют раны и придают сил в бою. Её слова умиротворяют друзей и обращают в бегство врагов. В пророчестве говорится, что лишь сказительнице удастся узнать песнь Ньюлин и спеть её, чтобы лишить осквернителя сил.



## Лесной странник

Некоторые поговаривают, что лесной странник был вскормлен волками в тёмных лесах. Кое-кто считает, что он — последний из древнего племени, жившего в древесных кронах, а кто-то уверяет, что он — разбойник, сбежавший в леса так давно, что уже и забыл свою прошлую жизнь. Мы не знаем правды, но для пророчества его судьба — выследить осквернителя и провести героев извилистыми тропами в свете лунной тени.



# Авторский коллектив

**Разработка:** Куро (Ясуси Курода)

**Развитие:** Джон Гуденаф

**Иллюстрации:** Зенджу Чен

**Графический дизайн:** Дэвид Ослус

**Ответственный за пафос:** Даррелл Харди

**Производство:** Давид Лепор

© 2014 Alderac Entertainment Group. Seventh Hero, Alderac Entertainment Group, and all related marks are TM and © Alderac Entertainment Group, Inc. All rights reserved.

© 2014 Copyright Manifest Destiny, All Rights Reserved.



## Русское издание: ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов, Иван Попов

**Руководство редакцией:** Владимир Сергеев

**Выпускающий редактор:** Александр Киселев

**Переводчик:** Александр Бурдаев

**Редактор:** Валентин Матюша

**Верстальщик:** Дарья Смирнова

**Корректор:** Ольга Португалова

**Вопросы издания игр:** Николай Пегасов ([nikolay@hobbyworld.ru](mailto:nikolay@hobbyworld.ru))

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2014 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.



Играть интересно