

RISING 5: РУНИ АСТЕРОСА

1-5 гравців | 10+ років | 30 хвилин

Колись давно на далекій планеті Астерос один зі стародавніх королів загнав невимовний жах у Рунний портал і наклав на нього печатку з 4 божественних рун. Портал перебував у спокої понад тисячу років. Але печатка ослабла, і злі сили знову заповоняють Астерос!

Мудрий ОРАКУЛ попросив про допомогу Раду Об'єднаних Планет. На допомогу йому були відправлені четверо найкращих агентів: ЕХО, ХАЛ, ЕЛІ та НОВА. П'ятеро героїв та операція під кодовою назвою «Схід 5» (Rising 5) — єдина надія Астероса.

Щоб врятувати планету, їм потрібно знайти загублені руни і знову закрити портал. Але багато небезпек підстерігає їх на колись мирній планеті... Це атмосферна пригодницька кооперативна гра з елементом логічних обчислень, що керується мобільним додатком.

I. МЕТА ГРИ

Мета гри — правильно розташувати на ігровому полі 4 Руни, кожній з яких відповідає свій Астрологічний Символ.

Мобільний додаток, що направляє хід гри, спілкується з вашою командою тільки за допомогою Символів. Спочатку вам доведеться добре вивчити цю мову і з'ясувати, який Символ до якої Руни належить.

Як тільки ви знайдете всі потрібні Руни, розташуйте їх у правильному порядку і врятуйте Астерос! Але якщо Червоний Місяць досягне Повного Затемнення або закінчатся карти в колоді Героїв, на вашу команду чекає поразка...

II. КОМПОНЕНТИ ГРИ

- 1 ігрове поле
- 1 маркер Порталу (для роботи додатку)
- 5 фігурок Героїв та підставки до них
- 27 карток Територій (з них 6 стартових)
- 55 карток Героїв (по 11 для кожного)
- 3 картки Реліквій та 4 картки Артефактів
- 7 жетонів Рун

- 1 лічильник Затемнення
- 4 Енергетичних Кристали
- 1 кубик Битви
- 5 карт Червоного Місяця
- 14 жетонів Астрологічних Символів (2 набори: А і В)

III. ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Покладіть ігрове поле посередині столу.
2. Перемішайте кожну колоду карток Територій і розкладіть їх на відповідні зони (I, II або III). Стартові картки (з чорно-білим зворотом) покладіть горілиць поруч із колодами.
3. Покладіть маркер Порталу між 4 комітками для Рун.
4. Покладіть навколо маркера Порталу будь-які 4 Руни.
5. Покладіть 4 Енергетичних Кристали біля вівтарів.
6. Покладіть невикористані Руни в комітки резерву (зліва внизу).
7. Покладіть два набори Символів поруч з полем.
8. Кубик Битви тримайте під рукою.
9. Поставте 5 фігурок Героїв на їхні портрети на полі.

10. Покладіть картки Реліквій (горілиць) і Артефактів (долілиць) поруч.
11. Вкладіть у колоду Героїв від 3 до 5 карток Червоного Місяця (залежно від складності) через рівні інтервали. Не перемішуйте колоду!
12. Перемішайте колоду Героїв і покладіть її поруч.
13. Покладіть лічильник Затемнення на стартову поділку (третя зверху).
14. Роздайте гравцям картки Героїв:
 - Для 2–3 гравців: по 6 карток.
 - Для 4–5 гравців: по 5 карток.
15. Запустіть додаток "Rising 5" і натисніть "Game Start".

Робота з додатком: Додаток попросить зафіксувати початкове положення 4 Рун. Наведіть камеру на Портал. Програма згенерує унікальний код для поточної партії.

IV. ПЕРЕБІГ ГРИ

Кожен гравець у свій хід повинен:

1. Зробити **1 або більше дій** АБО **пропустити хід**.
2. Взяти принаймні **1 картку** з колоди Героїв.

1. Дії та пропуск ходу

Протягом одного ходу ви керуєте **одним** Героєм. Перед початком ви повинні оголосити кількість дій, скинувши відповідну кількість карток цього Героя (1 картка = 1 дія).

А. Переміщення

Перемістіть діючого Героя на будь-яку з 6 ділянок поля (Території I, II або III). На одній ділянці можуть перебувати кілька Героїв.

Б. Контакт

Розіграйте картку Території на ділянці Героя. Це може бути:

- **Монстр:** Ви повинні кинути кубик Битви. Якщо результат більший або дорівнює силі монстра

— ви перемогли, скиньте монстра і отримайте нагороду. Якщо випало «Затемнення» або не вистачило сили — ви програли, перемістіть лічильник Затемнення вниз на кількість Червоних Місяців на картці монстра.

- **Союзник:** Ви просто отримуєте вказану винагороду (кристал, підказка тощо).
- **Схованка з Артефактом:** Візьміть 1 картку з колоди Артефактів.

В. Печатка на Портал

Зберіть 4 Енергетичних Кристали. Коли всі 4 вівтарі активовані в додатку, будь-який гравець за 1 дію може спробувати закрити Портал (Герой може знаходитись будь-де). Проведіть пальцем по екрану та сфотографуйте нове розташування Рун.

Тип Символу у додатку	Значення
Порожній Символ	Руна НЕ входить у код Порталу.
Темний Символ	Невідома Руна.
Сяючий Символ	Руна входить у код, але не на своєму місці .
Золотий Символ	Руна входить у код і знаходиться на правильному місці .

2. Добір карток

Перед закінченням ходу гравець повинен взяти мінімум 1 картку з колоди (максимум на руці: 5 карток для 4-5 гравців, 7 карток для 2-3 гравців). Якщо витягнута картка Червоного Місяця, добір зупиняється.

Криза Червоного Місяця: Якщо витягнуто карту Місяця, підсумуйте значки Місяця на всіх відкритих монстрах на полі. Пересуньте лічильник Затемнення вниз на цю суму. Якщо лічильник досяг кінця — ви програли!

V. ПРО ГЕРОІВ

Кожен Герой має особливу здібність, яку можна використати 1 раз за хід **безкоштовно** (до виконання першої дії):

ОРАКУЛ: Знання Рун. Може поміняти місцями 2 Руни на Порталі, АБО 1 на Порталі та 1 у резерві.

ЕЛІ: Знання зірок. Може перемістити лічильник Затемнення на 1 поділку вгору.

НОВА: Раптова атака. Може вибрати будь-якого монстра і кинути кубик (без переміщення до нього).

ЕХО: Неперевершене лідерство. Може перемістити будь-якого іншого Героя на іншу ділянку.

ХАЛ: Майстерне відтворення. Може скопіювати здатність Героя, що знаходиться з ним на одній ділянці.

Дружня підтримка

- **Допомога:** Інші гравці можуть скидати зі своєї руки картки діючого Героя, додаючи по +1 до сили кидка кубика за кожну картку.
- **Команда:** Якщо на ділянці є ще один Герой, ви автоматично отримуєте +1 до кидка (максимум +1 незалежно від кількості героїв поруч).

VI. ЧАРІВНІ ПРЕДМЕТИ

- **Реліквії** здобуваються за перемогу над Головним монстром (Клинок Місячного вогню, Жезл трансмутації, Медальйон Затемнення).
- **Артефакти** знаходяться у Схованках.

Використовувати їх може будь-який гравець у будь-який момент. Після використання предмет скидається.

КІНЕЦЬ ГРИ

Перемога: Гравці негайно перемагають, якщо всі 4 Символи в додатку стають Золотими (всі Руни на правильних місцях).

Поразка: Гра закінчується поразкою, якщо закінчилася колода Героїв, АБО лічильник Затемнення досяг останньої поділки.

VII. ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

Складність: Регулюється кількістю карт Червоного Місяця (3 – новачок, 4 – стандарт, 5 – експерт).

Соло-режим: Гравець тримає на руці 6 карток. Ще 6 карток лежать відкрито на столі (Запас Дружньої підтримки). Їх можна використовувати як зазвичай.

Гра з Майстром (без додатку): Один гравець бере на себе роль Додатку, таємно загадує комбінацію Рун і видає жетони-підказки іншим гравцям під час спроб запечатати портал.