



О ИГРЕ:

«Ходу героям нет!» — это кооперативная фэнтезийная настольная игра, в которой игроки становятся на сторону монстров, чтобы защитить свое подземелье от нашествия самоуверенных героев. В этой игре сочетаются колодостроение, асимметричные способности персонажей и совместная борьба против угрозы. Игроки выступают в роли различных видов чудовищ — от слизней до драконов — и вместе отражают атаки захватчиков, стремящихся похитить сокровища.

КОМПЛЕКТАЦИЯ:

В коробке есть 45 фигурок монстров-миплов, 12 комнат подземелья, 80 карт гильдии, 16 карт героев, 64 карты сценариев, 90 карт тактики, 9 карт планов, 28 карт предметов, 16 карт действий, 98 жетонов, 20 жетонов ресурсов, 5 жетонов ловушек, 5 жетонов событий, 20 жетонов ран, 20 жетонов героев, 16 жетонов сокровищ, 10 жетонов порталов, жетон активного игрока, жетон волны 0 и правила игры.

ДЛЯ КОГО ИГРА:

«Ходу героям нет!» прекрасно подойдет для компании друзей, которые любят кооперативные игры, стратегии и фэнтезийные миры. Она рассчитана на совместное планирование, быстрые решения и командное взаимодействие. Благодаря разным уровням сложности игра интересна и новичкам, и опытным игрокам.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

Игроки выбирают фракции монстров, каждая из которых имеет уникальные фигурки и способности. На стол выкладываются комнаты подземелья, формируются колоды гильдий и сценариев. Игроки получают стартовые карты, расставляют монстров и готовятся встречать первых героев, которые появляются в разных комнатах подземелья.



ХОД ИГРЫ

В свой ход монстр может сыграть одну или несколько карт, чтобы передвигаться по подземелью, атаковать врагов, активировать способности или комнаты, ставить ловушки или покупать новые карты. После действий монстров наступает фаза героев — разыгрывается карта гильдии, и герои начинают движение к сокровищнице. Когда открыто определенное количество карт гильдий, начинается новый уровень с более сильными врагами. Командная стратегия, распределение ролей и эффективное использование способностей — ключ к выживанию.

КОНЕЦ ЭПОХИ И ПОДСЧЕТ БАЛОВ:

Победа наступает, если игрокам удастся сохранить сокровища в течение трех уровней. Если же герои захватят четвертый сундук, игра заканчивается поражением. Игроки должны действовать слаженно, чтобы не дать врагам даже шанса пробиться к главным сокровищам.



Советы для игры:

01

Планируйте свои ходы вместе с союзниками, не допускайте, чтобы герои занимали стратегические комнаты.

02

Используйте способности своих монстров максимально эффективно, комбинируйте их между собой, а также адаптируйтесь под различные сценарии.

03

Не забывайте о ловушках и порталах — они могут стать решающим фактором в борьбе за подземелья.