



# ГЕРАКЛ

И ЕГО  
12 ПОДВИГОВ



1 ИГРОК



30-60  
МИНУТ



ОТ 14 ЛЕТ

## О МУЗА, ВОСПОЙ АЛКИДА,

Мужа, опутанного виной,  
Полубога, терзаемого грехами былых времён!  
Имея непростую судьбу и неся бремя небесного рода,  
Стремится он искупить всё и сбросить оковы печали.

Проклятый ревностью Геры,  
Безумьем от богини объятый,  
Алкид убил свою жену Мегару и троих детей.  
Очнувшись от совершённых ужасов,  
Обрёл себя он на изгнание  
И к Дельфийскому оракулу отправился,  
Дабы обрести новый дом и путь к искуплению.

Оракул дал ему новое имя — Геракл, во славу Геры, —  
И велел служить дяде — царю Еврисфею,  
Чтобы пройти десять назначенных им испытаний.  
Лишь свершив все положенные подвиги,  
Обретёт он прощенье, покой  
И бессмертие средь богов на светлом Олимпе.



# ОБ ИГРЕ

Вы — Геракл, которому предстоит совершить двенадцать легендарных подвигов. Каждое испытание будет для вас проверкой на прочность: бросайте и распределяйте кубики, чтобы победить мифических чудовищ и совершить невозможное. Внимательно следите за уровнями отваги и божественности: если потерпите неудачу, ваш путь закончится крахом. Но если вы преодолеете все испытания и достигнете верха на шкале божественности, то вы по праву обретёте место среди богов Олимпа!

## СОСТАВ ИГРЫ

56 карт:



Карта отваги  
и божествен-  
ности



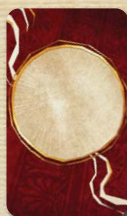
Лук  
Геракла



14 карт  
сказаний



27 карт  
испытаний



13 карт  
настроения



15 кубиков:

11 кубиков Геракла (зелёного цвета)

4 кубика испытаний (золотого цвета)



Маркер  
отваги



Маркер  
божествен-  
ности



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разделите карты, как указано ниже.

1. **Колода подвигов** состоит из карт сказаний и испытаний. Карты в ней собраны по порядку и пронумерованы от 1 до 41 в нижнем левом углу.
2. **Колода настроя.** Отложите 4 особые карты настроя: «Бремя Атланта», «Призрак Ипполиты», «Призрак Фола», «Призрак Абдера». Вы добавьте эти карты по ходу игры. Перемешайте оставшиеся 9 карт настроя и положите их рядом.
3. **Карты Геракла.** Выложите карту «Лук Геракла» и карту отваги и божественности перед собой на стол. Поместите маркеры отваги и божественности на начальные клетки соответствующих шкал (отмечены «Х»).
4. **Кубики Геракла.** Возьмите 4 зелёных кубика — это кубики Геракла, доступные вам в начале игры. Остальные зелёные кубики и 4 золотых кубика испытаний положите в запас.



Уровень сложности	Число начальных кубиков
Смертный	5 кубиков
Герой	4 кубика
Бог	3 кубика

**Предупреждение.** Режим «Бог» невероятно сложен. Если решитесь на него, удалите карту настроя «Вы измощены». Мы не рекомендуем этот режим. Вас предупреждали.



Отложенные  
4 особые  
карты настроения

Колода подвигов



Колода настроения



Карта отваги  
и божественности



5. **Подготовка первого испытания.** Прочтите карту сказания «Немейский лев». Положите карту испытания «Немейский лев» перед собой. Возьмите 1 золотой кубик испытаний из запаса и поместите его на клетку кубика на карте испытания, выставив на нём указанное значение (в случае с «Немейским львом» — 6).

Ваша игровая область должна выглядеть так, как показано на рисунке выше.

Теперь вы готовы к своему  
первому испытанию.





# СТРУКТУРА КАРТ

## Карта испытания

- 1 Название карты.** Номер и название подвига, который предстоит Гераклу.
- 2 Способ атаки.** Конкретные значения кубика или их комбинации, необходимые, чтобы нанести урон испытанию.
- 3 Начальное здоровье испытания.** При подготовке испытания поместите сюда кубик испытания с указанным значением. (У некоторых испытаний несколько таких кубиков.)
- 4 Номер карты.** Помогает правильно разложить карты при подготовке новой партии.
- 5 Условие поражения.** Если кубик испытания достиг символа черепа, вы проиграли — игра окончена.
- 6 Последствия испытания.** Символы на этих клетках обозначают влияние испытания на Геракла (см. с. 13).



# Карта награды

(Оборотная сторона карты испытания)



**1 Название карты.** Название награды за завершение подвига.

**2 Бонус награды.** Преимущество, которое появляется у вас сразу при получении награды.

**3 Синие способности.** Позволяют изменять значения, выпавшие на кубиках. Можно использовать один раз за бросок, но только до золотых способностей.

**4 Золотые способности.** Кубики остаются на клетках карты и приносят различные эффекты. Можно использовать один раз за бросок, но только после синих способностей.

**5 Стоимость в отваге.** Используется при переигровке (см. с. 11).





## ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

В игре «Геракл и его 12 подвигов» вам предстоит пройти 12 испытаний, каждое из которых сложнее предыдущего. Однако, завершая всякий подвиг, вы будете получать награду, которая поможет в следующих испытаниях.

**Кубики испытаний.** У каждой карты испытания есть клетки для одного или нескольких кубиков. Чтобы успешно завершить подвиг, нужно уменьшить значение каждого из этих кубиков до 0, пока он не достиг символа черепа. Для этого вам необходимо бросать кубики Геракла и получать определённые результаты (способ атаки), как указано белыми символами на карте испытания. Каждая успешная атака уменьшает значение одного кубика испытания на 1.

В каждом испытании  
проходите следующие шаги:

1. **Карта настроения.** Перед испытанием возьмите карту настроения и примените её эффекты. Завершив испытание, вы убьёте эту карту и замешаете её обратно в колоду. У карт настроения есть различные эффекты, положительные или отрицательные, влияющие на прохождение испытания. Настрой сохраняется только на время того испытания, перед которым вы взяли его карту. (Эффекты этих карт, касающиеся кубиков, не суммируются.)



Если карта настроения предписывает добавить или убрать кубик Геракла, это касается только текущего испытания. Завершив испытание и убрав карту настроения, вы вернёте этот кубик.



2. Бросьте все доступные вам кубики Геракла.
3. **Измените значения кубиков.** Вы можете поместить кубики Геракла на синие клетки «Лука Геракла» и/или полученных карт наград, чтобы активировать их способности (см. с. 14–15).
4. **Распределите кубики.** Поместите кубики Геракла либо на золотые клетки, чтобы активировать их способности (см. с. 16), либо на карту испытания, чтобы нанести урон (см. с. 12). Кубики, помещённые на карту испытания (но не кубики на золотых клетках), наносят этому испытанию урон.
5. **Если вы уменьшили значение всех кубиков испытания до 0, подвиг завершён!** Переверните карту(-ы) испытания и выберите одну из его карт наград, а остальные сбросьте. Положите новую награду рядом с другими своими наградами и получите её бонусы (см. с. 13). Затем переходите к следующему испытанию.
6. Если значение кубиков испытания не достигло 0, переместите их на следующие клетки. Немедленно примените последствия испытания, символы которых указаны на новом расположении кубиков (см. с. 13).

**Примечание.** Некоторые последствия испытаний убивают кубики Геракла — они становятся недоступны до конца текущего испытания. В начале следующего испытания эти кубики вернутся к вам.

7. Если у вас ещё остаётся отвага, соберите доступные кубики Геракла и вернитесь к шагу 2.
8. Если значение вашей отваги снизилось до 0, ваше странствие окончено. Вы потерпели поражение, и боги Олимпа не примут вас.





## Синие способности

Синие способности позволяют изменять значения кубиков после броска (см. с. 14–15). Поместите кубик на синюю клетку и измените его значение. Каждый кубик можно поместить только на одну синюю клетку, и каждую синюю клетку можно использовать только один раз за бросок. Синие способности можно применить только до золотых.

## Золотые способности

Закончив с синими способностями, вы можете активировать золотые. Для этого можно использовать как кубики, к которым вы применили синие способности, так и кубики с неизменённым значением. Среди эффектов золотых способностей бывает отмена урона, усиление божественности и восстановление отваги (см. с. 16). Каждую золотую способность можно использовать только один раз за бросок. Кубики, использованные для золотых способностей, остаются на соответствующих клетках.

После применения всех способностей (синих и золотых) вы можете поместить любые неиспользованные кубики на изображение испытания, чтобы нанести ему урон.





# КОНЕЦ ИГРЫ

Чтобы победить, завершите все 12 подвигов и при этом достигните верха на шкале божественности. Тогда Геракл возносится на Олимп, чтобы занять своё место среди богов.

Если вы не достигли верха божественности, вы проиграли.

## КАК НАЧАТЬ ПАРТИЮ С ЛЮБОГО ИСПЫТАНИЯ

Если вы потерпели поражение, но хотите продолжить игру, либо желаете сделать перерыв и возобновить партию с определённого испытания, выполните следующее.

Подготовьтесь к игре как обычно.

Возьмите карты испытаний и найдите среди них все карты наград, предшествующие испытанию, с которого вы хотите начать (например, если вы хотите начать игру с 8-го испытания, соберите награды за подвиги с 1-го по 7-й).

Выберите, какие карты наград (не более одной от каждого подвига) вы хотите оставить, и оплатите их стоимость отвагой (указана в правом нижнем углу карты): переместите маркер отваги на соответствующее количество делений вниз.

Получите бонусы с выбранных карт наград (кубики Геракла и усиление божественности), кроме бонусов отваги.


Добавьте в колоду настраоя особые карты, указанные на выбранных картах наград. Не принимайте во внимание эффекты, предписывающие вам сбросить другие карты наград.


**Пример. Выбор этой копии карты «Трещотка Афины» снизит на 1 вашу отвагу, но усилит на 1 вашу божественность и добавит 1 кубик Геракла.**





# СПОСОБЫ АТАКИ


Чтобы наносить урон испытаниям, бросайте кубики и получайте определённые результаты.


 Значение на кубике совпадает с изображённым.

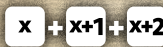
 Значение на кубике соответствует любому из двух изображённых вариантов.

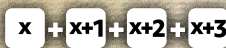
 12  
Сумма значений на кубиках равна указанному числу.

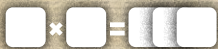
 Любые два кубика с одинаковыми значениями.


 Любые три кубика с одинаковыми значениями.


 Три кубика со значениями 1, 2 и 3.

 Три кубика с любыми последовательными значениями (например, 3, 4 и 5).

 Четыре кубика с любыми последовательными значениями (например, 2, 3, 4 и 5).

 Произведение значений на двух кубиках равно значению одного другого кубика или сумме значений нескольких других кубиков.

 Сумма значений двух кубиков равна значению третьего кубика.

 Сумма значений двух кубиков, на одном из которых выпало 3, не превышает значения третьего кубика.



## ПОСЛЕДСТВИЯ ИСПЫТАНИЙ



Снизьте отвагу на 1 за каждый символ разбитого сердца.



До конца испытания уберите 1 кубик Геракла за каждый символ разбитого кубика.



Пока кубик испытания на этом символе, отменять урон нельзя.



Передвиньте остальные кубики испытания на 1 клетку вперёд.



Добавьте 1 к значению этого кубика испытания за каждый такой символ (но не больше начального значения).



Несколько символов: разыграйте эффекты каждого из них.



Ослабьте божественность на 1 за каждый такой символ пламени.



Поражение.  
Игра окончена.

## БОНУСЫ НАГРАД



Повысьте отвагу на 1 за каждый символ сердца.



Добавьте 1 кубик Геракла к своим доступным кубикам.



Усиьте божественность на 1 за каждый символ пламени.



# СИНИЕ СПОСОБНОСТИ



Снизьте отвагу на 1, чтобы изменить значение этого кубика на 1 в большую или меньшую сторону. (Можно заменить 6 на 1 или наоборот.)



Поместите сюда кубик (он становится недоступен до следующего броска кубиков), чтобы изменить значение любого другого кубика на любое другое.



Поместите сюда кубик, чтобы перебросить любые другие кубики.



Снизьте отвагу на 2, чтобы считать этот кубик за 2 кубика с тем же значением. (Можете использовать их как обычные кубики: например, один для золотой способности, а другой для нанесения урона.)



Замените на этом кубике 6 на 3 либо 3 на 6.



Перебросьте этот кубик.



Измените значение этого кубика на любое другое.



Измените нечётное значение на этом кубике на любое чётное, либо чётное на любое нечётное.





Увеличьте значение этого кубика на 1.



Переверните этот кубик на противоположную грань.



Измените значение этого кубика на 1 в большую или меньшую сторону.



Считайте этот кубик за 2 кубика с тем же значением.



# ЗОЛОТЫЕ СПОСОБНОСТИ

Золотые способности приносят 3 типа эффектов: отмену урона, восстановление отваги и усиление божественности.

Поместите кубик, соответствующий символу на золотой клетке, чтобы получить изображённую на нём награду. Нельзя повторно использовать такой кубик — он остаётся на клетке до следующего броска кубиков.

## Отмените урон

Применяя последствия испытания, за каждый символ щита отмените эффект 1 символа разбитого сердца.



## Восстановите отвагу

За каждый символ сердца повысьте свою отвагу на 1.





## Усиьте божественность

За каждый символ пламени усиьте свою божественность на 1.





# УТОЧНЕНИЯ

- Некоторые карты предписывают удалить до конца игры любую полученную ранее карту награды или определённую карту настроения. Также карты могут добавлять особые карты настроения в колоду. В колоде настроения не может быть больше 9 карт одновременно.
- На картах испытаний изображены молнии, которые задают направление движения кубиков испытания. Кубики всегда перемещаются по молниям от толстого конца к тонкому. На некоторых испытаниях предлагается несколько путей (разветвлённые молнии). Достигнув такой развилки, самостоятельно выберите, на какую клетку переместить кубик испытания дальше.
- Если кубик испытания активирует символ восстановления здоровья у испытания () , оно в любом случае не может превысить начальное значение на этом кубике.
-  Начальное значение здоровья «Критского быка» — 12. Поместите одним столбиком 2 кубика со значением 6 на начальную клетку.
- Если у испытания есть несколько кубиков, а вы в результате броска можете нанести урон испытанию несколько раз, распределяйте урон как угодно.
- «Эриманфский вепрь», «Стимфалийские птицы» и «Коровы Гериона» — это особые испытания: победа над каждым из них потребует нескольких способов атаки. Для каждого кубика вы должны использовать тот способ атаки, который указан рядом с его начальной клеткой.
- Карта настроения «Вы в печали» при каждом броске кубиков уменьшает все выпавшие значения на 1 (при этом значение не может опуститься ниже 1).  
Этот эффект не действует, когда вы используете переброс.
- Карта настроения «Вы в ярости» при каждом броске кубиков увеличивает все выпавшие значения на 1 (при этом значение не может подняться выше 6).  
Этот эффект не действует, когда вы используете переброс.

## УТОЧНЕНИЯ (продолжение)

- Карта настроя «Вас преследует призрак Фола» выкладывается поверх 1 карты награды по вашему выбору — теперь вы не можете пользоваться способностями этой карты награды. Завершив испытание, уберите карту настроя и замешайте её обратно в колоду.
- Карта настроя «Вас преследует призрак Ипполиты» предписывает всякий раз, когда у вас на кубике выпадает 1, немедленно отложить этот кубик — его больше нельзя использовать в ходе текущего броска. Этот эффект действует даже на кубики, на которых выпадает 1 при перебросе.





## ЗАМЕТКИ ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ

### ГЕРАКЛ, ГЕРКУЛЕС или ГЕРАКЛЕС?

В греческих мифах и сказаниях, которыми мы вдохновлялись, этого могучего, но страдающего полубога зовут *Гера-клес*, то есть «*во славу Геры*», ведь он совершал подвиги по воле богини, питавшей ненависть к нему.

В английской версии игры автором выбран более узнаваемый в западных странах римский вариант имени героя — *Геркулес*. В русском переводе мы оставили ему традиционное звучание имени — *Геракл*.

### РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

Игра была вдохновлена бесчисленными источниками и пересказами жизни, подвигов и борьбы Геракла. Если вам интересно узнать больше, советуем прочесть следующее:

- *Аполлдор. Мифологическая библиотека.*
- *Стивен Фрай. Герои. Человечество и чудовища. Поиски и приключения.*
- *Кун Н. А. Подвиги Геракла. Мифы Древней Греции* (рекомендация от редакторов русского издания).

### БЛАГОДАРНОСТИ

Автор благодарит свою прекрасную жену Франческу за её постоянную поддержку и тестирование игры, а также остальных членов семьи и пушистых «сыновей» — котиков Зазу и Пруфрока. Также автор выражает особую благодарность за помощь на разных этапах создания игры следующим людям: Алану Гердингу, Делтону Брэку, Доминику Дюамелю, Полу Марчбэнксу и Люку Отфиновски.

# СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Издатель:**

Envy Born Games.

**Автор игры:**

Тайлер Дж. Браун.

**Художник:**

Дэвид Шнайдер.

**Графический дизайн:**

Аммон Андерсон.

**Правила игры:**

Аммон Андерсон  
и Маттью Райанн.

**Редактор правил:**

Дэн Барретт.

# РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

**Издатель:**

Crowd Games.

**Руководители проекта:**

Максим Истомин  
и Евгений Масловский.

**Главный редактор,  
выпускающий редактор:**  
Иван Реморов.

**Редактор, корректор:**  
Полина Сикацкая.

**Переводчик:**  
Ксения Москвичева.

**Верстальщик:**  
Михаил Гвоздков.



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт [www.crowdgames.ru](http://www.crowdgames.ru). Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту [cg@crowdgames.ru](mailto:cg@crowdgames.ru).

