

# Не ТЕ ГЕРОИ

ИГРА ФИЛА УОКЕРА-ХАРДИНГА

2–4 ИГРОКА • 30–45 МИНУТ • ВОЗРАСТ 10+

Добро пожаловать в земли Абсурдии – место, где обычные законы реальности не имеют силы. Для процветания Абсурдии необходимы герои, и вам выпала великая честь. Сколотите команду «героев» лучше, чем кто-либо, и получите почести и хвалу всей страны! Монстры-бухгалтеры, космические организаторы свадеб – бесчисленные комбинации персонажей и их свойств ведут к тому, что ни одна партия не будет такой же, как предыдущая!

В игре «Не те герои» игроки будут собирать команду «героев» в надежде получить как можно больше влияния для выполнения квестов по всей Абсурдии. Выигрывает игрок, наилучшим образом использовавший своих «героев» и получивший больше всех победных очков (далее – ПО). Он же становится новым представителем команды «Не те герои» в Абсурдии!

## КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

- 125 протекторов для карт • 96 карт-характеристик • 4 карты-памятки
- 96 прозрачных карт персонажей • 1 жетон первого игрока
- 54 жетона влияния со значением 1 : 18 лесов, 18 морей, 18 гор
- 6 жетонов влияния со значением 3 : 2 леса, 2 моря, 2 горы
- 24 жетона квестов : 6 лесов, 6 моря, 6 гор, 6 городов
- 70 монет : 38 медных со значением 1, 16 серебряных со значением 5, 16 золотых со значением 10

# ОБ ИГРЕ

Игроки будут нанимать в свою команду героев (людей, существ и изгоев), чтобы получать влияние и выполнять квесты в землях Абсурдии. Ваша команда будет пополняться картами «героев», которые выкладываются перед вами лицевой стороной вверх в виде сетки 4x4 карты. Игроки по очереди, каждый в свой ход, будут нанимать героев, выкладывать карты перед собой и активировать способности карт героев.

Жетоны квестов приносят победные очки (ПО). Игроки, потратив жетоны влияния, могут выполнять эти квесты и забирать их жетоны себе. Карты героев либо приносят фиксированное число ПО, либо имеют особое условие для получения ПО. Наём карт героев позволяет активировать их способности, которые являются основным способом получения влияния. Применяйте эти способности по максимуму, чтобы выживать все из ваших «героев».

## ПОДГОТОВКА

**Примечание:** Если это ваша первая партия, поставьте протекторы по одной случайной карте характеристики персонажа. В коробке с игрой вы найдете протекторы.



- Перемешайте все вложенные в протекторы карты героев и разместите получившуюся колоду лицевой стороной вниз в центре стола. Когда вы сбрасываете карты, кладите их рядом с этой колодой.



### ВАША СЕТКА



ВАША ПЕРВАЯ КАРТА  
ДОЛЖНА БЫТЬ  
ВЫЛОЖЕНА ЗДЕСЬ



- Сформируйте общий запас из жетонов влияния и монет рядом с колодой героев.



# Σ ΚОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДНЫЕ УСЛОВИЯ Π

Раунд, в котором один из игроков вложит 16-ю карту в свою сетку, является последним в игре. После того, как этот раунд будет закончен, игра завершается и игрок, набравший больше всех ПО, объявляется победителем!

## КА К ИГРЕ

Подготовьте колоду карт героев, вставив в пропилки и одной случайной прозрачной карте героя с запасом (на всякий случай).



3. Отсортируйте жетоны квестов по цвету, разложите их рядом с колодой героев в 4 столбца так, чтобы жетон с наибольшим значением лежал первым в столбце, а жетон с наименьшим значением – последним. При игре втроем уберите все жетоны со значением «11» из игры. При игре вдвоем уберите все жетоны со значениями «11» и «9» из игры.

4. Случайным образом выберите первого игрока и выдайте ему жетон первого игрока и **35**. 2-й игрок получает **40**, а каждый следующий игрок берет на **5** больше, чем предыдущий. Количество ваших монет и жетонов влияния – общедоступная информация, и они должны быть видны всем игрокам на протяжении всей партии.

5. Выдайте каждому игроку карту-памятку.

6. Раздайте каждому игроку по 5 карт из колоды. Эти карты – рука игрока. Не показывайте карты в своей руке другим игрокам!

## Σ ΔЛЯ СЛЕДУЮЩИХ ИГР Π

Один из самых захватывающих моментов игры «Не те герои» заключается в том, как ваша колода изменяется от игры к игре! В ваших следующих играх мы рекомендуем раздать по 4 карты каждому игроку до подготовки к игре и дать им возможность поменять прозрачные карты персонажей местами, чтобы в колоде появились новые карты. Замешайте измененные карты в общую колоду и переходите к шагу 1 подготовки к игре.

# КАРТЫ ГЕРОЕВ

Каждая карта героя – это комбинация персонажа и какой-либо характеристики (это всегда уникальные сочетания). Заплатив стоимость карты, вы нанимаете карты героев в вашу игровую область (вашу сетку).

Стоимость найма карты указана в верхнем левом углу → и является суммой значений, указанных в ● (их может быть от 0 до 2).

В левой стороне карты находится знамя, обозначающее фракцию, к которой принадлежит эта карта: «Люди» ⚪, → «Существо» 🌸 или «Изгои» 🖤. Иногда карты будут ссылаться на какую-либо фракцию, чтобы определить количество получаемых ПО, чтобы применить какие-либо эффекты.

В нижней половине карты находятся два ее эффекта, каждый в отдельной рамке.

## СТРОКА НАЙМА

Верхняя рамка – строка найма, эффект которой активируется либо когда вы нанимаете карту и выкладываете ее на вашу сетку, либо в конце игры. Вы не можете повторно активировать этот эффект.

В игре есть 4 типа строк найма:

-  АКТИВИРУЕТСЯ ПРИ НАЙМЕ КАРТЫ.
-  ВЫПОЛНИТЕ ОСОБЕ УСЛОВИЕ ДЛЯ АКТИВАЦИИ ЭФФЕКТА СТРОКИ АКТИВАЦИИ НА ЭТОЙ КАРТЕ.
-  ЗАПЛАТИТЕ ЗА АКТИВАЦИЮ ЭФФЕКТА СТРОКИ АКТИВАЦИИ КАРТЫ.
-  ПОЛУЧИТЕ ПО В КОНЦЕ ИГРЫ, НЕМЕДЛЕННО АКТИВИРУЙТЕ ЭФФЕКТ СТРОКИ АКТИВАЦИИ КАРТЫ.



## СТРОКА АКТИВАЦИИ

Нижняя рамка на карте – строка активации, эффект, который вы активируете в тот момент, когда нанимаете карту и когда активируется эффект строки найма. Этот эффект также может быть активирован позднее с помощью других карт.

Иногда эффект строки найма карты влияет на строку активации. Когда карта активируется с помощью другой карты, игнорируйте эффект строки найма. Вы можете активировать одну карту несколько раз в один и тот же ход за счет эффектов разных карт.



# В СВОЙ ХОД

Игроки выполняют ход по очереди по часовой стрелке. В свой ход вы можете выполнить 1 из следующих основных действий:

## 1) НАНЯТЬ КАРТУ ГЕРОЯ

Для того чтобы нанять карту героя, вы должны оплатить ее стоимость монетами (сумма значений в в левом верхнем углу карты) и разместить эту карту лицевой стороной вверх в вашей сетке. Ваша сетка состоит из всех нанятых вами карт и ограничена четырьмя картами в высоту и четырьмя картами в ширину (4x4 карты). Первая нанятая вами карта должна быть выложена в левый нижний угол сетки, а каждая последующая – по соседству по горизонтали или вертикали от любой ранее выложенной карты с соблюдением размера сетки 4x4.

После найма карты и оплаты ее стоимости активируйте эффекты строки найма и строки активации, если вы оплатили стоимость или выполнили условия активации эффекта строки найма (при их наличии). Если вы не можете заплатить или не выполняете условия карты , вы не можете нанять ее.

Единственный способ активировать карту еще раз – воспользоваться эффектами других карт.

## 2) ВЗЯТЬ КАРТУ

Сбросьте любое количество карт с руки (можно сбросить 0) и возьмите 2 карты с верха колоды плюс по одной дополнительной карте за каждую карту, которую вы сбросили.

Например, если вы сбросили 3 карты, то возьмите 5 новых карт себе в руку.

## 3) ПОЛУЧИТЬ 1 ВЛИЯНИЕ

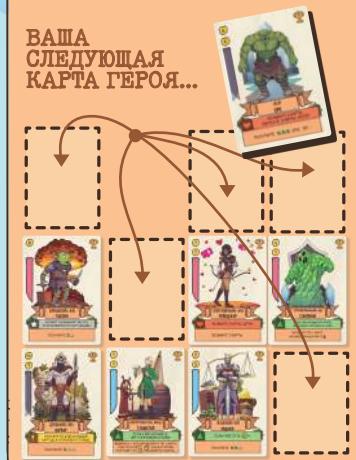
Получите жетон влияния со значением 1 любого цвета ( ) из общего запаса.

## 4) ПОЛУЧИТЬ 10 МОНЕТ

Получите из общего запаса.

## ПРИМЕР НАЙМА

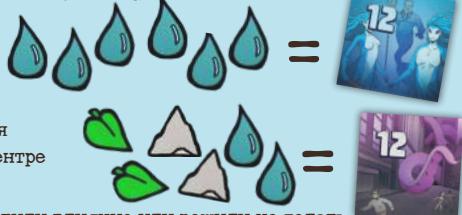
ВАША СЛЕДУЮЩАЯ КАРТА ГЕРОЯ...



## КОНЕЦ ВАШЕГО ХОДА И ВЫПОЛНЕНИЕ КВЕСТА

После того, как вы выполнили 1 из 4-х основных действий, вы можете сбросить 6 жетонов влияния, чтобы выполнить 1 квест. Есть 2 способа использования влияния для выполнения квеста:

- Сбросить 6 жетонов влияния какого-то одного цвета и забрать самый ценный из лежащих в центре стола жетон квеста этого цвета.
- Сбросить по 2 жетона влияния каждого из 3 типов влияния (итого 6 жетонов) и забрать самый ценный из лежащих в центре стола жетон городского квеста.



Вы можете забрать только 1 жетон квеста в ход. Как только вы потратили влияние или решили не делать этого, вам необходимо проверить, не превышаете ли вы лимит того, что у вас может оставаться в конце хода.

У вас может быть не более 8 карт в руке, 8 жетонов влияния каждого цвета и Сбросьте излишки.

После этого ход переходит следующему по часовой стрелке игроку.

# КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

После того, как любой игрок найдет 16 карт и выложит их в своей сетке, завершите текущий раунд так, чтобы все игроки сделали одинаковое количество ходов.

Ваш итоговый результат равен сумме ПО на ваших жетонах квестов и на картах героев в вашей сетке, плюс 1 ПО за каждый жетон влияния и 1 ПО за каждые **10** (округляется вниз).

Если несколько игроков претендуют на победу, выигрывает тот, у которого больше карт в руке.

Если и это не помогает определить победителя, победителями объявляются все претенденты. Ура!

**КАРТЫ В ВАШЕЙ СЕТКЕ**  
(Карты с и отдельные карты)

**ПРИМЕР ПОДСЧЕТА ОЧКОВ**

$$\text{31}_{\text{ПО}} + \text{30}_{\text{ПО}} + \text{2}_{\text{ПО}} + \text{1}_{\text{ПО}} = \text{64}_{\text{ПО}}$$

**ЖЕТОНЫ КВЕСТОВ**  
30

**МОНЕТЫ**  
1

**ЖЕТОНЫ ВЛИЯНИЯ**  
2

**ЖЕТОНЫ ГЕРОЕВ**  
11

После определения победителя мы предлагаем вам смешать карты из разных протекторов для того, чтобы добавить еще большего разнообразия вашим следующим партиям! Точно так же, как вы сделали в начале игры, раздайте каждому игроку по 4 карты, и пусть они поменяют прозрачные карты героев у полученных карт. Вы также можете поменять карты во всей колоде или оставить все, как было (если это именно то, чего вы хотите!).

## ВЫ ГОТОВЫ ИГРАТЬ!

- ПРОДОЛЖАЙТЕ ЧИТАТЬ И УЗНАЙТЕ НЕКОТОРЫЕ ВАЖНЫЕ ПОДРОБНОСТИ! -

# ТЕРМИНЫ И СИМВОЛЫ

**Над, под** - непосредственно соседствующая с картой и находящаяся выше или ниже этой карты.

**Активировать** - разыграть эффект строки активации одной из ваших карт в игре.

**Соседняя** - находящаяся непосредственно рядом с картой по вертикали или горизонтали, не по диагонали.

**Забрать** - взять доступный жетон квеста,бросив жетоны влияния.

**Столбец** - карты, выложенные в одну вертикальную линию в вашей сетке, с промежутками или без.

Самый левый столбец – столбец № 1, столбец справа от первого – столбец № 2 и так далее.

**Стоимость** - количество монет, необходимых для найма карты.

**Сбросить** - вернуть жетоны влияния в общий запас или карты с руки в стопку сброса лицевой стороной вверх.

**Взять** - взять карту с верха колоды в свою руку.

**Получить** - получить монеты или влияние из общего запаса и положить их в свою игровую зону.

**Группа** - любое количество горизонтально соседствующих карт, обычно имеющих одно и то же качество.

**В игре** - карта считается «в игре», если она находится в вашей сетке и не является оглушенной.

**Нанять** - вскрыть карту с руки, оплатить её стоимость и разместить эту карту в вашей сетке 4x4 так, чтобы она находилась по соседству хотя бы с одной из ранее выложенных карт.

**Вскрыть** - разместить карты, выложенные горизонтально в вашей сетке, с промежутками или без.

**Ряд** - карты, выложенные горизонтально в вашей сетке, с промежутками или без.

**Заплатить** - потратить монеты, вернув их в общий запас, и получить сдачу, если необходимо.

**Оглушить** - перевернуть карту лицевой стороной вниз. Вы не можете больше активировать ее, она не учитывается при подсчете символов фракций и не приносит ПО в конце игры. Игроки могут смотреть лицевые стороны своих оглушенных карт в любое время.

**Сетка** - расклад карт перед вами.

**Ваши карты** - карты, лежащие лицевой стороной вверх в игре в вашей сетке.

## Символы фракций:

 - карта «Люди»

 - карта «Существа»

 - карта «Изгои»

## Другие символы:

 - Лес

 - Море

 - Гора

 - жетон влияния любого цвета

 - монеты



# ДРУГИЕ ВАЖНЫЕ ПРАВИЛА

- Вы можете решить не активировать эффект строки активации при наиме карты или при активации другой карты. Но, если вы активировали какой-то эффект, вы обязаны разыграть его полностью.
- При активации карт с эффектом «дважды» или «трижды» полностью разыграйте эффект один раз до того, как активировать его снова.
- Эффект «в этот ход» применяется к картам, которые вы активировали раньше (в том числе и к текущей карте), но не к картам, которые вы активируете позднее.
- При активации нескольких карт за счет одной карты разыграйте их эффекты по очереди.
- Количество жетонов влияния ограничено. Если для выполнения какого-либо действия недостаточно жетонов влияния, возьмите все, что остались (если несколько игроков должны взять их одновременно, они берут причитающиеся им жетоны в порядке очередности хода, начиная с активного игрока).
- Если вам необходимо взять карту, а колода закончилась, перемешайте колодуброса и сформируйте новую колоду. Если для какого-то действия осталось недостаточно карт, возьмите все карты, что остались.
- Во время вашего хода у вас может быть больше 8 карт на руке, больше 8 жетонов влияния каждого типа или **80**, но в конце вашего хода у вас должно остаться не больше указанного выше количества карт, жетонов и монет. У вас может оказаться больше 8 карт на руке, больше 8 жетонов влияния каждого типа и больше **80** в ход другого игрока.
- Карты со строками активации, эффекты которых активируют карты, могут активировать только другие карты и никогда напрямую не могут активировать сами себя.

## СОЗДАТЕЛИ

ДИЗАЙНЕР: ФИЛ УОКЕР-ХАРДИНГ

ХУДОЖНИК: МЭТТЫО ОУЭН @MERMATTZAN

ВЕДУЩИЙ РАЗРАБОТЧИК: ДЖОШ ВУД

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ РАЗРАБОТКА: КИРК В. БАКЕНДОРФ, ДЖОН ГУДНАФ, НИЛ КИМБАЛЛ, МАРК ВУТТОН

ПРОДЮСЕР: АДЕЛЬХАЙД ЦИММЕРМАН

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН: ЭСТЕФАНИЯ РОДРИГЕС, ЧИТНИ ЦАЙ

СОСТАВЛЕНИЕ ПРАВИЛ И ВЕРСТКА: ПИТЕР МАКФЕРСОН

ПРОИЗВОДСТВО: ДЭВИД ЛЕПОР

ТЕСТЕРЫ: КОЛТОН БРОДХЕД, КРИС КОББ, ЭНДРИО КОРК, ТЕОДОР КОЙЕР, ЭНДИ ДЕСА, КЕТАН ДЕШПАНДЕ, КАРЕН ДРАНСФИЛД, ДЖЕЙМИ ДАНК, ДЭВИД ГОРДОН, ЛИАМ ХАНРАХАН, ДЭВИД ХАРДИНГ, ИЭН ХАТЧИСОН, КРИС ЛАБАНКА, МЭНДИ МАККУЛ, КРИС МОРФЬЮ, ТОБИАС НИЛЬСЕН, ПЕДРО ОМЕТТО, ВЛАД ОРЕЛЬЯНА, МЭТТЫО РЭНСОМ, МЭТТЫО РОДЕЛА, ЭСТЕФАНИЯ РОДРИГЕС, ФРАНСИСКО «ЛАКО» РОХАС, ПИТЕР САМЕТ, АИСА САМЕРС, «КАКОЙ-ТО БРИТАНСКИЙ ПАРЕНЬ», МАРК СТАРР, КАРАН ТОЛАНИ, РИЧАРД ТРАУТ, НАТАНАЭЛЬ ВАН ДЕР РЕЙЕН, ДЭН ВАРРЕТТ, АМАНДА «ПАНДА» ВОНГ, АДЕЛЬХАЙД ЦИММЕРМАН, ДЖОН ЗИНСЕР

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ

Руководитель проекта: Олег Раптовский. Отдельная благодарность:

Евгению Сенкевичу, Эксклюзивный дистрибутор на территории России, Казахстана, Республики Беларусь, Республики Молдова, Республики Армения, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана:  
000 «СР ПОСТАВКА».

ФАБРИКА  
ИГР

© 2025 Alderac Entertainment Group, 2505 Anthem Village Drive, Suite E-521, Хендerson, Невада 89052, США. Misfit Heroes и все связанные с ним знаки являются™ или ® и © где указаны: Phil Walker-Harding или Alderac Entertainment Group, Inc. Все права защищены.  
Сделано в Китае.

