

RUNEWARS

REVISED EDITION



RULES OF PLAY
by Serebrat

Обзор игры

В **RuneWars**, от двух до четырёх игроков контролируют фракции фэнтезийных армий в мире Терринота. Каждый игрок начинает с контролируемого им королевства и должен распространить свою молодую империю на другие земли, завоёвывая территории, нанимая героев и, в конечном итоге, контролируя достаточно драконьих рун для доминирования Терринотом и выигрыша в игре.

Список компонентов

- 40 бежевых пластиковых нейтральных фигурок:
 - 8 Beastmen (зверолюдей)
 - 4 Dragons (драконов)
 - 4 Giants (гигантов)
 - 8 Hell Hounds (адских гончих)
 - 8 Razorwings (острокрылых)
 - 8 Sorcerers (волшебников)
- 36 Синих пластиковых фигурой Людей (Daqan):
 - 8 Bowmen (лучников)
 - 16 Footmen (мечников)
 - 8 Knights (рыцарей)
 - 4 Siege Engines (осадных башен)
- 36 Зелёных пластиковых юнитов Эльфов (Elf):
 - 16 Archers (лучников)
 - 4 Pegasus Riders (наездников на пегасах)
 - 8 Sorceresses (волшебниц)
 - 8 Warriors (воинов)
- 36 Сиреневых пластиковых юнитов Нежити (Waiqar):
 - 4 Dark Knights (тёмных рыцарей)
 - 8 Necromancers (некромантов)
 - 16 Reanimates (оживших мертвецов)
 - 8 Skeleton Archers (скелетов лучников)
- 36 Красных пластиковых фигурок Демонов (Uthuk):
 - 16 Berserkers (берсерков)
 - 4 Chaos Lords (лордов хаоса)
 - 8 Flesh Rippers (разрывающих плоть)
 - 8 Warlocks (колдунов)
- 12 Серых пластиковых героев
- 8 Листов картона, включающих:
 - 16 Токенов активации (по 4 на фракцию)
 - 1 Маркер битвы
 - 7 Токенов городов
 - 26 Токенов повреждений
 - 8 Маркеров побеждённых героев
 - 20 Токенов развития (улучшений) (по 5 на фракцию)
 - 35 Токенов исследований
 - 4 Маркеров установки родных миров (королевств)
 - 40 Токенов влияния
 - 13 Фрагментов карты (3 из них разделены на 2 пазла)
 - 12 Стрелок ресурсов (по 3 на фракцию)
 - 12 Шайб ресурсов (по 3 на фракцию)
 - 38 Токенов рун (21 драконья, 17 фальшивых)
 - 16 Токенов крепостей (по 4 на фракцию)
 - 24 Токенов тренировок

- 4 Листа фракции
- 4 Ссылочных листа (с информацией о нейтральных юнитах и т.п.)
- 56 Больших карт, включающих:
 - 32 Карты приказа (по 8 на фракцию)
 - 24 Квестовые карты
- 172 Маленькие карты, включающие:
 - 30 Карт судьбы
 - 12 Карточек героев
 - 8 Карт целей для Злых
 - 8 Карт целей для Добрых
 - 25 Карт наград
 - 8 Карт сезона Весна
 - 8 Карт сезона Лето
 - 8 Карт сезона Осень
 - 8 Карт сезона Зима
 - 50 Тактических карт
 - 3 Титульные карты
 - 4 Карты победы (по 1 на фракцию)
- 12 Комплектов пластиковых соединителей

Описание компонентов

Юниты

Эти пластиковые фигурки представляют военные юниты (боевые единицы/подразделения), которые используются для завоевания территорий и участия в битвах. Фигурки бывают пяти цветов: по одному для каждой фракции и один для нейтральных юнитов.



Герои

Эти серые пластиковые фигурки представляют героев, которыми могут командовать игроки. Герои могут вызывать на дуэли других героев, выполнять квесты и помогать в битвах.



Токены (маркеры/жетоны/фишки) активации

Эти токены указывают на локацию (зоны/территории/области/регионы) игрового поля, в которые перемещаются юниты игроков во время текущего игрового года. Обычно юниты не могут покидать локацию, в которых находится дружественный маркер активации.



Маркер битвы

Этот маркер помещается в локацию, где происходит битва, напоминая игрокам, куда выставить выживших после сражения юнитов.



Токены городов

Эти токены представляют нейтральные поселения и устанавливаются на соответствующие области локаций игрового поля во время подготовки к игре. Контролируя эти города, игроки могут извлечь различного рода выгоду, указанную на самом токене.



Токены повреждений

Эти токены используются для указания уровня повреждений, которые были нанесены юниту или герою.



Маркеры побеждённых (убитых) героев

Эти маркеры размещаются в локациях, где герой был побеждён и сбросил все свои карты наград. Любой герой, вошедший в такую локацию, может взять все карты награды, принадлежавшие побеждённому герою.



Токены улучшения (развития/строительства)

Эти токены представляют усовершенствования в локациях, содержащих крепости игроков. Каждое улучшение даёт конкретную выгоду.



Токены исследований

Эти токены используются, если игра подразумевает их использование. Это опциональное правило предоставляет случайные эффекты и добавляет сюжетную линию для героев, исследующих мир Терринота.



Маркеры установки королевств (родных миров)

Эти маркеры используются во время подготовки к игре для указания мест, в которых игроки могут разместить свои родные королевства.



Токены тренировок

Эти токены представляют увеличения силы, ловкости или мудрости героя.



Токены влияния

Эти токены используются игроками для попыток провести дипломатические переговоры с нейтральными юнитами, получения титульных карт и осуществления ставок за определённые эффекты в игре.



Фрагменты (тайлы) карты

Эти большие картонные фрагменты используются во время подготовки к игре для создания игрового поля. В каждый фрагмент карты входит от двух до четырёх шестиугольных локаций. Каждая фракция имеет один фрагмент карты родного королевства, обозначенный символом фракции, в который выставляются начальные юниты и крепость фракции в начале игры.



Стрелки ресурсов и шайбы

Три таких стрелки присоединяются к листу каждой фракции и используются для указания текущего уровня запасов еды, леса и руды игрока, которые являются тремя основными ресурсами в **Runewars**. Шайбы используются, чтобы обеспечить плотное прилегание соединений каждой стрелки к листу фракции (см. Предигровые установки на стр.7).



Токены рун

У этих токенов общая задняя сторона, но на лицевой изображена либо драконья руна (голубой камень), либо фальшивая драконья руна (пусто). Игрок может выиграть игру, если он контролирует шесть локаций, в которых находятся токены драконьих рун, и использует свою картонку победы.



Токены крепостей

Эти токены представляют крепости, которые игроки могут построить в дружественных локациях игрового поля. Они позволяют владельцу строить в локациях улучшения и нанимать юниты, а также дают бонус защиты во время битв.



Листы фракции

На этих листах содержится важная информация о каждой из четырёх фракций. Диски (круговые шкалы) на этих листах позволяют отслеживать текущий уровень запасов ресурсов игрока (еды, древесины и руды).



Дополнительные листы

На этих листах содержится важная информация о нейтральных юнитах и общая инструкция, как проводить дипломатию. На обратной стороне каждого листа содержится общая информация об особенностях токенов исследований.



Карты судьбы

Эти карты используются в качестве генератора случайностей при проведении битв, дипломатии и определении результатов квестовых карт.



Карты героев

Эти карты содержат атрибуты, мировоззрение и специальные способности каждого героя.



Карты целей

Эти карты соответствуют мировоззрению фракций (добро или зло), и одна из них выдаётся каждому игроку во время подготовки к игре. Они позволяют получить драконьи руны, если выполняются их условия.



Карты приказов

Эти карты описывают действия, которые игроки выбирают и разыгрывают каждый сезон. Каждая фракция обладает одинаковым набором из восьми карт приказов.



Квестовые карты

Эти карты описывают различные задания, которые должны выполнить герои, чтобы получить награду.



Карты наград

Эти карты, которые обычно можно получить, выполняя квесты, предоставляют игрокам драконьи руны или особые бонусы.



Карты сезонов

Эти карты представляют различные события, происходящие в мире Терринота в течение каждого раунда игры. Эти карты делятся на четыре колоды: весна, лето, осень и зима.



Тактические карты

Эти карты предоставляют игрокам мощные и неожиданные способности.



Титульные карты

Эти карты помогают игрокам получить больше драконьих рун. Эти карты никогда не перемешиваются и могут быть получены игроками, использующими карту приказа «Получение силы».



Карты победы

Эти карты используются при попытках объявить победу в игре игроком, контролирующим шесть драконьих рун до того, как пройдёт семь игровых лет.



Крепёж стрелок ресурсов

Эти пластиковые разъёмы используются для соединения стрелок ресурсов с листами фракций (см. Предигровые установки на стр.7).



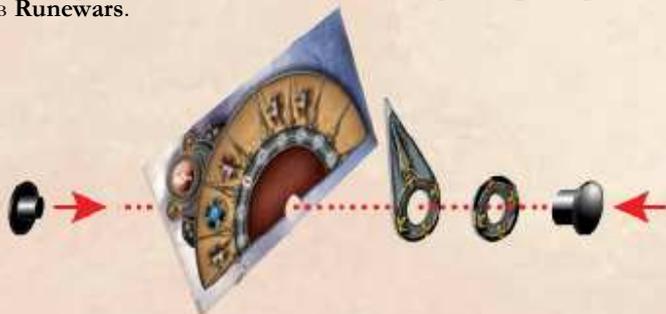
Цель игры

Игрок, контролирующий наибольшее количество драконьих рун к концу седьмого игрового года, побеждает в игре. В качестве альтернативы, игрок, контролирующий шесть драконьих рун, может попытаться выиграть раньше, используя карту победы (см. Карты победы на стр.30)

Игроки получают драконьи руны, завоёвывая регионы, в которых находятся токены рун, приобретая карты наград, выполняя задания карт целей и особые условия карт сезонов и титульных карт.

Предигровые установки

Некоторые компоненты необходимо собрать перед первой игрой в **Runewars**.



На каждом листе фракции есть три диска ресурсов, стрелки к которым необходимо прикрепить. Каждая из четырёх фракций имеет свои уникальные стрелки, прикрепите их, как показано на рисунке:

1. Вставьте одну часть пластикового соединителя с оборотной стороны листа фракции в одно из отверстий.
2. Присоедините одну из стрелок соответствующей фракции к этому соединителю (с лицевой стороны листа).
3. Присоедините одну из соответствующих фракции шайб к этому соединителю (поверх стрелки ресурса).
4. Присоедините оставшуюся часть соединителя, чтобы закрепить все элементы так плотно, как только возможно.
5. Повторите весь процесс для каждого из трёх дисков ресурсов на каждом листе фракции.



Демоны



Нежить



Люди



Эльфы

Подготовка

Перед каждой игрой необходимо выполнить следующие шаги:

1. **Выбрать первого игрока:** Перемешайте колоду карт судьбы и раздайте по одной каждому игроку. Игрок с максимальным номером на карте (располагается по центру в нижней части карты) объявляется первым игроком.
 2. **Выбрать фракции:** Начиная с первого игрока, и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает фракцию и получает соответствующие компоненты этой фракции: лист фракции, пластиковые фигурки своего цвета (юниты), фрагмент карты родного мира, маркеры активации, токены крепостей и их улучшений, карту победы и карты приказов. Все эти компоненты обозначены цветом фракции и/или её символом. (см. Описание листа фракции на стр.20).
 3. **Разложить игровое поле:** Собрать игровое поле, следуя указаниям, описанным в разделе «Подготовка игрового поля» на стр.8. Всего восемь шагов.
 4. **Разложить колоду квестов:** Убрать в коробку все карты из колоды квестов, не относящиеся к фрагментам собранной карты мира. Затем перетасовать оставшиеся карты вместе с выданными игрокам картами начальных квестов (с надписью «Setup Quest»), сформировав таким образом итоговую колоду квестов.
 5. **Установить начальные ресурсы:** Каждый игрок устанавливает ресурсы на своём листе фракций таким образом, чтобы стрелки на каждом диске указывали на деления с выделенными красным цветом цифрами.
 6. **Установить токен крепости и начальные войска:** Начиная с первого игрока, и далее по часовой стрелке, каждый игрок кладёт один токен крепости на любую локацию родного мира. Затем он нанимает юниты (фигурки войск), используя все **три** диска ресурсов, и ставит их на **любые** локации родного мира (см. пример рекрутирования на стр.35).
 7. **Получить начального героя:** Перемешайте карты добрых и злых героев раздельно и сложите в две колоды. Затем раздайте по одной карте каждому игроку согласно принадлежности фракции к добру или злу. Каждый игрок устанавливает соответствующую герою фигурку в **любую** локацию родного мира. После этого замените оставшиеся карты героев в единую колоду (вместе с нейтральными).
 8. **Разложить колоды карт:** Перемешайте отдельно друг от друга колоды карт судьбы, квестов, наград, тактических карт и карт героев, две колоды карт целей (для зла и добра - отдельные) и четыре колоды карт сезонов. Положите их рядом с игровым полем. Положите три титульные карты лицом вверх рядом с остальными.
 9. **Разложить маркеры и токены:** Положите маркер битвы, маркеры побеждённых героев, токены повреждений, токены влияния, и токены тренировок в кучки, где их легко достанут все игроки. Затем разложите токены драконьих рун лицом вверх в две кучки (фальшивые и настоящие).
 10. **Получить начальные тактические карты и токены влияния:** Каждый игрок получает тактические карты и токены влияния согласно количеству, указанному на листе своей фракции.
 11. **Получить начальные квесты:** Каждый игрок получает две карты квестов. Показывать остальным не надо.
 12. **Получить карты целей:** Каждый игрок получает одну карту цели, соответствующую своей фракции (принадлежность к добру или злу). Показывать остальным не надо
- Затем игроки начинают первый сезон (раунд) игры.

Подготовка игрового поля

Чтобы разложить игровое поле (шаг «три» подготовки к игре), выполните следующие шаги:

1. **Распределить начальные квесты:** Отложите все карты начальных квестов (с надписью «Setup Quest»), перемешайте их и раздайте по две игрокам в открытую.
2. **Получить фрагменты карты:** Каждый игрок получает фрагменты карты, соответствующие локациям, указанным на картах начальных квестов. (Если фрагмент разбит на части – соберите его, см. стр.39).
3. **Установить фрагменты карты:** Начиная с первого игрока, и далее по часовой стрелке, каждый игрок выкладывает один из своих фрагментов в центр игровой области до тех пор, пока каждый игрок не выложит по два фрагмента. Выкладывая фрагмент необходимо учитывать, что две локации (гекса) фрагмента должны граничить хотя бы с двумя различными локациями уже выложенных фрагментов игрового поля. (см. Пример подготовки игрового поля на стр.9).
Выкладывая фрагменты игрового поля игроки должны следить за тем, чтобы гора (красная граница) и вода (синяя граница) не соприкасались с другими горами или водой (см. рис.).



4. **Установить маркеры родных миров:** Первый игрок берёт маркеры родных миров согласно количеству игроков. Он устанавливает их по очереди, прикладывая к краю карты. Каждый из этих маркеров должен касаться хотя бы трёх некрашенных (не красных и не синих) сторон локаций и располагаться хотя бы в трёх локациях от другого маркера родного мира. (см. пример расположения маркера родного мира на стр.9).

Если расположить маркеры начальных миров по правилам не представляется возможным, каждому игроку необходимо забрать свои фрагменты и выложить всю карту заново, начиная с шага 3.

5. **Разложить токены рун:** Начиная с первого игрока, и далее против часовой стрелки, каждый игрок берёт один токен драконьей руны и один токен фальшивой драконьей руны. Затем в закрытую на своё усмотрение выкладывает их лицом вниз на любые две локации карты. Эти токены не могут быть выложены в локацию, где уже содержатся драконьи руны или в локацию, граничащую с маркерами родных миров или в них.

Фрагменты-пазлы

Некоторые фрагменты необходимо собрать из двух пазлов (частей) прежде, чем использовать. Собранные вместе они представляют один фрагмент карты с указанным номером. Перед тем, как устанавливать такой фрагмент на игровое поле во время подготовки к игре, соберите его (см. Сборка частей карты на стр.39). Прежде чем убрать такие фрагменты карты в коробку, их необходимо разобрать.

6. **Установить фрагменты родных миров:** Начиная со следующего по часовой стрелке от первого игрока участника каждый игрок устанавливает фрагмент своего родного мира на место выбранного маркера родного мира таким образом, чтобы две любые локации его фрагмента попали на указанные маркером позиции. Несмотря на то, что выкладывать фрагмент можно любой стороной, должны соблюдаться общие правила выкладывания фрагментов (нельзя, чтобы горы граничили с другими горами и т.д.).

Локации родных миров никогда не должны касаться локаций родных миров других фракций. Если такое случится, соберите все драконьи руны, фрагменты и маркеры родных миров с поля и выложите их заново, согласно шагам 4, 5 и 6.

7. **Расставить нейтральных юнитов (фигурки):** Установите соответствующие типу и количеству нейтральные фигурки в каждую локацию, где это указано, согласно изображению на тайле локации, (см. Описание элементов на фрагменте локации ниже)

8. **Установить токены городов:** Перемешайте токены городов и выложите по одному лицом вверх на каждый город, изображённый на карте (обозначение города указано на тыльной стороне токенов городов). Верните все неиспользованные токены городов в коробку

Описание элементов на фрагменте локации



1. **Локация:** Отдельный гексагональный (шестигранный) регион игрового поля.
2. **Номер локации:** Комбинация из номера и буквы, для определения региона по квестовым картам.
3. **Ресурсы:** Эти изображения показывают тип и количество ресурсов, производимых в данной локации.
4. **Нейтралы:** Изображение и количество показывают, сколько и какого типа нейтральных юнитов необходимо разместить в регионе во время фазы подготовки к игре.
5. **Водная граница:** Синяя граница указывает сторону локации, которая непроходима в обычных условиях.

Пример подготовки игрового поля



1. Каждый игрок получает в открытую две карты начальных квестов.
2. Каждый игрок получает фрагменты поля, соответствующие этим квестовым картам. Игроки собирают фрагменты из кусочков пазла, если необходимо. (см. стр. 39).
3. Первый игрок выбирает один из своих фрагментов и выкладывает его в центр игровой зоны.

4. Затем игрок слева от него выкладывает один из своих фрагментов. Он должен положить его так, чтобы хотя бы две локации его фрагмента касались двух локаций уже выложенных фрагментов.
5. Продолжая по часовой стрелке, каждый игрок выкладывает фрагменты по одному до тех пор, пока каждый игрок не положит фрагменты, соответствующие его картам начальных квестов.

Пример расположения маркера родного мира



1. Первый игрок устанавливает маркеры начальных миров по количеству игроков. Каждый маркер должен находиться хотя бы в трёх локациях от других маркеров начальных миров.
2. После того, как все маркеры установлены, первый игрок выкладывает драконьи руны на карту: одну фальшивую и одну настоящую. Далее против часовой стрелки все игроки делают то же самое.

3. После того, как все игроки выложили свои драконьи руны, игрок, сидящий слева от первого игрока, выбирает один из маркеров родного мира и заменяет его фрагментом родного мира своей фракции (любой стороной).
4. Затем игрок слева от него выбирает один из оставшихся маркеров и заменяет его своим фрагментом родного мира.
5. Первый игрок заменяет последний маркер родного мира фрагментом королевства своей фракции.

Подготовка к игре



- | | |
|-------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|
| 1. Колода карт квестов | 14. Токен города (на игровом поле) |
| 2. Колода карт наград | 15. Токены влияния |
| 3. Колода карточек героев | 16. Токены повреждений |
| 4. Колода карт судьбы | 17. Крепость (в родном королевстве) |
| 5. Колоды целей | 18. Токен руны (лицом вниз на игровом поле) |
| 6. Колода тактических карт | 19. Начальные юниты и герой (в родном королевстве) |
| 7. Колоды карт сезонов | 20. Игровая зона игрока |
| 8. Титульные карты (лицом вверх) | 21. Токены крепостей и улучшений |
| 9. Начальное королевство (родной мир на игровом поле) | 22. Карты победы и цели |
| 10. Игровое поле | 23. Начальные Тактические карты и токены влияния |
| 11. Токены тренировок | 24. Карты приказов и токены активации |
| 12. Токены драконьих рун | 25. Лист фракции игрока |
| 13. Токены фальшивых драконьих рун | 26. Карточка героя и квестовые карты |

Правила игры

Каждая игра **Runewars** состоит из нескольких игровых раундов, которые называются сезона. Каждый сезон состоит из трёх шагов:

1. Разыграть карту сезона
2. Выбрать карту приказа
3. Разыграть карту приказа

После того, как все игроки разыграют свои карты приказов, сезон заканчивается. А новый сезон начинается с шага 1. Игроки продолжают разыгрывать карты сезонов до тех пор, пока один из игроков не выиграет, взяв под контроль локации с шестью драконьими рунами и разыграв свою карту победы. Если ни один из игроков не выиграет, разыграв свою карту победы до конца седьмого зимнего сезона, победителем объявляется игрок, контролирующей больше всех драконьих рун (см. Условия победы на стр.30).

Игровой год

Runewars играется семь игровых лет. Каждый год состоит из четырёх сезонов, идущих в следующем порядке: весна, лето, осень и зима. Во время каждого раунда первый игрок тянет и разыгрывает карту сезона, соответствующую раунду игры: колода с зелёным цветком – весна, с жёлтым солнцем – лето, с оранжевым листом – осень, с голубой снежинкой – зима (см. Пример игрового сезона на стр. 13).

Эти карты не только объявляют уникальные события, к которым игроки должны адаптироваться, но и содержат дополнительные указания, которые должны выполняться в каждый сезон.

1) Розыгрыш карты сезона

Первый игрок тянет верхнюю карту сезона из соответствующей колоды и разыгрывает её в следующем порядке:

1. Выполняются инструкции основного текста на карте.
2. Выполняются дополнительные указания карты, представленные иконками (изображениями) в нижней части карты (см. Дополнительные указания карты сезона в соседней колонке).

Описание карты сезона



1. **Наименование:** Это название используется для того, чтобы различать карты сезона между собой.
2. **Основные инструкции:** Сначала выполняются инструкции, описанные в этом разделе карты.
3. **Дополнительные указания:** Действия, описанные этими изображениями, выполняются после основных инструкций карты сезона. Они различны для каждого сезона.

Дополнительные указания карты сезона

Каждая карта сезона обладает уникальным для сезона набором иконок в нижней части карты, которые описывают дополнительные инструкции для игроков. Игроки разыгрывают эти указания сразу после основных инструкций.

Игроки разыгрывают дополнительные указания в обычном порядке хода. Т.е. игрок с наименьшим номером карты приказа (из предыдущего сезона) разыгрывает дополнительные указания первым, следующим за ним следует игрок со следующим наименьшим номером карты приказа и т.д. (см. Розыгрыш приказов на стр.37).

· **Весна:** Карта предписывает игроку убрать все жетоны активации с игрового поля и вернуть все карты приказов «в руку» (из сброса). Наконец, каждый игрок поднимает все поверженные (лежащие) юниты (включая нейтральные юниты и героев).



· **Лето:** Карта начинает квестовую фазу, в которой каждый герой может лечиться, тренироваться или двигаться. После движения герой может начать дуэль или попытку выполнить квест (см. Фаза квестов на стр. 26).



· **Осень:** Карта предписывает немедленно переменить сброшенные карты судьбы вместе с оставшимися в колоде. Затем каждый игрок выбирает: получить ему два токена влияния или одну тактическую карту.



· **Зима:** Карта ограничивает количество юнитов игрока в каждой локации количеством еды на диске одноимённого ресурса. Обычно игрок может держать до восьми юнитов в локации включительно. Однако, когда игроки разыгрывают данную карту, максимальное количество юнитов, которое игрок может оставить в каждой локации, должно равняться (или быть меньше) текущему показателю на диске с ресурсом еда (см. Диски ресурсов на стр. 14). Все лишние юниты удаляются с игрового поля (выбор уничтоженных юнитов остаётся за их владельцем). Союзные нейтральные юниты тоже считаются, а вот герон – нет (т.к. не являются юнитами). После того, как все игроки разыграли данную особенность, максимальное количество юнитов каждого игрока в каждой локации снова может доходить до восьми включительно.



Пример: У игрока за Демонов семь юнитов в локации, а его уровень еды находится на отметке пять. Когда игроки разыгрывают дополнительные указания следующей зимней карты, игрок должен уничтожить два своих юнита, уменьшив их количество в локации до пяти. Затем проделать то же самое во всех своих локациях, в которых юнитов больше пяти. Потери этих двух юнитов можно избежать, переместив их в другую локацию до наступления зимы или собрав больше еды.

Дополнительная особенность карты зимы также позволяет игнорировать запрет перемещения через водные границы (синие) до конца этого сезона (см. Ограничения в перемещениях на стр.18).

Определение текущего сезона

Все четыре колоды сезонов выкладываются в одну колоду сброса. После того, как карта сезона разыграна, она кладётся лицом вверх в колоду сброса карт сезонов. Текущий игровой сезон всегда определяется по верхней карте колоды сброса карт сезонов.

2) Выбор карт приказов.

Каждый игрок выбирает одну карту приказа «с руки» и кладёт её рубашкой вверх перед собой. Эта выбранная карта считается активной картой приказа.

Карты приказов предоставляют игрокам основные действия, которые они могут совершить в процессе игры в **Runewars**. Эти карты позволяют игрокам перемещать фигурки юнитов и героев, рекрутировать новых юнитов, строить крепости и многое другое (см. Общее о картах приказов на стр. 14).

Каждый игрок на руках имеет восемь карт приказов, каждая из них описывает различные действия. Все карты приказов, разыгранные игроками, остаются лежать «в открытую» (лицом вверх) на столе перед разыгравшими их игроками, и не могут быть использованы снова до того, как вернуться в руку владельца.

Каждую весну дополнительные указания на карте сезона возвращают карты приказов на руки игрокам. Позволяя, таким образом, игрокам снова воспользоваться всеми картами приказов в наступающем игровом году.

3) Розыгрыш карт приказов

Игроки одновременно переворачивают свои карты приказов лицевой стороной вверх. Каждый игрок разыгрывает свою карту приказа, начиная с игрока с наименьшим номером активной карты приказа. В случае ничьи побеждает игрок с наибольшим влиянием, он ходит первым (см. Порядок хода на стр.37).

Каждая карта приказа имеет основную часть – первичную способность (с верхней части карты) и дополнительную – бонусное превосходство (в нижней части карты). Игрок всегда сначала разыгрывает первичную способность своей карты приказа (см. Общее о картах приказов на стр.14).

Бонус превосходства

Разыгрывая активную карту приказа, игрок определяет её номер, если у неё максимальный номер из всех выложенных карт приказов, то он может использовать бонус превосходства, описанный на карте, в дополнение к основной способности. Это поощряет игроков использовать карты с меньшими номерами в начале игрового года. Игроки могут воспользоваться бонусами превосходства карт приказов каждую весну, поскольку разыгрываемая карта – единственная.

Пример: Сейчас лето, и игрок за Демонов разыгрывает карту с приказом Рекрутирование (номер 5). В предыдущем сезоне (весна) он разыграл карту с приказом Укрепление (номер 8). Т.к. номер карты приказа Рекрутировать – не максимальный из сыгранных карт приказов, игрок не может использовать бонус превосходства карты с приказом Рекрутировать.

Описание карты приказа



- 1. Наименование:** На это тематическое название ссылаются правила и другие компоненты игры
- 2. Основная часть:** Сначала разыгрывается эта часть карты. Необходимо выполнить описанные действия.
- 3. Бонус превосходства:** Эта часть разыгрывается после основной. Однако, только в том случае, если номер активной карты больше любого другого номера уже выложенных карт приказов этого игрока.
- 4. Номер:** Этот номер используется для определения очередности розыгрыша карт приказов в текущем раунде (сначала разыгрываются карты с наименьшими номерами). И для определения возможности воспользоваться бонусом превосходства.



Пример игрового сезона



1. Игра подошла к третьему сезону (осень), в игре участвуют три игрока. Первый игрок тянет верхнюю карту из колоды карт сезонов Осень. Каждый игрок отыгрывает указанные на карте условия, а именно: выставляет стрелки на своих дисках ресурсов в соответствии с ресурсами на подконтрольных ему территориях плюс одна единица еды согласно указаниям на карте (см. Пример сбора урожая на стр.34).

2. Затем разыгрывается дополнительная особенность карты. Она предписывает игрокам смешать оставшиеся карты судьбы с картами судьбы, успешными в сброс. Затем, начиная с игрока с наименьшим номером на карте приказов, оставшихся с предыдущего сезона, каждый игрок выбирает: получить ему два токена влияния или вытянуть одну тактическую карту.

3. После розыгрыша карты сезона, каждый игрок выбирает одну карту приказа и в закрытую (лицом вниз) кладёт перед собой.

4. После того, как все игроки выбрали карты приказов, они одновременно вскрывают их.

5. Игрок с наименьшим номером на активной карте приказа первым начинает её розыгрыш. У игрока за Эльфов активна карта приказа Стратегия (с номером 1). Она имеет наименьший номер, поэтому он разыгрывает основную часть карты первым (см. Пример приказа Стратегия на стр.16).

Он не может использовать бонус превосходства, т.к. у активной карты приказа не максимальный номер из всех сыгранных им карт в этом игровом году (у него также выложены карты с номерами 3 и 5).

6. Два остальных игрока выложили карту приказа Завоевание (с номером 3). Т.к. активные карты игроков имеют одинаковый номер, игрок с большим количеством токенов влияния (игрок за Демонов), разыгрывает свою карту первым, начиная с основной части карты (см. пример приказа Мобилизация/Завоевание на стр.17). Он не может использовать бонус превосходства своей карты, т.к. ранее он выложил карту приказа с большим номером.

7. Наконец, игрок за Людей разыгрывает свою карту приказа Завоевание. После розыгрыша основной части карты, он может разыграть и бонус превосходства, т.к. номер его активной карты максимальный из выложенных.

8. После того, как все игроки разыграли свои активные карты, игровой сезон заканчивается. Следующий сезон начинается с розыгрыша верхней карты из колоды зимних карт.

Общее о картах приказов

Карты приказов предоставляют игрокам совершать основные действия в игре **Runewars**.

Выбор карты приказа зачастую оказывается важнейшим, с которым сталкиваются игроки в каждом сезоне. Восемь карт приказов подробно описаны ниже и описаны детально на стр.33–36.

1. **Стратегия:** Основное назначение этой карты – передвижение юнитов и героев в прилегающие дружественные или пустые локации (что может быть более тактически значимым). Бонус превосходства позволяет игроку получить тактические карты в количестве, указанном на его дисках ресурсов.

2. **Мобилизация:** Эта карта (наряду с Завоеванием) является основным способом перемещения юнитов (фигурок войск), начала сражений и попыток заключить альянс с недружественными нейтральными юнитами. Бонус превосходства этой карты позволяет игроку использовать основную часть карты дважды, т.о. передвинуть юниты (войска) в две различные локации (территории).

3. **Завоевание:** Эта карта имеет то же значение основной части, что и Мобилизация. Но бонус превосходства этой карты позволяет легче захватывать локации с вражескими крепостями.

4. **Сбор урожая:** Эта карта служит основным источником получения ресурсов с завоёванных территорий. Т.к. игроки автоматически не получают ресурсы с контролируемых территорий, они зачастую должны использовать эту карту. Бонус превосходства данной карты позволяет игрокам использовать улучшения крепостей, а затем и строить подобные улучшения. Улучшения обеспечивают получение бонусов в будущих сборах урожая или предоставляют защитные бонусы во время противостояний (см. Улучшения на стр.33).

5. **Рекрутирование:** Эта карта служит основным источником ввода в игру войск игроками. Игрок выбирает один из своих дисков ресурсов (еда, древесина, руда) и получает все юниты, указанные на диске до стрелки включительно. Игрок выставляет эти новые юниты на локации со своими крепостями. Бонус превосходства позволяет игроку набрать войска также и с другого диска ресурсов (см. Пример Рекрутирования на стр. 35).

6. **Поддержка:** Основная способность карты позволяет получить преимущества от владения городами (такие, как нейтральные юниты, влияние, тактические и карты квестов – см. приказ Поддержка на стр.36). Бонус превосходства позволяет игроку потратить влияние и нанять новых героев (см. Получение героя на стр.25).

7. **Получение силы:** Основным назначением этой карты является получение игроками токенов влияния. Бонус превосходства также позволит овладеть титульной картой, которая может очень помочь игроку получать драконьи руны (см. приказ Получение силы на стр.36).

8. **Укрепление:** Эта карта нужна, в основном, для постройки новых крепостей, а также для их ремонта и перемещения драконьих рун в более защищённые регионы. Заметьте, что эта карта не имеет бонуса превосходства, т.к. её номер всегда максимальный.

Диски ресурсов



В **Runewars** каждый игрок имеет три диска ресурсов на листе своей фракции, которые нужны для определения его текущих поставок еды, древесины и руды.

В начале игры каждый игрок выставляет стрелки на этих дисках в соответствии с количеством ресурсов на фрагменте карты родного мира. Эти значения на дисках выделены красным цветом.

Игрок регулирует эти значения только когда карты или специальные способности указывают это сделать.

Именно поэтому диски зачастую указывают на числа, которые ниже или выше количества ресурсов на подконтрольных территориях.

Большая часть значений на дисках позволяет получать войска, тактические карты и токены влияния. Эти войска, карты и токены можно получить только тогда, когда игроку предписывается их получить во время разыгрыша специальных карт или способностей (например, карта приказа Рекрутирование предоставляет войска – см. стр.35).

Когда игрок получает юниты, тактические карты или токены влияния, основываясь на показаниях дисков ресурсов, он не теряет ресурсы и не регулирует стрелки.



Часто используемые термины

- **Текущий игрок:** Игрок, разыгрывающий свою карту приказа. Есть только 1 текущий игрок во время розыгрыша карты приказа в каждом сезоне. Если нет игрока, разыгрывающего карту приказа (например, во время фазы квестов), то нет и текущего игрока.
- **Ход игрока:** Любое время, когда игрок разыгрывает свою карту приказа. Например, тактическая карта, которая может быть сыграна «Во время вашего хода» может быть использована игроком только непосредственно перед, во время или сразу после розыгрыша его активной карты приказа. Каждый игрок имеет только один ход во время каждого сезона, и он начинается во время розыгрыша карты приказа. Использование героев во время фазы квестов не является частью хода какого-либо игрока.
- **Локация (зона, территория):** Один шестигранник игрового поля (текст).
- **Свободная локация:** Любая локация, не входящая в родные миры игроков, в которой нет юнитов или крепостей. Пустая локация может содержать токен города.
- **Нейтральная локация:** Любая локация, которая содержит нейтральные юниты, и не контролируется каким-либо игроком.
- **Неконтролируемая локация:** Любая локация, которая не контролируется игроком (она может содержать нейтральные юниты и/или города). Эта категория включает в себя и нейтральные и пустые локации.
- **Контролируемая локация:** Локация, в которой игрок имеет хотя бы одну пластиковую фигурку своего цвета (юнит), (включая поверженные юниты) и/или одну из своих крепостей. Локации родного мира всегда контролируются игроком, если в них нет вражеских войск или крепостей.
- **Родной мир (королевство):** Три начальных локации каждой фракции. Игроки всегда контролируют локации родного мира, если на них нет вражеских юнитов или крепостей. Локации родного мира никогда не являются пустыми.
- **Дружественная локация:** Любая локация, находящаяся под контролем игрока, включая дружественные юниты, содержащие дружественные крепости или являющиеся локациями фрагмента родного мира (если не находится под контролем врага).
- **Спорная локация:** Локация, в которой происходит битва или дуэль. Защищающийся игрок, если есть, сохраняет контроль над локацией во время битвы.
- **Вражеская локация:** Любая локация, контролируемая другим игроком.
- **Активированная локация:** Любая локация (текст), в которой находится дружественный токен (маркер) активации. Юниты (фигурки войск) не могут быть перемещены **из** зоны, в которой находится дружественный маркер активации, за исключением случаев отступления (см. Отступления на стр.22).
- **Фигурки:** Термин, относящийся одновременно и к пластиковым юнитам войск и к фигуркам героев.
- **Герои:** Храбрецы, представленные пластиковыми фигурками, которые могут работать на любую фракцию и пытаются выполнить квесты, чтобы получить драконьи руны. Игрок контролирует героя, если перед ним лежит соответствующая герою карточка (см. Герои на стр.25). Помните, что герои не являются юнитами.
- **Юниты:** Армии фракций и нейтралов, представленные пластиковыми фигурками. Любая способность, применимая к юниту не включает фигурки героев, если не указано обратное (герои – не юниты).
- **Вражеские юниты:** Любые юниты (фигурки войск), принадлежащие другому игроку (включая нейтральные юниты, союзные другому игроку).
- **Быстрый:** Способность юнита или героя, позволяющая перемещаться до трёх (а не до двух) локаций во время приказов Мобилизация и Завоевание.
- **Летающий:** Способность юнита или героя перемещаться через горные или водные границы локаций. Эти границы обычно непроходимы для фигурок (см. Ограничения движения на стр.18).
- **Поверженный:** Любая опрокинутая (лежащая) фигурка. Фигурки обычно становятся поверженными в результате битвы. Поверженная фигурка не может двигаться, начинать дуэли, пытаться выполнить квесты или атаковать во время битвы.
- **Стоящий:** Любая не поверженная фигурка. Все поверженные фигурки поднимаются, когда приходит весна.



Движение

Этот раздел описывает все правила движения и то, как они относятся к юнитам и героям.

Когда игрок перемещает юниты в локацию с вражескими юнитами, он обязан начать битву (см. Битвы на стр.21). Когда игрок перемещает юниты в локацию, в которой находятся только нейтральные юниты, он обязан начать битву или попытку дипломатических переговоров (см. Дипломатия на стр.18).

Перемещение юнитов по приказу Стратегия.

Карта приказа Стратегия позволяет игроку свободно перемещать свои юниты и/или героев в соседние локации. Он может переместить фигурки только на свободные или дружественные локации (в локациях не могут находиться недружественные нейтральные юниты или вражеские юниты).

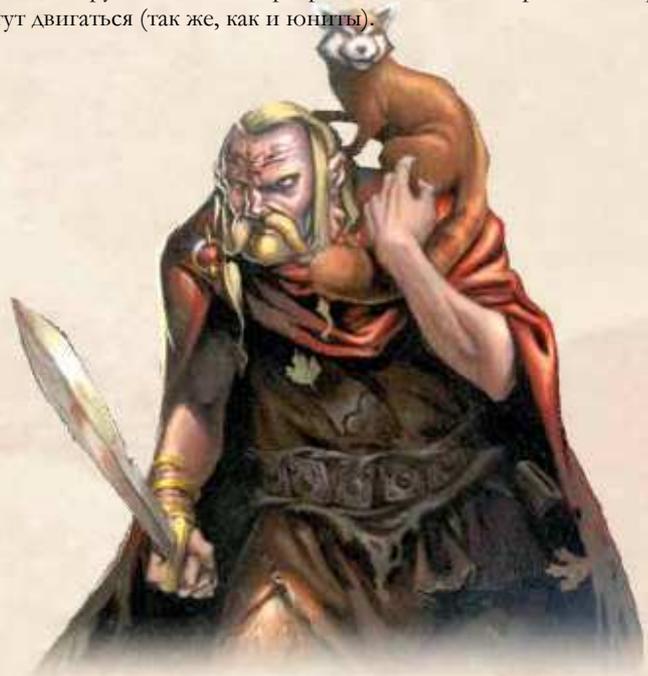
Игрок может перемещать свои фигурки **в** или **из** любого количества локаций до тех пор, пока каждая фигурка не окажется в той локации, где находилась в начале, либо соседней. Те юниты, которые стояли в активированных локациях, перемещаться из них не могут, но юниты могут переместиться в эти локации из соседних (см. Токены активации на стр.17). Перемещение фигурок этим приказом не активирует локации на карте мира, это означает, что передвинутые фигурки могут быть перемещены снова в этом году (до тех пор, пока не попадут в ранее активированную локацию).

Движение героев

Герои могут перемещаться на расстояние до двух локаций во время квестовых фаз (см. Фаза квестов на стр.26). Также они могут быть перемещены картами приказов Стратегия, Мобилизация и Завоевание. В отличие от юнитов, герои могут перемещаться по вражеским или нейтральным территориям.

Герои не начинают битвы, когда перемещаются во вражескую или нейтральную локацию, зато могут инициировать Дуэль (см. Дуэли на стр.28).

Герои также могут свободно перемещаться из локаций, в которых находятся дружественные маркеры активации. Поверженные герои не могут двигаться (так же, как и юниты).



Пример приказа Стратегия



1. Игрок за Людей разыгрывает карту приказа Стратегия во время весеннего сезона. Используя основную особенность карты, он передвигает двух мечников в соседнюю дружественную локацию.
2. Также он хочет переместить рыцаря из другой локации в соседнюю. Заметьте, что есть только одна локация, в которую может переместиться рыцарь, потому что в локации «7А» находятся нейтральные юниты, а локации «6А» и «6В» находятся за горами.
3. Т.к. это первый приказ, разыгрываемый игроком в этом году, то карта приказа имеет максимальный номер из всех сыгранных игроком карт. Поэтому он может воспользоваться бонусом превосходства этой карты и вытянуть одну тактическую карту, которую сможет использовать уже на следующем ходу.

Ограничения движения

Углы границ некоторых локаций окрашены в синий или красный цвет. Такие границы непроходимы для фигурок в обычных условиях, за исключением следующих случаев:

· **Летающие фигурки:** Фигурки со способностью Летающий могут игнорировать горные (красные) и водные (синие) границы. Однако не могут перемещаться сквозь вражеские или нейтральные территории. Летающие герои могут перемещаться через такие территории по обычным правилам.

· **Зима:** Во время каждой зимы все водные (синие) границы игнорируются и не имеют эффекта на юнитов или героев.

· **Другие карты:** Некоторые карты, например, тактическая карта «Горный проход», позволяют игроку игнорировать особые ограничения на перемещение, как указано на самой карте.



Водная граница Горная граница

Игроки всегда могут перемещать юниты и героев через любые другие границы, даже если изображение предполагает обратное. Во время подготовки к игре можно создать игровое поле с пропущенными локациями (дырами). Фигурки никогда не могут быть перемещены через эти локации, даже если являются летающими. Игрок никогда не может иметь более восьми своих юнитов в локации (включая нейтральные юниты). Если игрок перемещает юниты в локацию, и там их становится больше восьми, он обязан уничтожить лишние на своё усмотрение (их может стать меньше восьми).

Единственный случай, когда игрок может превысить это количество, когда он начинает битву во вражеской или нейтральной локации, в этом случае он может поместить в локацию любое количество юнитов. Если он выигрывает битву, все лишние фигурки должны **отступить** в одну локацию (см. Отступления на стр.22). Игрок, который превысит это количество в нейтральной локации (сумма юнитов игрока и нейтралов больше восьми), не может воспользоваться дипломатией и обязан выбрать битву.

Дипломатия

После перемещения юнитов в локацию с нейтральными юнитами, игрок обязан начать дипломатические переговоры или начать битву с нейтральными юнитами. Если игрок выбирает дипломатию, он выполняет последовательность шагов:

1. **Тратит влияние:** Игрок обязан потратить от одного до шести токенов влияния. Игрок не может использовать дипломатию, если токенов влияния нет вообще.
2. **Тянет карты судьбы:** Игрок тянет карты судьбы в количестве потраченных токенов влияния.
3. **Разыгрывает одну карту судьбы:** Игрок выбирает одну из карт судьбы, из полученных в шаге 2. Затем разыгрывает символ судьбы, изображённый по центру её верхней части.

– Все нейтральные юниты в локации стали союзными игроку. Это означает, что юниты игрока и нейтральные юниты остаются в локации, и игрок может использовать нейтральные юниты, как свои (см. Союзные юниты на стр.19).

– Все нейтральные юниты немедленно отступают в одну соседнюю локацию и считаются поверженными (см. Отступления на стр.22). Юниты отступают даже в том случае, если уже были повержены. Если есть несколько локаций, куда могут отступить нейтральные юниты, игрок слева от текущего решает в какую именно. Если отступать некуда, все нейтральные юниты уничтожаются.

Дипломатия и розыгрыш карт судьбы

1. Игрок за Эльфов разыгрывает карту приказа Завоевание. Он перемещает два своих юнита в локацию с несоюзными нейтральными юнитами.
2. После перемещения своих юнитов игрок обязан либо начать битву против нейтральных юнитов, либо попытаться применить дипломатию. Он решает потратить три токена влияния и попытаться договориться.
3. Т.к. он потратил три влияния, он тянет три карты судьбы.
4. Он выбирает одну из трёх карт судьбы и разыгрывает дипломатию, основываясь на символе судьбы выбранной карты.
5. Т.к. выбранная карта имеет символ судьбы, нейтральные юниты становятся союзными игроку. Он оставляет свои юниты в локации, чтобы показать, что нейтральные юниты теперь находятся под его контролем. До тех пор, пока дружественные юниты находятся в одной локации с нейтральными, нейтралы будут союзниками игрока.

– Текущий игрок должен либо начать битву в локации, либо отступить всеми дружественными юнитами из этой локации в одну соседнюю локацию следуя всем обычным правилам отступления (см. Отступления на стр.22).

Нейтральные юниты

Во время подготовки к игре на карте мира расставляются нейтральные юниты согласно изображению на каждой локации (если оно есть).



Изображение «Острокрылого» в локации

Нейтральные юниты всегда рассматриваются, как враждебные, за исключением случаев, когда находятся в союзе с игроком (см. Дипломатия на стр.18)

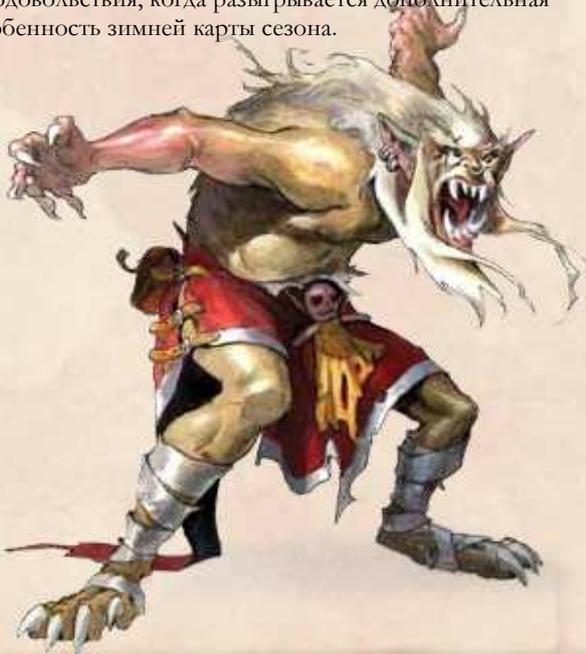
Союзные юниты

Когда юниты игрока находятся в одной локации с нейтральными, не пытаются использовать дипломатию или начать битву против них, нейтральные юниты считаются союзными. Союзные нейтральные юниты считаются юнитами фракции игрока. Поэтому могут перемещаться и принимать участие в битвах, как если бы были дружественными юнитами. Если союзные юниты находятся в локации, которая не контролируется игроком (за исключением участия в битве), они разрывают альянс и становятся обычными нейтральными юнитами.

Если последний юнит фракции игрока погиб в битве, и остались союзные нейтральные юниты, нейтральные юниты остаются союзными до конца битвы. Эти юниты могут даже отступить в дружественную локацию и остаться в союзе с игроком в случае поражения в битве.

Союзные нейтральные юниты могут перемещаться без сопровождения юнитов фракции игрока до тех пор, пока их перемещение заканчивается в дружественной локации. Когда необходимо принять решение за союзных нейтральных юнитов, (например, в какую локацию отступить), это всегда делается игроком, с которым юниты в союзе.

Если нейтральные юниты не в союзе с игроком, игрок, сидящий слева от текущего игрока, принимает решения. Союзные юниты должны следовать принципу ограничения количества юнитов в локации, как если бы они были юнитами цвета игрока. Это означает, что они учитываются по максимуму в восемь юнитов на локацию (в сумме с юнитами игрока) и считаются при определении пределов продовольствия, когда разыгрывается дополнительная особенность зимней карты сезона.



Перемещение и расстановка нейтральных юнитов с помощью тактических карт

Некоторое количество тактических карт позволяет игрокам расставлять и/или перемещать нейтральные юниты. Если нейтральные юниты выставляются или перемещаются на локацию, контролируемые игроком, то они становятся союзными этому игроку. Если союзные нейтральные юниты перемещаются в пустую или нейтральную локацию, они более не могут считаться союзными.

Битва против нейтральных юнитов

Когда игрок атакует нейтральные юниты, не являющиеся союзными другому игроку, игрок слева от него берёт над ними контроль на период битвы.

Защищающийся игрок размещает нейтральные юниты справа от своего листа фракции (согласно их инициативе) и принимает за них решения.

Он не может сыграть тактические карты во время битвы.

Когда игрок начинает битву или применяет дипломатию к нейтральным юнитам, он делает это по отношению ко всем нейтральным юнитам в локации, а не только к одному их типу. Например, если игрок пытается применить дипломатию в локации с двумя звероловцами и одним драконом, он пытается сделать это только один раз, поэтому либо все нейтральные юниты станут ему союзниками, либо никто из них.

Классы юнитов

Существует четыре основных класса юнитов, каждый из которых имеет особую форму основания. В дополнение к классу юнита, каждый юнит имеет тип юнита, который отличает его от других юнитов именем и особыми способностями, напечатанными на листе фракции или листе нейтральных юнитов.

· **Треугольник:** Треугольные юниты считаются базовыми. Во время битвы при использовании карт судьбы такие юниты промахиваются 40% раз и наносят максимум 1 урон. Треугольные юниты часто становятся целью особых способностей других юнитов покрупнее (например, способность дракона убивать три треугольных юнита).

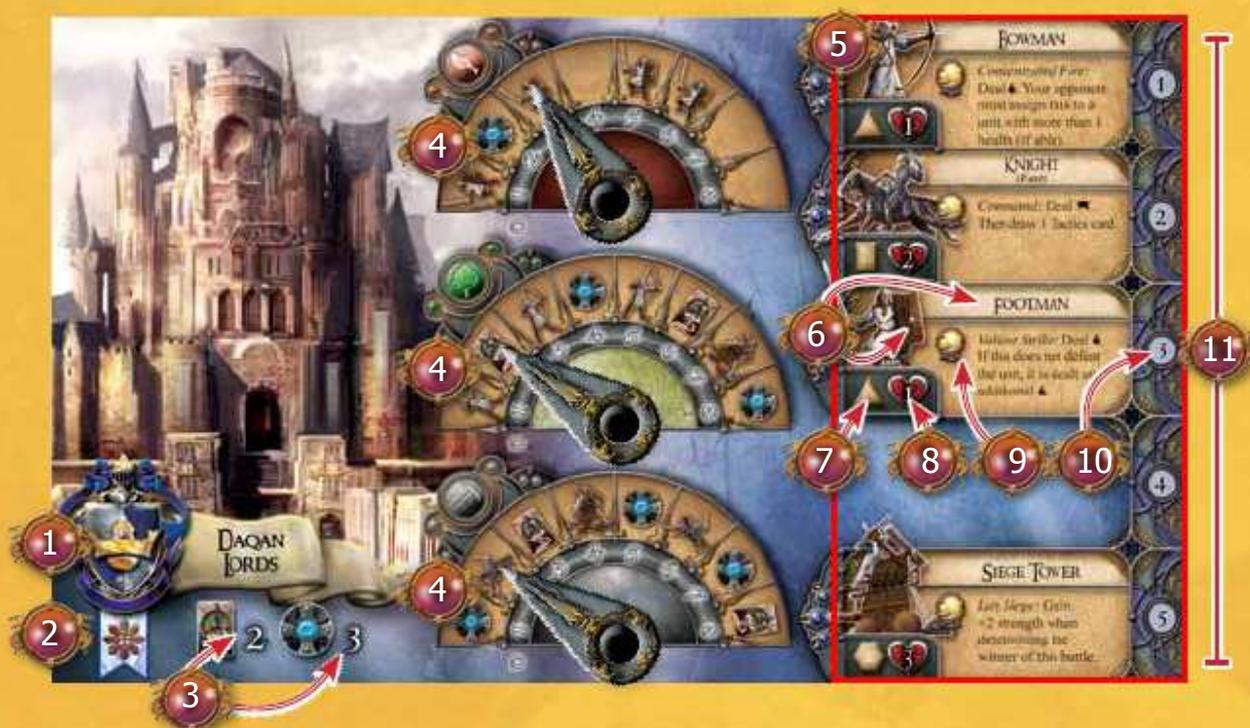
· **Круг:** Круглые юниты почти такие же слабые, как и треугольные, но их специальные способности срабатывают в два раза чаще. Герои используют именно эту часть карт судьбы во время дуэлей (согласно основанию их фигурок).

· **Прямоугольник:** Прямоугольные юниты представляют средне-размерные юниты и зачастую имеют больше одной единицы здоровья. Прямоугольные юниты атакуют успешно чаще, чем треугольные юниты, и обычно наносят до двух повреждений за раз.

· **Шестиугольник:** Шестиугольные юниты представляют массивные и очень мощные юниты. В дополнение к их высокому уровню здоровья и силе атаки, эти юниты участвуют в подсчёте силы даже если повержены в битве.



Описание листа фракции



У каждого игрока есть лист фракции, на котором указана информация о его склонности к добру/злу, ресурсах и юнитах.

- 1. Название и герб фракции:** Название и герб используются, чтобы отличать фракцию от других.
- 2. Мировоззрение:** знамя указывает на принадлежность каждой фракции либо к добру (белое), либо злу (чёрное). Мировоззрение определяет, какую колоду целей использует игрок, а также, какие герои будут предавать его чаще, а какие реже (см. Дезертирство героев на стр.28).
- 3. Начальное влияние и тактическое преимущество:** Количество токенов влияния и тактических карт, с которыми фракция начинает игру.
- 4. Диски ресурсов:** Диски, используемые для отслеживания текущего запаса еды, древесины и руды у игрока.
- 5. Информация о юните:** Здесь указана вся соответствующая информация о юните фракции, включая его здоровье и специальные способности.
- 6. Название и изображение юнита:** Название и изображение используются, чтобы отличать юнит от других типов юнитов.

- 7. Класс юнита:** Изображение, соответствующее форме основания юнита, необходимое при использовании карт судьбы во время битвы.
- 8. Здоровье юнита:** Количество повреждений, необходимое, чтобы уничтожить юнит данного типа.
- 9. Специальная способность юнита:** Способность разыгрывается, когда этот тип юнита вытягивает изображение со специальной способностью во время битвы.
- 10. Уровень инициативы:** Пронумерованная строка, в которой находится информация о юните. Это число определяет, на какую строчку игрок выставит свои юниты во время битвы, а также раунд боя, во время которого юнит будет атаковать.
- 11. Боевая зона:** Часть листа фракции игрока, используемая для расстановки фигурок во время разбора боёв. Она состоит из пяти строчек, каждая из которых предоставляет порядок инициативы, согласно которому юниты тянут карты судьбы во время боя (см. Битвы на стр.21).

БИТВЫ

Когда игрок перемещает свои юниты на вражескую территорию, он должен начать битву. Термин Битва относится к любому случаю, когда фигурки сражаются между собой. В каждой битве участвует две группы юнитов, атакующие друг друга в попытке установить контроль над локацией.

Каждая битва разыгрывается следующим образом:

1. **Установить маркер битвы:** Текущий игрок берёт маркер битвы и кладёт его на оспариваемую локацию. Этот маркер напоминает игрокам, где происходит битва.
2. **Расставить юниты рядом с листом фракции:** Каждый игрок берёт все свои юниты из спорной территории и располагает их в соответствующих строчках справа от листа своей фракции (т.е. в строчках, соответствующих инициативе юнитов).

Герои и поверженные юниты не расставляются с остальными, а остаются в спорной локации. Поверженные юниты не участвуют в битве и уничтожаются в случае поражения. Если защищающиеся юниты являются несоюзными игрокам нейтральными юнитами, игрок слева от активного игрока принимает за них все решения во время сражения (однако, не может использовать тактические карты).

3. **Объявить героя поддержки:** Начиная с атакующего, оба игрока могут выбрать стоящих дружественных героев из локации для помощи в битве (см. Герои, помогающие в битве на стр.25).

4. **Начать с боевых способностей:** Если у атакующего есть тактические карты или другие способности, которые можно использовать в начале битвы ("start of battle") или во время его хода, он должен использовать их сейчас, если захочет. Затем защитник имеет возможность использовать любое количество предбоевых ("start of battle") способностей и карт.

5. **Раунды сражения:** Игроки разыгрывают пять раундов битвы, начиная со всех юнитов с инициативой «1», затем всех юнитов с инициативой «2» и т.д. Во время каждого раунда каждый юнит с текущей инициативой атакует только один раз (см. Раунды битвы на стр.22).

6. **Подсчёт силы:** После того, как каждый юнит совершит атаку по одному разу, оба игрока подсчитывают уровень силы следующим образом:

а. Укрепления: Если у защитника есть улучшение, дающее бонус к защите в локации, он может использовать его сейчас (см. Улучшения на стр.33).

б. Подсчёт юнитов: Каждый игрок подсчитывает общее количество своих стоящих юнитов (и поверженных шестиугольных юнитов) после битвы. Это количество и будет его силой.

с. Добавить силу крепости: Если у защитника в локации есть крепость, он добавляет силу крепости (указанную внизу крепости) к силе юнитов.

7. **Подведение итогов:** Игрок с наивысшим общим уровнем силы побеждает в битве; в случае ничьей побеждает защитник. Затем игроки выполняют следующие шаги:

а. Повреждение/Завоевание крепости: Если атакующий игрок выиграл битву против крепости, он убирает токен крепости противника с поля. Затем он может заменить его одним из своих токенов крепости (повреждённой стороной вверх). Если все токены крепостей победителя выставлены на поле, он может добровольно убрать один с карты и поставить на место завоёванной. Если защищающийся игрок выиграл битву, но есть стоящие вражеские юниты, защитник переворачивает токен крепости повреждённой стороной вверх. Если крепость уже была повреждена, она остаётся лежать повреждённой стороной вверх.

б. Лечение: Оба игрока снимают все токены повреждений со своих юнитов, вовлечённых в битву.

с. Отступление: Проигравший игрок должен немедленно отступить всеми своими юнитами, участвующими в битве, из локации и опрокинуть их на бок (они считаются поверженными) (см. Отступления на стр.22).

Юниты в локации, которые не участвовали в битве (т.е. не были размещены рядом с листом фракции игрока и остались в спорной локации во время шага 2) не могут отступить и уничтожаются.

Юниты, поверженные в текущем бою, могут отступить (это исключение из правила, гласящего, что поверженные фигурки не могут двигаться).

д. Переставить юниты: Победитель битвы берёт все свои юниты, выжившие в битве и выставляет их на спорную локацию. Все юниты, поверженные в бою, остаются поверженными. Затем он убирает маркер боя с карты мира.

Описание карты судьбы



1. **Символ судьбы:** Этот символ используется для розыгрыша дипломатии (см. Дипломатия на стр.18) и тестов атрибутов героев (см. Тесты атрибутов на стр.26).

2. **Зона треугольника:** Эта зона карты используется во время битвы юнитами с треугольным основанием. Конкретно эта карта имеет изображение специальной способности, это означает, что юнит может воспользоваться своей особой способностью (как именно, написано на листе фракции или нейтральном листе).

3. **Зона прямоугольника:** Эта область карты используется во время битвы юнитами с прямоугольным основанием. На изображённой карте показан символ «повержен» с числом «1». Это значит, что один вражеский юнит будет повержен (см. Поверженные юниты и герои на стр.22).

4. **Зона шестиугольника:** Эта область карты используется во время битвы юнитами с шестиугольным основанием. На этой карте в рассматриваемой зоне изображён значок повреждения с цифрой «2». Это значит, что противник должен получить два урона по своим юнитам (см. Нанесение повреждений юнитам на стр. 22).

5. **Зона круга:** Эта зона карты используется во время битвы юнитами с круглым основанием. На этой карте нет символов в описываемой зоне, это значит, что никакого эффекта во время битвы или дуэли не будет (обычно интерпретируется, как промах).

6. **Уникальный номер:** Каждая карта судьбы имеет уникальный номер от 1 до 30. Этот номер используется в начале игры для определения первого игрока.

Раунды сражения

Каждая битва включает в себя до пяти раундов. В первом раунде атакуют юниты с инициативой 1, затем с инициативой 2 и т.д. Каждый игрок выбирает один из своих типов юнитов для боя и действует в следующем порядке:

1. **Атакующий тянет карты:** Атакующий игрок выбирает из своих юнитов группу одного типа с текущей инициативой, для которой он ещё не разыгрывал карты во время этой битвы (если может). Он тянет такое количество карт судьбы, сколько юнитов входит в выбранную группу, и смотрит на область карты, соответствующую основанию юнитов выбранного типа.

2. **Защитник тянет карты:** Аналогично поступает и защитник (если может).

3. **Разыгрываются специальные способности:** Оба игрока раскрывают все взятые карты судьбы, на которых в соответствующей области имеется символ специальной способности. Начиная с атакующего, каждый игрок разыгрывает особые способности своих юнитов (как указано на листах фракций) столько раз, сколько символов специальных способностей изображено на картах судьбы.

4. **Разыгрываются поверженные:** Оба игрока раскрывают все взятые карты судьбы, на которых в соответствующей области имеется символ поверженности. Начиная с атакующего, каждый игрок наносит столько опрокидывающего урона, сколько цифр изображено на символах поверженности вытянутых карт судьбы. За каждый такой урон противник выбирает один свой юнит и опрокидывает его (см. Поверженные юниты и герои ниже).

5. **Разыгрываются повреждения:** Оба игрока раскрывают все взятые карты судьбы, на которых в соответствующей области имеется символ повреждения. Начиная с атакующего, каждый игрок наносит столько повреждений, сколько цифр изображено на символах повреждений вытянутых карт судьбы. За каждое повреждение противник выбирает один свой юнит и наносит ему урон (см. Нанесение урона юнитам в соседней колонке).

Затем все игроки сбрасывают все вытянутые карты судьбы. Если на листе фракции ещё остались стоять юниты с текущей инициативой, за которые ещё не тянулись карты судьбы, игроки повторяют описанные шаги для этих юнитов. Когда за все юниты с текущей инициативой были вытянуты карты судьбы, начинается раунд сражения для фигурок со следующим уровнем инициативы (см. Пример первого раунда битвы на стр. 23).

Правило одновременной атаки

Юниты могут быть повержены (разбиты) или уничтожены до того, как игроки смогут вытянуть за них карты судьбы. Однако, если игрок уже вытянул карты судьбы за конкретный тип юнитов, он разыгрывает все эти карты, независимо от того, будут эти юниты повержены или уничтожены.

Поэтому, если у игрока имеется несколько типов юнитов одного уровня инициативы, очень важно решить, какой тип юнитов будет атаковать первым. В зависимости от полученных повреждений и опрокинутого урона, другие юниты игрока могут и не иметь возможности воспользоваться картами судьбы.

Поверженные юниты и герои

Существует много возможностей, когда юниты и герои будут повержены. Это может случиться во время битвы, отступления или в результате действия некоторых карт или способностей. Когда фигурка повержена, её владелец кладёт фигурку на бок. Поверженные юниты и герои не могут двигаться. Поверженные юниты не могут тянуть карты судьбы во время битвы. Юниты и герои поднимаются каждую весну согласно дополнительной особенности сезонных весенних карт.



Дополнительная особенность карт весны

Во время сражения игроку может быть нанесён урон разгрома (поверженности). За каждый такой урон игрок должен опрокинуть один из своих нераненых стоящих юнитов (независимо от уровня здоровья). Если все его оставшиеся стоящие юниты повреждены, он обязан опрокинуть один свой раненый юнит.

Нанесение урона юнитам

За каждый пункт повреждения, нанесённый юнитам игрока, тот берёт один токен урона и определяет, какому из участвующих в сражении юнитов он нанесён (кладёт рядом). Токены (жетоны) повреждений назначаются по одному.

Когда юнит соберёт количество жетонов повреждений равное его здоровью (указанному в сердце на листе фракции), юнит уничтожается. Игрок немедленно возвращает его в кучку неиспользованных юнитов и снимает с него все токены повреждений. Если этот эффект побуждает уничтожить юнит в сражении, игрок обязан уничтожить стоящий юнит, если это возможно.

Во время распределения урона во время битвы игрок обязан наносить повреждения уже раненому юниту (если возможно). Если раненых юнитов нет, повреждения наносятся одному из стоящих юнитов. Если и стоящих юнитов в сражении нет, то он обязан нанести повреждения одному из поверженных юнитов.

Игроки снимают весь нанесённый юнитам урон в конце сражения.

Пример: Игрок за Эльфов получил два повреждения в одном из раундов боя. Т.к. у него есть повреждённый ранее воин, сначала он обязан нанести урон ему (не важно стоит он или повержен). Он направляет один урон воину, что вызывает уничтожение воина (т.к. урон становится равен его здоровью). Т.к. у игрока больше нет раненых юнитов, он может распределить оставшееся одно повреждение любому из своих стоящих юнитов на свой выбор.

Отступления

Когда фигурки вынуждены отступить из локации, контролирующей их игрок должен переместить все отступающие фигурки в одну соседнюю локацию. Локация, в которую они должны отступить, определяется следующим образом:

- **Юниты, контролируемые игроком:** Эти юниты должны отступить с соседнюю дружественную локацию. Если таких локаций нет, они обязаны отступить в пустую локацию. Если и в этом случае отступать некуда, юниты уничтожаются.
- **Несоюзные нейтральные юниты:** Игрок, сидящий слева от текущего, выбирает прилегающую неконтролируемую локацию, в которую будут отступать эти юниты. Если нет неконтролируемых соседних локаций, юниты уничтожаются.
- **Герои:** Герои могут отступать в любую соседнюю локацию. Однако герой, помогавший в битве, должен отступить в ту же локацию, что и юниты, которых он поддерживал, если это возможно.

Если фигурка отступает, она всегда повержена.

После отступления, если количество фигурок в локации становится больше восьми, владелец обязан уничтожить столько юнитов в этой локации, чтобы их стало восемь или меньше. В этот лимит всегда входят и стоящие, и поверженные юниты (и нейтральные союзники). Юниты обязаны следовать всем ограничениям в передвижениях во время отступления, и не могут отступать через красные и синие границы локаций (за исключением зимы и если юнит летающий, см. Ограничения движения на стр.18).

Пример первого раунда битвы



1. Игрок за эльфов разыгрывает карту приказа завоевание. Он перемещает пять своих юнитов в локацию, где находятся юниты демонов.
2. Эльфийский игрок обязан начать битву. Он устанавливает маркер битвы в оспариваемую локацию. Затем оба игрока, начиная с атакующего, имеют возможность разыграть тактические карты битвы (они оба решают их не разыгрывать).
3. Игрок за эльфов убирает все свои юниты со спорной локации и помещает их на соответствующие строчки инициативы рядом со своим листом фракции. Его противник поступает так же со своими юнитами.
4. Во время первого раунда битвы атакуют все юниты с инициативой 1. У Эльфийского игрока три лучника, поэтому он тянет три карты судьбы и обращает внимание на область карты, помеченную треугольником (форма основания лучников – треугольник). У игрока за Демонов есть два разрывающих плоть, поэтому он тянет две карты и смотрит на область карт с прямоугольником.
5. Оба игрока раскрывают свои карты с символом специальной способности в соответствующей области. Эльфийский игрок раскрывает одну карту со специальной способностью, которая вызывает срабатывание особенной способности одного из его лучников.

- Эта способность позволяет ему нанести один урон любому юниту на его усмотрение. Он решает нанести урон одному из берсерков противника (что уничтожает последнего).
6. Оба игрока раскрывают карты с символом повержен в соответствующей области карт судьбы. Игрок за демонов открывает один такой символ, что заставляет противника опрокинуть один из его юнитов. Игрок за эльфов выбирает одного из своих лучников, и опрокидывает его на бок.
7. Оба игрока раскрывают свои карты с повреждениями в соответствующих областях вытянутых карт судьбы. Эльфийский игрок раскрывает одну такую карту и наносит одно повреждение, а игрок за Демонов принимает повреждение на одного из разрывающих плоть. Т.к. указанное количество повреждений равно здоровью юнита, разрывающий плоть уничтожен и токен повреждения снимается.
8. Игрок за Демонов также раскрывает одну карту с одним повреждением. Игрок за Эльфов определяет, что повреждение наносится наезднику на пегасе. Т.к. у наездника на пегасе три здоровья, он не уничтожается.

Пример второго раунда битвы



1. Во втором раунде битвы у игрока за Эльфов имеется два наездника на пегасах с инициативой 2, поэтому он вытягивает две карты судьбы. У игрока за Демонов два различных типа юнитов с инициативой 2. Он выбирает Берсерков для первой атаки и тянет одну карту судьбы за каждого из них.

2. Т.к. никто из игроков не вытянул карту судьбы с символом специальной способности или урона опрокидывания в соответствующей области карты, то они не разыгрываются. Эльфийский игрок вытянул карты с тремя суммарными повреждениями в соответствующей зоне карт. Игрок за Демонов наносит два повреждения своим берсеркам (они оба уничтожаются, т.к. имеют по одному здоровью). А последнее повреждение накладывает на одного из своих зверолодей, т.о. уничтожая и его.

3. Игрок за демонов вытянул карт на общее количество повреждений равное одному. Эльфийский игрок обязан нанести это повреждение своему наезднику на пегасе (т.к. он уже повреждён, но не уничтожен).

4. Т.к. зверолоды ещё не атаковали, игрок за Демонов тянет карты судьбы и за них. Он тянет две карты судьбы, т.к. осталось всего два стоящих зверочеловека.

5. Демонский игрок сначала разыгрывает все символы урона опрокидывания соответствующих областей карт. Это заставляет Эльфийского игрока опрокинуть один из своих неповреждённых юнитов (он выбирает наездника на пегасе).

6. Затем игрок за Демонов разыгрывает все символы повреждений на вытянутых картах, заставляя Эльфийского игрока нанести урон раненому наезднику на пегасе. Т.к. количество повреждений наездника на пегасе стало равно его здоровью, он уничтожается.

7. Т.к. все юниты теперь атаковали, оба игрока подсчитывают свою силу. У игрока за Эльфов два стоящих лучника, и сила его равна двум. У игрока за Демонов один разрывающий плоть и два зверочеловека, так что общая сила его равна трём.

8. У игрока за Демонов уровень силы выше, поэтому он побеждает в битве. Все юниты эльфов должны отступить в соседнюю локацию и оказаться поверженными.

Герои

В дополнение к рекрутированию военных юнитов, каждая фракция может нанимать героев, которые будут служить трём основным целям. Они могут пытаться находить драконьи руны, выполняя квесты, могут вызывать на дуэли вражеских героев (см. Дуэли на стр.28) и могут помогать юнитам игрока в битвах (см. Герои, помогающие в битве в соседней колонке).

В дополнение, герои могут разведывать токены вражеских рун, чтобы определить, какие токены рун фальшивые, а какие – драконьи (см. Просмотр рунных токенов на стр.30).

У каждого героя есть карточка героя, на которой указаны его имя, параметры и особая способность. Также каждый герой представлен пластиковой фигуркой, которая выставляется на игровое поле, указывая текущее местоположение героя.

Описание карточки героя



- 1. Имя:** Это имя помогает различать героев между собой.
- 2. Мировоззрение:** Цвет этого знамени определяет мировоззрение героя. Знамя может быть белым (добро), зелёным (нейтральное), либо чёрным (зло). Герои чаще дезертируют у игрока, мировоззрение фракции которого не соответствует мировоззрению героя (см. Дезертирство героев на стр.28).
- 3. Способность:** Этот текст описывает уникальную способность героя
- 4. Атрибуты (параметры):** Эти числа представляют уровень силы , ловкости и мудрости героя. В основном, атрибуты используются при выполнении квестов (см. Тесты атрибутов на стр.26).
- 5. Форма основания:** Этот круг напоминает игрокам, что герои используют зону с кругом на картах судьбы во время дуэлей.
- 6. Здоровье:** Это количество повреждений, необходимое, чтобы победить героя.
- 7. Напоминание о специальной способности во время дуэлей:** Этот текст напоминает игрокам, что герои могут наносить один урон (вместо использования карт награды), когда используют знак специальной способности во время дуэлей.

Получение героев

Когда игрок получает героя, он кладёт карточку героя лицом вверх перед собой, а соответствующую герою фигурку выставляет на игровое поле у одной из своих крепостей.

Каждый игрок может одновременно контролировать до трёх героев. Если игрок получил контроль над четвёртым героем, он должен выбрать одного героя, который дезертирует (см. Дезертирство героев на стр.28). Это случается, даже если в обычных условиях герой не может дезертировать (например, если у игрока есть титульная карта Капитан лиги героев).

Герои, помогающие в битве

Во время третьей фазы битвы стоящие герои могут поддержать дружественные юниты в сражении.

Начиная с атакующего, каждый игрок может взять любое количество своих героев с оспариваемой локации и расположить каждого из них рядом с различными типами дружественных юнитов. Когда игрок тянет карты судьбы за этот тип юнитов, игрок вправе взять дополнительную карту судьбы, посмотреть все карты и немедленно сбросить одну из них без эффекта. Если игрок проигрывает битву, в которой участвовали в качестве поддержки один или более его героев, герои считаются поверженными и отступают вместе с юнитами игрока, если такие остались. Если отступающих юнитов не осталось, поверженные герои всё равно отступают (все в одну локацию).

Пример: У игрока за Эльфов в битве участвуют три лучника и два наездника на пегасах. У него также есть два героя в оспариваемой локации. Он выбирает одного своего героя в поддержку своим лучникам и располагает его около лучников. Игрок решает не использовать своего второго героя в поддержку наездников, поэтому этот герой остаётся в оспариваемой локации. Во время битвы игрок за Эльфов тянет четыре карты судьбы за своих лучников, сбрасывает одну по своему выбору и разыгрывает оставшиеся три. Игрок за эльфов проигрывает битву, а два его выживших лучника и один наездник повержены и отступают. Герой, поддержавший лучников, также становится поверженным и должен отступить со всеми эльфийскими юнитами. Эльфийский герой, не участвующий в битве, не повержен и не отступает.

Применение карт судьбы

Карты судьбы используются для определения результатов дипломатии, битв и тестов атрибутов. Есть несколько моментов, о которых нужно помнить, разыгрывая их:

- Каждый раз, когда игрок должен тянуть карты судьбы, он обязан вытянуть все карты сразу. Например, если игрок пытается применить дипломатию и вытягивает с первой карты, он всё ещё обязан вытянуть и сбросить полное количество карт.
- Колода сброса карт судьбы может быть просмотрена любым игроком в любое время. Это позволяет игрокам судить о том, какие символы судьбы уже вышли, и решить, применять ли дипломатию или закончить ли квест.
- Если колода судьбы заканчивается, когда игрок тянет карты судьбы, сброс карт судьбы перемешивается и формирует новую колоду. Оставшиеся карты тянутся из новой колоды.

Карты квестов

Выполняя условия квестовых карт, герои могут получить карты награды, которые дают особые способности, или даже драконьи руны!

Каждый игрок начинает игру с двумя квестовыми картами. Любой герой игрока может попытаться выполнить квест во время квестовой фазы (см. Фаза квестов ниже).

Каждый игрок может иметь не более трёх карт квестов одновременно. Если у игрока на руках окажется большее количество карт, он обязан сбрасывать квестовые карты по своему выбору, пока не останется всего три.

Описание квестовой карты



1. **Название:** Тематическое название квестовой карты.
2. **Начальный квест:** Карты, помеченные, как Начальный квест (“Setup Quests”), определяют, какие фрагменты карты игроки размещают, создавая игровое поле.
3. **Цитата:** Этот текст описывает предысторию квеста, а также тематическое название локации, в которую должен попасть герой, чтобы выполнить квест (если есть).
4. **Условия:** Когда герой достигает указанной локации, игрок, контролирующий героя, должен следовать этим инструкциям, чтобы завершить квест. Текст курсивом в этой области карты является дополнительным и не имеет игрового эффекта.
5. **Локация:** Особая локация (если есть), в которую должен попасть герой, чтобы выполнить квест.

Фаза квестов

Дополнительная особенность карт летнего сезона позволяет разыграть фазу квестов в следующем порядке:

Начиная с игрока с наименьшим номером карты приказа (оставшейся с предыдущего сезона), каждый игрок может выполнить одно из следующих действий каждым героем. Игрок, контролирующий нескольких героев, может осуществлять различные действия каждым из них (см. Пример квестовой фазы на стр.27).

· **Перемещение (движение):** Игрок может переместить своего героя на одну или две локации и затем начать дуэль или попытку выполнить квест, если может. Эти действия не активируют локацию, в которую пришёл герой. Помните, что герои могут перемещаться в и через вражеские и нейтральные локации. Поверженные герои не могут выбрать это действие.

· **Лечение:** Игрок может убрать весь полученный урон со своего героя. Герой может лечиться только на дружественной локации.

· **Тренировка:** Игрок может увеличить два атрибута своего героя на единицу или один атрибут на два. Игрок размещает или переворачивает токены тренировки на карте героя, указывая, какие атрибуты увеличены. Эти двусторонние токены показывают, получил герой +1 или +2 к своему атрибуту. Каждый атрибут героя может иметь только один токен тренировки.

Заметка: Если квестовая карта указывает герою увеличить атрибут, этот герой увеличивает указанный атрибут на единицу (в отличие от действия тренировки).

Несмотря на то, что каждый игрок может действовать своими героями во время фазы квестов, она не является частью чьего-либо хода.

Попытки и выполнение квестов

Герой должен находиться в соответствующей локации игрового поля (помеченной номером и буквой, например так: 3A), чтобы выполнить большую часть квестов. Когда герой, выполняя действие «Движение», оказывается в локации, указанной на одной из его карт квестов во время фазы квестов, он может попытаться выполнить этот квест. Игрок, контролирующий героя, раскрывает карту квеста, соответствующую локации, и следует инструкциям на карте в попытке завершить квест. Если результат выполнения инструкций заканчивается словами «получение награды» (“receive reward”), игрок завершает квест, а его герой получает карту награды (см. Получение награды на стр.27). Затем игрок сбрасывает карту квеста и тянет новую карту квеста. Если герой не смог выполнить квест, игрок не сбрасывает карту квеста, если только карта сама не указывает сделать это.

Каждый герой может попытаться выполнить только один квест за фазу квестов. Поверженные герои не могут выполнять квесты.

Тесты атрибутов

Многие карты квестов требуют от героя переместиться в определённую локацию и проверить один из его атрибутов (силу, ловкость или мудрость).

Когда герой проходит тест на атрибут, игрок, контролирующий его, вытягивает количество карт судьбы, соответствующее уровню указанного атрибута. Затем игрок выбирает одну из карт судьбы и разыгрывает её, используя символ судьбы, находящийся в верхней части выбранной карты судьбы.

Пример: Квестовая карта указала герою переместиться в локацию 3A и проверить ловкость героя. Во время фазы квестов герой переместился в указанную область, теперь игрок, его контролирующий, раскрывает карту квеста. Как указано на карте, он тянет количество карт судьбы, равное ловкости героя, которая имеет значение два. Игрок, контролирующий героя, выбирает одну из полученных карт судьбы и сбрасывает другую. Затем сравнивает символ судьбы, выбранной карты судьбы с символом на карте квестов. Квестовая карта гласит: “: Получите награду.” Игрок, контролирующий героя, получает карту награды, сбрасывает карту квестов и тянет новую карту квестов.

Пример фазы квестов



После розыгрыша основной особенности летней карты сезона игроки разыгрывают фазу квестов в следующем порядке:

1. У игрока за Эльфов с предыдущего сезона осталась карта приказа с минимальным номером, поэтому он начинает квестовую фазу первым. У него есть только один герой, и игрок решает излечить весь урон на ней.
2. У игрока за Демонов следующий минимальный номер карты приказа предыдущего сезона. Он решает тренировать своего первого героя и увеличить его ловкость на два.
3. Затем он решает переместить своего второго героя. Он перемещает героя на две локации – через одну вражескую локацию во вторую.
4. Теперь он может начать дуэль с вражеским героем в этой локации, попытаться выполнить квест или вообще ничего не делать.

У людей и Нежити героев нет, поэтому во время фазы квестов они ничего не делают.

Карты наград

Обычно герои получают карты наград (некоторые из которых предоставляют драконьи руны) за выполнение квестов. Когда герой получает карту награды, контролирующий его игрок тянет верхнюю карту из колоды карт наград, смотрит её, а затем кладёт лицом вниз под карточку героя.

Игрок не переворачивает карту награды до тех пор, пока не захочет ей воспользоваться, после чего карточка остаётся открытой.

Игрок может свободно меняться картами наград между своими героями во время своего хода или во время действия фазы квестов, если они находятся в одной локации. Герои не обязаны для этого оставаться в одной локации и могут обмениваться предметами просто проходя сквозь локацию с другим дружественным героем.

Описание карты наград



1. Название: Это наименование используется с целью различать карты наград между собой.

2. Способность: Это способность, которую предоставляет карта награды. Некоторые из этих способностей требуют от игрока, контролирующего героя, вытянуть карту судьбы с соответствующим символом особой способности (👁️) во время дуэли.

3. Особенность: Некоторые карты наград имеют особенности (например, оружие или броня). Герой может использовать максимум одно оружие и одну броню во время каждой дуэли.

Карты наград в дуэлях

Многие способности карт наград приносят героям пользу в битве, например такие, для срабатывания которых требуется значок специальной способности на карте судьбы. Во время дуэли герой может использовать любое количество своих карт наград, но не может использовать более одной карты «оружия» и одной карты «брони». Заметьте, что герой может использовать одну и ту же карту «оружия» или «брони» несколько раз за дуэль, если на карте не указано обратное. Когда герой использует карту награды, игрок, контролирующий героя, переворачивает карту лицевой стороной вверх и следует инструкциям, указанным на карте. Многие карты наград срабатывают только тогда, когда игрок, контролирующий героя, вытягивает значок особой способности. Если это происходит во время дуэли, он может либо воспользоваться специальной способностью одной из карт наград героя, либо нанести один урон (как указано на карточке героя).

Секретность карт наград

Игроки выкладывают карты наград лицом вниз под карточку героя, который получил эти награды. Игрок, контролирующий героя (и только он) может просматривать карты наград своего героя в любое время.

Содержанием скрытых карт наград нельзя делиться с другими игроками. Если игрок переворачивает карту награды, её эффекты становятся общезвестной информацией, а карта остаётся лежать лицом вверх, в качестве напоминания до конца игры.

Дуэли (поединки)

Когда во время фазы квестов игрок перемещает своего героя в локацию, в которой уже находится вражеский герой, он может начать дуэль с вражеским героем, чтобы победить его и получить карты наград этого героя.

1. Объявить защищающегося: Игрок, инициирующий дуэль, выбирает одного вражеского героя, находящегося в одной локации со своим героем, для участия в дуэли.

2. Использовать способности перед началом дуэли: Если у атакующего есть тактические карты или особые способности, которые можно применить перед началом дуэли, он может использовать их, если захочет. Затем защищающийся имеет возможность использовать любое количество способностей и карт, применимых в начале дуэли.

3. Раунды дуэли: Игроки разыгрывают четыре раунда дуэли. Каждый раунд проходит в следующем порядке:

a. Вытянуть карты судьбы: Начиная с атакующего, каждый игрок берёт одну карту судьбы и раскрывает её.

b. Разыграть карты судьбы: Начиная с атакующего, каждый игрок разыгрывает символ, изображённый в зоне круга своей карты судьбы.

Если это символ специальной способности, герой может либо нанести один урон (как указано на карточке героя), либо использовать способность одной из своих карт наград.

Если это символ поражения, герой может отразить в этом раунде столько повреждений, сколько указано на флаге. Например, если герой должен получить два повреждения, а игрок, контролирующий его, вытянул карту с одним уроном поражения, он может отразить одно повреждение. Во время дуэли этот символ не вызывает поражение (опрокидывание) героя противника.

Если это символ повреждения, герою противника наносится указанное число урона, а игрок, его контролирующий, кладёт столько же жетонов повреждения на карточку своего героя. Если область карты судьбы, обозначенная кругом, пуста, то ничего не происходит.

Все повреждения, наносимые во время дуэли разыгрываются одновременно и могут привести к тому, что оба героя будут побеждены (см. Урон и побеждённые герои в соседней колонке).

4. Развязка: Дуэль заканчивается, если прошло четыре раунда дуэли или один из героев побеждён.

Все повреждения, нанесённые герою, остаются на карточке героя (если только герой не побеждён). Каждый герой, не побеждённый во время дуэли, остаётся в локации и не отступает.

Герой, инициировавший дуэль, не может во время этой же фазы квеста пытаться закончить ещё и квест.

Если герой побеждён в дуэли, она заканчивается после текущего раунда. Выживший герой получает все карты наград побеждённого (см. Урон и побеждённые герои в соседней колонке).

Поверженные герои могут быть вовлечены в дуэль героем противника, но сами инициировать дуэль не могут.

Защищающиеся поверженные герои действуют, как будто они не повержены.

“Дуэльные” квесты

Некоторые карты квестов предписывают герою переместиться в определённую локацию и сразиться с определённым типом нейтрального юнита. Игрок никогда не выставляет фигурку этого юнита на игровое поле, и юнит существует только в рамках выполнения квеста.

Когда во время фазы квестов герой оказывается в нужной локации, игрок, контролирующий этого героя, следует обычному принципу дуэли (и выполняет все четыре раунда дуэли, если необходимо). Игрок, сидящий слева от него, контролирует нейтральный юнит во время этой дуэли. Если игрок, контролирующий нейтральный юнит, вытягивает карту судьбы с символом специальной способности в соответствующей области юнита карты, он использует особую способность юнита, однако, в отличие от героя, не может использовать опцию «одно повреждение».

Если герой побеждает юнит в дуэли, он выполняет квест и получает награду, описанную в карте квеста. Независимо от результата дуэли, игроки возвращают нейтральный юнит в кучку неиспользуемых нейтральных юнитов по её завершению.

Урон и побеждённые герои

Когда на карточке героя скапливается количество токенов повреждений равное или большее уровню его здоровья, герой считается побеждённым. Игрок, контролирующий такого героя, убирает его фигурку с игрового поля и кладёт фигурку и карточку героя обратно в коробку.

Если герой побеждён в дуэли, игрок, контролирующий победившего героя, участвовавшего в дуэли, распределяет все карты наград проигравшего героя между своими героями, находящимися в этой локации. Все карты наград остаются лежать лицом вниз (если не были перевёрнуты) и могут быть просмотрены новым владельцем в любое время.



Маркер побеждённого героя

Если герой был побеждён в любой другой ситуации, или если оба героя убили друг друга одновременно, игрок, контролирующий героя, кладёт карты наград своего героя рядом с игровым полем (не меняя их расположения лицом вверх или вниз). Игрок также кладёт маркер побеждённого героя в локацию, в которой героя победили, и такой же маркер (с тем же номером) поверх стопки карт наград героя.

Любой герой, находящийся в локации с маркером побеждённого героя во время хода своего владельца, может забрать все карты наград из под этого маркера и положить их под карточку своего героя. Затем игрок убирает маркер побеждённого героя с игрового поля.

Дезертирство героев

Герои будут иногда предавать игроков. Это обычно случается, если мировоззрение героя не соответствует мировоззрению фракции игрока, который его контролирует, когда разыгрывается особая карта сезона.

Когда герой дезертирует, игрок, контролирующий его, убирает фигурку героя с игрового поля, а карточку героя замешивает обратно в колоду карточек героев. Игрок сбрасывает все карты наград, принадлежавшие герою, лицом вверх рядом с колодой карт наград (в отличие от случая с побеждённым героем, эти карты не остаются в игровой зоне под маркером побеждённого героя).

Пример дуэли



1. Во время фазы квеста герой Демонов (Безумный Картос) переместился в локацию с героем Эльфов (Силуэт). Его владелец решает начать поединок с Эльфийским героем.
 2. Игрок за Демонов разыгрывает любые предузельные способности по своему выбору. Он использует способность своего героя нанести единицу урона защищающемуся герою. Игрок за эльфов решает не использовать способности.
 3. Оба игрока тянут по карте судьбы в первом раунде дуэли. Игрок за демонов вытягивает карту с символом специальной способности, а игрок за Эльфов с символом поражения.
 4. Игрок за Демонов может либо использовать способность одной из своих карт наград, либо нанести один урон (согласно карточке героя). Он решает воспользоваться особой способностью карты награды (Лезвием ярости) и нанести противнику урон, равный его уровню силы. Т.е. два повреждения.

5. Игрок за Эльфов отражает один урон с помощью символа поражения, который он вытянул. Поэтому его герой получает только один урон (вместо двух).
 6. Во втором раунде оба игрока снова тянут по одной карте судьбы. На этот раз оба игрока вытянули карты с одним повреждением в области, обозначенной кругом.
 7. Силуэт получает одно повреждение.
 8. Безумный Картос тоже получил бы одно повреждение, но его владелец открывает карту награды «Рунный доспех», принадлежащую Безумному Картосу, которая блокирует повреждения, наносимые герою.
 Поскольку Силуэту нанесли количество повреждений, равное её здоровью, герой считается побеждённым, и дуэль заканчивается. Атакующий игрок забирает все карты наград побеждённого героя и кладёт их под лист героя Безумный Картос.

Победа в игре

В конце седьмого игрового года (в конце зимы) игра заканчивается. В этот момент игроки переворачивают все токены рун на игровом поле лицевой стороной вверх, а игрок, контролирующий больше всех драконьих рун, объявляется победителем.

Если у нескольких игроков одинаковое максимальное количество драконьих рун, выигрывает игрок с наибольшим количеством токенов влияния. Если и по этому параметру ничья, то игрок с наибольшим стартовым влиянием выигрывает игру.

Если игрок в какой-то момент игры захватит шесть драконьих рун, он может попытаться выиграть игру досрочно (см. Карты победы ниже).

Карты победы

Когда игрок контролирует шесть драконьих рун, он может попытаться выиграть игру. Сначала он должен доказать, что у него есть шесть драконьих рун. Затем, если у него останется под контролем хотя бы шесть драконьих рун к этому же сезону следующего игрового года, он побеждает в игре (как описано ниже).

В любой момент хода игрока, он может начать раскрывать свои драконьи руны до тех пор, пока не докажет, что их достаточно, чтобы выиграть игру. Эти токены остаются лежать лицом вверх (см. «Раскрытие токенов рун» в соседней колонке). Затем он кладёт карточку победы своей фракции лицом вниз поверх колоды текущих карт сезонов (если текущий сезон лето, он кладёт её поверх колоды нераскрытых летних карт). Эта карта будет разыграна в этом сезоне следующего года.

Если сверху колоды карт текущего сезона лежит карта Победы во время розыгрыша карты сезона, владелец карты Победы раскрывает её до вытягивания карты сезона из колоды. И если у него достаточно драконьих рун для победы в игре (обязательно раскрытие необходимого количества драконьих рун), он зачитывает текст карты вслух и разыгрывает её, побеждая в игре. Но если у него нет хотя бы шести драконьих рун, он забирает карту Победы, а игроки разыгрывают карту сезона, как обычно.

Наверху каждой колоды сезонов может находиться только одна карта Победы. Если игрок уже расположил карту Победы поверх колоды текущего сезона, любой другой игрок с достаточным количеством Драконьих рун обязан дожидаться своего хода в следующем сезоне, чтобы раскрыть свои драконьи руны и выложить свою карту Победы.

Т.к. карты Победы разыгрываются в году, следующем за тем, в котором были выложены, они не могут быть размещены на седьмом году игры.

Например, на шестом году игры Том раскрывает шесть драконьих рун и кладёт свою карту Победы поверх колоды карт текущего сезона (лето). Однако следующей весной он теряет контроль над своей локацией, в которой находилась драконья руна. Когда он раскрывает карту Победы в следующем сезоне, у него недостаточно драконьих рун для победы в игре. Он возвращает свою карту Победы в свою игровую зону. У других игроков нет карт Победы на других колодах карт сезонов, и т.к. наступил седьмой год игры, никто из игроков не может класть свои карты Победы на колоды карт сезонов. В результате, победитель игры будет определён в конце зимнего сезона.

Заметка: Эти карты были включены в дополнение Знамёна Войны («*Banners of War*»). Этот раздел заменяет любые правила дополнения Знамёна Войны. Например, игра с картами победы является обязательной, а не опциональной.

Получение драконьих рун

Игроки могут получить драконьи руны различными способами, например, с помощью карт целей, карт награды, титульных карт, сезонных карт.

Каждый раз, когда игроку предлагается получить драконью руну, он действует следующим образом:

- Сбрасывает фальшивые руны:** Игрок может сбросить до двух фальшивых токенов с контролируемых локаций.
- Получает токены рун:** Игрок получает одну драконью и одну фальшивую драконью руны и перемещивает их.
- Размещает токены рун:** Игрок скрытно смотрит на токены полученных рун и размещает каждый токен лицом вниз в дружелюбные или неконтролируемые локации, в которых ещё нет токенов рун. Если нет места, куда можно положить токен руны (или оба) не нарушая правила, игрок сбрасывает неразмещённый(ые) токен(ы) лицом вверх в кучку неиспользованных токенов рун. Некоторые карты сезонов и тактические карты позволяют игрокам размещать (или перемещать) драконьи руны в определённые локации. Эти карты не подчиняются термину «Получение драконьих рун», а приводят только к размещению указанных токенов; карты также не позволяют размещать фальшивые токены рун, если это не указано специально.

Игрок никогда не может разместить токен руны в локацию, в которой уже находится токен руны.

Просмотр токенов рун

Игрок может в любое время просмотреть токены рун в локациях, которые он контролирует, или в которых находится его герой. Это включает и вражеские локации, в которых находится дружелюбный герой. Игроки никогда не могут показывать другим игрокам лицевую сторону обнаруженных рун, однако они могут рассказать (или обмануть), какого типа токен находится в этой локации.

Токены рун никогда не переворачиваются на всеобщее обозрение, за исключением случаев, когда раскрывается токен руны, или в конце игры (см. Победа в игре).

Раскрытие токена руны

Если игроку картой предписано раскрыть токен руны, он выбирает токен руны в контролируемой им локации и переворачивает его лицом вверх, показывая драконью эту руна или фальшивая. Если карта предписывает раскрыть драконью руну, игрок не может раскрыть фальшивую.

Токены рун, раскрытые таким образом, остаются раскрытыми. Токен руны может быть снова перевернут лицевой стороной вниз, только если игрок разыграет карту приказа Укрепление (см. Приказ Укрепление (№8) на стр.36). Разыгрывая эту карту, игрок может перевернуть лицом вниз только те токены рун, которые находились в локациях, подверженных влиянию карты приказа. Остальные раскрытые токены рун на игровом поле остаются раскрытыми.

Другие правила

Этот раздел описывает специфику использования компонентов, которые не были описаны в основном разделе правил.

Карты целей

В начале игры каждый игрок получает одну карту цели. На каждой карте указаны условия, которые должны быть выполнены, для получения драконьей руны. Каждый игрок держит свою карту цели в секрете от других игроков до тех пор, пока не сбросит её, чтобы получить драконью руну (см. Получение драконьих рун на стр.30).



Карты целей делятся на две колоды, одна колода используется «Добрыми» фракциями, другая – «Злыми». Карты целей для Добрых обычно требуют от игроков заключить альянс с нейтральными юнитами или накопить влияние, в то время, как карты целей для Злых требуют завоёвывать локации или уничтожать нейтральные юниты.

Если игрок выполняет указания своей карты цели в любой момент своего хода (т.е. во время розыгрыша своей карты приказа), он может сбросить карту цели и получить драконью руну. Затем он следует правилам получения драконьей руны (включая получение фальшивой руны и выкладывание рун в дружественные или неконтролируемые локации). Он не тянет новую карту цели, замещая разыгранную.

Аукцион влияния

Некоторые карты сезона предписывают игрокам сделать ставки влиянием. Эти ставки представляют политическую борьбу, которая определяет дипломатию фракций и их репутацию в Совете Магов (см. Совет магов в соседней колонке). Когда начинается аукцион влияния, игроки должны действовать следующим образом:

- 1. Объявить уровень влияния:** Каждый игрок обязан сказать вслух, сколько токенов влияния у него накопилось. Также, во время этого шага, игроки могут обсуждать ставки и заявить (или обмануть), сколько влияния хотят поставить.
- 2. Спрятать и набрать влияние:** Каждый игрок забирает все свои токены влияния в руку и прячет от других игроков. Каждый игрок набирает количество токенов влияния, которое хочет поставить, и скрытно размещает их в кулаке вытянутой вперёд руки.
- 3. Определить победителя:** Когда все игроки набрали влияние, каждый показывает, сколько влияния было зажато в кулаке. Каждая карта сезона описывает, каким образом определяется итог торгов (обычно что-то выигрывает игрок с максимальной ставкой). См. Ничья во время аукциона влияния ниже для определения победителя в случае ничьи.
- 4. Сбросить влияние:** Все игроки (даже те, кто не выиграл аукцион) сбрасывают все токены влияния, которые поставили, в кучку неиспользованных токенов влияния.

Ничья во время аукциона влияния

Если несколько игроков поставили одинаковое количество токенов влияния (даже ноль), игрок с титульной картой Примарха совета магов (“Primarch of the Wizards’ Council”) выбирает, кто из игроков побеждает в ничьей, а кто – проигрывает. Если такой карты ни у кого из игроков нет, то игрок (претендующий на победу в ничьей) с большим количеством накопленных токенов принимает решение, кто побеждает. Если и в этом случае ничья, то из этих игроков решение принимает игрок с наибольшим стартовым влиянием.

Совет магов

Термин Совет магов представляет вмешательство таинственного и могущественного совета магов. Сам термин не имеет игрового эффекта, но используется другими картами.

Тактические карты

Тактические карты предоставляют широкий спектр мощных умений. Каждый игрок начинает игру с количеством карт, указанным в нижнем левом углу листа фракции. Игроки могут получить новые Тактические карты, используя приказы Стратегия и Поддержка, а также от ряда карт сезонов.



На каждой Тактической карте указано, в какой момент времени она может быть использована. На большинстве Тактических карт можно прочитать «Использовать во время своего хода» (“Play during your turn”). Игрок может использовать такие карты во время розыгрыша своей карты приказа. Этот промежуток времени включает в себя период непосредственно до, во время и сразу после того, как игрок разыгрывает свою текущую карту приказа.

Игрок не имеет права использовать Тактическую карту в том же сезоне, в котором вытянул её. Например, если игрок вытянул две Тактические карты, используя карту приказа Стратегия в течение весны, он не может использовать их до начала следующего лета.

Некоторые Тактические карты разыгрываются во время битв и дуэлей. Эти карты могут быть разыграны, только если у игрока, использующего их, есть юниты или герои, участвующие в битве или дуэли.

У каждого игрока может быть максимум десять Тактических карт на руках. Если у игрока появляется больше десяти карт, он обязан сбрасывать карты по своему выбору до тех пор, пока их не станет десять или меньше.

Устранение игрока

В редких случаях, когда игрок не контролирует ни одной территории, он выбывает из игры. Он убирает всех своих героев с игрового поля и больше не принимает участие в игре.

Все его карты: Тактические, Квестовые, Наград и карточки героев замешиваются в соответствующие колоды. Любые Титульные карты, которые у него были, возвращаются в общую игровую зону. Токены влияния остаются на них до тех пор, пока другой игрок не заберёт карту с помощью карты приказа Получение силы.

Ограничение компонентов

Если у игроков заканчиваются токены активации, урона, влияния, тренировок, маркеры побеждённых героев, они могут использовать подходящую замену (например, монеты). Все остальные токены, карты и фигурки ограничены количеством, представленным в игре. Если колода каких либо карт заканчивается, игроки перемешивают соответствующую колоду сброса и формируют новую колоду карт. Если игрок решает рекрутировать юнит, все фигурки которого находятся в игре, он может добровольно уничтожить любой свой юнит этого типа в любой дружественной локации перед рекрутированием. Если игрок решает построить крепость или улучшение, но в наличии их нет, он добровольно может разрушить одну из своих крепостей или улучшений, чтобы построить их где-то ещё. Если улучшение остаётся в локации, в которой нет крепости, оно автоматически уничтожается. Это единственный случай в игре, когда игрок может добровольно уничтожить свои юниты, крепости или улучшения. Это ограничение не включает случай, когда игрок обязан уничтожить юниты в связи с ограничением их количества в локации.

Пример аукциона влияния



1. Игроки разыгрывают карту сезона в начале зимы. Эта карта предписывает игрокам сделать ставки влиянием. Победитель этого аукциона получит одну драконью руну.

2. Все игроки объявляют, сколько токенов влияния у них есть, а затем скрывают их.

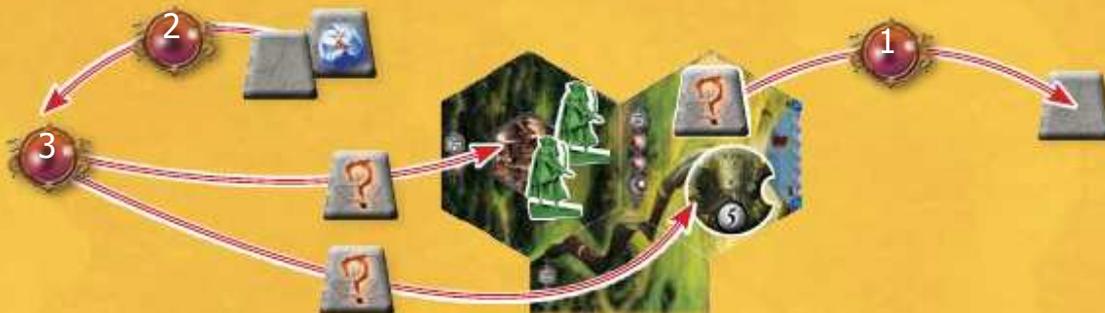
3. Каждый игрок тайно выбирает некоторое количество своих токенов влияния, которое он хочет поставить, и, зажимая их в кулаке, вытягивает вперёд руку. Когда все игроки сделали свой выбор, они одновременно показывают свою ставку.

4. Игроки за Эльфов и Демонов сделали самую высокую ставку (два) и получилась ничья.

5. Т.к. ни у кого из игроков нет Титульной карты Примарх совета магов, игрок за Эльфов выбирает, кто победил в ничьей, т.к. у него есть два непотраченных токена влияния, а у игрока за Демонов нет ни одного (см. Ничья во время аукциона влияния на стр.31). Эльфийский игрок объявляет себя победителем торгов и получает драконью руну в соответствии с указаниями на карте сезона.

Затем каждый игрок теряет всё поставленное влияние.

Пример получения драконьей руны



1. Карта текущего сезона предписывает игроку за Эльфов получить драконью руну за победу в аукционе влияния. Сначала он может сбросить до двух фальшивых рун с дружественных локаций. Он решает сбросить одну фальшивую руну.

2. Он получает один токен драконьей и один токен фальшивой руны. Перемешивает их, чтобы запутать других игроков.

3. И размещает токены рун лицом вниз на игровом поле в любые две дружественные или неконтролируемые локации, в которых ещё нет токенов рун.

Карты приказов подробно

Этот раздел описывает более подробно восемь карт приказов, а также связанные с ними компоненты.

Стратегия (#1)

Этот приказ позволяет игроку перемещать любые свои юниты и/или героев на соседние дружественные или пустые локации (см. Перемещение юнитов по приказу Стратегия на стр.16). Бонус превосходства даёт игроку возможность получить Тактические карты, основываясь на его ресурсах. Он тянет одну Тактическую карту за каждое изображение Тактической карты на каждом диске ресурсов до стрелки включительно.



Мобилизация (#2)

Этот приказ позволяет игроку активировать локацию и переместить в неё любое количество юнитов и/или героев из локаций, находящихся не далее двух от неё (см. Движение по приказам Мобилизация и Завоевание на стр. 17). Бонус превосходства позволяет игроку второй раз разыграть основную способность карты сразу после полного завершения её розыгрыша в первый раз. Игрок не может инициировать более одной битвы одним приказом Мобилизация. Он может попытаться применить дипломатию и начать одну битву, но не может переместить юниты в локацию, если это вызовет вторую битву в этот же ход. Например, если игрок начинает битву с помощью приказа Мобилизация, а затем пробует применить дипломатию с помощью бонуса превосходства, он обязан отступить, если символ судьбы будет



Завоевание (#3)

Этот приказ позволяет игроку активировать локацию и переместить в неё любое количество юнитов и/или героев из локаций, находящихся не далее двух от неё (см. Движение по приказам Мобилизация и Завоевание на стр. 17). Бонус превосходства позволяет игроку Уменьшить силу крепости противника на три во время битвы. Это отличный способ захватывать крепости оппонентов, т.к. обычно крепости имеют защиту плюс пять.



Сбор урожая (#4)

Этот приказ предписывает игроку посчитать количество еды, древесины и руды, производимое контролируемые игроком локациями. Он устанавливает стрелки ресурсов на дисках листа своей фракции в соответствии с полученными значениями. Эта карта приказа может вызвать изменение показателей дисков ресурсов как в большую, так и в меньшую сторону от текущего уровня ресурсов.



Бонус превосходства позволяет игроку получить доход в виде ресурсов, влияния или тактических карт со всех улучшений крепостей, размещённых на игровом поле ранее. Затем игрок может уменьшить уровень диска древесины на единицу, чтобы разместить один токен улучшения в дружественной локации, содержащей крепость. Игрок не может построить улучшение, если уровень его древесины равен нулю.

Улучшения

Токены улучшения обычно устанавливаются с помощью карты приказа Сбор урожая. Они предоставляют одну из следующих особенностей:

· **Ресурсы:** Токен этого улучшения позволяет владельцу увеличить показатель одного из дисков ресурсов на единицу. Этот ресурс должен быть такого же типа, что и производимые в этой локации. Это может быть сделано, используя бонус превосходства во время розыгрыша следующих карт приказа Сбор урожая.



· **Дипломат:** Этот токен позволяет игроку получить два токена влияния каждый раз, когда игрок использует бонус превосходства во время розыгрыша следующих карт приказа Сбор урожая.



· **Тренировочные площадки:** Этот токен позволяет игроку вытянуть одну Тактическую карту каждый раз, когда он использует бонус превосходства во время розыгрыша следующих карт приказа Сбор урожая.



· **Бонус обороны:** Этот токен предоставляет защитнику специальный бонус, который он может использовать во время фазы подведения итогов битвы в локации с таким токеном. Каждая фракция имеет уникальный бонус в защите, который срабатывает следующим образом:

- **Проклятая гробница (Нежить):**

Непосредственно перед подсчётом итоговой силы игроков, защищающийся игрок может сбросить этот токен, чтобы заставить противника опрокинуть три его фигурки. Этот токен сбрасывается после использования. Но позже может быть отстроен вновь.



- **Голодное отродье (Демоны):**

Непосредственно перед подсчётом итоговой силы игроков, защищающийся игрок может сбросить этот токен, чтобы нанести противнику четыре повреждения. Повреждения наносятся фигуркам противника по обычным правилам ведения битвы. Этот токен сбрасывается после использования. Но позже может быть отстроен вновь.



- **Сторожевой караул (Эльфы):**

Этот токен обязывает противника отступить одним своим стоящим юнитом непосредственно перед подсчётом итоговой силы.



- **Усиленные стены (Люди):**

Этот токен даёт плюс два к силе защитника при определении победителя в битве.



Каждый игрок ограничен одним улучшением на каждую свою крепость. Если крепость захвачена или разрушена другим игроком, любые токены улучшения в локации уничтожаются.

Пример сбора урожая



1. Во время весны игрок за Людей разыгрывает карту приказа Сбор урожая. Он контролирует в сумме четыре локации, включающие три локации родного королевства и локацию 1В, в которой у него есть крепость и рыцарь.
2. Он подсчитывает количество еды, производимой на дружественных локациях и устанавливает на диске ресурса еды соответствующее результату значение. Это вызывает увеличение показателя на диске до четырёх с предыдущего значения два.
3. Он подсчитывает количество леса, производимого на дружественных локациях и устанавливает на диске ресурса древесины соответствующее результату значение. Это вызывает уменьшение показателя на диске до трёх с предыдущего значения четыре.
4. Он подсчитывает количество руды, производимой на дружественных локациях и устанавливает на диске ресурса руды это значение. Т.к. на диске уже было значение два, положение стрелки на диске не меняется.
5. Т.к. эта карта приказа имеет максимальный номер из всех разыгранных игроком карт (единственная), он может разыграть ещё и бонус превосходства. В соответствии с этим, сначала он получает два токена влияния, используя способность улучшения крепости.
6. А затем решает построить ещё одно улучшение, уменьшив показатель уровня древесины на диске на единицу. Теперь стрелка на этом диске показывает на значение два.
7. Он размещает выбранное улучшение у дружественной крепости, в которой ещё нет пристройки.



Пример рекрутирования



1. Летом игрок за Людей разыгрывает карту приказа Рекрутирование.

2. Он выбирает ресурс древесины для этих целей и получает двух лучников (одного с цифры «1», а другого с цифры «3»). Все остальные промежуточные показатели этого диска игнорируются, т.к. они не предоставляют юнитов или находятся выше текущего положения стрелки.

3. Он размещает эти два юнита в локацию со своей единственной крепостью. Заметьте, что эта локация уже содержит двух мечников и трёх лучников.

4. Т.к. эта карта приказа имеет максимальный номер из всех разыгранных игроком карт, он может воспользоваться бонусом превосходства. Вторым ресурсом он выбирает руду и получает одного рыцаря (с цифры «2») и одну осадную башню (со значения «4»).

5. Снова размещает юниты у своей единственной крепости.

6. Т.к. у него теперь девять юнитов в локации, ему необходимо уничтожить как минимум один из своих юнитов. Он выбирает одного своего мечника, что позволяет ему уменьшить количество юнитов в локации до восьми (а это количество юнитов в одной локации соответствует максимуму).

Рекрутирование (#5)

Этот приказ позволяет игроку выбрать один из типов ресурсов (еда, лес, руда) и получить юниты, основываясь на показателе соответствующего диска ресурсов. Игрок получает юниты, согласно изображениям на делениях диска с текущего положения стрелки и со всех делений меньше него.

Затем он размещает все набранные юниты в любые локации, содержащие дружественные крепости. Эти юниты могут быть распределены в различные локации, содержащие дружественные крепости.

Игрок должен соблюдать стандартное ограничение на количество юнитов не более восьми в каждой локации (исключая героев, т.к. они не являются юнитами). Если он превышает лимит в процессе рекрутирования, он должен немедленно начать уничтожать юниты в такой локации до тех пор, пока их не останется восемь или меньше. Бонус превосходства позволяет игроку затем выбрать другой тип ресурса и так же рекрутировать юниты, согласно показателям выбранного диска.

Заметка: Игрок не теряет никакие ресурсы во время рекрутирования.



Поддержка (#6)

Этот приказ даёт игроку выгоду от контроля локаций, в которых находятся города.



В каждом городе, который он контролирует, игрок может выбрать одну из следующих выгод:

- Нейтральные юниты:** Игрок размещает нейтральные юниты указанного класса и количества в этой локации. Т.к. игрок контролирует локацию, юниты будут в союзе с игроком. Игрок не может выставить фигурку необходимого класса, если их нет в наличии.
- Тактические карты:** Игрок тянет указанное на токене города количество Тактических карт.
- Токены влияния:** Игрок получает столько токенов влияния, сколько указано на токене города.
- Квестовые карты:** Тянет указанное на токене города количество Квестовых карт. Затем он обязан сбросить карты квестов, чтобы у него их осталось максимум три. Бонус превосходства позволяет игроку потратить до трёх токенов влияния, чтобы вытянуть столько же карточек героев. Одну из них игрок может оставить, а остальные обязан замешать обратно в колоду карт героев. Выбранную карточку героя он размещает перед собой, а соответствующую фигурку героя рядом с одной из своих крепостей (в той же локации).

Получение силы (#7)

Этот приказ даёт игроку возможность получить токены влияния, исходя из показателей всех его дисков ресурса. Игрок получает по одному токену влияния за каждое деление диска с изображением влияния на текущем уровне ресурса и ниже него. Бонус превосходства позволяет игроку потратить любое количество влияния на приобретение Титульной карты, на которой находится меньше токенов влияния, чем тратится игроком. Он убирает всё влияние с карты, переносит карту в свою игровую зону и кладёт на неё все потраченное влияние. Чем больше влияния потрачено на приобретение карты, тем больше влияния нужно, чтобы её забрать. Все токены влияния на Титульных картах считаются потраченными и не могут использоваться игроком во время ставок или в других целях. *Пример: Идёт первый сезон игры, игрок за Эльфов выбирает карту приказа Получение силы. После розыгрыша основных условий карты, он использует бонус превосходства, чтобы получить Титульную карту Лорд командующий воинской гильдией ("Lord Commander of the Warriors' Guild"). Т.к. на карте нет влияния, он должен потратить хотя бы одно влияние, чтобы получить карту, однако он решает потратить три влияния, чтобы помешать другим игрокам забрать её, и кладёт три токена влияния поверх неё.*



Титульные карты

Каждая из этих карт даёт возможность своему владельцу получать драконьи руны. Каждая карта описывает выгоду от владения картой. Эти карты никогда не перемешиваются и могут принадлежать только одному владельцу одновременно. Если игрок получает контроль над Титульной картой, принадлежащей другому игроку, новый владелец забирает титульную карту у предыдущего и кладёт её в свою игровую зону.



Укрепление (#8)

Этот приказ позволяет игроку выполнить все (или любое) из следующих действий (в любом порядке). Игрок может каждое действие совершить только один раз (т.е. он не может построить две крепости одним приказом Укрепление).

Построить крепость

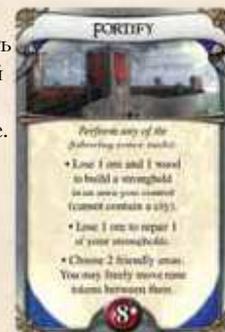
Игрок уменьшает на единицу уровень ресурсов древесины и руда, чтобы разместить один из своих токенов крепостей в любой контролируемой им локации, в которой нет крепости или города. Крепость размещается неповреждённой стороной вверх (с цифрой «5»). Игрок не может построить крепость, если его уровень древесины и/или руды на нуле.

Восстановить крепость

Игрок уменьшает показатель руды на единицу, чтобы перевернуть один из своих токенов повреждённых крепостей неповреждённой стороной вверх. Игрок не может отремонтировать крепость, если показатель уровня руды находится на значении ноль.

Перемещение токенов рун

Игрок выбирает две локации, которые он контролирует, и собирает любые токены рун с этих локаций. Затем, он перемешивает токены рун, смотрит на их лицевые стороны, а затем выкладывает токены рун лицом вниз обратно на выбранные локации (по одной на локацию на своё усмотрение). Эта карта приказа не воздействует на открытые токены рун в других локациях. Игрок может выбрать одну локацию с токеном руны, а другую без него, получая в результате возможность переместить токен руны. Игрок может использовать это действие, чтобы переместить токен руны в родное королевство.



Порядок игры

Игроки обязаны использовать следующую иерархию, чтобы определить порядок, в котором они разыгрывают карты приказов и их особенности. Этот порядок используется каждый раз, когда игроки не уверены, кто из игроков должен действовать первым, включая (но не ограничиваясь) розыгрыши карт приказов и сезонов.

1. Минимальный номер карты приказа: Игрок, чья текущая карта Приказа имеет минимальный номер, ходит первым, за ним следует игрок со следующим минимальным номером карты Приказа.

2. Максимальное влияние: Если текущие карты Приказов у нескольких игроков имеют одинаковые номера, (или если игроки ещё не раскрыли свои карты приказов), то из этих игроков первым ходит тот, у кого больше всего токенов влияния, а за ним – со следующим максимальным количеством.

3. Наивысшее стартовое влияние: Если ничья сохранилась, первым ходит игрок с наибольшим стартовым влиянием, а за ним следующий по стартовому влиянию.

Игра с исследованиями

Этот раздел описывает вариант игры, изменяющий игровой процесс, увеличивая сюжетность для героев исследователей. Перед началом каждой игры игроки должны сообща решить, хотят ли они использовать этот вариант игры.

Во время подготовки к игре в каждую локацию помещается лицом вниз случайный токен исследования (исключая родные королевства). По одному токenu (с «1» на оборотной стороне) размещается лицом вниз на локациях, прилегающих к родным королевствам. По одному токenu (с «2+» на оборотной стороне) размещается лицом вниз на остальных локациях (исключая родные королевства).

Если игрок заканчивает своё движение (если двигался) во время фазы квестов, его владлец переворачивает лицом вверх любой токен исследований в локациях с героем и разыгрывает его. Игрок должен разыграть этот токен до того, как герой вступит в дуэль или попытается закончить квест. Если герой вынужден отступить в локацию с неоткрытым токеном исследования, он не разыгрывает его.

Существует три типа токенов исследований: события, места и разрушаемые места. Токены исследований «события» сбрасываются после розыгрыша и помечены жёлтой стрелкой. Токены исследований «места» остаются в локациях и продолжают функционировать. Токены исследований «разрушаемые места» также остаются в игре, но могут быть сброшены игроком, контролирующим локацию хотя бы шестью юнитами.

· Трон дракона (разрушаемое место):

Держите этот токен лицом вверх в локациях. Считается, что владлец локаций обладает одной дополнительной драконьей руной. Токен руны также может быть размещён здесь. Игрок, контролирующий эту локацию хотя бы шестью юнитами, может убрать этот токен во время своего хода.



· Деревня (разрушаемое место):

Оставьте этот токен лицом вверх в локациях. Считается, что локация приносит +1 ресурс указанного типа. Игрок, контролирующий эту локацию хотя бы шестью юнитами, может убрать этот токен во время своего хода.



· Магический портал (разрушаемое место):

Оставьте этот токен лицом вверх в локациях. Когда любой игрок перемещает юнитов или героев, он может потратить один токен влияния, чтобы рассматривать эту локацию, как соседнюю с любой локацией, содержащей другой магический портал. Игрок, контролирующий эту локацию хотя бы шестью юнитами, может убрать этот токен во время своего хода.



· Тюрьма (место):

Оставьте этот токен лицом вверх в локациях. Если герой перемещается в эту локацию во время фазы квестов, он не может двигаться дальше во время этой фазы квестов. Однако он может инициировать дуэль или попытаться выполнить квест.



· Храм (место):

Оставьте этот токен лицом вверх в локациях. Когда герой заканчивает свою фазу квеста в этой локации, его владлец получает два влияния.



· Зал Келлоса (место):

Оставьте этот токен лицом вверх в локациях. Когда герой заканчивает свою фазу квеста в этой локации, его владлец получает Тактическую карту.



· Путешествующий торговец (событие):

Владлец героя может потратить три влияния, чтобы этот герой получил одну карту награды. Затем игрок сбрасывает этот токен. (независимо от того, потратил игрок влияния или нет).



· Банда грабителей (событие):

Герой получает один урон. Если в локациях ещё присутствуют нейтральные или вражеские юниты, герой обязан сбросить одну карту награды или получить ещё одно повреждение. Затем игрок сбрасывает этот токен исследования.



· Свиток видения (событие):

Игрок, контролирующий героя, просматривает все лежащие лицом вниз токены рун и исследований в одной локации. Затем сбрасывает этот токен.



· Тренировка (событие):

Герой может увеличить свой атрибут на единицу (см. Фаза квестов на стр.26). Затем игрок сбрасывает токен исследования. Помните, что герой может иметь только один токен тренировки для каждого из атрибутов (т.е. максимальный бонус к параметру после тренировки составляет «+2»).



Оглавление

- Аукцион влияния: 31
- Битвы: 21
- Битвы против несоюзных нейтральных юнитов: 19
- Бонус превосходства: 12
- Быстрые герои и юниты: 17
- Введение (удалено): 2–3
- Выбор карт приказов: 12
- Герои: 25
- Герои, помогающие в битве: 25
- Герои. Движение: 16
- Дезертирство героев: 28
- Дипломатия: 18
- Дипломатия и розыгрыш карт судьбы: 18
- Диски ресурсов: 14
- Другие правила: 31
- Дуэли: 28
- Дуэли. Пример: 29
- Дуэльные квесты: 28
- Игровой год: 11
- Карта приказа подробно: 33–36
- Карта приказов. Общее: 14
- Карта сезона. Дополнительные особенности: 11
- Карты награды: 27
- Карты наград в дуэлях: 27
- Карты наград. Секретность.: 27
- Карты победы: 30
- Карты тактики: 31
- Карты титульные: 36
- Карты целей: 31
- Квестовая фаза: 26
- Квестовые карты: 26
- Классы юнитов: 19
- Краткий справочник: 40
- Нанесение урона юнитам: 22
- Нейтральные юниты: 19
- Ничьи во время аукционов влияния: 31
- Описание игры: 4
- Описание карточки героя: 25
- Описание карты квеста: 26
- Описание карты награды: 27
- Описание карты приказа: 12
- Описание карты сезона: 11
- Описание карты судьбы: 21
- Описание компонентов: 4–6
- Описание листа фракции: 20
- Описание фрагмента карты: 8
- Определение текущего сезона: 12
- Отступления: 22
- Перемещение: 16
- Перемещение и расстановка нейтральных юнитов и тактических карт: 19
- Перемещение приказами мобилизация и завоевание: 17
- Перемещение приказом стратегия: 16
- Перемещение токенов рун: 36
- Перемещение. Ограничения: 18
- Победа в игре: 30
- Поверженные юниты и герои: 22
- Повреждения и побеждённые герои: 28
- Подготовка игрового поля: 8
- Подготовка к игре: 7
- Подготовка к игре. Пример: 10
- Получение героев: 25
- Получение драконьей руны: 30
- Попытки и завершение квестов: 26
- Порядок игры: 37
- Правило одновременной атаки: 22
- Предигровые установки: 7
- Приказ завоевание: 33
- Приказ мобилизация: 33
- Приказ поддержка: 36
- Приказ получение силы: 36
- Приказ рекрутирование: 35
- Приказ сбор урожая: 33
- Приказ стратегия: 33
- Приказ укрепление: 36
- Пример битвы, раунд 1: 23
- Пример битвы, раунд 2: 24
- Пример игрового сезона: 13
- Пример квестовой фазы: 27
- Пример получения драконьей руны: 32
- Пример приказа мобилизация/завоевание: 17
- Пример приказа стратегия: 16
- Пример расстановки игрового поля: 9
- Пример рекрутирования: 35
- Пример сбора урожая: 34
- Пример ставки влиянием: 32
- Пример установки родного королевства: 9
- Простомотр токенов рун: 30
- Процесс игры: 11
- Раунды битвы: 22
- Ремонт крепости: 36
- Розыгрыш карты приказа: 12
- Розыгрыш карты сезона: 11
- Розыгрыш карты судьбы: 25
- Совет магов: 31
- Союзные юниты: 19
- Список компонентов: 4
- Строительство крепости: 36
- Тесты атрибутов: 26
- Токены активации: 17
- Токены исследований: 37
- Улучшения (постройки): 33
- Устранение игрока: 31
- Цель игры: 7
- Часто используемые термины: 15

Credits

Game Design and Development: Corey Konieczka

Executive Development: Christian T. Petersen

Producer: Mark O'Connor

Editing & Proofreading: Adam Baker, Michael Hurley, Scott Lewis, Mark O'Connor, Brian Mola, and Sam Stewart

Graphic Design: Kevin Childress, Andrew Navaro, Brian Schomburg, Michael Silsby and WiL Springer

Managing Art Director: Andrew Navaro

Art Direction: Zoë Robinson

Cover Art: Jesper Ejsing

Map Art: Moy Shin Hung

Stronghold Art: Mio del Rosario

Hero and Monster Art: Jesper Ejsing

Unit Design: Felicia Cano

Unit Art Coloring: Polina Hristova

Figure Photography: Keith Hurley

Production Management: Eric Knight and Gabe Laulunen

Production Coordinator: Laura Creighton

Managing Game Producer: Steven Kimball

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Executive Producer: Michael Hurley

Publisher: Christian T. Petersen

Playtester Coordinator: Rob Kouba

Playtesters: Bryan Bornmueller, Eugene Earnshaw, Daniel Lovat Clark, Jean9 Duncan, John Goodenough, Eric Hanson, Jude Hornborg, Stephen Horvath, Kyle J. Hough, Michael Hurley, Evan Kinne, Josh Lewis, Scott Lewis, Kien Peng Lim, Rob Kouba, Richard Nauertz, Jake Overbo, Mark Pollard, Thaadd "The Destroyer" Powell, James Voelker, Jason Walden, Peter Wocken, Wayde Zalken, and Jamie Zephyr

"Lurkers in the Valley" Playtest Group:

Ed Browne, Kerri England, Meric England, Loren Overby, Romona Overby, Jeff Poff, and Lisa Poff

© 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. **Runewars**, **Runewars Revised Edition**, **Runebound**, the **Runewars** logo, the **Runebound** logo, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Components may vary from those shown. Made in China. **THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.**

Visit Us on the Web:

www.FantasyFlightGames.com

Сборка частей карты

1



2



3



В начале каждой игры совершите следующие действия:

1. Соедините два фрагмента карты с номерами «5», как показано на схеме.
2. Соедините два фрагмента карты с номерами «6», как показано на схеме.
3. Соедините два фрагмента карты с номерами «8», как показано на схеме.



Краткий справочник

Этапы игрового сезона

1. Разыграть карту сезона
2. Выбрать карту Приказа
3. Разыграть карту приказа

Этапы битвы

1. Установить маркер битвы
2. Разместить юниты рядом с листом фракции
3. Объявить помогающих героев
4. Применить способности перед битвой
5. Раунды битвы
6. Подсчёт силы
 - a. Улучшения крепостей
 - b. Подсчёт юнитов
 - c. Добавление силы крепости
7. Resolution
 - a. Уничтожение/завоевание крепости
 - b. Лечение
 - c. Проигравший отступает. Все юниты, которые не могут отступить, уничтожаются.
 - d. Переставить юниты (обратно на карту)

Раунды битвы

Каждая битва состоит из пяти различных раундов. Во время каждого раунда каждый игрок выбирает один свой тип юнитов с текущей инициативой для сражения в следующем порядке:

1. Атакующий тянет карты судьбы
2. Защитник тянет карты судьбы
3. Розыгрыш особых способностей
4. Розыгрыш поверженных
5. Розыгрыш повреждений

Этапы дуэли

1. **Объявить защищаемого героя:** Атакующий игрок объявляет какой именно вражеский герой примет участие в дуэли против его героя.
2. **Использовать начальные дуэльные способности:** Сначала атакующий, а затем и защитник, могут использовать любые преддуэльные способности (“start of duel”).
3. **Раунды дуэли:** Игроки разыгрывают четыре раунда дуэли. Каждый раунд проходит в следующем порядке:
 - a. Вытянуть карты судьбы
 - b. Разыграть карты судьбы
4. **Развязка:** Дуэль заканчивается, если прошло четыре раунда или один из героев побеждён.

Дополнительные особенности карт сезонов

· **Весна:** Игроки убирают все токены активации с карты и возвращают «в руку» все карты приказов. Наконец, каждый игрок поднимает все поверженные фигурки (включая нейтральных и юнитов и героев).



· **Лето:** Разыгрывается фаза квестов, в которой каждый герой может лечиться, тренироваться или перемещаться. После передвижения герой может инициировать дуэль или попытаться выполнить квест (см. Фаза квестов на стр.26).



· **Осень:** Немедленно замешайте сброс карт судьбы обратно в колоду. Затем каждый игрок решает, получит он два токена влияния или одну Тактическую карту.



· **Зима:** Максимальное количество юнитов, которое игрок может иметь в каждой локации, равняется его текущему показателю на диске еды. Все лишние юниты уничтожаются (владелец решает, какие именно). Союзные нейтральные юниты входят в этот предел, а герои нет (т.к. юнитами не являются).



Дополнительная особенность зимней карты сезона также позволяет игрокам игнорировать запрет на перемещение через водные границы (синие) до конца сезона (см. Ограничения перемещений на стр.18).

Часто забываемые правила

- Стрелки на дисках ресурсов меняют положение, только если карты или способности указывают сделать это. Зачастую эти показатели не соответствуют уровню ресурсов, производимых в контролируемых игроком локациях.
- После получения карты награды во время выполнения квеста, карта квеста сбрасывается, и тянется новая.
- У каждого игрока может быть максимум одна карта цели, три карточки героев, три карты квестов и десять тактических карт в любое время.
- Герои могут выполнять квесты, участвовать в дуэлях и разведывать токены исследований только во время фазы квестов летнего сезона, а не в результате любой из карт приказов.
- Порядок хода определяется активной картой приказа каждого игрока. Карта с наименьшим номером разыгрывается первой.

Часто используемые термины

Битвы: 21

Дуэли: 28–29

Карты приказов подробно: 33–36

Фаза квестов: 26

Подготовка к игре: 8–10

Полное содержание см. на стр 38.