

RUNEWARS



ЗНАМЁНА ВОЙНЫ™
РАСШИРЕНИЕ
ПРАВИЛА ИГРЫ

ВСТУПЛЕНИЕ

Слышен стук копыт. Эльфийка спрыгивает со спины своего леонкса и быстро взбирается на дерево, чтобы лучше разглядеть прибывших. Четыре всадника, три в сине-золотых одеждах Даканских лордов, последний связан и накрыт капюшоном – это пленник. Сэр Карас привёл друзей.

Эльфийка спрыгивает на траву, когда Сэр Карас въезжает на поляну – один, оберегая своего пленника. Он сбрасывает этого человека с лошади и тот падает у её ног. “Я привёз тебе подарок”, - говорит Сэр Карас.

Она толкает пленника ногой. “Я не просила тебя мстить за меня”.

“Я и не собирался”, - говорит мужчина. “Это не месть, моя любовь”.

“Не называй меня так!” Она резко поворачивается к нему, её глаза пылают.

“Что я такого сделал?”

“Что ты сделал?” Она делает шаг вперёд. “Я была в Саммерсонге! Я потеряла там друзей! Ты сказал, что будешь просить Совет о заключении мира!”

“Я так и сделал. Но у барона Захарета слишком большое влияние, и у него появились новые союзники”. Он замолкает, подбирая слова. “В Саммерсонге не было наших солдат, Лана”. Он смотрит через её плечо на своего пленника. “Посмотри сама, что стало с Лордами Байлхолла”

Эльфийка оборачивается и откидывает грубый капюшон с лица пленника.

“Сэр Карас, всегда приятно”, - говорит пленник, его голос сладок и вкрадчив, его лицо пропитано благородством. “Что же вы нас не представите?”

Сэр Карас стискивает зубы. “Разрешите представить виконта Торвика из Байлхолла”.

Эльфийка хмурится. “От него несёт как из могилы. Его кровь – он живой?”

“Нет”, - говорит человек. “Лорды Байлхолла присоединились к Вэйкафу Бессмертному. Они предали всех нас; и Латары, и Даканов”.

“Почему, Сэр Карас”, - лучезарно улыбается Торвик. “Вы не сказали мне, что уже зашло солнце”.

“И что с того, какое это имеет значение –”

Торвик пронзительно кричит, издавая тягостный вопль. Сэр Карас падает на колени; Лана отшатнувшись, хватается за копьё. А затем Торвик исчезает, оставляя после себя только хлопающую крыльями и взмывающую ввысь по его следу летучую мышь.

“Вампир!? Ты думал, что сможешь связать вампира верёвкой”

“Откуда я мог знать”, - ворчит Сэр Карас.

“К сожалению, это ничего не меняет”, - с грустью говорит эльфийка.

“Так значит это – война”, - говорит Сэр Карас.

“Война”, - соглашается она. Её лицо окутывает печаль. “Когда мы встретимся в следующий раз, моя любовь... я убью тебя”.

Сэр Карас поворачивается и широким шагом направляется к своей лошади. “Ты можешь попробовать”.

ОБЗОР ИГРЫ

Война продолжает свирепствовать по всему Терриноту. Все расы заключили важные союзы, приведшие на поле боя новые отряды могучих воинов, которые помогут им взять под контроль легендарные драконьи руны.

Расширение “Знамена войны” вводит в игру “Рунные войны” множество новых элементов, которые расширяют возможности базовой игры и, в то же время, добавляют новые правила и дополнительные варианты игры, позволяющие игрокам обогатить и создать свою, устраивающую лично их, игру. В первой части этой Книги правил в общих чертах описываются новые компоненты, а во второй правила добавления их в базовую игру.

СПИСОК КОМПОНЕНТОВ

- 12 синих пластиковых отрядов людей, включающих:
 - 8 Волшебников-Послушников
 - 4 Птицы Рок
- 12 зелёных пластиковых отрядов Эльфов, включающих:
 - 8 Всадников на Леонксах
 - 4 Лесных Стража
- 12 красных пластиковых отрядов Утуков, включающих:
 - 8 Кровавых Сестёр
 - 4 Отвращенья
- 12 фиолетовых пластиковых отрядов Нежити, включающих:
 - 8 Вампиров
 - 4 Великих Ящеров
- 8 серых пластиковых героев
- 3 картонных листа выдавливаемых компонентов, включающих:
 - 4 Жетона активации (по 1 на фракцию)
 - 8 альтернативных Жетонов городов
 - 8 Жетонов исследования
 - 5 дополнительных (добавочных) Жетонов влияния
 - 4 Жетона пристроек (по 1 на фракцию)
 - 3 модуля карты (каждый содержит от 1 до 4 гексов)
 - 10 Жетонов рун (5 драконьих рун, 5 фальшивых рун)
 - 4 Жетона столиц (по 1 на каждую фракцию)
 - 15 Жетонов тренировки
 - 1 Жетон Затерянного города
 - 8 Жетонов Командующих
 - 6 Жетонов опустошения/обледенения
 - 8 Жетонов Скелетов
 - 3 Жетона крестьян
 - 4 Листа подкреплений (по 1 на каждую фракцию)
 - 8 Маркеров побеждённых героев
- 21 большую карту, включающих:
 - 17 Карт Квестов
 - 4 Карты Приказа “Гарнизон” (по 1 на каждую фракцию)

- 114 маленьких карт, включающих:
 - 1 Карту Титула
 - 8 Карт героев
 - 3 Карт Целей (для злых)
 - 3 Карт Целей (для добрых)
 - 9 Карт Наград
 - 3 Карты сезона “Весна”
 - 3 Карты сезона “Лето”
 - 3 Карты сезона “Осень”
 - 3 Карты сезона “Зима”
 - 32 Карты Тактики
 - 4 Карты Победы (по 1 на каждую фракцию)
 - 32 Карты Развития (по 8 на каждую фракцию)
 - 10 Карт Командующих

ОПИСАНИЕ КОМПОНЕНТОВ

ПЛАСТИКОВЫЕ ОТРЯДЫ

Каждая фракция получает два новых типа отрядов для увеличения мощи своей армии. Их особые умения описаны на соответствующем Листе подкреплений. Фигурки представлены четырьмя цветами, по одному за каждую из четырёх различных фракций.



ПЛАСТИКОВЫЕ ГЕРОИ

Серые пластиковые фигурки представляют новых героев, которыми могут командовать игроки. При варианте игры “Командующие на поле боя”, они могут даже вести войска в битву.



АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ЖЕТОНЫ ГОРОДОВ

Эти жетоны представляют собой альтернативные нейтральные поселения, заменяющие города из базовой игры при варианте игры “Расцвет свободных городов”. Эти альтернативные города дают больше бонусов, чем базовые, а некоторые позволяют игроку получить драконью руну.



ЖЕТОН ЗАТЕРЯННОГО ГОРОДА

Этот легендарный город появляется на игровом поле только тогда, когда будет выполнен соответствующий квест или в результате действия игровых эффектов.



СТОЛИЦЫ

Эти жетоны могут заменить крепости при приобретении соответствующих Карт Развития. Столицы обеспечивают большую защиту и в отличие от стандартных крепостей позволяют строить на одну пристройку больше.



ЖЕТОНЫ КОМАНДУЮЩИХ

Эти жетоны кладутся под подставку героев, чтобы обозначить их как командиров, ведущих в бой свои армии, и дающих отрядам дополнительные умения во время битвы (см. “Командующие на поле боя” на стр. 10).



ЖЕТОНЫ ОПУСТОШЕНИЯ/ОБЛЕДЕНЕНИЯ

Эти жетоны отмечают те области, которые война превратила в бесплодные пустоши, или, в которых смещение сил вызвало неестественно сильные морозы и снегопады.



ЖЕТОНЫ СКЕЛЕТОВ

Эти жетоны рассматриваются как фигурки Скелетов, которые вводятся в игру за силы Вэйкара при помощи одной из Карт Развития.



ЖЕТОНЫ КРЕСТЬЯН

Эти жетоны представляют собой простой люд Дакана. Они позволяют Игроку-за-Людей оставить свои области под охраной верных слуг, пока его отряды участвуют в боях.



КАРТЫ КВЕСТОВ

Эти новые карты перетасовываются с существующей колодой Квестов, предоставляя, путешествующим по Терриноту героям, дополнительный шанс получить награду.



КАРТА ПРИКАЗА “ГАРНИЗОН”

Эта новая Карта Приказа позволяет игрокам лучше подготовиться к вторжению извне.



КАРТЫ ГЕРОЕВ

Эти новые карты перетасовываются с существующей колодой героев. Каждый герой обладает особым умением, которое даёт ему преимущество в битве или при выполнении квестов.



КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

Эти новые карты перетасовываются с существующими колодами Целей базовой игры, предоставляя игрокам больше способов получения драконьих рун.



КАРТЫ НАГРАД

Эти новые карты перетасовываются с существующей колодой Наград и могут быть заработаны героями за выполнение Квестов.



КАРТЫ СЕЗОНОВ

Эти новые карты перетасовываются с существующей колодой Сезонов, вызывая дополнительные события, к которым должны приспособиться игроки.



КАРТЫ ТАКТИКИ

Эти новые карты перетасовываются с существующей колодой Тактики. В дополнение к добавлению новых умений, эти карты также вводят новый тип карт Тактики: Тактические Карты Судьбы (см. стр. 7).



КАРТА ТИТУЛА

Эта карта предлагает игрокам новый титул, за который им предстоит побороться. Победитель получит дополнительные ресурсы для своей фракции.



КАРТЫ ПОБЕДЫ

Эти карты предоставляют дополнительный способ закончить игру, исключая элемент неожиданности при определении победителя. Эти карты используются только при игре с дополнительным правилом “Дорога к победе” (см. стр. 11).



КАРТЫ РАЗВИТИЯ

Эти карты представляют собой улучшения, которые игроки могут приобрести, чтобы усовершенствовать свои отряды, столицы и крепости при игре с дополнительным правилом “Карты Развития” (см. стр. 9).



КАРТЫ КОМАНДУЮЩИХ

Эти карты представляют собой умения героев, которые те могут использовать, командуя армиями на поле боя. Эти карты используются только при игре с дополнительным правилом “Командующие на поле боя” (см. стр. 10).



ЛИСТЫ ПОДКРЕПЛЕНИЙ

В этих листах перечислены новые отряды и их умения. Для каждой из четырёх фракций есть свой Лист подкреплений. Эти Листы располагаются справа от Листов фракций так, чтобы совпали их линии инициативы.



МОДУЛИ КАРТЫ

Эти новые модули карты добавляют новые локации, которые можно захватить армиями, и новые места, в которых герои ищут скрытые награды и забытые секреты.



СИМВОЛ “ЗНАМЁНА ВОЙНЫ”

Все карты этого расширения имеют специальный символ на лицевой стороне (изображённый здесь), который позволит вам легко отделить их от базовой игры.



ПОДГОТОВКА

Ниже следующие инструкции объясняют как добавить это расширение в базовую игру:

- новые герои, Карты Целей, Квестов, Наград, Сезонов и Тактики перетасовываются с соответствующими колодами.
- после выбора фракции, игроки получают соответствующие Листы подкреплений, отряды, Карты Приказов и остальные необходимые компоненты для этой фракции.
- во время первого действия создания карты Карты Квестов для модулей 10, 11 и 12 перетасовываются с существующей колодой Квестов. Если игрок получает одну из этих карт в качестве Подготовительного Квеста, он также получает соответствующие модули карты из этого расширения.

МОДУЛЬ КАРТЫ 12

- если этот модуль размещается первым, то следующий должен размещаться так, чтобы его две различные локации (гекса) соприкасались с двумя сторонами модуля 12. Так как горные (красные) и водные (синие) границы не должны соприкасаться с такими же параллельными границами других гексов, то это же правило действует в отношении жёлтой границы этого модуля.
- если этот модуль не размещается первым, то он должен быть размещён так, чтобы две его стороны соприкасались минимум с двумя различными локациями ранее выложенных модулей. Жёлтая граница не должна быть параллельна красной или синей границе. Кроме этих ограничений жёлтая граница больше никак не влияет на игру.

ЗАТЕРЯННЫЙ ГОРОД

После выполнения условий Карты Квеста, предписывающей игроку разместить Затерянный город, он кладёт его на модуль карты 12 так, чтобы синяя граница жетона совпала с жёлтой границей модуля. Если на модуле карты 12 лежит Жетон опустошения/обледенения (см. стр. 8), то Затерянный город не размещается. Вместо этого из локации удаляются все Жетоны опустошения/обледенения.



Этот жетон рассматривается как обычный Жетон города, обеспечивая игрока всеми поддерживаемыми бонусами. Этот город может быть разрушен соответствующим умением. Если он будет разрушен, то позже его снова можно будет найти.

Обратите внимание, что этот город позволяет игроку, контролирующему эту локацию, получить драконью руну (см. правило “Расцвет свободных городов” на стр. 11) и добавляет к этой локации дополнительные значки ресурсов.

Если карта предписывает игроку разместить Затерянный город в то время, когда этот жетон уже находится на игровом поле, то текст карты игнорируется – этот город уже найден! На модуле карты 12 нельзя строить крепости.

В отличие от других Жетонов городов этот жетон имеет две стороны. Это не оказывает никакого влияния на игровой процесс и служит только напоминанием о запрете размещения этого жетона на места установки городов в фазе “Подготовки к игре”.

ОПИСАНИЕ МОДУЛЯ 12 И ЗАТЕРЯННОГО ГОРОДА



1. **Номер локации:** Это число используется для привязки локации к Карте Квеста.
2. **Ресурсы:** Эти значки отображают количество ресурсов, приносимых локацией.
3. **Жёлтая граница:** Эта граница не может быть параллельна красным или синим границам других гексов. Она не оказывает никакого влияния на перемещение.



4. **Драконья руна:** Этот значок показывает, что фракция, контролирующая локацию с этим городом, также контролирует одну дополнительную драконью руну.
5. **Ресурсы:** Этот значок показывает, какие дополнительные ресурсы приносит эта локация с найденным Затерянным городом.
6. **Водная граница:** Эта синяя граница размещается поверх жёлтой границы и подчиняется обычным правилам для водных границ.

ПРИМЕНЕНИЕ

В этом разделе подробно описывается, как использовать новые компоненты и правила, найденные в расширении “Знамёна войны”. Важно отметить, что все правила описанные в этом разделе должны всегда использоваться при игре с этим расширением.

Любые правила или компоненты, не описанные в этом разделе, являются не обязательными и игроки могут добавлять в игру все или некоторые из них по своему желанию (см. стр. 9 - 11).

НОВЫЕ ОТРЯДЫ

В “Знамёнах войны” каждая фракция получает в свои войска два уникальных типа отрядов. На Листах подкреплений для каждой фракции содержится вся информация об этих новых отрядах. Игроки должны разместить Листы подкреплений справа от своего Листа фракции.

Каждый из новых отрядов может быть нанят вместо соответствующего отряда из базовой игры (как изображено на Листе подкреплений). Например, если у Игрока-за-Людей есть 4 дерева, он может нанять 2 Лучников, 2 Волшебников-Послушников или по одному каждого типа.

ПТИЦА РОК

Прирученные в качестве боевых питомцев Лордами Дакана, птицы Рок – самые большие хищные птицы известные человеку.



ВОЛШЕБНИК-ПОСЛУШНИК

Выходцы из престижного Университета в Грейхевене, эти готовые к битвам волшебники связаны древними обязательствами служить в дни войны Лордам Дакана.

НАЕЗДИК НА ЛЕОНКСЕ

Подобно многим существам из лесов Аймелина, Леонксы заключили договор с Эльфами Латари, которые теперь идут в бой верхом на них.



ЛЕСНОЙ СТРАЖ

Некоторые говорят, что сами деревья из лесов Аймелина идут в бой вместе с Латари. Только Эльфы знают правду об этих слухах...

КРОВАВАЯ СЕСТРА

Связанные Кровавым Договором, эти смертоносные ведьмы владеют магией крови и служат своим племенам.



ОТВРАЩЕНЬЕ

Продавшие душу демонам обжорства эти воины Утуков постоянно утоляют свой голод, что иначе как отвращением и не назовёшь.

ВАМПИР

Лорды Байлхолла отреклись от своих союзников и теперь летают в обличи ужасных летучих мышей в воинстве Вэйкара Бессмертного.



ВЕЛИКИЙ ЯЩЕР

Драконьи войны видели многих из этих погибших огромных чудовищ... и сейчас они возрождаются снова, чтобы служить Великому Предателю.

СТРУКТУРА ЛИСТА ПОДКРЕПЛЕНИЙ



- 1. Название и изображение отряда:** используются для того, чтобы отличать эти отряды от отрядов другого типа.
- 2. Найм:** это изображение указывает вместо какого типа отряда может быть нанята эта фигурка (в данном случае Наездник на Леонксе может быть нанят вместо Воина Эльфов).
- 3. Форма подставки отрядов:** этот значок обозначает форму подставки отрядов и используется в ходе битвы, когда тянутся Карты Судьбы.
- 4. Здоровье отряда:** цифра обозначает количество ранений, которое требуется нанести отряду, чтобы победить его.
- 5. Особое умение отряда:** это умение разыгрывается тогда, когда в ходе битвы выпадает значок специального умения.
- 6. Показатель инициативы:** эта цифра обозначает, в каком ряду стоят отряды во время битвы, а также, в каком раунде битвы эти отряды могут атаковать.

ТАКТИЧЕСКИЕ КАРТЫ СУДЬБЫ



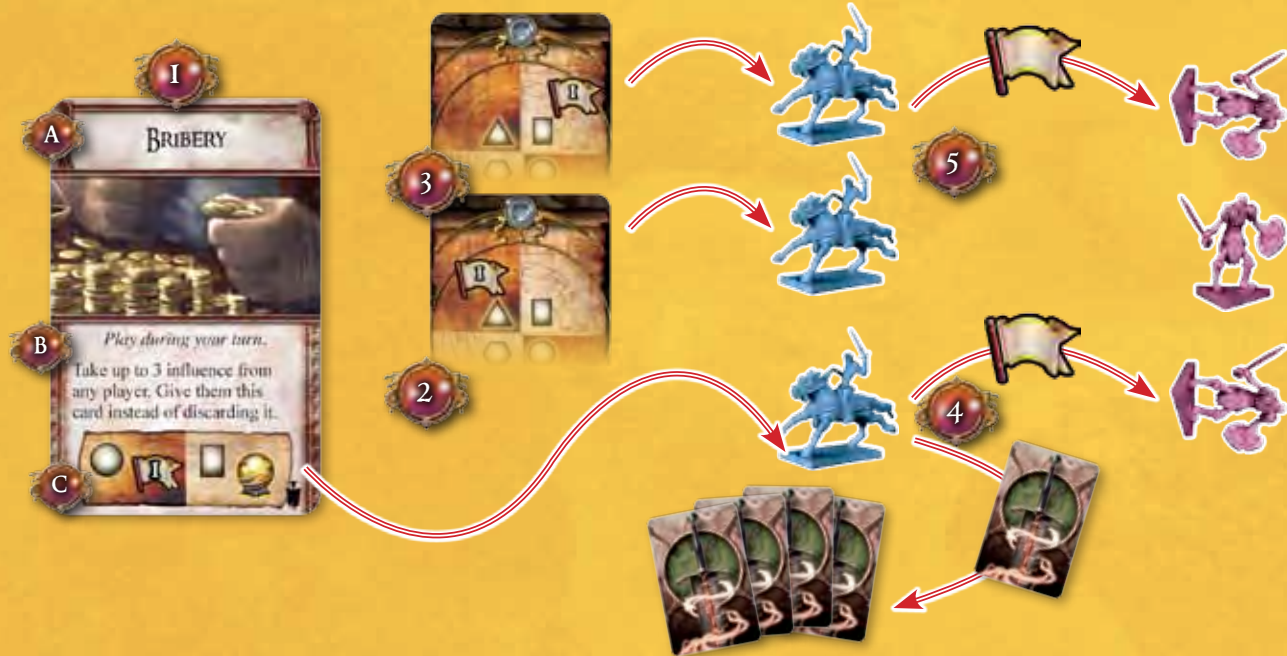
Несколько новых Карт Тактики, включенных в это расширение, имеют двойное назначение, которое может быть определено по символам Карты Судьбы в нижней части карты (см. ниже). Эти специальные карты Тактики называются **ТАКТИЧЕСКИМИ КАРТАМИ СУДЬБЫ**. Подобно другим Картам Тактики, для использования их возможностей они могут быть сыграны из руки игрока.

В альтернативу этому, игрок может сыграть одну или больше этих карт во время битвы или поединка вместо того, чтобы тянуть Карты Судьбы.

Игрок, желающий разыграть Тактическую Карту Судьбы, таким образом, должен объявить, что делает именно так, **до того** как он вытянет Карты Судьбы для определенного типа отряда. Затем он тянет на одну Карту Судьбы меньше за каждую выбранную Тактическую Карту Судьбы, разыгрываемую для этого типа отряда.

Символы в нижней части Тактической Карты Судьбы разыгрываются таким же образом, что и на Карте Судьбы, а затем Тактическая Карта Судьбы помещается в стопку сброса Карт Тактик. Когда Тактическая Карта Судьбы разыгрывается вместо Карты Судьбы, текст на ней **игнорируется**. Тактическая карта Судьбы не может использоваться в тот сезон, когда она была получена.

ПРИМЕР ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ТАКТИЧЕСКОЙ КАРТЫ СУДЬБЫ



Игрок-за-Людей собирается во время битвы тянуть Карты Судьбы для своих рыцарей:

1. Игрок смотрит на имеющиеся в его руке Карты Тактики и видит, что у него есть Тактическая Карта Судьбы "Подкуп". Он принимает во внимание информацию на карте.
 - a. **Название Карты Тактики:** используется для того, чтобы отличать Карты Тактики друг от друга.
 - b. **Тактический приём:** если игрок разыгрывает эту карту как Карту Тактики, он может использовать описанный текстом тактический приём.
 - c. **Символы Судьбы:** напечатанные здесь символы используются когда игрок разыгрывает эту карту вместо того, чтобы тянуть Карты Судьбы.

2. Игрок-за-Людей объявляет, что разыгрывает одну Тактическую Карту Судьбы. Он тянет две Карты Судьбы вместо трёх. Тактическая Карта Судьбы разыгрывается вместо третьей Карты Судьбы.
3. Игрок смотрит на все три карты. Тактическая Карта Судьбы имеет символ особого умения, а Карты Судьбы имеют промах и символ разгрома.
4. В соответствии с правилами, сначала он вскрывает и разыгрывает карту с символом особого умения. Срабатывает умение Рыцарей, позволяющее им повалить один отряд и взять одну Карту Тактики. После розыгрыша эта карта сбрасывается в стопку сброса Карт Тактики.
5. В завершение игрок вскрывает и разыгрывает Карту Судьбы с символом разгрома.

ОТКРЫТИЕ ЖЕТОНОВ РУН

В “Знамёнах войны” есть несколько случаев, когда игрок будет вынужден открыть Жетоны рун, например, при розыгрыше Карты Тактики “Игра Власти”.

Когда игрок должен будет открыть Жетон руны, он выбирает любой жетон в контролируемой им локации (если не указано иначе) и переворачивает его “лицом” вверх, показывая, является ли он драконьей или фальшивой руной. Если карта требует от игрока открыть одну из драконьих рун, то он не может показать какой-либо Жетон фальшивой руны.

Перевернутые таким образом жетоны остаются лежать “лицом” вверх. Они могут быть снова перевернуты “лицом” вниз только после розыгрыша Карты Приказа “Укрепление”. Жетоны рун, перемещенные таким образом, могут быть перевернуты “лицом” вниз прежде, чем они будут перемещены.

При срабатывании эффекта такой карты игрок должен показать ещё не открытые Жетоны рун. Например, если у него уже есть открытый Жетон руны, то он не может показать этот же жетон при розыгрыше карты “Игра Власти”. Для розыгрыша этой карты он должен открыть другой жетон. Если все Жетоны рун игрока уже открыты, то он не может активировать эффекты карты, которые требуют открытия Жетонов рун.

Если играется Эпический вариант из базовой игры, то любые вытянутые Карты Тактики, которые вынуждают игрока открыть Жетоны рун, могут быть сброшены и заменены новыми картами Тактики.

КАРТА ПРИКАЗА “ГАРНИЗОН”

У каждой фракции теперь есть доступ к Карте Приказа “Гарнизон”. При розыгрыше этой карты защищающийся в этом сезоне игрок получает бонус во время фазы битвы “Подсчёт Силы”.

Бонус Старшинства позволяет игроку нанять 2 треугольных отряда своей фракции, которые он может разместить в любой контролируемой им крепости.



ГЛАВА ГИЛЬДИИ ТОРГОВЦЕВ

Карта Титула “Глава Гильдии торговцев” уменьшает расходы на управление империей.

Получивший этот титул игрок получает два дополнительных ресурса любого одного типа всякий раз при розыгрыше Карты Приказа “Сбор урожая”. Игрок может выбирать различные ресурсы всякий раз, когда он разыгрывает Карту Приказа “Сбор урожая”.

Кроме того, игрок может игнорировать любые потери ресурсов, вызванные основным свойством карт Сезонов.



ЖЕТОНЫ ОПУСТОШЕНИЯ

Некоторые игровые эффекты предписывают игроку “разместить Жетон опустошения”. Тот, кто контролирует локацию, в которую помещаются эти жетоны, **немедленно получает все производимые локацией ресурсы**. Эти жетоны остаются в игре, пока не будут удалены особыми игровыми эффектами.



Пока этот жетон находится в игре, считается, что данная локация не приносит игроку **никаких ресурсов**. Если в этой локации есть город, то он больше не приносит игроку никаких бонусов при розыгрыше Карты Приказа “Обращение за поддержкой”. Кроме того, если этот город по обычным правилам обеспечивал игрока драконьей руной (см. стр. 11), то этот бонус также отменяется до того момента, пока не будет удалён Жетон опустошения. (Жетоны драконьих рун и Жетоны исследования также игнорируются).

Жетоны опустошения никогда нельзя размещать в родных владениях или в локациях, в которых уже есть Жетон опустошения или обледенения. Жетон опустошения остаётся на карте пока не будет удалён эффектом карты или умением.

ЖЕТОН ОБЛЕДЕНЕНИЯ

Жетоны обледенения представляют чрезвычайно низкие температуры и неестественные снежные бури. Пока этот жетон находится в локации, отряды могут игнорировать ограничения перемещения через водные (синие) границы, как будто наступила зима (соседние локации, имеющие синие границы, не подвергаются этому эффекту).



Пока этот жетон находится в игре, считается, что данная локация не приносит игроку **никаких ресурсов**. Если в этой локации есть город, то он больше не приносит игроку никаких бонусов при розыгрыше Карты Приказа “Обращение за поддержкой”. Кроме того, если этот город по обычным правилам обеспечивал игрока драконьей руной (см. стр. 11), то этот бонус также отменяется до того момента, пока не будет удалён Жетон обледенения. (Жетоны драконьих рун и Жетоны исследования также игнорируются).

Жетоны обледенения никогда нельзя размещать в родных владениях или в локациях, в которых уже есть Жетон опустошения. В одной локации может находиться несколько Жетонов обледенения.

Важное замечание: Удалите один Жетон обледенения из каждой локации при розыгрыше вторичного свойства весенней Карты Сезона.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЖЕТОНЫ ВЛИЯНИЯ

Это расширение включает в себя несколько Жетонов влияния с изображением цифры 3. Если игроки испытывают нехватку Жетонов влияния, то они могут заменить три обычных жетона на один новый. Каждый дополнительный Жетон влияния стоит 3 обычных жетона.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Этот раздел содержит дополнительные правила, которые вносят изменения в игру по мере получения игрового опыта. Перед игрой игроки должны договориться между собой, хотят ли они использовать один или несколько из нижеописанных вариантов игры. Это расширение включает в себя 4 дополнительных варианта: “Карты Развития”, “Командующие на поле боя”, “Расцвет свободных городов” и “Дорога к победе”.

КАРТЫ РАЗВИТИЯ

Это расширение предлагает каждой фракции по 8 Карт Развития, которые игроки могут приобрести, чтобы обеспечить ей особые преимущества.

Когда игрок разыгрывает Бонус старшинства своей Карты Приказа “Сбор урожая”, он может приобрести одну из Карт Развития своей фракции **в дополнение** к описанному правилами базовой игры Жетону пристройки. Игрок может выбрать любую из восьми доступных его фракции карт. Игрок не обязан приобретать такую карту, он может сделать выбор: построить пристройку, приобрести Kartu Развития или сделать и то, и другое! Если игрок хочет приобрести карту, то он должен заплатить ресурсами указанную на ней стоимость (игрок сразу же изменяет показания соответствующих шкал ресурсов).

Игрок не может приобретать Kartu Развития, если не может оплатить ресурсами её полную стоимость. Приносимые этими картами бонусы являются постоянными и не могут быть потеряны.

После приобретения игрок кладёт Kartu Развития “лицом” вверх рядом со своим Листом фракции. До конца игры он получает все перечисленные на карте бонусы.

СТРУКТУРА КАРТЫ РАЗВИТИЯ



- 1. Название:** используется для того, чтобы отличать Карты Развития друг от друга.
- 2. Стоимость:** стоимость развития, которую нужно заплатить ресурсами, отметив это на шкалах ресурсов.
- 3. Отряд:** эта картинка показывает, какой отряд (если таковой имеется) получает бонус от развития.
- 4. Бонус:** постоянный эффект, оказываемый картой.

ЖЕТОНЫ СТОЛИЦ

Каждой фракции доступна Карта Развития, которая позволяет игроку **заменить** одну из крепостей в своих родных владениях на столицу. Если крепость имела пристройку, то Жетон пристройки присоединяется к Жетону столицы. Даже если заменяемая крепость была повреждена, столица кладётся своей неповреждённой стороной вверх (её сила максимальна).



Жетоны столиц это особый тип крепостей, к которым можно добавить две пристройки вместо одной. Сила столицы при защите также больше (если она неповреждена, то сила равна 7).

Если по каким-либо причинам столица была повреждена, то в следующий раз игрок отстраивает её в своих родных владениях с помощью Карты Приказа “Укрепление”. Если игрок хочет это сделать, то он должен заплатить 2 руды и 1 дерево (вместо 1 руды и 1 дерева по обычным правилам).

Жетон столицы каждый игрок может разместить только в своих собственных родных владениях. Завоевав столицу противника, вы можете заменить его Жетон столицы на один из своих Жетонов крепости (но не столицу).

ЖЕТОНЫ СКЕЛЕТОВ

Если Вэйкар приобретает Kartu Развития “Пагубные земли”, он получает 8 Жетонов Скелетов. Эти жетоны представляют собой то же самое, что и пластиковые фигурки Скелетов, и могут быть наняты как обычные отряды.



Эти жетоны подчиняются всем правилам и ограничениям, действующим для пластиковых фигурок: ограничение количества отрядов и вторичного свойства зимней Карты Сезона.

Жетоны Скелетов могут быть в любое время заменены пластиковыми Скелетами также как и пластиковые Скелеты могут быть заменены жетонами, как только будет приобретена соответствующая Карта Развития.

ЖЕТОНЫ КРЕСТЬЯН

После приобретения Карты Развития “Народная поддержка” Игрок-за-Людей получает три Жетона крестьян. В любое время, если он переместил все свои отряды из какой-либо локации, Игрок-за-Людей может положить в неё один из неиспользуемых Жетонов крестьян. В этом случае локация продолжает считаться дружественной локацией, контролируемой этим игроком.



Если все три Жетона крестьян находятся на игровом поле и Игрок-за-Людей перемещает из локации все свои отряды, он **не может** переместить в неё один из Жетонов крестьян из другой локации. Жетоны крестьян удаляются с поля только, если в локацию с этим жетоном по любой причине помещается Жетон активации (даже если его кладёт Игрок-за-Людей). Удалённые жетоны могут быть использованы снова.

КОМАНДУЮЩИЕ НА ПОЛЕ БОЯ

Этот вариант предназначен для тех игроков, которые хотят иметь героя, который поведёт в бой их отряды.

Если игроки согласны играть с этим вариантом (с этими правилами), то каждый из них на этапе подготовки к игре получает **две** Карты героев, соответствующих их мировоззрению (вместо одной). Затем игрок получает одну Карту Командующего. После этого он должен выбрать, кто из его героев станет Командующим.

Каждый игрок размещает свою Карту Командующего рядом с Картой выбранного героя “лицом” вверх и кладёт один из Жетонов Командующих под соответствующую фигурку на игровом поле. Теперь этот герой считается Командующим и должен следовать всем правилам и ограничениям, описанным в этом разделе Книги правил.

Командующие продолжают считаться героями, а не отрядами, однако они **не могут** ни пытаться выполнить, ни завершать Квесты. В Фазу Квеста они всё ещё могут использовать свои умения, перемещаться, участвовать в поединках, тренироваться или лечиться. Командующие могут получать и использовать Карты Наград также как и другие герои.

Командующие никогда не учитываются при определении количества героев под контролем игрока (по обычным правилам игрок может контролировать не более трёх героев). Это означает, что игрок теперь может контролировать **четырёх** героев, в число которых входит один Командующий.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КОМАНДУЮЩИХ

Командующих можно перемещать также как и отряды при розыгрыше Карт Приказов “Передислокация”, “Мобилизация” и “Завоевание”. Командующих **нельзя** перемещать из активированных локаций и их нельзя перемещать, если они повалены (даже во время Фазы Квеста).

ПРИБРЕТЕНИЕ КОМАНДУЮЩИХ

Игроки могут, если захотят, приобрести новую Карту Командующего при розыгрыше Бонуса старшинства Карты Приказа “Обращение за поддержкой”. Вместо того, чтобы потратить три Жетона влияния на просмотр трёх верхних Карт героев, игрок может за ту же цену посмотреть три верхние карты колоды Командующих. Затем он должен выбрать одну из них и заменить ею имеющуюся Карту Командующего. И невыбранные, и заменённые Карты Командующих помещаются под низ колоды Командующих.

Игрок не обязан менять свою старую Карту Командующего, если он взял новые; однако он не может иметь больше одного Командующего одновременно. Во время Фазы Квеста игрок имеет возможность выбрать другого героя в качестве Командующего (см. “Выбор нового Командующего” справа).



ВЫБОР НОВОГО КОМАНДУЮЩЕГО

В начале Фазы Квеста игрок может выбрать другого героя, который станет новым Командующим. Он должен выбрать дружественного героя в одной из своих крепостей.

Карта Командующего сразу же переключается от карты старого к карте нового героя. Бывший командующий больше не подчиняется правилам для Командующих и теперь считается обычным героем (к примеру, теперь он может попытаться выполнить Квест).

Только если Командующий игрока будет **ПОБЕЖДЁН**, то он может вытянуть новую Карту Командующего и разместить её рядом с Картой героя, который в этот момент находится в одной из его крепостей (это всё ещё может быть сделано только в начале Фазы Квеста).

КОМАНДУЮЩИЕ В БИТВЕ

Если стоящий Командующий находится в локации, в которой дружественные отряды разыгрывают битву, то он может использовать умение, описанное на его Карте Командующего. Если игрок проигрывает битву, то его Командующий должен отступить вместе с отступающими отрядами (как будто герой был отрядом).

Если Командующий находится в спорной локации, то он не может быть целью каких-либо особых умений отрядов. Например, Игрок-за-Эльфов не может использовать особое умение своих Воинов, чтобы уничтожить повреждённого в битве Командующего. Командующие получают повреждения в битве только, если они обладают соответствующим умением, описанном в их Карте Командующего, **и**, если контролирующий игрок хочет позволить им получить повреждение таким способом.

Если Командующий был **ПОБЕЖДЁН**, он удаляется из игры, следуя обычным правилам для побеждённых героев. Карта побеждённого Командующего затем сбрасывается.

ГЕНЕРАЛ-ЛЕЙТЕНАНТ

Карта Тактики “Генерал-лейтенант” используется только, если игроки хотят играть с вариантом “Командующие на поле боя”. Если этот вариант игры не используется, а игрок вытягивает эту карту, то она сбрасывается и взамен тянется новая.

Если игра идёт с этим вариантом, то карта остаётся в игре и позволяет игроку ввести в игру второго Командующего. Это означает, что игрок контролирует в общей сложности пятерых героев (два из которых – Командующие). Если один из них будет побеждён, то игрок должен сбросить и карту этого Командующего, и Карту Тактики “Генерал-лейтенант”.

Получая Карту Командующего с помощью Бонуса старшинства Карты Приказа “Обращение за поддержкой”, игрок всё ещё может оставить себе одну из вытянутых Карт Командующих. Он может выбирать, какую из Карт Командующих, если таковые имеются, он заменит.



РАСЦВЕТ СВОБОДНЫХ ГОРОДОВ

Этот вариант предназначен для тех игроков, которые хотели бы сделать больший акцент на городах. Альтернативные Жетоны городов, используемые в этом варианте, предлагают в качестве бонуса больше карт Тактики, Жетонов влияния и даже драконьи руны.



Альтернативные Жетоны городов заменяют аналогичные жетоны базовой игры

Три из них имеют напечатанный на них символ драконьей руны. Это означает, что игрок, который контролирует локацию с одним из таких городов, также контролирует одну дополнительную драконью руну (как напечатано на Жетоне города). Эта руна учитывается только при определении победителя и не может быть целью эффектов и умений, направленных на драконьи руны. Жетон руны всё ещё может быть размещён в этой локации. Это означает, что локация с городом, в котором есть драконья руна, может потенциально принести контролирующему её игроку две драконьих руны.

Важное замечание: Играя с этим вариантом, игрокам для победы требуется контролировать одну дополнительную драконью руну (Если это единственный вариант, в который вы играете, то для победы игрок должен контролировать семь драконьих рун).

ДОРОГА К ПОБЕДЕ

Этот вариант предназначен для тех игроков, которые предпочитают игру без неожиданных концовок.

Обычно, когда игрок контролирует достаточное количество драконьих рун (обычно шесть, если не используются дополнительные правила), он немедленно открывает их и игра заканчивается. С этим вариантом игрок сначала должен доказать, что у него есть нужное для победы количество драконьих рун, а затем он должен продержаться один год с необходимым количеством рун, ровно до того сезона, в котором он их открыл.



В любой момент своего хода, игрок может открыть руны, чтобы доказать, что у него есть достаточное для победы их количество (см. "Открытие Жетонов рун" на стр. 8).

Вместо того, чтобы немедленно выиграть игру, игрок кладёт Карту Победы своей фракции "лицом" вниз **на верх** колоды карт текущего сезона (Если текущий сезон – лето, то положите карту на верх стопки нескрытых летних карт Сезона). Эта карта будет разыграна летом следующего года.

Если в колоде текущего сезона сверху лежит Карта Победы, то в фазу розыгрыша карты Сезона она вскрывается **перед** Картой Сезона. Если к этому моменту игрок контролирует необходимое для победы количество рун (вскройте Жетоны рун, если это необходимо), то он громко зачитывает текст карты Победы и выигрывает игру. Иначе эта карта возвращается к нему, а по обычным правилам разыгрывается Карта Сезона.

Только одна Карта Победы может лежать сверху каждой колоды карт Сезона. Если кто-то из игроков уже выложил свою Карту Победы в текущем сезоне, другой игрок с достаточным количеством рун должен ждать своего хода в следующем сезоне, чтобы открыть свои руны и выложить свою Карту Победы.

Так как Карты Победы разыгрываются в течение следующего года, они не могут быть использованы в последнем году. Если же текущий год является последним в игре, то игроки обязаны доиграть этот год до конца, после чего определяют победителя по правилам базовой игры.

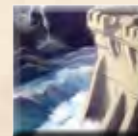
Например, на пятом году игры у Тома достаточно драконьих рун, чтобы открыть их и положить Карту Победы в колоду текущего сезона (лето). Однако весной следующего года он потерял контроль над одной из локаций, содержащей драконью руну. Когда в следующем сезоне вскрывается его Карта Победы, у него уже нет нужного количества рун, чтобы выиграть игру. Так как сейчас шестой и последний игровой год, никто больше не может выложить Карту Победы, и победитель будет определяться в конце Зимы.

ЖЕТОНЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

Эти жетоны добавляются к другим Жетонам исследования базовой игры, если все игроки согласны играть с дополнительным правилом базовой игры "Жетоны исследования".

ЗАТОПЛЕННАЯ ЛОКАЦИЯ (ТМ):

Оставьте этот жетон в локации "лицом" вверх. Когда герой переворачивает этот жетон, игрок, сидящий слева от игрока, контролирующего этого героя, передвигает его фигурку на расстояние до двух локаций (на отряды этот эффект не действует).



Отряды и герои, не имеющие свойства "Летающие", не могут входить и выходить из этой локации кроме как зимой (или если в ней находится Жетон обледенения), как будто все её границы стали водными (синими) границами. Этот жетон остаётся в локации до конца игры.

УДОБНАЯ ДЛЯ ОБОРОНЫ МЕСТНОСТЬ (РТМ):

Оставьте этот жетон в локации "лицом" вверх. При определении победителя битвы в этой локации защищающийся игрок получает +1 к Силе. Если игрок, которому принадлежит локация, в свой ход соберёт в ней минимум шесть отрядов, то он может сбросить этот жетон.



ПЕРЕСМОТРЕННЫЕ ФАЗЫ

БИТВЫ

1. **Размещение Маркера битвы.**
2. **Размещение отрядов рядом с Листами фракций.**
3. **Розыгрыш боевых умений:** начиная с атакующего, разыграйте любые Карты Тактики, Карты Командующих или другие умения, которые могут быть использованы “в начале битвы”. Затем защищающийся игрок имеет возможность использовать свои, разыгрываемые “в начале битвы” умения.
4. **Раунды битвы:** в течение раунда каждый игрок выбирает в соответствии с инициативой один из своих типов отрядов и выполняет следующие действия:
 - a. Атакующий игрок объявляет, что играет Тактические Карты Судьбы
 - b. Защищающийся игрок объявляет, что играет Тактические Карты Судьбы
 - c. Атакующий игрок тянет дополнительные Карты Тактики
 - d. Защищающийся игрок тянет дополнительные Карты Тактики
 - e. Розыгрыш особых умений
 - f. Розыгрыш разгрома
 - g. Получение ранений
5. **Подсчёт силы:** после того как все отряды закончили атаковать, оба игрока подсчитывают свои силы следующим образом:
 - a. **Укрепления:** Если у защищающегося игрока в этой локации имеются улучшающие защиту пристройки или у него есть доступ к Картам Развития, он может теперь их использовать.
 - b. **Количество отрядов:** каждый игрок подсчитывает общее количество своих **стоящих отрядов**, принимающих участие в битве. Эта итоговая сумма и называется **СИЛА**.
 - c. **Добавить Силу крепости:** Если у защищающегося игрока в этой локации имеется крепость или столица, то он добавляет их Силу к Силе отрядов.
 - d. **Повреждение крепости:** если в локации остались стоящие вражеские отряды, то защищающийся игрок переворачивает Жетон крепости или столицы (изображением повреждённого строения вверх). Если перед этим крепость или столица уже была повреждена, то жетон просто остаётся лежать изображением повреждённого строения вверх.
6. **Подведение итогов:** игрок с большей суммарной силой побеждает в битве, а в случае ничьей победителем считается защищающийся игрок. После этого игроки выполняют следующие действия:
 - a. **Отступление:** проигравший игрок отступает всеми дружественными отрядами.
 - b. **Уничтожение/Захват крепости:** если атакующий игрок выиграл битву в локации с крепостью или столицей, он удаляет жетон Крепости или Столицы соперника. Затем он может разместить там один из своих Жетонов крепостей (изображением повреждённой крепости вверх). Если все его жетоны находятся на игровом поле, то игрок может добровольно уничтожить любую свою крепость для того, чтобы разместить её в этой локации. Он не может заменить столицу соперника своей собственной.
 - c. **Лечение:** оба игрока удаляют все Жетоны ранений с участвовавших в битве отрядов.
 - d. **Размещение отрядов:** победитель берёт все свои, выжившие в битве, отряды и размещает их в спорной локации. Поваленные отряды остаются лежать. Победитель убирает Маркер битвы с игрового поля.

CREDITS

Expansion Design: Corey Konieczka and Andrew Meredith

Additional Creative Content: Dan Clark and Brady Sadler

Editing and Proofreading: David Johnson, Scott Lewis, Sarah Sadler, and Julian Smith

Graphic Design: Chris Beck

Cover Art: Alex Aparin

Map Art: Luke Edlin

Unit Art Design: Sylvain Decaux

Figure Photography: Keith Hurley

Art Direction: Kyle Hough

Managing Art Director: Andrew Navaro

Production Manager: Eric Knight

Executive Producer: Michael Hurley

Publisher: Christian T. Petersen

Playtesters: Jaffer Batica, Andrew Baussan, Ian Clark, Chris Seefeld, Chris Beck, Deb Beck, Shaun Donnelly, David Gagner, Blake Hooper, Andrew Howard, Joshua Hoffman, Michael Hurley, Evan Kinne, Andrew Liberko, Jay Little, Chris Mayfield, Patricia Meredith, Richard Nauertz, Mark Pollard, Adam Sadler, Brady Sadler, Sarah Sadler, Damon Stone, Mason Thornberg, Jeremy Turner, and Russ Wakelin

©2011 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. *Runewars*, *Runebound*, the *Runebound* logo, the *Runewars* 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. 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

Перевод и его корректировка:
Максим Гребенчиков “scorp666ion”
Павел Синельников “SitCom”

Вёрстка:
Павел Синельников “SitCom”

