



Правила игры

Игра Бена Россета и Мэтью О'Мэлли



Посмотрите
видео об игре
здесь!

Состав игры

Содержание

Состав игры	2
Об игре	4
Игровое поле	5
Подготовка для 2-3 игроков	6
Подготовка для 4-6 игроков	7
Подготовка клана	8
Типы карт клана	9
Планшет клана	9
Условие победы	10
Ход игрока	11
1. Выбор карты приказа	11
2. Розыгрыш карты приказа	11
3а. Активация столбца	12
Призыв	12
Форты	12
Строительство	13
Тактики	14
Перемещение	14
Перемещение через дозорные башни	15
Перемещение в святилища	15
Перемещение в деревни	16
Перемещение в Тоши Ранбо	16
3б. Выполнение благородного действия	17
Герои	17
Особые приказы	17
4. Проведение битвы	18
Пример битвы	20
5. Завершение хода	22
Особенности героев	22
Создатели игры	23
Основные понятия, памятка по символам, часто забываемые правила	24



Двухстороннее игровое поле
(со сторонами для 2-3
и 4-6 игроков)



76 карт приказов



Планшет битвы



6 фишек битвы
(3 красные
для атакующего
и 3 синие для
защитающегося)



6 одинаковых кубиков битвы

Незахваченная
сторона Захваченная
сторона



Жетон Тоши Ранбо



3 жетона святилищ



Оружейная

Расширение



Влияние

Призыв

4 жетона улучшений
(по 1 каждого вида)



3 жетона дозорных башен



12 жетонов деревень
(по 3 каждого вида:
войско, коку, влияние
и дерево)



ПРИГОТОВЬТЕСЬ К БИТВЕ!

Перед тем как приступить к игре, вставьте фишки героев в подставки и соберите коробочки для хранения компонентов.



7 планшетов кланов
(по 1 для каждого из 7 кланов)



30 жетонов коку



30 жетонов
влияния



30 жетонов дерева

Компоненты для каждого из 7 кланов

Храните все компоненты клана в соответствующей коробочке.



Коробочка
для компонентов
клана



Тактики Особые приказы Здания



Герои Цели

12 карт клана



3 фишки героев



7 фишек достижений



2 жетона зданий



Жетон форты



15 фигурок войск



Нейтральные компоненты

Храните все нейтральные компоненты в соответствующей коробочке.



Коробочка
для нейтральных
компонентов



13 нейтральных
карт тактик



3 карты наёмных
героев



3 фишки наёмных
героев



Об игре



В игре «Гунсэн. Битва за Тоши Ранбо» участники возьмут на себя роли амбициозных даймё семи великих кланов. Им предстоит призывать героев-самураев, издавать приказы, укреплять военную мощь своего клана и его влияние. При помощи тактических манёвров и продуманного разыгрывания карт каждый участник будет стремиться получить семь достижений, которые разнятся от захвата территорий и удержания желанного замка до завоевания священных мест и выполнения заданий клана.

Рокуган на пороге потрясений. Великие кланы — Дракона, Единорога, Журавля, Краба, Льва, Скорпиона и Феникса — сошлись в битве за легендарную крепость Тоши Ранбо. Когда-то она была жемчужиной пограничных территорий, а ныне стала центром растерзанных войной земель. Каждый военачальник, жаждущий славы и мести, стремится водрузить тут своё знамя. Здесь воздух искрит от напряжения перед обнажённой сталью и стихийной магией, древние святилища рассыпаются в прах, а верность деревенских общин меняется, словно ветер. И лишь один клан впишет свою легенду в кровавые хроники Тоши Ранбо.



Игровое поле



Ячейка для форта клана

Тоши Ранбо

Территория святилища

Территория деревни



Указатель количества игроков

Территория дозорной башни

Достижения



Подготовка для 2-3 игроков



- 1 Положите игровое поле в центр стола стороной для 2-3 игроков вверх.
- 2 Поместите жетоны коку (☉), дерева (🌳) и влияния (🏰) рядом с игровым полем.
- 3 Положите кубики битвы, фишки битвы и планшет битвы рядом с игровым полем.
- 4 Поместите 3 карты наёмных героев и их фишки рядом с игровым полем.
- 5 Поместите на территорию Тоши Ранбо жетон Тоши Ранбо незахваченной стороной вверх, а поверх него жетон улучшения **расширения**.
- 6 Поместите по 1 жетону дозорной башни на 2 территории дозорных башен, неиспользованный жетон уберите в коробку.
- 7 Поместите по 1 случайному жетону святилища лицевой стороной вверх на 2 территории святилищ, неиспользованный жетон уберите в коробку. Поместите соответствующие жетоны улучшений поверх жетонов святилищ.
- 8 Поместите по 1 случайному жетону деревни стороной с ресурсом или войском вниз на указанные территории деревень (всего 7), неиспользованные жетоны деревень уберите в коробку.
- 9 Уберите в коробку карты приказов с отметкой «5/6» и перемешайте оставшиеся. Затем поместите в ячейки ряда приказов на игровом поле 5 карт из получившейся колоды лицевой стороной вверх. Положите колоду лицевой стороной вниз в ячейку рядом.



Используйте карты приказов с такой отметкой только в партиях с 5-6 игроками.



Подготовка для 4-6 игроков



- 1 Положите игровое поле в центр стола стороной для 4-6 игроков вверх.
- 2 Поместите жетоны коку (☉), дерева (🌳) и влияния (🏛️) рядом с игровым полем.
- 3 Положите кубики битвы, фишки битвы и планшет битвы рядом с игровым полем.
- 4 Поместите 3 карты наёмных героев и их фишки рядом с игровым полем.
- 5 Поместите на территорию Тоши Ранбо жетон Тоши Ранбо незахваченной стороной вверх, а поверх него жетон улучшения **расширения**.
- 6 Поместите по 1 жетону дозорной башни на 3 территории дозорных башен.
- 7 Поместите по 1 случайному жетону святилища лицевой стороной вверх на 3 территории святилищ. Поместите жетоны улучшения **оружейной**, **призыва** и **влияния** на соответствующие им святилища.
- 8 Поместите по 1 случайному жетону деревни стороной с ресурсом или войском вниз на указанные территории деревень (всего 10), неиспользованные жетоны деревень уберите в коробку.
- 9 В партии с 4 игроками уберите в коробку карты приказов с отметкой «5/6» и перемешайте оставшиеся. В партии с 5 или 6 игроками перемешайте все карты приказов. Затем поместите рядом с игровым полем 5 карт из получившейся колоды лицевой стороной вверх. Положите колоду лицевой стороной вниз около ряда карт.



Используйте карты приказов с такой отметкой только в партиях с 5-6 игроками.



Подготовка клана



1. Любым способом выберите первого игрока. Начиная с него и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает клан и берёт все компоненты этого клана:
 - А Планшет клана.
 - Б 15 фигурок войск.
 - В 3 фишки героев.
 - Г 2 жетона зданий.
 - Д 7 фишек достижений.
 - Е Жетон форта (отложите его до шага 3 подготовки клана).
 - Ж 12 карт клана (3 героя, 2 тактики, 3 цели, 2 особых приказа и 2 здания; см. описание типов карт на странице справа).
2. Положите свой планшет клана перед собой. Разместите фишки достижений и фигурки войск своего клана по соответствующим местам своего планшета.
3. Поместите свой жетон форта в ближайшую к вам ячейку для форта на игровом поле. При этом вы не можете поместить форт в ячейку, в которой указано количество игроков (чел), превышающее текущее.
 - ◆ 1-й игрок. Возьмите 3 чел , 1 дерево , 1 камень , поместите 3 войска на свой жетон форта.
 - ◆ 2-й игрок. Возьмите 4 чел , 1 дерево , 1 камень , поместите 3 войска на свой жетон форта.
 - ◆ 3-й игрок. Возьмите 4 чел , 1 дерево , 1 камень , поместите 4 войска на свой жетон форта.
 - ◆ 4-й игрок. Возьмите 4 чел , 2 дерево , 1 камень , поместите 4 войска на свой жетон форта.
 - ◆ 5-й игрок. Возьмите 4 чел , 2 дерево , 1 камень , поместите 5 войска на свой жетон форта.
 - ◆ 6-й игрок. Возьмите 4 чел , 2 дерево , 2 камень , поместите 5 войска на свой жетон форта.
5. Разместите взятые ресурсы по соответствующим ячейкам своего планшета.
6. Перемешайте нейтральные карты тактик и раздайте всем игрокам по 2 карты лицевой стороной вниз. Уберите в коробку оставшиеся нейтральные карты тактик.

Вы готовы к игре!

Пример подготовки игровой области

Рекомендуем оставить место со всех сторон планшета клана для размещения карт.



Типы карт клана



Рекомендуем отсортировать карты по типам. Карты любого клана доступны для изучения всем игрокам. Не показывайте другим игрокам свои нейтральные карты тактик.

3 карты героев



2 карты особых приказов



2 карты зданий



2 карты тактик



3 карты целей



Золотое правило

Если текст на карте противоречит правилам игры, следуйте тексту на карте.

Планишет клана



Ячейки для жетонов деревень

Ячейки для карт целей

Ячейки для войск

Ячейки благородных действий

Ячейки для карт приказов (над столбцами)

Ячейки для карт тактик

Ячейки для ресурсов

Ячейки для фишек достижений

Ячейки для карт зданий

Клан Краба

Возьмите другую карту приказа, понесите её в любой столбец, затем активируйте его.

Призовите героя клана, затем активируйте любой столбец.

Понесите карту особого приказа в столбец того же цвета, затем активируйте его.

ПОРЯДОК ХОДА

1. Выбор карты приказа.
2. Розыгрыш карты приказа.
- 3а. Активация столбца **ИЛИ** 3б. Выполнение благородного действия.
4. Проведение битвы.
5. Завершение хода.



Условие победы



В игре побеждает клан, который первым получит 7 достижений.



Победите в битве как атакующий
(Вы можете получить это достижение дважды.)



Достигните цели клана
(Вы можете достигнуть 2 разных целей.)



Постройте 2 здания



Купите 3 тактики



Выполните все 3 благородных действия



Одновременно контролируйте 2 территории святилищ
(У вас должно быть хотя бы 1 войско на каждой из них.)



Получите контроль над Тоши Ранбо



Соберите 3 жетона деревень на своём планшете клана



Удерживайте контроль над Тоши Ранбо

Поместите фишку достижения на территорию Тоши Ранбо, если установили контроль над ней. Достижение за контроль над Тоши Ранбо, в отличие от других, вы можете потерять: это происходит, если у вас больше нет войск в Тоши Ранбо. В этом случае верните фишку достижения на свой планшет клана.

Карты целей

Достигнув цели, указанной на одной из своих карт целей, объявите об этом, поместите эту карту в одну из ячеек для карт целей на своём планшете клана и получите достижение. Сделайте это, даже если сейчас ход другого игрока и/или вы выполнили любое из условий цели.

Описание достижений

- ♦ Выполнив условия достижения, поместите 1 из своих фишек достижений в ячейку этого достижения на игровом поле. Первый игрок, поместивший все 7 своих фишек достижений, побеждает в партии.
- ♦ Вы получаете достижение, как только выполнили его условие.
- ♦ Вы можете получить несколько достижений в один ход.
- ♦ Вы не можете поместить больше 1 фишки достижения в ячейку.
- ♦ Если есть 2 ячейки с одним и тем же достижением, вы можете получить это достижение дважды. Помещайте 1 фишку в одну из ячеек этого достижения, куда вы ещё не поместили фишку, каждый раз, когда получаете его.
- ♦ Если вы получили достижение, которое уже получил другой игрок, поместите свою фишку достижения поверх его фишки.
- ♦ Вы не теряете достижения, кроме достижения за контроль над Тоши Ранбо.
- ♦ Если несколько игроков одновременно получают седьмое достижение, то побеждает тот из них, чей сейчас ход.

Ход игрока



Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки по очереди совершают ходы, пока игра не завершится. В свой ход пройдите описанные ниже 5 шагов в указанном порядке.

Примечание. Сперва ознакомьтесь с основными игровыми понятиями, приведёнными справа.

1. Выбор карты приказа.
2. Розыгрыш карты приказа.
- 3а. Активация столбца (см. с. 12) **ИЛИ**
- 3б. Выполнение благородного действия (см. с. 17).
4. Проведение битвы (если битва была спровоцирована) (см. с. 18).
5. Завершение хода (см. с. 22).

1 Выбор карты приказа

В свой ход выберите любую лежащую лицевой стороной вверх карту приказа из ряда приказов и оплатите её стоимость, указанную в нижней части этой карты.

Обновление ряда приказов

Перед тем как выбрать карту приказа, можете сбросить все 5 карт из ряда приказов, если хотя бы 4 из них:

♦ одного цвета

ИЛИ

♦ имеют стоимость в ресурсах.

Если вы решили обновить ряд приказов, раскройте новые карты из колоды карт приказов на замену сброшенным. Если при этом карты в колоде закончились, перемешайте все сброшенные карты приказов и составьте из них новую колоду.

2 Розыгрыш карты приказа

Разыграйте выбранную карту приказа одним из двух способов:

1. Поместите её лицевой стороной вверх выше своего планшета клана, в верхнюю часть столбца того же цвета, что и эта карта, чтобы активировать столбец, в который поместили карту (см. с. 12).

ИЛИ

2. Поместите её лицевой стороной вниз в ячейку благородного действия внизу своего планшета клана и выполните указанное в этой ячейке благородное действие, заплатив требуемое влияние (см. с. 17).

Основные понятия

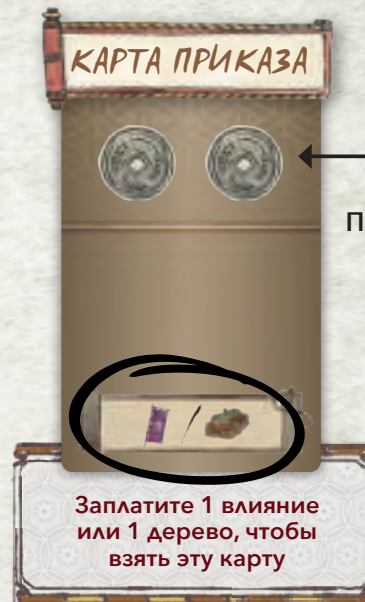
Территория. Любая шестиугольная клетка на игровом поле.

Войско. Фигурка, представляющая солдат, сражающихся за свой клан.

Армия. Любое количество войск одного клана на одной территории.

Контроль. Вы контролируете территории, где есть ваша армия и нет армии противника. Вы также контролируете каждое здание своего клана, даже если на территории с ним нет ваших войск, но до тех пор, пока эту территорию не займёт противник.

Здания клана. Уникальные здания и здания лагерей (круглые жетоны), которые могут быть построены кланами.



Получаемые ресурсы

Заплатите 1 влияние
или 1 дерево, чтобы
взять эту карту



За Активация столбца

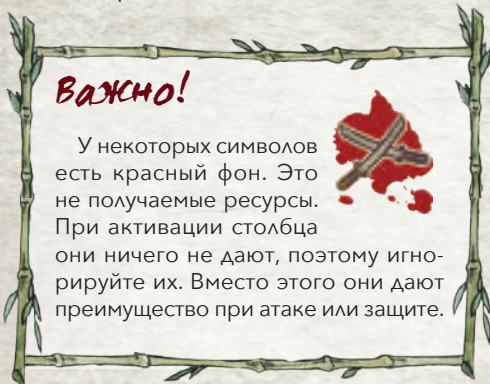
Если на предыдущем шаге вы поместили карту приказа лицевой стороной вверх, то на этом шаге вы активируете столбец, в который поместили карту.

Активируйте столбец сверху вниз, начав с помещённой вами на предыдущем шаге карты приказа. При этом будут активированы каждая карта и каждое действие этого столбца планшета клана.

- ♦ Вы ничего не платите, так как уже заплатили за карту, когда выбрали её.
- ♦ Вы можете игнорировать любые карты приказов и напечатанные на планшете действия в активированном столбце.

Справа описаны эффекты символов, которые вы можете встретить во время активации столбца.

Примечание. Помещённая в столбец карта остаётся там до конца игры, поэтому вы будете активировать её при каждой активации этого столбца.



Призыв

Активируя столбец **призыва**, вы можете поместить войска со своего планшета клана на свой жетон форта или на любую территорию, где есть здание клана, которое вы контролируете. Вы можете разделить призванные войска между разными территориями. У вас не может быть более 15 войск в игре.

Форты

Вы начинаете партию с фортом на краю игрового поля. Каждый раз, проводя **призыв** или отступая, можете помещать войска на свой жетон форта. В форте может быть любое количество войск. Другие игроки не могут перемещать войска в ваш форт.



Действия столбцов

ОРУЖЕЙНАЯ

ПРИЗЫВ

(Во время битвы)
Бросьте 3, сохраните 2

Получите
1 перемещение

Купите дополнительное
перемещение за



Призовите 1 войско

Получите 1 перемещение

Купите дополнительное
перемещение за

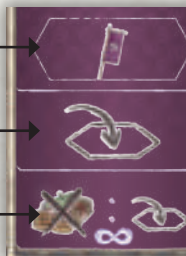
ВЛИЯНИЕ

РАСШИРЕНИЕ

Получите 1

Получите
1 перемещение

Купите дополнительное
перемещение за



Получите 1 или 1

Постройте здания за

Купите тактики за



= Вы можете выполнить это действие столько раз, сколько вы можете его оплатить.

Пример. Активация столбца расширения

Вы берёте карту с 2 (оплатив её стоимость) и помещаете её в столбец того же цвета. Затем вы активируете этот столбец.

- А Вы получаете 2.
- Б Вы получаете 1 (при этом игнорируете).
- В Вы получаете 1 или 1.
- Г Вы можете построить здания за.
- Д Вы можете купить тактики за.



РАСШИРЕНИЕ



Строительство

Активируя столбец **расширения**, вы можете построить 1 или 2 здания своего клана. Есть два типа зданий:

Уникальное здание

У каждого клана есть уникальное здание. Игрок, контролирующей территорию с ним, получает все его преимущества. Свойство уникального здания клана описано на карте этого здания.




- ◆ У каждого уникального здания своё свойство.
- ◆ У вас может быть не более 5 войск на территории с уникальным зданием под вашим контролем.
- ◆ Вы можете призывать или отступать в уникальное здание под вашим контролем.
- ◆ Противники могут получить контроль над вашим уникальным зданием, чтобы пользоваться его преимуществами.

Здание лагеря

Каждый клан может построить лагерь. У вас может быть сколько угодно войск на каждой территории с лагерем под вашим контролем.



- ◆ Вы можете призывать или отступать в лагерь под вашим контролем.
- ◆ Противники могут получить контроль над вашим лагерем, чтобы пользоваться его преимуществами.

Чтобы построить здание, оплатите стоимость в , указанную на карте этого здания, и поместите карту на свой планшет клана в одну из 2 ячеек для карт зданий. Затем поместите жетон здания на территорию игрового поля, следуя описанным ниже правилам.

- ✓ **Вы можете строить здания на территориях:**
- ◆ где у вас есть армия;
 - ◆ соседних с территорией, где у вас есть армия;
 - ◆ или соседних с вашим фортом.

- ✗ **Вы не можете строить здания на территориях:**
- ◆ где уже есть любой жетон (только если его не убрали – см. раздел «Перемещение в деревни», с. 16);
 - ◆ или где есть войска противника.




Пример

- ✓ Лев (изображён жёлтым) может построить здание на территории, где у него есть войска; на территории, соседней со своими войсками; и на территории, соседней со своим фортом, если там нет других жетонов.
- ✗ Лев не может построить здание на территории с войсками противника, жетоном деревни, святилища, дозорной башни, форта, Тоши Ранбо или на любой территории, по соседству с которой или на которой нет его войск.

Как только вы построили здание, вы получаете контроль над ним и возможность применять его свойства, пока продолжаете сохранять контроль. Если на территории со зданием нет войск, то оно находится под контролем построившего его клана.

Примечание. Если войска противника находится на территории с построенным вами зданием, этот противник контролирует это здание и может применять его свойства.

 Получите достижение, если построили оба своих здания (см. с. 10).

Стоимость строительства





Свойство

Контроль. Вы можете призывать войска на эту территорию. Призовите 1 войска на эту территорию в конце своего хода (учитывая ограничение на количество войск в армии).

Тактики



Активируя столбец **расширения**, вы можете купить карты тактик. Вам доступны для приобретения 2 карты тактик вашего клана и 2 нейтральные карты тактик, полученные во время подготовки к игре. Приобретая карту тактики, оплатите её стоимость в , указанную на карте, затем поместите карту в одну из 3 ячеек для карт тактик на своём планшете клана. В течение игры у вас может быть не более 3 тактик. Некоторые карты тактик позволяют вам призвать героя после приобретения карты (см. раздел «Герои», с. 17).


 Получите достижение, если приобрели 3 карты тактик (см. с. 10).

Перемещение



За каждое перемещение, полученное вами при активации столбцов **оружейной**, **призыва** или **влияния**, вы можете переместить свою армию с 1 территории на 1 соседнюю территорию.



- ♦ Армией считаются все ваши войска, находящиеся на одной территории.
- ♦ На одной территории (если это не форт или лагерь) не может быть более 5 ваших войск.
- ♦ Вы можете объединить армии после перемещения вами войск на территорию, где уже есть ваши войска, при условии, что на этой территории будет не более 5 войск.
- ♦ Вы можете разделить армию, переместив часть своих войск, а остальные оставив на месте.

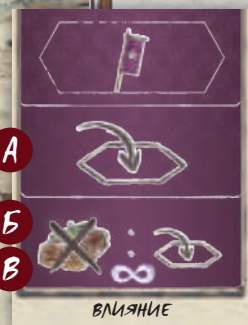
- ♦ Вы можете приобрести сколько угодно дополнительных перемещений, оплатив стоимость каждого в зависимости от активированного столбца. Например, вы можете заплатить 2 , чтобы получить 2 дополнительных перемещения, если активируете столбец **влияния**.
- ♦ Вы должны завершить одно перемещение, прежде чем начать следующее.
- ♦ В конце того хода, когда вы переместили войска на территорию с жетоном деревни или с жетоном улучшения, заберите этот жетон, если ваши войска остались на этой территории (см. раздел «Завершение хода», с. 22)
- ♦ Вы можете переместить одну и ту же армию несколько раз за не-

сколько перемещений или разделить перемещения между разными армиями.


- ♦ Если вы переместили армию на территорию с армией противника, выполните оставшиеся действия активируемого столбца, затем начните сражение, но больше не перемещайте армии в этот ход (см. раздел «Проведение битвы», с. 18).

Примечание. Только ваши армии могут перемещаться в ваш форт. Ваши армии не могут перемещаться в форт противника.

Пример. Игрок активирует столбец **влияния** и использует 1 бесплатное перемещение, чтобы переместиться на соседнюю территорию **А**. Затем он платит 1 , чтобы переместиться на свободную территорию деревни **Б**. Наконец, он платит ещё 1 , чтобы переместиться в святилище-оружейную **В**. Он забирает улучшение оружейной в конце своего хода.



Перемещение через дозорные башни

До или после каждого своего перемещения вы можете заплатить 1 , чтобы переместить армию из любой дозорной башни в форт или из форта в любую дозорную башню.


- ◆ Вы можете переместить армию таким способом только сразу до или сразу после каждого разыгранного перемещения.
- ◆ Если вы переместили армию таким способом, то вы не тратите на это перемещение.
- ◆ Армия должна находиться на территории дозорной башни или на жетоне форта, чтобы переместиться таким способом.
- ◆ Армия должна переместиться в другую дозорную башню или в форт (но не в форт противника и не в форт, не участвующий в игре).
- ◆ Если ваша армия перемещается в дозорную башню, где есть армия противника, вы должны завершить действие перемещения, потому что спровоцировали битву (см. с. 18).
- ◆ Начало битвы завершает любые перемещения, включая перемещения через дозорные башни.



Перемещение в святилища

На игровом поле есть 2 или 3 территории святилищ (в зависимости от количества игроков). Если в конце своего хода вы контролируете святилище, возьмите жетон улучшения этого святилища и поместите его на свой планшет клана в столбец совпадающего цвета, накрыв им действие того же вида, что и изображённое на жетоне. Если жетон находится у противника, заберите у него этот жетон.

Вы владеете жетоном улучшения до тех пор, пока противник не заберёт его у вас. Владение жетоном улучшения не считается контролем территории святилища.

 Получите достижение, если контролируете 2 территории святилищ (см. с. 10).



Святилище призыва



Жетон улучшения призыва



Святилище-оружейная



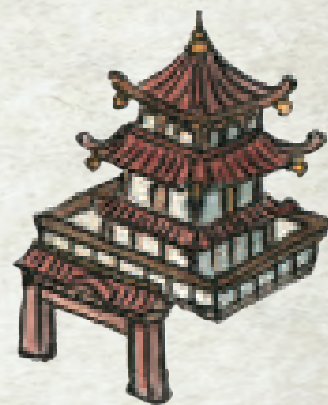
Жетон улучшения оружейной



Святилище влияния




Жетон улучшения влияния



Перемещение в деревни

Если в конце своего хода вы контролируете территорию с деревней, переверните жетон деревни лицевой стороной вверх и получите изображённое на нём войско или ресурс. Если таким образом вы получили войско, поместите его в свой форт. Затем поместите жетон деревни лицевой стороной вверх на свой планшет клана. Если у вас уже есть 3 жетона деревень на планшете клана, полученный жетон уберите в коробку.


 Получите достижение, если у вас есть 3 жетона деревень (см. с. 10).


Перемещение в Тоши Ранбо

Тоши Ранбо – это особенная территория в центре игрового поля. Значение силы (✂) армии, которая первой перемещается в Тоши Ранбо, должно быть равно 5 или больше **А**. Значение ✂ вашей армии складывается из числа войск в этой армии, числа символов ✂ на картах героев в этой армии и числа символов ✂ на картах приказов на вашем планшете клана.


Перемещение на жетон Тоши Ранбо, лежащий незахваченной стороной вверх, армии со значением ✂, равным 5 или больше, не считается победой в битве и завершает ваше перемещение в этот ход. После того как вы переместили армию в Тоши Ранбо, переверните жетон Тоши Ранбо захваченной стороной вверх. После этого в Тоши Ранбо можно перемещать армию с любым значением ✂. Жетон Тоши Ранбо остаётся лежать захваченной стороной вверх до конца игры.

Если вы заняли Тоши Ранбо, возьмите жетон улучшения **расширения** **Б** и поместите его на свой планшет клана в столбец **расширения**, накрыв им действие того же вида, что и изображённое на жетоне. Если жетон **расширения** находится у противника, заберите у него этот жетон. Если на жетоне Тоши Ранбо лежит фишка достижения, верните её владельцу.

 Если вы получили контроль над Тоши Ранбо в первый раз, поместите фишку достижения в ячейку достижения за получение контроля над Тоши Ранбо **В** (см. с. 10).

 Поместите фишку достижения на жетон Тоши Ранбо **Г**. Это достижение учитывается для победы в игре, однако вы можете его потерять, если лишитесь контроля над Тоши Ранбо (см. раздел «Удерживайте контроль над Тоши Ранбо», с. 10).

Примечания:

- ♦ Обладание жетоном улучшения не считается контролем над Тоши Ранбо. Только армия может контролировать Тоши Ранбо.
- ♦ В битве при защите Тоши Ранбо вы дополнительно получаете 1 ✂ и 1  (см. раздел «Проведение битвы», с. 18) **А**.



Незахваченная сторона



Захваченная сторона



36 Выполнение благородного действия

Если на шаге 2 вы поместили карту приказа в ячейку благородного действия (см. с. 11), выполните действие, написанное в этой ячейке.

Стоимость: 1 влияние


Выберите другую карту из ряда приказов (оплатив её стоимость) и поместите её в верхнюю часть любого столбца своего планшета клана (даже если цвета не совпадают). Затем активируйте этот столбец.

Стоимость: 2 влияния


Призовите 1 героя своего клана (правила героев см. ниже), затем активируйте любой столбец своего планшета клана. При этом вы не помещаете карту в этот столбец.

Примечание. Вы не можете использовать это действие для призыва наёмных героев.

Стоимость: 3 влияния


Выберите 1 из 2 карт особых приказов () своего клана и поместите её в верхнюю часть столбца, который соответствует цвету карты, своего планшета клана. Затем активируйте этот столбец, начиная с особого приказа (см. ниже правила для особых приказов).

Примечание. Вы можете выполнять благородные действия в любом порядке, но каждое из них вы можете выполнить только 1 раз за игру.

 Получите достижение, если выполнили все 3 благородных действия (см. с. 10).



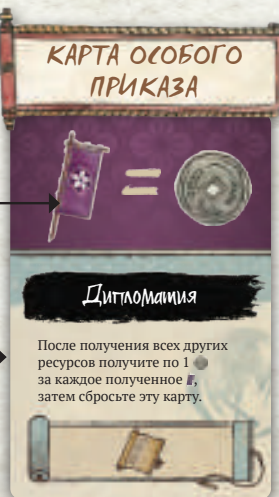
Герои

У каждого клана есть 3 уникальных героя, которых можно призвать с помощью карт тактик или благородного действия . Также в игре есть 3 наёмных героя, которых можно призвать с помощью нейтральных карт тактик. Призывая героя, поместите его фигурку в свой форт или на любую территорию, где есть ваша армия. Поместите карту героя рядом со своим планшетом клана как напоминание о свойствах героя.

- ◆ Герои всегда должны быть с армией или в форте. Если все войска на территории с вашим героем убиты (см. раздел «Проведение битвы», с. 18), поместите этого героя в форт или в любое здание клана, где есть ваши войска.
- ◆ Герои не учитываются в ограничении в 5 войск на одной территории.
- ◆ Вы не можете потерять героя.
- ◆ На любой территории (кроме форта) не может находиться больше 1 вашего героя.
- ◆ Герои не могут перемещаться самостоятельно. Они движутся вместе с армией.

Свойство


Описание свойства



Свойство

Описание свойства

Особые приказы

Используя благородное действие , выберите 1 из своих карт особых приказов и поместите её в верхнюю часть столбца того же цвета, что и эта карта, затем активируйте столбец сверху вниз по обычным правилам.

- ◆ У некоторых карт особых приказов есть цвета всех 4 столбцов. Вы можете поместить такую карту в любой из столбцов.
- ◆ У некоторых карт особых приказов есть только одноразовое свойство – сбрасывайте такие карты, как указано в описаниях их свойств.
- ◆ Нейтральная карта тактики «Инновация» также позволяет поместить карту особого приказа.



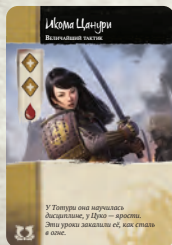
4 Проведение битвы

Битва начинается сразу после того, как игрок перемещает свою армию на территорию с армией противника. Чтобы провести битву, пройдите описанные ниже шаги.

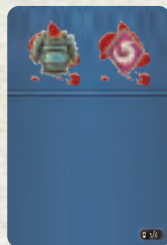
1. Подсчитайте начальные силу (✂), кровь (🩸) и броню (🛡)

Атакующий и защищающийся подсчитывают эти начальные значения так, как указано ниже.

- ♦ Получите по 1 ✂ за каждое войско в битве.
- ♦ Получите по 1 ✂, 1 🩸 или 1 🛡 за каждый соответствующий символ, изображённый на картах и жетоне Тоши Ранбо:



Карты героев на территории битвы



Карты приказов на планшетах кланов



(Только для защищающегося) 1 ✂ и 1 🛡, если битва проходит в Тоши Ранбо

Основные понятия

Атакующий. Игрок, переместивший войска на территорию с войсками другого игрока.

Защищающийся. Игрок, на чью территорию переместили войска.

Отступление. Проигравший в битве перемещает все свои оставшиеся войска в свой форт или контролируемое им здание клана, выбрав только одну точку назначения для всех войск.



Атакующий берёт красные фишки битвы, защищающийся – синие, и отмечают ими на планшете битвы полученные начальные значения.

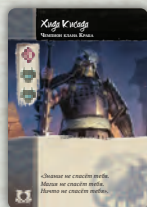
Символы получения кубиков (🎲), переброса кубиков (🔄) и сохранения кубиков (🛡)

Каждый игрок начинает игру с 3 🎲 и 2 🔄, напечатанными на их планшетах кланов в столбце **оружейной**.

Игроки могут получить дополнительные 🎲, 🔄 и 🛡 за следующее:



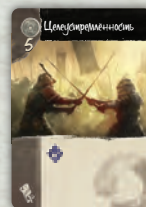
Жетон улучшения оружейной



Героев на территории битвы



Карты приказов






Тактики







Здания кланов








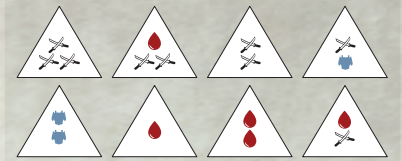
2. Бросьте кубики битвы

Начиная с защищающегося, игроки используют свои ,  и  так:

 **Бросок кубиков.** Бросьте столько кубиков, сколько у вас , но не больше 6 кубиков.




 **Переброс кубиков.** Можете перебросить любое количество кубиков столько раз, сколько у вас .

 **Сохранение кубиков.** Наконец, сохраните по 1 кубику за каждый . После этого обновите на планшете битвы свои значения ,  и , прибавив к текущим значениям количество соответствующих символов на сохранённых кубиках.







8 граней каждого кубика

После бросков, перебросов и сохранения кубиков защищающимся, атакующий делает то же самое.


Примечание. Значения ,  и  могут быть больше 10 – они не ограничены планшетом битвы.

3. Определите потери

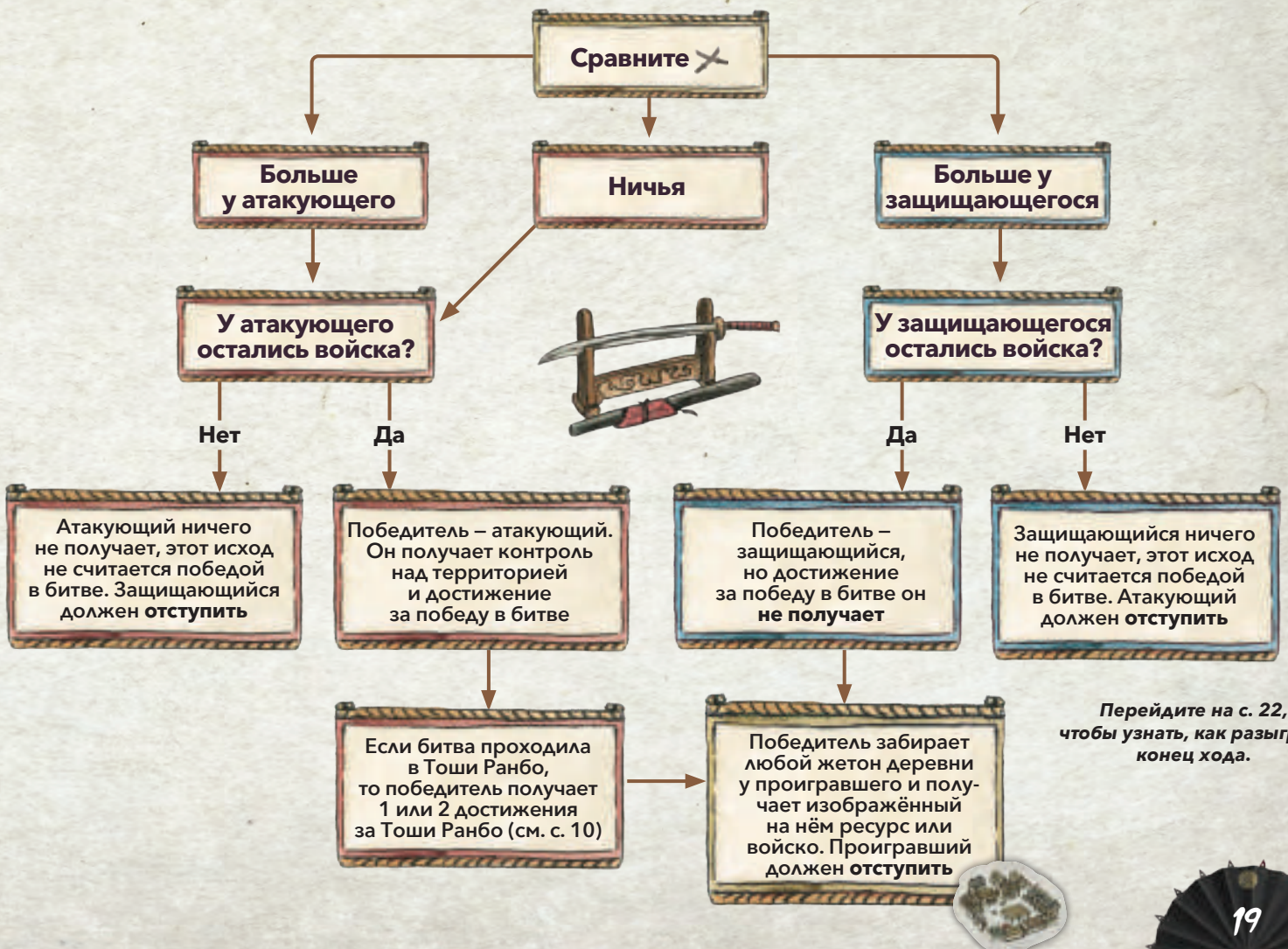
За каждый свой символ  убейте 1 войско противника. Убив войско, уберите его с территории битвы и верните на планшет соответствующего клана. Убийство не уменьшает .

Каждый символ  предотвращает 1 убийство от .

4. Определите победителя

Определите победителя в битве, сравнив итоговые значения  её участников, и разрешите исход, следуя схеме:

Примечание. Если у вас менее 3 войск на игровом поле, то в конце хода вы должны поместить столько войск в свой форт, чтобы у вас было 3 войска на поле (см. раздел «Завершение хода», с. 22).



Перейдите на с. 22, чтобы узнать, как разыграть конец хода.



Пример битвы – Лев против Журавля

Лев перемещает 4 войска и своего героя Икому Цанури на территорию Журавля **А**. В этой битве Лев – атакующий, а Журавль – защищающийся.



Лев начинает битву с 5 \times (4 \times от войск **Б** и 1 \times от карты приказа **В**) и с 1 ♥ (от героя **Г**). У Льва нет ♣ .

Б 4 \times + **В** 1 \times + **Г** 1 ♥ = 5 \times 1 ♥








Журавль начинает битву с 4 \times (3 \times от войск **Д** и 1 \times от героя **Е**) и с 1 ♣ (от карты приказа **Ж**).

Д 3 \times + **Е** 1 \times + **Ж** 1 ♣ = 4 \times 1 ♣













Журавль защищается, поэтому первым бросает кубики. Он бросает 3 кубика, затем использует переброс, полученный за героя, чтобы перебросить два результата с ♥ . Он сохраняет 2 кубика – с результатами \times ♣ и ♥ .

\rightarrow

Затем бросает кубики атакующий – Лев. У него 5 кубиков (начальные 3 и 2  от героя). У него нет перебросов. Он сохраняет 2 кубика – с результатами    и .



На планшете битвы (показан справа) Журавль синими жетонами и Лев красными жетонами отмечают свои , , и .

- ◆ У Льва 4 , но у Журавля 2 , поэтому Лев убивает всего 2 войска Журавля **3**.
- ◆ У Журавля 2 , а у Льва нет , поэтому Журавль убивает 2 войска Льва **3**.
- ◆ У Льва 7 , у Журавля 5 . Поскольку у Льва осталось хотя бы 1 войско, он побеждает в битве, занимает территорию и получает достижение за победу в битве в роли атакующего.
- ◆ Журавль отступает своими 1 выжившим войском и героем в свой форт **И**.
- ◆ Лев забирает у Журавля жетон деревни по своему выбору и получает ресурс, указанный на нём (1 ) **К**



5 Завершение хода

После того как вы выполнили все свои действия и, возможно, провели битву, разыграйте все эффекты конца хода, включая получение жетонов деревень (см. с. 16), получение жетонов святилищ (см. с. 15) и получение контроля над Тоши Ранбо (см. с. 16).

Если после этого у любого игрока менее 3 войск на игровом поле, он помещает столько войск в свой форт, чтобы у него на поле стало 3 войска. Игроки это делают даже не в свой ход.

Чтобы завершить ход, раскройте новые карты в ряду приказов, чтобы там снова лежало 5 карт лицевой стороной вверх.

Следующий игрок по часовой стрелке начинает ход. Продолжайте совершать ходы, пока один из игроков не получит 7 достижений, тем самым одержав победу и завершив игру (см. раздел «Условие победы», с. 10).

Особенности героев



♦ **Баюши Араморо** . Если во время битвы у обоих игроков есть герои, свойства которых срабатывают в начале битвы, сперва примените свойство Баюши Араморо, а затем все остальные свойства одновременно. В начале битвы, если противник не заплатит 1 , он должен игнорировать все боевые символы и свойства своих героев в этой битве. Свойство Мото Чагатая перемещаться в битву до её начала и свойство Тотури Чёрного увеличивать количество войск в армии остаются неизменными (но при этом не учитывайте Мото Чагатая и свойство Тотури Чёрного призывать войска в начале битвы).

♦ **Баюши Качико** . Учитывайте правило ограничения на количество войск в армии. Не добавляйте новые войска на территорию, если там уже есть 5 войск.

♦ **Дайдоджи Уджи** . Учитывайте за войска на территории только после бросков кубиков и определения потерь от .

♦ **Йоритомо** . Когда сбрасываете Йоритомо, поместите его фишку и карту рядом с игровым полем, как при подготовке. После этого любой игрок снова может призвать Йоритомо.

♦ **Мото Чагатай** . Вы не можете переместить его в битву, если в ней уже участвует другой ваш герой.

♦ **Тогаши Йокуни** . Если вы применяете его свойство, разрешайте исход битвы по обычным правилам, кроме определения победителя. Оба участника битвы не теряют при этом свои войска.



Создатели игры



Авторы игры: Бен Россет и Мэтью О'Мэлли.

Разработчики: Дэвид Бертоло, Брайан Борнмюллер, Джонатан Гилмор-Лонг.

Иллюстраторы: Дэвид Ардила, Асеп Ариянто, Имад Аван, Мариус Бота, Джошуа Кайрос, Серхио Камарена, Caravan Studio, Анна Кристенсон, Билли Кристиан, Кельвин Чуа, Conceptopolis, Леанна Кроссан, Карлос Кручага Пальма, Мауро Даль Бо, Неле Диль, Станислав Диколенко, Гийом Дюко, Грей Эрб, Шэнь Фэй, Тони Фоти, Фелипе Гаона, Диего Хисберт Льоренс, Кевин Гёке, Маэрел Хибадита, Дэвид Хорн, Аксель Хатт, Вэнь Цзюинь, Агри Каруниаван, Павел Коломеец, Алайна Леммер, Дамьен Маммолити, Франсиско Мияра, Томас Мьюр, Крис Островски, Андрей Первухин, Борха Пиндадо, Polar Engine, Эли Ринг, Оскар Ромер, Фаджарека Сетиаван, Филип Шторх, Шон Тан Игнатиус, Даррен Тан, Исуарди Терианто, Андрея Уграи, Ле Вуонг, Ариф Виджая, Робин Ваутерс.

Иллюстратор обложки: Джошуа Кайрос.

Графические дизайнеры: Дэвид Ардила, Рэнди Делвен, Зак Марш, Тони Мастранджели.

3D-скульптор: Луиджи Терци.

Иллюстратор игрового поля: Франческа Беральд.

Арт-директор: Бри Вудуорд.

Художественные руководители: Джей Хернишин, Тони Мастранджели.

Производство: Гвадалупе Гонсалес, Эли Джентри.

Редактор текста: Дэн Варретт.

Продвижение игры: Бритта Фишер, Кристал Роуз, Престон Уинг.

Руководитель студии: Майк Хаммел.

Развитие франшизы:

Энди Кристенсен, Джо ДеСимоне, Несс Джек, Мэтт Киф, Шарлотта Левелин-Уэллс, Брайан Малкахи, Гвендолин Никс, Катрина Острандер, Шон Райан, Эшли Стивенс, Ник Тайлер.

Команда Office Dog:

Брайан Борнмюллер, Рэнди Делвен, Кевин Элленбург, Бритта Фишер, Эли Джентри, Гвадалупе Гонсалес, Майк Хаммел, Валид Мааруф, Зак Марш, Тони Мастранджели, Кристал Роуз, Престон Уинг, Бри Вудуорд.

OFFICEDOG®

Legend of the
Five Rings®

Русское издание игры



Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Главный редактор: Иван Реморов.

Выпускающий редактор: Илья Клеванов.

Редактор: Алёна Решетова.

Переводчик: Ярослав Савёлов.

Корректор: Полина Ли.

Верстальщик: Михаил Кузнецов.

Дизайнер шрифтов: Михаил Гвоздков.



crowdgames.ru

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ – компания Crowd Games. Ещё больше интересных игр вы найдёте на сайте нашего издательства www.crowdgames.ru!

Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.



Основные понятия

Армия. Любое количество войск одного клана на одной территории.

Атакующий. Игрок, переместивший войска на территорию с войсками другого игрока.

Войско. Фигурка, представляющая солдат, сражающихся за свой клан.

Защищающийся. Игрок, на чью территорию переместили войска.

Здания клана. Уникальные здания и здания лагерей (круглые жетоны), которые могут быть построены кланами.

Контроль. Вы контролируете территории, где есть ваша армия и нет армии противника. Вы также контролируете каждое здание своего клана, даже если на территории с ним нет ваших войск, но до тех пор, пока эту территорию не займёт противник.

Отступление. Проигравший в битве перемещает все свои оставшиеся войска в свой форт или контролируемое им здание клана, выбрав только одну точку назначения для всех войск.

Территория. Любая шестиугольная клетка на игровом поле.



Памятка по символам

							
Призовите 1 войско	Получите 1 влияние	Получите 1 дерево	Получите 1 коку	Призывайте или отступайте сюда	Получите 1 силу в битве	Получите 1 броню в битве	Получите 1 кровь в битве
							
Выполните действие перемещения	Добавьте 1 кубик к своему броску в битве	Перебросьте 1 раз любое количество кубиков в битве	Сохраните 1 кубик в битве	Убейте 1 войско	Бросьте 3 кубика, сохраните 2	Можете выполнить это действие столько раз, сколько вы можете его оплатить	
							
Купите дополнительное перемещение за коку	Купите дополнительное перемещение за влияние	Купите дополнительное перемещение за дерево	Оплатите стоимость карты тактики, чтобы купить эту тактику	Оплатите стоимость карты здания, чтобы построить это здание			
							
Герой	Здание	Цель клана	Тактика	Благородное действие	Нейтральные герои и тактики	См. описание свойства на карте	

Часто забываемые правила

- ◆ Победитель битвы забирает жетон деревни у проигравшего и получает ресурс или войско, изображённое на жетоне.
- ◆ Вы можете построить здание на территории с вашей армией или на любой соседней с ней, если там нет войск противника и любых жетонов.
- ◆ Если в битве вы потеряли армию, в которой был герой, переместите этого героя в здание со своими войсками или в свой форт.
- ◆ Перед тем как приступить к битве, выполните оставшиеся действия активируемого столбца, но больше не перемещайте армии в этот ход.
- ◆ Вы достигаете цели клана, как только выполняете её условия.
- ◆ Если перемещение войск спровоцировало битву, то цели, которые требуют нахождения войск на территории, куда переместились войска, не могут быть достигнуты, если у игрока там не осталось войск после завершения битвы.
- ◆ Если ваша армия закончила перемещение на территории с жетоном деревни, вы получаете этот жетон только в конце своего хода, после того как разыграете всё своё остальное перемещение и проведёте битвы, если они были спровоцированы.