


BattleLore Second Edition

Mountain Giant Reinforcement Pack

Обзор расширения

Mountain Giant Reinforcement Pack является расширением для игры *BattleLore Second Edition*. Это расширение содержит фигурку горного гиганта, нового типа отряда, который Вы можете призвать для сражения в любую армию. Кроме этого, новые карты мудрости и уникальный элемент ландшафта предоставят Вам еще больше вариантов на поле боя. Компоненты, содержащиеся в данном расширении, предназначены для использования вместе с основной игрой, что позволяет начать играть немедленно.

Знак расширения

Каждая карта данного расширения помечена специальным знаком расширения , чтобы отличить эти карты от других карт игры.

Компоненты расширения

- 1 фигурка горного гиганта
- 1 справочная карта отряда
- 1 карта позиций
- 3 карты мудрости
- 1 элемент ландшафта
- 5 жетонов урона
- 1 маркер нейтрального отряда

Использование данного расширения

В данном разделе рассказывается, как включить компоненты и правила данного расширения в основную игру.

Нейтральные отряды

Нейтральные отряды не принадлежат к какой-либо фракции и могут быть использованы в составе армии любого игрока.

Данное расширение содержит три карты мудрости, помеченные знаком расширения, и обладающие уникальным идентификационным номером.

Перед игрой с нейтральными отрядами, возьмите карты позиций **всех** нейтральных отрядов (у обоих игроков) и объедините их, чтобы сформировать колоду выбора. Колода выбора может содержать более одной карты позиций для конкретного отряда.

Выбор отрядов

В начале шага «Сбор армии» игроки могут потратить свои очки сбора для покупки карт позиций нейтральных отрядов, чтобы включить их в свои армии. Начинает первый игрок, выбрав один из доступных нейтральных отрядов для включения его в состав своей армии. Если он **не** желает брать в армию любые нейтральные отряды или не в состоянии, он пропускает. Затем, его противник выбирает до двух нейтральных отрядов для своей армии, или пропускает. Затем, начиная с первого игрока снова, каждый игрок может выбрать один нейтральный отряд для своей армии.

Если игрок пропускает свою очередь сбора сразу же после того как его противник пропустил свою, то фаза выбора завершена, и никакие дополнительные нейтральные отряды больше брать нельзя. После завершения фазы выбора, игроки могут купить отряды как обычно, используя свои оставшиеся очки сбора.

- Выбранные отряды принадлежат к собственной фракции игрока до конца игры.
- Три карты мудрости, принадлежащие каждому выбранному отряду становятся доступными картами мудрости (см. ниже).

Изменение колоды мудрости

Во время сбора армии, игроки имеют возможность изменить свою колоду мудрости, заменив в ней некоторое количество карт на имеющиеся у него доступные карты мудрости.

Во время шага «Сбор армии», каждый игрок может тайно удалить до пяти карт мудрости из своей колоды мудрости и заменить их равным количеством **доступных карт мудрости**. Доступными картами мудрости являются неиспользованные карты мудрости, которые принадлежат к выбранной фракции игрока, или карты мудрости, принадлежащие нейтральным отрядам в его армии.

После того как игрок изменил свою колоду мудрости, он перетасовывает ее и возвращает в игровую зону. Затем он возвращает все не использованные им карты мудрости в коробку с игрой, не показывая своему противнику.

- Колода мудрости не может содержать более двух копий любой карты мудрости с одним и тем же именем.

Золотые правила

Этот свод правил переопределяет и расширяет правила, содержащиеся в базовой книге правил и справочнике. Если что-то в этом своде правил противоречит основным правилам игры или справочнику, то правила данного расширения имеют приоритет.

Тем не менее, если текст карточки или другого компонента игры противоречит тексту основного свода правил, справочнику или правилам данного расширения, то текст карты или компонента имеет преимущество.

Новый ландшафт

Данное расширение добавляет новый тип местности, который изменяет ландшафт боя: Руины. Этот элемент ландшафта является зданиями, которые были разрушены и могут привести к повреждению отрядов, занимающих их.

Руины (тип местности)



Когда игрок играет карту мудрости *Сокрушающая сила (Crushing Force)*, он заменяет гекс со зданием гексом с руинами.

- Когда отряд вступает в гекс с руинами, он должен немедленно прекратить движение. Этот отряд сможет двигаться позже в этом же ходу за счёт свойств отряда или других эффектов, например, при наступлении.
- Когда отряд заканчивает свое движение в гексе с руинами, он получает 1 урон.
- Если отряд отступил на гекс с руинами, он получает 1 урон и не может отступить дальше. Отряд получает 1 урон за каждый не применённый эффект отступления. Отряд может отступить из гекса с руинами, если вынужден это сделать во время другого боя позже во время хода.
- Руины рассматриваются в качестве гексов зданий только для правил, обусловленных сценарием. Они не считаются гексами зданий для любых других целей.
- Руины относятся к блокирующему ландшафту.
- Если игрок должен поставить больше руин, чем гексов руин ему доступно, он может заменить их любыми другими доступными гексами или маркерами, рассматривая замену, как если бы это был гекс руин.

Новые маркеры

В этом разделе описываются правила для новых маркеров, включенных в это расширение и их эффекты.

Нейтральные маркеры



Если оба игрока используют нейтральные отряды, нейтральные маркеры используются, чтобы отличить, какому игроку принадлежит тот или иной нейтральный отряд.


После развертывания армии и размещения отряда, первый игрок ставит нейтральный маркер белой стороной вверх в каждом гексе, который занимают его дружественные нейтральные отряды. Затем, его противник повторяет ту же процедуру для каждого из своих нейтральных отрядов, используя черную сторону нейтрального маркера.


- Когда нейтральный отряд перемещается, нейтральный маркер перемещается вместе с ним. Когда нейтральный отряд погибает, удалите нейтральный маркер с игрового поля.

Разъяснение правил

Это расширение содержит новые правила, как описано ниже. Правила в этом разделе представлены в алфавитном порядке, поэтому игроки могут легко сослаться на них во время игры.



Тяжёлый взмах (*Heavy Swing*) (способность отряда)

Когда игрок в результате нападения решает использовать способность *Тяжёлый взмах*, он может потратить любое количество выпавших , чтобы заставить отступить соседний вражеский отряд за каждый из них. Если отряд, отступающий под действием способности *Тяжёлый взмах*, предварительно не получал повреждений в этом бою, он получает одно повреждение.

- Игрок может использовать способность *Тяжёлый взмах* на отряде-цели.
- Каждый , выпавший на кубиках, можно использовать, чтобы заставить отступить другой вражеский отряд, находящийся рядом с атакующим отрядом.

Бросок валуна (*Throw Boulder*) (способность отряда)

Отряд со способностью *Бросок валуна* может провести ближнюю атаку с силой 2 против отрядов, находящихся на расстоянии до двух гексов от него.

- Когда отряд выполняет атаку с использованием способности *Бросок валуна*, каждый  и , не использованный для другого эффекта, наносит повреждение отряду-цели.
- Отряд-цель должен находиться в поле зрения атакующего отряда.

Карты мудрости

Цена	Название	Время применения	Эффект
2	<i>Напролом</i> (<i>Shortcut</i>)	Играть после своего этапа приказов	В этом ходу дружественные отряды могут не завершать движение при входе на гексы с лесом. Каждый дружественный отряд, входящий в 1 или более гексов с жетоном леса во время этапа маршей может передвинуться на 1 дополнительный гекс
3	<i>Сокрушающая сила</i> (<i>Crushing Force</i>)	Играть после этапа маршей любого игрока	Выберите гекс с жетоном здания в пределах двух гексов в поле зрения дружественного отряда горного гиганта. Замените этот жетон здания жетоном руин. Затем, если отряд занимает гекс с руинами, этот отряд получает 1 повреждение и ошеломлён
6	<i>Грубая сила</i> (<i>Brute Strength</i>)	Играть после своего этапа маршей	Каждый дружественный отряд, не являющийся пехотой, добавляет 2 кубика к каждому боевому броску против пехоты в этом ходу. Если атакующий отряд – горный гигант, добавьте 3 кубика вместо этого.

Предварительно построенный сценарий

В данном расширении на странице 5 присутствует предварительно построенный сценарий. Вместо того чтобы использовать карты сценариев, игроки могут выбрать для игры предварительно

построенный сценарий. Правила использования предварительно построенного сценария находятся ниже.

Подготовка предварительно построенного сценария

Чтобы подготовить предварительно построенный сценарий, игроки следуют разделу «Полная подготовка», начиная со страницы 14 основных правил. Тем не менее, вместо пункта 7 страницы 15 основных правил, игроки подготавливают игровое поле и отряды так, как изображено на карте сценария и выполняют все дополнительные инструкции по установке, указанные в разделе «Подготовка» сценария.

Предварительно построенный сценарий содержит изображение всего игрового поля, показывающее расположение различных элементов местности, жетонов ландшафта, маркеров знамён и предустановленных отрядов, показанных значками отрядов. Дополнительно, предварительно построенный сценарий может содержать некоторое число гексов, затенённых в различные цвета. Эти затенённые гексы довольно часто представляют гексы позиций фракций в этом сценарии, но также возможен и альтернативный вариант их использования, описанный в таком случае в разделе «Подготовка» сценария.

Во время игры в предварительно построенный сценарий, игроки не могут использовать штабные шатры.

Игра в предварительно построенный сценарий

При игре в предварительно построенный сценарий используются те же фазы и этапы, что и в обычной игре. В некоторых предварительно построенных сценариях есть раздел «Специальные правила», в котором содержится информация об изменениях в базовых правилах. Если что-то в «Специальных правилах» противоречит базовым правилам, то именно специальные правила имеют приоритет. Специальные правила применяются к обеим фракциям, если не указано иначе.

Победа в предварительно построенном сценарии

В разделе «Цель» в инструкциях сценария описывается, каким образом каждый из игроков может добиться победы. Кроме того, игрок выигрывает предварительно построенный сценарий, если уничтожает все отряды противника. Это происходит незамедлительно, независимо от количества победных очков каждого из игроков.

Раскаты Грома



Мы захватили несколько отрядов Утхук. Судьба благоприятствовала нам: эти монстры более похожи на людей, чем другие. Мы надеемся, что они предоставят нам информацию, способную помочь в завтрашнем ночном нападении. Пленники были тайно распределены в наших крепостях; даже я не знаю их точное местонахождение. Многие даканцы считают эту таинственность излишней, но пришли вести о появлении гигантов в армии врага. Кажется, завтрашнее нападение обернется битвой уже сегодня.

Подготовка

Игрок, играющий за Утхук, является первым игроком, но игрок, играющий за Дакан, выполняет подготовку этого сценария первым.

Подготовка Дакан:

Игрок, играющий за Дакан берёт две карты позиций стражей Цитадели и три карты позиций сборщиков крови. Он случайным образом кладёт по одной карте позиции **лицом вниз** на каждый гекс со зданием. Эти карты остаются лицом вниз, пока не будут открыты. Затем, он собирает армию на 26 очков сбора (не учитывая выложенные отряды стражей цитадели), и расставляет каждый из отрядов на позиции, отмеченные синим. Наконец, игрок, играющий за Дакан, получает 1 единицу мудрости (но не больше 5) за каждое неиспользованное очко сбора.

Игрок, играющий за Дакан, не может призвать в свою армию горного гиганта.

Подготовка Утхук:

Перед тем, как игрок, играющий за Утхук, тянет карты мудрости, он берёт карту *Сокрушающая сила* (*Crushing Force*) и кладёт её на верх колоды мудрости. Затем, игрок, играющий за Утхук, ставит отряд горного гиганта на любую из позиций, отмеченную красным. Наконец, он получает 1 единицу мудрости.

Игрок, играющий за Утхук, может использовать карты мудрости горного гиганта для изменения его колоды мудрости.

Специальные правила

Каждый раз, когда отряд Дакан уничтожает отряд Утхук, игрок, играющий за Дакан, получает 1 победное очко. Если уничтожен горный гигант, игрок, играющий за Дакан, получает 2 победных очка вместо этого.

Если гекс со зданием заменяется гексом с руинами, откройте карту позиции, лежащую на этом гексе.

Если открывается карта позиции сборщиков крови, игрок, играющий за Утхук, немедленно ставит отряд сборщиков крови на соседний гекс (или ближайший возможный гекс, если те гексы заняты) и карта позиции убирается с поля.

Если открывается карта позиции стражей Цитадели и 4 или менее отрядов стражей Цитадели на поле, игрок, играющий за Дакан, немедленно ставит отряд стражей цитаделей на соседний гекс (или ближайший возможный гекс, если те гексы заняты) и карта позиции убирается с поля. Иначе, игрок, играющий за Дакан, **не** ставит отряд стражей Цитадели, и карта позиции убирается с поля.

Этап победных очков Дакан:

Игрок, играющий за Дакан, может потратить 2 единицы мудрости, чтобы посмотреть 1 закрытую карту позиции.

Этап победных очков Утхук:

Если хотя бы 1 отряд Утхук находится рядом с гексом со зданием, занятым другим отрядом Утхук, карта позиции на этом здании открывается.

Цели

Победа Дакан:

Если игрок, играющий за Дакан, имеет 8 или более победных очков в начале своего хода, он немедленно выигрывает.

Победа Утхук:

Если все три карты позиции сборщиков крови были открыты, игрок, играющий за Утхук, немедленно выигрывает.