

VLAADA CHVÁTIL MAGE KNIGHT™ BOARD GAME

RULEBOOK

Данная книга состоит из двух частей - правил и сценариев. Книга правил полностью описывает правила игры Mage Knight. Она не предназначена для изучения игры и особенно для обучения других игроков. Мы настоятельно рекомендуем сначала ознакомиться с Игровым руководством, в котором правила описаны более понятно, со множеством рисунков и примеров.

После изучения Руководства и отыгрыша вашего первого сценария вы уже будете знакомы с компонентами и концепцией игры; данная книга представляет полные правила за исключением правил отдельных сценариев (они описаны в Книге сценариев) и правил отдельных локаций на карте (они описаны на картах мест).

Данная игра сложна, и даже после нескольких сыгранных игр иногда вам понадобится снова обращаться к правилам. Для лучшего освоения мы рекомендуем следующий подход:

- играя, держите карты всех мест под рукой. Каждая карта места предоставляет все правила для данного места. На ней могут встречаться термины, описанные ниже в Книге правил.

- играя, держите последнюю страницу этой книги под рукой. Она предоставляет полезную информацию касательно игровых фаз и списка боевых способностей.

- правила игры по сценарию (расклад, особые правила, условия окончания игры, подсчет) описаны для каждого сценария в Книге сценариев. Также в ней могут упоминаться базовые правила сценария (например пустой игрок или подсчет); они описаны в начале Книги сценариев.

- если вы хотите уточнить некоторые базовые правила (не относящиеся к определенному месту на карте или сценарию), используйте Книгу правил. Она систематизирована, и как только вы поймете структуру, вы сможете легко в ней ориентироваться. Если вы ищете отдельное правило или ситуацию, обратитесь к Содержанию на этой странице для поиска необходимой фазы игры, где возник вопрос. Если вопрос не касается определенной игровой фазы, возможно он освещен в разделе "Основные принципы игры".

- такой же подход применим для детального уточнения правил мест (например, чтобы узнать, как **башня магии** влияет на движение, обратитесь к разделу "Движение"). В Книге правил места обозначены **таким текстом**. Помните, что каждого места могут быть свои особенности (**укрепленные позиции, места приключений и яростные враги**).

- не ищите правила в Руководстве. Все правила вы найдете в данной книге или на карте места. Если вы нашли правило здесь, но не уверены как его трактовать, попробуйте отыскать более детальное объяснение в Руководстве.

Содержание

Правила

Ход игры.....	1
Установка полной игры.....	3
Один раунд (день или ночь).....	4
Основные принципы игры.....	4
Ход игрока.....	5
Движение.....	6
Взаимодействие с местными.....	7
Бой с врагом.....	7
Конец хода.....	9
Ранения и лечение.....	10
Бой с игроком.....	10
Совместный штурм города.....	11

Сценарии

Общие положения.....	12
Варианты.....	13
Список сценариев.....	15

Перевод и верстка
kot7916

~ Ход игры ~

1. **Выбор сценария** - выберите сценарий из книги сценариев. Вы также можете применять любые варианты правил, если другие игроки согласны.

2. **Очередность игроков/выбор героя** - определите в каком порядке игроки выбирают героя. В этом порядке каждый игрок выбирает одного героя и забирает все необходимые для данного героя компоненты.

- когда игрок берет героя, он кладет на стол жетон очереди в раунде. Жетоны очереди необходимо

последовательно сложить в колонку таким образом, что жетон очереди игрока, который выбирал первым, должен находиться сверху, а жетон последнего игрока в самом низу.

3. **Установка** - следуйте указаниям раздела "Установка" на следующей странице для подготовки игрового поля. Обратитесь к описанию сценария для ознакомления со всеми исключениями и особыми правилами, которые могут изменить начальный расклад игры.

4. **Игра** - раунды проходят до тех пор, пока не удовлетворены условия окончания игры или не исчерпан лимит раундов.

5. **Исход игры** - по окончании игры обратитесь к правилам подсчета, указанным в сценарии.



Карта и фигурки городов



Колода спедействий



Столки жетонов врагов и руин



Колода заклинаний



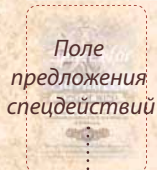
Столка ранений



Колода артефактов



Поле предложения общих навыков



Поле предложения спедействий



Поле предложения заклинаний



Колода тайлов



Полоса славы

Голоса репутации

Карта славы и репутации



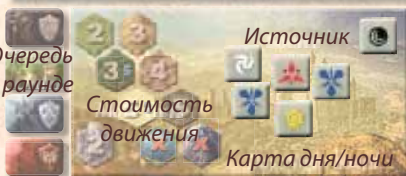
Колода элитных юнитов



Колода базовых юнитов



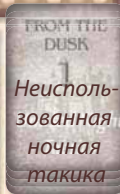
Очередь в раунде



Стоимость движения

Источник

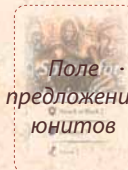
Карта дня/ночи



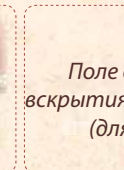
Неиспользованная ночная тактика



Карты описания мест и подсчета



Поле предложения юнитов



Поле для дальнейшего вскрытия карт спедействий (для монастырей)

Кубик маны



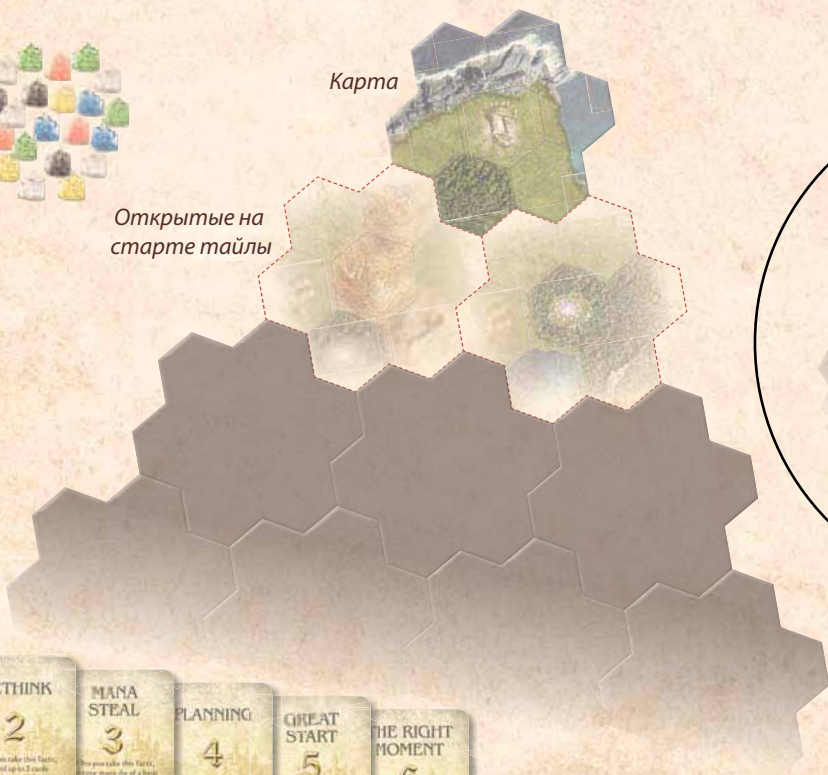
Банк



Фишки маны

Карта

Открытые на старте тайлы



Вид карты при использовании стартового тайла В



Открытая дневная тактика

~ Установка для полной игры ~

Карта славы и репутации. Игроки кладут по одному своему жетону брони на 0 поле полосы славы и в центр 0 поля полосы репутации.

Стопки жетонов врагов и руин. Отсортируйте жетоны врагов (круглые) и руин (шестиугольные) по обратной стороне и сложите их лицом вниз в семь стопок. Рядом с каждой стопкой должно быть место для сброшенных жетонов. Если жетоны закончились, перетасуйте сброшенные жетоны и сложите новые стопки лицом вниз.

Колода артефактов. Перетасуйте артефакты и сложите их в колоду лицом вниз. Артефакты никогда не вскрываются в поле предложения.

Стопка ранений. Карты ранений такие же. Положите их стопкой лицом вверх.

Колода заклинаний и Предложение заклинаний. Перетасуйте карты заклинаний и сложите их в колоду лицом вниз. Вскройте первые три в выложите в Предложение.

Колода спецдействий и Предложение спецдействий. Подготовьте карты таким же образом, как и карты заклинаний.

Предложение навыков. Пустое поле, где должны храниться жетоны навыков, не выбранные при повышении уровня.

Колоды базовых юнитов и элитных юнитов. Перетасуйте карты юнитов с серебристой и золотой рубашками и выложите две отдельные колоды лицом вниз.

Поле игрока

Карта героя. Эта карта представляет вашего персонажа. В нижней ее части расположен инвентарь, где хранятся полученные в игре кристаллы.

Стопка жетонов уровня. Сложите пять восьмиугольных жетонов уровня в стопку лицом вверх, отсортировав по номерам таким образом, чтобы жетон со значением 1-2 был сверху, а жетон со значением 9-10 внизу. Для уровня 1-2 жетон отображает значение брони в 2 и лимит руки в 5. Положите шестой пустой жетон уровня значком щита вверх в своем поле юнитов. Это ваш жетон командира.

Поле юнитов. Здесь вы располагаете нанятых юнитов. Для каждого юнита необходим свой жетон командира. Сейчас у вас один жетон командира, то

Предложение юнитов. Вскройте карты из колоды базовых юнитов по карте на каждого игрока плюс 2. В дальнейшем можно будет вскрывать и карты спецдействий в Предложение юнитов (по одной на каждый монастырь на карте).

Жетоны очереди в раунде. Каждый игрок кладет свой жетон очереди здесь. Игрок, выбравший героя первым, будет сверху.

Карта дня/ночи. В начале игры положите карту дневной стороной вверх. С каждым следующим раундом она переворачивается, день сменяется ночью.

- левая часть карты отображает **стоимость движения** на различных ландшафтах.

- правая часть называется **Источник**. Бросьте кубики маны в количестве по одному за каждого игрока плюс 2 и положите их здесь. Хотя бы половина из выброшенных кубиков должна показывать базовые цвета (красный, синий, белый или зеленый). Если этого не произошло, перебросьте черные и золотые кубики.

Открытая дневная тактика. Показывает карты дневной тактики. Располагается в удобном для всех игроков месте.

Неиспользованная тактика. Положите карты ночной тактики сюда. Их тасовать не нужно.

Колода тайлов. В сценарии указано, сколько тайлов различных типов нужно сложить в колоду.

- **тайлы местности** (зеленая рубашка) выберите

случайно.

- **основные тайлы** (коричневая рубашка) разделите на городские и не городские (соответственно, есть ли на них знак города в середине или нет). Потом в случайном порядке отберите необходимое количество тайлов обоих типов.

- чтобы сформировать колоду, перетасуйте отобранные коричневые тайлы вместе, а затем сверху положите перетасованные зеленые тайлы.

Карта. В соответствии с описанием сценария, положите стартовый тайл стороной А или В вверх.

- вскройте два (если используется стартовый тайл А) или три (если используется тайл В) тайла из колоды тайлов и разместите их в соответствии с рисунком. Они должны быть ориентированы в том же направлении, как у стартового тайла.

- для всех открываемых мест используйте карты мест, чтобы узнать, что должно происходить при их вскрытии.

Карты мест и карта подсчета. Держите эти карты поблизости, чтобы каждый игрок легко имел к ним доступ.

Карты и фишки городов. Эти карты и фишки могут быть в любом месте, так как они понадобятся в игре позже.

Банк. Положите **фишки маны** в доступное место. Также положите сюда неиспользованные **кубики маны**, так как иногда вам придется бросать кубик.

есть у вас может быть только один юнит. По достижении следующего уровня вы получаете еще один жетон командира, и максимальное число ваших юнитов возрастает.

Колода деяний. Каждый игрок перетасовывает 16 карт базовых действий своего героя (смотрите на значок в правом верхнем углу), это будет его колода деяний.

Рука игрока. В начале игры снимите 5 карт из своей колоды действий (в соответствии с вашим лимитом руки, отображенным на верхнем жетоне уровня).

Стопка сброса. Здесь вы сбрасываете сыгранные карты в конце своего хода (а иногда даже и в течении своего хода).

Фигурка. Для начала поставьте ее здесь. Когда наступит ваш ход, переместите ее на карту.

Жетоны щита. Положите один жетон на полосу славы, а другой на полосу репутации. Остальные жетоны используются для отображения вашего успеха на карте. Запас жетонов неисчерпаем (если все жетоны использованы, найдите замену).

Стопка жетонов навыков. У каждого игрока есть 10 жетонов навыков своего цвета. Перемешайте их и выложите стопкой лицом вниз.

Полученные навыки. Поле, куда кладутся жетоны навыков, полученные при повышении уровня.

Карта описания навыка. Здесь описаны все жетоны навыков героя.

Игровое поле. Перед каждым игроком должно быть достаточно пространства, где он будет выкладывать карты в свой ход.

Стопка жетонов уровня



Полученные навыки



Жетоны щита

Жетон командира



Фигурка героя



Стопка жетонов навыков



Поле юнитов

Стопка сброса (лицом вверх)



Рука игрока



~ Один раунд (день или ночь) ~

1. Раунды проходят днем или ночью. Во время раунда игроки совершают ход.

2. **Подготовьтесь к раунду** (в случае первого раунда этот шаг пропускается, так как все было сделано при подготовке к игре):

A. Переверните карту **день/ночь** - если был день, переверните на ночь и наоборот.

B. **Сбросьте источник** - перебросьте все кубики маны в источнике, как указано в разделе Расклад Игры

C. **Сформируйте новое Предложение юнитов.**

- Возьмите все карты юнитов из текущего предложения и положите вниз соответствующих колод.

- Если среди них есть карты спецдействий, положите их вниз колоды карт спецдействий.

- Положите новые карты юнитов в предложение в количестве по одной на игрока плюс 2.

- Если основные тайлы еще не вскрыты, берите только базовые юниты (серебристые).

- Если хотя бы один основной тайл вскрыт, поочередно берите элитные (золотые) и базовые юниты (элитный, базовый, элитный и т.д.)

- Если на карте есть **монастыри**, добавьте по одной карте спецдействия в предложение за каждый не сожженный монастырь.

D. **Обновите предложение спецдействий** - заберите нижнюю карту спецдействия в предложении и положите вниз колоды спецдействий. Сдвиньте оставшиеся карты спецдействий в предложении на

одну позицию вниз, а новую карту из колоды спецдействий положите на верхнюю позицию в предложении.

E. **Обновите предложение заклинаний** - совершите описанные выше действия с картами заклинаний.

F. **Соберите карты тактики** - соберите карты тактики от предыдущего раунда, затем разложите в игровом поле соответствующие карты тактики лицом вверх.

G. **Каждый игрок:**

- переворачивает лицом вверх все артефакты знамени и жетоны навыков. Сейчас игрок может (но не обязан) сбросить любой артефакт знамени на своем юните.

- подготавливает всех юнитов в поле юнитов, включая раненных (раненные юниты не излечиваются).

- перетасовывает все свои карты деяний и создает новую колоду деяний.

- вытягивает карты в зависимости от лимита своей руки (он может быть увеличен, если игрок находится в **крепости** (keep) или **городе** или рядом - см. описания этих мест. Если игрок рядом с обеими, применяется высший эффект).

3. Игроки **выбирают карты тактики** на этот раунд.

A. Каждый игрок выбирает одну карту тактики в игровом поле

- первым выбирает игрок с самой низкой славой, затем игрок с более высокой славой и т.д. Если значения славы равны, первым выбирает игрок, чей

жетон очереди находится в нижней позиции.

Примечание: в первом раунде игрок, который выбрал героя последним, тянет карту тактики первым.

B. Следуйте инструкциям на карте тактике. На ней указано, когда тактика применяется.

C. Перераспределите жетоны очереди в раунде в соответствии с номерами на картах тактики таким образом, чтобы жетон игрока с наименьшим значением карты тактики был сверху (первый), а с наибольшим - внизу (последний).

D. Уберите оставшиеся карты тактики и отложите их.

4. Игроки **совершают свой ход:**

A. Игроки ходят в порядке расположения жетонов очереди (сверху вниз). После хода последнего игрока снова ходит первый.

B. Если колода деяний игрока закончилась в начале его хода, игрок может объявить конец раунда вместо своего хода. В этом случае оставшиеся игроки делают последний ход и раунд завершается.

5. **Проверьте описание сценария:** возможно, игра закончена.

A. Если условия сценария удовлетворены или исчерпан лимит раундов, игра считается завершенной. Обратитесь к описанию сценария для определения исхода игры.

B. В противном случае игра продолжается с нового раунда.

~ Основные принципы игры ~

Карты деяний

1. Все карты с такой рубашкой называются **картами деяний**. Они состоят из карт действия (базовых и специальных), заклинаний, артефактов и ранений. В начале игры в колоде деяний игрока находятся только карты базовых действий.



2. Каждый ход игрок играет карты деяний из своей руки. Чтобы сыграть карту, разместите ее в своем игровом поле и выполните указанный эффект.

3. Различные карты деяний отыгрываются по-разному:

A. **Карта действия** (базового или специального) может быть сыграна обычным образом для базового эффекта или же она может быть усилена одной маной соответствующего цвета для усиленного эффекта.

B. **Заклинание** может быть усилено одной маной соответствующего цвета для базового эффекта. Ночью оно может быть усилено одной маной соответствующего цвета и одной черной маной для усиленного эффекта.

C. **Артефакт** может быть сыгран для получения базового эффекта или может быть **отброшен** (удаляется из игры) для получения усиленного эффекта.

D. **Картами ранений** играть нельзя.

E. **Любая карта кроме карты ранения** может быть сыграна на боку в игровом поле для получения 1 пункта движения, влияния, атаки или блока.

- таким образом нельзя получить дистанционную атаку, осадную атаку или атаку или блок какой-либо стихии (огненный, ледяной или холодный огонь).

4. Карты с одинаковым эффектом (даже различных типов) могут быть сыграны вместе для усиления эффекта. Разместите их рядом и суммируйте эффект.

5. В конце хода все сыгранные карты деяний убираются в стопку сброса. Не сыгранные карты остаются на руке, если вы не решите сбросить одну или несколько.

6. Некоторые карты требуют **траты дополнительной маны** определенного цвета, **сброса** другой карты (в стопку сброса) или **отбрасывания** другой карты

(удаление из игры). Если вы не в состоянии выполнить условия, эффект не засчитывается.

A. Карты ранений никогда не сбрасываются и не отбрасываются таким методом, если описание эффекта явно не указывает на это. Таким образом, фраза "любая карта" означает любую карту на руке кроме карт ранений.

Использование юнитов

1. Юниты разделены в две колоды: базовые (серебристые) и элитные (золотые). Рубашка карты не влияет на ход игры пока юнит не входит в игру.

2. В начале игры у игроков нет юнитов. Полученные (нанятые) в игре юниты всегда открыты перед игроком в поле юнитов (они не могут находится на руке, в колоде деяний или стопке сброса).

3. Каждый юнит в поле юнитов имеет назначенный **жетон командира**. Вы не можете иметь юнитов больше, чем жетонов командира.

A. Юниты с жетонами командира **над ними** находятся в **состоянии готовности**.

B. Юниты с жетонами командира на них считаются **использованными**.

C. Юниты, перекрытые картами ранений считаются **ранеными**.

4. **Только что нанятые юниты** всегда считаются находящимися в готовности и без ранений.

A. Если вы хотите получить новый юнит, но все ваши жетоны командира заняты, вы должны **расформировать** юнит. Удалите расформированный юнит из игры. Новый юнит находится в готовности и не имеет ранений, независимо от состояния расформированного юнита.

5. **Находящийся в готовности юнит без ранений** может **активировать** одну из своих способностей.

A. Чтобы активировать юнит, положите на него жетон командира. Теперь юнит больше не в состоянии готовности, а **использован** до конца раунда.

B. Выберите одну из способностей на карте юнита и примените эффект. Вы можете комбинировать его с эффектами других карт деяний, навыков и юнитов.

- для выбора способности со значком маны сперва вы должны потратить ману соответствующего цвета.

6. Если эффект позволяет привести юнит в **состояние**

готовности, вы можете поместить жетон командира над юнитом. Теперь юнит в состоянии готовности и снова может быть активирован.

7. В любое время вашего хода юнит может получать **артефакты знамени**. Положите карту знамени частично под карту юнита. Пока знамя прикреплено к юниту, последний может сразу применить базовый эффект, но не усиленный эффект.

A. Если юнит уничтожен или расформирован, или вы назначили другое знамя этому же юниту, знамя откладывается в стопку сброса.

B. В конце раунда вы можете оставить знамя с юнитом или поместить его в колоду деяний.

8. В конце вашего хода не сбрасывайте и не переводите в готовность использованный юнит.

Юниты автоматически возвращаются в готовность в конце каждого раунда.

Использование навыков

1. Навыки представлены жетонами навыков. У каждого героя свой набор жетонов навыков.


2. В начале игры у игроков нет жетонов навыков. Каждый раз когда герой достигает достаточного уровня славы, он получает один жетон навыка.


A. Полученные жетоны навыков игроки кладут лицом вверх перед собой.

B. Игрок может получить жетоны навыков не только для своего персонажа, но и для другого персонажа. В этом случае игрок может использовать их как свои - когда навык в игре, неважно, какому персонажу он был предназначен.

3. Правила использования и эффект каждого навыка обозначены значком на жетоне. Они подробно описаны на **карте описания навыков** соответствующего персонажа.

4. Навыки бывают трех видов:

A.  Жетоны с этим символом могут использоваться только **один раз в раунде** в ваш ход (за исключением навыка мотивации, который может быть использован и в чужой ход). Если вы использовали такой навык, переверните жетон лицом вниз до начала следующего раунда.

B.  Жетоны с этим символом могут быть использованы **один раз в раунде**, однако их эффект

длится до вашего следующего хода. При активации эти навыки влияют на остальных игроков в течении их ходов. При использовании такого навыка громко объявите об этом и поместите жетон в центр стола. В начале вашего следующего хода (или в конце раунда, если это произойдет раньше) заберите жетон обратно и переверните лицом вниз. Он должен оставаться перевернутым до начала следующего раунда.

С. Жетоны без специальных обозначений могут быть использованы только **один раз в каждый ход**.

Использование маны

1. В игре мана бывает четырех основных цветов - красная, синяя, белая и зеленая. Существует два вида маны:

А. **Чистая мана**. Она представлена кубиком маны или фишкой маны в поле игрока. Если вы ее получили, ее нужно использовать до конца своего хода, иначе она исчезает.

В. **Кристаллы**. Они представлены фишкой маны в инвентаре игрока (на карте героя). Здесь можно хранить до трех фишек каждого из основных цветов. - кристалл можно превратить в чистую ману в любой момент своего хода. Чистую ману невозможно превратить в кристаллы, если эффект не утверждает обратное.

2. Существует два особых цвета (золотой и черный), которые находятся только в чистой форме (золотых и черных кристаллов нет).

А. В **дневном раунде** золотая мана может быть использована как мана любого основного цвета (в таком случае используется обычно, с учетом выбранного цвета). Черную ману днем использовать нельзя.

В. В **ночном раунде** черная мана используется для усиления некоторых эффектов. Золотую ману использовать ночью нельзя.

3. **Источник** показывает, сколько маны доступно в мире в целом. В свой ход игрок может взять один кубик маны из источника и использовать текущий

цвет маны на кубике.

А. Если вы использовали кубик маны из источника, в конце своего хода вы должны его перебросить и вернуть в источник.

В. Игрок может взять кубик в любой момент когда он решит использовать ману. Нельзя взять кубик и не использовать его ману.

Эффекты

1. Карты деяний, юнитов, жетоны навыков и некоторые карты тактики предоставляют различные эффекты, которые можно использовать в свой ход.

А. Многие эффекты описаны коротко, например движение X (получено X пунктов движения) или лечение X (получено X пунктов здоровья). Эти обозначения описаны в правилах.

В. Другие эффекты могут позволить изменить правила хода или получить то, что бычным путем получить нельзя. Для эффектов такого вида ознакомьтесь с текстом на карте.

- если эффект изменяет некоторые параметры или правила, эффект длится до конца текущего хода (если не указано обратное).

2. Если вы не понимаете суть эффекта, взаимодействие эффектов или их комбинация, обратитесь к игровому FAQ на сайте игры.

"Полученные" эффекты

1. Если эффект указывает взять фишку маны, возьмите фишку маны соответствующего цвета и положите в ваш игровой поле.

2. если эффект указывает взять кристалл, возьмите фишку маны соответствующего цвета и положите в свой инвентарь. Если у вас уже есть три кристалла этого цвета, возьмите фишку маны данного цвета и положите в ваш игровой поле.

3. если эффект указывает взять новую карту деяний (специальности, заклинания или артефакта) во время или после вашего хода, новая карта кладется ввверх вашей колоды деяний, если не указано обратное.

А. когда бы вы не получили карту из предложения

заклинаний или предложения спецдействий, сразу же пополните предложение, сдвинув оставшиеся карты вниз и добавив новую карту в верхний слот предложения.

В. Если вы получили карту из предложения юнитов (юнит или спецдействие, выученное в монастыре), не пополняйте предложение. Оно будет пополнено в начале следующего раунда.

4. Любые артефакты и выигранные в бою награды добавляются в конце вашего хода. Смотрите раздел "Конец хода".

Сбрасывание и отбрасывание

1. Если эффект указывает **сбросить** карту, положите сброшенную карту в вашу стопку сброса. Карты ранений никогда не сбрасываются, если эффект ясно не указывает обратное.

2. Если эффект указывает **отбросить** карту:

А. Если это ранение, положите карту в стопку ранений.

В. В противном случае удалите карту из игры (верните в коробку).

Откат

1. Если все решат, что иначе играть нельзя, игроки могут отменить любые действия и решения, совершенные во время своих ходов. Данный подход не рекомендован; все же будет быстрее просто доиграть ход и подстроиться под события, нежели держать все свои решения и планы в голове.

2. Откат не производится перед вскрытием новой информации (тайл карты мира, жетон врага или карта), перед броском кубика или определенного ответа другого игрока на ваши действия (обычно когда идет бой между игроками).

А. Если подобное произошло, все решения, движение, сыгранные карты, использованные навыки и способности юнитов, потраченная мана не должны изменяться.

~ Ход игрока ~

1. Некоторые карты тактики, жетоны навыков и карта описания **деревни** предлагает вам такие возможности, как "до вашего хода" или "в ход другого игрока".

А. В игре эти понятия равнозначны. Вы можете сыграть в чужой ход или перед своим ходом.

Примечание: вы можете применить игровой эффект "в ход другого игрока" перед своим ходом, даже если вы первый игрок в раунде.

В. Обычно эти эффекты позволяют снять карты из вашей колоды деяний. Сопутствующие условия (пуста ли колода, есть ли у вас карты на руке) проверяются после выполнения действия.

2. Если ваша колода деяний в начале вашего хода пуста, а также если конец раунда еще не был объявлен, вы можете **отменить свой ход** и объявить **конец раунда**. В этом случае остальные игроки делают по ходу, и раунд завершается.

А. Вы можете только объявить конец раунда, если ваша колода деяний пуста в начале вашего хода.

В. Вы должны объявить конец раунда, если ваша колода деяний пуста и у вас **не осталось карт на руке в начале вашего хода**.

С. Если у вас остались карты на руке, а колода деяний пуста, решение объявить конец раунда или сыграть свой ход остается за вами.

Д. Если у вас не осталось карт на руке и в колоде деяний, но конец раунда был объявлен другим игроком, вы не совершаете ход.

3. Если вы не совершаете ход, он заканчивается сразу же; то есть вы даже не можете использовать преимущества занятого места на карте мира (**шахты, поляна магии**).

4. Если вы не отменяете свой ход, вы можете выбрать **обычный ход** или **отдых**.

А. В обоих случаях вы должны сыграть или сбросить хотя бы одну карту до конца вашего хода (кроме случая, когда ваша рука пуста, но еще есть карты в колоде деяний на начало вашего хода).

5. **Обычный ход** состоит из двух частей: **движение** и

действие.

А. Сперва вы можете (но не обязаны) **переместиться**. Вы можете **вскрыть** новые тайлы карты мира во время движения. Смотрите раздел "Движение" ниже.

В. Ваше перемещение может привести к **обязательному действию**:

- если вы закончили движение на месте, занятом другим игроком, вы должны **начать бой с игроком**.

- если вы вошли (т.е. начали штурм) в укрепленную позицию (**крепость, башня магии, город**), вы должны **сразиться с гарнизоном**.

- если в движении вы были атакованы **яростным врагом**, вы должны **сразиться с этим врагом**.

С. Если обязательных действий не было, вы можете выбрать одно (и только одно) **необязательное действие**:

- в населенных пунктах (**деревня, монастырь, крепость, башня магии, город**) вы можете **взаимодействовать с местным населением**. Смотрите раздел "Взаимодействие с местными" ниже.

- в местах приключений (**руины, подземелье, гробница, логово монстров, гиблые места**) вы можете **выбрать исследовать их**. Обычно это приводит к бою.

- если в одной или нескольких прилегающих клетках находятся **яростные враги (орки-мародеры, дракон)**, вы можете **сразиться с одним из них или с несколькими**.

- если вы в **монастыре**, вы можете **сжечь его**. Это приводит к бою.

- если ничего из вышеперечисленного не применимо или если вы просто не хотите ничего не предпринимать, можете **ничего не делать**.

Д. Вы можете совершить только одно действие в свой ход (обязательное или необязательное). Если вы хотите двигаться и/или вскрыть новые тайлы, вы должны сделать это до действия. Вы не можете двигаться или вскрыть тайлы после действия.

Е. Вы можете применять любое количество **особых**

эффектов в любой момент вашего хода. Это касается и **эффектов лечения**, за исключением того, что они не могут применяться в бою.

6. **Отдыхая**, вы не можете двигаться, начинать бой или взаимодействовать с местными.

А. В зависимости от расклада у вас на руке, вы можете выбрать стандартный отдых (если у вас на руке есть хотя бы одна карта, отличная от ранения) или медленное восстановление (если у вас на руке только карты ранений).

- **стандартный отдых**: сбросьте одну карту (не ранения) и любое количество карт ранений.

Примечание: это не то же самое, что и лечение, карты ранений сбрасываются в вашу стопку сброса.

- **медленное восстановление**: вскройте карты на руке, чтобы показать, что у вас есть только карты ранений. Затем сбросьте одну карту ранения в вашу стопку сброса.

В. До или после отдыха в ваш ход, вы можете применить любое количество особых эффектов и лечения.

7. Когда вы совершите все желаемые действия в свой ход (обычный ход или отдых), объявите **конец своего хода**.

А. Прежде всего **верните кубик маны** в источник, предварительно перебросив его. **Это надо сделать в первую очередь**, чтобы другие игроки сразу имели информацию для планирования своих ходов.

В. Сообщите **следующему игроку** (в порядке жетонов очереди) **что теперь он может ходить**.

- это ускорит игровой процесс. Однако, если следующий игрок настаивает, он может подождать, пока вы полностью не закончите свой ход.

С. Завершите свой ход, чтобы другие игроки смогли начать свой. Смотрите раздел "Конец хода".

~ Движение ~

1. Вы можете двигаться во время **обычного хода** (но не отдыха). Во время движения вы можете вскрывать новые тайлы карты мира. Движение должно закончиться **прежде чем вы начнете действие** (бой или взаимодействие с местными).

2. При движении вы можете использовать любое количество **эффектов движения** 🏰. Большинство из них дает очки движения.

A. Вы можете сыграть любое количество карт движения из своей руки (а также усилить их любой доступной маной), использовать навыки движения или активировать юниты с их способностями движения.

B. Эффект **двигаться X** означает "вы получили X очков движения".

C. Любая карта (кроме ранений) может быть сыграна на **боку** в колонке движения, это даст 1 очко движения.

D. Игроки также могут использовать любое количество особых 🏰 и лечебных 🏰 эффектов во время движения.

3. Суммируйте **очки движения** со всех ваших карт и эффектов. Передвигайте свою фигурку, клетка за клеткой, рассчитывая очки движения на каждый тип ландшафта (обозначено на карте дня/ночи). Вы можете двигаться только на **доступные прилегающие клетки**.

A. Клетки, обозначенные X на карте дня/ночи, считаются недоступными.

Примечание: цена движения в пустыню и лес изменяется в зависимости от времени суток.

Примечание: цена входа в **город** всегда равна 2, независимо от типа ландшафта под ним.

4. Ограничения:

A. Вступая на клетку с непобежденной укрепленной позицией (**крепость, башня магии или город**) или на **крепость** другого игрока, движение сразу останавливается и считается, что начат штурм позиции.

B. Нельзя перейти на клетку, занятую **яростным врагом** (**орки-мародеры, дракон**), пока он не будет повержен.

C. Если вы спровоцируете **яростного врага** (т.е. перейдете из прилегающей к жетону врага клетке на другую прилегающую к нему клетку), вы будете атакованы врагом и ваше движение сразу же прекращается.

D. Вступая на клетку **места приключений** (**руины, логово монстров, гиблые места, подземелья или гробницы**), вы можете не останавливаться и идти дальше, даже если там есть жетоны врагов.

5. Во время движения вы можете **вскрывать новые тайлы карты мира**:

A. Вскрывать новые тайлы можно в том случае, если вы стоите на клетке, к которой можно **добавить** новые тайлы.

- тайлы размещаются в фиксированной позиции, определенной символами на углах.

- тайлы нельзя добавлять со стороны берега (см. раздел "Расклад игры" и определение формы карты мира в описании сценария).

B. Чтобы вскрыть тайл, игрок **тратит 2 очка движения**.

C. Новый тайл снимается с верха колоды тайлов. Если игрок занял клетку с двумя возможными позициями для нового тайла, сначала он должен объявить, какую позицию он собирается использовать.

D. Тайлы всегда ориентированы в **определенном направлении** (номер на одном из углов ориентирован так же, как и у стартового тайла). Игроки не могут решать, как ориентировать тайлы.

E. В зависимости от цвета рубашки используемого тайла, действуют **дополнительные ограничения**:

- тайлы местности (зеленые) можно разместить только если они будут прилегать хотя бы к двум другим тайлам или к тайлу, который граничит хотя бы с двумя другими.

- основные тайлы (коричневые) можно разместить только если они будут прилегать хотя бы к двум другим.

- если в колода тайлов закончилась, игрок может использовать **случайный тайл местности**,

отложенный при установке игры. Если все тайлы местности использованы, игрок может использовать отложенные не городские основные тайлы. Тайлы, полученные таким образом, должны прилегать хотя бы к трем другим тайлам (чтобы закрыть дыры). Если тайлов в коробке не осталось, другие использовать нельзя.

F. Для **мест на только что открытых тайлах** см. раздел "Если открыто" в соответствующих картах описания и следуйте указаниям. В том числе:

- если открыт **монастырь**, снимите одну карту спецдействия и добавьте в предложение юнитов (не в предложение спецдействий).

G. Если открыт тайл с **городом** в центре:

- возьмите соответствующую **городу** карту и положите рядом с картой мира.

- уточните в сценарии, какого уровня должен быть данный **город**. Возьмите соответствующую фигурку города и передвиньте основание, чтобы нужный уровень **города** был виден в окошке. Положите фигурку на клетку города.

- основание показывает круги разных цветов. Для каждого круга снимите жетон врага соответствующего цвета и положите его лицом вниз на карту города.

6. Вы можете передвигаться на столько клеток, сколько позволяют ваши очки движения.

A. Вы можете **выбирать между движением и открытием новых тайлов**.

B. Вы можете применять дополнительные эффекты в любое время движения для дополнительных очков.

- вы можете сыграть дополнительные карты после того, как открыт новый тайл.

- очки движения от новых эффектов добавляются к очкам, которые возможно остались от предыдущих эффектов.

- нельзя усилить маной ранее сыгранные карты, это нужно делать во время отыгрыша карты, а не после.

7. Некоторые эффекты изменяют правила движения. Такие эффекты действуют на весь процесс движения с момента их применения до конца хода игрока.

A. Некоторые эффекты снижают стоимость движения по различным ландшафтам. Если игрок сыграл более одного эффекта, то он может использовать их в любом порядке. Если стоимость движения снижена до 0, игрок может стать на клетку, не потратив очков. Стоимость движения не может быть ниже 0.

B. Некоторые карты позволяют игроку занимать недоступные места за определенную стоимость. Внимание: игрок должен закончить движение в **безопасном месте** (см. ниже), иначе начинают действовать правила **принудительного отхода** (см. раздел "Конец хода" на стр.9).

C. Некоторые эффекты напрямую позволяют двигаться на одну или более клеток. В этом случае вам не нужно тратить больше, нежели требует эффект, а также вы можете проходить через недоступные места (включая занятые **яростными врагами** или **укрепленными позициями**), если не указано обратное.

- некоторые из этих эффектов требуют окончания движения в безопасном месте (см. ниже).

D. Место **считается безопасным**, если:

- в него можно попасть без особых условий (например без использования особых эффектов).

- на нем нет не захваченной **укрепленной позиции** или **крепости** другого игрока.

- на нем нет другого героя за исключением мест, которые это позволяют (портал, захваченный город).

8. Другие игроки:

A. Свободно **могут проходить** через занятые героем клетки, если это не **крепость**.

- также разрешается стать на одну клетку с другим игроком чтобы открыть новый тайл, а затем продолжить движение.

B. Если вы стали на одну клетку с другим игроком, но не хотите или не можете продолжить движение в этом ходе, вы автоматически **атакуете** другого

игрока. Смотрите раздел "Бой с игроком" ниже.

- в частности, если вы входите в **крепость** другого игрока когда он в ней находится, ваше движение сразу прерывается и считается, что вы атаковали игрока.

C. Атака другого игрока считается вашим **действием** в этом ходе. Никаких других действий на занятой другим игроком клетке делать нельзя.

D. На некоторых клетках разрешено ставить несколько фигурок. Бой никогда не происходит в таких местах:

- если вы закончили ход на клетке с порталом, заберите свою фигурку с карты и поставьте перед собой. Верните ее обратно на клетку с порталом в начале вашего следующего хода.

- если вы входите в захваченный **город**, переставьте свою фигурку на соответствующую карту города. Верните фигурку обратно на клетку как только вы выйдете из **города**.

E. В некоторых ситуациях бой с игроком **запрещен**. В этом случае, если вы закончили движение на одной клетке с другим игроком, вы **не можете совершать никаких действий** в ваш ход. В конце вашего хода срабатывает правило **принудительного отхода** (см. раздел "Конец хода"). Эти ситуации следующие:

- был объявлен конец раунда, и каждый игрок делает последний ход в раунде.

- были достигнуты условия сценария, и каждый игрок делает последний ход в игре.

- вы отыгрываете кооперативный сценарий, или у вас уговор не применять бои с игроками в течении игры.

- вы отыгрываете командный сценарий, и другой игрок у вас в команде.



~ Взаимодействие с местными ~

1. Вы можете взаимодействовать с местными в разных местах на карте (деревни, монастыри, ваши крепости и башни магии и города, захваченные любым игроком). Взаимодействие считается действием в ходе.

2. В процессе взаимодействия вы можете сыграть любое количество эффектов влияния для повышения очков влияния.

A. Вы можете сыграть карты влияния с вашей руки (и усилить любой доступной маной), использовать навыки влияния или активировать юнитов со способностями влияния.

B. Эффект Влияние X означает: "вы получили X очков влияния".

C. Любая карта (кроме ранений) может быть сыграна в колонке на боку чтобы получить 1 очко влияния.

D. Игрок также может использовать любое количество особых эффектов и эффектов лечения в процессе взаимодействия.

3. Суммируйте очки влияния со всех ваших карт и эффектов. Затем это число изменяется вашей репутацией:

A. Отметьте, где именно находится ваш жетон щита на полосе репутации. Он может находиться как на положительном, так и на отрицательном значении. Учтите это значение для подсчета влияния.

- если жетон находится на X поле полосы репутации, вы вообще не можете взаимодействовать!

B. Если взаимодействие происходит в захваченном городе, добавьте 1 очко за каждый жетон щита на карте города.

Примечание: если эти бонусы достаточно высоки, вы можете взаимодействовать без применения эффектов влияния.

4. Как только игрок подсчитает общее значение влияния, он может потратить очки на все, что предлагает текущее место. Смотрите карту описания места или соответствующую карту города.

A. Игрок может нанять юнит из предложения юнитов, но только если тип юнита (значок сверху слева карты юнита) соответствует текущему месту (значок в верхнем правом углу карты описания). Цена влияния указана в верхнем левом углу карты юнита.

- процедура найма изложена в разделе "Общие принципы - использование юнитов".

- вы можете сразу использовать только что нанятый юнит (однако нельзя использовать эффект влияния данного юнита для его же покупки).


B. Очки лечения можно купить в деревне за 3 очка влияния и в монастырях за 2 очка влияния (см. карты описания этих мест). За подробностями обратитесь к разделу "Ранения и лечение".

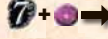
C. Как указано на карте описания монастыря, игрок может изучить в нем новое спецдействие за 6 очков влияния. Карта спецдействия берется из предложения юнитов (но не из предложения спецдействий) и кладется на колоду деяний игрока. Предложение не выполняется до начала следующего раунда.


D. Игрок может изучить новые заклинания из предложения заклинаний в башне магии. Для этого он должен потратить 7 очков влияния и одну ману


такого же цвета, как желаемое заклинание. Изученное заклинание кладется на колоду деяний игрока, а предложение заклинаний восполняется.

E. В каждом городе есть свои условия взаимодействия, отображенные в нижней части карты города:

 в красном городе можно купить артефакты за 12 очков влияния. Артефакт берется в конце хода, словно вы добыли его в бою (см. Конец хода - Боевые трофеи).

 в синем городе можно купить заклинания, как в башне магии.

 в белом городе можно нанимать юниты всех типов. К тому же за 2 очка влияния можно добавить одну карту элитного юнита (золотую) в предложение юнитов.

 в зеленом городе за 6 очков влияния можно получить карту спецдействия из предложения спецдействий (с последующим выполнением предложения) или случайную карту из колоды спецдействий. Полученная карта кладется наверх вашей колоды деяний.

5. Вы можете купить любое количество вещей одного или разных видов в процессе взаимодействия, если у вас достаточно очков влияния.

- бонус либо штрафа (в зависимости от репутации или жетонов щита в городе) рассчитывается один раз в ход; неважно, сколько вещей вы покупаете.

~ Бой с врагом ~

1. Есть несколько способов начать бой с врагом:

A. Стать на клетку с не захваченной укрепленной позицией (крепость, башня магии, город). Это считается штурмом, и вы должны сразиться с защитниками позиции. Она всегда укреплена (см. ниже). Каждый раз, когда вы начинаете штурм, вы теряете 1 репутацию, независимо от исхода боя.

- так же, вступая на клетку с крепостью, принадлежащей другому игроку, начинается штурм и вы теряете 1 репутацию. Если другой игрок находится в крепости, начинается бой с игроком. В обратном случае случайным образом тянется серый жетон врага, представляющий гарнизон крепости (стоимостью в половину славы).

B. Если вы находитесь в месте приключений, где есть враги (подземелье, гробница, не захваченное логово монстров, гиблые места, руины с врагами), вы можете объявить, что входите в это место. Это будет считаться вашим действием и начнется бой со всеми врагами.

C. Если вы находитесь в монастыре, вы можете сжечь его, предварительно объявив об этом. В этом случае репутация падает на 3 очка и случайным образом вытягивается фиолетовый жетон врага.

D. Если вы находитесь на прилегающей клетке с жетоном яростного врага (орки-мародеры, дракон), вы можете вызвать его на бой. Если на соседних клетках несколько яростных врагов, вы можете вызвать на бой одного врага или несколько.

E. Если вы передвинетесь с одной прилегающей к яростному врагу клетки на другую прилегающую к этому же врагу клетку, враг будет спровоцирован и атакует вас.

2. Во время хода возможен только один бой. Однако, в некоторых ситуациях можно сразиться с несколькими врагами:

A. Когда за одно перемещение спровоцировано два яростных врага. Вам придется сразиться с двумя.

B. В случае начала штурма при перемещении может случиться, что вы спровоцируете одного или более яростных врагов. Вам придется сразиться с защитниками позиции и яростными врагами одновременно. Яростные враги не считаются укрепленной позицией, и вы можете захватить позицию даже если вы не победите их.

C. Если при вашем перемещении начался бой, а в соседних клетках стоит один или несколько яростных врагов, вы можете вызвать их на бой. Это означает следующее:

- своим перемещением можно спровоцировать яростного врага, затем вызвать одного или нескольких яростных врагов на соседних клетках на бой и сразиться со всеми.

- при штурме укрепленной позиции вы также можете вызвать на бой яростных врагов на соседних с укрепленной позицией клетках. Они присоединяются к защитниками в бою, но они не считаются укрепленными, и вам не нужно их побеждать, чтобы захватить позицию.

D. Нельзя вызвать на бой дополнительных врагов в местах приключений.

E. Нельзя одновременно сразиться с врагами и другим игроком. В ваш ход вы можете совершить лишь одно действие, а бой с врагами и бой с игроком подразумевают отдельные действия.

3. В начале боя открываются все враги, с которыми предстоит сразиться. Бой имеет четыре фазы:

A. Дистанционная и осадная атака - дистанционная и/или осадная атаки могут применяться с целью выведения из строя врага до момента когда он атакует вас.

B. Блок - выжившие в первой фазе враги атакуют. Игрок может использовать эффекты блока и попытаться заблокировать атаку.

C. Расчет урона - не заблокированные враги наносят урон. Очки урона нужно распределить между вашим городем и/или юнитами.

D. Атака - атакуйте врагов, используя оставшиеся виды атак у вас на руке (включая неиспользованные в первой фазе дистанционные и осадные атаки), чтобы вывести их из строя.

4. В каждой фазе игрок может сыграть соответствующие карты, использовать навыки и активировать юниты. Отслеживайте сыгранные эффекты в отдельных для каждой фазы колонках.

5. Если не наложены ограничения, можно сыграть дополнительные боевые эффекты (они влияют на юниты, врагов или правила боя) в течении любой фазы. Эти эффекты длятся до конца хода, если не указано обратное.

A. Любой не атакующий/блокировочный эффект красной карты или же способность юнита, требующая красной маны не имеет эффекта на врагов с устойчивостью к огню.

B. Любой не атакующий/блокировочный эффект синей карты или же способность юнита, требующая синей маны не имеет эффекта на врагов с устойчивостью к льду.

6. Игроки могут сыграть любое количество особых эффектов в течении любой фазы боя. Однако, в течении боя нельзя использовать эффекты лечения.

Фаза дистанционной и осадной атаки

1. Во время этой фазы можно произвести одну или несколько атак, спасовать или не делать ничего.

2. Чтобы атаковать, выберите целью один или несколько жетонов врага.

3. Сыграйте любое количество дистанционных атак и осадных атак любых стихий- огня, льда, холодного огня или физическую атаку (физическая атака не содержит значка стихии).

A. Вы можете сыграть карты дистанционной или осадной атак со своей руки (и усилить их любой доступной маной), использовать навыки дистанционной и осадной атаки или активировать любой юнит со способностями дистанционной или осадной атаки. Складывайте все эффекты вместе в колонку чтобы легче отслеживать наносимый урон.

- если некоторые из выбранных врагов укреплены (например они защищают укрепленную позицию или же на их жетоне указана способность к укреплению), применяются только осадная атака. Дистанционную атаку можно использовать только на неукрепленных врагах.

- если выбранный враг не укреплен, можно свободно использовать и дистанционную и осадную атаки и их комбинации.

- враги, укрепленные вдвойне (когда враг со способностью укрепления защищает укрепленную позицию) вообще не могут быть атакованы вами во время этой фазы, даже осадной атакой.


B. При дистанционной и осадной атаке карты не

могут быть сыграны на боку.

3. Теперь необходимо **суммировать значения атаки** всех сыгранных эффектов:

А. Если хотя бы одна цель имеет один или несколько значков устойчивости, то любая атака соответствующего значка будет неэффективна - ее сила снижается наполовину. (Суммируйте все неэффективные атаки, разделите результат на два и округлите до меньшего значения).

- атака холодного огня снижается наполовину только в том случае, если хотя бы одна цель одновременно имеет устойчивость ко льду и огню.

4. Для успешной атаки общая ее сумма должна **равняться или превышать значение брони** выбранных врагов.  Если это так, враг считается побежденным.

А. Жетоны побежденных врагов сразу **сбрасываются** в стопку сброса рядом с соответствующей стопкой врагов; они уже не участвуют текущим боем.

В. Атакующий игрок **получает очки славы**, равные числу на нижней части жетона каждого поверженного врага. Передвиньте ваш жетон щита на полосу славы на нужное количество делений.

- если вы достигли конца полосы, **повышения уровня сразу не происходит**. Уровень повышается только в конце хода.

5. Если **сумма атаки ниже** значения брони врага, она считается неэффективной, а нанесенный урон не переносится на следующие фазы или ходы.

А. Если вы видите, что вашей атаки недостаточно для победы над врагами, примените дополнительную атаку или выберите другого врага, или же заберите сыгранные карты и отмените атаку.


6. В этой фазе вы можете применить одну или несколько атак, либо не атаковать вообще. С каждой атакой вы можете сразить одного или нескольких врагов. Группируйте сыгранные карты и эффекты для каждой атаки в отдельные колонки.

А. Если некоторые враги укреплены, а другие - нет, можно сперва сразиться с неукрепленными врагами отдельной атакой (можно использовать дистанционные).

В. Если некоторые враги имеют устойчивость, а другие - нет, можно сражаться с ними по отдельности, так как наличие врагов с устойчивостью снижает значение атаки соответствующего типа наполовину.

Фаза блока

1. После выполнения дистанционных и осадных атак наступает фаза блока. В этой фазе оставшиеся в живых враги будут атаковать, но у игрока есть **шанс отразить атаку**, используя блок. Блокированный враг не наносит урона в фазе расчета урона.

2. Для каждого врага с иконкой **призыва**  снимите коричневый жетон врага и добавьте его к вражескому войску.

А. В фазах блока и расчета урона призванный монстр заменяет призвавшего врага.

В. Пока призванный монстр жив, ни одним эффектом нельзя взять целью врага, призвавшего его. Призванного монстра можно выбрать целью.

3. Для блока **выберите одного атакующего врага**.

4. Сыграйте любое количество **блока** любыми стихиями - огнем, льдом, холодным огнем или используйте физический блок.


А. Можно сыграть карты с руки, предоставляющие возможность блока (можно их усилить любой доступной маной), использовать навыки блока или активировать любых юнитов со способностями блока. Сложите эти эффекты вместе в колонку для облегчения подсчета.


В. Любая карта (кроме ранений) может быть сыграна на боку в колонке как 1 очко блока. Карты на боку всегда означают физический блок и никогда блок стихией.


5. Определите общую сумму всех сыгранных эффектов.

А. Против атак стихий в **полю мере эффективны лишь некоторые блоки**:

- любой блок эффективен против физической атаки.


- только ледяной или блок холодного огня эффективны против огненной атаки. 

- только огненный или блок холодного огня эффективны ледяной атаки. 

- только блок холодного огня эффективен против атаки холодным огнем. 

В. **Неэффективный блок снижается наполовину**. При расчете общей суммы блока, суммируйте значения неэффективных блоков, разделите на два (с округлением до меньшего значения) и добавьте значения всех эффективных блоков.

6. Блок считается эффективным, если его общее значение равно или превышает значение атаки выбранного врага.

А. Если враг имеет способность **натиск** , его значение атаки удваивается и соответственно вам нужно вдвое больше очков блока.

7. Успешно **блокированный жетон врага откладывается в сторону**. Его атака прекращена и он не наносит урон в следующей фазе. Однако, он еще не уничтожен. У вас будет шанс уничтожить его в фазе ближнего боя.

А. Если призванный монстр заблокирован, он сбрасывается в соответствующую стопку (но вы не получаете славы).

8. Если сумма вашего блока ниже значения атаки врага, которого вы пытаетесь заблокировать, блок **неэффективен**. Понижьте значение атаки путем блока нельзя - либо вы блокируете атаку полностью, либо вражеская атака **проходит в полном объеме**.

А. Иногда карта блока может иметь эффекты, которые не добавляются к сумме блока. Эти эффекты активируются при успешном или не успешном блоке, если не указано обратное.

9. Вы можете заблокировать **любое количество** атакующих врагов в этой фазе. Каждого врага необходимо заблокировать отдельно, нельзя заблокировать несколько врагов сразу.


Фаза расчета урона

1. Оставшиеся в живых или не заблокированные враги в этой фазе **наносит урон своими атаками**.

А. Если врагов не осталось, пропустите эту фазу.

В. В противном случае, рассчитайте урон каждого врага по отдельности в любом порядке.

2. Каждый враг наносит **урон** равный его значению атаки.

А. Если у врага есть способность **брутальность** , он наносит двойной урон.

3. Вы должны **распределить весь урон**. Его можно назначить одному или нескольким не раненным использованным юнитам. Оставшийся урон получает герой.

4. Вы можете **назначить урон юниту**, если он еще не ранен. И использованные юниты без ранений могут нести урон.

А. Когда юниту назначен урон, положите на него **карту ранения**. Юнит становится раненным вне зависимости от величины полученного урона. Затем понизьте общее значение урона в зависимости от значения брони юнита.

- даже если юнит с высоким значением брони получает одно очко урона, он все равно считается раненным. Значение брони просто позволяет рассчитать, сколько очков урона осталось после ранения.

В. **Исключение**: если юнит **устойчив** к стихийным атакам (физическая устойчивость против обычной физической атаки, устойчивость от огня против огненной атаки, ледяная устойчивость против ледяной атаки, ледяная и устойчивость от огня против атаки холодным огнем), то:

- **сначала понизьте величину урона в зависимости от брони** (юнит не получает ранения).

- если весь урон отражен, ничего не происходит.

- если очки урона остаются, распределите их как обычно - юнит получает ранение, значение урона снижается броней.

- юниты, устойчивые к таким видам атаки, могут отразить урон дважды, так как у них есть броня; они получают ранение в случае, когда величина урона больше значения брони.

- если юниту был назначен урон, но он не получил ранения вследствие устойчивости, в текущем бою нельзя снова назначать ему урон.

5. Если вы не можете или не хотите назначить урон юниту, или остались очки урона после распределения всем юнитам, вы обязаны **весь оставшийся урон нанести вашему герою**. Это повторяется до тех пор, пока весь оставшийся урон не будет назначен.

А. Чтобы назначить урон герою, добавьте **карту ранения** на руку и понизьте общее значение урона в зависимости от брони героя (цифра слева на жетоне уровня героя).

- как и в случае с юнитами, даже если назначенный урон ниже значения брони, герой получает ранение.


В. **Повторяйте вышеописанное** до тех пор, пока не назначите весь урон. То есть, вы получаете по ранению за каждые X очков урона (где X это ваша броня), округленных до большего значения.

С. **Нокаут**: если количество карт ранений, добавленных в вашу руку во время боя равно или превышает ваш не модифицированный лимит руки (цифра справа на жетоне уровня героя), вы нокаутированы - немедленно **сбросьте все карты с вашей руки** (кроме карт ранений).

- ранения, полученные иным способом (например, некоторые сыгранные карты во время боя могут иметь такой эффект) также засчитываются.


- когда вы нокаутированы, ваши юниты могут продолжать бой, вы можете использовать любые навыки, и вы все равно можете получить дополнительные ранения в фазе расчета урона.

6. **Особые способности врагов**, влияющие на урон:

А. Если у врага способность **яд** 


- при назначении урона от ядовитого врага, если юнит ранен, он получает две карты ранения вместо одной. Лечение в таком случае также производится дважды.

- если урон от ядовитого врага назначен герою, вы должны положить по одной карте ранения в свою стопку сброса за каждую карту ранения, добавленную в руку.

В. Если у врага способность **паралич** 

- при назначении урона от парализующего врага, если юнит ранен, он немедленно уничтожается (удаляется из игры).

- если урон от парализующего врага назначен герою, вы немедленно должны сбросить все карты с вашей руки (кроме карт ранений).

С. Если у врага есть способность **призыв** , вы получаете урон от призванного врага (принимая во внимание особые способности, которые могут у него быть). После атаки, сбросьте жетон призванного врага в соответствующую стопку.

7. Фаза заканчивается, когда вы **распределили весь урон от всех не заблокированных врагов**.

Фаза атаки

1. Фаза атаки **происходит так же**, как и фаза дистанционной и осадной атак, за некоторыми исключениями:

А. Вы можете **комбинировать любые атаки**: дистанционные, осадные и обычные. В этой фазе нет различия между видами атак. **Условия укрепления больше не действуют**, и вы можете атаковать любого врага любой комбинацией.

В. Любая карта кроме ранений **может быть сыграна на боку** как 1 очко физической атаки.

С. Теперь вы можете применять все эффекты, на которых указано, что они могут быть использованы только в этой фазе.

2. Как и в фазе дистанционной и осадной атаки, вы можете уничтожить сразу несколько врагов одной атакой или провести серию отдельных атак. Условия устойчивости врагов сохраняются.

Исход боя

1. Бой завершается после фазы атаки. В течении боя вы можете сразить одного или нескольких врагов, или же никого.

A. Если вы штурмовали город, положите по одному жетону щита на карту города за каждого сраженного врага. Кладите жетоны в ряд, чтобы потом можно было определить, в каком порядке их класть позже.

2. Если вы сразили всех врагов, то, в зависимости от места боя:

A. Если вы сразили одного или нескольких *яростных врагов*, снимите их жетоны с поля. Значок на клетке теперь не имеет значения, считайте, что это пустая клетка. Вам не нужно отмечать клетку жетоном щита, но вы обязательно повышаете репутацию (+1 за каждого орка-мародера и +2 за каждого дракона).

B. Если вы сразили одного или нескольких врагов в *месте приключений*, отметьте клетку жетоном щита. В конце вашего хода вы можете взять награду, указанную на карте описания места. **Не берите награду до конца вашего хода**, у вас будет время выбрать свою награду, когда другие игроки будут играть.

C. Если вы победили всех защитников *укрепленной позиции*, вы заканчиваете ход на захваченной клетке.

Примечание: если во время штурма были задействованы *яростные враги*, *укрепленная позиция* все равно останется захваченной (если вы захватили ее), неважно, всех ли яростных врагов вы победили или нет.

- если вы штурмовали крепость или башню магии, отметьте их жетоном щита.

- если это башня магии, вы можете выбрать заклинание в конце вашего хода.

- если это был город, см. раздел "Штурм города" ниже.

D. Если вы победили всех защитников монастыря, отметьте его жетоном щита. Теперь монастырь

сожжен, а клетка считается пустой до конца игры. В конце хода возьмите артефакт в качестве награды.

3. Если вам не удалось победить всех врагов на позиции:

A. Если это был *яростный враг*, он остается на том же месте.

B. Если это были враги в *подземелье*, *гробнице* или *монастыре*, сбросьте их. В следующий раз, когда герой решит сражаться там, вытягиваются новые враги соответствующих типов.

C. Если это был враг в *логове монстров* или один или несколько врагов в *гиблых местах* и *руинах*, оставьте этих монстров открытыми на клетке. В следующий раз, когда герой решит сражаться там, он будет сражаться с ними же.

Примечание: вы вправе перевернуть их лицом вниз, чтобы не спутать с *яростными врагами*, но каждый может посмотреть любой ранее открытый жетон.

D. Если у вас не получилось победить всех защитников *укрепленной позиции*, вы должны отступить на клетку, с которой вы начинали атаку. Если она не является безопасным местом, срабатывают правила принудительного отступления (см. раздел "Конец хода").

Штурм города

1. Штурм города проходит так же, как и любой другой *укрепленной позиции*, но в дополнение к укреплению, каждый город дает бонус его защитникам. Смотрите в верхней части соответствующей карты города:



A. В *белом городе* все защитники получают +1 к броне.

B. В *синем городе* все защитники получают +2 к атаке, если у них есть ледяная или огненная атака и +1 если есть атака холодным огнем.

~ Конец хода ~

1. Вам надо закончить ход, прежде чем другие игроки смогут ходить. Первое, что необходимо сделать - **перебросить и вернуть все использованные вами кубики маны** обратно в источник.

2. **Принудительное отступление:** вы должны закончить ход в *безопасном месте* (см. пункт 7d в разделе "Движение" на стр.7).

A. Если вы не в безопасном месте, вы должны идти обратным путем до тех пор, пока не придете в безопасное место.

B. За каждую клетку при отступлении в руку добавляется карта ранения.

3. **Очистите свое игровое поле:**

A. Верните все жетоны маны со своего поля (использованные и не использованные) в банк.

B. Положите все сыгранные в ваш ход карты в вашу стопку сброса (кроме отброшенных, которые надо удалить из игры; если были отброшены карты ранений, то их надо вернуть в стопку ранений).

4. **Используйте преимущества вашего местоположения:**

A. Если вы завершили ход на *поляне магии*, вы можете отбросить одну карту ранения с вашей руки или из вашей стопки сброса. Юниты таким образом не излечиваются.

B. Если вы завершили ход в *шахте кристаллов*, вы получаете в инвентарь кристалл цвета шахты (если у вас уже есть 3 кристалла этого цвета, вы ничего не получаете).

5. **Боевые трофеи:** если вы добыли награды в бою, сейчас вы можете их забрать. Забирать их можно в любом порядке. Если вы добыли:

A. **Кристаллы** - добавьте их в ваш инвентарь (если у вас уже есть 3 кристалла этого цвета, вы ничего не получаете). Если вы получили случайные кристаллы, бросьте кубик для определения цвета. Если выпадает черный, вы получаете 1 очко славы. Если выпадает золотой, можете сами выбрать цвет.

B. **Артефакты** - возьмите необходимое количество плюс еще один из колоды артефактов. Положите один из них под низ колоды артефактов, а остальные

на верх вашей колоды деяний в любом порядке.

C. **Заклинания или спецдействия** - выберите их из соответствующего предложения и положите на верх своей колоды деяний. Затем восполните предложение, перемещая карты вниз и добавляя новые карты вверх. Нельзя получить карты спецдействий, находящиеся в предложении юнитов таким способом.

D. **Юниты** - возьмите любой юнит из предложения юнитов независимо от вида и цены. Если у вас не осталось свободных жетонов командира для нового юнита, вы должны расформировать одного из ваших юнитов или отказаться от награды.

- **исключение:** если на текущем ходу произошло повышение уровня, что дает вам новый жетон командира, вы можете взять новый юнит после того, как повысите уровень. В этом случае расформировывать юнит не нужно.

6. **Повышение уровня:** если ваш жетон щита пересек одну или более линий на полосе славы на текущем ходу, вы получаете новый уровень за каждую пересеченную линию:

A. **Переходя** на уровень, обозначенный этим значком:

- снимите свой верхний жетон уровня, открыв тем самым новые значения брони и лимита руки.

- переверните снятый жетон изображением щита вверх и положите его в своем поле юнитов. Теперь это ваш жетон командира: ваш командный лимит увеличен на одного юнита.

B. **Переходя** на уровень, обозначенный этими значками, вы получаете новый жетон навыка и одну карту спецдействия из

предложения. Переверните два верхних жетона навыков из вашей колоды навыков. У вас есть два варианта:

- **взять один из этих жетонов себе**, а другой положить в поле общих навыков. Кроме этого, **возьмите одну любую карту спецдействия** из предложения спецдействий.

- **взять жетон другого игрока** из поля общих навыков (если они там есть), но оба своих открытых навыка



C. В *красном городе* все защитники с физической атакой получают способность брутальность.



D. В *зеленом городе* все защитники с физической атакой получают способность яд.

2. Если город захвачен, необходимо выбрать нового лидера.

A. Лидером становится игрок, у которого больше жетонов щита на карте города (в случае равного количества - игрок с первым щитом).

B. Лидер получает карту города со всеми жетонами щита и кладет перед собой. Обратите внимание - когда другой игрок входит в город, он ставит свою фигурку на карту города чтобы отметить факт посещения.

положить в поле общих навыков. Кроме этого, возьмите самую нижнюю карту спецдействия из предложения спецдействий.

- в обоих случаях, положите полученный навык перед собой (лицом вверх), а полученную карту действия на верх своей колоды деяний. Затем обновите предложение спецдействий (сдвиньте карты вниз и добавьте новую карту вверх).

7. **Снятие новых карт:**

A. Прежде чем снять карту, при желании вы можете сбросить любое количество карт с вашей руки, кроме ранений.

- если вы за свой ход не сыграли или не сбросили ни одной карты, сейчас вы должны сбросить хотя бы одну.

B. Снимайте карты из вашей колоды деяний, не превышая ваш лимит руки (число справа на жетоне уровня).

- если вы рядом с собственной крепостью или в ней (отмечена вашим жетоном щита), ваш лимит руки увеличивается на количество всех ваших крепостей на карте мира.

- если вы рядом или в захваченном городе и в нем есть хотя бы один ваш жетон щита, ваш лимит руки увеличивается на 1 (на 2, если вы лидер города).

- если применимы бонус и за крепости, и за город, учитывается только высший.

- лимит руки может быть увеличен картой дневной тактики Планирование Planning (см. карту).

C. Если количество ваших карт превышает текущий лимит, не нужно их сбрасывать до значения лимита (но снимать новые карты в этом случае нельзя).

D. Если во время снятия карт ваша колода деяний закончилась, остановитесь. Не перетасовывайте вашу стопку сброса, если у вас нет карты ночной тактики Долгая ночь (см. карту).

Примечание: карту "долгая ночь" можно использовать даже во время снятия карт: если колода деяний закончилась, выполните инструкции на карте и продолжайте снятие.

~ Ранения и лечение ~

1. Когда герой получает ранение, игрок берет одну или более карт ранений из стопки ранений и добавляет на руку.

А. Карты ранений **нельзя сбрасывать**, если только определенный эффект явно не утверждает обратное. Карты ранений **нельзя сыграть** на боку (как 1 движение, 1 влияние, 1 атаки или 1 блока) и они не сбрасываются в конце хода.

В. Если вы выбрали отдых в свой ход или же определенный эффект позволяет сбросить карты ранений, они сбрасываются в **вашу стопку сброса**. Таким образом в следующем раунде вы можете снова получить их на руку.

С. В конце раунда все ранения из вашей руки перетасовываются и добавляются в вашу колоду деяний.

2. Если юнит ранен, на его карту кладется карта ранения.

А. **Раненые юниты** нельзя активировать и добавлять им урон в бою.

В. Раненый юнит сохраняет свое состояние готовности (юнит готов или использован). Использованный раненный юнит по-прежнему становится в готовность в начале нового раунда (но

не может быть активирован до излечения).

3. Игроки могут **лечиться** во время своих ходов, даже во время отдыха.

А. Вы можете сыграть эффекты, добавляющие очки здоровья (Heal X).

В. Также вы можете купить очки лечения в **деревне** или **монастыре** (см. раздел "Взаимодействие с местными").

С. Суммируйте все полученные очки и используйте для следующих эффектов лечения:

- за **одно очко лечения отбросьте карту ранения** с руки (карта возвращается в стопку ранений).

- чтобы **вылечить раненый юнит** необходимо **потратить очки лечения в количестве уровня юнита** (число в правом верхнем углу). В этом случае **заберите карту ранения с юнита** и верните ее в стопку ранений.

- если на юните две карты ранений (например, он подвергся ядовитой атаке), для полного излечения его нужно лечить дважды.

Д. Лечиться можно в любой момент вашего хода, кроме боя.

- урон, полученный в бою можно вылечить в этом же

ходу, как только бой завершен.

- все неиспользованные очки лечения пропадают, если начинается бой.

Примечание: **поляна магии** не дает лечения. Ее эффект **нельзя использовать** на юнитах и комбинировать с другими эффектами лечения.

~ Бой с игроком ~

1. Игрок может **инициировать бой с другим игроком** ценой действия в свой ход при следующих условиях: А. Если он встал на клетку с другим игроком, но не хочет или не может идти дальше.

В. На клетке нет портала или города (в этих местах бой между игроками запрещен).

С. Конец раунда еще не объявлен, а условия окончания игры еще не выполнены.

Примечание: **нельзя стать** на клетку с другим игроком путем, который спровоцирует **яростных врагов**.

2. Если бой с игроком неизбежен, то атакующий игрок считается **агрессором**, а обороняющийся - **защитником**. У защитника есть шанс отразить нападение, частично или полностью сыграв свой ход во время хода агрессора. Защитник в этом бою не может совершать действие (взаимодействовать или начать новый бой).

3. При нападении защитник может обычным образом использовать все доступные эффекты до своего хода или во время ходов других игроков (например, разграбить **деревню**). Затем, у него есть **две возможности**:

А. **Полностью принять бой**. Игрок преждевременно совершает свой следующий ход. В этом случае:

- игрок **переворачивает** свой жетон очереди в раунде. Если он лежит лицом вниз, игрок **не может быть повторно атакован**. Когда наступает ход защитника, он переворачивает жетон обратно, но **полностью пропускает ход** (он даже не может объявлять конец раунда).

- **можно использовать кубик маны** из источника.

- **можно использовать доступные навыки**.

- после боя по желанию можно использовать особые и лечебные карты и эффекты.

- затем игрок выполняет все обычные процедуры во время хода (использование **шахт** или **полян**, повышение уровня, снятие новых карт и т.п.).

В. **Частично принять бой**. Игрок не пропускает свой ход. В этом случае:

- игрок не переворачивает свой жетон очереди, и тогда другие игроки могут его атаковать. Игрок отыгрывает следующий ход обычным образом.

- **нельзя использовать кубик маны** из источника (если некоторые эффекты не утверждают обратное).

- **нельзя использовать жетоны навыков** (за исключением используемых во время ходов других игроков).

- как только бой окончен, **ход игрока сразу же**

завершается. После боя **нельзя лечиться** или использовать особые эффекты.

- игрок не следует обычной процедуре завершения хода. В частности, он не снимает новых карт. Все неиспользованные жетоны маны остаются до конца его обычного хода.

Примечание: защитник все же может блокировать атаки противника и совершать свои, разница только в применяемых методах и в том, что происходит после боя.

4. Бой с игроком имеет две фазы: **дистанционная и осадная атака** и **ближняя атака**. Бой завершается, если одна из сторон отступит или когда оба игрока решат прекратить атаки. В этом случае должен отступить агрессор.

Фаза дистанционной и осадной атаки

1. В этой фазе игроки поочередно проводят дистанционные и осадные атаки, **начиная с защитника**. Игрок, проводящий атаку, считается **атакующим**, а другой игрок - **блокирующим**, вне зависимости от того, кто агрессор или защитник.

2. Когда наступает очередь игрока для атаки, он может ее провести или спастись.

3. Для проведения атаки игрок может использовать любое количество **дистанционных и осадных атак** (а также особые эффекты), как в обычном бою.

А. Если блокирующий игрок является защитником, а бой проходит на укрепленной позиции (**крепость** или **башня магии**), атакующий/агрессор может использовать только осадные атаки.

В. Эти атаки **нельзя проводить картами** на боку.

4. Затем блокирующий игрок может использовать любое количество **блоков** (и особых эффектов), как в обычном бою.

А. Условия эффективности или неэффективности блока учитываются обычным образом.

- если атака состоит из эффектов различных стихий, блок считается эффективным, если он эффективен против хотя бы одной стихии.

В. В отличие от обычного боя, **здесь не нужно блокировать всю атаку**. Атаки могут быть блокированы не полностью, то есть имеет смысл блокировать часть атаки.

С. Общее значение атаки уменьшается на **1 за каждые 2 очка** проведенных блоков.

- это делается потому, что дистанционные и осадные атаки похожи на вражескую способность "натиск".

Если блокирующий игрок применяет эффект "блокированный враг утрачивает ловкость (swiftness)", тогда блок считается полным, а атака уменьшается на 1 за каждое очко блока.

- пример: если атакующий игрок применил огненную атаку 4, а вы применили ледяной блок 4, атака уменьшается до 2. Если вы применили блок 7, атака уменьшается до 3 (общее значение неэффективного блока 3, что уменьшает атаку только на 1).

Д. Если атака не понижена до нуля, остаток переходит в урон, который наносится блокирующему игроку (его юнитами или герою).

5. В отличие от обычного боя, **атакующий игрок выбирает, как распределить блок 4**, атаку атакующий игрок должен нанести **количество урона, равное значению брони** выбранного для ранения юнита (в то время как в бою с врагами достаточно 1 урона для ранения юнита или героя).

А. Атакующий может ранить любой здоровый юнит нанесением ему урона, равного значению брони юнита.

- если юнит устойчив к какой-либо стихии в атаке, его броня удваивается, и атакующий должен нанести двойной урон, чтобы ранить юнит.

В. Чтобы ранить героя блокирующего игрока, атакующий игрок должен нанести урон, равный значению брони героя. Это можно делать несколько раз, и каждый раз блокирующий игрок должен добавить карту ранения в руку.

- блокирующий игрок будет **нокаутирован**, если он получит много ран (см. раздел "Бой с врагами").

С. Атакующий игрок может оставить некоторое количество очков урона не назначенными. Он обязан это сделать в случае, если не осталось целей с броней, равной или ниже оставшегося урона.

6. После проведения атаки атакующим становится другой игрок, и фаза дистанционной и осадной атаки продолжается. Когда оба игрока совершили по атаке, фаза завершается.

Ближняя атака

1. Фаза ближней атаки проходит подобно фазе дистанционной и осадной атаки, но с некоторыми различиями:

А. **Начинает атаку агрессор**, а не защитник.

В. Может быть сыграна любая комбинация эффектов атаки, включая дистанционные и осадные. В этой фазе укрепление не учитывается.

случае вся атака будет считаться физической, даже если ранее таковой не была (тогда против нее эффективен любой блок, а юниты с устойчивостью к физической атаке удваивают значение брони).

D. Блоки срабатывают полностью, т.е. атака уменьшается на 1 за каждое очко общего блока.

2. Урон можно использовать для ранения вражеского юнита и/или героя, как и в фазе дистанционной и осадной атаки. В дополнение, есть еще два варианта назначить урон:

A. Атакующий игрок может потратить 5 очков урона, чтобы украсть один артефакт у блокирующего игрока. Тогда атакующий игрок кладет артефакт в свою стопку сброса.

- артефакты можно красть из стопки сброса блокирующего игрока, его игрового поля и с раненных юнитов (включая юниты, раненные текущей атакой).

- артефакты из руки игрока, колоды деяний или со здоровых юнитов красть нельзя.

D. Урон можно преобразовать в очки движения и потратить на **принудительное отступление блокирующего игрока**. Для этого:

- атакующий игрок должен выбрать доступную безопасную клетку рядом с клеткой, где идет бой (если это не приведет к тому, что другой игрок будет вынужден штурмовать укрепленную позицию или будет вовлечен в бой с еще одним игроком).

- атакующий игрок должен потратить количество урона, равное не измененной цене движения на выбранную клетку.

- блокирующий игрок перемещается на клетку, и бой заканчивается. Этот ход никогда не провоцирует яростных врагов.

3. Игроки меняются ролями атакующего и блокирующего до тех пор, пока один из них не будет

вынужден отступить или пока оба игрока не проведут атаки.

Исход боя

1. Если игрок был вынужден отступить, бой завершается, а второй игрок считается победителем и получает очки славы.

A. Если уровень победителя ниже отступившего, он получает 1 очко славы плюс 2 очка за каждый уровень в этой разнице.

B. Если уровни равны, но у победителя меньше славы, он получает 1 очко славы.

C. Если количество славы равное или выше у победителя, он ничего не получает.

2. Если бой окончен по причине того, что ни один игрок не желает продолжать атаки, то засчитывается ничья и никто не получает славы.

A. Агрессор должен покинуть клетку, с которой он атаковал. Если он не попадает в безопасное место, действуют условия принудительного отступления (см. раздел "Конец хода").

Особые боевые эффекты

1. В обычном бою вы можете применять другие эффекты, кроме атаки и блока. Большинство из них применимы и в бою с другим игроком.

2. Эффекты, применяемые к врагам, можно применять против здоровых юнитов противника. На вражеского героя их применять нельзя.

A. Эффект красной карты или способность юнита, активированная красной маной не действует против юнитов с устойчивостью к огню.

B. Эффект синей карты или способность юнита, активированная синей маной не действует против юнитов с устойчивостью ко льду.

C. Если эффект указывает "уничтожить врага", юнит

вместо этого получает ранение.

D. Значение брони юнита не может быть ниже 1.

E. Особые эффекты блока, которые влияют на блокирующегося врага, можно применять на любого юнита, задействованного в атаке, если такие имеются. Если эффект работает только при успешном блоке, он действует только если блокирующий игрок снизил атаку до нуля.

F. Сила или цена некоторых эффектов зависит от количества врагов. В бою с игроком это количество здоровых юнитов в состоянии готовности и юнитов, задействованных в текущей атаке или блокировке плюс 1 за вражеского героя.

3. Эффекты, изменяющие параметры или правила (например, не учитывать укрепления) длятся до конца боя.

4. Эффекты, позволяющие предотвратить вражескую атаку, могут быть сыграны во время блокирования. Выберите юнит, задействованный в атаке и вычитите его значение из общей суммы атаки. Юнит по-прежнему остается использованным. Этим способом нельзя отменить вражеские особые эффекты и производить блокирование.

5. Эффекты, позволяющие пропустить фазы блокирования и нанесения урона, можно использовать для отмены любой атаки (осадной, дистанционной или ближней). В этом случае атака не наносит урона (но карты остаются сыгранными, юниты - использованными и т.п.), а бой продолжается дальше.

~ Совместный штурм города ~

1. В совместных сценариях (а также в соревновательных сценариях по согласию игроков) игроки могут сообща штурмовать город.

2. Игрок может начать совместный штурм в свой ход, если:

A. Конец раунда еще не был объявлен, а условия окончания сценария еще не удовлетворены.

B. Он еще не совершил действие (а также если остальные игроки согласятся на совместный штурм, что будет считаться действием в его ход).

C. Его фигурка стоит на соседней с городом клетке, и на ней нет другого игрока.

Примечание: также можно начать штурм, если игрок может попасть в город, используя заклинание "Underground attack".

D. Есть один или несколько доступных героев. Герой считается доступным, если он стоит на соседней с городом клетке и его жетон очереди в раунде не лежит лицом вниз (вследствие другого совместного штурма или вследствие боя с игроком).

3. Игрок объявляет, что он хочет провести совместный штурм:

A. Он приглашает одного или более доступных героев. Он может отказать даже доступному герою.

B. Он предлагает, как распределить количество врагов в городе, т.е. с каким количеством врагом столкнется каждый игрок. У каждого игрока должен быть хотя бы один враг.

C. Если все приглашенные игроки согласны, начинается штурм. Если же они не согласны, ничего не происходит. Игрок может повторить предложение или же продолжить свой ход, как обычно.

4. Если игроки согласны с предложением, все приглашенные игроки переворачивают свои жетоны очереди лицом вниз, чтобы отметить, что они жертвуют своим следующим ходом.

5. Затем перемешайте и в случайном порядке (даже не глядя на обратную сторону) раздайте жетоны

врагов игрокам с учетом оговоренного количества. (Представьте: можно прикинуть, как долго вы будете атаковать участок городской стены, но вы не можете знать, с каким врагом столкнетесь).

6. Участники делают ход в штурме в соответствии с очередью в раунде, начиная с игрока, который инициировал совместный штурм:

A. Каждый игрок следует всем фазам боя, затем ходит следующих игрок.

B. Каждый игрок может использовать один кубик из источника (однако они не возвращаются обратно до конца штурма), а также все эффекты, которые разрешено применять до или в течении хода игрока.

C. Каждый игрок сначала перемещается в город.

- другие действия или движение запрещены.

- если движение провоцирует яростных врагов, они добавляются к врагам игрока.

- по желанию игрок может вступить в бой с любыми другими яростными врагами, находящимися рядом с городом, добавив их к имеющимся врагам.

D. Штурм проводится обычным путем (включая потерю репутации и назначение щитов на карту города за убитых врагов).

- каждый игрок сражается только с назначенными ему врагами, игнорируя остальных.

- эффекты, действующие на "всех врагов", влияют только на назначенных игроку.

7. Город считается захваченным, если побеждены все защитники (и даже если вовлеченные в бой яростные враги не были побеждены).

A. Если город захватить не удалось, все игроки отступают на клетки, откуда они начинали атаку.

8. Затем участники обычным образом завершают свои хода в порядке очереди.

A. Игроки могут применять особые эффекты и эффекты лечения до конца своих ходов, так же как и при обычном штурме.



SCENARIO BOOK

Книга состоит из трех частей. Сначала изложены общие принципы для всех сценариев или их подкатегорий (например, совместные сценарии). Вторая часть описывает возможные варианты правил, которые вы можете использовать в игре. В третьей части представлены описания сценариев.

I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

ФОРМА КАРТЫ

Для каждого сценария существует рекомендованная форма карты в зависимости от количества игроков.

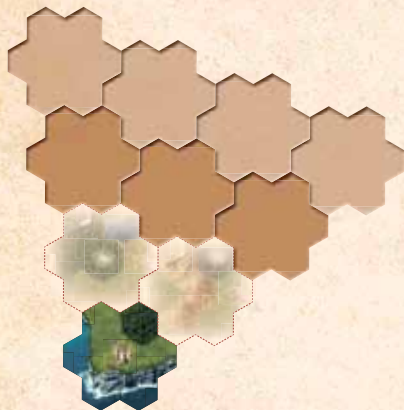
Клиновидная карта

Для этого вида карты используется стартовый тайл А, как в начальном сценарии, но с одним дополнением:

- основные (коричневые) тайлы нельзя добавлять к берегу (т.е. в крайний правый и левый ряды).

В начале карта тесновата, но затем довольно быстро становится более открытой. Дополнительное условие способствует тому, что города расположены довольно близко друг к другу.

Такая карта больше все подходит 2-3 игрокам. Из-за своей узкой стартовой позиции не рекомендуется ее использовать в игре с неопытными игроками: с 3 играющими неопытный игрок может быть заблокирован с самого начала. С 4 игроками риск увеличивается, и избежать этого еще сложнее.



Открытая карта

Эта карта начинается с тайла В и сразу трех прилегающих тайлов. В этом случае линия берега открывается под более широким углом. Однако, бесконечно открываться она не может - эта карта имеет максимум в 5 параллельных колонок. Представьте, что берег в каждом направлении обрывается при добавлении двух тайлов к стартовому. См. рисунок.

Открытая карта подходит для игры вчетвером. Для меньшего количества игроков она великовата, и на поздних этапах игры будет мало взаимодействия.



Открытая карта с ограничением в 4 или 3 колонки

Эта карта похожа на предыдущую, только ограничена 4 или 3 колонками. (С 4 колонками она открывается больше вправо, чем влево). См. рисунок.

Карта в 4 колонки подходит как для 3 игроков, если вы не хотите толкотни в начале, или для 4 игроков, если вы хотите больше взаимодействия между игроками.

Соответственно карта в 3 колонки рассчитана на 2-3 игроков, если вы хотите более тесного взаимодействия в течении всей игры. Примечание: если на этой карте играть с 3 или 4 игроками, кто-то может значительно продвинуться вперед, и остальным не останется интересных мест для исследования и захвата.



СОВМЕСТНЫЕ И ОДИНОЧНЫЕ СЦЕНАРИИ

В игре Mage Knight игроки определяют темп игры. Если кто-то торопится, отыгрывая в каждом ходу большинство карт, другим игрокам приходится подстраиваться или же заканчивать раунд с неиспользованными колодами. При совместной игре можно играть не спеша и пытаться выжать максимум из каждой карты, однако в этом случае фактор скорости уйдет сам по себе, и игра будет продолжаться бесконечно. Чтобы этого избежать, при любом сценарии, одиночном или совместном, есть так называемый "пустой игрок".

Пустой игрок

В начале игры:

- после того, как игроки выбрали героев, случайно выберите одного из оставшихся героев для пустого игрока. Вам понадобится только карта героя, его жетон очереди и стартовая колода из 16 базовых карт действий.

- взгляните на эту карту героя. Внизу есть три цветных точки (например, у Goldux есть две зеленых и синяя). Положите три кристалла соответствующих цветов в инвентарь пустого игрока. Примечание: кристаллы даются только пустому игроку. Остальные начинают

игру без кристаллов.

- перетасуйте колоду деяний пустого игрока и можете начинать.

При выборе тактики

- смотрите описание сценария, каким образом пустой игрок выбирает тактику каждый раунд.

- преимущество от тактики пустой игрок не получает, этот шаг просто определяет его очередь в раунде: т.е. разложите жетоны очереди по номерам тактики, как обычно.

При ходе пустого игрока:

- если его колода деяний закончилась, он объявляет конец раунда. У остальных игроков остается по ходу, и раунд завершается.

- если его колода еще не пуста, переверните три верхних карты из колоды деяний и положите в его стопку сброса. Отметьте цвет последней карты (верхняя карта в стопке сброса):

- если у пустого игрока нет кристаллов такого цвета в инвентаре, его ход закончен.

- если же кристаллы такого цвета есть, еще снимите столько карт, сколько у него есть кристаллов

данного цвета. Теперь его ход завершен (цвет дополнительно снятых карт уже роли не играет).

Примечание: если карт в колоде деяний не хватает, снимите сколько можете. В свой следующий ход пустой игрок объявляет конец раунда.

При подготовке к новому раунду:

- снятая нижняя карта из предложения спецдействий добавляется в колоду пустого игрока. Затем колода тасуется.

- снятая нижняя карта из предложения заклинаний кладется под низ колоды заклинаний, как обычно. Однако, в инвентарь пустому игроку добавляется кристалл, совпадающий цветом с этой картой заклинания. В отличие от обычных игроков, у пустого игрока может быть больше 3 кристаллов одного цвета.

Примечание 1: пустой игрок не играет агрессивно, поэтому у вас будет достаточно времени для эффективной игры. Иногда, однако, случается, что его колода заканчивается довольно быстро. Следите за его колодой, чтобы корректировать свой темп!

Примечание 2: вы можете немного влиять на колоду и кристаллы пустого игрока. Будет разумнее не позволять ему получать кристаллы и карты одного цвета.

Примечание 3: испорченная пустым игроком колода является основной причиной, почему все совместные сценарии рассчитаны только на трех игроков. Если вы хотите сыграть совместный сценарий четвером, используйте игральные карты для замены колоды

пустого игрока (например, пика - зеленый цвет, черва - красный, бубна - белый, а трефа - синий и т.п.) или просто кусочки цветной бумаги.

Навыки в одиночной игре

В одиночной игре также необходимо использовать десять навыков пустого игрока. Перемешайте их и выложите лицом вниз возле его карты героя. Каждый

раз когда ваш герой получает жетон навыка, вскрывается один навык пустого игрока и кладется в предложение общих навыков, которое будет для вас доступно в следующий раз, когда вы получите новый навык. Если вы выберете навык из предложения, вы также берете нижнюю карту спецдействия в соответствии с общими правилами повышения уровня.

КОМАНДНЫЕ ПРАВИЛА

Некоторые сценарии для четверых отыгрываются двумя командами. Определите команды случайно или же по согласию игроков до момента выбора героев.

- взаимодействующие навыки (они написаны разными цветами на карте описания навыков) не действуют на вашего товарища по команде.

- однако взаимодействующие заклинания (те, которые влияют на других игроков) действуют на товарища по команде. Магия не отличает друзей от врагов.

- в команде нельзя меняться кристаллами, артефактами, юнитами и т.п. Рыцари магии очень эгоистичны, и это уже странно, что они вообще сотрудничают.

- рекомендуется использовать совместный штурм города, но сотрудничать можно по-разному: вы можете оговаривать, кто каким путем пойдет, кому выгоднее та или иная карта тактики, какие карты брать из предложений, какой нужен цвет из источника. Однако

игрокам в команде нельзя открывать карты в руке и советовать, что делать во время хода (как сыграть карты, каких юнитов или ману использовать). В игре каждый игрок сам в ответе за свои действия.

- товарищам по команде нельзя завершать ход на одной клетке (за исключением городов и портала). Если это произошло, сбрасываются правила принудительного отступления для игрока, зашедшего на клетку последним.

- товарищи по команде не могут инициировать бой друг с другом.

- игрок может войти в пустую крепость, принадлежащую его товарищу по команде, и нанимать там юнитов. Когда игрок находится в дружеской крепости или на соседней клетке, его лимит руки увеличивается, но только если у него самого есть крепости. То есть, если игрок рядом с дружеской крепостью, но своих у него нет, лимит руки

не изменяется.

- при подсчете у каждой команды свой счет.

- учитывается только показатель славы игрока с низшим значением.

- при учете достижений и т.п. учитывается высшее значение игрока в данной зоне, игрок с меньшим значением не учитывается. Для Greatest Beating учитывается значение игрока с наивысшим штрафом.

- тайлы считаются обычно (сравнивается, у какой из команд показатель выше).

Примечание: из вышесказанного следует, что логично разделить обязанности в команде, чтобы никто не отставал по славе и не получил слишком много ранений.

II. ВАРИАНТЫ ПРАВИЛ

Особые правила внесены для большего разнообразия в игре, а также для того, чтобы откорректировать ее по вашему вкусу. При выборе вариантов мы рекомендуем придерживаться следующего:

- несколько первых игр сыграйте по стандартным правилам, чтобы лучше понять механику игры.

- используйте вариативные правила только с согласия других игроков.

- согласуйте и четко объявите, что вы собираетесь использовать особые правила ДО ТОГО, как начнете игру, т.е. даже до момента выбора героев.

- не выбирайте сразу много особых правил, так как можно легко забыть, какое правило применяется и когда.

- если вы понимаете, что практически всегда используете особые правила, можно договориться с

другими игроками считать их основными, тогда следовать вышеописанным пунктам уже не придется.

- даже если ваша компания довольно часто использует особые правила, временно откажитесь от них, если у вас появятся новички. Сыграйте "Первую разведку" без особых правил. Новичкам много всего предстоит узнать даже со стандартными правилами.

АУКЦИОН ГЕРОЕВ

Возможно, кто-то из героев покажется вам лучше или сильнее, или, возможно, более подходит под ваш стиль игры. Действительно, в некоторых сценариях или особых правилах отдельные герои немного сильнее остальных. Обычные правила гласят, что игрок, выбравший героя первым, впоследствии ходит последним, и последний выбирает карту тактики. Если вы считаете, что этих неудобств мало, можете использовать следующие правила:

- случайно определите порядок выбора героя по обычным правилам.

- когда игрок выбрал героя, он спрашивает остальных, согласны ли они с его выбором. Если согласны, он просто забирает героя себе.

- любой игрок, еще не выбравший героя, может не

согласиться с выбором. Тогда он предлагает в жертву 1 или более очков славы за желаемого героя. Игрок, ранее выбравший героя, должен либо сделать ответное предложение, либо отказаться от героя.

- если вовлечено больше игроков, каждое следующее предложение должно увеличиваться. Это происходит поэтапно, как в настоящем аукционе, за исключением того, что игроки, находящиеся в начале очереди, могут делать ответные предложения, не увеличивая ставки.

- когда больше никто не хочет повышать ставок, игрок, предложивший больше (либо игрок, стоящий в очереди перед теми, кто предложил больше) забирает героя и теряет славу. Остальные ничего не теряют, а просто продолжают выбор героя, начиная со следующего игрока в очереди (или с этого же игрока, если он не победил в торгах).

- отметьте утраченную славу, положив жетон щита на последний ряд полосы славы (например, при потере 2 очков, положите жетон на клетку 118). Герой все еще 1 уровня, ничего страшного, если он пересечет последнюю линию, он просто потом перемещается на первую линию полосы славы.

- карты тактики для первого раунда вытягиваются в обратном от выбора героя порядке (вне зависимости от славы), чтобы у последнего игрока в аукционе было хоть какое-то преимущество.

РАЗНОВИДНОСТИ КАРТ

Форма карты и количество тайлов

Форма карты и количество тайлов для каждого сценария имеют ориентировочное значение. Если вы знаете, что некоторые формы карты вам подходят больше, если вы хотите больше и меньше взаимодействия в начале или в дальнейшем ходе игры или же вы хотите больше или меньше исследовать карту, захватывать города и т.д., то можете свободно использовать любые формы карты и любое количество тайлов.

Случайная ориентация тайлов

Обычно ориентация тайлов фиксирована, не оставляя игроку выбора. Но ведь правда, герои все же исследуют неизвестное королевство, а не строя, скажем, средневековый город на юге Франции.

Однако, после большого числа сыгранных игр за плечами, вы можете заметить, что ограниченное количество тайлов время от времени может приводить к повторяющимся паттернам. При желании, можно использовать следующие правила:

- при открытии нового тайла (в начале игры либо позже) поверните его в любом направлении. Лицом вниз добавьте его к карте (чтобы никто не видел ориентации), а затем переверните тайл по любой оси (сначала выберите ось, прежде чем переворачивать и смотреть тайл).

Примечание: символы на тайле все равно должны совпадать, хотя теперь круг может соединиться со звездочкой, образовывая новые формы карты.

Случайные города

У каждого города своя фиксированная позиция. Белый город всегда рядом с озером возле крепости, Красный город - в пустыне, окруженный драконами и т.п. Такова история игры, это позволяет городам отличаться не только по их гарнизонам или бонусам. Если же вы хотите большего разнообразия, можно поступить следующим образом:

- когда вскрывается тайл с городом, случайным образом вытяните карту города и положите город этого цвета в центральную клетку тайла, независимо от ее цвета.

Примечание: случайные города могут использоваться в сценариях с предопределенным городом (например, Зеленый город в сценарии "Druid Nights"). Это делается из-за окрестностей города, а не из-за цвета как такового. В этих случаях используйте тайл, предписанный сценарием, но затем положите на тайл случайный город.

ИЗМЕНЕНИЕ ВРЕМЕНИ СУТОК

В каждом сценарии день сменяется ночью и т.д. Для разнообразия вы можете это изменить.

Ночное прибытие

Вы можете начать с ночного раунда. Учтите, что это более сложно не только из-за сложностей использования маны и передвижения по лесу, но также из-за того, что вы не увидите, кто обороняет крепости и башни и какие опасности затаились в руинах.

Если вы решите использовать данный вариант, мы рекомендуем перебрасывать кубики маны до тех пор, чтобы на старте не осталось золотых и черных.

Тьма грядет

Вы начинаете с дневного раунда. В конце раунда бросьте два кубика маны. Если выпали оба черные, наступает ночь до конца игры. В противном случае начинайте снова дневной раунд, в конце которого

снова бросайте кубики.

УРОВНИ ГОРОДОВ

Уровень городов прописан в соответствующем описании сценария. Если вы достаточно опытни, можете поднять уровень города, особенно если вы используете правила совместного штурма города. Вскоре вы заметите, что даже город 11 уровня вполне может быть захвачен одним игроком, если у него действительно сильные карты и подходящая для штурма армия.

Мегаполис

Если вы обнаружите, что город даже самого высокого уровня для вас пустяк, или же просто захотите добавить остроты в игру, можно превратить один из городов в Мегаполис. Примечание: это можно сделать только в сценариях с тремя городами или менее.

- как только вы договоритесь об уровнях обычных городов, обсудите уровень Мегаполиса. Это может быть любое число от 2 до 24, необязательно назначать уровень выше 11.

- Мегаполис должен быть последним обнаруженным в игре городом.

- когда Мегаполис открыт, положите его фигурку и карту города, как обычно. Затем случайно выберите одну ранее не использовавшуюся карту города и положите ее справа от первой карты города. Далее, возьмите фигурку соответствующего цвета и положите на клетку справа от первого города. Ландшафт (а также и символ, как в случае с Зеленым городом) на занятой клетке не берется в расчет.

- установите уровень каждого города в половину уровня Мегаполиса. Если цифра не круглая, округлите в большую сторону для левого города и в меньшую - для правого. (Таким образом, уровень Мегаполиса это сумма уровней обоих городов). Вытяните жетоны гарнизона для обоих городов и разместите их все вместе. Это будет гарнизон Мегаполиса (принадлежность гарнизонов к городам не учитывается).



- эти два города считаются одним большим:

- гарнизон Мегаполиса становится виден с любой соседней к нему клетки.

- штурмовать Мегаполис можно с любой соседней к нему клетки.

- вы сражаетесь со всем гарнизоном. Он полностью укреплён и получает боевые бонус от двух городов одновременно.

- при совместном штурме можно приглашать игроков, стоящих на соседних с Мегаполисом клетках. Смешайте и в случайном порядке раздайте всех врагов, независимо от близости игроков к той или иной части города.

- Мегаполис захвачен только тогда, когда вы уничтожите всех защитников. Лидер города определяется обычно.

- после захвата Мегаполис считается одним городом на двух клетках. Игрок ставит свою фигурку в соответствующую часть города. Он может передвигаться из одной части в другую (с учетом стандартной стоимости передвижения в 2 для города)



или покинуть город, вступив на соседнюю с текущей частью клетку. Чтобы вызвать на бой яростного врага, находясь в городе, на любой соседней клетке должен быть яростный враг.

- не имеет значения, в какой части города находится игрок, он все равно может использовать опции покупки обоих городов во время взаимодействия.

- при подсчете Мегаполис считается только одним городом. Примечание: при подсчете уровень города не учитывается.

- если вы захотите использовать два Мегаполиса в сценарии, добавьте случайный город к первому открытому тайлу с городом. Остальные два города будут со вторым городским тайлом, даже в случае совпадения цвета с первым Мегаполисом.

ЯРОСТЬ!

Это нечто вроде побочного квеста. Его можно добавить в сценарий для разнообразия.

Королество подвергнуто жестокому нападению. Напуганные жители крайне подозрительны и больше никому не доверяют.

- ваши персонажи начинают игру с репутацией -2 (т.е. у них штраф взаимодействия в -1).

- в конце каждого дня для каждой клетки, где был побежден яростный враг, бросается кубик маны. Если выпадает теплый цвет, цвет жизни (красный, зеленый или золотой), на эту клетку вытягивается новый враг.

- если выпал золотой цвет - добавьте одного

коричневого врага к зеленому или красному жетону. Сразится необходимо с двумя врагами. Клетка считается занятой врагом, пока на ней остается хотя бы один из жетонов. За каждый жетон побежденного врага вы получаете +1 к репутации.

- в конце ночи проделайте то же самое, только теперь учитываются холодные цвета (белый, синий или черный) и вы добавляете дополнительного врага в случае, если выпадет черный цвет.

Больше ярости!

Существует еще более жесткий вариант данных правил:

- ваши персонажи начинают игру с репутацией в -4 (т.е. у них штраф взаимодействия в -2).

- в конце каждого дня и ночи бросается кубик маны для каждого яростного врага, как описано выше. Однако здесь всегда добавляется дополнительный враг. Если днем выпал теплый цвет, ночью холодный, все равно добавляется коричневый враг.

ДРУЖЕСТВЕННАЯ ИГРА

Если в вашей компании нет особого соревновательного момента или же с опытными игроками играют новички, можно использовать одно или несколько нижеследующих правил.

Игра без взаимодействующих заклинаний

Можно исключить карты заклинаний, воздействующих на других игроков. Это карты с номерами 17-20.

Игра без взаимодействующих

навыков

Можно исключить навыки, влияющие на других игроков. Они отмечены таким значком (обратите внимание, что на карте описания навыков они выделены другим цветом).

Игра без боя с другим игроком

Можно запретить игрокам атаковать друг друга. В этом случае, если игрок завершает движение на клетке с фигуркой другого игрока (за исключением городов или портала), для него начинают действовать правила принудительного отступления.

Дружественная мана

Вы можете договориться, что в течении дня нельзя использовать золотой кубик как ману любого цвета, если есть неиспользованный кубик такого цвета в источнике. То есть, если в источнике имеется красный кубик, нельзя использовать золотой для усиления красной карты, нужно брать красный. Также нельзя перебрасывать золотой кубик в течении дня, пока в источнике есть кубик другого цвета.

ИНТЕРАКТИВНЫЙ БОЙ

При использовании данного варианта правил другой игрок не только наблюдает за вашим боем, но также может принимать некоторые небольшие решения. Бой наименее предсказуем и в некоторых случаях превращается в настоящую битву разумов.

- данный вариант применяется в любой момент, когда игрок начинать бой с одним врагом (неважно, с яростным ли врагом, в подземелье или с последним оставшимся защитником города и т.п.).

- в этом случае игрок, игравший до текущего игрока, берет лишние кубики маны и тайно выбирает его цвет. Он держит его в руке, чтобы сражающийся игрок не видел цвета.

- если цвет белый, враг получает +1 к броне в фазе

дистанционной и осадной атаки.

- красный - враг получает +1 к атаке.

- синий - враг получает +1 к броне в фазе атаки.

- во всех случаях после победы игрок получает 1 дополнительное очко славы.

- если цвет черный (или даже зеленый либо золотой, если вы ошиблись), враг не получает бонусов, но за него все равно дается дополнительная слава.

- игрок, загадавший цвет, показывает кубик в начале фазы, когда активируется его эффект. Таким образом, в начале фазы дистанционной и осадной атаки игрок открывает белый кубик или говорит, что цвет не белый. Затем, в начале фазы блока он либо открывает красный кубик, либо говорит, что цвет не красный. В начале фазы

атаки, если до этого кубик не был открыт, он открывает кубик вне зависимости от цвета.

Примечание: данный вариант правил рекомендован особенно для игры вдвоем. При его использовании хорошо становится виден стиль игры другого игрока. В некоторых случаях можно пресечь расстрел вашим противником врага, иногда можно создать серьезные помехи путем грубого увеличения особой атаки, иногда даже можно способствовать выживанию врага путем добавления +1 к броне (особенно при устойчивости). С другой стороны, иногда игрок все равно может применить достаточное количество атаки или блока, и увеличение параметров врага на 1 не изменит исхода боя. Тогда вы просто помогли игроку получить больше славы.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ПОДБОР КОЛОДЫ

Если вам по душе идея иметь больше возможностей в подборе колоды в течении игры, можно использовать следующие правила. Мы не рекомендуем использовать их для ваших первых игр. К тому же с использованием данных правил сила вашего героя растет быстрее, и вы можете попробовать изменить сложность игры путем увеличения уровней городов.

Примечание: при использовании какого-либо из описанных вариантов, особенно при игре вчетвером, или же когда на ранних этапах игры получено много карт спецдействий, существует вероятность того, что карты спецдействий могут закончиться. В этом случае сначала страдают монастыри (не сдавайте туда карты, если там их не осталось). Если не осталось достаточного количества карт, чтобы пополнить предложение спецдействий, используйте доступное количество. Если карт совсем не осталось, игрок, который должен вытягивать карту, остается ни с чем.

Улучшение действий

Этот вариант не только позволяет подобрать себе колоду в игре, но также дает некоторое преимущество для оставшихся игроков.

- в конце каждой ночи за исключением последней (т.е. дважды во время обычного 6-раундного сценария) откройте карты спецдействий по одной на каждого игрока плюс еще одну.

- затем игроки смотрят свои колоды и определяют их силу. Используйте следующие параметры для подсчета:

- два очка за каждый артефакт или заклинание.

- одно очко за каждую карту спецдействий.

- одно очко за каждые два кристалла.

- по очку за каждый уровень отдельного юнита (раненные юниты оцениваются в половину с округлением до нижнего значения).

- к полученной сумме добавьте 3 очка за каждый ваш уровень, который превышает игрока с самым низким уровнем и огласите результат.

- затем, начиная с игрока с самым низким счетом (при ничье - с игрока с самой низкой славой, если же и тут ничья - с игрока, который ходил последним в прошлом раунде), каждый игрок может (но не должен) взять одну из открытых карт спецдействий и добавить в свою колоду. В то же время он должен отбросить одну из своих карт действий. Новая карта должна быть одного цвета или хотя бы одного вида (значок в верхнем левом углу) с отброшенной картой.

- Затем карту или карты, которые никто не выбрал, кладутся под низ колоды спецдействий.

- игроки должны перетасовать свои колоды перед началом нового раунда.

Примечание: этот вариант предпочтительней, если вы любите более медленный темп игры. Также он позволяет сделать небольшую передышку в игре (один или два раза, в зависимости от количества раундов), чтобы оценить и обновить свою колоду, а также подумать, чем ее можно усилить. Также, по договоренности, игроки могут смотреть колоды друг друга; во время игры для этого может не хватить времени.

Начальный отбор

Этот вариант предполагает долгосрочное планирование. Вы преждевременно планируете улучшения для своего героя, и во время игры можете корректировать свои решения, чтобы придерживаться выбранного плана.

- после того, как герои выбраны (однако до того, как установлены карты, брошены кубики и открыты предложения), случайным образом сдайте из колоды спецдействий по четыре карты каждому игроку.

- каждый игрок выбирает и откладывает одну карту, передавая оставшиеся следующему игроку по часовой стрелке.

- выбор закончен, когда у каждого игрока есть по три карты. Оставшиеся карты перетасовываются с колодой спецдействий.

- игрок держит карты не вскрывая в надежном месте (в идеале подальше от игрового стола, чтобы они случайно не попали в колоду).

- в конце каждого дневного раунда, когда игроки перемешивают свои колоды, каждый игрок выбирает одну из карт и смешивает со своей колодой.

Примечание: эти правила можно использовать и в сценарии, который имеет менее шести раундов. В этом случае игроки просто не используют все выбранные карты.

III. СПИСОК СЦЕНАРИЕВ

ПЕРВАЯ РАЗВЕДКА

Игроки: 2-4 (плюс одиночный вариант)

Тип: немного соревновательный

Длительность: три раунда (2 дня, 1 ночь)

Цель: обучающий сценарий. Крайне рекомендован для тех, кто играет в первый раз, так как дает возможность легко освоить правила и выникнуть в них.

В вашей первой миссии вас направят в неизведанную часть Атлантисского королевства, вашей задачей будет отыскать Столицу. Это все. Вся слава, знания и добытые во время миссии сокровища исключительно ваши.

За подробным описанием сценария обратитесь к Игровому Руководству. Ниже представлено лишь краткое описание:

Установка (для 2,3 или 4 игроков)

- форма карты: клиновидная без ограничений

- тайлы местности: 8,9 или 11, отсортированные по номерам

- основные городские тайлы: 1

- основные не городские тайлы: 2

- города: в этом сценарии нельзя захватывать или ходить в города.

Особые правила

- игрок получает 1 очко славы каждый раз при открытии нового тайла (вид не имеет значения).

- бой с игроком не допускается (если вы не решите иначе).

- в сценарии не используются золотые юниты.

- карты заклинаний и спецдействий не открываются до тех пор, пока они не понадобятся в первый раз.

Окончание сценария

Когда игрок обнаруживает город, все игроки (с ним включительно) делают последний ход. Если при этом раунд завершается, игра сразу же прекращается.

Подсчет

Применяется обычный подсчет достижений. Тот, у кого больше славы, выигрывает. При ничье победа разделяется.

Одиночный вариант

Если вы хотите пройти первую миссию в одиночку,

играйте с 8 тайлами местности (как в игре с 2 игроками), однако длительность игры увеличивается до четырех раундов (2 дня и 2 ночи).

Используйте пустого игрока (см. стр.12) и особые правила для выбора тактики, описанные в миссии Одинокий завоеватель (стр.17). При подсчете титулы не даются.

В то же время, если вы достаточно освоили механику игры, можно играть без пустого игрока, беспрепятственно получая опыт одним героем.

ТОТАЛЬНОЕ ЗАВОЕВАНИЕ

Игроки: 2-4

Тип: соревновательный

Длительность: шесть раундов (3 дня и 3 ночи)

Цель: стандартный игровой сценарий с использованием всех игровых возможностей. Может долго длиться, особенно при игре вчетвером или с неопытными игроками.

Ваша задача - обнаружить и захватить все города за три дня и три ночи. Каждый из вас будет сам по себе, как обычно, так что зарабатывайте столько славы, опыта и добычи, сколько возможно. К счастью для вас, захват городов - лучший способ обрести славу.

Установка (для 2, 3 или 4 игроков)

Форма карты: клиновидная, клиновидная или открытая

Тайлы местности: 8,9 или 11

Основные городские тайлы: 2, 3 или 4 (количество равно количеству игроков)

Основные не городские тайлы: 1, 2 или 3 (на один меньше количества игроков)

Города: каждый обнаруженный город имеет 4 уровень.

Окончание сценария

Когда все города захвачены, все игроки (включая игрока, захватившего последний город) делают последний ход. Если при этом раунд завершается, игра сразу же прекращается.

Подсчет

Применяется обычный подсчет достижений. В дополнение, учитываются города по описанию на обратной стороне карты подсчета.

- игрок получает 7 славы за каждый город, в котором он является лидером.

- игрок получает 4 славы за каждый город, в котором он не является лидером, но в котором есть хотя бы один из его жетонов щита.

- тот, у кого после подсчета больше славы, получает дополнительно +5 к славе как Великий покоритель городов (+2 к славе в случае ничьи).

Если вы захватили все города, миссия завершена успешно. В противном случае выигрывает тот, у кого больше славы.

Варианты

Если вы достаточно опытный, можете повысить уровень городов. Однако учтите, даже с обычными правилами этот сценарий долгий.

Командная игра

При игре вчетвером можно играть командами (см. раздел "Основные принципы").

В этом случае можно оставить в игре четыре города или же можно попробовать совместный штурм только двух городов, выставив им 10 уровень или выше. Также, вместо этого можно использовать два Мегполиса (см. раздел "Варианты").

БЫСТРОЕ ЗАВОЕВАНИЕ

Игроки: 2-4

Тип: соревновательный

Длительность: четыре раунда (2 дня и 2 ночи)

Цель: короткий сценарий, в котором сохранена основная механика игры.

Опять же, ваша задача - захватить все города. У вас только два дня и две ночи, поэтому вы наполнены большой силой. Как всегда, победит тот, у кого больше славы.

Установка (для 2,3 или 4 игроков)

Форма карты: клиновидная, клиновидная или открытая с лимитом в 4 колонки

Тайлы местности: 6, 7 или 9

Основные городские тайлы: 2, 3 или 4 (равно количеству игроков)

Основные не городские тайлы: 1, 2 или 3 (на один меньше количества игроков)

Города: каждый обнаруженный город имеет 3 уровень.

Особые правила

- вы начинаете с 1 очком славы. Каждый раз при пересечении полосы славы вы получаете 1 дополнительное очко славы.

- вы начинаете с +2 к репутации (т.е. у вас на старте есть бонус взаимодействия +1).

- в источнике есть один дополнительный кубик, а в предложении юнитов - дополнительный юнит.

Окончание сценария

Когда все города захвачены, все игроки (включая игрока, захватившего последний город) делают последний ход. Если при этом раунд завершается, игра сразу же прекращается.

Подсчет

Подсчет достижений и городов (по обеим сторонам карты подсчета) проходит по стандартным правилам сценария "Завоевание".

Варианты

Можно изменять уровни городов, исходя из ваших

предпочтений.

ТЕСНОЕ СОТРУДНИЧЕСТВО

Игроки: 2-3

Тип: совместный

Длительность: шесть раундов (3 дня и 3 ночи)

Цель: обычный совместный сценарий - прекрасная возможность для тех, кто хочет пройти игру сообща.

Ваша задача - захватить все города. Вы должны работать в команде, и награду получает команда в соответствии с вашими лучшими достижениями или недостаточной сработанностью.

Установка (для 2 или 3 игроков)

Форма карты: открытая

Тайлы местности: 8 или 10

Основные городские тайлы: 3 или 4 (на один больше количества игроков)

Основные не городские тайлы: 2 или 3 (равно количеству игроков)

Города: у всех городов 5 уровень за исключением последнего, который либо 8 уровня (для 2 игроков), либо 11 уровня (для 3 игроков).

Пустой игрок: используется один стандартный пустой игрок (см. раздел "Общие положения").

Карты и навыки: удалите из колоды заклинаний четыре соревновательных заклинания (номерами 17-20) и один интерактивный навык (с темным фоном на карте описания навыка) из колоды навыков каждого игрока.

Особые правила

При выборе тактики пустой игрок первым тянет случайную тактику, затем игроки выбирают свои.

В конце дня или ночи по общему согласию удалите из игры одну использованную игроками тактику (но не тактику пустого игрока). Это не делается на последнем дне или ночи.

Применяются командные правила, если вы все не играете одной командой (см. раздел "Общие положения").

Окончание сценария

Когда все города захвачены, все игроки кроме пустого совершают последний ход.

Подсчет

Если вам удалось одолеть все города, вы все одержали победу. В противном случае вы все проиграли. В любом случае можно произвести подсчет, чтобы узнать, насколько вы были успешны.

У каждой команды свой счет. За основу берется самое низкое значение славы из всех игроков. Затем применяется обычный подсчет достижений за исключением:

- в каждой категории учитывается только игрок с наивысшим счетом (или с самыми отрицательными значениями в случае Greatest Beating).

- титулы не присуждаются.

Затем идет подсчет ваших достигнутых целей и необходимого для этого времени. Смотрите обратную сторону карты подсчета:

- 10 очков за каждый захваченный город.

- дополнительные 10 очков, если кто-либо из игроков является лидером хотя бы одного города.

- дополнительные 15 очков если вы захватили все города.

- если игра закончена до лимита раундов, 30 очков за каждый оставшийся раунд.

- 1 очко за каждую карту в колоде деяний пустого игрока (которые не были открыты в текущем раунде).

- 5 дополнительных очков, если конец раунда не был провозглашен в ваш последний раунд.

Варианты

Можно изменить уровни городов для корректировки желаемой сложности. При игре вдвоем последний город может быть Мегполисом - см. раздел "Варианты".

По согласию можно использовать следующий вариант подсчета: для достижений учитывать только низшие значения. Это способствует сбалансированному развитию героев вместо их специализации (для достижения Greatest Beating снова учитывается самый большой штраф).

КРАТКОЕ СОТРУДНИЧЕСТВО

Игроки: 2-3

Тип: соревновательный

Длительность: четыре раунда (2 дня и две ночи)

Цель: короткий совместный сценарий, позволяющий использовать большинство игровых возможностей обычного совместного сценария, только проще и быстрее.

И снова ваша задача - покорить все города. У вас лишь два дня и две ночи, поэтому вы наполнены особыми силами.

Применяются те же правила и установки, как в случае

Тесного сотрудничества, но за некоторыми особенностями:

Установка (для 2 или 3 игроков)

Тайлы местности: 7 или 8

Основные городские тайлы: 2 или 3 (равно количеству игроков)

Основные не городские тайлы: 1 или 2 (на один меньше количества игроков)

Города: в зависимости от порядка их обнаружения, города имеют уровень 5 и 8 (для 2 игроков) или 5, 8 и 11 (для 3 игроков).

Дополнительные особые правила

- вы начинаете с 1 очком славы. Каждый раз при пересечении полосы славы вы получаете 1 дополнительное очко славы.

- вы начинаете с +2 к репутации (т.е. у вас на старте есть бонус взаимодействия +1).

- в источнике есть один дополнительный кубик, а в предложении юнитов - дополнительный юнит.

ОДИНОКИЙ ЗАВОЕВАТЕЛЬ

Игроки: 1

Тип: одиночный

Длительность: шесть раундов (3 дня и 3 ночи)

Цель: игра для одного. Подходит для тех, кто хочет понять игру до того, как обучать других.

Да, это так - теперь вы один. Однако Совет требует захватить эти города. Удачи!

Установка:

Форма карты: клиновидная

Тайлы местности: 7

Основные городские тайлы: 2

Основные не городские тайлы: 2

Города: первый обнаруженный город имеет 5 уровень, второй - 8 уровень.

Пустой игрок: используется обычный пустой игрок (см. раздел "Общие положения").

Карты и навыки: удалите из колоды заклинаний четыре соревновательных заклинания (номерами 17-20) и один интерактивный навык (с темным фоном на карте описания навыка) из колоды навыков игрока.

Особые правила

Вы всегда первым выбираете тактику. Пустой игрок тянет одну случайную карту из оставшихся.

В конце каждого дня или ночи, удалите из игры обе использованные карты тактики. Это значит, что в течении игры все время выбирается новая карта тактики.

Окончание сценария

Когда все города захвачены, у вас остается последний ход (у пустого игрока - нет).

Подсчет

Если вам удалось одолеть все города, вы все одержали победу. В противном случае вы все проиграли. В любом случае можно произвести подсчет, чтобы узнать, насколько вы были успешны.

За основу берется ваша слава. Затем применяются обычные правила подсчета достижений, однако титулы не присуждаются.

Затем идет подсчет ваших достигнутых целей и необходимого для этого времени. Смотрите обратную сторону карты подсчета:

- 10 очков за каждый захваченный город.

- дополнительные 10 очков, если кто-либо из игроков является лидером хотя бы одного города.

- дополнительные 15 очков если вы захватили все города.

- если игра закончена до лимита раундов, 30 очков за каждый оставшийся раунд.

- 1 очко за каждую карту в колоде деяний пустого игрока (которые не были открыты в текущем раунде).

- 5 дополнительных очков, если конец раунда не был провозглашен в ваш последний раунд.

Варианты

Можно изменить уровни городов для корректировки желаемой сложности. Можно использовать Мегаполис.

Другие одиночные миссии

Это стандартная одиночная миссия. Однако, при желании, вы можете сыграть в одиночку любую миссию, просто используйте данные параметры установки и особые правила.

ОСВОБОЖДЕНИЕ ШАХТ

Игроки: 2-4

Тип: соревновательный

Длительность: четыре раунда (2 дня и 2 ночи)

Цель: короткий сценарий, похожий на обычный, но с различными целями. Сразитесь в туннелях!

Шахты этого дружественного королевства захвачены врагом! Без достаточного количества кристаллов Маги не смогут выполнить свой долг. Заполучите их обратно.

Установка (для 2, 3 или 4 игроков)

Форма карты: клиновидная, клиновидная или открытая с лимитом в 4 колонки

Тайлы местности: 8, 9 или 11 (удалите только те тайлы, на которых нет шахт)

Основные городские тайлы: 1 (всегда красный город)

Основные не городские тайлы: 1, 2 или 3 (тайл без шахты всегда удаляется)

Города: город является дружественным. Каждый игрок размещает на нем один жетон шита, но никто не является лидером.

Особые правила

При открытии шахты поместите один зеленый (если шахта на тайле местности) или красный жетон врага (если она на основном тайле) лицом вверх. Также добавьте один коричневый жетон врага лицом вниз. Эти враги контролируют шахту (один из них находится глубже). Разместите их таким образом, чтобы также была видна обратная сторона коричневого жетона, чтобы

отличать их от яростных врагов.

Чтобы освободить шахту, нужно в нее войти с ее же клетки (как действие) и сразиться с обеими врагами. Здесь действуют ночные правила, как в подземелье (но вы можете использовать юниты). Если победить обеих врагов не получилось, жетон(ы) остается на месте. Их можно атаковать позднее.

Игрок, который победил последнего врага, освободил шахту. Он отмечает ее и получает +1 к репутации (+2, если шахта на основном тайле).

До момента освобождения шахта не может производить кристаллы. После освобождения шахта производит кристаллы в обычном порядке (производство начинается сразу же, и освободитель получает один кристалл в ход, за который он освободил шахту).

В начале дня или ночи каждый игрок получает по одному кристаллу от каждой захваченной им шахты, вне зависимости от расположения шахты на карте. Это просто подарок от благодарных шахтеров.

Примечание: если коричневые жетоны закончились, используйте коричневых монстров на карте, которые еще не были открыты. Положите нового коричневого монстра когда его нужно открывать.

Окончание сценария

Когда все тайлы открыты и все шахты освобождены, все игроки (включая игрока, который захватил последнюю шахту) совершают последний ход. Если при этом раунд заканчивается, игра прекращается.

Подсчет

Миссия считается успешной, если вы освободили все шахты.

Используется стандартный подсчет достижений. К тому же:

- игрок получает 4 славы за каждую свою шахту на тайле местности и 7 славы за шахту на основном тайле.

- игрок с самой большой славой получает дополнительно 5 очков славы и титул Великий Освободитель.

НОЧИ ДРУИДОВ

Игроки: 2-4

Тип: немного соревновательный или соревновательный

Длительность: четыре раунда (2 дня и 2 ночи)

Цель: короткий сценарий, подобный обычному, но с другими задачами. Какой вызов вы осмелитесь принять?

Вы замечали загадочные обелиски с выгравированными символами на полянах магии, расположенные по всему королевству? Вперед, исследуйте их!

Карта (для 2, 3 или 4 игроков)

Форма карты: клиновидная, клиновидная или открытая с лимитом в 4 колонки

Тайлы местности: 8, 9 или 11 (удалите тайлы без поляна магии)

Основные городские тайлы: 1 (всегда зеленый город)

Основные не городские тайлы: 1, 2 или 3 (на один меньше количества игроков)

Города: город является дружелюбным. Каждый игрок размещает на нем один жетон щита, но никто не является лидером.

Особые правила

Если вы закончили движение на поляне магии, ее можно активировать - отметьте ее своим жетоном щита. На ней может быть несколько жетонов, но только по одному от каждого игрока.

В любой свой ход в течении первой ночи вы однократно можете совершить заклинание. Вам необязательно находится в населенном пункте, но в ваш ход это заклинание считается действием. Оно призывает одного монстра за каждую поляну, на которой есть ваш жетон

щита. Положите требуемое количество коричневых врагов и сразитесь с ними.

- за каждого побежденного врага вы получаете вдвое больше славы.

- каждый не побежденный враг после боя исчезает (однако ранения, полученные в бою, остаются).

- вне зависимости от того, скольких монстров вы уничтожили, в конце вашего хода вы получаете по одному случайному кристаллу за каждого призванного монстра (за каждого монстра бросается кубик, как в логове монстров monster den).

В конце первой ночи снимите все жетоны щита с полян. Игрокам придется отметить их снова, если они планируют использовать заклинание во вторую ночь.

Во время второй ночи заклинание можно повторить, однако в этот раз вы призываете красных врагов. Слава за уничтоженных врагов также удваивается, и в этот раз вы получаете по два случайных кристалла за каждого врага.

Окончание сценария

Игра завершается, когда все игроки совершили заклинание во вторую ночь (в этом случае каждый игрок делает еще один ход) или же по завершении второй ночи.

Подсчет

Используйте стандартный подсчет достижений. Игрок с наибольшим значением славы выигрывает.

Варианты

Можно сыграть более соревновательную игру: можно выставлять только один жетон щита (при игре вдвоем)

или два жетона (при игре втроем или вчетвером) на каждую поляну. Если поляна исчерпала лимит, выберите жетон любого игрока и замените на свой.

При небольшом количестве игроков можно сыграть Эпическую версию - 3 дня и 3 ночи. Используйте все тайлы местности и основные не городские тайлы. Также удалите жетоны щита после второй ночи. Во время третьей ночи вы призываете одного коричневого и одного красного врага за каждую отмеченную вами поляну и получаете по три кристалла за каждую призванную пару.

ВЛАДЫКИ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Игроки: 2-4

Тип: соревновательный

Длительность: пять раундов (3 дня и 2 ночи)

Цель: короткий сценарий, подобный обычному, но с другими задачами. Спускаемся в подземелья.

Мы полагали, что уже контролируем эти земли. Мы ошибались! Под королевством существует огромная система подземных ходов. Мы не знаем, кто вырыл эти ходы и зачем, но это не важно. Вперед, возьмите их под контроль!

Карта (для 2, 3 или 4 игроков)

Форма карты: клиновидная, клиновидная или открытая с лимитом в 4 колонки

Тайлы местности: 8, 9 или 11 (удалите тайлы без подземелий)

Основные городские тайлы: 1 (всегда синий город)

Основные не городские тайлы: 1, 2 или 3 (всегда используйте пустынный тайл с монастырем и гробницей)

Города: город является дружелюбным. Каждый игрок размещает на нем один жетон щита, но никто не является лидером.

Особые правила

Когда открывается тайл с деревней, игрок, открывший его, выбирает любую доступную соседнюю с деревней клетку, кроме болота и прочих мест (клетка может находиться даже на соседнем тайле). Теперь на этой клетке есть вход в секретное подземелье. Отметьте клетку, положив на нее коричневый жетон врага лицом вниз.

Вход в секретное подземелье действует как в любое другое подземелье (см. карту описания). Если вы захватили его, отметьте клетку и получите вознаграждение. Если вы потерпели неудачу, сбросьте жетон монстра и положите другого случайного коричневого врага на клетку.

Те же правила действуют для монастырей, за исключением того, что вы кладете красный жетон врага на соседнюю пустую клетку, отмечая тем самым секретную гробницу.

Секретные гробницы действуют так же, как обычные.

В захваченные подземелья и гробницы (обычные и секретные) нельзя войти повторно и снова сражаться с врагами для получения славы в данном сценарии.

Все захваченные гробницы и подземелья (включая секретные) соединены между собой.

- если вы находитесь на клетке захваченного подземелья или гробницы, вы можете переместиться в любое захваченное подземелье или гробницу.

- эти клетки не должны быть одного вида (вы можете путешествовать из обычного подземелья в секретную гробницу и т.п.).

- чтобы это сделать, вы жертвуете 2 очками движения и еще 1 очком движения за каждую посещенную клетку.

- при расчете пути вы должны двигаться по уже открытым клеткам, избегая озера и болота. Если это невозможно, перемещаться нельзя.

Окончание сценария

Когда открыты все тайлы и захвачены все подземелья и гробницы, все игроки (включая игрока, захватившего последнюю гробницу или подземелье) делают последний ход. Если при этом раунд завершается, игра сразу же прекращается.

Подсчет

Миссия считается успешной, если захвачены все подземелья и гробницы.

Применяются обычные правила подсчета достижений, за исключением:

- при подсчете достижений учитываются секретные подземелья и гробницы. За них начисляется по 4 очка вместо 2.

- вместо титула Великий путешественник присуждается титул Великий исследователь подземелий, за который начисляется +5 очков (+2, если титул разделяется).

ЗАХВАТ И УДЕРЖАНИЕ

Игроки: 2 или 4 (две команды)
Тип: крайне соревновательный
Длительность: четыре раунда (4 игрока), шесть раундов (2 игрока)
Цель: крайне соревновательный сценарий со множеством возможностей сражений с другими героями. Вместо славы начисляются очки победы за удерживаемые точки!

Совет Пустошей направил вас в эту беспокойную провинцию... то есть... если точнее... некоторыми... гм... благочестивыми членами Совета, чтобы... взять ее под контроль. Будьте бдительны, там находится другая фракция вероломных членов Совета, жаждущая власти над этими землями. Не допустите этого!

Карта (для 2, 3 или 4 игроков)

Форма карты: предустановленная. См. рисунок. Используйте сторону В стартового тайла и три открытых тайла местности. На заранее определенных позициях должны разместиться другие 2



тайла местности и 4 основных тайла (при установке игры можно их разместить сразу лицом вниз).

Тайлы местности: 5 (все они должны иметь форты и башни магии)

Основные городские тайлы: 1 (всегда белый город)

Основные не городские тайлы: 3 (все они должны иметь форты и башни магии)

Города: город был дружественным, но теперь его ворота закрыты. Входить в город нельзя.

Юниты: удалите юниты IV уровня (те, которых можно нанять только в городе) из колоды элитных юнитов.

Особые правила

В первой половине игры вытягивайте только обычные юниты (серебристые). Во второй половине игры (с 3 раунда при игре вчетвером или с 4 раунда при игре втроем) вытягивайте и обычные, и элитные юниты.

Юниты, которые можно нанять в монастырях, также можно нанять в башнях магии. Юниты, которые можно нанять в деревнях, также можно нанять в крепостях.

В этом сценарии при штурме крепостей и башен репутация не падает.

В этом сценарии башни магии функционируют несколько иначе, подобно крепостям.

- при захвате башни магии вы не получаете заклинания, однако все равно его можно там купить.

- при захвате башни магии она переходит к вам, как крепость. Другие игроки могут ее штурмовать, подобно крепости: они сражаются со случайно вытянутыми укреплёнными фиолетовыми врагам, за которых получают половину славы с округлением до высшего значения.

- если ваш ход начинается в башне магии или рядом с ней, вы получаете одну золотую ману (днем) или черную ману (ночью) за каждую контролируемую вам башню.

Если вы рядом и с вашей крепостью, и с башней магии, вы получаете бонусы от них обеих.

На второй день или ночь, при атаке крепости или башни другого игрока, вы случайным образом вытягиваете два серых (для крепости) или фиолетовых (для башни магии) жетона врага. После победы общее значение славы суммируется, затем делится на половину (с округлением до высшего значения).

На третий день или ночь (при игре вдвоем)

применяются те же правила, только вытягивается по три врага.

Командные правила

При игре вчетвером применяются командные правила (см. раздел "Варианты").

Обратите особое внимание на данное правило (из раздела "Варианты"): игрок может войти в крепость своего союзника и нанять юниты. Когда он в крепости союзника или рядом с ней, его лимит руки возрастает, но только если у него есть свои крепости.

Те же правила применимы для башен магии и дополнительной маны.

Победитель

Сценарий продолжается до тех пор, пока не исчерпан лимит раундов или же пока одна из сторон не признает поражение. Каждая крепость, находящаяся во владении, стоит 3 очка победы. Каждая башня магии, находящаяся во владении, стоит 2 очка победы. Выигрывает игрок или команда, у которой больше всего очков. При ничье (например, если остались не захваченные точки, а в игре 25 доступных очков) никто не считается победителем.

Варианты

Для более стратегической игры можно сразу вскрыть всю карту (если вы готовы пожертвовать духом исследования).

Также этот сценарий можно сыграть втроем, но при этом может проявиться недостаток, когда двое дерутся, а третий получает из этого выгоды. Если вы все равно хотите сыграть, мы рекомендуем отыграть только четыре раунда, как при игре вчетвером.

ВЕРНЕТСЯ ТОЛЬКО ОДИН

Игроки: 2-4

Тип: крайне соревновательный

Длительность: четыре раунда (2 дня и 2 ночи)

Цель: соревновательный сценарий для тех, кто в играх предпочитает стиль "останется только один".

Это окончательная проверка вашей мощи. Вас отправили в неизвестную часть королевства, и портал за вами закрывается. После двух суток портал откроется вновь на некоторое время. Только один герой, который к этому моменту будет у портала, сможет вернуться домой.

Карта (для 2, 3 или 4 игроков)

Форма карты: клиновидная (любая другая по договоренности)

Тайлы местности: 7, 8, 10

Основные городские тайлы: 1, 2 или 3 (на один меньше количества игроков)

Основные не городские тайлы: 1, 2 или 3 (на один меньше количества игроков)

Города: каждый город имеет 3 уровня.

Особые правила

В конце первого дня портал закрывается (если на этот момент кто-либо стоит на портале, он уничтожается). С

этого момента портал считается обычным ландшафтом - здесь может стоять только один игрок, а также здесь можно инициировать бой (включая правила принудительного отступления).

Победитель

Сценарий заканчивается по истечении второй ночи. Тот, кто к этому моменту стоит на портале, выигрывает. Если на портале никого нет, победа не присуждается никому. Очки здесь не зарабатываются, а слава не имеет значения.

Примечание: после объявления конца ночи, начинать бой с игроком нельзя. Таким образом, если к концу второй ночи портал занят игроком, он считается победителем.

Варианты

Можно сыграть эпическую версию, которая длится 3 дня и 3 ночи. В игру добавляется по одному тайлу каждого типа и увеличивается уровень городов до 4.

Командный вариант

При игре вчетвером данный сценарий можно сыграть командами. Тогда действуют все правила командной игры (см. раздел "Общие положения").

В начале игры каждая команда случайно (или по

договоренности) выбирает жетон щита одного игрока. Теперь этот игрок избранный - именно он должен вернуться. Его товарищ по команде должен ему помогать, особенно стараясь блокировать команду противника.

Команда противника не должна знать, кто является избранным. Тайно храните жетоны щита (от каждой команды отдельно) в надежном месте.

В конце второй ночи покажите эти жетоны. Если один из них принадлежит игроку, который в данный момент стоит на портале, его команда выигрывает. Если на портале никого нет или же на портале стоит игрок, чей жетон не был избран, никто не считается победителем.

MAGE KNIGHT BOARD GAME A GAME BY VLAADA CHVÁTIL

Cover and Card Illustrations: J. Lonnee

Additional Illustrations: Milan Vavroň

Art/Graphic Design: Chris Raimo

Layout and Typesetting: Filip Murmak

Playtesters: Filip, David, Hanka, Miloš, Aneken, Vitek, Kreten, Fanda, Michal, Flygon, Paul, Falco, Glee, Rumun, Monča, Ese, Yuyka, Jéňa, Bianco, Jirka Bauma, and many others from Czech Republic, US and UK.

Special thanks to: Filip Murmak for enthusiasm and valuable help from the very first moment he learned the game to the moment it went to print. David Korejtko for many hours of playtesting and balancing. Paul Grogan and his friends for endless days (and nights) of rules proofreading and language corrections. Bryan Kinsella and Wilson Price from WizKids for their help and valuable advice. WizKids and Czech Games Edition for their support with extensive playtesting.

WIZKIDS
NECA
www.necanet.com

WIZKIDS/NECA, LLC
603 Sweetland Ave.
Hillsdale, NJ 07205 USA
www.wizkidsgames.com

© 2011 WIZKIDS/NECA, LLC. All rights reserved.
HereClikand WizKids are trademarks of WIZKIDS/NECA, LLC.
Product shown may vary from actual product.
Please retain our address for your records.

~ Памятка ~

Игра

Выберите сценарий и варианты.

Игроки выбирают героев.

Установите игру.

Играйте раунды, пока не исчерпан лимит раунда или не выполнены условия окончания игры.

Определите исход игры.

Один раунд

Подготовьте раунд (не касается первого раунда):

- переверните карту дня/ночи и воспользуйте источник

- создайте новое предложение юнитов.

- обновите предложения спецдействий и заклинаний.

- игроки вводят свои юниты в готовность и переворачивают жетоны навыков.

- игроки перетасовывают свои колоды и тянут новые карты.

Игроки выбирают тактику

- первым выбирает игрок с самой низкой славой (при ничье - последний в очереди раунда)

- переставьте жетоны очереди в раунде.

Игроки делают ход в порядке очереди, пока кто-либо не объявит конец раунда

- тогда остальные игроки делают последний ход.

Один ход

Если ваша колода деяний пуста, можно вместо своего хода объявить конец раунда.

- если же пуста и ваша рука, вы должны это сделать.

Обычный ход: необязательное движение (и/или открытие тайлов), затем необязательное (а иногда - обязательное) действие:

- бой с врагами (штурм укрепленной позиции, провокация или вызов яростным врагам, вступление в место приключений).

- взаимодействие с местными (наем, лечение и покупка карт влияния).

- бой с игроком (если на той же клетке противник).

Отдых: ни движения, ни действия.

- обычный отдых: сбросьте одну карту (но не ранений) и любое число карт ранений.

- медленное восстановление (если у вас только карты ранений): сбросьте одну карту ранения.

Любой ход:

- используйте любые особые эффекты и лечение (вне

боя).

- используйте один кубик из источника.

Конец хода:

- верните (и перебросьте) использованные кубики маны.

Теперь может играть следующий игрок.

- совершите принудительное отступление, если вы не в безопасном месте.

- сбросьте сыгранные карты, верните всю ману, кроме кристаллов.

- получите боевые трофеи и совершите повышение уровня, если применимо.

- сбросьте любое количество с руки (хотя бы одну, если в этом ходу вы не сыграли ни одной карты).

- отберите себе карты с учетом (модифицированного) лимита руки.

Бой с врагами

Фаза осадной и дистанционной атаки

- совершите одну или более атак, или же ни одной. Каждой атакой можно поразить одного или нескольких врагов.

- чтобы победить выбранных врагов, проведите дистанционные и осадные атаки суммой равной или выше значений вражеской брони (осадные атаки только для укрепленных врагов).

- получите славу за каждого поверженного врага (однако пока нельзя повышать свой уровень) и сбросьте вражеские жетоны.

Фаза блока

- проведите один или более блоков, либо ни одного. Блокировать врагов нужно по отдельности.

- чтобы блокировать противника, проведите блоки общей суммой равной или выше значений вражеской атаки.

Фаза расчета урона

- для каждого не побежденного или не заблокированного врага получите урон, равный его значению атаки (в любом порядке).

- сперва урон наносится не поврежденным юнитам. Поместите на такой юнит ранение и снизьте урон в зависимости от брони юнита.

- затем урон получает герой. За каждое ранение снизьте урон в зависимости от брони героя.

Фаза атаки

- совершите одну или более атак, либо ни одной. Каждой атакой можно поразить одного или более врагов.

- чтобы победить выбранных врагов, проведите любые атаки (включая дистанционные и осадные атаки, а также карты, сыгранные на боку) суммой равной или выше значений вражеской брони (осадные атаки только для укрепленных врагов).

- получите славу за каждого поверженного врага (однако пока нельзя повышать свой уровень) и сбросьте вражеские жетоны.

Бой с игроком

Защитник объявляет о своем намерении:

- если он принимает атаку полностью, он может делать все в свой ход, включая процесс завершения хода. Он защищен до своего следующего хода, однако следующий ход пропускает.

- в противном случае он не может использовать ману или навыки, а после боя его действия сразу прекращаются.

Фаза дистанционной и осадной атаки

- игроки совершают ход, начиная с защитника, играют дистанционные и осадные атаки, пока не используют все свои возможности.

- атакующий игрок играет любое количество дистанционных и осадных атак (осадные атаки только в случае, если защитник укреплен).

- другой игрок может использовать блоки, чтобы снизить атаку. Она уменьшается на 1 за каждые 2 очка блока.

- оставшаяся атака засчитывается как урон, наносимый атакующим игроком юнитам и герою противника. Урон, равный броне, вызывает ранение героя или не поврежденного юнита.

Фаза ближней атаки

- игроки по очереди совершают атаки, начиная с агрессора, пока кто-либо не будет вынужден отступить или пока оба не используют все свои возможности.

- атакующий игрок играет любое количество атак (включая дистанционные, осадные и картами на боку).

- другой игрок может применить блоки для снижения атаки. Она снижается на 1 за каждое 1 очко блока.

- оставшаяся атака засчитывается как урон (см. выше) и/или трансформируется в очки движения, чтобы игрок вынужденно отступил в близлежащее безопасное место; и/или используется для воровства артефактов и флагов, прикрепленных к раненым юнитам (5 очков урона за артефакт).

Если противник вынужден отступить, вы получаете 1 очко славы в случае если у него больше славы, плюс 2 очка за каждый его уровень выше вашего.

Вражеские способности

Оборона

	Укрепление - в фазе дистанционной и осадной атаки против данного врага можно использовать только осадные атаки (либо вообще нельзя атаковать, если такой враг защищает укрепленную позицию)
	Физическая устойчивость - все физические атаки (включая карты на боку) неэффективны (снижены наполовину).
	Устойчивость к огню - все огненные атаки неэффективны (снижены наполовину). На врага не действуют все не атакующие эффекты красных карт или способности юнитов, усиленные красной маной.
	Устойчивость ко льду - все ледяные атаки неэффективны (снижены наполовину). На врага не действуют все не атакующие эффекты синих карт или способности юнитов, усиленные синей маной.
	Устойчивость к огню и льду - неэффективны атаки огнем и льдом (снижены наполовину).

Наступление

	Огненная атака - эффективны только блоки огнем и холодным огнем (остальные снижены наполовину).
	Ледяная атака - эффективны только блоки огнем и холодным огнем (остальные снижены наполовину).
	Атака холодным огнем - эффективны только блоки холодным огнем (остальные снижены наполовину).
	Призыв - в начале фазы блока вытяните случайный коричневый жетон. Он заменяет врага в фазах блока и расчета урона, затем сбрасывается.
	Натиск - чтобы блокировать врага, вам необходимо удвоить блок в зависимости от значения атаки врага.
	Брутальность - если враг не заблокирован, он наносит двойной урон в зависимости от своего значения атаки.
	Яд - если юнит был ранен таким врагом, он получает две карты ранения вместо одной. За каждое ранение, идущее на руку героя, он добавляет одну карту ранения в свою стопку сброса.
	Паралич - если юнит был ранен таким врагом, он сразу же уничтожается (удаляется из игры). Если герой получил на руку одно или более ранений, он должен немедленно сбросить любую карту с руки (кроме карты ранения).

Устойчивость юнитов

	Физическая устойчивость - делает юнита менее уязвимым к физической атаке врагов и противников.	Бой с врагами: Если юниту назначается урон от атаки, к которой он устойчив, сначала урон снижается значением брони (ранения не получает). Если урон остается, продолжайте, как обычно (юнит получает ранение и снова снижает урон своей броней).
	Устойчивость к огню - делает юнита менее уязвимым к огненной атаке врагов и противников. Также она игнорирует не атакующие эффекты красных карт противника или способности юнитов, усиленные красной маной.	
	Устойчивость ко льду - делает юнита менее уязвимым к ледяной атаке врагов и противников. Также она игнорирует не атакующие эффекты синих карт противника или способности юнитов, усиленные синей маной.	
	Устойчивость ко льду и огню - добавляет устойчивость к атакам холодным огнем врагов и противников.	Бой с игроком: Если юнит устойчив хотя бы к одной стихии в атаке противника, противник должен нанести двойной урон, чтобы нанести юниту ранение.