

ГЕРОИ III

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ЮРИЯ ЖУРАВЛЁВА И ЕГОРА НИКОЛАЕВА

ПРАВИЛА ИГРЫ



2-4 игрока



От 12 лет



60 минут

На протяжении многих эпох во вселенной царили гармония и порядок. Все измерения Вереницы существовали в полной изоляции друг от друга: колонии гриболюдов, стаи оборотней, поселения ящеров, подземные дома тёмных эльфов, колонны циклопов с их стадами.

Разделяла их Грань — незримая преграда между измерениями. В центре мироздания дремал недоступный нетронутый мир, где царила магия и таилось множество секретов. Некогда он принадлежал архонтам, которые питали Грань своей магией. Но ход времени неумолим, и даже древние создатели оказались перед ним бессильны.

Архонты слабели, и Грань истончалась, стирая границы между мирами. В отчаянной попытке избежать уничтожения архонты потратили последние силы на создание Эфирных Врат — стабильных проходов между измерениями, позволивших бы отсрочить их катастрофическое слияние на долгие тысячелетия.

К несчастью, судьба распорядилась иначе и через Врата в мир архонтов устремились завоеватели из других миров, желающие покорить новые земли и присвоить их богатства себе.



ОБ ИГРЕ

В «Героях» игроки берут на себя роль могучих полководцев разных фракций, желающих завоевать мир за Эфирными Вратами. В каждом раунде один из игроков определяет порядок и уровень четырёх действий, которые затем выполняются всеми. Перемещайтесь по регионам, чтобы собирать ресурсы и артефакты, захватывать крепости и сражаться с чудовищами или соперниками. Стройте здания, чтобы ваши войска стали сильнее и быстрее. «Герои» предоставляют множество разнообразных способов заработать победные очки. Тот, кто наберёт их больше всего по итогам 16 раундов, станет победителем игры и хозяином богатого магического мира.

В «Героях» все изменения в игровом процессе фиксируются маркером на планшете. Главная особенность игры — разные по характеристикам и игровым ощущениям фракции. Каждая обладает уникальными свойствами и подойдёт разным игрокам: **тем, кто только знакомится с игрой, опытным игрокам или новичкам, готовым к трудностям, и тем, кто освоился в правилах и готов к сложному игровому процессу.**

Гриболуды: выращивают в регионах грибницу, осложняющую соперникам передвижение; их здания являются их же воинами.

Оборотни: призывают волчью ночь, в тени которой движутся быстрее, и платят войскам только свежим мясом.

Архонты: их здания уже построены, однако магические потоки подтачивают и разрушают их; архонты могут как беречь выгодные здания, так и извлекать пользу из разрушенных.

Ящеры: духи предков помогают ящерам договариваться с чудовищами и крепостями, не применяя силу; чудовища, внимающие духам, строят здания для ящеров бесплатно.

Тёмные эльфы: их сила заключена в терпении: надо лишь немного подождать, чтобы из коконов появились сильные воины, а опутанные паутиной здания получили новые эффекты.

Циклопы: их сопровождает яростное и голодное стадо, способное отпугнуть соперников и ослабить чудовищ; подгоняя стадо, циклопы могут за счёт его энергии легче завоёвывать артефакты и крепости.

СОСТАВ ИГРЫ

- ✦ 6 планшетов фракций
- ✦ 4 памятки игрока
- ✦ 4 маркера
- ✦ Эти правила игры



СОВЕТЫ ИГРОКАМ

- ✦ Перед началом партии встряхните маркеры, не снимая колпачки. Храните маркеры в коробке только с надетыми колпачками. Также рекомендуется надевать колпачки на маркеры, когда вы не используете их в ходе игры.
- ✦ Чтобы стиратели на маркерах прослужили дольше, используйте их только для небольших исправлений в ходе игры. В конце партии стирайте все пометки с планшетов сухим бумажным полотенцем. Подсохшие пометки рекомендуется стирать слегка влажной или, в сложных случаях, спиртовой салфеткой.
- ✦ Вы можете пометать различные изменения на своём планшете любым способом: галочками, стрелками, обводками, штриховкой и т. д. В правилах приведены рекомендуемые пометки, но строго следовать им необязательно. Захватывайте мир так, как вам удобнее.

БОЛЬШЕ ФРАКЦИЙ!

Хотите разнообразить игру? В других коробках «Героев» вас ждут новые фракции, по шесть в каждой. Сыграйте за людей, демонов, элементалей, гремлинов, нежить и других представителей обширной вселенной! Вы можете совмещать в партии планшеты из разных коробок в любом сочетании.



ПЛАНШЕТ ФРАКЦИИ

Планшет — ваш главный инструмент управления своей фракцией. У каждой фракции есть свои особенности и свойства, отражённые на планшете, однако структура всех планшетов одинакова:

1. Зона строительства. Здания, которые можно построить. Эффекты зданий разнообразны и влияют на разные стороны игрового процесса. Обратите внимание, что на планшетах в зоне строительства отображены **блоки со свойствами фракций, которые не являются зданиями.** Вот все такие блоки:

Оборотни

Вместо добычи / / можете получать . Можете объявлять **вольчью ночь** в начале раунда после объявления действий: в любом раунде в раунде соперника . Пока она длится, можно строить здания за . Меняется стоимость перемещения и сила войск.

Циклопы

При сначала перемещается стадо по этапам 1-6, затем вы. В регионе со стадом соперники не могут захватывать крепости и артефакты. За уменьшайте стоимость зданий, силу чудовищ или прокладывайте тропы.

Тёмные эльфы

При здания получают нижний эффект и вписывают номер раунда, в котором получите верхний эффект и за ослеплённое здание. Ослепляйте крепости и артефакты: в конце записанного раунда они становятся вашими, а до того их для соперников выше на кол-во ваших коконов. Арахид нельзя нанимать как обычно, их нужно выращивать из коконов.

Гриболоуды

В начале получите на склад ресурс по уровню действия. Стройте сколько угодно зданий за действие. Вписывайте в количество построенных за действие зданий. Пока у здания есть отметка, действует его эффект и сила боевой единицы. Шесть верхних зданий приносит по каждый раз, когда вы их строите. При строительстве 3+ зданий за действие зарываете текущий или соседний регион без для соперников в этом регионе +4 у крепостей и чудовищ и +1 к перемещению, для вас +1 в конце игры за каждый такой регион.

Ангелы

В начале игры все здания построены. В каждом раунде здания, соединённые магическим потоком с символом невыбранного действия, получают по 1 повреждению. Получив максимум повреждений, здание разрушается: впишите его в в своем или соседнем регионе либо впишите в область штрафа 2 . При каждом последующем повреждении разрушенное здание приносит 1 . При можете очистить X повреждений, заплатив за каждое 1-4 в зависимости от уровня здания (не выше уровня .

Ящеры

Вместо у вас души , вместо сражений договоры. Договор с чудовищем: не по линии, а с конкретным в регионе; в случае успешного договора здание с этим чудовищем можно построить бесплатно, бонус с этим чудовищем может участвовать в Совете. В конце можете собрать Совет за 5 : все игроки получают и тратят голоса и голосуют за один из двух опеченных бонусов в храме. Победивший бонус действует для всех.

2. Войска. У большинства фракций несколько видов войск. Каждое войско состоит из боевых единиц. Они помогают захватывать крепости и сражаться с чудовищами и соперниками.

3. Эмблема фракции и счётчик раундов.

4. Артефакты. Шесть артефактов, которые можно получить в регионе или отобрать у другого игрока в сражении. Эффекты артефактов уникальны у каждой фракции.

5. Зона действий. Содержит 5 ячеек действий: добыча дерева, добыча железа, добыча золота, перемещение, строительство. Здесь определяется порядок и уровень действий на раунд.

6. Склад ресурсов. На складе хранятся дерево, железо и золото (у некоторых фракций это может отличаться). Ресурсы требуются преимущественно для строительства зданий, найма войск, получения артефактов и т. д. При накоплении определённого количества ресурсов вы получаете ПО.

7. Карта. Здесь вы фиксируете перемещения и завоевания. Карта разделена на 27 регионов, у каждого есть тип местности. Регионы с общей границей считаются соседними. Для удобства игроков регионы расположены в алфавитном порядке, слева направо сверху вниз.

8. Стоимость перемещения. Количество очков перемещения, которое надо потратить для движения по разным типам местности. У каждой фракции эта стоимость своя.

9. Зона подсчёта победных очков (ПО) . Ячейки для записи победных очков в конце игры.

10. Линия чудовищ. Чудовища, которых можно победить в ходе игры, получив за это ресурсы и ПО.

ПРАВИЛО ОТКРЫТОСТИ

Каждый игрок может посмотреть планшет другого игрока в любой момент, кроме двух случаев: во время выполнения действия перемещения и во время сражения между игроками.

Оба исключения из правила открытости подробнее расписаны в соответствующих разделах правил: «Перемещение» на стр. 7 и «Сражения» на стр. 9.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Каждый игрок выбирает, за какую фракцию он будет играть, и берёт планшет этой фракции, маркер и памятку. Лишние компоненты уберите в коробку.

Если это ваша первая партия или вы играете с новой для себя фракцией, мы рекомендуем перед началом игры изучить особенности вашей фракции в разделе «Правила фракций» на стр. 14.

2. Каждый игрок вписывает в нижний блок войска цифру, указанную на фоне блока, — это стартовое количество боевых единиц.

3. Каждый игрок готовит карту на планшете в зависимости от количества игроков:

2 игрока: вычеркните все регионы с тремя и четырьмя точками над названием (Вернесс, Гленнфор, Икара, Оррид, Юноро и Яскер). Они будут недоступны в игре.

3 игрока: вычеркните все регионы с четырьмя точками над названием (Вернесс, Гленнфор и Юноро). Они будут недоступны в игре.

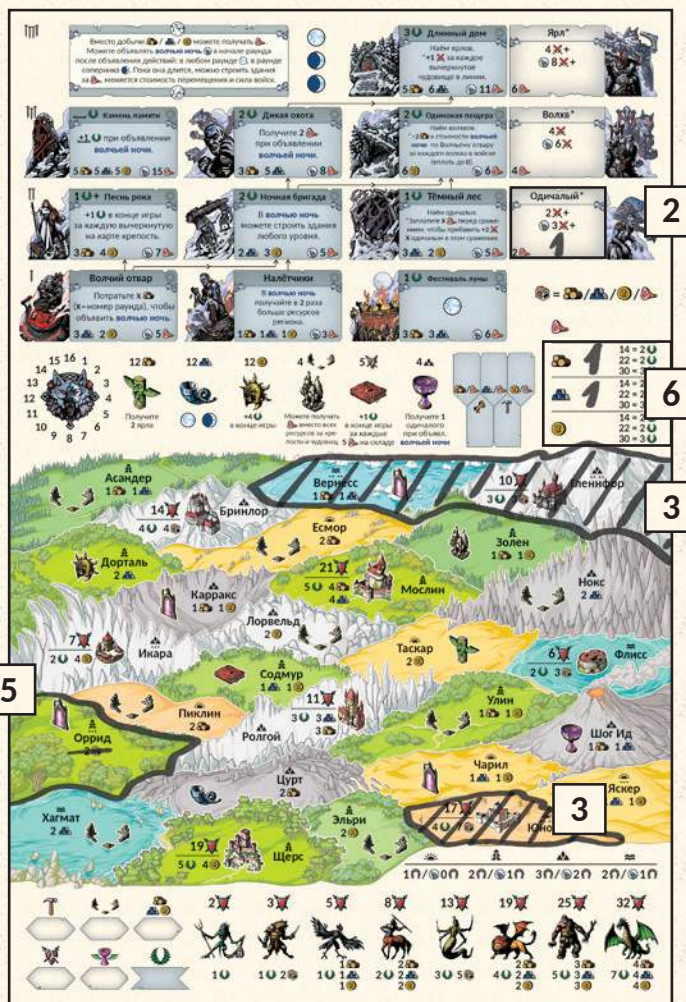
4 игрока: доступны все регионы карты.

4. Первым игроком становится тот, кто последним читал или смотрел фэнтези.

5. Игрок справа от первого игрока решает, где начнёт игру. Он выбирает свой **стартовый регион** среди регионов с порталом. Игрок **посещает** его, рисуя обводку, и объявляет его название — следующие игроки не могут выбрать этот регион в качестве стартового. Затем остальные игроки по очереди против часовой стрелки таким же образом выбирают свои стартовые регионы.

6. Каждый игрок получает ресурсы своего стартового региона: вычёркивает их под названием региона и добавляет в соответствующие ячейки на своём складе. Иконки ресурсов расшифрованы в памятке.

Всё готово, можно начинать!



Подготовленный планшет оборотней при игре втроем

ХОД ИГРЫ

Игра длится 16 раундов.

В начале раунда первый игрок выбирает четыре действия из пяти, которые будут выполнять все игроки в этом раунде.

Первый игрок записывает в ячейки выбранных действий числа 1, 2, 3 и 4 — одно число в одну ячейку. Число определяет

очередность выполнения действия и его уровень. **Чем больше число, тем позже действие будет сыграно и тем выше его уровень.** Ячейку невыбранного действия можно оставить пустой.



Символ действия	Название действия	Выполнение действия уровня X
	Добыча дерева	Получите X дерева
	Добыча железа	Получите X железа
	Добыча золота	Получите X золота
	Перемещение (после перемещения возможны сражения, получение ресурсов региона, захват крепости, получение артефакта)	Потратьте X очков перемещения Ω (сверяйтесь со стоимостью перемещения на своём планшете, чтобы понять, сколько Ω вам необходимо для движения в нужный регион)
	Строительство и наём	Постройте одно здание уровня X или меньше и/или наймите боевые единицы

После того как первый игрок выбрал действия и записал числа, он объявляет их остальным игрокам, и все записывают те же числа в те же ячейки на своих планшетах. Затем игроки выполняют действия в порядке возрастания: сначала действие 1, затем действие 2 и т. д. Каждое действие подробно описано на стр. 5–9.

ДЕЙСТВИЯ

ДОБЫЧА ДЕРЕВА / ЖЕЛЕЗА / ЗОЛОТА

При выполнении действия добавьте на свой склад соответствующий ресурс в количестве, равном уровню действия. Если количество ресурса на вашем складе достигает или превышает указанное справа от него значение, обведите рядом с этим значением — в конце игры вы получите эти ПО.

Важно: заработанные за накопление ресурсов ПО остаются и учитываются при подсчёте очков в конце игры, даже если количество ресурсов меняется, — вы можете смело их тратить.

17	14 =	22 =	30 =
25	14 =	22 =	30 =
4	14 =	22 =	30 =

→

10	14 =	22 =	30 =
27	14 =	22 =	30 =
4	14 =	22 =	30 =

Например, Катя собирает 17 дерева и превышает значение 14 — Катя обводит 2 ПО, чтобы получить их в конце игры. Далее в ходе игры Катя тратит дерево, но не теряет обведённые ПО. Вдобавок Катя копит железо: она уже достигла значений 14 и 22 и стремится накопить 30 железа — тогда в конце игры она получит за него суммарно 7 ПО.

Игроки выполняют каждое действие одновременно, не переходя к выполнению следующего, пока все игроки не завершат предыдущее. Это важно преимущественно для действия перемещения, после которого возможно взаимодействие между игроками, оказавшимися в одном регионе. Игрок, выполнивший действие, может сказать: «Готов» — или положить маркер на стол перед собой, чтобы дать знак остальным.

Когда все игроки выполняют действие уровня 4, раунд заканчивается. Каждый игрок зачёркивает номер прошедшего раунда на своём планшете. Начинается новый раунд с новым первым игроком — им становится сидящий слева от предыдущего первого игрока. Если зачёркнут 16-й раунд, приступите к подсчёту очков на стр. 13.

Например, Дана — первый игрок и планирует свой ход. Она хочет сначала получить 1 дерево, затем 2 золота, после этого построить здание 3-го или меньшего уровня, нанять боевые единицы и, наконец, отправиться в новый регион за 4 очка перемещения.



СТРОИТЕЛЬСТВО И НАЁМ

При выполнении действия вы можете построить одно здание и/или нанять боевые единицы, в любой последовательности.

Строительство зданий

Вы можете построить **одно** из зданий в зоне строительства на вашем планшете. Для этого нужно выполнить **все условия**:

- ✦ Уровень здания не превышает уровня действия. \uparrow — уровень 1, $\uparrow\uparrow$ — уровень 2, $\uparrow\uparrow\uparrow$ — уровень 3, $\uparrow\uparrow\uparrow\uparrow$ — уровень 4.
- ✦ У вас достаточно ресурсов, чтобы выплатить стоимость здания.
- ✦ Построено требуемое здание, если есть. Если к зданию, которое вы хотите построить, ведёт стрелка от здания ниже, то именно оно и является требуемым (см. иллюстрацию далее). Если требуемых зданий несколько, нужно построить **хотя бы одно** из них.

Если все условия выполняются, то здание построено: потратьте ресурсы на складе в соответствии со стоимостью здания, сделайте пометку в правом верхнем углу блока здания и получите его эффект. Также вы можете сразу возвести это здание на фундаменте , если он есть в вашем текущем регионе. Подробнее в разделе «Фундаменты» на стр. 12.



Четыре уровня зданий. Обратите внимание на стрелки: Налётчики являются требуемым зданием для Ночной бригады, Дикая охота — для Длинного дома. У Одинокой пещеры два требуемых здания, а значит, её можно построить, если построена Ночная бригада и/или Тёмный лес.

Блок здания

1. Количество ПО, которое принесёт построенное здание в конце игры.
2. Название здания.
3. Место для пометки построенного здания.
4. Эффект здания.
5. Эффекты под звёздочкой являются свойствами боевых единиц, расположенных справа от здания. Боевые единицы обладают этим свойством, даже если здание не построено.
6. Стоимость здания.
7. Стрелки от требуемых зданий.

Обратите внимание:

- ◆ Эффекты некоторых зданий могут модифицировать стоимость перемещения, силу или стоимость боевых единиц. Значения, которые могут модифицироваться, обозначены на планшете через символ ➤. При модификации зачеркните старое значение и далее в игре используйте новое.
- ◆ Эффекты, связанные с действиями (например, «При вы получаете +1»), вы можете применять в **каждом раунде** при выполнении соответствующего действия (включая раунд, в котором построено здание).
- ◆ Пояснения к эффектам зданий разных фракций вы можете найти в разделе «Правила фракций» на стр. 14.



Например, Дана хочет построить Волчий отвар и проверяет условия строительства:

- уровень Волчьего отвара 1 — это меньше уровня действия 4,
- на складе достаточно железа и золота, чтобы выплатить стоимость здания,
- у Волчьего отвара нет требуемых зданий.

Все условия выполнены, и Дана строит Волчий отвар: делает пометку в блоке здания, тратит ресурсы и получает эффект: теперь она может тратить дерево, чтобы объявлять волчью ночь. Вдобавок Волчий отвар — это требуемое здание для Песни рока и Ночной бригады, так что в следующих раундах Дана может построить любое из этих зданий.

Наём боевых единиц

Если у вас построено здание с эффектом «Наём [название войска]», то вы можете нанять в указанное войско любое количество **боевых единиц**, заплатив за каждую её стоимость.

Важно: наём не зависит от уровня действия строительства — главное, чтобы нужное здание было построено.

Для найма потратьте необходимое количество золота и добавьте количество нанятых боевых единиц в блок соответствующего войска. Вы можете нанять неограниченное количество боевых единиц одного или разных видов войск, пока вам хватает ресурсов на оплату их стоимости.

О том, как используются боевые единицы, подробно рассказывается в разделе «Сражения» на стр. 9.



Так, фракция циклопов может нанимать охотников, построив Мегалит, пастырей — построив Хлев, саблезубов — построив Питомник.

Блок войска

1. Название войска.
2. Звёздочка обозначает, что у боевых единиц в этом войске есть свойство, указанное в блоке здания слева. Боевые единицы обладают этим свойством, даже если здание не построено.
3. Сила \times одной боевой единицы (символ силы шаманов отличается от других фракций).
4. Место для записи количества боевых единиц.
5. Стоимость найма одной боевой единицы.
6. Символ модификации.



Например, Дана решает нанять одичалых с только что построенного Тёмного леса. Стоимость одного одичалого равна 2 мяса (это уникальный ресурс оборотней). Она нанимает 3 одичалых за 6 мяса и добавляет их к 1 стартовому, итого в войске 4 боевых единиц.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

При выполнении действия все игроки одновременно следуют пяти этапам:

1. **Получите очки перемещения** P в количестве, равном уровню действия. Некоторые эффекты построенных зданий дают дополнительные P — учитывайте их на этом этапе.
2. **Втайне от других выберите регион назначения**, в который хотите переместиться (действует исключение из правила открытости — нельзя смотреть планшеты друг друга). Вы должны тратить P для типа местности каждого региона, в который перемещаетесь. Сверяйтесь со стоимостью перемещения на своём планшете. Вы можете перемещаться до тех пор, пока вам хватает P .

Важно: вы можете не покинуть свой текущий регион, если не хотите, в таком случае вы пропускаете этапы 2–4.

Обратите внимание:

- ✦ Вы можете перемещаться из одного региона в другой через порталы (пример перемещения через порталы см. на стр. 11).
- ✦ Непотраченные P можно использовать позже для пропуска в линии чудовищ (подробнее на стр. 10 в разделе «Сражение с чудовищем»), в противном случае они сгорают.

3. **Обведите регион назначения** на карте — теперь это ваш **текущий** регион, и он считается посещённым. Отметьте посещение галочкой или звёздочкой и не стирайте эту отметку до конца игры. Вы также можете нарисовать маршрут своего перемещения по карте, если посчитаете нужным. У вас может быть только один текущий регион за раунд — сотрите обводку региона, из которого вы ушли.

Важно: посещённым считается только тот регион, где игрок завершил перемещение. Игрок не выполняет никаких действий и не получает ресурсов в регионах, через которые прошёл без остановки.

4. **Получите ресурсы этого региона**, указанные под его названием: зачеркните их и добавьте на свой склад. При повторном посещении регион не приносит ресурсы. Игроки получают ресурсы независимо друг от друга: другой игрок, посетив этот же регион впервые на своём планшете, получает ресурсы таким же образом.

5. Когда все игроки переместились в регионы назначения и сделали пометки, каждый игрок по очереди, начиная с первого, объявляет, в каком регионе он находится. Вы можете отмечать на своей карте перемещения соперников, если посчитаете нужным.

- ♦ Если в одном регионе оказались несколько игроков, каждый из них по очереди объявляет, хочет ли он сразиться. Игроки могут посмотреть войска на планшетах друг друга, чтобы принять это решение.
- ▲ Если хотя бы один игрок хочет сразиться, то начинается сражение, в котором участвуют все находящиеся в регионе игроки (стр. 9–10). Победитель сражения получит награду по выбору, а также право захватить крепость или получить артефакт (награды также описаны на стр. 10). Каждый игрок независимо друг от друга может сразиться с чудовищем.

▲ Если никто не хочет, сражения не происходит. Игроки могут договориться и уступить право на крепость или артефакт, если это поможет им избежать сражения с другими игроками. Каждый игрок независимо друг от друга может сразиться с чудовищем.

- ♦ Если все игроки в разных регионах, каждый из них по очереди, начиная с первого, может сразиться с чудовищем, а также захватить крепость (стр. 11) или получить артефакт (стр. 12), если они есть в его текущем регионе.

Важно: на этапе 5 соблюдается такая последовательность действий: сражение между игроками -> остальные сражения (с чудовищами и крепостями) -> получение артефакта. В случае нескольких сражений между игроками они разрешаются, начиная со сражения с первым игроком и далее по часовой стрелке.

Например, Лена хочет переместиться из Асандера в Есмор.

Уровень действия перемещения 4, а значит, у Лены 4 Ω . После перемещения в Бринлор у Лены останется 0 Ω , а на Есмор требуется 1, поэтому она применяет эффект построенного здания: Трибунал даёт 1 Ω за каждые 2 разрушенных здания. У Лены их 3, так что она получает 1 Ω . Теперь

у неё достаточно Ω на перемещение в Есмор через Бринлор. Лена обводит Есмор, так как это её текущий регион, а обводку Асандера стирает. Затем Лена получает ресурсы Есмора — 2 дерева — и ждёт, пока остальные игроки закончат перемещение. Когда подходит её очередь, она объявляет, что находится в Есморе. Других игроков в её регионе нет, сражений между игроками в других регионах тоже не происходит, и Лена может сразиться с чудовищем.



Очки перемещения ☺

Карта разделена на 27 регионов, каждый из которых принадлежит к одному из четырёх типов местностей:

- леса
- озёра
- поля
- горы

У каждого типа местности есть стоимость перемещения. Она у каждой фракции своя. В ряде случаев она может быть модифицирована благодаря эффектам зданий или артефактов. При модификации зачеркните старое значение и далее в игре используйте новое.



Например, фракция ящеров может модифицировать стоимость перемещения по горам — для этого им нужно построить Календарь.



СРАЖЕНИЯ

Существует три вида сражений:

- ◆ сражение между игроками,
- ◆ сражение с чудовищем,
- ◆ захват крепости.

Для каждого вида сражений действует ряд общих правил и ряд особенностей.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА СРАЖЕНИЙ

В сражениях участвуют ваши войска. Ключевое значение в сражении имеет **итоговая сила войск** — суммарная сила всех заявленных боевых единиц. Перед началом сражения вы сами решаете, сколько готовы заявить боевых единиц и из каких войск: можно заявить все войска или часть войск, можно не заявлять никого. На итоговую силу войск могут повлиять эффекты построенных зданий и полученных артефактов — учитывайте их перед сражением. Если ранее вы модифицировали силу войск, то учитывайте актуальное значение. Заявленные для сражения боевые единицы можно указывать в блоке войск через косую черту, как в примерах далее.

Для победы в сражении сила ваших войск должна превышать значение силы противника хотя бы на 1: силу войск другого игрока, силу крепости или силу чудовища . Независимо от исхода сражения, **все участвовавшие** в нём (заявленные) боевые единицы тратятся и считаются погибшими: исправьте их количество на своём планшете.



Например, Дана заявляет для сражения двух волхвов из трёх имеющихся (сила каждого равна 4, поскольку сейчас не волчья ночь) и четырёх одичалых из шести (сила каждого 2). Ярлов она не хочет заявлять. Итоговая сила войск Даны равна $2 \times 4 + 4 \times 2 = 16$. Вдобавок Дана применяет эффект Тёмного леса: тратит 2 мяса и прибавляет двум одичалым по 2 силы, итоговая сила войск вырастает до 20. После сражения заявленные боевые единицы погибнут и в войсках Даны останутся 2 ярла, 1 волхв и 2 одичалых.



СРАЖЕНИЕ МЕЖДУ ИГРОКАМИ

Кроме общих правил сражений, учитывайте следующие правила:

1. Перед тем как решить, участвовать в сражении или нет, игроки могут посмотреть планшеты друг друга, чтобы узнать, у кого сколько боевых единиц и какой они силы.
2. Перед началом сражения игроки **втайне друг от друга** выбирают и записывают заявленные боевые единицы на своих планшетах. На этом этапе посмотреть чужие планшеты уже нельзя — действует исключение из правила открытости.
3. Когда все участники сражения будут готовы, каждый по очереди объявляет итоговую силу своих войск. Игрок с наибольшей силой объявляется победителем, остальные — проигравшими. При равенстве сил все игроки считаются проигравшими.
4. Все участники сражения, включая победителя, тратят свои заявленные боевые единицы — они погибают.
5. Победитель сражения обводит **крайнее левое необведённое чудовище** на своём планшете — это нужно, чтобы обозначить победу в сражении и получить за неё указанное под чудовищем количество ПО в конце игры. Обведя чудовище, победитель получает **одну из наград** по своему выбору:
 - ♦ **ресурсы обведённого чудовища:** победитель вычёркивает их и добавляет на свой склад;
 - ♦ **ресурсы проигравших игроков** в количестве, равном разнице сил войск победителя и самого слабого проигравшего. Например, если ваша сила войск равна 13, а сила войск самого слабого проигравшего — 10, то вы можете собрать с проигравших игроков суммарно 3 ресурса по своему выбору — дерево, железо или золото (уникальные ресурсы фракций нельзя забрать). Эти 3 ресурса могут быть разными. Можно забрать все 3 ресурса у одного игрока или 2 ресурса у одного, 1 ресурс у другого. Игроки исправляют количество ресурсов на своих складах соответственно.
 - ♦ **артефакт у одного из проигравших игроков, если он у него есть.** Победитель обводит отобранный артефакт на своём планшете и получает его эффект. Проигравший вычёркивает у себя этот артефакт и теряет его эффект, если он был постоянным (полученные единоразовые эффекты, например войска, не пропадают).
6. Каждый игрок может по своему желанию сразиться с чудовищем (см. справа).
7. Если в регионе, где произошло сражение, находится крепость или артефакт, то победитель сражения может вдобавок захватить крепость (стр. 11) или получить артефакт (стр. 12). Проигравшие игроки не могут этого сделать.

Обратите внимание: если победитель отобрал артефакт в качестве награды за победу в сражении, то он уже не может получить артефакт в регионе в этом раунде.



Например, Лена и Дана находятся в одном регионе и Лена объявляет о желании сразиться. Оба игрока заявляют боевые единицы для сражения: Лена заявляет 6 обвинителей (сила каждого 1), а Дана — 2 одичалых (сила каждого 2). Затем они объявляют итоговую силу своих войск: 6 у Лены против 4 у Даны. Лена побеждает. Все заявленные единицы погибают, и Дана с Леной уменьшают их количество у себя на планшетах. Лена обводит крайнее левое необведённое чудовище в знак победы и решает в качестве награды забрать ресурсы у Даны. Разница сил войск равна 2, и Лена забирает у Даны 1 золото и 1 дерево.

СРАЖЕНИЕ С ЧУДОВИЩЕМ

Чудовища — особые противники, за победу над которыми можно получить ПО и ресурсы. С помощью чудовищ также отмечаются победы в сражениях между игроками. Линия чудовищ находится внизу планшета. Чудовищ нет на карте, так как сразиться с ними можно в любом регионе — магический мир кишит этими существами.

В конце действия перемещения вы можете сразиться с **крайним левым необведённым чудовищем** по общим правилам сражений. Для этого необязательно перемещаться в новый регион. Если у вас остались непотраченные Ω , то за каждое оставшееся Ω вы можете пропустить одно необведённое чудовище и сразиться со следующим. С пропущенным чудовищем всё ещё можно будет сразиться в дальнейшем. Победив чудовище, обведите его, вычеркните и добавьте на свой склад указанные под ним ресурсы, если есть, а в конце игры получите указанное количество ПО.

Можно сразиться только с одним чудовищем за раунд. Нельзя сразиться повторно с обведённым чудовищем. Игроки сражаются с чудовищами и обводят их независимо друг от друга — каждый игрок может сразиться с каждым чудовищем в линии на своём планшете.





Например, Дана потратила 3 N из четырёх на перемещение и в конце действия решает сразиться с чудовищем. В линии чудовищ доступно крайнее левое с силой 5, однако Дана

решает потратить оставшиеся 1 N , чтобы пропустить его и сразиться с чудовищем с силой 8. Для победы итоговая сила войск Даны должна быть как минимум 9. У Даны есть 1 волхв и 1 одичалый. Поскольку сейчас волчья ночь M , то их сила выше обычной: у волхва 6, у одичалого 3. Итоговая сила войск равна 9. Чудовище побеждено: Дана обводит его, получает его ресурсы и стирает погибшие боевые единицы.

ЗАХВАТ КРЕПОСТИ

Захват крепости происходит по общим правилам сражений: для успешного захвата сила ваших войск должна превышать силу крепости. Захватив крепость, получите её ресурсы: вычеркните их и добавьте на свой склад. Обведите захваченную крепость и объявите о своей победе: остальные игроки вычёркивают её на своих планшетах — им она более не доступна, как и её ресурсы. В конце игры все захваченные крепости приносят указанное на них количество ПО. Одну крепость можно захватить только один раз за игру. Подробнее о крепостях как объектах на карте можно прочитать на стр. 12.



ОБЪЕКТЫ НА КАРТЕ

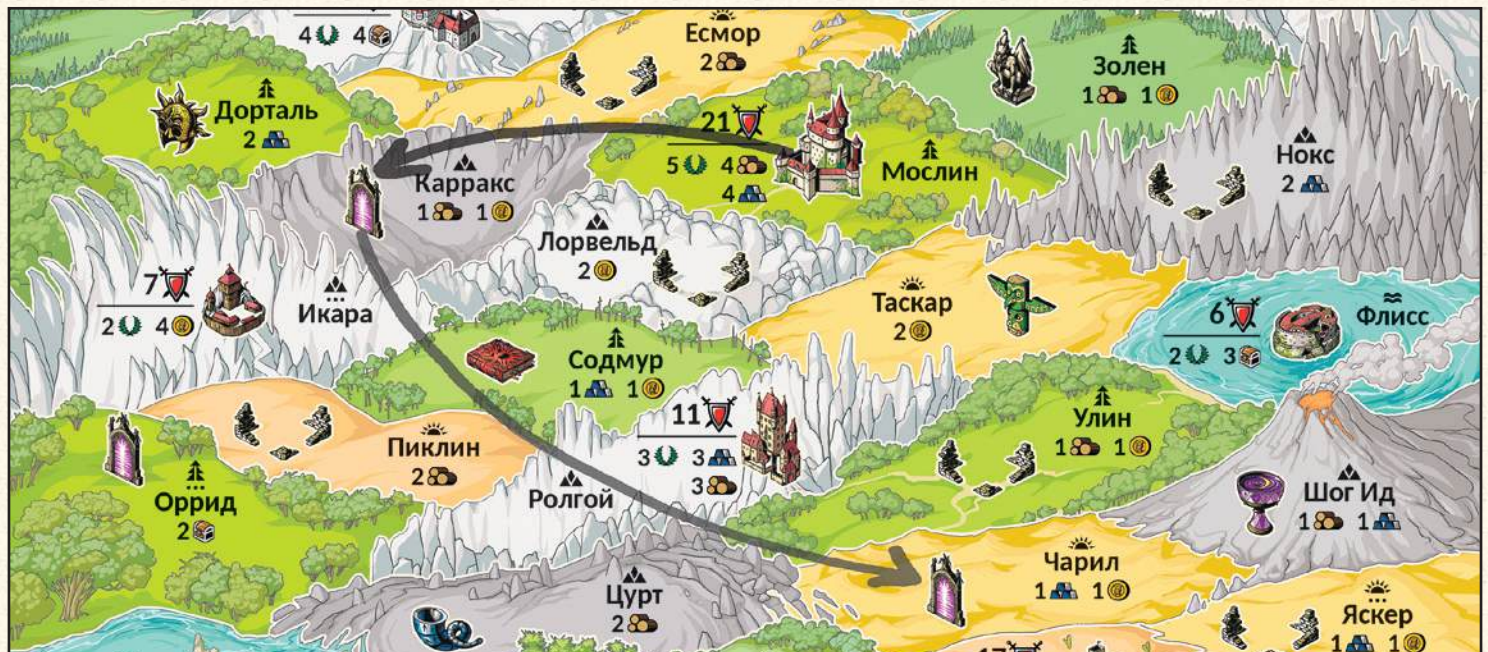
В регионах встречаются различные объекты, с которыми можно взаимодействовать при выполнении действий.

ПОРТАЛЫ

Вы можете перемещаться между регионами с порталами как между соседними, но должны тратить очки перемещения по обычным правилам.




Например, у Лены 4 N . Она тратит 2 N , чтобы переместиться из Мослина в горный Карракс. В Карраксе она использует портал, чтобы переместиться в полевой Чарил с порталом, и тратит на это перемещение 2 N , т. к. стоимость перемещения по M -модифицирована.





КРЕПОСТИ

Крепость защищает ресурсы. Чтобы их получить, необходимо захватить крепость по правилам на стр. 11. Символ  обозначает силу крепости, которую нужно превзойти, чтобы её захватить. Захваченные крепости также приносят ПО в конце игры.



Например, при успешном захвате этой крепости вы получите 4 дерева и 4 железа, а в конце игры 5 ПО.

ФУНДАМЕНТЫ

Если во время действия строительства вы находитесь в регионе с фундаментом, то можете возвести на нём только что построенное здание: запишите уровень этого здания в фундамент и в конце игры получите за каждый фундамент ПО в количестве, равном записанному уровню. В дальнейшем вы можете построить на этом же фундаменте здание выше уровнем по тем же правилам, в таком случае сотрите предыдущее значение и впишите новое.



Важно: игроки возводят здания на фундаментах независимо друг от друга, поэтому каждый может возводить свои здания на любом из доступных ему фундаментах.



Например, Саша во время выполнения действия строительства находится в регионе Есмор. Он строит здание уровня 3 и решает возвести его на фундаменте: он записывает в него цифру 3. В конце игры этот фундамент принесёт ему 3 ПО. Если Саша построит здание уровня 4 и возведёт его на этом же фундаменте, то фундамент принесёт 4 ПО.

АРТЕФАКТЫ

Артефакты — особые магические предметы с полезными эффектами. Эффекты отличаются в зависимости от фракции. Всего артефактов шесть, каждый из них находится в определённом регионе, в котором его можно получить. Условия получения и эффекты отображены на планшете фракции. Артефакт также можно отобрать у другого игрока в сражении. Если вы находитесь в регионе с артефактом и если условие получения артефакта выполнено, то вы можете его получить.

Артефакт						
Регион	Таскар	Цурт	Дорталь	Золен	Содмур	Шог Ид
Условие получения	Заплатите 12 дерева	Заплатите 12 железа	Заплатите 12 золота	У вас должно быть 4 фундамента с возведёнными зданиями любого уровня	У вас должно быть 5 побед в сражениях (посчитайте захваченные крепости и обведённых чудовищ) Для циклопов: У вас должно быть 6 побед в сражениях (посчитайте захваченные крепости, обведённых чудовищ и сражения со стадом)	У вас должно быть 4 посещённых горных региона (Шог Ид считается) Для архонтов: У вас должно быть 5 посещённых горных региона (Шог Ид считается)



Обратите внимание:

- ♦ если вы находитесь в регионе один, то можете получить артефакт **после всех сражений**,
- ♦ если вместе с вами в регионе находятся несколько игроков, то получить артефакт может только победитель сражения между игроками (или они могут уступить вам артефакт, чтобы избежать сражения).

Получив артефакт, обведите его на своём планшете и получите его эффект (сразу или при указанных условиях). Остальные игроки вычёркивают этот артефакт на своих планшетах — он им более не доступен, однако в ходе игры они могут попробовать его отобрать в сражении. При этом бывший владелец артефакта может вернуть отобранный артефакт себе, также победив его нового владельца. Возвращая себе ранее отобранный артефакт, игрок повторно получает его эффект (если возможно).

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ И ПОБЕДА

После 16-го раунда игроки записывают все заработанные в ходе игры ПО в соответствующие ячейки и суммируют их.

1. За построенные здания и их эффекты: получите ПО, как указано в блоках построенных зданий.



2. За фундаменты: получите ПО, равное записанному в фундамент числу.

3. За накопленные ресурсы: получите обведённые в ходе игры ПО на складе ресурсов.

4. За победы в сражениях (захваченные крепости и обведённые чудовища): получите указанные рядом с крепостями и чудовищами ПО.

5. За артефакты: получите ПО, если они указаны в эффектах ваших артефактов.

6. Посчитайте общую сумму ПО в ячейках 1-5.

Обратите внимание, что у некоторых фракций ячейки для подсчёта очков отличаются.

Игрок с наибольшим количеством ПО становится победителем! При ничьей побеждает тот, у кого в сумме осталось больше ресурсов на складе. Если ничья сохраняется — побеждают все участники ничьей.

Да здравствует новый повелитель магического мира!

Матвей подсчитывает победные очки для каждой ячейки по порядку:

- 1.** Построены все здания в зоне строительства: суммарно они приносят 12 ПО. Обратите внимание, что эффект Пирамиды приносит ящерам дополнительные ПО.
- 2.** Построено 2 здания на фундаментах: уровня 2 в Асандере и уровня 3 в Лорвельде. Итого $2 + 3 = 5$ ПО за фундаменты.
- 3.** В ходе игры Матвей копил ресурсы и обводил ПО за 14 дерева, железа и золота. Итого $2 + 2 + 2 = 6$ ПО за накопленные ресурсы.
- 4.** У Матвея три крепости — в Бринлоре, Икаре и Юноро. Также у него 11 побед в сражениях с чудовищами и соперниками, они отмечены галочками в линии чудовищ (ящеры считают такие победы иначе). Каждая галочка приносит указанное количество ПО, всего 23 ПО за чудовищ. Суммарно у Матвея $10 + 23 = 33$ ПО за победы в сражениях.
- 5.** Получены 3 артефакта, из них артефакт в Дортале приносит 3 ПО.
- 6.** В сумме у Матвея $12 + 5 + 6 + 33 + 3 = 59$ ПО.

ПРАВИЛА ФРАКЦИЙ


В этом разделе объясняются игровые особенности фракций. Если правила фракций противоречат общим правилам игры, то важнее правила фракций.

Если вы играете с фракциями из других коробок, вам может пригодиться справочник по сочетаемости фракций: скачайте его по QR-коду.




ГРИБОЛЮДЫ

Особенности фракции:


- ♦ их здания являются их боевыми единицами;
- ♦ можно строить **сколько угодно зданий** за действие;
- ♦ можно заразить регион **грибницей** при строительстве 3 и больше зданий за одно действие;
- ♦ есть **уникальный ресурс** .

Войска и здания


Вы можете построить до 12 зданий с такими особенностями.





- ♦ Все они относятся к уровню I.
- ♦ Ни одно не имеет требуемого здания.
- ♦ Для строительства нужен **уникальный ресурс фракции** , кроме обычных ресурсов.
- ♦ Каждое построенное здание также является **одной боевой единицей** со своей силой. У вас не может быть больше одного здания/одной боевой единицы каждого вида.

Подготовка: поставьте отметку в здании Шляпник — это ваше стартовое здание / стартовая боевая единица.

Действие строительства: в начале каждого действия строительства получите  в количестве, равном уровню действия.



Например, уровень действия строительства — 2. Егор, играющий за гриболюдов, получает на склад 2 .

Важно: хотя  хранится на складе, он **не считается обычным ресурсом**, как дерево, железо и золото. При получении или трате  вы не можете получить или потратить . Соперники не могут отнимать у вас  в качестве награды за победу в сражении.



За одно действие строительства вы можете построить **сколько угодно зданий** (максимум 12), пока хватает ресурсов на оплату их стоимости.

Построив здание, поставьте отметку в блоке с силой. Отметка означает сразу две вещи:

- ♦ это здание построено и его эффект действует;
- ♦ у вас есть эта боевая единица с указанной силой и вы можете заявить её в бой по обычным правилам. Одно здание равно одной боевой единице.

После боя сотрите отметки у всех заявленных боевых единиц — они погибают. Вместе с их гибелью теряется и здание: без отметки его эффект не действует. Вы можете построить это здание заново по тем же правилам и повторять этот цикл сколько угодно раз.

Шесть верхних зданий с  приносят по 1 ПО **каждый раз, когда вы их строите**, — вписывайте ПО в блок здания.

Например, Егор тратит 3  и 8 , чтобы построить Архитокса. Пока стоит отметка в блоке, действует эффект Архитокса и Егор может заявить в бой 1 архитокса с силой 10. Кроме того, Егор вписывает 1 ПО за постройку этого здания.



Егор заявляет в бой Архитокса и после сражения стирает отметку в блоке — боевая единица погибла, эффект здания больше не действует. В следующем раунде он выполняет действие строительства — снова строит Архитокса, снова получает за это 1 ПО и снова владеет боевой единицей.



Строительство на фундаменте: впишите количество зданий, построенных за одно действие. Это число можно повышать: если в регионе с занятым фундаментом вы построили за одно действие больше зданий, чем в него вписано, то сотрите предыдущее значение и впишите новое.



Например, Егор построил 4 здания за одно действие и он находится в регионе с фундаментом. Он может вписать в фундамент число 4 и в конце игры получить 4 ПО.



Грибница

Вы можете **заразить регион грибницей**, если постройте 3 или больше зданий за одно действие строительства. Выберите свой текущий или соседний с ним регион (в нём не должно быть другой грибницы) и отметьте его — например, нарисуйте грибочек. Теперь это **регион с грибницей**. Остальные игроки тоже отмечают его на своих планшетах. Грибница остаётся в регионе до конца игры. **Важно:** каждый регион можно заразить грибницей только один раз.



Для вас:

- ♦ каждый регион с грибницей приносит 1 ПО в конце игры,
- ♦ грибница также даёт бонусы по эффектам зданий Груздарь и Инфектор.

Для соперников:


- ♦ перемещение в регион с грибницей дороже на 1 ,
- ♦ при каждом сражении с чудовищем и захвате крепости в регионе с грибницей соперники должны прибавлять им 4 .



Например, Бринлор — горный регион с грибницей. Для циклопов — соперников гриболюдов — перемещение в Бринлор стоило бы 3 , но поскольку регион заражён, то им требуется потратить 4 . Кроме того, грибница питает силу крепости: если циклопы будут её захватывать, то её сила для них будет равна не 14, а 18.



Здания

Груздарь. Вы получаете 1  за каждый регион с грибницей, через который проходите, включая финальный (регион назначения), но не считая исходный (из которого вы начинаете перемещение).



Тленитель.




Например, Егор заявляет в бой тленителя, шляпника, мицеманта и инфектора — 4 боевые единицы. После боя они погибают, и Егор получает 4 .



Артефакты

Эффект каждого артефакта содержит параметр с **модификацией**. Если на момент **первого получения** артефакта у вас построен Спороносец, то вы получаете **модифицированный параметр**. Если не построен, то немодифицированный (зачеркните неактуальное значение). Состояние этого параметра не меняется до конца игры, даже если вы возвращаете себе ранее отобранный артефакт.



Например, получив , Егор получает 6 , так как у него построен Спороносец. Если артефакт у него отберут, а затем он его вернёт, то снова получит 6 , даже если Спороносец к тому времени будет без отметки.





Заразите грибницей указанное количество **любых** регионов на ваш выбор, необязательно соседних друг с другом или с вашим текущим регионом. Помните, что каждый регион можно заразить грибницей только один раз.



Каждый соперник сам решает, какие ресурсы потерять. Их можно распределить как угодно.



Получаемые ресурсы можно распределить как угодно. Помните, что  нельзя получить из .



ОБОРОТНИ

Особенности фракции:

- ◆ уникальный ресурс фракции — **мясо** 🍖;
- ◆ **волчья ночь** 🌙, во время которой увеличивается сила боевых единиц, уменьшается стоимость перемещения, а у зданий появляется альтернативная стоимость — их можно строить за мясо.

Мясо 🍖

Действие добычи дерева/железа/золота: при каждом выполнении такого действия вы можете получать **вместо** указанного ресурса мясо в том же количестве. Например, при добыче 🪵 уровня 3 можно получить либо 3 🪵, либо 3 🍖. Мясо требуется **для найма войск** — за другие ресурсы нанять их нельзя.

Важно: мясо можно выбрать при получении и трате 🍖, однако ПО за накопление мяса на складе не предусмотрено. Соперники не могут отнимать у вас 🍖 в качестве награды за победу в сражении.

Волчья ночь 🌙

Волчью ночь можно объявить, зачеркнув символ луны:

- 🌙 — волчью ночь можно объявить **в любой раунд**,
- 🌑 — волчью ночь можно объявить **только в чужой раунд** (когда действия выбирает кто-то из соперников).

В обоих случаях волчья ночь объявляется **после выбора и объявления действий** (но до начала их выполнения) — вами или соперником.

В начале игры у вас есть 🌙🌙🌙 в зоне строительства — то есть три возможности объявить волчью ночь. В дальнейшем вы можете получить новые символы по эффектам здания Фестиваль луны и артефакта в Цурте 🗡️. Кроме того, эффект здания Волчий отвар позволяет объявить волчью ночь, просто потратив дерево.

Когда вы объявляете волчью ночь, зачеркните 🌙 или 🌑 в зависимости от того, в чьём раунде она объявлена. Очистить зачёркнутые луны нельзя.

В течение волчьей ночи (до конца раунда) для вас действуют следующие условия:

- ◆ у зданий появляется **альтернативная стоимость** — в мясе. При строительстве здания вы выбираете — оплатить стоимость обычными ресурсами или мясом (сочетать нельзя);
- ◆ ваша **стоимость перемещения** по всем типам регионов снижается на 1 🏠;
- ◆ **сила каждой боевой единицы** увеличивается как указано в блоке войск.



Стоимость и сила, действующие в волчью ночь, отмечены символами 🍖.

Кроме того, некоторые эффекты зданий и артефактов дают бонусы, действующие **в волчью ночь**.

Например, если построена Дикая охота, то при каждом объявлении волчьей ночи вы получаете 2 🍖.



Здания

Ночная бригада. Выплачивать стоимость здания и строить требуемые здания всё ещё нужно.



Волчий отвар. Волчью ночь по этому эффекту можно запустить после объявления действий **в любом раунде** за стоимость в дереве, равную номеру раунда. Например, если это 10 раунд, то заплатите 10 🪵.



Свойство волхва, указанное в блоке здания Одинокая пещера, уменьшает эту стоимость.



Повреждения и разрушения

Когда здание получает **1 повреждение**, закрасьте **1 точку** в блоке. В момент, когда вы закрашиваете **последнюю точку** (их либо 2, либо 3), сразу вычеркните блок здания — теперь оно **разрушено** и его эффект не действует.



Например, Тюрьма получает второе повреждение из трёх — здание ещё не разрушено, его эффект продолжает действовать. Дорога света получает второе повреждение из двух — и сразу разрушается. Блок здания зачёркнут, эффект больше не действует.

Сразу после разрушения впишите уровень разрушенного здания в фундамент в **вашем текущем регионе или в соседнем**. Если фундаментов нет или все они заняты или вы не хотите занимать фундамент, то получите **штрафные 2** и впишите их в область штрафа в блоке строительства. Все штрафные ПО обозначаются красным венком — в конце игры их нужно **отнять** от общей суммы ПО. Здания, которые одновременно получили последнее повреждение, разрушайте в любом порядке.

Важно: каждый фундамент можно использовать таким образом только один раз. Если в него уже вписано число, то перезаписать его нельзя.



Разрушилось здание Дорога света уровня 3 — значит, Андрею надо вписать в фундамент 3. Андрей находится в Икаре. В соседних регионах — Лорвельде и Пиклине — есть фундаменты, но они уже заняты другими разрушенными зданиями. Вписывать уровень Дороги света некуда, поэтому Андрей получает **2** штрафных.

Если уже **разрушенное** (то есть зачёркнутое) здание получает повреждение, то вы получаете штрафное **1** (даже если у него есть очищенные точки). Штрафы копятся — обновляйте число в области штрафа при каждом его получении.



Например, Суд должен получить повреждение, но он уже разрушен. Андрей получает штрафное **1** и добавляет его в область штрафа.

Восстановление зданий

Действие строительства: вы можете устранять повреждения тем зданиям, чей уровень не превышает уровень действия. Чтобы **устранить 1 повреждение**, заплатите количество ресурсов **одного типа**, равное уровню здания. За одно действие можно устранить сколько угодно повреждений, пока вам хватает ресурсов.

Разрушенное здание считается **восстановленным**, когда у него **очищены все точки**. До тех пор блок здания остаётся зачёркнутым. Как только вы восстановили здание, очистите блок — эффект снова начинает действовать.



Например, уровень действия строительства 3. Значит, можно устранить повреждения зданиям 3, 2 и 1-го уровней. Андрей начинает с Дороги света — уровень 3, значит, надо заплатить 3 одинаковых ресурса. Андрей платит 3 (здание стало ближе к восстановлению, но всё ещё остаётся разрушенным). Затем он устраняет повреждение зданию Инквизиция за 2 (но и оно ещё остаётся разрушенным). Наконец, устраняет одно из двух повреждений зданию Трибунал за 1, чтобы отсрочить его разрушение. На этом ресурсы на его складе заканчиваются.

Здания

Синод. Эффект этого здания гарантирует, что к началу нового раунда у вас будет не меньше 2 ресурсов каждого типа. Об этом эффекте также напоминает небольшая визуальная памятка под ресурсами на складе $0/1 \rightarrow 2$.



Суд. В вашем войске может быть максимум 1 вершитель. Если он участвует в бою, то погибает как обычно, при этом его сила снижается на 3 \times , а стоимость найма на 1 \odot . То есть следующего вершителя вы сможете нанять дешевле, но он будет слабее. Минимум может быть 2 \times и 1 \odot .



Тюрьма. Разрушенные здания, которые невозможно вписать в фундамент, приносят штраф 1 \ominus вместо 2 \ominus . На саму Тюрьму это тоже распространяется.



Артефакты



Выберите 2 любых магических потока — с одинаковым символом или с разными — и зачеркните их. Теперь эти потоки **не повреждают** здания. Считайте, что их нет на планшете.



Эффект позволяет нанять до 3 вершителей в войско. Уменьшение силы и стоимости найма влияет на всё войско, даже если в бою участвовал и погиб только 1 вершитель. Если у вас отняли артефакт, то количество боевых единиц не уменьшается, но нанять в войско новых вершителей нельзя, пока их не станет 0.



Если у вас отняли артефакт, ПО не теряются. Вернув артефакт, вы можете продолжать их накапливать. В конце игры вы получаете накопленные ПО только в том случае, если на этот момент владеете артефактом.



ЯЩЕРЫ

Особенности фракции:

- ✦ уникальный параметр фракции — **душа** \odot , которая равноценна силе \times в сражениях;
- ✦ вместо линии чудовищ — **конкретное чудовище** в каждом регионе;
- ✦ **храм** — особый блок в зоне строительства, где все игроки могут проголосовать за один из бонусов, действующий на всех.



Обратите внимание: несмотря на то что у ящеров \odot заменяет символы \times и \ominus , победы в сражениях всё равно обозначаются символом \ominus и подсчитываются как обычно.

Души и договоры

Вместо сражений ящеры договариваются с чудовищами и крепостями. Души заменяют \times в таких договорах. В остальном договоры проходят по общим правилам сражений с отличиями, описанными ниже.



Например, чтобы договориться с крепостью в Мослине, нужны 22 души. У Марины есть 5 шаманов, у каждого по 5 душ. Итоговая сила войск — 25 душ, этого хватает, чтобы договориться с крепостью.

Договор с чудовищем

На планшете ящеров чудовища распределены по регионам — в каждом можно договориться с конкретным чудовищем.

Сделав это, поставьте галочку в самом левом пустом кружке **этого чудовища** в нижней части планшета. Затем вычеркните само чудовище в регионе. Обведите это же чудовище в одном из блоков зданий (см. Здания). Нельзя повторно договориться с чудовищем в этом регионе, однако вы можете встретить такое же чудовище в другом.

Например, Марина договорилась с чудовищем в Эльри. Она находит его в нижней части планшета и ставит галочку в крайнем левом пустом кружке. Затем она вычёркивает чудовище в регионе и обводит его в блоке здания Стадион.



Договор с игроком

После победы над соперником поставьте галочку в пустом кружке **самого левого чудовища**, у которого ещё нет галочек (либо, если таких нет, чудовища с минимальным среди всех количеством галочек или самого левого из них, если таких несколько). Затем найдите это чудовище на карте — неважно, в каком регионе — и вычеркните его. Обведите это же чудовище в одном из блоков зданий (см. Здания).

Марина победила Андрея и ставит галочку под самым левым чудовищем с пустыми кружками.



Договор с крепостью

Получите и вычеркните её ресурсы как обычно, обведите ПО, но **не зачёркивайте** её саму: соперники также вычёркивают только ресурсы и при желании могут захватить крепость по обычным правилам.

Если соперник захватит такую крепость, то:

- ♦ он не получает её ресурсов (они вычеркнуты);
- ♦ все игроки, включая ящеров, зачёркивают её как захваченную;
- ♦ на эту крепость не действует эффект здания Дары (ящеры не могут договориться с ней повторно);
- ♦ в конце игры обе фракции — и ящеры, и соперник, захвативший крепость, — получают ПО.

Например, Марина договорилась с крепостью в Икаре и получила 4 , а также обвела 2 . Позже в Икару приходит Андрей и тоже захватывает крепость, однако не получает за это золота. В конце игры и Марина, и Андрей получают по 2 за эту крепость.



Здания

Если в блоке здания обведено чудовище, то это здание можно построить **бесплатно** во время действия строительства. В ином случае — за обычную стоимость. Помните, что за одно действие можно построить только одно здание — неважно, бесплатно или за обычную стоимость.

После строительства здания с чудовищем найдите в храме такое же чудовище и обведите его — теперь его бонус считается **открытым** — это важно для Совета (см. далее Храм и Совет).

Обратите внимание:

- ♦ если вы построили здание бесплатно благодаря чудовищу, а затем победили второе такое же чудовище в другом регионе, то ничего не происходит; каждое чудовище даёт бесплатное строительство только один раз;
- ♦ одно здание не отмечено чудовищем и его нельзя построить бесплатно — Кладка.

Дары. Пока крепость не захвачена соперником, вы можете договориться с ней повторно сколько угодно раз.

При каждом повторном договоре ставьте рядом с ней отметку (по ним вы будете подсчитывать ПО) и получайте 4 вместо тех ресурсов, что получили при первом захвате.



Например, Марина договорилась с крепостью в Юноро в первый раз и получила 7 . Затем по эффекту Даров она договорилась с крепостью ещё дважды и отметила это двумя галочками. За каждый повторный договор она получает 4 . В конце игры она получит $4 \times 3 = 12$ за эту крепость.



Обелиск. Например, Марина находится в Юноро и может договориться с чудовищем в этом регионе.


Но по эффекту Обелиска она платит 3 , чтобы договориться с чудовищем из любого соседнего региона — Эльри, Чарил или Яскера. В остальном договор всё так же нужно провести по общим правилам сражений.





























Храм и Совет

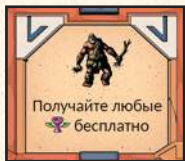
В зоне строительства находится особенный блок — **храм**. Он содержит 8 бонусов, каждый из которых отмечен конкретным чудовищем. Если чудовище обведено, то этот бонус открыт — за него можно **голосовать во время Совета**.

В конце действия строительства вы можете начать Совет — все игроки будут голосовать за один из двух открытых бонусов. Следуйте этим этапам:

1. Заплатите 5 , чтобы **начать Совет**. Объявите об этом всем игрокам — они тоже принимают участие в Совете.

2. Каждый игрок **получает голоса**. Количество голосов вне зависимости от фракции равно сумме обведённых чудовищ, захваченных крепостей и артефактов (ящеры получают по 1 голосу за каждую галочку у чудовищ и за каждый захват крепости, включая повторные). Каждый игрок записывает эту сумму над счётчиком раундов — у ящеров там находится специальное место, рядом со стоимостью Совета.                          

Пояснения к бонусам Храма



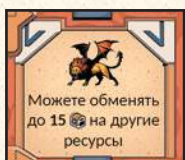
С этого момента игрокам не нужно выполнять условия получения артефакта, достаточно находиться в регионе с ним. Получить его можно так же в конце действия перемещения.



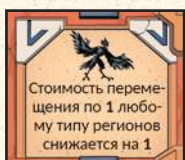
Сразу после победы бонуса игроки выполняют действие перемещения уровня 7 по его обычным правилам.



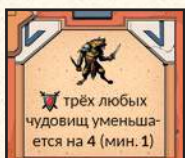
Каждый игрок выбирает одно из своих войск и повышает актуальную ~~X~~ в блоке войска на 1. Игрок за ящеров **модифицирует** своих шаманов.



При этом обмене можно тратить и получать ресурсы в любом соотношении. Уникальные ресурсы фракций тоже можно обменивать, если правила фракции разрешают их тратить и получать. Например, оборотни могут обменивать , но гриболюды не могут обменивать .



Каждый игрок выбирает для себя тот тип региона, какой захочет.



Каждый игрок выбирает тех чудовищ на своих планшетах, каких захочет. Игрок за ящеров уменьшает у чудовищ .

Войска

У ящеров только один вид войск — шаманы. Сила войска равна 4 , она может быть модифицирована дважды — по эффекту здания Стадион и по одному из бонусов в храме.

После каждого договора с чудовищем или с крепостью (**но не с игроками!**) вы можете **воскресить** всех погибших в нём шаманов. Это нужно сделать **до того, как вы получите ресурсы за победу**. Стоимость воскрешения одного шамана указана в блоке войска справа. Она равна 3 и может быть модифицирована по эффекту здания Пруд.

Например, для договора с чудовищем Марина заявила 3 шаманов из 6. После сражения все 3 шамана погибают, однако Марина платит 6 , чтобы воскресить двоих. Теперь в её войске 5 шаманов.



Артефакты



Посчитать проведённые Советы можно по вычеркнутым бонусам в храме — после каждого голосования вычёркивается один бонус.



Перед каждым Советом получите дополнительно 3 голоса. Как и другие голоса, они сохраняются и могут быть использованы в следующих Советах.



Если после применения этого эффекта вы строите здание с таким же чудовищем, что и на открытом бонусе, то ничего не происходит.



После каждого действия вы объявляете, какое действие выполняется следующим. Записанный уровень действия при этом **не меняется**.

Например, Марина выбрала и объявила такие действия. По эффекту артефакта она объявляет, что сначала выполняется действие 4 уровня, а когда все построят здания и наймут боевые единицы, решает, какое из оставшихся трёх действий выполнить следующим — и так далее.





ТЁМНЫЕ ЭЛФЫ

Особенности фракции:

- ♦ **оплетение зданий** — у каждого здания два эффекта: сначала вы получаете один эффект, а после оплетения здания, спустя несколько раундов, другой;
- ♦ **оплетение крепостей и артефактов** — объявите, в каком раунде вы получите объект, и если его никто не перехватит, он ваш;
- ♦ **выращивание войск** — для найма ассасинов и коконов не нужно строить здание, а самых сильных воинов, арахнид, нужно не нанимать, а выращивать из коконов.

На планшете тёмных эльфов вы можете встретить рядом с объектами **счётчик** с числом, поверх которого вписывается номер раунда (подробнее далее).



Оплетение зданий

Тёмные эльфы оплетают здания, чтобы под воздействием своих сил получить новые эффекты.

Действие строительства выполняется так:

- ♦ выполните условия обычного строительства и сделайте отметку в нижней части блока здания: теперь оно построено, получите **нижний эффект**;
- ♦ в верхней части блока находится **счётчик** ⌚: прибавьте указанное число к номеру текущего раунда и впишите результат поверх — это номер раунда, в котором здание будет оплетено. Помните, что всего в игре 16 раундов, и здания с номерами 17 и выше просто не успеют оплестись;
- ♦ в конце записанного раунда здание **оплетается** — зачеркните нижний эффект (он больше не действует) и сразу получите одноразовый **верхний**. Только за **оплетённое здание** можно получить ПО в конце игры.

Например, в раунде 3 Лена построила это здание и поставила отметку в нижней части блока. В верхней части блока она вписывает число 7 — это сумма раунда 3 и числа 4. Значит, в конце седьмого раунда Лена получит верхний эффект.



В конце каждого раунда проверяйте, есть ли где-то блок с номером текущего раунда (оплетается ли какое-то здание). Если таких блоков несколько, решите, в каком порядке здания оплетутся.

Оплетение крепостей и артефактов

Тёмные эльфы могут захватывать крепости и получать артефакты как обычно, но у них есть и другой вариант: оплести их и вы-

тянуть силу, чтобы получить объект без сражений и условий. Находясь в регионе с крепостью или артефактом, потратьте коконы по числу счётчика ⌚. Например, если число счётчика +2, то потратьте 2 кокона.

Прибавьте число счётчика к номеру текущего раунда и впишите результат поверх — это номер раунда, в котором объект будет оплетён. В конце записанного раунда крепость и артефакт становятся вашими, как если бы вы их захватили или получили — получите ресурсы крепости или эффект артефакта, а также отметьте объект на карте как захваченный.



Например, Лена пришла в Бринлор, где находится крепость. Текущий раунд — 4, число счётчика +2. Лена тратит 2 из 3 своих коконов и вписывает в окошко сумму раунда и числа $4 + 2 = 6$. В конце шестого раунда Лена получит крепость без сражения, если до этого момента никто её не перехватит.

До конца записанного раунда соперники могут перехватить крепость или артефакт, которые ещё не успели оплестись. Соперник должен находиться в регионе с крепостью или артефактом и объявить своё желание перехватить объект.

Перехват крепости: соперник прибавляет к её силе дополнительную — она равна количеству коконов в вашем войске на момент перехвата (если в этот момент вы сражаетесь, то до начала сражения). Тратить эти коконы не нужно. Например, если сила крепости равна 14 и у вас 6 коконов, то для соперника сила крепости равна 20. Затем соперник захватывает крепость по общим правилам сражений.

Перехват артефакта: соперник захватывает артефакт по общим правилам сражений — считается, что сила артефакта равна количеству коконов в вашем войске. Условие получения артефакта ему также нужно выполнить.

Важно: если соперник победил в сражении, то крепость или артефакт сразу достаются ему, а игрок за тёмных эльфов получает обратно вложенные в объект коконы.

Например, в пятом раунде Андрей пришёл в Бринлор и захватил крепость, которую Лена должна была получить в конце шестого раунда. Лена стирает отметку рядом с крепостью и получает в войско 2 кокона, которые тратила ранее.

Обратите внимание: тёмные эльфы тоже могут перехватывать объекты сами у себя, но делают это по обычным условиям сражения/получения, без учёта коконов в войске. Победив в сражении, они получают обратно вложенные в объект коконы (по числу счётчика). Иногда это проще, чем ждать.

Войска

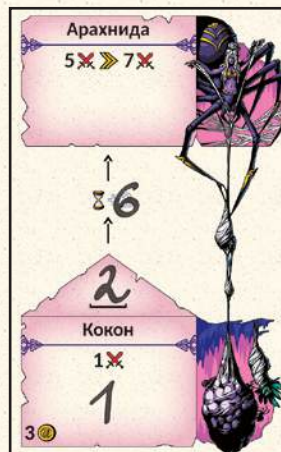
Для найма ассасинов и коконов не нужно строить зданий. Арахнид нельзя нанимать как обычно, их нужно оплести из коконов:

1. Действие строительства: потратьте любое количество коконов из блока войск и впишите его над блоком войска в гнездо.

2. Прибавьте 2 к номеру текущего раунда и впишите результат поверх числа счётчика. Пока коконы не станут арахнидами, нельзя обновлять число коконов в гнезде.

3. В конце записанного раунда все коконы в гнезде становятся арахнидами — очистите гнездо и впишите это же число в блок арахнидов.

Например, у Лены 3 кокона. В раунде 4, выполняя действие строительства, она тратит 2 из них и вписывает их в гнездо. Также она записывает номер раунда, в котором коконы станут арахнидами — $4 + 2 = 6$. В конце шестого раунда Лена получит в войско 2 арахнида. До этого момента переписывать число в гнезде она не может.



Здания

Бездна. Нижний эффект применяется 1 раз за раунд к любому объекту в процессе оплетения: зданию, крепости, артефакту или кокону. **Верхний эффект** применяется только к зданиям.



Оба эффекта не позволяют уменьшить число ниже номера текущего раунда, но можно увеличить его, даже если вписан текущий раунд. Минимально можно уменьшить до текущего раунда, тогда в конце его объект будет оплётён.

Лига убийц. По нижнему эффекту вы можете получить 3 за оплетение артефакта, крепости, здания и за арахнид (арахниды считаются одним объектом вне зависимости от количества коконов в гнезде).



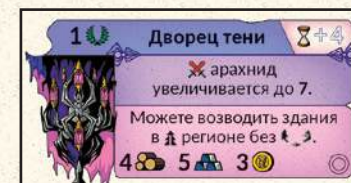
Тёмные тропы. По верхнему эффекту назначьте каждому игроку (включая себя) новый регион, это не считается действием перемещения — то есть нельзя получить ресурсы региона, сразиться с чудовищем, применить эффекты фракции, связанные с действием и т. д. К этим эффектам относятся также гидра у наг и стадо у циклопов — они не перемещаются.



Палаты алчности. По нижнему эффекту считается, что на счётчике новых (то есть тех, которые ещё не в процессе оплетения) арахнид +1 вместо +2. Вы можете временно исправить это на планшете.



Дворец тени. По нижнему эффекту вы можете записать в регион без фундамента уровень построенного здания. В конце игры вы получаете за него ПО как за обычный фундамент. В каждом лесном регионе без фундамента можно сделать так только один раз. Эти числа можно считать фундаментами для получения артефакта в Золене.



Теневые стражи. По верхнему эффекту запишите в блоке здания полученную силу. Используйте её в любых сражениях, прибавляя к итоговой силе войск. Эту силу можно использовать и самостоятельно, не заявляя боевые единицы.



Артефакты



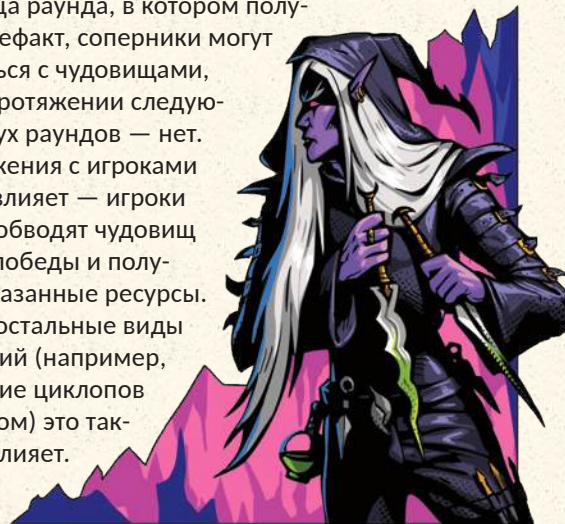
Очистите зачёркнутый **нижний эффект** любого уже оплётённого здания — он снова действует. Если это здание Лига убийц, то вы не получаете ресурсы за оплетение этого артефакта.



Вы можете ставить отметки рядом с оплётёнными объектами или отличать их от неоплётённых по счётчику с числом/без числа. Даже если отмеченный артефакт у вас отобрали, отметки остаются, но получить за них ПО можно только в том случае, если на момент подсчёта очков вы владеете этим артефактом.



До конца раунда, в котором получен артефакт, соперники могут сразиться с чудовищами, но на протяжении следующих двух раундов — нет. На сражения с игроками это не влияет — игроки так же обходят чудовищ в знак победы и получают указанные ресурсы. На все остальные виды сражений (например, сражение циклопов со стадом) это также не влияет.





ЦИКЛОПЫ

Особенности фракции:

- ◆ **стадо**, которое движется по регионам отдельно от циклопов, по мере повышения **энергии** может получать артефакты и захватывать крепости;
- ◆ **следы** и **тропы**, благодаря которым циклопы могут уменьшать стоимость зданий и силу чудовищ, а также получать разнообразные бонусы.

Следы

В ходе игры вы будете разными способами получать следы. Вы должны сразу потратить каждый полученный след на что-либо из списка:

- ◆ **Уменьшить стоимость зданий.** Вычеркните ресурс, отмеченный следом , — теперь вам не нужно его платить, чтобы построить здание.
- ◆ **Уменьшить силу чудовища.** Вычеркните силу, отмеченную следом. Невычеркнутое значение (после косой черты) — это новая сила чудовища. Пока сила со следом не вычеркнута, она считается актуальной. Кроме того, если у вас построено здание Праца, то по его эффекту вы можете сразиться с чудовищем, чья сила была уменьшена, не тратя на это подковы.
- ◆ **Проложить тропы.** Вычеркните один след в любой тропе. Подробнее о тропах см. далее.

Например, Юра получает 4 следа и тратит их следующим образом. Сначала уменьшает стоимость здания — теперь за него требуется заплатить на 3 меньше. Затем силу чудовища, теперь она равна 10 вместо 13. Затем вычеркивает два следа из двух разных троп.



Тропы

Тропы находятся в верхней части планшета, всего их 7 видов. В каждой тропе по 3 следа: когда вычеркнуты все следы, тропа считается **проложенной**.

Когда стадо останавливается в регионе при перемещении, сверьте тип местности и/или особенность региона с проложенными тропами. Если они совпадают, то примените эффект тропы. С одним регионом может совпасть несколько видов троп — тогда примените эффект каждой из них в любом порядке.

Важно: если другая фракция меняет тип местности региона, то учитывается именно новый тип.

Виды и эффекты троп:

- ◆ лесной регион — прибавьте или отнимите 2 силы стаду
- ◆ горный регион — получите 1 след
- ◆ полевой регион — прибавьте +1 к саблезубов
- ◆ водный регион / регион с логовом — получите 2 саблезуба
- ◆ регион с артефактом — впишите +1 ПО
- ◆ регион с крепостью — уменьшите на 1 количество , которые нужно тратить в логове (подробнее о логове см. далее). Вы можете уменьшить одно из значений (либо 7 , либо 12). Каждое из значений должно быть больше предыдущего.
- ◆ регион с фундаментом — получите 2 .

Например, стадо останавливается во Флиссе. Это водный регион с крепостью. Обе эти тропы проложены, а значит, Юра применяет оба эффекта.



Движение стада

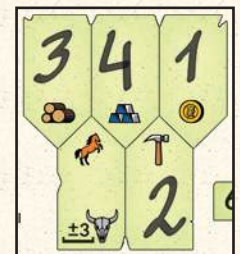
В подготовке при выборе своего стартового региона выберите также стартовый регион для стада — это должен быть регион с логовом: Асандер, Нокс, Пиклин или Хагмат. Отметьте стадо на карте — например, буквой С. Другие игроки тоже могут отмечать стадо на своих планшетах, чтобы следить за его перемещением. Также впишите стартовую силу стада в специальное окошко в верхней части планшета — в начале игры она равна 7.



Взаимодействие со стадом в каждом раунде зависит от действия перемещения.

Если действие перемещения не выбрано, то стадо получает +3 к силе — животные свирепеют, задерживаясь на одном месте. Об этом напоминает иконка в ячейке действия.

Например, в первом раунде действие перемещения не выбрано — сила стада теперь равна 7 + 3 = 10.



Если действие перемещения выбрано, то при его выполнении вы должны пройти 7 этапов в строгом порядке (этапы от 1 до 6 связаны со стадом и пронумерованы на планшете, а этап 7 — обычное действие перемещения игрока):

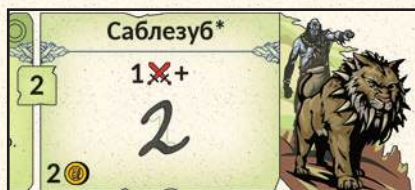
1. Получите след за каждые 10 сил стада.

Например, у стада 26 силы. Юра получает 2 следа и сразу тратит их: один на уменьшение стоимости здания, другой на тропу.



2. По желанию: потратьте саблезубов, чтобы получить за каждого 1 🐾 и 1 🐾. Полученные 🐾 прибавляются к уровню действия.

Например, у Юры 2 саблезуба. Он тратит обоих, чтобы получить 2 следа и 2 подковы.



3. Переместите стадо.

Стадо движется строго по стрелкам минимум на 1 регион вперёд, максимум на столько регионов вперёд, каков уровень действия перемещения (включая 🐾 за саблезубов, если вы их получали). Пока не объявляйте игрокам регион со стадом, это случится на этапе 7.



Например, уровень действия перемещения 1, но Юра прибавляет к нему 2 🐾, полученные за саблезубов. Стадо стоит в Есморе и может переместиться на 3 региона вперёд по маршруту Золен — Мослин — Нокс. Регионы Вернесс и Гленнфор стадо пропускает, так как они не участвуют в игре. Однако стадо может пойти и на меньшее количество шагов и остановиться в Золене или Мослине, но остаться в Есморе никак не может.

4. Если энергии стада достаточно, то стадо собирает ресурсы, захватывает артефакт или крепость в регионе (см. Энергия стада). Пока не объявляйте игрокам об этом.

5. Если регион назначения совпадает с проложенными тропами, то примените эффекты этих троп.

6. Если стадо проходит регион с логовом 🏠 или останавливается в нём, то оно потребляет ресурсы (см. Логово).

7. Наконец, переместитесь сами по обычным правилам действия перемещения. В конце действия перемещения вы можете по желанию сразиться со стадом **вместо** сражения с чудовищем (см. Энергия стада). При объявлении своего региона также объявите регион со стадом и захваченный им артефакт или крепость.

Важно: если в одном регионе со стадом находится крепость или артефакт, то соперники не могут взаимодействовать с ними, но могут отнимать артефакты друг у друга в сражениях.

Энергия стада 🍓

Со стадом можно сразиться, чтобы повысить его энергию, — это принесёт вам ресурсы и полезные эффекты. Это происходит в конце действия перемещения: вы можете вместо сражения с чудовищем сразиться со стадом. Это можно сделать 4 раза за игру.

Сразитесь со стадом по общим правилам сражений. После победы потратите все заявленные боевые единицы и обведите крайнее левое необведённое значение энергии: получите ресурсы и увеличьте силу стада как указано, также начинает действовать эффект. Победные очки вы получаете в конце игры.

Например, Юра сражается со стадом: он тратит 3 пастырей, у каждого сила 6 согласно их свойству — итоговая сила войск равна 18. Это выше силы стада, и Юра обводит крайнее левое необведённое значение: он тут же получает 9 🐾, прибавляет 4 к силе стада (теперь она равна 20). Начинает действовать указанный эффект. В конце игры он получит 2 🌿.



Эффекты энергии стада:

Получайте ресурсы региона, в котором остановилось стадо, в двойном количестве. Вычёркните эти ресурсы. Соперники тоже их вычёркивают — теперь они не могут их получить (если ещё не получали). Если стадо остановилось в регионе с уже вычёркнутыми ресурсами, то оно не получает их повторно.

Собирает 2x ресурсы региона (вычёркиваются для всех)

Если в регионе, где остановилось стадо, есть артефакт, вы можете получить его за половину условия (6 🐾 вместо 12 🐾, 2 🐾 вместо 4 🐾 и так далее).

Добывает артефакты за пол-условия

Если в регионе, где остановилось стадо, есть крепость и сила стада превышает её силу, то стадо автоматически захватывает крепость: обведите её на карте, получите ресурсы и ПО как обычно, остальные соперники вычёркивают её на своих планшетах.

Захватывает крепости слабее себя

Стадо может уходить со своего маршрута и перемещаться в соседний регион.

Вместо обычного перемещения стада можно переместить его в 1 соседний регион

Логово 🏠




Циклопы получают ПО не за накопление ресурсов на складе, а с помощью логова. Каждый раз, когда стадо проходит регион с логовом или останавливается в нём, вы должны потратить со склада по 7 или 12 ресурсов **каждого вида** и получить ПО:

- ◆ 1 🌿 за 7 ресурсов одного вида,
- ◆ 2 🌿 за 12 ресурсов одного вида.

Если вам не хватает ресурсов или вы не хотите их тратить, то вы получаете -1 🌿 за этот вид ресурсов. Сами ресурсы в таком случае не тратятся.

Важно: вы можете потратить только 7 или только 12 ресурсов, даже если у вас их больше. Например, нельзя потратить 14 🐾, чтобы получить 2 🌿, или 24 🐾, чтобы получить 4 🌿, или 12 + 7 🐾, чтобы получить 3 🌿.




Например, стадо переместилось из Дорталья в Бринлор через Асандер. В Асандере находится логово, и Юре нужно потратить ресурсы. Он проверяет свой склад: он не может потратить 7 , у него только 3, поэтому он получает -1 ПО; из 8  Юра тратит 7 и получает 1 ПО; из 19  он может потратить либо 7, либо 12; он тратит 12, чтобы получить 2 ПО.

	3	-1	0
	1	1	0
	2	2	0
	0	7	12
	-1	+1	+2


Здания

Костяная броня. Эффект можно применить один раз за действие. Сила стада не может быть ниже 1.





Погонщик. Начиная с этого момента и до конца игры, вместо того, чтобы получать след (даже по эффекту этого здания), вы можете получить 1 .







Праща. Этот эффект позволяет пропускать в линии чудовищ, не тратя на это . Однако вы всё ещё можете сразиться только с одним чудовищем за действие или со стадом вместо него.



Хлев. Например, если стадо находится в  регионе, то сила пастырей, пока игрок находится в любом  регионе, равна 6.






Стоянка. Каждый раз, когда стадо пересекает регион с , прибавьте или уменьшите ему 3 . Сразу после этого получите по 1  за каждые 10  стада и впишите в блок здания.



Артефакты



Уменьшите в сумме на 3 количество , которые нужно тратить в логове. Вы можете уменьшить одно из значений (либо 7 , либо 12 ) или распределить между несколькими значениями. Каждое из значений должно быть больше предыдущего.


Например, Юра уменьшает второе значение на 1, третье на 2. Первое значение уменьшить нельзя.

	0	6	10
	-1	+1	+2



Эффект артефакта можно применить к любой тропе, даже той, что ещё не проложена, — отметьте её, например, x2. Удвоенный эффект тропы действует до конца партии, даже если артефакт у вас отобрали. При повторном получении артефакта нельзя удвоить уже удвоенную тропу.



Условие: чтобы получить артефакт, у вас должно быть 6 побед в сражениях в сумме, включая сражения со стадом (поэтому в условии указан символ ).
Эффект: в начале следующего раунда вы становитесь первым игроком и выбираете действия. После этого раунда первым игроком становится сидящий слева от вас и т. д.



Из региона с логовом вы можете переместиться в регион с другим логовом или порталом. Из региона с порталом — в другой регион с порталом или логовом. На стадо этот эффект не действует.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Юрий Журавлёв, Егор Николаев

Художники: Григорий Давыдов, Сергей Дулин, Михаил Топта, Вадим Юрченко, Tim Felix

Развитие игры: Юрий Журавлёв

Продюсер: Владимир Грачёв

Арт-директор: Сергей Дулин

Дизайн и вёрстка: Евдокия Шибалова

Выпускающий редактор: Анна Давыдова

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Руководитель тестирования: Елена Ворноскова

Ведущие тестировщики: Егор Бережков, Андрей Виннер, Марина Кузнецова, Андрей Рамодин

Авторы игры выражают благодарность Матвею Чистякову за идеи для некоторых фракций.

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

Международное продвижение: Кристина Кирпикова

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2026 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем! Пишите свои вопросы на электронную почту voros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

