

РЕЛИКВИУМ



ПРАВИЛА ИГРЫ

ВСТУПЛЕНИЕ

С реликвий той войны - мечей, щитов и магических книг - ветер безмятежно сдувал пыль сражений, не давая забвению поглотить хранившуюся в их боевых повреждениях отвагу павших воинов. И только тот, кто стал победителем, осознал всю силу этого оружия, уже непригодного для битв, но способного воодушевлять не меньше, чем сказания о великих героях, записанные в «Бестиарии Сигиллума». Тогда он построил огромную залу, в которой разместил каменные постаменты с артефактами, собранными на полях сражений Четырехпутья. Так появился «Реликвиум» – музей доблести, самоотверженности и бесстрашия.

В противостоянии между магией и сталью «Бестиарий Сигиллума» всегда был символом могущества апологетов первой, в то время как «Реликвиум» воодушевлял поборников второй.

ОБ ИГРЕ

В «Реликвиуме» каждый игрок возглавит одну из четырех сторон конфликта: Легион хаоса, Альянс природы, Орден света или Братство гор, чтобы привести ее на вершину могущества. Путь к победе будет пролегать через захват новых земель, ресурсы которых дают дополнительные возможности; умелое управление армией, в состав которой входят воины, защитники и маги – три класса со своими сильными и слабыми сторонами; а также правильное применение уникальных для каждой фракции легендарных существ.

Победит тот, кто первым сумеет возвести девять замков.

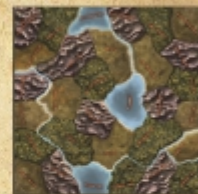
СОСТАВ ИГРЫ

- + Правила игры
- + Игровое поле
- + 4 планшета фракций
- + 4 фишки действий
- + 36 пластиковых фигурок отрядов:
 - 12 воинов (по 3 на каждую фракцию)
 - 12 защитников (по 3 на каждую фракцию)
 - 12 магов (по 3 на каждую фракцию)
- + 72 картонных жетона:
 - 36 жетонов замков (по 9 на каждую фракцию)
 - 12 жетонов ближнего боя (по 3 на каждую фракцию)
 - 12 жетонов дальнего боя (по 3 на каждую фракцию)
 - 12 жетонов существ (по 3 на каждую фракцию)

ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Карта мира Сигиллума, охватывающая 31 область: 28 земель и 3 водных пространства. Земли представлены 3 типами местности: равнинами, горами и лесами. Реки не несут игровой функциональности, являясь лишь визуальной границей между однотипными землями.



ПЛАНШЕТЫ ФРАКЦИИ

Карточки с описанием уникальных способностей легендарных существ, а также шкалами владений, отображающими уровень могущества фракций.



ФИШКИ ДЕЙСТВИЙ

Передвигаясь по свободным делениям шкалы владений, фишка показывает, какие действия доступны игроку.



ОТРЯДЫ

Воины, защитники и маги – боевая мощь фракций. Каждый класс имеет свои сильные и слабые стороны.



ЖЕТОНЫ ЗАМКОВ

Служат для расширения владений фракций. Когда игрок строит замок, жетон переносится с планшета на игровое поле.



ЖЕТОНЫ БЛИЖНЕГО БОЯ

Отмечают области, на которые планируется нападение.



ЖЕТОНЫ ДАЛЬНОГО БОЯ

Отмечают области, отряды которых могут поддерживать дистанционной атакой нападающих или защищающихся в ближнем бою.



ЖЕТОНЫ СУЩЕСТВ

Отмечают места вызова легендарных существ. Форма жетона указывает на класс боевых отрядов, которых усиливает вызванное существо.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выбрав подходящую поверхность для размещения всех игровых компонентов, совершите следующие действия:

1. Разложите игровое поле в центре выбранной поверхности.
2. Возглавьте стороны конфликта. Каждый игрок по очереди, используя жребий или договорившись, выбирает одну из четырех фракций: Легион хаоса, Альянс природы, Орден света, Братство гор.
3. Получите наследие выбранной фракции в соответствии с ее цветом: планшет, 9 жетонов замков, 3 жетона ближнего боя, 3 жетона дальнего боя, 3 жетона существ, 9 пластиковых фигурок отрядов и 1 фишку действия.
4. Обустройте 3 стартовые земли фракции, разместив в каждую по одному жетону замка (равнинному, горному и лесному) и фигурке отряда (у фракций разный стартовый набор отрядов).

5. Если в игре участвует менее 4 игроков, обустройте нейтральные земли (подробнее на стр. 11 «Игра неполным составом»).

6. Положите планшет рядом с игровым полем.

7. Расставьте оставшиеся 6 фигурок отрядов за планшетом. Это резерв армии.

8. Положите оставшиеся 6 жетонов замков на шкалу владений так, чтобы незакрытыми остались по одному последнему делению каждого из 3 отрезков. Убедитесь, что жетоны разных типов замков лежат на разных отрезках.

9. Поставьте фишку действия на первое свободное деление шкалы владений (отрезок равнинных владений).

10. Положите жетоны ближнего и дальнего боя, а также жетоны существ перед планшетом.

11. Выберите дополнительные правила, которые будут действовать в текущей партии (подробнее на стр. 11 «Дополнительные правила»).



ПРОЦЕСС ИГРЫ

Партия в «Реликвиуме» состоит из раундов, каждый из которых включает две фазы:

1. Фаза мира. Игроки по очереди в соответствии с инициативой фракции передвигают фишку действия по шкале владений, совершая предусмотренные ее делениями действия: перемещают отряды, отдают боевые приказы, нанимают войска, возводят замки и вызывают на поле боя легендарных существ.

2. Фаза войны. Отряды, которым были отданы приказы ближнего и дальнего боя, вступают в битву, чтобы захватить новые земли или погибнуть в пучине войны.

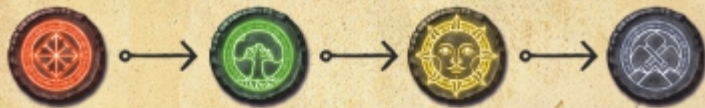
После окончания фазы войны начинается новый раунд.

Как только один из игроков открывает все деления шкалы владений, построив 9 замков, он объявляется победителем.

ИНИЦИАТИВА ФРАКЦИИ

«Одни склонны к агрессии, другие лишь наблюдают со стороны».

Инициатива фракции - показатель, определяющий очередность хода. Самой высокой инициативой обладает Легион хаоса, затем идет Альянс природы, далее Орден света и, наконец, Братство гор. Стартовые земли фракций расположены таким образом, чтобы очередь шла по часовой стрелке.



ФАЗА МИРА

«Мир - это лишь подготовка к войне».

В этой фазе игроки по очереди совершают действия, предусмотренные шкалой владений фракции. Она состоит из трех отрезков: равнинного, горного и лесного, на каждом из которых доступны разные действия.

1. Совершите одно из двух возможных действий, предусмотренных делением шкалы владений, на котором расположена фишка действия.

Игрок также может пропустить ход, не совершая никаких действий как по собственному желанию, так и при отсутствии возможности.

2. Переместите фишку действия на ближайшее справа свободное деление шкалы владений. Если свободных делений больше не осталось, переместите фишку в начало шкалы на первое свободное деление.

3. Передайте право хода следующему игроку по часовой стрелке. Если игрок переместил фишку в начало шкалы, он будет пропускать свой ход до окончания фазы мира, пока остальные игроки не совершат все доступные им действия.

ДЕЙСТВИЯ



«Все, что нужно в длительных походах и затяжных наступлениях - лишь продовольствие да чарка огненной воды».

Если фишка находится на отрезке равнинных владений, игрок может совершить марш или отдать приказ ближнего боя.



МАРШ

С помощью марша игрок перемещает свои отряды из одной области в другую.

1. Объявите область с отрядами фракции, из которой планируете совершить марш.

2. Объявите область, в которую планируете совершить марш.

3. Переместите любое количество отрядов из первой области во вторую, соблюдая следующие правила:

- Нельзя совершить марш в область, где есть замок или хотя бы один отряд другого игрока. Ни при каких условиях в одной области не могут находиться отряды разных фракций.
- Совершить марш могут как все отряды, расположенные в объявленной области, так и часть из них.
- Отряды перемещаются только в одну соседнюю область.
- Для перемещения нет разницы между землями и водными пространствами.
- Отряды могут совершить марш, даже если объявленные области являются нападающими или защищающимися.
- После совершения марша ни в одной области карты не должен быть превышен лимит войск.

Лимит войск - максимальное количество отрядов, которые могут находиться в одной области. Лимит всегда равен трем.



Пример марша: Легион хаоса совершает марш из «Бескрайней шири», перемещая два отряда воинов в «Пустошь», а отряд магов оставляя на месте. Видя скопление отрядов у своих границ, Братство гор совершает марш из «Чаши предков» в «Гряды Саксум», усиливая отрядом воинов находящиеся там войска.



БЛИЖНИЙ БОЙ

С помощью ближнего боя игрок планирует нападение на вражеские области. Сам бой проходит в фазу войны.

1. Объявите свою область, из которой планируется нападение. Это область нападения.
2. Объявите соседнюю вражескую область, на которую планируется нападение. Это область защиты.
3. Положите жетон ближнего боя на границу между объявленными областями, соблюдая следующие правила:
 - Жетоны ближнего боя ранжируются по силе от 1 до 3. Нельзя выложить жетон с более высоким показателем, если игроку доступен жетон с меньшим значением.
 - Мечи, изображенные на жетоне, должны быть направлены в сторону области защиты.
 - Область нападения должна быть подконтрольна игроку, то есть в ней должен находиться замок или хотя бы один отряд фракции.
 - Нельзя напасть на свою область, на землю с замком нейтральной фракции, если там нет отрядов врага, а также на незанятую область, где нет отрядов или замков.
 - Из одной области можно напасть на несколько.
 - Нельзя положить жетон на границу, если там уже лежит свой или вражеский жетон. То есть на границе между двумя соседними областями может лежать только один жетон ближнего или дальнего боя.
 - Нельзя положить жетон ближнего боя вместо ранее выложенного.



Пример ближнего боя: Легион хаоса планирует нападение из «Пустоши» в «Гряды Саксум», размещая жетон ближнего боя на границе областей. Братство гор хотело напасть из «Гряды Саксум» в «Пустошь», но Легион его опередил, заняв границу. Приходится нападать на «Пустошь» из «Завывающей глуши».



«Парочка гор да железная плавильня... и вот ты уже пользующийся авторитетом правитель с тысячной армией».

Если фишка находится на отрезке горных владений, игрок может нанять новый отряд или отдать приказ дальнего боя.



НАЕМ ОТРЯДА

Нанимая новые отряды, игрок увеличивает боевой потенциал армии.

1. Объявите свою область с замком, в которой собираетесь нанять новый отряд.
2. Перенесите фигурку отряда из резерва армии в объявленную область, соблюдая следующие правила:
 - Игрок может нанять отряд любого класса.
 - Нельзя нанять отряд в области, где нет замка фракции.
 - Нельзя нанять отряд, если закончился резерв армии.
 - Нанимаемый отряд не должен превышать лимит войск.



ДАЛЬНИЙ БОЙ

С помощью дальнего боя игрок планирует дистанционную поддержку нападающих или защищающихся отрядов.

1. Объявите свою область, из которой планируется дистанционная поддержка. Это поддерживающая область.
2. Объявите свою область, отряды которой нуждаются в дистанционной поддержке. Это поддерживаемая область.

3. Положите жетон дальнего боя на границу между объявленными областями, соблюдая следующие правила:

- Жетоны дальнего боя ранжируются по количеству отрядов поддержки от 1 до 3. Нельзя выложить жетон с более высоким показателем, если игроку доступен жетон с меньшим значением.
- Стрелы, изображенные на жетоне, должны быть направлены в сторону поддерживаемой области.
- Объявленные области должны быть подконтрольны игроку, то есть там должны быть его замки или отряды.
- Нельзя оказать поддержку области, отряды которой не планируют нападение или на них самих не нападают. То есть на границе поддерживаемой области обязательно должен лежать хотя бы один свой или вражеский жетон ближнего боя.
- Из области, отряды которой планируют нападение или сами подвергаются ему, можно оказать поддержку.
- Из одной области можно осуществить поддержку в несколько.
- Нельзя положить жетон на границу, если там уже лежит свой или вражеский жетон. То есть на границе между двумя соседними областями может лежать только один жетон ближнего или дальнего боя.
- Нельзя положить жетон дальнего боя вместо ранее выложенного.



Пример дальнего боя: Легион хаоса планирует дистанционную поддержку отрядов «Пустоши» из «Бескрайней шири». Братство гор сначала усилило отряды «Гряды Саксум» из «Долины вулканов», чтобы потом сделать тоже самое из «Завывающей глуши», но вспомнив об особом умении Армуса, которым можно убрать с поля жетон ближнего боя Легиона, решило сконцентрироваться на дистанционной поддержке своего нападения из «Завывающей глуши» и выложить жетон дальнего боя со значением 2 в направлении «Завывающей глуши».



«Без древесины, из которой делают свитки, и простейшее заклинание вызова не будет произнесено на поле боя».

Если фишка находится на отрезке лесных владений, игрок может построить замок или вызвать легендарное существо.



СТРОИТЕЛЬСТВО ЗАМКА

С помощью возведения замков игрок расширяет свои владения.

В зависимости от производимых ресурсов - продовольствие, металл, древесина - замки делятся на равнинные, горные и лесные. Они располагаются на соответствующих отрезках шкалы и могут быть возведены только на подходящих типах местности.

1. Объявите область, в которой собираетесь построить замок.
2. Перенесите жетон замка со шкалы владений планшета фракции в объявленную область, соблюдая следующие правила:

- В объявленной земле должен быть хотя бы один свой отряд.
- В каждой земле можно построить только один замок.
- Нельзя построить замок на водном пространстве.
- Нельзя возвести замок в земле, тип которой не соответствует производимому замком ресурсу.
- На каждом отрезке планшета всегда берется самый правый жетон, то есть строительство идет справа налево. При разрушении замков жетоны возвращаются на свободные деления, наоборот, слева направо.

3. Объявите себя победителем, если построили девятый замок, то есть на шкале владений не осталось ни одного жетона.



ВЫЗОВ СУЩЕСТВА

Легендарные существа усиливают отряды аурой присутствия. К тому же они обладают особыми умениями, которые могут изменить ход войны.

1. Объявите легендарное существо и место его вызова на стыке трех областей. Каждое существо имеет такие гигантские размеры, что присутствует сразу в трех областях, на которые распространяется его усиливающая аура. Это области присутствия существа.

2. Положите жетон существа в место вызова, соблюдая следующие правила:

- Хотя бы одна из трех областей присутствия существа должна быть подконтрольна игроку.
- Нельзя положить жетон на край игрового поля.
- Нельзя положить жетон в место, где уже лежит свой или вражеский жетон существа.
- Нельзя положить жетон вместо ранее выложенного.

Существа вызываются на один раунд, усиливая отряды в фазу войны, после завершения которой жетоны убираются с игрового поля.

УСИЛИВАЮЩАЯ АУРА

Каждая фракция сосредоточила в своих руках часть мистического манускрипта «Бестиарий Сигиллума» с описанием вызова трех могущественных существ разных классов.



В основе классификации существ лежит доминирующий атрибут: ловкость, сила и интеллект. Каждый класс существ своим присутствием усиливает соответствующие классы отрядов: воинов, защитников и магов. Аура добавляет единицу силы каждому отряду того же класса в области присутствия существа.

- Существа усиливают отряды только той же фракции.

3. Если собираетесь использовать особое умение вызванного существа, объявите об этом и реализуйте эффект умения.

ОСОБЫЕ УМЕНИЯ

Помимо усиливающей ауры каждое существо обладает особым умением. Его можно применить сразу после выкладывания жетона существа.

Все цели особых умений обязательно должны находиться в одной из трех областей присутствия вызванного существа или на ее границе. Исключение составляют умения Фидеи и Арборуса, у которых область присутствия – это конечная точка перемещения отрядов.

После применения особых умений с эффектом перемещения ни в одной из областей не должен быть превышен лимит войск.



Примеры вызова существ: Братство гор призывает Армуса на стыке «Гряды Саксум», «Пустоши» и «Завывающей глуши», добавляя защитникам последней по единице силы. Кроме того, Армус применяет особое умение и убирает жетон ближнего боя Легиона хаоса, инициирующий нападение на «Гряды Саксум».



Альянс природы призывает Арборуса на стыке «Предлесья», «Жертвенного леса» и «Мшалоого кряжа», применяя его особое умение для перемещения трех отрядов в «Жертвенный лес» и усиливая отряд магов.

Орден света призывает Архитектуса на стыке «Дубравы», «Утеса скорби» и «Рассветного бора», чтобы с помощью его особого умения построить замок в «Дубраве».



После совершения действия, предусмотренного последним свободным делением шкалы владений, переместите фишку действия на первое свободное деление. После этого игрок всегда пропускает ход, пока остальные не закончат фазу мира.

Когда все игроки переместили свои фишки действий в начало шкал владений наступает фаза войны.

ФАЗА ВОЙНЫ

«Рано или поздно мирную тишину нарушат тамтамы войны».

В этой фазе фракции вступают в бой. Происходит это в два этапа:

1. Этап поддержки.
2. Этап нападения.

ЭТАП ПОДДЕРЖКИ

У каждой фракции есть 3 жетона дальнего боя: с одной, двумя и тремя стрелами. Помимо того, что стрелы указывают направление поддержки, они также определяют количество отрядов, которые могут оказать поддержку указанной области.

На этом этапе игроки по очереди в соответствии с инициативой фракции распределяют отряды по направлениям дальнего боя.

1. В каждой поддерживающей области фракции отправьте отряды к границам соседних поддерживаемых областей для участия в намечающихся там боях. Для этого подвиньте фигурки отрядов к жетонам дальнего боя, соблюдая следующие правила:

- Оказать дистанционную поддержку могут как все отряды, расположенные в области, так и часть из них.
- Количество отрядов на одном направлении поддержки не должно превышать количество стрел на жетоне, выложенном в том же направлении, но может быть меньше.
- Один отряд может оказывать дистанционную поддержку только одной области.
- Финальное расположение отряда должно однозначно указывать, участвует ли он в дистанционной поддержке или

нет. То есть между отрядами у жетона и отрядами, не участвующими в поддержке, должен быть интервал.

- Отряды поддержки не должны покидать пределы поддерживаемой области.
- Игрок может не пододвигать отряды к жетону дальнего боя, если на границе области лежит только один жетон, количество стрел которого больше или равно числу отрядов в ней, тогда все эти отряды участвуют в поддержке.

2. Уберите с поля неиспользованные жетоны дальнего боя, то есть те, к которым не был пододвинут ни один из отрядов.

3. Распределив все отряды и убрав лишние жетоны, передайте право хода следующему игроку по часовой стрелке.

Когда все игроки распределили отряды поддержки, наступает этап нападения.



Примеры распределения поддержки: Братство гор распределяет поддержку в «Гряде Саксум», пододвигая один отряд воинов и один магов к жетону дальнего боя, направленному из этой области. Оставшийся отряд воинов не может участвовать в поддержке, так как жетон имеет 2 стрелы, следовательно, в этом направлении можно отправить только 2 отряда.



Альянс природы распределяет поддержку в «Жертвенном лесу», отправляя два отряда магов на поддержку «Мшалоого кряжа». Альянс мог бы отправить туда и отряд воинов, но решает усилить им «Предлесье». Орден света разделяет отряды в «Утесе скорби», воинами поддерживая «Великое море», а защитниками - «Дубраву».

ЭТАП НАПАДЕНИЯ

У каждой фракции есть 3 жетона ближнего боя: с одним, двумя и тремя мечами. Помимо того, что мечи указывают направление нападения, они также увеличивают итоговую силу нападающей армии и определяют очередность проведения боев.

На этом этапе игроки по очереди в соответствии с инициативой фракции проводят сначала все бои, инициированные жетонами с силой 3, затем с силой 2 и в последнюю очередь с силой 1.

Пример очередности боев:



1. Объявите предстоящий бой, сообщив количество мечей на жетоне, его инициирующем.

Бой проходит только между двумя армиями, поэтому отряды противоборствующих сторон должны быть как в области нападения, так и в области защиты.

- Если в области нападения нет отрядов, просто уберите жетон ближнего боя с поля.
- Если в области защиты нет отрядов, бой не начинается, а нападающая фракция может сразу совершить победный марш в область защиты (подробнее в пункте 7 раздела «Бой» на стр. 10).

2. Проведите бой (подробнее в разделе «Бой» на стр. 9).

3. Передайте право хода игроку, чей жетон ближнего боя инициирует следующий бой.

Когда все бои проведены, то есть на поле не осталось ни одного жетона ближнего боя, фаза войны заканчивается, игроки убирают с игрового поля все свои жетоны дальнего боя и легендарных существ.

Наступает новый раунд.

БОИ

Бой – это сравнение силы двух участвующих в сражении армий. У какой фракции она выше, та и побеждает.

Каждый бой состоит из следующих этапов:




- Определение силы армий.
- Определение победителя.
- Потери.
- Перемещения.
- Завершение боя.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СИЛЫ АРМИЙ







Итоговая сила армии складывается из следующих показателей:

- Базовая сила отрядов, участвующих в бою.
- Бонус от аур легендарных существ.
- Бонус нападения.

Базовая сила отряда зависит от его роли в бою:

РОЛЬ В БОЮ			
НАПАДЕНИЕ -- ВСЕ ОТРЯДЫ, НАХОДЯЩИЕСЯ В ОБЛАСТИ НАПАДЕНИЯ	2	1	1
ЗАЩИТА -- ВСЕ ОТРЯДЫ, НАХОДЯЩИЕСЯ В ОБЛАСТИ ЗАЩИТЫ	1	2	1
ПОДДЕРЖКА -- ВСЕ ОТРЯДЫ, ОТПРАВЛЕННЫЕ В ПОДДЕРЖКУ К ОБЛАСТИ НАПАДЕНИЯ ИЛИ ЗАЩИТЫ	1	1	2

Базовую силу отряда увеличивает аура легендарного существа того же класса, если отряд находится в области его присутствия:

КЛАСС СУЩЕСТВА			
 ЛОВКОСТЬ	✚1		
 СИЛА		✚1	
 ИНТЕЛЛЕКТ			✚1

1. Подсчитайте суммарную силу нападающих и поддерживающих нападением отрядов. Для этого по очереди определите силу отрядов каждого класса с учетом ауры легендарных существ, а затем сложите их.

2. Увеличьте силу нападающей армии на количество мечей жетона ближнего боя, инициирующего этот бой.

3. Подсчитайте суммарную силу защищающихся и поддерживающих защиту отрядов. Для этого по очереди определите силу отрядов каждого класса с учетом ауры легендарных существ, а затем сложите их.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

4. Сравните полученные значения. Фракция, чья сила армии больше, объявляется победившей в бою, другая - проигравшей. Если значения равны, объявляется ничья.

ПОТЕРИ

Каждая армия теряет по одному отряду за каждые 10 единиц силы противоборствующей стороны (то есть у победившей фракции тоже могут быть потери). Проигравшая фракция теряет дополнительно один отряд.

5. Переместите из областей нападения и защиты в резерв армий фигурки отрядов в количестве, равном потерям, соблюдая следующие правила:

- Игрок, чья фракция несет потери, сам определяет, какие отряды убирать с игрового поля.
- Отряды поддержки не несут потерь.

ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

6. Если защищавшаяся фракция проиграла бой, и после понесенных потерь в области защиты остались отряды, они бегут с поля боя. Переместите их в соседние области, соблюдая правила:

- Бегство происходит по правилам марша, но необязательно в одну область.
- Если такое перемещение частично или полностью невозможно, оставшиеся в защищавшейся области отряды считаются уничтоженными и отправляются в резерв армии.
- Бежавшие с поля боя могут участвовать в последующих боях этого раунда в роли отрядов нападения, защиты и поддержки (если есть возможность пододвинуть отряд к жетону дальнего боя сразу после бегства).

7. Если победу одержала нападающая фракция и в области нападения остались ее отряды, совершите победный марш: переместите любое количество отрядов из области нападения в область защиты, соблюдая правила марша. Игрок может отказаться от победного марша, оставив все отряды в области нападения. Если отряды совершают победный марш в область с замком, то они его разрушают, перемещая жетон замка на шкалу владений проигравшей бой фракции. Если жетон возвращается на деление шкалы, в котором находится фишка действия, она перемещается на ближайшее справа свободное деление. Если же игрок отказывается от марша в область, где есть замок, он не разрушается, а область остается подконтрольной проигравшей бой стороне.

8. В остальных случаях (победа защищающейся фракции, проигрыш нападающей, ничья) перемещений не происходит.

ЗАВЕРШЕНИЕ БОЯ

9. Бой завершен. Уберите с игрового поля жетон ближнего боя, инициировавший его.



Пример боя: Альянс природы нападает из «Предлесья» в «Дубраву». У Альянса по отряду воинов и магов в нападении, а также по отряду воинов, защитников и магов в поддержке. Аквус усиливает оба отряда воинов. Сила армии: воины 3+2, защитники 1, маги 1+2, меч на жетоне ближнего боя добавляет еще 1, итого 10. У Ордена света два отряда защитников в защите и еще один в поддержке, на всех действует аура Архитектуса. Также в поддержке отряд воинов. Сила армии: воины 1, защитники 3+3+2, итого 9. Побеждает Альянс природы. Орден света теряет один отряд, так как проиграл бой, и еще один, так как сила армии противника составила 10 единиц. Оба отряда перемещаются в резерв армии, в «Дубраве» больше нет войск, поэтому отступить некому. Альянс совершает победный марш из «Предлесья» в «Дубраву», перемещая один отряд воинов. Замок Ордена уничтожается, его жетон убирается с игрового поля.

ИГРА НЕПОЛНЫМ СОСТАВОМ

Если в игре участвует менее 4 игроков, то оставшиеся фракции будут представлены на игровом поле в качестве нейтральных.

Выложите жетоны замков этих фракций в стартовые и все граничащие с ними земли. Таким образом, нейтральная сторона будет иметь 5 или 6 замков.



Нейтральные фракции никак не участвуют в игре, кроме как ограничивая количество земель, доступных для строительства замков игроков.

Правила взаимодействия с нейтральными землями идентичны незанятым областям, за исключением того, что в них нельзя возводить замки.

Игроки могут совершать марш своими отрядами в нейтральные земли, если там нет отрядов врага, или нападать, если они там есть, оказывать поддержку своим отрядам в нейтральной земле и наоборот.

Однако нельзя построить замок в нейтральной земле, так как замки этих фракций не могут быть разрушены и остаются на игровом поле до конца игры.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Помимо базовых правил в игре есть дополнительные. Они вводятся в игру на этапе подготовки большинством голосов.

ОДИНОЧНЫЙ МАРШ

Совершая марш одним отрядом, а не группой, игрок может переместить его дважды, то есть передвинуть в соседнюю область, а затем сразу в следующую, граничащую с предыдущей.

Правило «Одиночный марш» увеличивает возможности экспансии, тем самым приближая боевые столкновения.

ОПОЛЧЕНИЕ

Если в начале фазы войны на границах областей игрока лежат жетоны ближнего боя двух других игроков, то есть на него одновременно нападают несколько фракций, то до конца текущего игрового раунда все его замки становятся отрядами ополчения с постоянной силой, равной единице.

- На ополчение не действуют ауры легендарных существ.
- Отряды ополчения не учитываются в лимите войск, то есть в области может быть 3 отряда и замок-ополчение.
- Отряд ополчения может быть отправлен в поддержку. Для этого подвиньте жетон замка к жетону дальнего боя.
- Ополчение не несет потерь, а уничтожается только в случае победного марша в область с ополчением.

Играя втроем, использование правила «Ополчение» позволит эффективнее противостоять сговору двух соперников.

«Ополчение» может быть использовано как инструмент дипломатии: инициирование договорных боев с ничейным результатом для получения отрядов ополчения. Но помните, бой, изначально задуманный как ничейный, в конечном итоге может быть выигран одной из сторон (например, перемещением отряда в область боя в последний момент с помощью особого умения существа). Коварство у некоторых фракций в крови.

СОЮЗНИКИ

Игроки в любой момент при взаимном согласии могут заключить временный пакт, дающий возможность поддержки союзных отрядов дальним боем, а также возможность вызова своих легендарных существ на территорию союзника, в том числе с применением особых умений на союзные отряды, как на свои, однако на них не будет действовать усиливающая аура.

- Каждый раз совершая одно из таких действий, игрок должен получить согласие союзника.

Правило «Союзники» расширяет дипломатические возможности. Например, игрок может оказать дистанционную поддержку в обмен на использование особого умения союзного легендарного существа в своих интересах. Но помните, выложенный в фазу мира жетон дальнего боя не всегда подразумевает отправку отрядов для поддержки в фазу войны. Вероломство у некоторых фракций в крови.

Больше дополнительных правил, а также сценариев с иными стартовыми и победными условиями на www.intaglyph.ru.



© 000 "ИНТАГЛИФ"
WWW.INTAGLYPH.RU