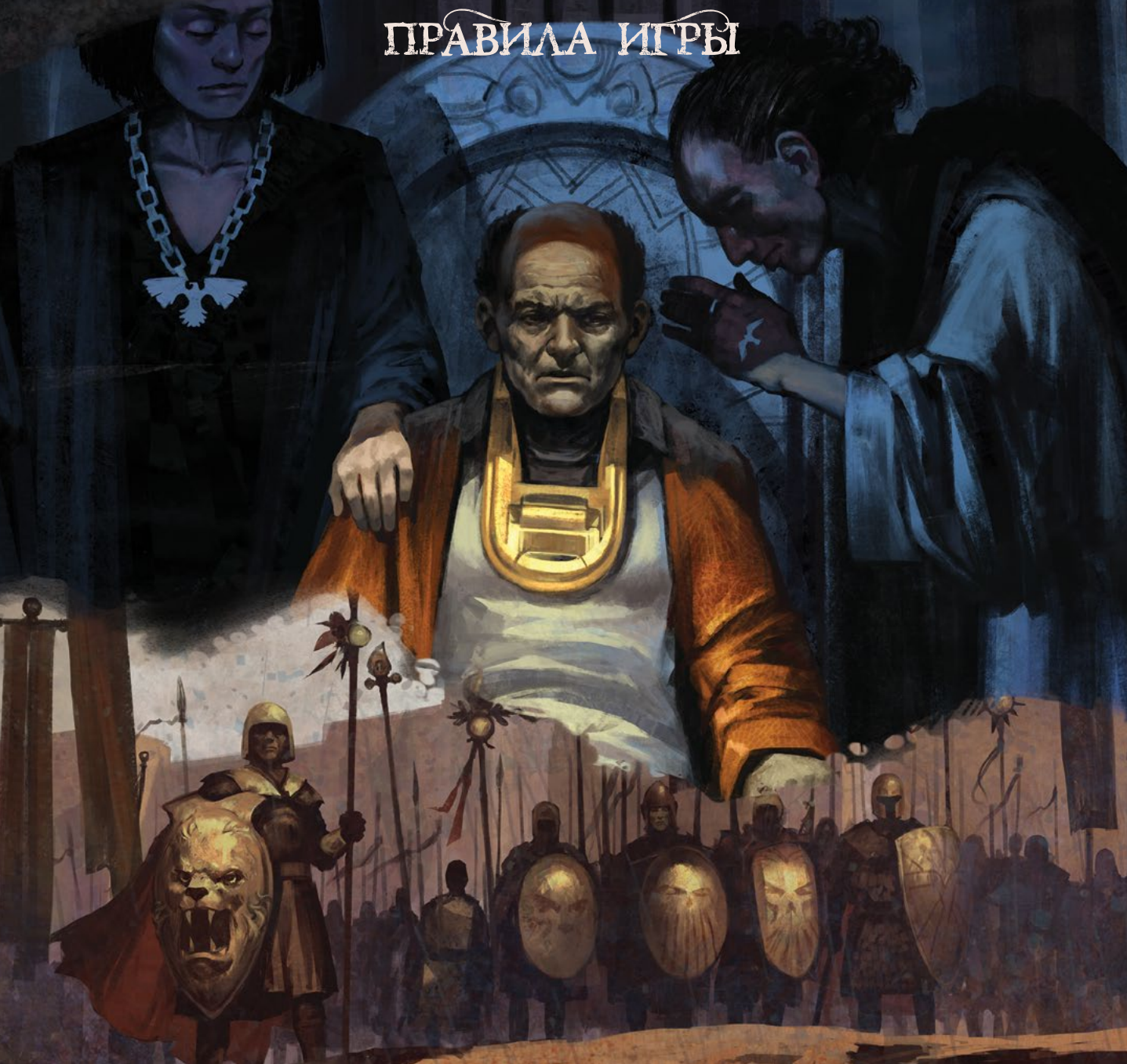


# ВОЙНА ТЕНЕЙ

ПРАВИЛА ИГРЫ



Пять могущественных империй сражаются за власть над миром.  
Гордо воздев к небесам свои знамёна, они маршируют навстречу славе.  
Ярость Медведя. Гордость Льва. Выносливость Коня.  
Зоркость Орла. Мощь Слона.  
С рассветом мир будет перекроен,  
и одна империя будет править остальными.



Но истинное могущество остаётся сокрытым... Змей, Паук, Ворон и Крыса.  
Это не война могучих держав, что сходятся в битве на поле сражения.  
Это война незримых империй — война теней.

## БЛЕДНЫЙ ВОРОН



*Империи появляются и исчезают, но непреходящее и вечно растущее знание Бледного Ворона остаётся нетронутым. Мудр тот правитель, что обращается к нему за советом. Бледный Ворон не ищет иной награды, кроме сохранения и приумножения своего знания.*



## ПОКОРНЫЙ ПАУК



*Ничтожные слуги сильных мира сего, они ходят по коридорам, склонив головы, не зная ни страха, ни любви. Они — пауки, что прячутся в углах под потолком и плетут сети, служа не правителям, но тем, кто угнетён и забыт.*



## КУЛЬТ КРЫСЫ



*Загадочная новая религия захватила умы королевских семей пяти великих империй. Культ Крысы призывает богатых и могущественных присоединиться к своему пиршеству и, конечно же, использовать для нужд культа свои мирские блага и влияние.*



## БЕСКОНЕЧНЫЙ ЗМЕЙ



*Сеть последователей Бесконечного Змея опоясывает весь мир. Змей не гнушается весьма жестокими методами убеждения. Его цели многочисленны и, если судить извне, иногда даже благородны, но никому из чужаков не дано разобраться в хитросплетениях его интриг.*



# ОБЗОР ИГРЫ

«**Война теней**» — это соревновательная настольная игра для 2–4 игроков. Пять могущественных империй сражаются за власть над миром, но вы играете не за сильного правителя. Вы играете за одно из тайных обществ, которое сделало ставку на эту войну и теперь дёргает за ниточки, чтобы подтасовать результаты. В «**Войне теней**» игрокам предстоит выстраивать сложные стратегии, преследовать скрытые цели и менять стороны.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша основная цель — сделать так, чтобы в конце игры империи, которым вы верны больше всего, контролировали большинство городов на поле.

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

*Разработчик:*

**Джереми Столцфус**

*Развитие:*

**Дэнн Мэй, Бренна Нунан**

*Художники:*

**Томаш Йедрушек, Дэнн Мэй**

*Арт-директор и графический дизайнер:*

**Дэнн Мэй**

*Скульптор:*

**Грег Мэй**

*Редакторы и корректоры:*

**Петра Шланк, Шарлотта Джонс**

*Координатор отдела маркетинга:*

**Эйвери Фроньер**

*Управление производством:*

**Тим Шутц**

*Продюсер:*

**Скай Уокер**

*Исполнительный продюсер:*

**Дэн Йеррингтон**

*Издательство:*

**Starling Games**

*Русское издание:*

**ООО «Мир Хобби»**

*Общее руководство:*

**Михаил Акулов**

*Руководство производством:*

**Иван Попов**

*Директор издательского департамента:*

**Александр Киселев**

*Главный редактор:*

**Валентин Матюша**

*Выпускающий редактор:*

**Дарья Дунайцева**

*Переводчик:*

**Мария Шульгина**

*Главный дизайнер-верстальщик:*

**Иван Суховой**

*Дизайнер-верстальщик:*

**Сергей Пузиков**

*Корректор:*

**Ольга Португалова**

*Лицензионный менеджер:*

**Иван Гудзовский**

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Версия правил 1.0

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



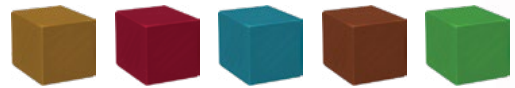
# СОСТАВ ИГРЫ



1 игровое поле



40 карт империй  
(по 8 карт на империю)



100 фишек знамён  
(по 20 фишек 5 цветов)



36 жетонов агентов  
(по 9 жетонов на общество)



4 маркера раундов



4 планшета игроков



20 жетонов верности  
(по 5 империй на игрока)



1 жетон первого игрока

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

### Планшеты игроков и жетоны

Перед началом партии каждый игрок выбирает **планшет игрока** (А), затем берёт соответствующие **жетоны агентов** (Б) и **жетоны верности** (В) и откладывает их в сторону. Поместите маркер раунда «1» рядом с ячейкой «Старт» на поле (Г), а остальные 3 маркера — рядом со счётчиком раундов (Д).

### Империи

В игре **5 империй**, каждая из которых представлена своим цветом и животным: империя Медведя (голубой), империя Льва (жёлтый), империя Коня (коричневый), империя Слона (зелёный) и империя Орла (красный).

Поместите рядом с полем все фишки **знамён** каждой империи напротив соответствующего символа, изображённого на поле, создав таким образом запасы знамён (Е).

Рассортируйте **карты империй**, создав **5 колод империй**. Перемешайте каждую колоду и поместите её рядом с полем напротив соответствующего символа, изображённого на поле (Ж).

### Поле

Карта на игровом поле разделена на **империи** разных цветов, каждая из которых разделена на регионы. Если регион отмечен символом знамени, за каждый такой символ поместите в него знамя соответствующей империи. Например, в жёлтый регион с 2 жёлтыми символами знамён нужно поместить 2 знамени империи Льва.

### Первый игрок

Любым способом определите, кто будет ходить первым. Этот игрок берёт **жетон первого игрока** (И). В ходе партии жетон первого игрока будет переходить к другим игрокам, и тот, у кого находится этот жетон, будет считаться **первым игроком**. Порядок хода всегда начинается от первого игрока и продолжается по часовой стрелке.

### Верность

Каждый игрок перемешивает свои **5 жетонов верности** и случайным образом кладёт их лицевой стороной вниз на 5 ячеек верности (К) на своём планшете игрока. Вы можете посмотреть собственные жетоны верности в любой момент партии.

### СИМВОЛЫ НА ПОЛЕ



**Ферма:** увеличивает предел снабжения в регионе до 6 знамён.



**Форт:** немедленно уничтожает 1 атакующее знамя, когда в этот регион входит атакующая армия.



**Город:** влияет на финальный подсчёт очков. См. стр. 8, «Жетоны верности и подсчёт очков».



**Знамя:** отмечает позиции стартовых знамён.



## ЖЕТОНЫ ВЕРНОСТИ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Жетоны верности играют ключевую роль при финальном подсчёте очков.

У вас есть 5 жетонов верности, по 1 на каждую империю. Также на вашем планшете есть 5 ячеек верности: фанатичность (×4), преданность (×3), сопричастность (×2), безразличие (×0) и противостояние (×-1).

В конце игры каждый жетон верности приносит вам победные очки по числу городов, которые контролирует эта империя, умноженному на ваш показатель верности.

**Пример:** в конце игры вы раскрываете свои жетоны верности. Если ваш жетон верности империи Слона находится в ячейке преданности и империя Слона к концу игры контролирует 3 города, вы получаете 9 очков (верность 3 × 3 города).

Ниже приведён пример подсчёта очков за каждый ваш жетон верности.

**Лев:** верность 4 × 2 города = 8 очков.

**Слон:** верность 3 × 3 города = 9 очков.

**Медведь:** верность 2 × 1 город = 2 очка.

**Орёл:** верность 0 × 4 города = 0 очков.

**Конь:** верность -1 × 2 города = -2 очка.

Ваше общее количество очков равно 17 (8+9+2+0-2).





## ХОД ИГРЫ

Игровая партия продолжается 4 раунда. Каждый раунд состоит из 4 фаз.

**1. Фаза агентов:** в порядке хода, начиная с первого игрока, каждый игрок убирает с поля 1 агента. Затем, также в порядке хода, каждый игрок назначает новых агентов в **советы империй**, отмеченные на поле позициями шерифа, сенешаля, маршала и канцлера.

**2. Фазы империй:** каждая **позиция совета** выполняет 1 действие.

**3. Фаза сброса:** перед началом этой фазы поместите маркер раунда на следующую пустую ячейку счётчика раундов. Затем каждый игрок сбрасывает карты с руки, чтобы у него оказалось не более 5 карт.

**4. Фаза раскрытия:** в порядке хода каждый игрок может поменять местами 2 своих нераскрытых жетона верности. Если игрок сделал это, он должен раскрыть эти 2 жетона. Они остаются раскрытыми до конца партии.

Смена фаз раунда отмечена стрелками по краю игрового поля. Стрелки проходят от ячейки фазы агентов через позиции всех советов к счётчику раундов и ячейкам фаз сброса и раскрытия жетонов верности. Вы можете перемещать маркер раунда по этим ячейкам, чтобы следить за тем, какая сейчас фаза раунда.

В конце каждого раунда передавайте жетон первого игрока по часовой стрелке. После фаз империй четвёртого раунда игра немедленно заканчивается и происходит подсчёт очков.

## ФАЗА АГЕНТОВ

Совет каждой империи состоит из 4 позиций (шериф, сенешаль, маршал и канцлер), в которых вы можете размещать агентов.

**Этап 1 (сбор агентов):** во всех раундах, кроме первого, каждый игрок в порядке хода убирает с поля 1 своего агента.

**Этап 2 (размещение агентов):** каждый игрок в порядке хода назначает 1 своего агента на любую свободную позицию совета на поле, пока все игроки не назначат по 2 агента. Действия позиций совета описаны далее.

**Партия с 2 игроками:** если в партии два игрока, каждый игрок назначает трёх агентов вместо двух.



*На позиции сенешаля и канцлера в империи Медведя назначены агенты.*

# ФАЗЫ ИМПЕРИЙ

Фазы империй начинаются с империи Медведя и продолжаются по часовой стрелке вокруг игрового поля. Во время фазы каждой империи каждая **позиция совета** этой империи выполняет 1 доступное действие, которое определяет игрок, контролирующий эту позицию. Позиции совета выполняют действия в порядке, указанном на поле, начиная с шерифа и заканчивая канцлером. Доступные действия описаны в разделе «Позиции совета» далее.

Игрок, контролирующий позицию совета, определяется следующим образом.

- Если на позиции совета размещён агент игрока, её контролирует этот игрок.
- Если на позиции совета нет агентов, её контролирует игрок, чей агент занимает следующую позицию совета этой империи (справа, по часовой стрелке). Если и там пусто, то следующую. Если ни на самой позиции, ни на других позициях справа от неё в рамках одной империи нет агентов, эти позиции не контролирует никто и они не выполняют действий.



**Пример:** Бледный Ворон поместил своего агента на позицию канцлера, а Бесконечный Змей — на позицию шерифа, поэтому в фазе этой империи первым действует Змей. Позиции сенешаля и маршала свободны, поэтому Ворон, занявший позицию канцлера справа от них, контролирует все 3 позиции и выполняет их действия.

## Контроль над регионами

Регион контролируется империей, если в нём есть хотя бы 1 знамя этой империи или если он является **домашним регионом** этой империи и в нём нет вражеских знамён. Определить, какой регион является домашним для империи, можно по его цвету.



**Пример:** коричневые регионы — это домашние регионы империи Коня. Коричневый регион без знамён контролируется империей Коня, а коричневый регион с голубым знаменем контролируется империей Медведя.

## Контроль над городами

Империя, контролирующая регион, также контролирует все города в нём. В конце игры число городов под контролем империи умножается на показатель верности игрока этой империи и приносит ему соответствующее количество очков.




**Пример:** этот регион и город в нём находятся под контролем империи Медведя.


## Позиции совета


На каждой позиции совета для выбора доступно одно или несколько действий, указанных на игровом поле рядом с ней. Доступные действия описаны в этом разделе.


### Добавить знамёна

Если в запасе империи нет знамён для размещения, вы не можете выбрать это действие. Если знамён в запасе хватает только на частичное выполнение этого действия, вы можете выбрать это действие и разместить все доступные знамёна.

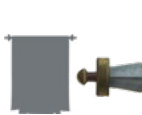
 x2 Добавьте 2 знамени этой империи в любой регион/регионы под её контролем.

 x Добавьте 1 знамя этой империи в любой регион/регионы под её контролем.


 x Добавьте 1 знамя этой империи в любой регион/регионы под её контролем.


 x Добавьте 2 знамени этой империи в любой регион/регионы под её контролем.


### Атаковать


 Атакуйте 1 вражеский регион, соседний с регионом под контролем активной империи (см. «Действие атаки» далее).


## Взять карту империи

 x1 Возьмите на руку 1 карту из колоды этой империи.


 x За каждые 2 символа во всех регионах под контролем этой империи возьмите на руку 1 карту из колоды этой империи.

 x За каждые 3 символа во всех регионах под контролем этой империи возьмите на руку 1 карту из колоды этой империи.

 x За каждые 2 символа во всех регионах под контролем этой империи возьмите на руку 1 карту из колоды этой империи.

 x За каждые 3 символа во всех регионах под контролем этой империи возьмите на руку 1 карту из колоды этой империи.

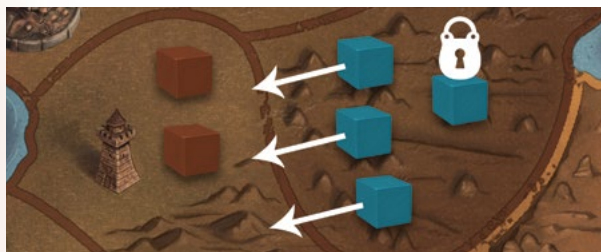
## Переместить агента

 Переместите этого агента на любую другую позицию этого совета, затем немедленно выполните действие этой позиции. Если эта позиция занята, поменяйте агентов местами. *(Это действие не перемещает маркер раунда. Партия продолжается по часовой стрелке со следующей от маркера ячейки на поле.)*

## Действие атаки

Выберите соседний регион под контролем другой империи. Переместите в него любое количество знамён из одного соседнего региона под контролем активной империи. Вы не можете атаковать через океаны или моря.

Перемещая знамёна из завоёванного региона (т. е. когда цвета знамён активной империи в нём не совпадают с его цветом), вы должны оставить в нём хотя бы 1 знамя. **Вы не можете полностью покинуть завоёванный регион, если только эффект прямо не указывает иного.**



**Пример:** атакующая армия Медведя должна оставить 1 знамя в завоёванном домашнем регионе Коня, сохраняя над ним контроль.

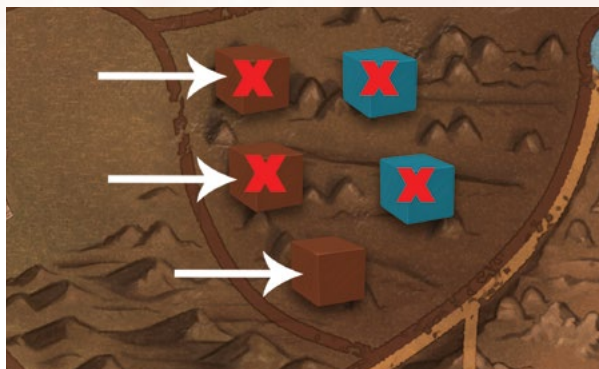
Вы не можете выполнять действие атаки, чтобы просто перемещать знамёна между регионами, подконтрольными активной империи. Вы должны атаковать регион под контролем врага.




**Пример:** армия Коня не может использовать действие атаки, чтобы переместить знамёна в другой регион под своим контролем.

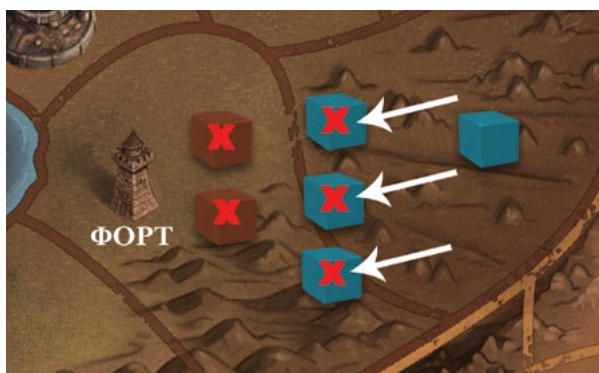
## Бой

Бой разыгрывается, когда знамёна из одной империи перемещаются в регион под контролем другой империи. Каждая сторона уничтожает (сбрасывает) знамёна противника в соотношении 1 к 1, пока у одной или обеих сторон не останется знамён. Если у одной из сторон после боя осталось хотя бы 1 знамя, она победила в бою.



**Пример:** Конь атакует 3 знамёнами, а Медведь защищается 2 знамёнами. Конь побеждает в бою, а уничтоженные знамёна возвращаются в запас.

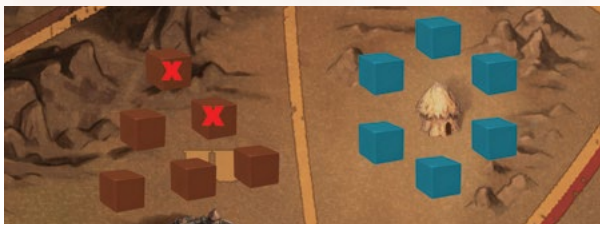
Регион с фортом  немедленно уничтожает 1 атакующее знамя, когда в этот регион входит атакующая армия.



**Пример:** Медведь атакует 3 знамёнами, а Конь защищается 2 знамёнами и фортом. Форт уничтожает 1 из знамён атаки, оставляя 2 знамени атаки против 2 знамён защиты. Все знамёна уничтожаются и возвращаются в запас. Конь сохраняет контроль над своим домашним регионом.

## Предел снабжения

В конце фазы каждой империи в каждом регионе может быть не больше 4 знамён. Если в регионе больше 4 знамён, верните лишние знамёна в запас. Если в регионе есть ферма, предел снабжения в нём увеличивается до 6.



**Пример:** в конце хода империи Коня из региона слева нужно убрать 2 знамени. В регионе справа есть ферма, поэтому в конце хода Медведя в нём остаются все 6 знамён.

## СЧЁТЧИК РАУНДОВ

Поместите маркер текущего раунда на следующую доступную ячейку на счётчике раундов. Жетон первого игрока переходит к следующему игроку по часовой стрелке. Если на счётчик помещён последний маркер раунда, партия закончена (фазы сброса и раскрытия при этом не разыгрываются) и игроки переходят к финальному подсчёту очков (см. стр. 15).



## ФАЗА СБРОСА

Каждый игрок должен сбросить с руки любые карты империй до предела в 5 карт.

## ФАЗА РАСКРЫТИЯ

В порядке хода каждый игрок может поменять местами 2 своих нераскрытых жетона верности. Поменяв 2 жетона

местами, переверните их лицевой стороной вверх, раскрыв символы империй. Эти жетоны теперь считаются раскрытыми, и их позиции больше нельзя изменить.

После фазы раскрытия начинается новый раунд и новая фаза агентов.

## КАРТЫ ИМПЕРИЙ

В течение партии вы будете брать на руку карты империй, которые могут различными способами влиять на игру. В левом верхнем углу каждой такой карты указан символ её империи.



**Примечание:** свойства карт часто расходятся с правилами игры. В случаях, когда текст карты противоречит правилам, следуйте тексту карты.

## Предел руки

Вы можете брать на руку любое количество карт, но в фазе сброса (см. стр. 13) вы должны оставить на руке не больше 5 карт и сбросить лишние.

## Как играть карты

Вы можете сыграть карту непосредственно перед выполнением любого действия позиции совета под вашим контролем, либо во время или сразу после выполнения. Позиция совета или регион не обязаны совпадать с символом империи на карте. Примените свойство одной карты, прежде чем играть другую карту. Сыгранные и сброшенные карты замешиваются обратно в колоду своей империи.

Чтобы сыграть карту, выберите 1 свойство на ней. У каждого свойства есть стоимость. Символы возле свойства указывают, какие карты империй нужно сбросить, чтобы применить его. В оплате стоимости участвует в том числе и непосредственно та карта, которую вы сейчас разыгрываете. Поэтому первое свойство каждой карты можно применить, не сбрасывая дополнительные карты.



**Пример:** чтобы применить указанное свойство этой карты империи, вы должны сначала сбросить 2 карты империи: эту карту Медведя и 1 карту Льва. В итоге после применения свойства у вас на руке останется на 2 карты меньше.

## ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра заканчивается, когда на счётчик раундов кладётся маркер четвёртого раунда. Раскройте все жетоны верности и подсчитайте победные очки, как описано на стр. 8. Игрок, получивший больше всего очков, становится победителем. В случае ничьей побеждает претендент, реже всего менявший местами жетоны верности. Если ничья сохраняется, побеждает тот, у кого на руке больше карт империй.

## ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

**Активная позиция совета:** позиция совета считается активной, пока она не закончит выполнять действие. Это имеет значение при розыгрыше некоторых карт.

**Активный агент:** жетон агента, контролирующей активную позицию совета. Агент остаётся активным, пока не закончатся свойства позиций совета, которые он может использовать. Это имеет значение при розыгрыше некоторых карт.

**Армия:** любое количество знамён одного цвета в одном регионе.

**Дружественный:** дружественными называются знамёна той империи, которая контролирует регион. Например, если игра указывает добавить дружественные армии в жёлтый регион под контролем голубых знамён, добавьте голубые знамёна.

**Знамя:** отдельная боевая единица империи, представленная фишкой соответствующего цвета.

**Пустой регион:** регион без знамён.

**Домашний регион:** регион на игровом поле, совпадающий по цвету с империей и находящийся под её контролем, пока в нём нет вражеских знамён.

**Уничтожить:** убрать знамя с поля и вернуть его в соответствующий запас.

## РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА

*Эти правила предназначены для игроков, уже знакомых с базовыми правилами «Войны теней». Их можно использовать по отдельности или в любом сочетании, чтобы подстроить игровой опыт под свои предпочтения.*

### Назначение агентов в регионы

Во время фазы агентов вы можете назначать агентов не на позицию совета, а в регион, даже если в этом регионе уже есть агенты.

При финальном подсчёте очков агент игрока в регионе считается городом. Каждый игрок может иметь на игровом поле не более 2 агентов. В одном регионе может быть несколько агентов, если эти агенты принадлежат разным игрокам.

Агента, назначенного в регион, можно забрать в начале фазы агентов, как если бы он был в совете, по обычным правилам. Агенты не могут быть добавлены на игровое поле и убраны с него никаким другим способом.



**Пример:** Бледный Ворон назначил в этот коричневый регион своего агента. В конце игры империя, контролирующая этот регион, приносит Ворону победные очки в зависимости от его верности ей. Например, если в конце игры этот регион контролирует империя Медведя, а на планшете Ворона жетон верности Медведю находится в ячейке фанатичности, этот агент приносит Ворону 4 очка.

### Храни секреты

При финальном подсчёте очков каждый **нераскрытый** жетон верности приносит игроку 1 дополнительное победное очко.

## Каждому своё

При подготовке к игре все участники партии случайным образом помещают в ячейки фанатичности жетоны верности разных империй.

Возьмите один набор жетонов верности (например, все 5 жетонов верности культа Крысы) и случайным образом раздайте по 1 жетону всем игрокам. Каждый игрок смотрит полученный жетон и возвращает его, не говоря, какая империя ему досталась, после чего помещает собственный жетон верности такой же империи лицевой стороной вниз в ячейку фанатичности (×4) на своём планшете. Затем каждый игрок случайным образом помещает оставшиеся 4 жетона лицевыми сторонами вниз в остальные ячейки.

## Контрразведка

Замените фазу раскрытия двумя фазами: фазой смены жетонов и фазой раскрытия жетонов. В фазе смены жетонов не раскрывайте жетоны, которые вы поменяли местами. Фаза раскрытия жетонов разыгрывается следующим образом в порядке хода:

- выберите одну империю, ещё не раскрытую игроком слева от вас;
- этот игрок раскрывает жетон верности этой империи на своём планшете;
- вы получаете (или теряете) очки, равные множителю верности раскрытого жетона.


**Пример:** вы выбираете империю Льва. Игрок слева от вас раскрывает жетон Льва на своём планшете, помещённый в ячейку фанатичности. Вы получаете 4 очка, потому что множитель фанатичности равен 4.



Как и в партии по обычным правилам, раскрытые жетоны верности больше нельзя помещать в другие ячейки. Разные игроки могут выбирать одни и те же империи.


Всего в партии 3 фазы раскрытия, и с этим правилом они могут принести вам от 1 до 9 бонусных очков в зависимости от того, насколько хорошо вы сможете угадать, в каких отношениях с империями находится ваш соперник.



Мы рекомендуем отслеживать бонусные очки при помощи дополнительных жетонов либо ведения записей.


## ПРИМЕЧАНИЯ К КАРТАМ


 : все знамёна атаки и защиты в бою уничтожаются. Таким образом, пожертвовав всего 1 знаменем, вы можете уничтожить всю армию защиты, даже если в регионе защиты есть форт.

  **Роспуск:** если ни один из соседних регионов не находится под контролем этой империи, верните знамёна в запас.

 : это свойство можно применить только перед выполнением действия позиции совета, так как вы заменяете это действие на другое. Если новая позиция принадлежит другой империи, новое действие выполняется от лица этой империи. Затем раунд продолжается по часовой стрелке от первой (оставленной) позиции по обычным правилам. Если маркер раунда доходит до вашей новой позиции совета, вы выполняете её действие ещё раз. Если на поле нет свободных позиций совета, это свойство нельзя применить.

  **Подкрепление:** знамёна перемещаются из одного любого региона под контролем активной империи в атакуемый регион, после чего разыгрывается бой. Вы не можете покинуть завоёванный регион при помощи этого свойства. Пределы снабжения затем подсчитываются по обычным правилам.

 : это свойство можно применить только перед выполнением действия позиции совета, так как вы заменяете это действие на другое. Если новая позиция совета принадлежит другой империи, новое действие выполняется от лица этой империи. Вы можете выполнять действия свободных позиций, если ваши агенты находятся справа от них, обеспечивая вам контроль над этими позициями. Затем раунд продолжается по обычным правилам по часовой стрелке от первой позиции, действие которой было заменено.

 : вы можете переместить любое количество знамён из одного подходящего региона в другой. Вы не можете покинуть завоёванный регион.

