

# Битва за Рокуган™



Список часто задаваемых вопросов по игре «Битва за Рокуган». Версия 1.1 от 27 августа 2018 года.  
Перевод Hobby World. Часть разъяснений внесены в правила официального русского издания.

## ОСОБЫЕ ЖЕТОНЫ

- В:** Могут ли особые жетоны, размещаемые с помощью эффектов карт регионов (жетоны гавани, бонусы к чести, к защите и т. п.) заменять друг друга?
- О:** Да, за исключением жетонов мира и жетонов выжженной земли, заменять которые прямо запрещено правилами. Они остаются до конца партии.
- В:** А можно ли, например, заменить жетон выжженной земли на жетон мира или наоборот?
- О:** Нет.
- В:** Жетон мира запрещает атаковать провинцию, а также атаковать из неё соседние провинции. Но можно ли учитывать её как соседнюю подконтрольную провинцию при применении эффекта жетона погрома?
- О:** Нет. У вас должна быть другая соседняя подконтрольная провинция чтобы вы могли разместить жетон погрома или синоби. Впрочем, эту провинцию можно учитывать как соседнюю при выполнении тайных целей.
- В:** Может ли провинция с жетоном мира быть целью погрома?
- О:** Нет, так как в правилах прямо говорится, что *«игроки не могут размещать жетоны битвы ни в самой провинции с жетоном мира, ни на её границах»*

## КОНЕЦ ИГРЫ

- В:** Кто побеждает в конце игры, если у нескольких игроков одинаковое количество очков чести?
- О:** Если у нескольких игроков в конце игры равное количество очков чести, побеждает претендент с наибольшим количеством контролируемых регионов. Если по этому показателю также ничья, побеждает игрок с наибольшим количеством контролируемых провинций. Если ничья и по этому показателю, игроки делят победу.

## КАРТЫ РЕГИОНОВ

- В:** Если игрок А теряет контроль над регионом, а игрок Б получает контроль над этим же регионом в конце фазы исполнения, забирает ли игрок Б карту этого региона у игрока А?
- О:** Да.
- В:** Можно ли сыграть карты «Пиратские набеги» или «Дипломатическая миссия» на провинции, в которых уже есть жетоны мира или выжженной земли?
- О:** Нет.



## ЖЕТОНЫ БИТВЫ

- В:** Так как жетоны синоби помещаются в центр провинции, можно ли выложить несколько жетонов синоби в одной провинции?
- О:** Да.
- В:** Можно ли положить несколько жетонов благословения на жетон битвы, лежащий лицевой стороной вниз?
- О:** Да.
- В:** Согласно правилам, «жетоны синоби помещаются в центр провинции». Только в центр? То есть если поместить жетон синоби на границу, он будет убран в фазе исполнения как неправильно расположенный?
- О:** Да, жетоны синоби помещаются только в центр провинций. Жетон синоби, размещённый на границе, отправляется в сброс.
- В:** Что будет, если положить жетон благословения на лежащий лицевой стороной вниз жетон погрома, дипломатии или пустой жетон?
- О:** Когда в фазе исполнения жетоны битвы откроются, вся стопка отправится в сброс как неправильно размещённая. Защита этих жетонов от способностей кланов и эффектов карт противоречит смыслу игры.
- В:** Можно ли положить жетон благословения на лежащий лицевой стороной вверх жетон контроля?
- О:** Нет.
- В:** Можно ли разместить жетон рейда в никем не контролируемой провинции?
- О:** Да.
- В:** Можно ли намеренно размещать жетоны неправильно, чтобы вводить противника в заблуждение?
- О:** Да, но при этом всё равно нужно следовать общим правилам размещения жетонов. Например, нельзя положить жетон на границу провинции, если у вас нет провинции по соседству.
- В:** Если вы поместили пустой жетон на границе провинций, обозначая мнимую атаку, а ваш противник не поместил в центр этой провинции жетон для защиты, считается ли это победой защитника?
- О:** Нет.
- В:** Считается ли успешной защитой размещения в провинции жетона дипломатии?
- О:** Нет.



## ПЕРВЫЙ ИГРОК

- В:** Если игрок применяет карту первого игрока на пустой жетон, этот жетон отправляется в сброс или в актив игрока?
- О:** На странице 8 правил сказано: «пустые жетоны при сбросе всегда возвращаются в актив (то есть за ширму) игрока». В данном случае жетон возвращается в актив игрока, но его нельзя размещать в текущем раунде. Рекомендуем положить пустой жетон перед ширмой клана лицевой стороной вверх, чтобы обозначить, жетон не используется в этом раунде.
- В:** Согласно правилам «если под описание нейтральной карты инициативы подходят несколько участников, первым игроком становится претендент, который сидит ближе к текущему первому игроку, если считать против часовой стрелки». А что если среди претендентов есть текущий первый игрок? Станет ли он первым игроком в новом раунде, ведь он же ближе всех к прежнему первому игроку.
- О:** В данном примере первый игрок не сможет остаться первым на ещё один раунд. Новым первым игроком должен стать другой претендент или (если претендентов трое) — претендент, сидящий ближе всех к первому игроку против часовой стрелки.

## СПОСОБНОСТИ КЛАНОВ

- В:** Способность клана Феникса гласит: «Когда вы атакуете столичную провинцию, игнорируйте её значение защиты, напечатанное на поле». О каком именно бонусе идёт речь?
- О:** Данное правило относится только к бонусу защиты столичной провинции, напечатанному на поле. Жетоны бонуса к защите и жетоны контроля, лежащие лицевой стороной вверх, нельзя игнорировать с помощью этой способности.
- В:** Как работает способность клана Единорога?
- О:** Непосредственно перед первым шагом фазы исполнения играющий за Единорога может поменять местами два своих жетона битвы, лежащие на поле. Например, если играющий за Единорога поместил жетон синоби в центр провинции А, а жетон погрома — в центр провинции Б, он может поменять эти жетоны местами, чтобы синоби был в провинции Б, а погром — в провинции А. При этом важно следить, чтобы жетоны после этого не нарушали правила размещения, иначе они будут убраны с поля во время второго шага фазы исполнения.
- В:** А может ли играющий за Единорога поменять местами жетон на поле и жетон за ширмой?
- О:** Нет, способность позволяет менять местами только жетоны битвы, размещённые на поле.
- В:** Если играющий за клан Льва поместил свой пустой жетон в центр провинции, чтобы защитить её, но никто её не атаковал, считается ли это победой защитника?
- О:** Нет.
- В:** Влияет ли способность клана Краба на финальный подсчёт очков чести?
- О:** Нет.



**Бонус к защите,  
напечатанный  
на поле**



## ТАЙНЫЕ ЦЕЛИ

- В:** Некоторые карты тайных целей требуют контролировать или две провинции, или столицу клана. А что будет, если игрок контролирует и две провинции, и столицу? Он по-прежнему выполняет условия карты цели?
- О:** Да.
- В:** Если несколько игроков контролируют одинаковое наименьшее количество провинций, выполняет ли один из них условия цели «Скромность — вежливость королей»?
- О:** Да.

## ПРОВЕДЕНИЕ СРАЖЕНИЙ

- В:** Согласно правилам, *«если наибольшей силой обладают двое или более игроков, участвующих в сражении, то побеждает защитник»*. То есть если оба атакующих игрока имеют равную силу, превосходящую силу защитника, выигрывает защитник?
- О:** Да.
- В:** Если играющий за клан Журавля атакует провинцию, и его сила атаки равна силе защиты провинции, Журавль выигрывает сражение?
- О:** Да, благодаря своей способности.
- В:** На странице 10 правил, где говорится о победе защитника, ничего нет об уборке жетонов защиты. Эти жетоны остаются в провинции до конца партии или до тех пор, пока кто-либо не атакует её?
- О:** Эти жетоны убираются в пятом шаге фазы исполнения вместе с другими жетонами битвы, которые игроки разместили во время этого раунда.
- В:** Допустим, в провинции есть один жетон контроля клана Краба. Играющий за клан Единорога атакует эту провинцию, и играющий за клан Краба помещает в неё жетон армии для защиты. Затем в том же раунде он решает сыграть карту Теневых земель, которая требует пожертвовать жетоном контроля. Он решает убрать жетон контроля из атакующей провинции. Будет ли он после этого контролировать провинцию? Или жетон армии Крабов теперь считается неправильно размещённым?
- О:** Так как никто теперь не контролирует эту провинцию (ведь из неё убрали единственный жетон контроля), жетон армии становится неправильно размещённым, так как его можно помещать только в центр своей провинции. Игрок должен убрать жетон армии во втором шаге фазы исполнения.

