

BLUE MOON™

LEGENDS



Буклет Правил

Вступление

Роковая Ночь была событием, которое не забудет ни один из народов Города Синей Луны. Та губительная ночь явила падение Золотого Дракона, которое, как говорят многие, и стало прямой причиной всего, что за ней последовало. Прежде чем солнечный свет коснулся башен этого гордого города еще раз, старый Король испустил дух; Синяя Луна, создатель всего сущего, исчезла; Священный Кристалл Пси раскололся на мириады осколков; и Город Синей Луны погрузился в хаос.

Теперь три элементных дракона, единственные божественные существа, остающиеся в мире, охраняют фрагменты кристалла. Два королевских наследника, принц Роланд и принцесса Элинор, соперничают за трон. Каждый обвиняет друг друга в убийстве Золотого Дракона и навлечении бедствия на мир.

Народы Города Синей Луны не знают, за кем следовать, а кто бы смог их сплотить, но уверены, что тот, кто воссядет на трон, получит власть восстановить Священный Кристалл Пси и, надо надеяться, убедит Синюю Луну вернуться.

Краткий обзор

В *Легендах Синей Луны* игроки примеряют роль двух королевских наследников, борющихся за трон Города Синей Луны. Чтобы получить корону, игроки должны заслужить одобрение трех элементных драконов, последних из божеств, оставшихся в этом мире. Каждый бой имеет значение, поскольку драконы легко поколебимы. Чтобы достичь своей цели, игроки должны привлечь на свою сторону как можно больше народов, иноземных эмиссаров, и многих других.

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТИМ БУКЛЕТОМ

Этот буклет правил написан с тем расчётом, что игроки плохо знакомы с *Легендами Синей Луны*, и включает все правила, необходимые для игры. Прежде, чем читать дальше, соберите игровое поле, пластиковые фигурки драконов и карты для колод Вулка и Хоукс. Эти карты определяются по индикатору колод на них (см. шаг 3 установки на странице 4). Верните остальные компоненты в коробку.

Не читайте буклет расширенных концепций, пока вы не почувствуете себя в игре комфортно, или не столкнётесь с вопросом, на который не найдёте ответа в этом буклете правил.

Цель игры

Игроки конкурируют в серии боёв, пытаясь каждый ход победить противника по силе. У победителя боя есть возможность привлечь драконов, и игрок с большинством драконов на своей стороне в конце игры будет управлять Городом Синей Луны и выигрывает игру!



ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ



1 Игровое Поле



1 Буклет Расширенных
Концепций



296 Карт Народов



3 Пластиковых Фигурки
Драконов



9 Пластиковых
Кристаллов



10 Карт Мутантов



7 Карт Вмешательства



8 Карт Туту



8 Карт Хайла



4 Карты Инквизиторов



4 Карты Эмиссаров



3 Карты Достижений



4 Карты Духов



1 Карта Элемента

Народы Синей Луны

Составляя всего лишь малую часть мира, Город Синей Луны является родиной для многих народов. Первыми двумя народами, с которыми столкнутся игроки, будут Вулка и Хоуксы.

Вулка - люди пламенной страсти и магии, они приближённые Лики, Дракона Огня. До Тёмной Эры они ухаживали за Храмом Огня и помогали другим в изучении магических заклинаний. Теперь храм Огня лежит в развалинах, и Вулка стремятся установить мир в Городе Синей Луны через свою магию и огонь.



Хоуксы - люди тихой мудрости, составляющие основу ученых и историков Города Синей Луны. Они когда-то развлекали народы историями во внутреннем дворе города и делились своими тайными знаниями с любым, кто хотел учиться. Хоуксы предпочитают избегать конфликтов, веря в то, что терпение и размышления приведут к спокойному разрешению конфликта.



Базовые Правила

Установка

Перед игрой, настройте игру следующим образом:

1. **Подготовьте Игровое поле:** разместите игровое поле лицом вверх между игроками.
2. **Подготовьте Драконов:** разместите три фигурки драконов в центре игрового поля.
3. **Выберите колоды:** каждый игрок выбирает колоду народа и берет все 31 карты с индикатором колоды этого народа (см. ниже). Обратите внимание, что каждая колода народа включает несколько карт от других народов. Если это ваша первая игра, то игроки выбирают между колодами Вулка и Хоуксов, определяемыми «V» и «H» в нижнем правом углу, соответственно.



Индикатор Колоды Вулка Индикатор Колоды Хоуксов

4. **Перетасуйте колоды:** каждый игрок помещает карту лидера своей колоды лицом вверх в свою область лидера и полностью перетасовывает колоду. Затем, он помещает свою колоду лицом вниз в свою область набора колоды (см. "Диаграмму Установки" ниже).
5. **Поднимите колоду:** каждый игрок может поднять или перетасовать колоду своего противника и вернуть ее в область набора колоды.
6. **Определите Первого игрока:** случайно определите, кто ходит первым.
7. **Наберите Стартовые Руки:** каждый игрок набирает стартовую руку в количестве шести карт из своей колоды набора.

ДИАГРАММА УСТАНОВКИ



1. Игровое Поле
2. Драконы
3. Область Поддержки
4. Область Боя
5. Колода Набора
6. Стопка Сброса
7. Карта Лидера

Игровой Процесс

Игровой процесс заключается в выполнении игроками серий ходов. Игрок, выполняющий ход, является **ТЕКУЩИМ ИГРОКОМ**. Во время своего хода игроки могут начинать бои, которые длятся на протяжении нескольких ходов и заканчиваются, когда один из игроков отступает.

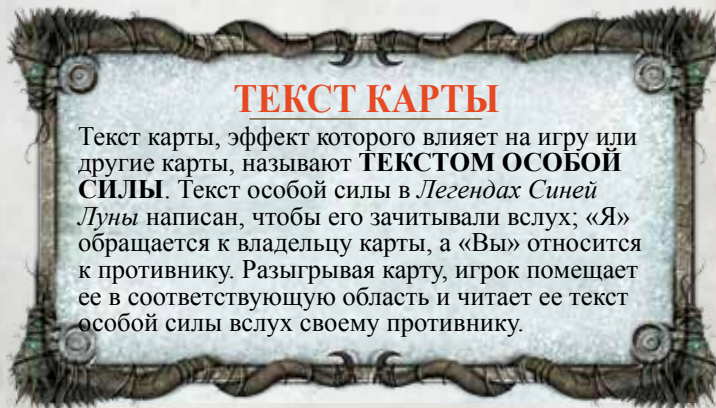
Каждый ход состоит из следующих фаз:

- Начальная Фаза:** игроки разыгрывают текст особых сил начала хода. Текущий игрок может использовать значок возврата на своих активных картах.
- Фаза лидерства:** текущий игрок может разыграть одну карту лидерства.
- Фаза стычек:** если ещё нет никаких боёв, то текущий игрок выбирает, начать ли бой или отказаться от начала боя. Если бой уже идёт, он выбирает, продолжить ли бой или отступить из боя.
- Фаза персонажа:** текущий игрок разыгрывает одну карту персонажа, чтобы начать или продолжить бой.
- Фаза усиления/поддержки:** текущий игрок может разыграть одну карту усиления или одну карту поддержки. если это - первый ход боя, он не может играть карты во время этой фазы.
- Фаза силы:** если это первый ход боя, текущий игрок объявляет свой общий показатель силы в элементе по своему выбору. Говоря другими словами, он объявляет свой общий показатель силы в оспариваемом элементе. Его общий показатель силы должен быть

равен или больше, чем текущий показатель силы его противника.

- Фаза обновления:** текущий игрок набирает карты из своей колоды набора, пока у него в руке не будет шесть карт.
- Заключительная Фаза:** игроки разыгрывают текст особых сил конца хода.

После Заключительной Фазы ход заканчивается и новый ход начинается с противостоящего игрока, который становится текущим игроком.



АНАТОМИЯ КАРТЫ



- | | | | |
|----------------------------------|-----------------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1. Название Карты | 4. Показатель Силы Элемента Земли | 7. Текст Особой Силы | 11. Индикатор Колоды |
| 2. Титул | 5. Значок Щита | 8. Тип Карты | 12. Символ Присоединения |
| 3. Показатель Силы Элемента Огня | 6. Значок | 9. Показатель Лун | 13. Номер Карты |
| | | 10. Художественный Текст | |

НАЧАЛЬНАЯ ФАЗА

Во время этой фазы текущий игрок разыгрывает текст особой способности любых активных карт, который содержит фразу “во время моей начальной фазы”. Чтобы **РАЗЫГРАТЬ** текст особой способности, игроки действуют согласно инструкциям, написанным на карте. Любая карта, лежащая лицом вверх в бою и областях поддержки, которая не перекрыта другой картой, **АКТИВНА** (см. “Диаграмму перекрытия карт” на странице 11).

Текущий игрок также может вернуть любое количество своих активных карт со значком возврата в свою руку во время этой фазы (см. «Возврат» на странице 9).

ФАЗА ЛИДЕРСТВА

Во время фазы Лидерства текущий игрок может разыграть одну карту лидерства на свою карту лидера, удостоверившись, что весь печатный текст выше изображения на карте лидера остаётся видимым (см. “Диаграмму перекрытия карт” на странице 11). Чтобы разыграть карту лидерства, текущий игрок помещает карту лицом вверх в соответствующее место, зачитывает текст особой силы карты лидерства вслух, и разыгрывает этот текст особой силы в соответствующее время. Игрок не может разыграть больше одной карты лидерства за ход.

Карты лидерства активны только во время того хода, в котором они были сыграны. Карты лидерства остаются в области лидера, даже если они больше не активны.

ФАЗА СТЫЧЕК

Во время этой фазы у текущего игрока есть на выбор несколько вариантов в зависимости от текущего состояния игры. Если не происходит ни одного боя, он выбирает одно из следующего:

- **начинает бой:** если игрок начинает бой, он немедленно переходит к фазе персонажа.
- **отказывается от боя:** если игрок отказывается начинать бой, он сбрасывает одну, две, или три карты из своей руки и затем добирает карты из своей колоды набора, пока у него не будет в руке шесть карт. Затем его ход немедленно заканчивается, и начинается новый ход с противостоящего игрока, который становится текущим игроком.

Если бой уже происходит, текущий игрок выбирает одно из следующего:

- **продолжает бой:** если игрок продолжает бой, он немедленно переходит к фазе персонажа.
- **отступает из боя:** если игрок не может достичь общего показателя силы своего противника или выбирает не продолжать бой, он объявляет о своем отступлении и немедленно переходит к шагу дракона (см. «Отступление» на странице 7).

ФАЗА ПЕРСОНАЖА

Во время фазы персонажа текущий игрок должен разыграть одну карту персонажа в свою область боя. Игрок не может разыграть больше одной карты персонажа за ход. Карты персонажей остаются активными, пока они не перекроются новой картой персонажа в следующем ходу или будут сброшены из игры.

ФАЗА УСИЛЕНИЯ/ПОДДЕРЖКИ

Во время этой фазы текущий игрок может разыграть одну карту усиления или одну карту поддержки. Игрок не может разыграть больше одной карты в фазе усиления/поддержки за ход.

Если текущий игрок разыгрывает карту усиления, он помещает ее лицом вверх в свою область боя, частично перекрывая любую карту, уже находящуюся там (см. “Диаграмму перекрытия карт” на странице 11). Карты усиления остаются активными, пока они не перекроются новой картой персонажа в следующем ходу или будут сброшены из игры.

Если текущий игрок разыгрывает карту поддержки, он помещает ее лицом вверх уже в свою область поддержки ря-

дом с любыми картами поддержки находящимися там (если таковые имеются). Карты поддержки остаются активными, пока их не сбросят из игры.

Если игрок начинает бой, он не может играть карты усиления или поддержки в ход, в котором он начинает бой.

ФАЗА СИЛЫ

Во время этой фазы текущий игрок объявляет свою полную силу в оспариваемом элементе. **ОСПАРИВАЕМЫЙ ЭЛЕМЕНТ** -это элемент, либо Огонь, либо Земля, за главенство в котором проходит бой. Все активные карты могут влиять на общий показатель силы игрока. Определяя свою полную силу, текущий игрок сначала применяет все эффекты, которые изменяют напечатанные показатели. Затем он применяет все эффекты, которые изменяют индивидуальный показатель силы карт. Наконец, он применяет все эффекты, которые изменяют его общий показатель силы.

Если сейчас идёт первый ход боя, текущий игрок объявляет оспариваемый элемент этого боя, или Огонь или Землю, и объявляет о своём общем показателе силы в этом элементе.

Если это не первый ход боя, текущий игрок должен объявить о своей полной силе в оспариваемом элементе. Его общий показатель силы должен равняться или превышать общий показатель силы противника на данный момент.

ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

Во время фазы обновления текущий игрок набирает карты из своей колоды набора, по одной, пока у него не будет шести карт в его руке. Если у него уже есть шесть или больше карт в его руке, он не набирает карты.

ПРИМЕР ОБЪЯВЛЕНИЯ СИЛЫ

1. Показатель Земли “Демегодаса Странного” равен 2.

2. Напечатанный показатель Земли “Требушета Страха” равен 1.

3. Текст особой силы “Демегодаса Странного” удваивает показатель его карт поддержки. Это увеличивает показатель Земли “Требушета Страха” до 2.

4. Игрок за Хоуксов объявляет об общем показателе силы 4 в Земле.

ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ФАЗА

Во время этой фазы игроки разыгрывают текст особых сил любых активных карт с фразой “во время моей заключительной фазы” или “во время вашей заключительной фазы”.

Отступление

Если игрок отступает во время своей фазы стычек или вынужден отступить в любое другое время во время боя, игроки выполняют следующие шаги:

- Шаг дракона:** игрок, который не отступает, **ПРИВЛЕКАЕТ** одного дракона (см. «Привлечение Драконов»). Если у него есть в общей сложности шесть или больше карт в его областях боя и поддержки, он привлекает сразу двух драконов вместо одного.
- Шаг сброса:** каждый игрок сбрасывает все свои карты из областей боя и поддержки, и помещает их лицом вниз в свои стопки сброса. Если в этот ход была разыграна карта лидерства, она больше не активна.

- Шаг обновления:** каждый игрок набирает карты из своей колоды набора, пока у него не будет в руке шесть карт. Если у него уже есть шесть или больше карт в руке, он не тянет карт.
- Заключительный шаг:** текущий ход и бой немедленно заканчиваются. Затем отступающий игрок начинает новый ход в качестве текущего игрока.

ПРИВЛЕЧЕНИЕ ДРАКОНОВ

Если все три дракона находятся на игровом поле, когда игрок привлекает дракона, он может выбрать любого дракона на игровом поле и поместить его рядом со своей картой лидера. Если у противостоящего игрока есть один или несколько драконов, игрок, привлекающий дракона, должен переместить одного из драконов противостоящего игрока на игровое поле вместо того, чтобы переместить дракона на свою сторону. Если игрок привлекает нескольких драконов, он должен переместить всех драконов противостоящего игрока на игровое поле, прежде чем он сможет переместить любого на свою сторону.

ПРИМЕР ОТСТУПЛЕНИЯ



- Игрок за Хоуксов играет карту лидерства “Призыв Новобранцев”, позволяющую ему набрать пять карт. Игрок за Хоуксов затем понимает, что будет неспособен достичь достаточно высокого показателя силы в этот ход, чтобы соответствовать показателю силы игрока за Вулка, даже с дополнительными картами. Он вынужден отступить.
- У игрока Вулка есть пять карт в его области боя и две карты в его области поддержки, что составляет, в общей сложности, семь карт. Он привлекает двух драконов.
- У игрока за Хоуксов есть один дракон; два дракона находятся на игровом поле. Игрок за Вулка привлекает своего первого дракона, перемещая дракона игрока за Хоуксов на игровое поле.

Затем игрок за Вулка привлекает своего второго дракона, выбирая любого дракона на игровом поле и перемещая его на свою сторону.

- Оба игрока сбрасывают все свои карты из областей боя и поддержки, перемещая их в свои соответствующие стопки сброса.

Теперь, у игрока за Хоуксов осталось десять карт в его руке, потому что он набрал карты за текст своей карты лидерства. У игрока за Вулка на руке шесть карт, потому что он обновил руку в конце своего предыдущего хода. Никто из игроков не набирает карт.

Ход и бой окончены. Игрок за Хоуксов отступил, таким образом, он начинает новый ход и выбирает, начать или отказаться от следующего боя.

Победа в Игре

Игра заканчивается одним из следующих способов:

- когда на стороне игрока находятся все три дракона и он привлек бы четвертого дракона.
- после боя, в котором игрок сыграл или сбросил последнюю карту из руки и колоды набора.
- после отказа игрока начать бой и отсутствия карт в его руке и колоде набора.

Когда игра заканчивается, игрок с большинством драконов побеждает! Если все три фигурки драконов находятся на игровом поле, то побеждает игрок, у которого последнего остались карты в его руке!



ПРИМЕР ПОБЕДНОЙ ИГРЫ

1. Игрок за Вулка разыгрывает карту персонажа «Сияние» во время своей фазы персонажа.
2. Затем он разыгрывает свою последнюю карту, «Огненный Взрыв», во время своей фазы усиления/поддержки. Даже при том, что у него больше нет карт в его колоде, таким образом, оба игрока продолжают бой.
3. Игрок за Вулка объявляет об общем показателе силы 5 в Земле, превышая полный показатель силы игрока за Хоуксов равный 4. У него больше нет карт в его колоде, таким образом, он не может набирать карты во время своей фазы обновления. Он заканчивает свой ход.
4. Игрок за Хоуксов разыгрывает карту персонажа «Хелкомедес Риторик» во время своей фазы персонажа. Он не играет никаких других карт, но имеет «Баллисту Замешательства» в своей области поддержки с предыдущего хода.

5. Во время своей фазы силы он объявляет об общем показателе 5 в Земле, соответствуя полному показателю силы игрока за Вулка, и заканчивает свой ход.
6. Игрок за Вулка начинает свой ход, но потому, что у него нет карт, чтобы играть, он не способен сыграть персонажа и соответствовать показателю силы игрока за Хоуксов. Он вынужден отступить во время своей фазы стычек.

Игрок за Хоуксов привлекает одного дракона, перемещая единственного дракона игрока за Вулка на игровое поле. После того, как игроки разыгрывают оставшиеся шаги фазы, наступает конец игры. Поскольку все три дракона находятся на игровом поле, и игрок за Вулка исчерпал карты во время последнего боя, игрок за Хоуксов побеждает в игре!

Значки

У некоторых карт есть символы, называемые **ЗНАЧКАМИ**. Символы представляют различные эффекты карт, которые они могут иметь в дополнение к тексту особой силы. Правила для использования значков в колодах Вулка и Хоуксов описаны в этой секции.

ЩИТ

Значок щита рядом с показателем силы карты позволяет текущему игроку игнорировать показатель силы своего противника для данного элемента во время фазы силы текущего игрока.

СТОП

Если игрок разыгрывает карту со значком стоп, он не может дальше играть карты в этот ход. Он решает, отступить или нет, объявляет свою силу, обновляет свою руку и разыгрывает любой текст особой силы, как обычно.

ВОЗВРАТ

Если у текущего игрока есть активная карта со значком возврата во время его начальной фазы, он может вернуть свою активную карту с этим значком обратно себе в руку. Если у его противника есть активная карта персонажа со значком возврата, текущий игрок не может вернуть активные карты персонажей с этим значком в его руку. Текущий игрок может все еще вернуть другие карты со значком возврата в свою руку. Игрок может вернуть любое количество активных карт со значком возврата в свою руку каждый ход.

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

Если текст особой силы карты вступает в противоречие с правилами в этом буклете, текст карты имеет приоритет.



Дополнительные Правила СБРОС КАРТ

Если эффект требует, чтобы игрок сбросил карты с определенным показателем, чтобы удовлетворить условию, он не может сбросить дополнительные карты, которые не соответствуют этому условию. Например, если игрок обязан сбросить карты с целым напечатанным показателем не менее 3 Огня, и он сбрасывает карту с напечатанным показателем 4 Огня, он не может сбросить вторую карту с напечатанным показателем в 1 Огонь.

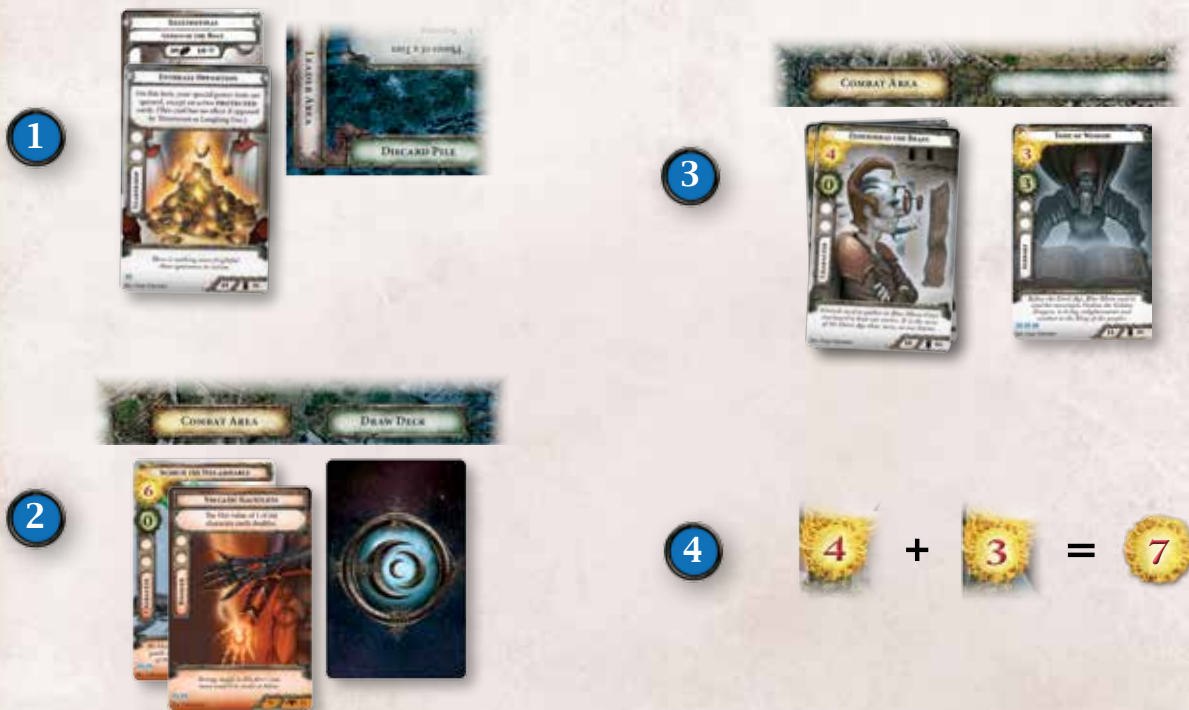
ИГНОРИРОВАНИЕ КАРТ

Если карта **ИГНОРИРУЕТСЯ**, то она сохраняет все характеристики, напечатанные на ней, но её значки, показатели силы и текст особой силы не оказывают на игру никакого эффекта. У проигнорированной карты все еще есть показатель силы, но игроки не добавляют этот показатель при определении общего показателя силы.

МУТАНТЫ

Карты мутантов - карты персонажей с текстом особой силы, которая требует выполнения особых условий прежде, чем она сможет быть сыграна. Если условие мутанта соблюдено, игрок может разыграть эту карту во время своей фазы персонажа.

ПРИМЕР ИГНОРИРОВАНИЯ КАРТ



1. Игрок за Хоуксов начинает свой ход и играет “Захватывающее Противостояние” во время своей фазы лидерства.
2. “Захватывающее Противостояние” заставляет проигнорировать текст особой силы карты игрока за Вулка “Вулканические Перчатки”, уменьшая общий показатель силы Вулка до 6.

3. Игрок за Хоуксов играет “Зедемикрас Мыслитель” во время своей фазы персонажа.
4. Игрок за Хоуксов объявляет об общем показателе силы 7 по Огню, сложив вместе показатель силы “Зедемикраса Мыслителя” и своей активной “Книги Мудрости”. Он превосходит общий показатель силы игрока за Вулка, который равен 6.

ПЕРЕКРЫТИЕ КАРТ

В течение игры игрок часто помещает карту поверх другой карты, перекрывая нижнюю карту (см. “Диаграмму перекрытия карт” ниже).

ДИАГРАММА ПЕРЕКРЫТИЯ КАРТ



Практически каждый ход, игроки должны полностью или частично перекрыть новыми картами ранее сыгранные карты.

1. Игрок за Хоуксов полностью перекрывает карту персонажа, которую он разыграл в свой предыдущий ход. Активна только верхняя карта.
2. Игрок за Вулка частично перекрывает карту персонажа, которую он сыграл во время своей фазы персонажа в этот ход, картой усиления. Когда игрок разыгрывает более одной карты в свою область боя в один и тот же ход, он следует этому размещению. Все карты сыгранные им в этот ход, активны.
3. Игрок за Вулка частично перекрывает свою карту лидера Вулка картой лидерства.

СТОП!

Вы достигли конца базовых правил. Теперь вы готовы полноценно сыграть в игру *Легенды Синей Луны*! Играйте с колодами Вулка и Хоуксы, пока вы не освоитесь с правилами. Когда вы будете готовы попробовать колоды новых народов, начните добавлять колоды, следуя правилам в секции о колодах народов на странице 12. Если у вас возникнут вопросы, на которые вы не сможете найти ответы в этом буклете правил, обратитесь к буклету расширенных концепций, который также включён в коробку с игрой.



Правила для Колод Народов

Как только игроки познакомятся с Вулка и Хоуксами, они могут сыграть с дополнительными колодами народов, включенными в коробку с игрой. Эти колоды добавляют новые правила и значки, и дают игрокам больше разнообразия при игре в *Легенды Синей Луны*. Чтобы использовать колоды новых народов, следуйте всем инструкциям в секциях этих народов в дополнении к правилам из базовой части правил. Добавляйте колоды новых народов в том порядке, в котором они представлены, так как правила для колоды каждого народа основываются на правилах в секциях перед ними.



Мимиксы

Этот дикий и свободный народ живёт в единении с природой. Видя происходящий хаос, вызванный враждующими наследниками, Мимиксы полагают, что пришло время начать всё заново. Теперь они пытаются возобновить свою связь с Синей Луной, в надежде найти новое начало.

Теперь, когда игроки освоились с Вулка и Хоуксами, они могут познакомиться с Мимиксами. Чтобы объединиться с этим сестринским кланом, игроки готовят игровое поле и фигурки драконов как обычно во время установки. Во время шага установки «Выбор колоды», один игрок берет в качестве своей колоды всю 31 карту с индикатором колоды Мимиксов. Другой игрок выбирает колоду Вулка или Хоуксов. Затем игроки возвращают все неиспользованные колоды в коробку и выполняют оставшиеся шаги установки как обычно.

copies to find
and rediscover



Индикатор Колоды Мимиксов

Мимиксы следуют всем правилам, описанным в базовых правилах, а также в правилах ниже.

ЗНАЧОК «СВОБОДНЫЙ» ★

ПРЕДЕЛ КАРТ- это количество карт, которое позволено сыграть игроку в каждый ход. Карты со значком «свободный» не учитываются при ограничении розыгрыша карт персонажа, усиления, или поддержки. Нет никаких ограничений на количество карт со значком «свободный», которые можно сыграть за один ход.

ЗНАЧОК «ПАРА» ♠

Если у игрока есть две карты со значками «пары» и одинаковым первым словом в их названиях, он может сыграть обе карты. Розыгрыш двух карт со значком «пары» таким способом в условиях ограничений считается за розыгрыш одной карты для карт персонажа, усиления и поддержки.

Флиты

Этот живущий небом народ предпочитает воздух, в отличие от наземного жилья других народов Города Синей Луны. Пока они избегают других как только могут, они очень довольны находиться в компании драконов или других Флитов. Теперь они используют небо в качестве зоны безопасности, вступая в сражения внизу только тогда, когда оно им выгодно.

Когда игроки достаточно натопчутся в грязи, они могут присоединиться к Флитам в небе. Чтобы свободно полетать с Флитами, игроки готовят игровое поле и фигурки драконов как обычно во время установки. Во время шага установки «Выбор колоды», один игрок берет в качестве своей колоды всю 31 карту с индикатором колоды Флитов. Другой игрок выбирает колоду Вулка, Хоуксов или Мимиксов. Затем игроки возвращают все неиспользованные колоды в коробку и выполняют оставшиеся шаги установки как обычно.

enlightened



Индикатор Колоды Флитов

Флиты следуют всем правилам, описанным в базовых правилах, а также в правилах Мимиксов.



Хайнды

Этот веселый народ - вредные нарушители спокойствия Города Синей Луны. Тёмная Эра трансформировала их из беззаботных компаний в крепкие банды, которые будут бороться за то, во что они верят. К счастью для других народов города, Хайнды все еще верят в веселье.

Когда игроки будут готовы к вызовам, они могут попытаться обуздать Хайндов. Чтобы привлечь внимание Хайндов, игроки готовят игровое поле и фигурки драконов как обычно во время установки. Во время шага установки «Выбор колоды», один игрок берет в качестве своей колоды всю 31 карту с индикатором колоды Хайндов. Другой игрок выбирает колоду Вулка, Хоуксов, Мимиксов или Флитов. Затем игроки возвращают все неиспользованные колоды в коробку и выполняют оставшиеся шаги установки как обычно.

Хайнды следуют всем правилам, описанным в базовых правилах, а также в правилах ниже.

ЗНАЧОК «БАНДА»

Значок «банды» представлен в четырех различных цветах. Если у игрока есть две или более карты персонажей с одинаковым цветным значком «банды» и одинаковым первым словом в их названиях, он может играть любое количество таких карт. Розыгрыш нескольких карт с совпадающим значком «банды» таким способом считается за розыгрыш одной карты.

Если у игрока в его области боя есть одна или несколько активных карт персонажей с совпадающим значком «банды», и нет никаких других активных персонажей или карт усилений, он может сыграть одну или более карт персонажей с таким же значком «банды», в качестве своих активных карт персонажей, полностью не перекрывая свои активные карты персонажей (см. «Диаграмму перекрытия карт» на странице 11 книги правил).

*It's time to
party.*



Индикатор Колоды Хайндов



Терра

Этот сильный, трудолюбивый народ ближе всех к Дорану, Земному Дракону. Когда-то они построили строения Города Синей Луны и возделывали его поля, а также ухаживали за Святым Древом Жизни в Земном Храме. Теперь Терра надеются использовать свою силу и дисциплину, чтобы защитить мир природы и предотвратить дальнейшее разрушение.

Когда игроки устанут от избытка борьбы и хаоса, они могут изучить, как больше соответствовать природе и Терра. Чтобы учиться вместе с Терра, игроки готовят игровое поле и фигурки драконов как обычно во время установки. Во время шага установки «Выбор колоды», один игрок берет в качестве своей колоды всю 31 карту с индикатором колоды Терра. Другой игрок выбирает колоду Вулка, Хоуксов, Мимиксов, Флитов или Хайндов. Затем игроки возвращают все неиспользованные колоды в коробку и выполняют оставшиеся шаги установки как обычно.

Терра следуют всем правилам, описанным в базовых правилах и секции Мимиксов.

*They get their power
through the
people.*



Индикатор Колоды Терры



Пиллары

Эти блуждающие кочевники служат торговцами Города Синей Луны, доставляя товары иноземным культурам и привозя товары от них. Затронутые Роковой Ночью меньше, чем другие народы города, Пиллары только хотят увидеть, что конфликт закончится как можно быстрее, чтобы смогла возобновиться торговля.

Когда игроки готовы продвинуться в исследованиях чуть дальше, чем прежде, они могут проследовать за Пилларами в неизведанные области. Чтобы присоединиться к каравану Пилларов, игроки готовят игровое поле и фигурки драконов как обычно во время установки. Во время шага установки «Выбор колоды», один игрок берет в качестве своей колоды всю 31 карту с индикатором колоды Пилларов. Другой игрок выбирает колоду Вулка или Хоуксов, Мимиксов, Флитов, Хайндов или Терра. Затем игроки возвращают все неиспользованные колоды в коробку и выполняют оставшиеся шаги установки как обычно.

Пиллары следуют всем правилам, описанным в базовых правилах и секции Мимиксов, а также в правилах ниже.

РАСКРЫТИЕ РУК

Если эффект требует, чтобы игрок **РАСКРЫЛ** руку, этот игрок помещает все карты из руки лицом вверх перед собой. Эти карты остаются раскрытыми, пока они не будут разыграны или сброшены из руки этого игрока. Все карты, набранные после того, как рука игрока была раскрыта, не раскрываются его противнику.

*ons make us
must be done.*



Индикатор Колоды Пилларов



Аква

Этот водный народ ближе всех к Сеше, Водному Дракону, верующая вода - жизненная основа всех живых существ. До Роковой Ночи они ухаживали за водными путями и водоемами Города Синей Луны. Теперь они отступили к морю, желая держаться как можно дальше от конфликта на земле.

Когда игроки будут готовы сделать большой всплеск, они могут поплавать с Аквай. Чтобы нырнуть в глубины, игроки готовят игровое поле и фигурки драконов как обычно во время установки. Во время шага установки «Выбор колоды», один игрок берет в качестве своей колоды всю 31 карту с индикатором колоды Аква. Другой игрок выбирает колоду Вулка или Хоуксов, Мимиксов, Флитов, Хайндов, Терра или Пилларов. Затем игроки возвращают все неиспользованные колоды в коробку и выполняют оставшиеся шаги установки как обычно.

Аква следуют всем правилам, описанным в базовых правилах и секции Мимиксов, а также в правилах ниже.

*call upon the
aid the land.*



Индикатор Колоды Аква



ЗНАЧОК «ЗАЩИТА»

Активные карты со значком «защиты» не могут быть затронуты противостоящими эффектами. Карты не могут быть проигнорированы или сброшены противником, и их показатели не могут быть уменьшены противником.

Бука

Эти мореходные пираты - свободно организованная группа семей. Не смотря на противоречия в прошлом, они объединились на большой свадьбе между кланами Тан и Марн. Теперь они ищут возмездие для народов Города Синей Луны за отвратительные злодеяния, совершённые против них.

Когда игроки будут готовы отправиться в плавание, они могут нанять Буку. Чтобы присоединиться к Буке в больших водах, игроки готовят игровое поле и фигурки драконов как обычно во время установки. Во время шага установки «Выбор колоды», один игрок берет в качестве своей колоды всю 31 карту с индикатором колоды Бука. Другой игрок выбирает колоду Вулка, Хоуксов, Мимиксов, Флитов, Хайндов, Терра, Пилларов или Аква. Затем игроки возвращают все неиспользованные колоды в коробку и выполняют оставшиеся шаги установки как обычно.

Бука следует всем правилам, описанным в базовых правилах, секциях Мимиксов и Аквы, а также в правилах ниже.

КОРАБЛИ

Игрок может разыграть одну карту корабля во время своей фазы лидерства вместо карты лидерства. Когда он разыгрывает карту корабля, он помещает карту лицом вверх в свою область влияния корабля. Область влияния корабля игрока находится рядом с игровым полем на противоположной стороне от его карты лидера. Карта корабля в области влияния корабля активна, пока не будет выгружена или сброшена из игры. Карта корабля в области влияния не сбрасывается из игры в конце боя.

После того, как игрок разыграл карту корабля, он может загрузить и выгрузить свой корабль следуя правилам ниже.

ЗАГРУЗКА КОРАБЛЕЙ

Во время своей фазы усиления/поддержки, вместо того, чтобы разыграть карту поддержки, игрок может **ЗАГРУЗИТЬ** один из своих активных кораблей, поместив карту персонажа, усиления, или поддержки лицом вверх на свою карту корабля. Карта, загруженная на корабль, не разыграна и не активна, пока она остается на этом корабле.

ВМЕСТИМОСТЬ корабля определяется символом вместимости на этой карте корабля, расположенным ниже названия карты и любого текста особой силы на этой карте. Если число карт, загруженных на корабль, равно вместимости этого корабля, игрок не может загрузить на него дополнительные карты.

РАЗГРУЗКА КОРАБЛЕЙ

Игрок может разгрузить любое количество своих активных карт кораблей во время своей начальной фазы. Если игрок **РАЗГРУЖАЕТ** корабль, он перемещает карту корабля и все карты на ней в открытое пространство непосредственно перед собой. Он может играть любые карты с кораблей, которые он разгружает в этот ход, как будто бы они были в его руке. Он может играть карты персонажей Буки с корабля, как будто у них есть значок свободный. Если игрок разгружает корабль, он может не играть карту персонажа, усиления, или поддержки из своей руки в этот ход.

Немедленно, прежде чем игрок объявляет о своей силе, он должен сбросить любые карты кораблей, которые он разгрузил в этот ход, вместе с любыми оставшимися на этих кораблях картами.

ЗНАЧОК «БЛЕФ» ? ? ?

Значок «блефа» представлен в трех различных цветах. Серый символ нейтрален, в то время как желтые и зеленые символы представляют элементы Огня и Земли, соответственно. Карты со значком «блефа» следуют правилам ниже.

БЛЕФ

Игрок может разыграть карту со значком «блефа» как карту поддержки вместо того, чтобы обычно разыграть ту карту. Чтобы разыграть карту со значком «блефа», он помещает карту лицом вниз в свою область поддержки, не показывая карту своему противнику.

Лежащая лицом вниз карта в области поддержки - **КАРТА БЛЕФА**. Картой блефа считают карту поддержки со значком «блефа», с напечатанным показателем «2» в оспариваемом элементе и напечатанным показателем «0» в другом элементе. Если оспариваемый элемент меняется в течение боя, напечатанные показатели всех активных карт блефа изменяются, чтобы соответствовать оспариваемому элементу. Карты блефа активны, пока их не сбросят из игры.

Карта блефа не идет в счёт шести карт, при подсчёте карт игрока для привлечения дополнительного дракона, когда его противник отступает. Игрок может сбросить любое количество своих активных карт блефа во время своей начальной фазы.

ПРОВЕРКА БЛЕФА

Во время фазы силы, если у текущего игрока есть какие-либо активные карты блефа, его противник может проверить **БЛЕФ** после того, как текущий игрок объявит свою силу. Если блеф проверяют, то текущий игрок должен перевернуть лицом вверх все свои активные карты блефа.

Если у всех раскрытых карт блефа есть значок «блефа», который соответствует оспариваемому элементу, игроки выполняют следующие шаги:

- **Привлечь дракона:** текущий игрок привлекает одного дракона.
- **Сброс:** текущий игрок сбрасывает все свои активные карты блефа.

Если одна или несколько раскрытых карт блефа не имеют значка «блефа», который соответствует оспариваемому элементу, или значки «блефа» игрока игнорируются, игроки выполняют следующие шаги:

- **Привлечь дракона:** противостоящий игрок привлекает одного дракона.
- **Отступление:** текущий игрок должен немедленно отступить.



Индикатор
Колоды
Бука



Символ
вместимости



Справка по Базовым Правилам

ФАЗЫ ХОДА

1. НАЧАЛЬНАЯ ФАЗА

- Разыграйте текст особой способности.
- Используйте значок возврата на активных картах.
- Сбросьте активные карты блефа.
- Разгрузите корабли.

2. ФАЗА ЛИДЕРСТВА

- Сыграйте 1 карту лидерства или корабля.

3. ФАЗА СТЫЧЕК

- Выполните 1 из следующего:

- >> Начните бой.
- >> Откажитесь от начала боя.
- >> Продолжите бой.
- >> Отступите из боя.

4. ФАЗА ПЕРСОНАЖА

- Разыграйте 1 карту персонажа.

5. ФАЗА УСИЛЕНИЯ/ПОДДЕРЖКИ

(Если это первый ход боя, игроки не могут разыграть карту в фазе усиления/поддержки, если только эффект карты не говорит обратного.)

- Выполните 1 из следующего:
 - >> Сыграйте 1 карту усиления, поддержки, или карту блефа.
 - >> Загрузите 1 карту на судно.

6. ФАЗА СИЛЫ

- Объявите о полной силе.

7. ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

- Наберите до шести карт.

8. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ФАЗА

- Разыграйте текст особой способности.

CREDITS

Game Design: Reiner Knizia

Producer: Mark O'Connor

Additional Content: Brendan Weiskotten and Chris Dearlove

Technical Writing: Brendan Weiskotten

Managing Graphic Designer: Brian Schomburg

Graphic Design: Taylor Ingvarsson with Franz and Imelda Vohwinkel

Managing Art Director: Andrew Navaro

Art: Franz Vohwinkel, John Matson, Todd Lockwood, Lars Grant-West, Samuel E. Wood, Darrell Riche, Michael Phillippi Randy Gallegos, Scott M. Fischer, Jim Nelson, Steve Prescott, Daren Bader, Jeremy Jarvis, Wayne England

Licensing and Development Coordinator: Deb Freytag

Production Manager: Eric Knight

Production Coordination: John Britton, Megan Duehn, and Jason Glawe

Managing Game Producer: Steven Kimball

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Executive Producer: Michael Hurley

Publisher: Christian T. Petersen

FFG Playtesters: Samuel Bailey, Adam Baker, Mark Larson, Lukas Litzinger, and Michael Silsby

Reiner Knizia expresses his special gratitude to David Farquhar, Kevin Jacklin and Chris Dearlove for their substantial contributions to the development of the Blue Moon world, especially David for taking the lead role in playtesting and Chris for becoming the font of all knowledge regarding the intricacies of play. Reiner Knizia also thanks the numerous playtesters, in particular Jon Blackwell, Chris Boote, Matthew Dodkins, Ian Elves, Martin Higham, Mario Ludwig, Richard Murphy, and Les Murrell.

© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. © 2004–2006 Kosmos Verlag, Stuttgart; Original Titles: *Blue Moon*, *Blue Moon-Buka Invasion*, *Blue Moon-Gesandte und Inquisitoren*, *Blue Moon-Inquisitoren und Gesandte*, *Blue Moon-Die Aqua*, *Blue Moon-Die Flit*, *Blue Moon-Die Khind*, *Blue Moon-Die Mimix*, *Blue Moon-Die Pillar*, *Blue Moon-Die Terrah*. Fantasy Flight Supply is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

KOSMOS®

