

Crescent Moon

Полумесяц

⚙️ *Steve Mathers* / ✍️ *Navid Rahman*

Когда солнце поднимается над пустынями, реками и оазисами Халифата, хрупкий баланс сил нарушается. У вас как у одной из конкурирующих сил в регионе теперь есть возможность изменить ход истории и установить свою власть.

Амбициозный **Sultan** восседает в золотом дворце и воздвигает великие произведения архитектуры. Скрытный **Murshid** тайно работает над подрывом центральной власти через свою обширную агентурную сеть. Кочующие племена **Nomad** стремятся посеять раздор между всеми, чтобы обеспечить спрос на своих опытных наемников. Опустошительные силы **Warlord** проносятся по землям в поисках грабежей и разорения. Перед лицом хаоса и неопределенности **Caliph** стремится сохранить порядок с помощью военной мощи.

Сможете ли вы успешно пройти через паутину соперничества и добиться известности, либо увязните в склоках со слабыми противниками и в итоге растворитесь в безвестности?



Правила **Crescent Moon** в отличном качестве на Бусти-канале **Old Wizard Rules** boosty.to/board_games/

В активном переводе буклеты фракций, карты-памятки и все карты силы (будут доступны только подписчикам).

Исторические заметки

Действие **Crescent Moon** происходит на фоне грандиозного взлета и драматического падения держав на Ближнем Востоке в период X - начале XI века: таких как Сельджукский султанат, династия Газневидов, Фатимидский халифат, Византийская империя и другие.

Через дипломатию и конфликты эти империи росли и приходили в упадок, неоднократно отвоевывая власть и территории друг у друга на землях к востоку от Средиземноморья, продвигаясь в Северную Африку, на Пиренейский полуостров, а также углубляясь в Южную и Центральную Азию. Насколько нестабильным был баланс сил империй, настолько же подвижными были этнические группы, языки и родственные связи народов, взаимно пересекаясь и перетекая друг в друга настолько подвижно, что у современных людей это вызвало бы дезориентацию чувства «идентичности».

Правители в погоне за властью легко нарушали границы религиозных догм через брачные связи. Династические фамилии тюркского этнического происхождения часто адаптировали свой уклад под культуру Персии, чтобы создать более прочную связь с пан-исламским миром.

Дизайн колоды карт, коробки, компонентов и игрового поля в **Crescent Moon** в первую очередь вдохновлен историей искусства Ближнего Востока, а также персидскими традициями соседних областей, которые также оказывали сильное влияние на культуру региона. Главный художник, будучи сам мусульманином, в иллюстрациях сделал отсылки на множество произведений искусства всего исламского мира. Термины, названия механик и демографические отсылки у фракций выверялись консультантом по культуре и истории задействованного в игре исторического периода. Этот консультант тоже является мусульманином по происхождению и дипломированным историком. Однако несмотря на вышесказанное, **Crescent Moon** является скорее абстракцией на тему данного исторического периода, а не симуляцией. Историческая достоверность с одной стороны и свобода творчества с другой были движущим тандемом при разработке механик и атмосферы, которые подарят вам опыт игры в условиях приливов и отливов власти и силы, подверженных случайности даже в ситуациях, когда изменение статус-кво кажется просто невозможным.



Компоненты

Лимит компонентов

Количество монет и ПО в игре не ограничено.
Все остальные компоненты имеют ограниченное количество

Общие компоненты

Общий рынок
Дальний рынок



Средний рынок



Ближний рынок



Султанский рынок



66 монет

45 x



21 x



1 жетон вызова



2 жетона-трекера



1 счетчик игровых фаз



81 жетон ПО



1 счетчик лет (раундов)



16 гексов местности



69 карт силы



5 карт-справочников по сражению и
5 карт-справочников по борьбе за влияние



Компоненты фракции Warlord

24 отряда

Обычный отряд



Отряд наемников



4 форта



2 замка



6 жетонов влияния



1 буклет со свойствами фракции



1 карта резерва



1 мешочек для компонентов



Компоненты фракции Murshid

6 отрядов

Обычный отряд



Отряд наемников



6 фортов



3 замка



12 жетонов влияния



1 буклет со свойствами фракции



1 мешочек для компонентов



Компоненты фракции Sultan

6 отрядов

Обычный отряд



Отряд наемников



8 фортов



3 замка



8 жетонов влияния



1 буклет со свойствами фракции



6 посёлков



1 мешочек для компонентов



5 городов



Компоненты фракции Caliph

12 отрядов

Обычный отряд



Отряд наемников



8 фортов



4 замка



1 дворец



1 буклет со свойствами фракции



1 карта резерва



8 жетонов влияния



1 мешочек для компонентов



Компоненты фракции Nomad

12 отрядов

Обычный отряд



Отряд наемников



6 фортов



3 замка



8 жетонов влияния



1 буклет со свойствами фракции



1 карта резерва



1 мешочек для компонентов



Обзор

Crescent Moon - это игра с асимметричным контролем территории для 4 или 5 игроков. В ходе партии игроки предпринимают действия, чтобы повлиять на общее игровое поле, состоящее из гексов местности. Каждый игрок будет пытаться достичь разных целей на этом игровом поле. Большинство игроков будут стремиться получить тот или иной контроль над определенными гексами: либо военный контроль (размещая в них компоненты с боевой силой), либо политический (размещая в них жетоны влияния).

Партия разделена на годы (раунды). В течение года каждый игрок совершает четыре действия. В конце года игроки получают ПО в соответствии с уникальными целями своей фракции. Для каждой фракции прилагается буклет с описаниями её свойств, в котором перечислены цели игры и доступные действия для фракции (включая уникальные). В конце игры побеждает игрок, набравший наибольшее количество ПО.

Терминология

ОТряды

Отряды в игре представлены двусторонними деревянными дисками. Диск с изображением  на лицевой стороне обозначает отряд наемников. Диск с чистой стороной обозначает обычный отряд.

При игре в пятером вам потребуется согласие фракции Nomad на выставление новых отрядов наемников (с помощью действий вербовки и подкупа наемников, которые описаны на стр. 18-19).

Фракции Caliph и Warlord могут выставлять как обычные, так и наемные отряды.

Фракции Murshid, Sultan и Nomad могут иметь только наемные отряды.

БОЕВАЯ СИЛА

Некоторые фишки в игре обладают боевой силой.

Обычные отряды, отряды наемников и форты имеют боевую силу 1.

Замки и дворец фракции Caliph имеют боевую мощь 2.

Только одна фракция может иметь в гексе фишки с боевой силой. Если в одном гексе находится несколько принадлежащих разным фракциям фишек с боевой силой, происходит сражение.

Правила сражения объясняются на стр. 24-28.

КОНТРОЛЬ

Фракция имеет контроль над гексом, если в нем есть фишки этой фракции, обладающие боевой силой.

Только одна фракция может контролировать гекс.

ВЛИЯНИЕ

Фракция имеет влияние в гексе, если в нем есть жетон влияния этой фракции.

Только одна фракция может иметь влияние в гексе.

ПРИСУТСТВИЕ

Фракция присутствует в гексе, если в нем есть какие-либо компоненты этой фракции (отряды, укрепления, поселения или жетоны влияния).

Несколько фракций могут одновременно присутствовать в одном и том же гексе.

Контроль, влияние и присутствие

Важно различать присутствие, влияние и контроль гекса. Одна фракция может контролировать гекс, а другая фракция – иметь там своё влияние. В приведенном примере все 3 фракции присутствуют в одном гексе:



влияние и присутствие



контроль и присутствие



присутствие через находящееся в гексе поселение

ЗАПАС

Все компоненты фракции, которые не размещены на гексах или на картах резерва, считаются находящимися в запасе.



Подготовка к игре

1. Каждый игрок выбирает фракцию, которой будет играть, и берет соответствующий буклет. Если вы играете вчетвером, то фракция Nomad не участвует в игре.

Если вы хотите сделать осознанный выбор относительно того, за какую фракцию играть, обратитесь к разделу «Совет старого визиря» в буклетах фракций.

2. Расположитесь за столом в следующем порядке по часовой стрелке: Warlord, Murshid, Sultan, Caliph и Nomad (если фракция в игре).



3. Возьмите компоненты, перечисленные в разделе компонентов для вашей фракции (они разложены по соответствующим мешочкам фракций). Разложите их перед собой по отсортированным стопкам.

4.  Фракции Nomad, Caliph и Warlord кладут свои карты резерва лицевой стороной вверх рядом со своим запасом.

5. Выберите для партии одну из готовых раскладок местности на стр. 36-38 этой книги правил. Расположите гексы и стартовые компоненты в центре игровой зоны в соответствии с выбранным вариантом игрового поля. Если все игроки уже имеют опыт игры, вместо этого вы можете использовать правила случайной раскладки местности, описанной на стр. 39.

6.  Фракция Caliph выставляет дворец в гексе, где у неё уже выставлен один из компонентов.

7. Раздайте каждому из игроков монеты:



8. Раздайте каждому из игроков 5 ПО в виде жетонов. Жетоны ПО всегда хранятся лицевой стороной вниз и не показываются другим игрокам.

9. Разместите поле Общего рынка сбоку от игровой зоны. Оно должно быть размещено так, чтобы дальний рынок находился слева, средний рынок - посередине, а ближний рынок - справа.

10. Разместите Султанский рынок рядом с полем общего рынка.

11. Разместите счетчик лет (раундов) и счетчик игровых фаз сбоку от игровой зоны. Положите жетон-трекер на счетчик игровых фаз в зону **Дохода** (*Income*). Положите другой жетон-трекер на счетчик лет (раундов) в зону первого года.

12. Выдайте фракции **Warlord** карту силы **Warfare**. Перетасуйте оставшиеся карты, чтобы сформировать колоду силы. Поместите колоду лицевой стороной вниз рядом с полем Общего рынка. Возьмите карту силы с верха колоды и поместите её лицевой стороной вверх в крайний левый пустой слот поля Общего рынка. Повторяйте это до тех пор, пока все девять слотов Общего рынка не будут заполнены. Затем сделайте то же самое с Султанским рынком, пока все три слота не будут заполнены.

13. Раздайте каждому игроку по одной карте-подсказке по сражению и по одной карте-подсказке по борьбе за влияние.

14. Сообща решите, будете ли играть в стандартную партию из 3 лет (раундов) или в полную партию из 4 лет (раундов). Если вы играете в **Crescent Moon** впервые, рекомендуется сыграть в стандартную трехлетнюю партию.

15. Фракция **Murshid** выполняет действие «Сюжет», как описано на стр. 22 правил (или в буклете фракции).



Игровое поле

Игровое поле состоит из гексов, представляющих собой различные территории, на которых ведется игра.

ТИПЫ МЕСТНОСТИ

Каждый гекс представляет собой один из типов местности.

Тип местности гекса влияет на доход, который он дает (см. стр. 12).

Тип местности гекса также может влиять на стоимость строительства (см. стр. 17).

Тип местности гекса упоминается в некоторых картах силы и в целях фракций.



ОСОБЕННОСТИ

Некоторые гексы имеют **особенность** в дополнение к типу местности.

У каждой из фракций есть цели, связанные со **святым местом**.

Святое место находится в гексе пустыни.

Река и переправа через реку влияют на определение соседних гексов, о чем будет рассказано в следующем разделе.

Река и переправа через реку находятся в гексах плодородной земли.



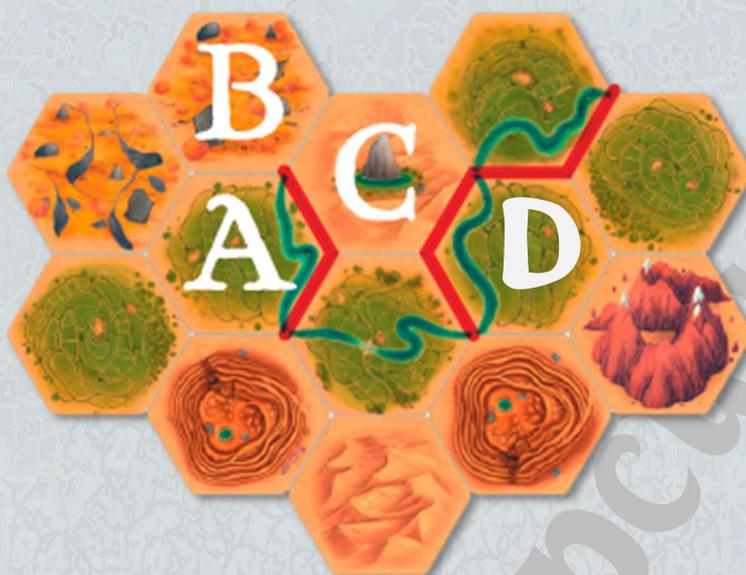
ПРАВИЛО СОСЕДСТВА

Когда два гекса имеют общую грань, они считаются соседними.

Река вносит исключение в «правило соседства». Каждый фрагмент реки проходит через 2 грани гекса. Другие гексы, имеющие общие края со сторонами гекса, вдоль которых протекает река, не считаются соседними.

Гекс с переправой через реку не имеет граней, отделенных рекой, и поэтому он является соседним для всех других гексов, с которыми соприкасается (если только на одном из таких гексов не протекает река).

ПРИМЕР ПРАВИЛА СОСЕДСТВА



Красные линии в данном примере показывают, как река нарушает «правило соседства» между гексами, имеющими общие грани.

Например, гекс А - не соседний для гекса С. Гекс А – соседний для гекса В. Гекс В – соседний для гекса С.

Хотя переправа через реку сама по себе не разбивает «правило соседства», протекающая через гексы А и D река исключает их из соседних для гекса с переправой.

Процесс игры

Игра разделена на годы (раунды). Каждый год состоит из трех фаз:

1. Фаза подготовки (*Preparation Phase*);
2. Фаза действий (*Action Phase*);
3. Фаза подсчета ПО (*Scoring Phase*).

В **Фазе подготовки** фракции собирают доход, регулируют свои резервы и делают обновление после завершения предыдущего раунда.

В **Фазе действий** фракции по очереди друг за другом выполняет по одному действию, пока каждая из фракций не выполнит 4 действия.

Наконец, в **Фазе подсчета ПО** фракции зарабатывают ПО за достижение своих целей.

Затем игра переходит на следующий год (раунд).

После **Фазы подсчета ПО** в последнем году (третий год в стандартном сценарии и четвертый год в длинном сценарии) побеждает фракция, набравшая наибольшее количество ПО.

Перед началом Вашей первой партии

После изучения правил игры, но до начала партии проверьте цели вашей фракции (особенно цель первого года) и прочитайте «Советы от старого визиря» в вашем буклете.

Помните, что во время партии нужно искать возможности сотрудничества с более слабыми фракциями против более сильного противника.

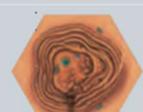
Фаза подготовки (Preparation Phase)



ДОХОД (INCOME)

Прежде всего, каждая из фракций получает доход от определенных источников в гексах, которые она контролирует.

Напоминаем, что фракция контролирует гекс, если в нем размещены фишки этой фракции с боевой силой.

ИСТОЧНИК	ДОХОД
	Посёлок 
	Город 
	Плодородная земля 
	Карьер 
	Жетон влияния фракции <i>Sultan</i> 



Кроме того, фракция Sultan получает дополнительный доход в размере  за каждый посёлок,  за каждый город и  за каждый жетон влияния фракции Sultan на игровом поле, независимо от того, контролирует ли фракция Sultan эти гексы или нет. Этот дополнительный доход фракция получает независимо от того, получила ли она доход от указанных источников за контроль гексов с ними.

Затем переместите жетон-трекер на шаг «Резервы» (*Reserves*) на счетчике игровых фаз.

ПРИМЕР ШАГА ДОХОДА (INCOME)

К началу шага Дохода игровое поле выглядит следующим образом:



Фракция Warlord контролирует 2 гекса с плодородной землей, поэтому получает 2 монеты. Фракция не получает никакого дохода за гекс с плодородной землей, где она имеет влияние, но не контролирует его.



Фракция Murshid контролирует гекс с плодородной землей, на котором расположен город, и гекс с жетоном влияния фракции Sultan, поэтому получает суммарно 4 монеты. Фракция не получает никакого дохода за гекс с плодородной землей, где она имеет влияние, но не контролирует его.



Фракция Caliph контролирует гекс с плодородной землей и гекс с карьером, поэтому получает суммарно 4 монеты. Фракция не получает никакого дохода за контролируемый гекс с горами.



Фракция Sultan контролирует гекс с жетоном влияния своей фракции, а также 2 гекса с посёлками. За это фракция получает 3 монеты. Дополнительно на игровом поле выставлено 2 посёлка, 1 город и 2 жетона влияния фракции Sultan. За это фракция зарабатывает дополнительно 6 монет. Общий доход фракции составит 9 монет!

РЕЗЕРВЫ (RESERVES)

После того, как все фракции получили доход, фракции Caliph, Warlord и Nomad подсчитывают свои **размеры резервов**.



У фракции Warlord размер резерва всегда равен 3.



У фракции Caliph размер резерва равен суммарному количеству замков этой фракции и жетонов влияния этой фракции, выложенных на игровое поле.



У фракции Nomad размер резерва равен утроенному количеству жетонов влияния этой фракции, выложенных на игровое поле.

Затем фракции Caliph, Warlord и Nomad подсчитывают свою **текущую силу**.



Текущая сила фракции Warlord равна суммарному количеству их обычных отрядов, выложенных как на игровом поле, так и на карте резервов.



Текущая сила фракции Caliph равна суммарному количеству их обычных отрядов, выложенных как на игровом поле, так и на карте резервов.



Текущая сила фракции Nomad равна суммарному количеству (принадлежащих всем игрокам) отрядов наемников, выложенных как на игровом поле, так и на картах резервов.

Если у фракции **размер резерва** превышает **текущую силу**, эта фракция добавляет отряды из своего запаса на свою карту резервов, чтобы компенсировать разницу. Фракции Warlord и Caliph добавляют на свои карты резервов обычные отряды. Фракция Nomad добавляет на карту резерва отряды наемников.

Если у фракции **размер резерва** равен или меньше **текущей силы**, ничего не происходит.

Затем переместите жетон-трекер на шаг «**Обновление**» (*Urkeep*) на счетчике игровых фаз.

ОБНОВЛЕНИЕ (URKEEP)

Пропустите этот шаг для первого года.

Если перед игроком лежат ранее разыгранные карты силы персонажа  или батальона , то он возвращает их себе в руку. Подробнее о картах силы см. на стр. 21.

Затем переместите 2 карты силы из ближнего рынка в стопку сброса, которую расположите рядом с колодой карт силы. В стопке сброса карты лежат лицевой стороной вверх.

Затем пополните Общий рынок.

Наконец, переместите жетон-трекер в **Фазу Действий** (*Action Phase*) на счетчике игровых фаз, на шаг «**Действие_1**» (*Action_1*).

Пополнение Общего рынка

В конце шага «Обновление» (*Urkeer*) пополните Общий рынок. Также делайте это каждый раз после того, как любая из фракций выполнила действие «Покупка карт силы» на Общем рынке.

Чтобы пополнить Общий рынок, сначала сдвиньте все карты силы на ближнем, среднем и дальнем рынках как можно правее, чтобы каждый слот был заполнен 1 картой. Карты силы могут перемещаться между рынками, постепенно продвигаясь к ближайшему рынку по мере появления пустых слотов для карт.

Затем берите по одной карте из колоды силы и размещайте их в крайнюю левую пустую ячейку Общего рынка, пока все его ячейки не будут заполнены. Если колода силы истощится, перемешайте стопку сброса карт силы и сформируйте новую колоду силы.

Султанский рынок пополняется не автоматически, а только через действие «Заговор» фракции Sultan.

Таким образом, на рынок поступает больше карт, а их покупка становится дешевле по мере перемещения с дальнего рынка на ближний.



Фаза Действий (Action Phase)



Во время **Фазы Действий** каждая фракция по очереди выполняет по одному действию, пока все фракции не выполнят по четыре действия. Действия, доступные каждой фракции, перечислены в её буклете.

Фракции выполняют действия в следующем порядке:



Прежде чем действие перейдет снова к фракции Warlord, передвиньте жетон-трекер на счетчике игровых фаз. После того, как все фракции выполнили по четыре действия, переведите трекер на **Фазу Подсчета ПО**.

Действия

Доступные фракциям действия перечислены в соответствующих буклетах фракций. Приводимый далее список действий указан справочно, чтобы все игроки могли понимать возможные действия для себя и конкурентов. Символы фракций рядом с каждым действием обозначают, кто может его выполнить.

ВЛИЯНИЕ



Выберете гекс, в котором присутствует ваша фракция, либо соседний с ним гекс. Вы не можете выбрать гекс, где у вас уже есть жетон влияния.

Если ни одна другая фракция не присутствует в выбранном гексе, а также на соседних с ним гексах нет влияния фракции Murshid, поместите в выбранный гекс свой жетон влияния. В противном случае поместите в гекс жетон вызова и разыграйте **Борьбу за влияние**.

Борьба за влияние описана на стр. 28-31.

СТРОИТЕЛЬСТВО X



Постройте до X укреплений (фортов и замков) или поселений (городов и поселков) в любой комбинации. Значение X, а также перечень укреплений и поселений, которые может построить фракция, указаны в соответствующем игровом буклете.

Вы не можете строить несколько раз в одном и том же гексе за одно и то же действие.

За каждые построенные вами укрепления или поселения вы должны оплатить стоимость строительства, вернув необходимое количество монет в общий запас. Стоимость постройки и любые ограничения на то, где она может быть выполнена, указаны в буклете вашей фракции.

Каждое укрепление или поселение, которое вы строите в гексе с горой или карьером, стоит на 1 монету дороже.

Каждое укрепление или поселение, которое вы строите в гексе с пустыней, стоит на 2 монеты дороже.



Фракция *Sultan* является единственной фракцией, которая может строить посёлки и города.



Фракция *Caliph* платит меньше за строительство укреплений (фортов или замков).

Укрепления и Поселения

Форты и замки – это укрепления, обладающие боевой силой. Посёлки и города – это поселения, не имеющие боевой силы. Дворец обладает боевой силой и является одновременно укреплением и поселением.

Различие между укреплениями и поселениями особенно важно понимать при разыгрывании борьбы за влияние. Это объясняется на стр. 30.

ДВИЖЕНИЕ X



Переместите любое количество своих отрядов из одного гекса в соседний гекс, где ни одна другая фракция ещё не имеет контроля.

Вы можете сделать это до X раз, как указано в буклете вашей фракции.

Один и тот же отряд может перемещаться несколько раз.

Вы никогда не можете начать бой или разграбить здания действием «Движение X».

Лимит отрядов

У Вас есть лимит в 5 отрядов, которые могут быть расположены на одном гексе (7 отрядов для фракции *Warlord*). Лимит отрядов более детально объясняется на стр. 31.

ШТУРМ



Выберите один вариант:

- ❖ переместите любое количество отрядов в соседний гекс, где другая фракция имеет контроль. Это начинается **Сражение**. Сражения объясняются на стр. 24-28.
- ❖ Переместите любое количество отрядов в соседний гекс, где (а) ни одна другая фракция не имеет контроля и (б) есть посёлок или город. Разграбьте это поселение, убрав его с игрового поля, и получите 2 монеты за посёлок или 4 монеты за город из общего запаса.

НАЙМ X



Наймите до X отрядов. Значение X указано в буклете вашей фракции.

Разместите до X отрядов с карты резерва вашей фракции в один или несколько гексов. Вы не можете размещать отряды в гексах, контролируемых другой фракцией.

Вы можете размещать разные отряды в одном и том же гексе.

Вы не можете нанимать больше отрядов, чем их выложено на карте резерва вашей фракции.



Фракция Caliph может размещать отряды только там, где у неё уже есть присутствие. Они всегда нанимают обычные отряды. Фракция может нанять до 3 отрядов во время каждого действия найма.



Фракция Warlord может размещать отряды только там, где у неё уже есть присутствие. Они всегда нанимают обычные отряды. Фракция может нанять до 2 отрядов во время каждого действия найма.



Фракция Nomad может размещать отряды только в гексах, не контролируемых другими игроками. Они всегда нанимают отряды наемников. Фракция может нанять до 2 отрядов во время каждого действия найма.

У Вас есть лимит в 5 отрядов, которые могут быть расположены на одном гексе (7 отрядов для фракции Warlord). Лимит отрядов более детально объясняется на стр. 31.

ПОДКУП НАЕМНИКОВ

ТОЛЬКО ДЛЯ 5 ИГРОКОВ



Это действие доступно только при игре впятером. Альтернативного действия для игры вчетвером нет.

Прежде чем выполнить это действие, выберите гекс, в котором есть хотя бы один отряд наемников фракции Nomad. Затем договоритесь с этой фракцией о количестве наемных отрядов (1 или 2) фракции Nomad в этом гексе, которых вы подкупите, а также о количестве монет (любое число, включая 0). Если вы не можете договориться с фракцией Nomad, то вместо этого действия должны выполнить любое другое возможное действие.

Заплатите фракции Nomad количество монет, о котором договорились, затем удалите количество отрядов наемников Nomad из этого гекса. Разместите в гексе равное количество отрядов наемников из вашего запаса.

(продолжение на следующей странице)

(начало на предыдущей странице)

Если в гексе еще остались фишки фракции Nomad с боевой силой, немедленно разыграйте сражение. Вы - нападающий. Правила сражения описаны на стр. 24-28.

Если сражения не произошло, вы можете дополнительно выполнить действия «**Движение 1**» (см. стр. 17) или «**Штурм**» (см. стр. 17-18). Вы можете перемещать только отряды наемников, которых только что разместили.

ВЕРБОВКА НАЕМНИКОВ ТОЛЬКО ДЛЯ 4 ИГРОКОВ



Это действие доступно только при игре вчетвером. Прочитайте следующий раздел, если играете впятером.

Выберете *одно* из следующих действий:

- ❖ Заплатите 2 монеты в общий запас. Затем поместите 1 отряд наемников из вашего запаса в гекс, где вы присутствуете и при этом ни одна другая фракция не имеет контроля.
- ❖ Заплатите 6 монет в общий запас. Затем разместите 2 отряда наемников из вашего запаса в гексах, где вы присутствуете и при этом ни одна другая фракция не имеет контроля. Вы можете размещать эти отряды в одном или разных гексах.

ВЕРБОВКА НАЕМНИКОВ ТОЛЬКО ДЛЯ 5 ИГРОКОВ



Это действие доступно только при игре впятером. Прочитайте предыдущий раздел, если играете вчетвером.

Прежде чем выполнить это действие, договоритесь с фракцией Nomad о количестве отрядов наемников из его карты резервов, которые наймете (1 или 2), и количестве монет (любое количество, включая 0). Если вы не можете договориться с фракцией Nomad, или у неё нет отрядов на карте резервов, вы должны вместо этого выполнить любое другое возможное действие.

Заплатите фракции Nomad количество монет, о котором договорились. Затем разместите количество отрядов наемников, о котором договорились, из вашего запаса в гексах, где вы присутствуете, и при этом ни одна другая фракция не имеет контроля. Затем фракция Nomad возвращает данное количество отрядов со своей карты резерва в свой запас.

Вы можете размещать отряды в одном или нескольких гексах.

ПОКУТКА КАРТ СИЛЫ



Прежде чем выполнить это действие, можете договориться с фракцией Sultan о карте на Султанском рынке и количестве монет за неё (любое количество, включая 0). Если вы не можете договориться с фракцией Sultan, вместо этого вы можете выполнить другое доступное действие.

Выберите **любое количество** из следующих опций. Реализовать каждую из опций можно только 1 раз.

(продолжение на следующей странице)

(начало на предыдущей странице)

- ❖ купите 1 карту на ближнем рынке за 2 монеты;
- ❖ купите 1 карту на среднем рынке за 4 монеты;
- ❖ купите 1 карту на дальнем рынке за 6 монет;
- ❖ купите карту на Султанском рынке за согласованное количество монет. Вы не можете выбрать эту опцию, если не договорились о карте или её стоимости с фракцией Sultan.

Когда вы покупаете карту на ближайшем, среднем или дальнем рынке, заплатите необходимое количество монет фракции, с которой связана эта карта.

Если вы покупаете карту, которая связана с вашей фракцией, вместо этого заплатите половину необходимых монет в общий запас.

Если вы покупаете карту фракции Nomad при игре вчетвером, вместо этого заплатите необходимое количество монет в общий запас.

Когда вы покупаете карту на Султанском рынке, всегда платите оговоренную сумму фракции Sultan, независимо от того, какая фракция связана с данной картой.



Фракция Sultan всегда может покупать карты с Султанского рынка бесплатно.

Добавьте все купленные вами карты в свою руку.

Количество карт силы в вашей руке является общедоступной информацией для других фракций.

После того, как вы закончили покупать карты, пополните рынок, как описано на стр. 15.

Лимит руки

У Вас на руке никогда не может быть больше 8 карт. Если у вас оказалось больше 8 карт, сбрасывайте карты с руки до тех пор, пока их количество не станет равно 8. Лимит руки более подробно объясняется на стр. 32.

РОЗЫГРЫШ КАРТ СИЛЫ



Выберите одну карту силы в своей руке с ключевым словом «**Действие**» (*Action*). Разыграйте её и положите в стопку сброса карт силы.

Разыгрывание карты с ключевым словом «**в любое время**» (*anytime*) не требует отдельного действия и вместо этого может быть разыграно во время любого другого действия в **Фазе Действий** (*Action Phase*).

СБОР



Получите 1 монету из общего запаса.

Карты силы



- 1. Фракция, с которой связана данная карта:** каждая карта связана с одной из игровых фракций. Это имеет значение только при покупке карты (определение цены и кому она платится). Фоновый цвет карты также соответствует фракции, связанной с картой. Ни одна карта не связана с фракцией Sultan.
- 2. Тип карты:** каждая карта является событием ⚡, персонажем ▲, батальоном 🏹 или стратегией 🏰. Тип карты может быть связан с розыгрышем других карт. Карты событий ⚡ сбрасываются после розыгрыша. Карты персонажей ▲ и батальонов 🏹 кладутся перед вами лицевой стороной вверх после розыгрыша и затем возвращаются к вам в руку в **Фазе подготовки** (*Preparation Phase*). Карты стратегии 🏰 возвращаются в руку после использования.
- 3. Ключевые слова:** на каждой карте есть одно или несколько ключевых слов, написанных заглавными буквами и указывающих, когда наступает эффект от розыгрыша. Эффект, указанный после ключевого слова «**Сражение**» (*Combat*), применяется, когда карта разыгрывается в фазе сражения. Эффект, указанный после ключевого слова «**Борьба за влияние**» (*Influence Contest*), применяется, когда карта разыгрывается в фазе борьбы за влияние. Эффект, указанный после ключевого слова «**Действие**» (*Action*), применяется, когда карта разыгрывается как действие. Карту с ключевым словом «**в любое время**» (*anytime*) можно разыграть в любой момент Фазы действий (*Action Phase*). **Если у карты есть несколько ключевых слов, вы можете применить все ключевые слова, относящиеся к ситуации, в которой разыгрывается карта.**

За исключением специальной карты *Warfare* у фракции Warlord, все эффекты карты являются необязательными. Некоторые эффекты **Сражения** (*Combat*) требуют, чтобы вы назначили отряды на карту. Подробности смотрите в объяснении правил Сражения на стр. 24-28.

Карта *Warfare* ▲ обозначена уникальным красным цветом и к началу партии уже имеется в руке фракции Warlord.

Это единственная карта силы, эффект которой необходимо разыгрывать полностью.

- 4. Эффекты:** на каждой карте указано, что она делает, когда ее разыгрывают. Некоторые карты имеют два эффекта, каждый из которых связан с отдельным ключевым словом.

Уникальные действия

Каждое из перечисленных далее действий доступно только одной из фракций.

ВОССТАНИЕ



Выберите гекс, где у вас есть жетон влияния и другой игрок имеет контроль. Удалите там свой жетон влияния и поместите 2 обычных отряда из вашего запаса. Затем разыграйте Сражение.

Правила Сражения объясняются на стр. 24-28.

МОБИЛИЗАЦИЯ



В **каждом** гексе, где у вас есть жетон влияния и ни один другой игрок не имеет контроля, выберите одну из опций:

- ❖ поместите туда 1 обычный отряд из вашего запаса;
- ❖ поместите туда 2 обычных отряда из вашего запаса и уберите свой жетон влияния с гекса.

Вы можете выбирать разные опции для разных гексов.

СЮЖЕТ



Посмотрите 7 верхних карт колоды. Если у вас в руке нет карт силы, тайно выберите 2 карты, связанные с фракцией Murshid и добавьте их себе в руку. В противном случае тайно выберите 1 карту, связанную с фракцией Murshid и добавьте ее себе в руку.

Случайно перемешайте оставшиеся карты и положите их обратно *на верх* колоды силы.

Если в 7 картах, которые вы посмотрели, меньше связанных с фракцией Murshid карт, чем вам разрешено взять, возьмите столько, сколько доступно. Получите по одной монете за каждую карту, которую вы могли бы взять, но не смогли. Когда вы перетасуете оставшиеся карты, в этом случае положите их *в низ* колоды силы.

ЗАГОВОР



Посмотрите 10 верхних карт колоды. Выберите из них по 1 карте за каждое пустое место на Султанском рынке и заполните его.

Перемешайте оставшиеся карты и положите их в низ колоды.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ДВОРЦА



Выберите гекс, где вы присутствуете, и при этом ни одна другая фракция не имеет контроля. Разместите свой дворец в этом гексе.

Если ваш дворец был разграблен, то этим действием вы вернете его на обратно на игровое поле. В противном случае это действие перемещает дворец.



Удалите любое количество отрядов наемников, контролируемых любой фракцией, из одного гекса. Верните эти отряды в запас их владельца. За каждый удаленный отряд наемников добавьте один отряд наемников из вашего запаса на свою карту резерва.

Фаза подсчета ПО (Scoring Phase)



В первый год вы получаете ПО в соответствии с каждой целью, указанной в буклете вашей фракции. В последующие годы вы набираете ПО в соответствии с каждой целью в буклете вашей фракции, за исключением цели первого года.

Для многих целей указаны условия. Получите указанное количество ПО за эти цели только в том случае, если полностью выполнили указанное условие.

Когда вы закончите подсчет ПО, объявите общее количество ПО, которые вы набрали *на этом этапе*. Вам не требуется озвучивать общую сумму набранных ПО с учетом предшествующих этапов.

Каждый раз, когда вы получаете ПО, берите из запаса жетоны ПО, равные этому значению. **Держите их лицевой стороной вниз.**

Вы всегда можете перепроверить, сколько ПО набрали сами, но не можете смотреть на скрытые значения жетонов ПО у других игроков.

После того, как все фракции объявили свои результаты, переместите жетон-трекер на счетчике игровых фаз на первое деление **Фазы Подготовки** (*Preparation Phase*), а затем переместите другой жетон-трекер на счетчике лет (раундов).



*Фракция **Warlord** получает ПО за свою основную цель во время фазы действий после завершения боя и разграбления поселений и крепостей. Они объявляют свои ПО и получают жетоны ПО фазу, а не в Фазе подсчета ПО.*

При этом в Фазе подсчета ПО фракция может зарабатывать дополнительные ПО за свои вторичные цели.

Окончание партии (Game End)

Когда партия продлится согласованное количество лет / раундов (3 в стандартной партии или 4 в полной партии), игра заканчивается.

Все игроки раскрывают свои ПО. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество ПО!

При ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством монет.

Если ничья по-прежнему сохраняется, из оспаривающих победу побеждает игрок, чья фракция находится ближе к началу хода: **Warlord** → **Murshid** → **Sultan** → **Caliph** → **Nomad**.

Дополнительные правила

СРАЖЕНИЕ

Когда фишка с боевой силой помещается в гекс, содержащий фишку с боевой силой другой фракции, происходит сражение. Сражение происходит сразу после завершения действия, вызвавшего такое перемещение.

Сражение может начаться в результате следующих действий: Штурм, Восстание, Подкуп наемников или через разыгрывание карты силы.

Фракция, выполнившая действие, которое положило начало сражению, является атакующей. Другая фракция – защищающаяся. Бой ведется только между двумя фракциями.

Проведите сражение следующим образом:

- 1. Выбор:** атакующий и защищающийся тайно выбирают из своих рук любое количество карт силы с ключевым словом «Сражение» (*Combat*). Вы можете выбрать 0 карт.

Количество выбранных карт силы является секретом. Вы можете использовать свои карты-справочники, имеющие такую же рубашку, чтобы скрыть реальное количество выбранных вами карт силы.

- 2. Отыгрыш:** одновременно вскройте все выбранные карты силы и разыграйте их в следующем порядке:

А. Особая карта Warfare  фракции Warlord

Б. У атакующего карта(-ы) с ключевым словом «Убийство» (*Assassinate*) 

В. У защищающегося карта(-ы) с ключевым словом «Убийство» (*Assassinate*) 

Г. У атакующего оставшиеся карты в порядке, который он выберет.

Д. У защищающегося оставшиеся карты в порядке, который он выберет.

Если эффект карты требует от вас назначить для неё отряды, поместите эти отряды на данную карту. Отряды, назначенные для одной карты, не могут быть назначены и для другой карты. Для всех целей считается, что войска на карте находятся в гексе, где происходит сражение. Это может привести к тому, что в сражение вводятся – или выводятся – новые отряды. Если на карте не указано иное, ей можно назначить только отряды из гекса. Карта может ссылаться на гекс, в котором происходит сражение, как на активный гекс.

- 3. Определение победителя:** рассчитайте суммарную боевую силу атакующего и суммарную боевую мощь защищающегося. Сложите боевую силу всех соответствующих фишек в гексе (включая тех, которые находятся на картах) и силу, добавляемую разыгранными картами силы. Побеждает фракция с наибольшей суммарной силой. В случае ничьей побеждает атакующий.

4. **Потери:** Начиная с атакующего, каждая фракция возвращает в запас количество отрядов из гекса или с разыгранных карт, на которые были назначены отряды, в количестве, равном половине боевой силы противника, округленной в меньшую сторону. Затем верните все назначенные на карты оставшиеся отряды, в гекс.
5. **Отступление:** фракция, проигравшая сражение, возвращает все свои оставшиеся в гексе отряды наемников в свой запас, а также возвращает все свои оставшиеся обычные отряды из гекса на свою карту резерва.
6. **Удаление карт силы:** положите перед собой лицом вверх разыгранные карты персонажей  или батальонов . Верните карту Warfare  обратно в руку, если она была сыграна. Поместите все разыгранные карты событий  в стопку сброса карт силы.
7. **Захват:** если у атакующего остался один или несколько отрядов в гексе, и там есть форт или замок, атакующий может захватить его. Если атакующий это делает, он возвращает это укрепление в запас владельца и заменяет ее соответствующим укреплением из своего запаса. Атакующий не может захватить форт или замок, если у него в его запасе нет подходящей свободной фишки соответствующего здания.
8. **Разграбление:** если у атакующего остался один или несколько отрядов в гексе, и там есть форт, замок или дворец, он должен разграбить его (если до этого не захватил их). Атакующий возвращает это здание в запас владельца и получает из запаса 1 монету за форт, 2 монеты за дворец или 3 монеты за замок. Затем, если в гексе есть посёлок или город, атакующий может его также разграбить. Если атакующий это делает, он возвращает это поселение в запас фракции Sultan и получает из запаса 2 монеты за посёлок или 4 монеты за город.

Если у атакующего в гексе после шага Потерь не осталось отрядов, он не может захватывать или грабить укрепления или поселения, даже если он победил! Защитник никогда не может захватывать или грабить укрепления или поселения.

Если атакующий не может захватить укрепление, а эффект карты силы не позволяет ему разграбить его, то фишка укрепления просто удаляется с гекса.



Если фракция Murshid имеет влияние в гексе, где происходит сражение, или в соседнем с ним, и при этом фракция Murshid не является атакующей или защищающейся, игрок за фракцию Murshid может на шаге 1 «Выбор» втайне выбирать карты силы, как если бы он были атакующим или защищающимся. В начале шага 2 «Решение», если фракция Murshid выбрала одну или несколько карт силы для розыгрыша, она должна заявить, что назначает все эти карты атакующей или защищающейся стороне. Разыгранные таким образом карты считаются сыгранными выбранной стороной. Разыгранные карты персонажей  или батальонов  должны быть помещены перед игроком за Murshid на этапе удаления карт.



Если сражение проходит в гексе, где у фракции Murshid выставлен жетон влияния, и оно заканчивается ничьей, на этапе 3 «Определение победителя» фракция Murshid определяет, какая из сторон является победителем.



Если фракция Nomad проигрывает бой, на этапе 5 «Отступление» она возвращает все оставшиеся у неё отряды наемников из гекса на свою карту резервов, а не в запас.

ПРИМЕР СРАЖЕНИЯ



Фракция Warlord выполняет действие «Штурм». Она разыгрывает карту силы «Ships», так как на ней есть ключевое слово «в любое время» (*anytime*). Эта карта позволяет отрядам Warlord передвигаться через реку. Фракция перемещает свои три обычных отряда в гекс, где у фракции Caliph есть фишки с боевой силой, что начинает сражение.

Поскольку фракция Warlord предприняла действие, которое спровоцировало сражение, она является атакующей, а фракция Caliph – защищающейся.

У фракции Murshid есть жетон влияния в гексе, соседнем с местом сражения. Игрок за фракцию Murshid, используя свое особое свойство «Сделка» (см. стр. 33 или буклет фракции), предлагает поддержать фракцию Warlord в обмен на 2 ПО, обещая разыграть карты силы от имени атакующего. Фракция Warlord соглашается. Сделка считается заключенной.

1. Выбор.

Фракции Warlord, Caliph и Murshid тайно выбирают карты силы и раскрывают их.

Фракция Warlord раскрывает карты Warfare и Elder. Фракция Caliph открывает карту Siege Engines.

Фракция Murshid решает не разыгрывать никаких карт.



2. Отыгрыш.

Карта Warfare всегда разыгрывается первой. Поскольку у фракции Warlord есть 3 отряда в гексе, он должен назначить на карту 1 отряд, что даст ему +1 боевую силу.

Карты с атрибутом Assassin не были разыграны, поэтому фракция Warlord как атакующая является следующей, кто разыгрывает свою оставшуюся карту. Она удаляет отряд наемников фракции Nomad из соседнего гекса с горами, возвращая его в запас фракции Nomad. Затем Warlord размещает один из своих отрядов наемников в гексе, где происходит сражение, и немедленно назначает его на карту Elders.

Наконец, фракция Caliph разыгрывает свою карту Siege Engines. Поскольку она является защищающейся и имеет укрепление в гексе, карта дает ей +1 боевую силу.

3. Определение победителя.

У фракции Warlord есть 3 обычных отряда и один отряд наемников в гексе (включая тот, который назначен на карту), и он получает +1 боевую силу от карты Warfare, что в сумме дает 5 силы.

У фракции Caliph есть 2 обычных отряда и форт в гексе, и она получает 1 боевую силу от карты Siege Engines, что в сумме составляет 4 силы.

Фракция Warlord выигрывает битву и должна по правилам отдать фракции Murshid 2 ПО, несмотря на то, что Murshid и не оказали обещанной поддержки.

Наконец, отряд фракции Warlord, назначенный на карту Warfare, возвращается в запас, а его отряд наемников, назначенный на карту Elders, перемещается на гекс.

4. Потери.

Боевая сила фракции Caliph была 4, поэтому Warlord должен вернуть 2 отряда в запас. Он возвращает туда 1 отряд наемников и 1 обычный отряд в качестве потерь.

Боевая сила фракции Warlord составляла 5, поэтому Caliph должен также вернуть 2 отряда в запас (так как размер потерь округляется вниз). Он возвращает оба своих подразделения в запас.

5. Отступление.

Поскольку у обороняющейся стороны (Caliph) не осталось отрядов в гексе, отступить некому.

6. Удаление карт силы.

Фракция Warlord возвращает карту Warfare в свою руку, поскольку это карта стратегии , и оставляет перед собой карту силы Elder, поскольку это карта персонажа .

Фракция Caliph размещает перед собой карту Siege Engines, поскольку это карта батальона .



7. Захват.

Фракция Warlord теперь может теперь захватить форт фракции Caliph в гексе, но решает этого не делать.

8. Разграбление.

Фракция Warlord обязана разграбить форт, поскольку не захватила его. Фишка форта возвращается к Caliph, а Warlord получает  из запаса.

Затем фракция Warlord решает разграбить и город, поэтому возвращает эту фишку фракции Sultan и получает  от этого действия.

Наконец, фракция Warlord немедленно получает 7 ПО за выполнение своих основных целей: 2 ПО за удаление 2 отрядов Caliph в качестве потерь, 1 ПО за разграбление форта и 4 ПО за разграбление города.



БОРЬБА ЗА ВЛИЯНИЕ

Борьба за влияние начинается, как только фракция выполняет действие «**Влияние**» в гексе, где присутствует другая фракция, или этот гекс является соседним с тем, где у фракции Murshid выложен жетон влияния.

Игрок, который выполнил такое действие, является атакующим. Все другие игроки, присутствующие в гексе, являются участниками Борьбы за влияние.

Разрешите Борьбу за влияние следующим образом:

- 1. Выбор:** атакующий и участники тайно выбирают с руки любое количество карт силы с ключевым словом «Борьба за влияние» (*Influence Contest*). Вы можете выбрать 0 карт. Количество выбранных вами карт является секретным. Вы можете использовать свои карты-справочники, имеющие такую же рубашку, чтобы скрыть реальное количество выбранных вами карт силы.
- 2. Декларирование:** все участники борьбы за влияние заявляют, являются ли они сторонниками атакующего или защищающейся стороной. Если участников более одного, то они заявляют о своей позиции в порядке очереди: **Warlord** → **Murshid** → **Sultan** → **Caliph** → **Nomad**.

3. Отыгрыш: стороны одновременно раскрывают все выбранные ими карты и отыгрывают их в следующем порядке:

- А. У атакующего карта(-ы) с ключевым словом «Убийство» (*Assassinate*) ⚡
- Б. У сторонников атакующего карта(-ы) с ключевым словом «Убийство» (*Assassinate*) ⚡
- В. У защищающихся карта(-ы) с ключевым словом «Убийство» (*Assassinate*) ⚡
- Г. У атакующего выбранные карта(-ы)
- Д. У сторонников атакующего выбранные карта(-ы)
- Е. У защищающихся выбранные карта(-ы)

Если защищающихся несколько, то они отыгрывают свои карты в следующем порядке:
Warlord → Murshid → Sultan → Caliph → Nomad.

4. Влияние атакующего: рассчитайте общее влияние атакующего, сложив следующее:

Военное влияние (максимум 1): если какие-либо отряды или укрепления в гексе принадлежат атакующему или любому из его сторонников, атакующий получает 1 влияние. *Наличие нескольких отрядов или укреплений не добавляет дополнительного влияния.*

Гражданское влияние (максимум 1): если у атакующего есть поселение в гексе, то он получает 1 влияние.

Гражданское влияние сторонников (максимум 1 для каждой фракции): за каждого сторонника с поселением или жетоном влияния в гексе атакующий получает одно влияние. *Наличие нескольких перечисленных компонентов в гексе не добавляет дополнительного влияния.*

Влияние карты: добавьте столько влияния, сколько указано на разыгранных картах силы.

5. Влияние защищающегося: рассчитайте общее влияние защищающегося, сложив следующее:

Военное влияние (максимум 1): если какие-либо отряды или укрепления в гексе принадлежат любому из защищающихся, защищающийся получает 1 влияние. *Наличие нескольких отрядов или укреплений не добавляет дополнительного влияния.*

Гражданское влияние (максимум 1): если у атакующего есть поселение или жетон влияния в гексе, то он получает 1 влияние. *Наличие нескольких перечисленных компонентов в гексе (принадлежащих одному или нескольким фракциям) не добавляет дополнительного влияния.*

Влияние карты: добавьте столько влияния, сколько указано на разыгранных картах силы.

6. Определение победителя: если влияние атакующего равно или превышает влияние защищающихся, атакующий побеждает и помещает жетон влияния в гекс. Если в гексе уже есть жетон влияния, удалите его. Если у защитников больше влияния, чем у нападающего, ничего не происходит. В любом случае удалите жетон вызова.



7. **Удаление карт силы:** положите перед собой лицом вверх все карты персонажей , которые вы разыграли. Поместите все сыгранные карты событий  в стопку сброса карт силы.



Если фракция Murshid имеет жетон влияния в гексе, соседнем с тем, где происходит борьба за влияние, эта фракция считается участницей состязания, даже если она не присутствует непосредственно в гексе, где происходит борьба за влияние.

Если борьба за влияние заканчивается вничью и происходит в гексе, где фракция Murshid имеет влияние, то эта фракция решает, победит ли атакующий.

Поселения, укрепления и дворец

Форты и замки являются укреплениями и учитываются в военном влиянии.

Города и посёлки являются поселениями и учитываются в гражданском влиянии. Дворец фракции Caliph является одновременно как укреплением, так и поселением и обеспечивает как военное, так и гражданское влияние.

ПРИМЕР БОРЬБЫ ЗА ВЛИЯНИЕ

Фракция Caliph выполняет действие «Влияние» и выбирает гекс с переправой через реку, помещая туда жетон вызова. Caliph является атакующим, поскольку эта фракция выполняет активирующее борьбу за влияние действие. Обе фракции Sultan и Murshid являются участниками, поскольку они обе присутствуют в гексе.



1. Выбор.

Фракции Caliph, Sultan и Murshid тайно выбирают карты силы и раскрывают их.

Caliph открывает карту Rebel, а Murshid открывает карты Imam и Corrupt. Фракция Sultan не раскрывает карты.

2. Декларирование.

Исходя из очередности хода фракций, Murshid должен декларировать свою позицию первым, и он решает стать защищающейся стороной. Фракция Sultan объявляет о поддержке атакующего.

3. Отыгрыш.

Будучи атакующей, фракция Caliph первой разыгрывает свою карту. Карта Rebel  дает ей +2 влияния, поскольку в гексе есть город.

Затем разыгрывает свои карты фракция Murshid. Во-первых, карта Imam  дает ей +2 влияния. Затем разыгрывается карта Corrupt  против фракции Sultan, которая уменьшает её влияние на -1.

4. Влияние атакующего.

Атакующий получает +1 от военного влияния (отряды фракции Caliph), +1 от гражданского влияния сторонников (город принадлежит фракции Sultan), +2 влияния от разыгранной карты силы Rebel, а также получает -1 влияния от карты Corrupt, разыгранной фракцией Murshid. Итого 3 влияния.

5. Влияние защищающегося.

Защитники получают +1 от гражданского влияния (жетон влияния фракции Murshid) и +2 от разыгранной фракцией карты Imam. Итого 3 влияния.

6. Определение победителя.

В обычной ситуации при ничьей выигрывает атакующий. Однако уникальное свойство «Перетягивание каната» фракции Murshid позволяет ей решать, кто станет победителем. Murshid решает, что победили защитники, поэтому Caliph убирает жетон вызова.

7. Удаление карт силы.

Фракция Sultan берет в руку карту Corrupt в соответствии с ее эффектом.

Фракция Caliph сбрасывает карту Rebel, так как это карта события .

Фракция Murshid кладет перед собой карту Imam, поскольку это карта персонажа .

Лимит отрядов

Количество отрядов, которые вы можете иметь в одном гексе, ограничено 5 отрядами!

Этот лимит распространяется как на обычные отряды, так и на отряды наемников.

Проверяйте лимит отрядов в конце каждого действия. Если на гексе находится больше отрядов, чем лимит фракции, то эта фракция должна удалять отряды до тех пор, пока лимит не будет соблюден. Отряды наемников возвращаются в запас, а обычные отряды возвращаются на карту резерва фракции.



У фракции Warlord лимит руки составляет 7 отрядов на гекс.

Лимит руки

У вас никогда не может быть более 8 карт силы на руке.

Если по какой-либо причине у вас на руках более 8 карт, сбрасывайте карты до тех пор, пока у вас на руке не останется 8 карт. *Чаще всего это происходит после действия «Покупка карт силы», но может произойти и по ряду других причин, в том числе после возврата карт в руку на шаге обновления (Уркеер).*

Карты-справочники и карта резерва не учитываются в лимите руки.

УНИКАЛЬНЫЕ СВОЙСТВА ФРАКЦИЙ

Перечисленные далее свойства присутствуют только у какой-то одной фракции.

МАРОДЁР



Вы получаете очки за вашу первичную цель сразу после любого сражения, в котором участвовали, а не во время фазы подсчета очков.

Объявите игрокам полученные ПО и немедленно получите соответствующие жетоны. Затем храните их лицевой стороной вниз, по обычному правилу.

ЧЕМПИОН



Вы можете набирать большое количество отрядов прямо из своего запаса с помощью действия «Мобилизация».

РАЗРУШИТЕЛЬ



У вас нет доступа к действию «Строительство». Ваша фракция - единственная в игре, которая не может строить укрепления или поселения.

ЗАВОЕВАТЕЛЬ



При подготовке к игре вы сразу получаете карту силы Warfare. Вы можете играть эту карту в любом сражении, в котором вы участвуете. Она возвращается в вашу руку сразу после сражения.

ОПУСТОШИТЕЛЬ



Максимальное количество войск, которые вы можете иметь в одном гексе, равно 7.

НАЛЁТЧИК



Вы можете сделать 3 передвижения за одно действие «Движение».

ПЕРЕТЯГИВАНИЕ КАНАТА



В сражении и в борьбе за влияние в гексах, где у вас есть жетон влияния, в случае ничьей вы выбираете, победит атакующий или защищающийся. *По обычным правилам в случае ничьей выигрывает атакующий.*

КОЗНИ



Вы считаетесь участником любой борьбы за влияние, которая проводится в гексах, соседних с теми, где у вас есть жетон влияния. *Обычно участниками являются только те фракции, которые находятся непосредственно в гексе, где происходит борьба за влияние.*

Если у вас нет присутствия в этом гексе, вы можете повлиять на исход борьбы за влияние, только разыгрывая карты силы.

ВМЕШАТЕЛЬСТВО



Если сражение происходит в этом или соседнем гексе, где вы имеете влияние и не являетесь атакующим или защитником, вы можете тайно выбирать карты силы, как если бы были атакующим или защищающимся на этапе выбора. В начале шага «Отыгрыш» (шаг 2 Сражения), если вы выбрали какие-либо карты силы, назначьте их все атакующему или защищающемуся. Карты считаются сыгранными этой фракцией. Однако карты персонажей  или батальонов , сыгранные таким образом, кладутся перед вами на шаге «Удаление карт силы» (шаг 6 Сражения).

СДЕЛКА



В начале Борьбы за влияние или Сражения, которое происходит в гексе, где у вас выложен жетон влияния, или в соседнем с ним - если вы не атакующий или защищающийся, любой другой участник может предложить вам до 5 ПО в обмен на вашу поддержку.

Ваша поддержка может включать использование вашего свойства «Перетягивание каната» для определения победителя в случае ничьей, либо ваших свойств «Козни» или «Вмешательство» для разыгрыша карт сил.

Если вы согласились поддержать фракцию, она должна дать вам оговоренное количество ПО в случае, если выиграет сражение или борьбу за влияние. Договорившаяся фракция должна это сделать даже в том случае, если вы не сделали ничего, чтобы помочь ей победить. Однако если фракция проиграет, вы не получаете ПО, даже если вы выполнили все, что обещали.

Никакие сделки не могут быть заключены после того, как карты сил были раскрыты.

ИНТРИГА



Большинство карт силы в колоде связаны именно с фракцией Murshid.



ПРЕСТИЖ



Присутствием фракции Sultan считается любой гекс, где есть город или посёлок.

Фракция Sultan является единственной, которая может строить поселения.

ПРОУВЕТАНИЕ



На этапе получения дохода фракция Sultan будет получать бонусный доход за каждое из поселений и её жетонов влияния на игровом поле.

Это означает, что фракция Sultan получает некоторый доход от поселений и своих жетонов влияния в гексах, которые контролируют другие фракции, и получает дополнительный доход от них в гексах, которые контролирует сама.

ВЛИЯНИЕ



Все фракции зарабатывают деньги за контроль гексов, на которых есть влияние фракции Sultan.

БОГАТСТВО



При покупке карт силы фракция Sultan можете бесплатно взять одну карту на Султанском рынке.

СТРОИТЕЛЬ



Вы можете строить 3 раза за одно действие. Большинство других фракций могут строить только дважды.

ПРЕСТОЛ СИЛЫ



Дворец доступен только фракции Caliph. Во время подготовки к партии он размещается на игровом поле после того, как все остальные фракции разместили свои компоненты.

Боевая сила дворца равна 2. Он считается одновременно и поселением, и укреплением, поэтому обеспечивает военное и гражданское влияние в борьбе за влияние.

СТОЛПЫ ХАЛИФАТА



Строительство фортов и замков обходится вам дешевле, чем любой другой фракции. Эта скидка отражается при выполнении действия «Строительство».

КУДА ДУЕТ ВЕТЕР



Фракция Nomad может нанимать отряды в гексах, где не присутствуете сама и где ни одна другая фракция не имеет контроля.



Все отряды фракции Nomad - наемные. Всякий раз, когда вы нанимаете отряды, размещайте их наемной стороной (эмблемой верблюда) вверх.

Другие фракции могут нанимать отряды наемников с вашей карты резервов или даже непосредственно с игрового поля, используя действия «**Вербовка наемников**» и «**Подкуп наемников**». Когда они это делают, вы удаляете свои отряды из соответствующей области, а они заменяют их наемными отрядами, которые соответствуют цвету их фракции, но с вашей эмблемой (верблюд). Если на вашей карте резервов нет отрядов, другие фракции не могут выполнить действие «**Вербовка наемников**».

Другие фракции могут получить отряды наемников в результате перечисленных действий только по согласованной с вами цене. Вы вправе установить нулевую цену или цену, которую они не смогут заплатить. Если они откажутся от назначенной вами цены, вместо этого им придется выполнить другое действие.

Отряд наемников считается принадлежащим фракции, цвет которой соответствует фишке, но все отряды наемников учитываются при расчете вашей текущей силы.

Если вы проигрываете сражение, во время шага «**Отступление**» (шаг 5 Сражения) верните оставшиеся отряды наемников из гекса на свою карту резервов вместо того, чтобы отправлять их в запас.

Многие карты в колоде силы связаны с отрядами наемников, и ваше действие «**Пустыня**» может удалить с игрового поля отряды наемников любой фракции.



Раскладки игрового поля

РАЗДЕЛЕННЫЕ ЗЕМЛИ

5 игроков



4 игрока



ВОДА С ЛЕДНИКОВ

5 игроков



4 игрока ↻



ПЛОДОРодНАЯ ДОЛИНА

5 игроков ↻

4 игрока ↻



ОТКРЫТЫЕ РАВНИНЫ

5 игроков ↻

4 игрока ↻



МЕСТО ВСТРЕЧИ

5 игроков ↻



4 игрока ↻



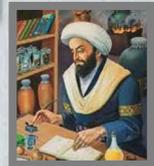
Толчения по названиям фракций

справка от переводчика

Warlord Полевой командир. Персона, обладающая всей полнотой военной и гражданской власти на определённой территории государства со слабым центральным правительством.



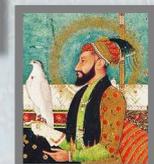
Murshid Наставник. Исламский богослов, обучающий своих последователей правильному пониманию религиозных догм и блюдущий чистоту их помыслов.



Sultan Султан. Правитель, единолично представляющий светскую власть, в противоположность религиозному авторитету.



Caliph Халиф. Наместник пророка, правитель, совмещающий духовную и светскую власть в одном лице.



Nomad Кочевник. Ведущие кочевой образ жизни воинственные бедуинские племена, почитающие традиции и наставления старейшин.



Правила настраиваемой подготовки к игре

1. Если вы играете вчетвером, верните в коробку 2 гекса дикой местности и 1 гекс гор. Для полного состава используйте все гексы.
2. Поместите гекс переправы через реку в центр стола.
3. Перетасуйте гексы лицевой стороной вниз и раздайте по 3 каждому игроку. Держите свои гексы в секрете от других игроков.
4. Возьмите стартовые фишки для вашей фракции и разделите их на две группы, как указано в таблице ниже.
5. Начиная с фракции Warlord и далее в порядке очередности хода (**Warlord** → **Murshid** → **Sultan** → **Caliph** → **Nomad**), выкладывайте на игровое поле по 1 гексу. Если вы размещаете гекс, кроме гекса реки, то должны разместить его рядом с как можно большим количеством других гексов (то есть, если существует возможность выложить гекс рядом с 2 другими, запрещается выкладываемым гексом делать «выступ», где соседним с ним будет только 1 гекс). Повторяйте этот шаг, пока каждый из игроков по очереди не разместит на игровом поле все свои 3 гекса.

Правила размещения:

- Гекс с рекой должен быть выложен так, чтобы он продолжал реку;
 - Гекс без реки не может препятствовать продлению реки. *Всегда необходимо оставлять хотя бы 1 свободный гекс для возможности продления реки в каждом из двух направлений.*
6. Начиная с фракции Warlord и далее в порядке очередности хода, разместите все фишки из одной из своих групп в 1 пустом гексе, который при этом не является карьером или святым местом. Повторяйте этот шаг, пока каждый из игроков по очереди не разместит на игровом поле все 2 группы своих фишек.

	группы фракции <u>Warlord</u>	<ul style="list-style-type: none">• 1 обычный отряд и 1 жетон влияния• 1 жетон влияния
	группы фракции <u>Murshid</u>	<ul style="list-style-type: none">• 1 форт• 1 жетон влияния
	группы фракции <u>Sultan</u>	<ul style="list-style-type: none">• 1 город• 1 посёлок, 1 форт и 1 отряд наемников
	группы фракции <u>Caliph</u>	<ul style="list-style-type: none">• 1 замок и 1 обычный отряд• 1 замок
	группы фракции <u>Nomad</u>	<ul style="list-style-type: none">• 1 отряд наемников и 1 жетон влияния• 1 жетон влияния

Краткая справочная информация

СРАЖЕНИЕ

1. **Выбор:** втайне выберете карты силы.
2. **Отыгрыш:** раскройте и разыграйте карты в следующем порядке: особая карта Warfare , карты «Убийство» (*Assasinate*)  у атакующего, карты «Убийство» у защищающегося, прочие карты у атакующего, прочие карты у защищающегося.
3. **Определение победителя:** побеждает сторона с суммарной бо́льшей боевой силой в гексе и назначенных картах. В случае ничьей побеждает атакующий.
4. **Потери:** обе фракции в качестве потерь убирают в запас отряды в количестве половины боевой силы противника (с округлением вниз).
5. **Отступление:** все оставшиеся отряды проигравшей стороны отступают: отряды наемников - в запас, обычные отряды - на карту резервов.
6. **Удаление карт силы:** положите перед собой карты персонажей  и батальонов . Верните на руку карту Warfare. Сбросьте разыгранные карты событий .
7. **Захват:** если атакующий победил, и у него остались отряды, он может захватить форт или замок в гексе.
8. **Разграбление:** если атакующий победил и у него остались отряды, он должен разграбить незахваченные форт, замок или дворец в гексе, а также может разграбить посёлок или город в гексе. Удалите разграбленные здания и получите за это монеты (количество см. на стр. 25).

БОРЬБА ЗА ВЛИЯНИЕ

1. **Выбор:** втайне выберете карты силы.
2. **Декларирование:** в порядке очередности хода фракций, заявите себя как *атакующего* или *защищающегося*.
3. **Отыгрыш:** раскройте и разыграйте карты в следующем порядке: карты «Убийство» (*Assasinate*)  у атакующего, карты «Убийство» у сторонников атакующего, карты «Убийство» у защищающихся, прочие карты у атакующего, прочие карты у сторонников атакующего, прочие карты у защищающихся.
4. **Влияние атакующего:** военное влияние (макс 1) + гражданское влияние (макс 1) + гражданское влияние сторонников атакующего (макс 1 для каждого сторонника) + влияние на разыгранной карте силы. Подробнее на стр. 29.
5. **Влияние защищающегося:** военное влияние (макс 1) + гражданское влияние (макс 1) + влияние на разыгранной карте силы. Подробнее на стр. 29.
6. **Определение победителя:** Побеждает сторона с наибольшим влиянием. В случае ничьей побеждает атакующий. В случае победы атакующего положите его жетон влияния в гекс (убрав все жетоны влияния, находившиеся там).
7. **Удаление карт силы:** положите перед собой карты персонажей . Сбросьте все остальные разыгранные карты.

Лимит руки

Не более 8 карт силы на руке.

Лимит отрядов

Не более 5 отрядов в гексе. У Warlord – не более 7.