

Игра Дмитрия Нелина
и Марины Клейман

Ярость Эльфов

ПРАВИЛА НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ





Легенды о волшебном крае Фаррун будоражили умы мудрецов очень много лет. Ведь его создали Старые боги и скрыли его от чужих взоров волшебным куполом. Эти древние земли полны магии и населены существами, которых никогда не видел эльфийский глаз. Фаррун был бы небыллицей и дальше, если бы с неба не упала яркая звезда, которая разрушила волшебный купол. Стоит ли говорить, что лидеры эльфийских народов тут же объявили о своих правах на Фаррун. Кому-то нужен центральный Белый замок, где спит великий Дракон Эбрунг, кто-то стремится захватить волшебные башни, которые наделяют своих владельцев возможностью телепортировать своих воинов, а кому-то просто нужно расширить размеры своей империи. Вы – один из правителей эльфийских племен и только вам предстоит решать судьбу этого края. Однако есть одна небольшая трудность. Новые боги не очень рады видеть, как Фаррун раздирают эльфийские правители, поэтому они посылают своих лучших героев, чтобы противостоять вам. Хозяйка Времени, Элдагар и Атранакс – могучие слуги новых богов уже прибыли в легендарный край и поднимают восстание местных народов против эльфийских правителей. Вам предстоит сразиться и с ними, и с другими правителями! Поднимайте свои войска и героев, повелитель. Пришло ваше время. Время ярости - ярости Эльфов!

Лесные эльфы

Дети прекрасных лесов и зеленых долин редко вступают в открытые конфликты с другими народами. Но если боя не избежать, то они всегда прибегают к магии природы и собственной хитрости. Эта непростая в управлении армия требует гибкого подхода и хитрых комбинаций, которые обязательно приведут вас к победе при любой ситуации на поле боя.

Черные эльфы

Фанатики Черного Камня, который пленил и извратил их вечные души. Эти эльфы не ведают страха и сражаются до последней капли крови, полагаясь в основном на свою огромную силу. Став предводителем этой армии, приготовьтесь к сложному старту и накоплению сил, зато потом просто расслабьтесь и получите удовольствие от тотального уничтожения противника, как и подобает настоящему черному эльфу.

Снежные эльфы

Они холодны как лед, и сильная вьюга всегда является предвестницей их появления. Эти сильные и безбашенные воины спускаются с гор как снежная лавина и предпочитают быструю яростную атаку, чтобы застигнуть противника врасплох. Став предводителем этой армии, вы возьмете инициативу в свои руки: действия карт и их комбинации помогут стремительно захватывать территорию.

Высшие эльфы

Гордые и прекрасные дети Солнца отлично вооружены и всегда готовы к любому вторжению. Их сильная сторона - это великолепная оборона, в которой они не имеют равных. Недостаток грубой силы компенсируется тактикой и эффективным использованием ресурсов. С таким воинством вы сможете крепко обосноваться на занятых позициях.

1. Вступление

Каждый игрок - правитель одного эльфийского народа, который сражается за территорию и замки с другими народами. Цель игры - выполнить свое секретное задание. Да-да, оно будет известно только вам и никому больше!

В игру могут играть от двух до четырех человек, рекомендуемое количество игроков три или четыре.

В коробке с игрой вы найдете:

- Четыре колоды разных эльфийских народов по 20 карт. У каждого игрока - своя колода;
- Одну колоду из 35 карт нейтральных воинов и Сокровищ;
- 44 двухсторонних жетона земель и башен для каждой колоды эльфов;
- игровое поле-карту земель и поле боя (см стр. 5);
- 7 карточек с секретными Целями (условиями победы);
- 20 карт Артефактов.



Высшие эльфы



Черные эльфы



Снежные эльфы



Лесные эльфы



Нейтральные воины



Артефакты



Условия победы

2. Подготовка к игре

Пример расположения элементов игры можно посмотреть на странице 6.

1. Разложите поле-карту земель и поле боя. В зависимости от количества игроков поле-карта используется по-разному:

- **Два игрока:** игра проходит на поле с четырьмя Замками, но играют только два из них. Игроки выбирают Замки с соседних углов. Играет только половина поля с землями, прилегающими к этим Замкам, и Центральный Замок. На другую половину заходить нельзя.
- **Три игрока:** игра проходит на поле с тремя Замками.
- **Четыре игрока:** игра проходит на поле с четырьмя Замками.

2. Защитник Центрального Замка. Найдите в колоде Нейтральных воинов карту “Эбрунг, Страж портала” и положите её отдельно.

3. Подготовьте отряды нейтральных воинов. Перетасуйте колоду Нейтральных воинов и положите рядом с полем рубашкой вверх. Около неё оставьте место для сброшенных Нейтральных воинов, они кладутся стопкой лицом вверх.

Вслепую соберите **отряды нейтральных воинов:** один отряд состоит из трех карт. Количество отрядов на один больше, чем количество игроков. Например, для двух игроков нужно три отряда. Положите их стопками рубашкой вверх рядом с картой. Сокровища также относятся к нейтральными воинам и должны быть перемешаны вместе с ними.

4. Перемешайте колоду **Артефактов** и положите её рубашкой вверх рядом с полем.

5. Выбор народа. Договоритесь, кто за какой народ эльфов играет. Бои начались уже на этом этапе? Тогда вам не обойтись без жеребьевки. Возьмите по одной карте из каждой колоды эльфов, перемешайте их и тяните по очереди.

Переверните карту и познакомьтесь со своим народом.

Положите перед собой свою колоду, рядом с ней оставьте место для сброшенных карт.

6. Очередность хода. Каждый игрок берёт по карте из колоды нейтральных воинов. Кому выпала карта с наибольшим значением инициативы (цифра в верхнем левом углу), тот ходит первым. Ход передаётся по часовой стрелке. Не забудьте вернуть карты нейтральных воинов обратно в колоду и перетасовать её.

Каждый игрок кладёт одну фишку на ближайший к себе угловой замок.

7. Драконы-защитники замков. В своих колодах найдите по карте Дракона и положите перед собой лицом вверх. Положите жетон башни на свой замок. Карты драконов помечены значком в верхнем правом углу.

8. Стартовая рука. Возьмите по семь карт из своей колоды. Оставьте себе пять самых подходящих, на ваш выбор, карт, а оставшиеся две замешайте в колоду. Этими пятью картами вы можете играть в свой ход, держите их в руке и не показывайте друг другу. Самые редкие и сильные карты - это герои. Они отмечены значком.



Значок дракона



Значок героя

9. Условия победы. Перемешайте карты **Целей** и раздайте каждому игроку по одной. Прочитайте своё задание. Никому не показывайте его! В классическом сценарии выигрывает тот, кто первым выполнит своё задание.

Игрок, потерявший свой замок, выбывает из игры.

В конце правил описаны альтернативные сценарии игры, которые рассчитаны на продвинутых игроков. Мы также рекомендуем вам внимательно изучить колоду, которой вам предстоит играть. Это упростит вашу игру в дальнейшем и приведет вас к победе!

3. Ход игрока

Игроки ходят по очереди. Каждый ход состоит из трех фаз: Призыв, Сброс и Захват земли.

1. Призыв. Игрок берёт из своей колоды в закрытую столько карт, сколько Замков и Башен отмечено его фишками. Например, если у игрока две Башни и Замок, он берёт три карты. Если у него только один замок - он берёт одну карту.

Если карты в колоде закончились, перетасуйте карты из сброса и создайте новую колоду.

В свой первый ход игроки не берут карты.

2. Сброс. В руке не может быть больше пяти карт. Поэтому, сразу после призыва, выберите лишние карты и положите их в свою стопку сброса. Например, если у вас семь карт, то две нужно сбросить.

3. Захват земли. Для захвата выберите одну землю, соседнюю с вашими землями. (Ваши земли это те, на которых лежат ваши фишки). Башня или Замок также считаются землей, учитывайте это при подсчете количества земель!

Вы можете попытаться захватить землю соперника или побороться за территорию, которая пока никому не принадлежит. Так же можно отказаться от нападения, и взять две дополнительные карты, см. раздел «4. Бой».



Соседними считаются те клетки на карте, которые имеют общую сторону. На рисунке показано, куда можно поставить фишку в первый ход.

4. Победа в бою. Ура! Вы захватили землю! Отметьте её фишкой. Если на земле есть Башня или Замок (отлично!), переверните фишку Башней вверх. Если земля без Башни или Замка (тоже хорошо!) - возьмите карту из колоды Артефактов. Не показывайте её другим игрокам и положите перед собой отдельно.

Дракон-Защитник центрального замка
Колода Артефактов



Сброс нейтральных воинов
Колода нейтральных воинов



Отряды нейтральных воинов



Поле - карта земель



Игрок за Высших эльфов



Поле для боя

Сброс игрока Колода игрока Цель и защитник замка игрока



Фишки земель



Рука игрока



Артефакты и Сокровища

Игрок за Лесных эльфов



Игрок за Снежных эльфов

Вариант расположения игры для троих игроков

4. Бой

1. Подготовка.

Бой за нейтральные земли. Если вы захватываете пустующие земли, против вас будут биться нейтральные воины. Перед битвой вы можете посмотреть один из их отрядов. Выберите одну карту отряда и положите поверх стопки так, чтобы её могли видеть другие игроки. Оставшиеся две карты будете знать только вы. **Отряды с открытой картой смотреть нельзя.** После этого выберите одно из следующих действий:

- вступить в бой с этим отрядом;
- выбрать другой отряд, смотреть его карты нельзя, и сразиться с ним;
- отказаться от боя и взять дополнительно две карты из колоды.

Если отряды нейтральных воинов закончились, разложите их снова, как в начале игры. Если закончилась колода - перетасуйте сброс и положите на место колоды.

Бой за земли другого игрока. Если вы нападаете на землю соперника, её хозяин может выбрать и отправить в защиту три карты из своей руки или отступить и получить две карты. Если у защищающегося игрока нет трех карт в руке, он должен отдать землю без боя. Это не считается пропуском боя и игрок не получает двух карт.

2. Расстановка. В игре существует два вида расстановки карт - для новичков и для более продвинутых игроков. В первом случае, карты раскладывают с большей долей случайности, во втором они раскладываются игроками самостоятельно и дают больший простор для тактики. Мы рекомендуем вам попробовать и тот и другой вариант.

Вариант для новичков:

Перед началом боя атакующий игрок выбирает три карты из своей руки и либо берёт три карты отряда нейтральных воинов, либо три карты защищающегося соперника. Не глядя складывает вместе шесть карт и перетасовывает. После чего раскладывает их рубашками вверх на поле боя так, как показано на картинке ниже. После этого карты нужно перевернуть, причём две карты в середине переворачиваем одновременно - одним движением.



Вариант расстановки для продвинутых игроков:

Игроки выкладывают рубашками вверх перед собой по три карты для участия в бою. Начиная с нападающего по очереди берут по одной карте из трех выложенных соперником и выкладывают их на поле боя по своему усмотрению, но не в центр. Так раскладываются две карты из трех у каждого игрока. Игроки открывают по оставшейся карте, и карта с большей инициативой побеждает критическим ударом карту с меньшей инициативой. В этот момент можно применять действия карт и Артефактов, влияющие на Инициативу. Эти карты кладутся в центр, победившая - сверху, проигравшая - снизу. Если у карт в центре инициатива одинакова, то победившим считается атакующий игрок.

Центральные карты не сражаются. Боец **нижней карты** получает критическое ранение и погибает, карта кладётся в сброс его родной колоды.

Верхняя карта - это боец запаса. Она возвращается в руку хозяина и может применять своё Действие. (см. раздел 5) Если эта карта принадлежит атакующему игроку, он может сразу после открытия карт поменять её местами с другой своей картой, участвующей в бою. Если же это нейтральная карта, то она сразу отправляется в сброс.

Четыре карты по краям принимают участие в сражении. Поверните их иконками атак к центру.

Красные стрелки показывают, как соотносятся направления атак у карт, участвующих в бою.

Карта воина запаса.

Карта воина, погибшего от критического ранения



3. Ход боя.

Инициатива определяет очередность ходов карт. Та карта, у которой наибольшее число инициативы, ходит первой, и далее по убывающей.

Если у нескольких карт одинаковая инициатива, первой ходит карта нападающего. Если три карты с одинаковыми инициативами и две из них принадлежат нападающему, то второй из них ходит карта защищающегося - по очереди.



Атаки и их направления. Тот игрок, чья карта ходит, выбирает одну из трех возможных Атак этой карты, чтобы применить её к карте противника. За карты нейтралов играет любой из соперников нападающего игрока по его выбору.

Атаки различаются направлениями: Атака в центре обрушивается только на карту напротив, Атаки слева и справа - по соседним картам соответственно.

Щиты, Контратаки и Движения не наносят урона. Если у карты на каком-то направлении стоит Щит, она не может бить в ту сторону, но защищена от Простых Ударов с той стороны.

Если карта может нанести урон карте противника, она обязана это сделать. Пропустить ход нельзя.

При успешной атаке у карты противника снимаются **Очки Жизни**. Если жизнь была последней, и никто из игроков не принимает мер по её сохранению, то карта считается погибшей - больше она не может атаковать. Чтобы отметить это, поверните её на 90 градусов. После боя она отправляется в сброс.

Бой может продолжаться несколько раундов. После того, как все воины совершили свои атаки, снова ходит воин с наибольшей инициативой, и далее по убывающей.

Игроки могут влиять на ход боя Действиями своих карт. (см. стр 11) или использовать Артефакты. (см.стр. 12)

Типы атак.



Простой удар - снимает одну жизнь.



Простой двойной удар - снимает две жизни.



Щит - защищает от простого удара и простого двойного удара.



Пробивной удар - снимает одну жизнь, игнорируя щит.



Двойной Пробивной Удар - снимает две жизни, игнорируя щит.



Контратака. Если карта была атакована с этой стороны, то у атакующей карты снимается одна жизнь. Если карта противника не может нанести урон по другому направлению, она обязана бить в сторону карты с контратакой.



Огненный щит - защищает от простых ударов, снимает одну жизнь у атакующей карты. Если карта противника не может нанести урон по другому направлению и может атаковать карту с огненным щитом, она обязана это сделать.



Движение. По желанию хозяин карты может поменять её местами с картой, на которую направлено движение. Если движение осталось единственным свободным вариантом – вы вправе стоять на месте. Вы можете меняться местами с погибшими картами, а также сокровищами. Если происходит заикливание движения – бой завершен, определите победителя по количеству оставшихся карт.

4. Определение победителя. Бой заканчивается, когда карты больше не могут нанести друг другу урон. Побеждает тот, у кого осталось больше карт, участвовавших в бою (считаются четыре крайние карты в расстановке).

При равном количестве карт, или, если их не осталось вовсе, выигрывает тот, чья карта оказалась в запасе в начале боя.

После боя все «выжившие» карты возвращаются в руки хозяев. Карты нейтральных воинов отправляются в сброс. В конце правил приведен пример боя.

5. Объекты на карте

Башни позволяют брать больше карт из колоды в фазу Призыва. В начале хода игрок тянет столько карт, сколько башен и замков отмечено его фишками. Захваченные Башни и Замки отмечаются фишками Башней вверх.

Замок и Дракон-защитник. Когда соперник нападает на ваш замок, вы обязательно должны использовать для защиты карту Дракона. Если вам не хватает карт в руке для обороны своего замка, возьмите недостающие карты из колоды. Ваш дракон не уходит в сброс, даже если погибнет в прошлом бою. Вы можете взять его в следующий раз для обороны своего замка. Если игрок захватил чужой Замок, он получает его вместе с драконом-защитником. Так же как и Башни, Замки влияют на количество карт, которые игрок берёт в начале хода.

Центральный замок – это портал в другие замки. Его хозяин в свой ход может напасть на любой Замок соперника. Чтобы захватить Центральный замок, сразитесь с драконом Эбрунгом и двумя случайными картами из колоды нейтральных воинов. Владелец Центрального замка может использовать дракона Эбрунга для атак на замки противников.



Башня



Замок



Центральный замок

6. Действия

Действия – это особые способности карт. Вы можете применять Действия тех карт, которые у вас сейчас на руках. Применять их можно в любое время, если в описании нет уточнения по времени, например, «в бою». Чтобы применить Действие, игрок должен вовремя заявить об этом намерении. После того, как Действие работает, карта идёт в сброс. Это касается абсолютно всех карт.



Цена Действия: Необходимое количество фишек на карте, чтобы применить Действие.

Описание Действия: что и когда делает.

ВАЖНО! Карты, участвующие в бою, не могут применять своих Действий. То есть, перед тем, как отправлять карты в бой, игрок должен решить, какие карты будут принимать участие в бою, а какие останутся на поддержке.

Цена Действия. Вы можете применять Действие карты, если у вас достаточно для этого земель. Например, для Действия карты Миряны Острой Листвы нужно быть хозяином как минимум четырёх земель.

Вы можете применять сколько угодно действий, если у вас достаточно земель для каждого из них – цена не суммируется.

Длительность эффекта действия. В бою некоторые действия могут изменять характеристики карт, например, тип атаки или инициативу. Эти изменения действуют до конца боя, если на карте не написано, что они действуют один раз.

Ответные Действия. Соперник может ответить на действие действием своей карты, и ответное действие может упреждать уже заявленное.

Например: Следопыт атакует Жреца Тёмного Кристалла простой атакой и снимает у него одну жизнь. Хозяин Следопыта применяет Действие Снайпера, чтобы нанести дополнительный урон и отправить Жреца в сброс. Хозяин Жреца отвечает Действием Посвященной: заменяет одну из атак Жреца на Щит и спасает его.

7. Сокровища

Сокровище может выпасть в сражении с нейтральными картами. При раскладе боя карты Сокровищ ни на что не влияют, это просто пустое место. Если игрок побеждает, то забирает Сокровища себе. Оно также не может быть уничтожено или уйти в сброс при боевой раскладке.

Сокровища можно обменять на призыв двух карт во время хода любого игрока. Например, это хорошо делать перед боем, если соперник атакует ваши земли. Сразу после призыва нужно сбросить лишние карты, если их больше пяти. После обмена Сокровище идет в сброс колоды Нейтральных воинов.

Во время боя Сокровища применять нельзя.

Обмен. Игроки могут договариваться между собой и обменивать Сокровища на Артефакты или на помощь в бою. **Во время боя обмениваться Артефактами и Сокровищами нельзя.**

8. Артефакты

Артефакт выдается игроку, захватившему обычную землю (не Башню, не Замок и не землю другого игрока).

У каждого Артефакта - своё уникальное действие, в описании указано, в какой момент его можно применять. После использования артефакт уходит в сброс и больше никогда не возвращается в игру - уберите его в коробку. Все артефакты одноразовые!

У игрока может быть неограниченное количество артефактов. Артефакты не влияют на количество карт в руке у игрока и могут храниться в отдельной стопке.

Так же как и Сокровищами, Артефактами можно обмениваться между игроками, но не во время боя.

Артефакты игрока, потерявшего свой Замок, удаляются из игры.

Сценарии игры

Превосходство

Классическая игра, в которой вы следуете поставленной перед вами цели. Кто первым её достигнет, тот и победил.

Повелитель драконов

Победителем становится тот игрок, который захватит все замки других игроков. Игрок захвативший замок соперника, может забрать его дракона и использовать его в любое время. Захваченный замок является порталом к другим замкам. То есть игрок может каждый свой ход нападать на замок любого соперника.

Гонки на местности - все игроки берут одну цель на всех. Это может быть, как «Захвати четыре башни», так и «Захвати семь земель». Побеждает тот, кто первым выполнит это условие. Данный тип игры отличается минимальным взаимодействием между игроками, поэтому если вам нравятся мирные игры - смело выберите его.

Только война - все игроки берут одну цель на всех. Это – «Захвати замок противника». В таком случае побеждает тот, кто раньше других игроков захватит чужой замок – не центральный. Данный тип игры хорошо подходит для тех, кто любит прямые конфликты в настольных играх.

Эльфийский альянс - режим игры для четырех игроков подразумевает разделение игроков на две стороны. В таком случае цель одна у всех - захвати замок противника. Помогать можно только своему союзнику. Игроки занимают замки в каком угодно порядке - это не имеет значения. Все игроки ходят по очереди, как и в обычной игре. Вы можете не только обмениваться сокровищами и артефактами, но и просто передавать их друг другу для прямого использования. Побеждает та сторона, которая первой захватит хотя бы один замок альянса противников.

Пример боя



Пример 1: Нападают Чёрные Эльфы.

Расстановка: Посвященная отправляется в сброс, а Дозорный в руку хозяина.

1. Первой ходит **Джанира**: она может атаковать только **Налетчика**, он погибает.
2. Второй ходит **Элита Сареона**: напротив всех её атак у воинов противника стоят щиты, она не может их пробить.
2. Третьим ходит **Страж Дарна**, но у него нет атаки в сторону оставшейся карты противника.

Завершение боя: Больше никто из воинов не может наносить урон, побеждает хозяин Черных - у него осталось больше карт в бою. Хозяину Снежных удастся сохранить **Элиту Сареона**.

Пример 2: Расстановка и первый ход такие же.

Хозяин снежных эльфов в ход **Элиты Сареона** применяет Действие **Повелителя Вьюги** и заменяет атаку, направленную на **Джаниру**, на **Двойной Провинный Удар**. Щит не спасает **Джаниру** от этой атаки, она теряет обе жизни и отправляется в сброс.

После этого в бою остаются **Элита Сареона** и **Страж Дарна**. Они не могут нанести друг другу урон, и бой заканчивается. Поскольку у хозяина Снежных эльфов карта **Дозорного** оказалась в **запасе**, он выигрывает этот бой.

Примечания к правилам и Действиям карт:

Действие карты **Ксаранта** перемещает ваш жетон с уже захваченной вами земли на соседнюю - завоевывать ее еще раз не нужно. Артефакт в таком случае вы не получаете тоже.

Артефакт - **Руна Строителя** создает башню на любой подвластной вам земле. Она также участвует в подсчете Башен для выполнения условия победы.

Действие карты **Снежная кавалерия** подразумевает не получение полноценного дополнительного хода, а только фазы захвата новой земли. Брать дополнительные карты в этот ход нельзя! Если у вас не остается в руках трех карт, для боя, вы не сможете использовать это действие.

Карта **Королевская стража** в расстановке для продвинутых игроков играет по правилам расстановки карт для новичков.



Авторы игры:

Дмитрий Нелин и Марина Клейман

Иллюстрации и оформление: Марина Клейман

Особые благодарности:

Иван Шугаев

Владимир Егоров

Петр Вибе

Денис Пластинин

Редактирование правил: Олеся Цуканова

Перепечатка и публикация правил, компонентов

и иллюстраций игры без разрешения

правообладателя запрещены.

© ООО “ДизайнПринт”, 2016.

Все права защищены.

**За обновлениями правил и новостями
следите на сайте WWW.ELVENRAGE.RU
и в группе В Контакте vk.com/elvenrage**

