










I. ФАЗА ВОСПОЛНЕНИЯ


- ◆ Уберите все жетоны  с фигурок на поле и с Подвигов Свирпости Кузницы.
- ◆ Сбросьте неиспользованные жетоны  из Резерва Свирепости.
- ◆ Сбросьте неиспользованные карты Племени.
- ◆ Получите 5 жетонов .
- ◆ Возьмите 2 новые карты Племени.

II. ФАЗА АКТИВАЦИИ

Начиная с Атакующего, игроки ходят по очереди. В свой Ход:

1. Активируйте 2 фигурки, помещая рядом с ними 1  из Резерва Свирепости.
 - Обязательно Активировать 2 фигурки по возможности.
 - Принц и Наёмники требуют 2 жетона  для Активации.
 - Нельзя Активировать фигурки с одним или более жетонами .
2. Выполните Движение всеми активированными фигурками.
 - У каждой фигурки есть 3 Очка Движения (ОД).
 - Можно двигаться ортогонально и по диагонали.
 - Можно двигаться через клетки с союзниками и Телами.
 - Нельзя двигаться через клетки с врагами.
 - Нельзя заканчивать Движение на клетке с фигуркой или Телом.
 - Подъём на 1 уровень Плато стоит 1 ОД.
3. Соберите Урожай с Деревя.
 - Любая фигурка, которая заканчивает Движение на клетке с Деревом, может забрать с него 1 .
4. Выполните 1 Действие каждой активированной фигуркой.
 - ◆ Разграбить Хижину.
 - ◆ Схватить Тело. Заберите с него все .
 - ◆ Атака. См. Бой.
 - ◆ Любое  Действие.
 - ◆ Особое Действие Сценария.





III. КОНЕЦ РАУНДА

Раунд заканчивается, когда игрок начинает Ход без неактивированных фигурок или без  в своём Резерве.


КОНЕЦ БИТВЫ

Битва завершается в конце 4-го Раунда, либо когда игрок выполнил условия Задачи.

БОЙ

1. Выберите соседнего врага. Атакующая фигурка собирает весь свой набор кубиков:
 - Кубики Атаки с карты фигурки.
 - Кубики с Поддержки.
 - +1 кубик, если стоит на Плато выше, чем защищающаяся фигурка.
2. Бросок всего набора кубиков.
3. Атакующий может использовать любые способности/эффекты с карт или Кузницы.
4. Атакующий выбирает стороны кубика для всех .
5. Атакующий утверждает финальный результат.
6. Защищающаяся фигурка выполняет те же шаги, кроме помощи с Поддержки.
 - Защищающаяся фигурка Нокаутирована, если у атакующего больше  , чем  у защищающегося.
 - Нокаутированная фигурка кладётся на бок и считается Телом. Атакующий получает 1 .

ХИЖИНЫ

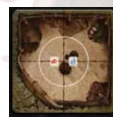
- Когда Грабите Хижину получите её .
- 3 клетки внутри Хижины доступны только со входа, поэтому выполнять Движение по ним можно только зайдя внутрь, иначе необходимо обходить тайл.


Хижины семей



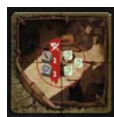
- Игрок атакует первым.
- Если нейтральный воин побеждён, заберите награду. Иначе воин атакует в ответ.

Хижины невинных



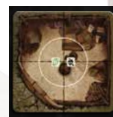
- Можете убить невинных, чтобы получить 1 , либо положите жетон невинных на карту фигурки в качестве Тела. Заберите награду.

Хижины с Засадой






- Нейтральный воин атакует первым.
- Если нейтральный воин побеждён, заберите награду.

Хижины со скарбом








- Просто заберите указанную награду.

I. ФАЗА ВОСПОЛНЕНИЯ


- ◆ Уберите все жетоны  с фигурок на поле и с Подвигов Свирпости Кузницы.
- ◆ Сбросьте неиспользованные жетоны  из Резерва Свирепости.
- ◆ Сбросьте неиспользованные карты Племени.
- ◆ Получите 5 жетонов .
- ◆ Возьмите 2 новые карты Племени.

II. ФАЗА АКТИВАЦИИ

Начиная с Атакующего, игроки ходят по очереди. В свой Ход:

1. Активируйте 2 фигурки, помещая рядом с ними 1  из Резерва Свирепости.
 - Обязательно Активировать 2 фигурки по возможности.
 - Принц и Наёмники требуют 2 жетона  для Активации.
 - Нельзя Активировать фигурки с одним или более жетонами .
2. Выполните Движение всеми активированными фигурками.
 - У каждой фигурки есть 3 Очка Движения (ОД).
 - Можно двигаться ортогонально и по диагонали.
 - Можно двигаться через клетки с союзниками и Телами.
 - Нельзя двигаться через клетки с врагами.
 - Нельзя заканчивать Движение на клетке с фигуркой или Телом.
 - Подъём на 1 уровень Плато стоит 1 ОД.
3. Соберите Урожай с Деревя.
 - Любая фигурка, которая заканчивает Движение на клетке с Деревом, может забрать с него 1 .
4. Выполните 1 Действие каждой активированной фигуркой.
 - ◆ Разграбить Хижину.
 - ◆ Схватить Тело. Заберите с него все .
 - ◆ Атака. См. Бой.
 - ◆ Любое  Действие.
 - ◆ Особое Действие Сценария.





III. КОНЕЦ РАУНДА

Раунд заканчивается, когда игрок начинает Ход без неактивированных фигурок или без  в своём Резерве.

КОНЕЦ БИТВЫ

Битва завершается в конце 4-го Раунда, либо когда игрок выполнил условия Задачи.

БОЙ

1. Выберите соседнего врага. Атакующая фигурка собирает весь свой набор кубиков:
 - Кубики Атаки с карты фигурки.
 - Кубики с Поддержки.
 - +1 кубик, если стоит на Плато выше, чем защищающаяся фигурка.
2. Бросок всего набора кубиков.
3. Атакующий может использовать любые способности/эффекты с карт или Кузницы.
4. Атакующий выбирает стороны кубика для всех .
5. Атакующий утверждает финальный результат.
6. Защищающаяся фигурка выполняет те же шаги, кроме помощи с Поддержки.
 - Защищающаяся фигурка Нокаутирована, если у атакующего больше  , чем  у защищающегося.
 - Нокаутированная фигурка кладётся на бок и считается Телом. Атакующий получает 1 .

АНТРАКТ

- ◆ Приготовьте и/или Пытайте Пленников.
- ◆ Бросьте кубики на Травмы начиная с игрока, лидирующего на Шкале Летописи (либо победившего в самой первой Битве Летописи).
- ◆ Обновите Стену Смерти.
- ◆ Обновите Шкалу Летописи.
- ◆ Обновите Карту Летописи.
- ◆ Получите Улучшения для фигурок и Поселения.

Как только обе битвы и оба Антракта завершаются, Столкновение закончено. Начните следующее.

СЕКРЕТНЫЕ ЗАДАНИЯ

ТЕКСТ

НАГРАДА

BARBARIAN WAYS

Откройте эту карту, если успешно Разграбили Хижину.



Улучшите любое Здание в вашем Поселении

BIDE YOUR TIME

Откройте эту карту, если закончили Раунд с двумя или более жетонами в Резерве.

1 Улучшение Племени для Воина

BRUTALITY

Откройте эту карту после выполнения *OVERKILL* (при Атаке получить на 2 больше, чем защитника).

Улучшите любое Здание в вашем Поселении

DEATH SHALL FREE YOU

Нокаутируйте вражеского Наёмника.

Улучшите любое Здание в вашем Поселении

HATER

К концу Битвы иметь больше , чем ваш оппонент.



RAVAGE THE LAND

Откройте эту карту, если собрали Урожай хотя бы с трёх разных Деревьев.



SAVAGE CRY

Откройте эту карту, если за один бросок кубиков получили результат 3 .

1 случайное Улучшение для Воина

THE CRUSIBLE

Откройте эту карту после успешной Атаки, если за эту Активацию дважды воспользовались Кузницей.



Улучшите любой Подвиг Свирепости в вашем Поселении

TRIAL OF DEATH

Откройте эту карту после того, как Нокаутируете 3 вражеские фигурки.



YOUNG MEAT

Схватите и носите Тело вражеского Новобранца до конца Битвы.

ЗАДАНИЯ НЕУДАЧНИКА

ТЕКСТ

НАГРАДА

BLOODBATH

Откройте эту карту после того, как Нокаутируете 5 вражеских фигурок.



GREED IS A VIRTUE

К концу Битвы вы должны контролировать жетон Пуршества.



I AM LEGEND

Откройте эту карту после выполнения *OVERKILL* против 2-х вражеских фигурок (при Атаке получить на 2 больше, чем защитника).

3 и 3 Улучшите 2 любых Подвига Свирепости в вашем Поселении

LEADERS FALL

Нокаутируйте вражеских Принца и Шамана. Схватите и носите Тело хотя бы одного из них до конца Битвы.

2 и 2 Улучшите 2 разных Здания в вашем Поселении

ROYAL FEAST

Схватите и носите Тело вражеского Принца до конца Битвы.

5 и 5 Улучшите 2 разных Здания в вашем Поселении

SPOILS OF WAR

Схватите и носите 3 вражеских Тела до конца Битвы.

2 и 2 Получите 4 случайных Улучшения

СЕКРЕТНЫЕ ЗАДАНИЯ

ТЕКСТ

НАГРАДА

BARBARIAN WAYS

Откройте эту карту, если успешно Разграбили Хижину.



Улучшите любое Здание в вашем Поселении

BIDE YOUR TIME

Откройте эту карту, если закончили Раунд с двумя или более жетонами в Резерве.

1 Улучшение Племени для Воина

BRUTALITY

Откройте эту карту после выполнения *OVERKILL* (при Атаке получить на 2 больше, чем защитника).

Улучшите любое Здание в вашем Поселении

DEATH SHALL FREE YOU

Нокаутируйте вражеского Наёмника.

Улучшите любое Здание в вашем Поселении

HATER

К концу Битвы иметь больше , чем ваш оппонент.



RAVAGE THE LAND

Откройте эту карту, если собрали Урожай хотя бы с трёх разных Деревьев.



SAVAGE CRY

Откройте эту карту, если за один бросок кубиков получили результат 3 .

1 случайное Улучшение для Воина

THE CRUSIBLE

Откройте эту карту после успешной Атаки, если за эту Активацию дважды воспользовались Кузницей.



Улучшите любой Подвиг Свирепости в вашем Поселении

TRIAL OF DEATH

Откройте эту карту после того, как Нокаутируете 3 вражеские фигурки.



YOUNG MEAT

Схватите и носите Тело вражеского Новобранца до конца Битвы.

ЗАДАНИЯ НЕУДАЧНИКА

ТЕКСТ

НАГРАДА

BLOODBATH

Откройте эту карту после того, как Нокаутируете 5 вражеских фигурок.



GREED IS A VIRTUE

К концу Битвы вы должны контролировать жетон Пуршества.



I AM LEGEND

Откройте эту карту после выполнения *OVERKILL* против 2-х вражеских фигурок (при Атаке получить на 2 больше, чем защитника).

3 и 3 Улучшите 2 любых Подвига Свирепости в вашем Поселении

LEADERS FALL

Нокаутируйте вражеских Принца и Шамана. Схватите и носите Тело хотя бы одного из них до конца Битвы.

2 и 2 Улучшите 2 разных Здания в вашем Поселении

ROYAL FEAST

Схватите и носите Тело вражеского Принца до конца Битвы.

5 и 5 Улучшите 2 разных Здания в вашем Поселении

SPOILS OF WAR

Схватите и носите 3 вражеских Тела до конца Битвы.

2 и 2 Получите 4 случайных Улучшения