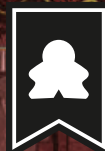


КРИСТИАН МАРТИНЕС

МНУЦ



LAVKA
GAMES

Все названия карт эпосов описывают истории и персонажей из кельтских легенд.

Арфа Дагды. Эта божественная арфа может сыграть любую песнь арфиста: горести, радости и дремоты. Когда Дагда играет на этой арфе, времена года идут своим чередом.

Битва при Маг Туиред. Вторая битва при Маг Туиред шла между Племенами богини Дану и фоморами. Во время этой битвы Луг убил собственного деда Балора, после чего фоморы покинули Ирландию.

Богатства Медб. Королева Коннахта была богата и щедра. Однако она начала войну с Конхобаром Мак Нессом, королем Улада, чтобы завладеть бурным быком из Куальнге.

Боевой раж. Некоторые воины, подобно Кухулину, впадают в состояние боевого безумия, искажающее их тела и вызывающее у них неутолимую жажду битвы.

Дагда. Бог-Всеотец и защитник племен. Друид, воин, мудрец, податель жизни и смерти, а также повелитель дня, ночи и времени года.

Дети Дану. Племена богини Дану приплыли в Ирландию с северных островов. Сначала они воевали с Фир Болг, затем с фоморами. После они ушли в Иной мир, уступив место предкам современных людей — Сыновьям Мила.

Диармайд и Грайне. Грайне, невеста великого воина Финна Мак Кумала, который был старше её отца, в день свадьбы решила сбежать вместе с молодым фением Диармайдом, после чего Финн устроил за ними погоню.

Доля героя. Лучший кусок мяса, который достаётся самому славному воину, что нередко приводит к разногласиям.

Земли Тальтиу. Дочь короля племени Фир Болг, Тальтиу, расчистила лес для возделывания земли, после чего умерла от изнеможения. Её приёмный сын Луг устроил в честь неё праздник урожая Лугнасад.

Иной мир. Тир-на-н'Ог — земля богов и бесконечного счастья, пристанище душ мёртвых; страна вечной молодости, в которой Племена богини Дану нашли приют. Некоторым смертным даже было позволено посетить его.

Камень Фаль. По преданию, этот камень, привезённый Племенами богини Дану в Ирландию, вскрикивал, когда на нём оказывался достойный звания верховного короля.

Кони Мананнана. Мананнан Мак Лир правит морями и охраняет границы Иного мира. Он создал коней из морской пены, способных мчаться как по суше, так и по волнам.

Копьё Луга. Копьё, всегда дарующее владельцу победу.

Котёл Дагды. От этого неисчерпаемого котла изобилия никто не уходит голодным. Кроме того, он способен воскрешать мёртвых.

Красноречие Огмы. Великий мудрец и оратор, а также поэт и воин из Племен богини Дану, Огма создал древний алфавит «огам».

Красота Дейрдре. Красота Дейрдре, возлюбленной короля Конхобара Мак Несса, несла миру только горе и погибель, пока Дейрдре не решила прервать собственную жизнь.

Легенда о Кухулине. Один из величайших героев островных кельтов, сын Луга. Кухулин в одиночку защищал Улад от воинов Медб. По легенде, он отверг пылкую страсть Морриган.

Луг Самилданах. Герой Племен богини Дану и внук короля фоморов Балора, Луг в совершенстве владел всеми искусствами и ремёслами. Пройдя испытания Нуаду, Луг возглавил Племена богини Дану во второй битве при Маг Туиред.

Морриган. Богиня войны могла принимать облик вороны. Помогала Дагде в битвах.

Нуаду Аргетлам. Король Племен богини Дану, который лишился права на царство, когда потерял руку в бою со Сренгом. Он вновь занял трон, когда Диан Кехт сковал ему серебряную руку. Во время второй битвы при Маг Туиред Нуаду пал от руки Балора.

Око Балора. На лбу у Балора, короля демонических созданий фоморов, находится глаз, уничтожающий всё, на что упадёт его взор.

Палица Дагды. Этот оружием Дагда не только убивает, но и возвращает к жизни.

Память Туана. Мудрый отшельник, проживший несколько столетий, принимая облик различных животных, Туан жил в Ирландии до прибытия Племен богини Дану и фоморов. Он был свидетелем пяти завоеваний и лично общался со святым Патриком. Он — память истории.

Пророчество Катбада. Катбад — друид, пророк и воин, приёмный отец короля Конхобара Мак Несса и наставник Кухулина.

Решимость Сренга. Один из лучших воинов племени Фир Болг, отрубивший руку Нуаду во время первой битвы при Маг Туиред, Сренг даже на волоске от смерти вместе с тремя сотнями воинов продолжал бой с такой решительностью, что Племена богини Дану из уважения отдали ему в дар Коннахт — землю на северо-западе Ирландии.

Святылище Кернунна. Бог леса, диких животных, жизни и плодородия, Кернунн — один из самых загадочных богов.

Тириания Бреса. Брес Прекрасный стал королём Племен богини Дану после низложения Нуаду. Он оказался коварным, жадным и жестоким предводителем. Когда поэт сочинил о нём едкую сатиру, Бресу пришлось покинуть Ирландию. Тогда он заручился поддержкой фоморов и повёл их на войну с Племенами богини Дану, закончившуюся второй битвой при Маг Туиред.

Уловка Оэнгуса. Сын Дагды, обманом завладевший дворцом отца, попросил у него остаться в нём «на день и ночь», а значит — навсегда.

Фиана. Сообщество превосходных воинов, чей предводитель, Финн Мак Кумал — воин, поэт и непревзойдённый волшебник — считается одним из величайших героев островных кельтов.

Эриу. Богиня, в честь которой Сыновья Мила, прибывшие в Ирландию, назвали остров в обмен на её помощь.

действие «иниша» происходит во времена древних кельтов, когда размывается грань между историей и легендой. игроки принимают роли вождей, ведущих свои кланы по морям на неизведанный остров. они основывают поселения, исследуют неизученные уголки острова, добывают из шахт соль и железо, а также строят цитадели и святылища для защиты. барды воспевают подвиги богов и героев, друиды дают бесценные советы, а ремесленники увековечивают память о кельтской культуре.

каждый вождь убежден, что власть над островом должна принадлежать именно ему. но только время покажет, кто из них окажется достойным звания ард-ри - верховного короля новой земли!

от 2 до 4 игроков, 60 минут

состав игры

67 карт:	16 территорий
17 карт действий	15 жетонов:
16 карт преимуществ	1 жетон брэнна
30 карт эпосов	1 жетон стаи воронов
4 карты-памятки	4 жетона претендента
18 зданий:	8 жетонов подвигов
9 святылищ	1 жетон праздника
8 цитаделей	48 фигурок кланов
1 столица	(по 12 каждого цвета)

содержание

Игровые элементы	с. 3
Подготовка	с. 5
Ход игры	с. 6
Сражения	с. 8
Условия победы	с. 10
Конец игры	с. 10

цель игры

Игроки борются за звание верховного короля новой земли. Каждый раунд игроки проверяют, не стал ли кто-нибудь из них достойным этого звания. Для того, чтобы стать верховным королём, нужно выполнить как можно больше условий победы:

- кланы игрока должны находиться на шести или более территориях;
- игрок должен быть вождём над шестью или более кланами других игроков;
- кланы игрока должны находиться на территориях с шестью или более святылищами.

описание игры

Каждый раунд состоит из двух фаз:

- фаза собрания, во время которой проверяется выполнение условий победы, назначаются вожди и раздаются карты;
- фаза сезона, во время которой игроки разыгрывают карты с руки.

Важно! В «Инише» для выполнения любого действия (найма новых кланов, передвижения кланов, постройки святылища и так далее) игрок должен разыграть карту. Поэтому тщательно выбирайте карты во время фазы собрания.

Территории

Новые территории всегда прикрепляются не менее чем к двум соседним территориям. Когда в игру входит новая территория, достаньте соответствующую ей карту преимущества и положите её лицевой стороной вверх рядом с игровым полем.

Кланы

Каждая фигурка представляет собой клан. В распоряжении каждого игрока есть по 12 фигурок одного цвета. Внешний вид фигурок отличается, но это никак не влияет на игровой процесс. Если все 12 фигурок игрока находятся на игровом поле, этот игрок больше не может нанимать новые кланы, пока в его запас не вернуться кланы с игрового поля.

Здания

В игре существуют два вида зданий: цитадели и святилища. Количество зданий на одной территории не ограничено. Если игрок пытается построить здание, но в запасе больше не осталось зданий нужного типа, значит, его невозможно построить. Здания нейтральны и не принадлежат ни одному из игроков.

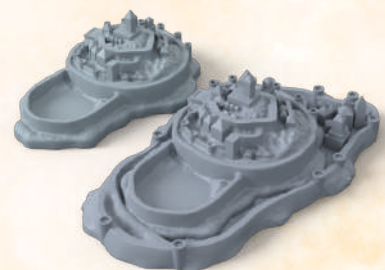
Цитадели

Цитадели позволяют игрокам защищать свои кланы во время сражений. В каждой цитадели есть место для одного клана (с. 8). Цитадель столицы больше остальных цитаделей (с. 5).

Святилища

Святилища необходимы для выполнения одного из условий победы.

Жетоны



Брени

Брени является временным предводителем, пока не будет избран верховный король. В начале игры брени определяется случайно, но во время каждой фазы собрания звание брени на переходит вождю столицы. Каждый раунд брени устраивает собрания и в конце игры получает преимущество при ничьей.



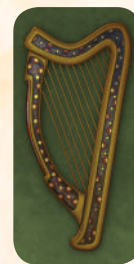
Стая воронов

Этот жетон указывает на порядок хода игроков: по часовой или против часовой стрелки. Брени подбрасывает этот жетон во время каждого собрания (с. 6).



Претендент

Если игрок выполняет условие победы, он может взять жетон претендента, чтобы заявить о готовности занять трон. Только претендент может объявить о победе во время фазы собрания (с. 6).



Подвиг

Подвиги зарабатываются при помощи карт действий и карт эпосов. Подвиг считается «джокером», упрощающим выполнение условий победы (с. 10).



Праздник

Этот жетон используется при розыгрыше карты действия «Праздник» во время фазы сезона.



КАРТЫ

Все карты в игре отличаются по типу (действия, преимущества, эпосы), времени действия (карты сезона и карты трискеля) и эффекту. Игроки не показывают свои карты соперникам, но количество и тип карт (они отличаются друг от друга цветом рубашек) должны быть видны всем. Игроки сбрасывают карты после выполнения их эффекта.

• УСЛОВИЕ РОЗЫГРЫША (значок в верхнем левом углу)

В игре используются два значка, указывающих на время, когда карта может быть сыграна. На каждой карте есть хотя бы один из этих значков, но на некоторых встречаются сразу оба:

Карта сезона



Карты сезона играют в фазе сезона во время своего хода.

Карта трискеля



Слева от значка молнии ⚡ описано условие, при котором можно сыграть эту карту.

• ТИП КАРТЫ (определяется цветом)

Карты делятся на три типа: действие ■, преимущество ■ и эпос ■. Способ получения карты зависит от её типа.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Во время фазы сезона карты действий позволяют игрокам выполнять различные действия (например, нанять клан или построить святилище).

Как получить: эти карты выбираются во время фазы собрания в начале каждого раунда.

Можно ли оставить: неиспользованные карты не остаются на следующий раунд. Если в конце фазы сезона у игроков остались карты действий, они сбрасывают их и тасуют с другими картами действий при подготовке к следующему раунду.



КАРТЫ ПРЕИМУЩЕСТВ

Как получить: во время фазы собрания все вожди получают карты преимуществ, соответствующие территориям, которыми они управляют.

Можно ли оставить: игроки оставляют себе карты преимуществ на весь раунд, даже если игровой эффект приводит к тому, что владелец карты перестаёт быть вождем соответствующей территории. Неиспользованные карты преимуществ не остаются на следующий раунд, но игрок получит её снова, если останется вождем этой территории.



КАРТЫ ЭПОСОВ

Эти карты взывают к силам кельтских богов и героев, они воодушевляют кланы на невероятные свершения.

Как получить: эти карты выдаются при выполнении различных эффектов (например, карт действий «Бард» или «Святилище»).

Можно ли оставить: эти карты остаются у игроков на руках, пока они их не сыграют.

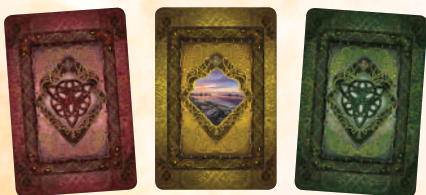


Пример
На карте действия «Ремесленник» есть два значка времени действия: сезона и трискеля. Значок сезона относится к эффекту на левой стороне карты, а значок трискеля — на правой. Чтобы использовать правый эффект, игрок должен выполнить условия, указанные на правой стороне карты. В данном случае это «После розыгрыша карты эпоса».

СТРОЕНИЕ КАРТЫ

Разные типы карт отличаются друг от друга цветом рубашки:

Карта эпоса Карта преимущества Карта действия



Название

Время действия (трискель и/или сезон)

Эффект



Значки

Эти значки описывают эффект карты:



Этот значок означает, что данной картой можно начать сражение.

Повторный значок времени действия

Карта используется только при игре вчетвером

ПОДГОТОВКА

- При игре вдвоём или втроём уберите из колоды карты действий **1** со знаком **4** в нижнем правом углу — они используются только при игре вчетвером.
- Каждый игрок выбирает цвет, берёт по 12 фигурок кланов **2** своего цвета и выставляет их перед собой.
- Положите жетоны подвигов **3**, жетоны претендентов **4** и жетон праздника **5** рядом с игровым полем.
- Перетасуйте колоду карт эпосов **6** и положите их рубашкой вверх.
- Перемешайте стопку территорий **7** и положите их рубашкой вверх рядом с игровым полем.
- Возьмите территории **8** в количестве, равном количеству игроков, и положите их лицевой стороной вверх в центре стола, скрепляя их друг с другом. Каждая территория должна быть скреплена с двумя другими территориями. Найдите карты преимуществ **9**, соответствующие выложенным территориям, и положите их лицевой стороной вверх рядом с игровым полем так, чтобы все карты лежали по отдельности. Остальные карты преимуществ **10** положите рубашкой вверх рядом с игровым полем.
- Случайным образом выберите игрока, который получит жетон бренна **11**.
- Бренн выбирает одну из территорий, на которую ставит столицу **12** и одно святилище **13**.
- Бренн подбрасывает жетон стаи воронов **14** как монетку. Выпавшая сторона жетона указывает на направление хода игроков в начале игры.
- Начиная с бренна и следуя направлению, заданному жетоном стаи воронов, каждый игрок по очереди выставляет один свой клан на любую территорию, пока у каждого игрока не окажется по два клана на игровом поле.

ПЕРВОЕ ЗНАКОМСТВО

Если вы играете в «Иниш» в первый раз, начните с этого сценария. Правила остаются без изменений, но этап подготовки к игре меняется:

1. Вместо случайных начальных территорий выложите следующие территории:
 - 2 игрока: долина и бухта;
 - 3 игрока: долина, бухта и равнины;
 - 4 игрока: долина, бухта, равнины и холмы.
2. Перед созданием стопки территорий найдите следующие территории: поляна, туманные земли, лес, врата в Тир-на-н'Ог, плоскогорье и горы. Перемешайте их и положите рубашкой вверх рядом с игровым полем.
3. Перемешайте оставшиеся территории и положите их на верх стопки рубашкой вверх.



НАЗНАЧЕНИЕ ВОЖДЯ

Вождь — важный элемент игры, необходимый для нескольких игровых эффектов. Вождём территории становится обладатель большинства кланов на этой территории. Если ни у одного из игроков нет большинства, никто не становится вождём этой территории.



Пример. В лощине стоят 4 зелёных, 3 синих и 2 белых клана. У зелёного игрока большинство, поэтому он становится вождём лощины.

ХОД ИГРЫ

Игра идёт по раундам, каждый из которых состоит из двух фаз:

- Фаза собрания:** во время этой фазы назначается брэнн, проверяется выполнение условий победы, определяется порядок хода, вожди получают карты преимуществ, и игроки получают карты действий.
- Фаза сезона:** это основная часть игры, во время которой игроки выполняют различные действия и эффекты при розыгрыше карт.

фаза собрания

По порядку выполните шесть следующих шагов:

ДЕЛА ВОЖДЕЙ

1. Назначьте брэнна

Вождь столицы становится новым брэнном и забирает себе жетон брэнна. Если у столицы нет вождя, брэнн не меняется — даже если в столице нет **ни одного** клана текущего брэнна. Звание брэнна переходит только во время фазы собрания.

2. Проверьте наличие победителя

Если хотя бы у одного игрока есть жетон претендента, проверьте выполнение условий победы (с. 10). Если победитель не объявлен, игроки возвращают жетоны претендента в запас.

3. Раздайте карты преимуществ

Вожди территорий берут карты преимуществ, соответствующие территориям, которыми они управляют. Если на территории нет вождя, карта преимущества этой территории остаётся на столе.

прорицатели

4. Подбросьте жетон стаи воронов

Внимание: все игровые эффекты, ссылающиеся на «следующего игрока» или «порядок хода», следуют направлению, указанному на выпавшей стороне жетона стаи воронов.

ПОДГОТОВКА К НОВОМУ СЕЗОНУ

5. Раздайте карты действий

При игре вчетвером брэнн берёт все 17 карт действий, тасует их, откладывает из колоды одну случайную карту рубашкой вверх, затем раздаёт по четыре карты каждому игроку. При игре втроем брэнн производит те же действия, но с 13 картами, потому что карты со значком **4** в нижнем правом углу используются только при игре вчетвером. Правила игры вдвоём описаны в разделе «Игра вдвоём» на с. 11.

6. Выберите карты действий (3–4 игрока)

- Игроки изучают **четыре** полученные карты действий, оставляют себе **одну** из них и передают **три** оставшиеся карты следующему игроку по направлению жетона стаи воронов.
- Затем игроки добавляют **три** карты, полученные от соседа, к **одной** отложенной карте, изучают **четыре** карты, оставляют себе **две** из них и передают **две** оставшиеся карты следующему игроку.
- После чего игроки добавляют **две** карты, полученные от соседа, к **двум** отложенным картам, изучают **четыре** карты, оставляют себе **три** из них и передают **одну** оставшуюся карту следующему игроку.

В конце фазы собрания у каждого игрока останется 4 карты действий, а также, возможно, карты преимуществ и карты эпосов.

Пример

В столице находятся 1 оранжевый и 1 белый клан. Никто из них не обладает большинством, поэтому никто не становится вождём этой территории. Синий игрок остаётся брэнном, несмотря на то, что в столице нет синих кланов.



Ход идёт по часовой стрелке



Ход идёт против часовой стрелки

Примечание. В «Инише» способ набора карт отличается от других игр. Например, здесь игрок может передать соседу карту, оставленную себе с предыдущего раза. Это позволяет игрокам менять стратегию на ходу и оставлять себе карты, которые пришли им позже.





фаза сезона




Сезон начинается с того, что брэнн должен сыграть карту сезона. После чего следующий игрок выбирает одно из действий:

- сыграть карту сезона
- спасовать
- взять жетон претендента

Игроки по очереди продолжают выполнять по одному из этих действий, пока все последовательно не спасуют. Таким образом заканчивается фаза сезона, после которой начинается фаза собрания нового раунда.

сыграть карту сезона

Карты сезона  бывают картами действий , картами преимуществ  и картами эпосов . При розыгрыше карты игрок выкладывает её перед собой лицевой стороной вверх, выполняет написанный на ней эффект, затем сбрасывает сыгранную карту:

- Карты действий  сбрасываются **рубашкой вверх** в стопку сброса. Игроки могут просмотреть стопку сброса, только если сыгранная карта даёт им такое право (например, карта действия «Друид»).
- Все сыгранные карты преимуществ  сбрасываются **рубашкой вверх** рядом с игровым полем так, чтобы все карты лежали по отдельности.
- Карты эпосов  сбрасываются **лицевой стороной вверх** в отдельную стопку сброса. Игроки в любое время могут просмотреть эту стопку.

спасовать

Игрок решает не играть карту, а просто пасует. Если остальные игроки не спасуют, этот игрок снова сможет ходить.

взять жетон претендента

Чтобы взять жетон претендента, игрок должен выполнить хотя бы одно из условий победы, и у него не должно быть другого жетона претендента. Если это так, то игрок берёт жетон претендента из запаса и кладёт его перед собой. Этот жетон остается у него до следующей фазы собрания, даже если за это время игрок перестанет выполнять условие победы.

особый случай если у игрока нет кланов ни на одной территории



Если в начале хода у текущего игрока нет ни одного клана на игровом поле, он должен сбросить свой жетон подвига и (независимо от того, сбросил он жетон подвига или нет) выставить два клана на любые территории. Теперь он продолжает свой ход как обычно: играет карту сезона, пасует или берёт жетон претендента.

конец сезона

Если все игроки по очереди спасовали, сезон заканчивается. Игроки оставляют в своей руке карты эпосов, но сбрасывают оставшиеся карты действий. Если у игроков остались карты преимуществ территорий, в которых они больше не являются вождями, эти карты кладутся **лицевой стороной вверх** рядом с игровым полем.



Примечание. Пропуск хода позволяет игрокам отложить важное решение, но это может плохо обернуться. Если вы спасуете и все остальные игроки тоже спасуют, сезон закончится, и все игроки будут обязаны сбросить свои карты действий.

Примечание. Карты трискеля  играют только при выполнении условия, указанного на самой карте. Карты трискеля, как и карты сезона , сбрасываются в колоду своего типа.


Важно!

- В ответ на одно действие могут быть сыграны несколько карт трискеля.
- Карта трискеля «Гейс» отменяет эффект карты действия, поэтому её можно сыграть, только когда текущий игрок полностью объявил о своих намерениях (какой клан он выбирает целью, с какой территории передвигается и так далее).
- Если на карте трискеля написано «После того, как вы сыграете карту сезона», её можно сыграть только после полного выполнения эффекта карты сезона, включая разрешение начатых сражений.



Пример

Во время своего хода оранжевый игрок берёт жетон претендента, потому что он выполнил одно из условий победы (его кланы находятся на трёх территориях с шестью святилищами). Во время следующей фазы собрания оранжевый игрок будет одним из претендентов на победу.

Примечание. Добавьте один клан  Когда игроки выполняют эффект карты с текстом «добавьте 1 клан», они берут фигурки кланов из своего запаса.



Примечание.

Если в конце фазы сезона на одной из территорий лежит жетон праздника, снимите его и положите рядом с игровым полем.

сражения

Сражение начинается, когда игрок передвигает один или несколько своих кланов на территорию, где уже находятся кланы других игроков. Кроме того, некоторые карты позволяют начать сражение без передвижения кланов. При «добавлении» кланов (например, при помощи карты действия «Новые кланы») сражение не начинается.

На картах, позволяющих начать сражение, указан следующий значок:

«Нападающим» считается игрок, передвинувший свои кланы на территорию, где уже находились кланы других игроков. Если сражение начинается из-за эффекта карты, «нападающий» определяется условиями, указанными на сыгранной карте. После начала сражения игроки, чьи кланы находятся на этой территории, решают, каким путём они хотят решить конфликт — мирным или военным. Ход игры приостанавливается на время разрешения сражения. Если один эффект карты приводит к нескольким сражениям (например, эффект карты действия «Переселение»), нападающий игрок выбирает порядок разрешения сражений. После разрешения первого сражения этот игрок выбирает следующее сражение, и так продолжается, пока все сражения не будут разрешены.



ход сражения

Сражение проходит в два шага:

1. Цитадели
2. Разрешение сражения

1. ЦИТАДЕЛИ

Во время этого шага кланы могут укрыться в стенах цитаделей, расположенных на территории, где проходит сражение. Находящийся в цитадели клан защищён и никаким образом не участвует в сражении. После окончания сражения кланы покидают цитадели.

Начиная с игрока, следующего за нападающим, каждый игрок по очереди (за исключением нападающего) может передвинуть один из своих кланов, находящихся на территории сражения, и поставить их в незанятую цитадель. Этот шаг может занять несколько ходов, пока все цитадели не будут заняты, или пока все участвующие в сражении игроки не откажутся защищать свои кланы в цитаделях. После этого начинается шаг разрешения сражения.

Каждая цитадель защищает только один клан.

НЕЗАЩИЩЁННЫЕ КЛАНЫ

Кланы, находящиеся вне цитаделей, называются «незащищёнными».

2. РАЗРЕШЕНИЕ СРАЖЕНИЯ

Начиная с нападающего и следуя по направлению хода, каждый игрок с незащищёнными кланами на территории, где проходит сражение, должен выполнить манёвр. Игроки продолжают выполнять манёвры, пока сражение не закончится.

Очень важно! Перед каждым манёвром игроки с незащищёнными кланами могут договориться немедленно прекратить сражение.

манёвры

Если сражение не закончилось, игрок обязан выполнить манёвр.

Существуют три вида манёвров:

- нападение,
- отступление,
- эпический манёвр.

После выполнения каждого манёвра (включая полное выполнение эффектов карт трискеля, сыгранных в ответ) проверьте условия окончания сражения. Если на территории сражения больше не осталось незащищённых кланов, сражение заканчивается. Если остался хотя бы один незащищённый клан, сражение продолжается. Следующий игрок, у которого остался хотя бы один незащищённый клан, выполняет манёвр. И так продолжается, пока сражение не закончится.

Примечание.

Если на территории сражения лежит жетон праздника, нападающий игрок удаляет оттуда один свой клан до начала шага «Цитадели».



Пример

Порядок хода: зелёный, синий, оранжевый, белый. На территории находятся три цитадели. Зелёный игрок начал сражение. Синий игрок защищает один из своих кланов в цитадели. Оранжевый игрок делает то же самое. Белый игрок решает не отправлять свой клан в цитадель. Ход вновь переходит к синему игроку, который отправляет свой клан в последнюю незанятую цитадель, после чего начинается шаг разрешения сражения.

Примечание. Цитадель столицы действует как обычная цитадель.

Примечание. Игрок, у которого остались кланы на территории, где проходит сражение, обязан выполнить один из манёвров. Пасовать во время сражения нельзя.

НАПАДЕНИЕ

Игрок выбирает соперника, у которого остались незащищённые кланы на территории, где проходит сражение. Атакуемый игрок делает выбор:

Сбросить карту действия

Атакуемый игрок выбирает одну из своих карт действия и сбрасывает её, не выполняя указанный на ней эффект.

Удалить незащищённый клан

Атакуемый игрок берёт один из своих незащищённых кланов и возвращает его в свой запас.

Если у атакуемого игрока не осталось карт действий, он обязан удалить незащищённый клан.

ОТСТУПЛЕНИЕ



Игрок передвигает один или несколько своих незащищённых кланов на соседнюю территорию, где этот игрок является вождём. Отступление не начинается очередное сражение. Если игрок не является вождём ни одной соседней территории, он не может выполнить этот манёвр.

Важно! Если у игрока есть возможность отступить на несколько территорий, он может разделить свои кланы и отправить их на разные территории.

УДАЛЕНИЕ КЛАНА

Когда игрок должен удалить клан с игрового поля, он берёт фигурку клана и возвращает её в свой запас. Позже этот игрок сможет вновь нанять этот клан.

ЭПИЧЕСКИЙ МАНЁВР

Некоторые карты эпосов с символом трискеля  можно сыграть «**в качестве манёвра**». Как и другие карты трискеля , такие карты можно сыграть только при выполнении условий, написанных на самой карте.

3. ОКОНЧАНИЕ СРАЖЕНИЯ

Сражение заканчивается, либо когда все участвующие в сражении игроки соглашаются прекратить битву, либо когда на территории, где проходит сражение, не остаётся незащищённых кланов.

Заметьте, что даже если у одного игрока остались незащищённые кланы на этой территории, он должен самостоятельно решить — закончить сражение или выполнить манёвр (скорее всего, отступить). Если игрок решит вывести только часть своих незащищённых кланов, то снова начинается его ход, так как он продолжает оставаться единственным владельцем незащищённых кланов на территории сражения. Ну, теперь-то ему точно стоит закончить сражение.

После окончания сражения все защищённые кланы покидают цитадели и возвращаются на свою территорию.

Пример

Порядок хода: зелёный, синий, оранжевый, белый.

— Синий игрок совершает нападение и выбирает целью оранжевого игрока. У оранжевого игрока осталась одна неиспользованная карта действия на руке, поэтому он убирает один из своих незащищённых кланов.

— Оранжевый игрок решает отступить. Он берёт три своих незащищённых клана и переносит их на равнины, где он является вождём.

— Перед выполнением своего манёвра белый игрок предлагает прекратить сражение.

Зелёный игрок соглашается, но синий отказывается, поэтому сражение продолжается, и белый игрок должен выполнить один из манёвров. Белый игрок нападает на синего, из-за чего тому приходится сбросить карту действия с руки.

— Вновь начинается ход зелёного игрока. Он в качестве манёвра играет карту эпоса «Красноречие Огмы», чем мгновенно прекращает сражение. Все кланы возвращаются из цитаделей на свою территорию.

Пояснения

— Игрок может отступить на любую территорию, где он является вождём (даже на территорию, с которой пришли кланы нападающего игрока).

— Если игрок одним действием передвигает свои кланы на несколько территорий (например, при помощи карты действия «Переселение») и тем самым начинает несколько сражений, он выбирает, в каком порядке будут проходить сражения. На территориях, ожидающих разрешения своего сражения, у нападающего игрока может быть больше кланов, чем у остальных игроков. В таком случае на время сражения нападающий считается вождём этой территории, поэтому он может отступить на неё, а другие игроки этого сделать не могут.



УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В игре есть три условия победы. Каждый игрок может выполнить сразу несколько условий победы. Во время второго шага каждой фазы собрания («Проверьте наличие победителя», с. 6) игроки проверяют количество условий победы, которое выполнили игроки с жетонами претендентов.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

- **Игрок является вождём над шестью или более кланами соперников.** Посчитайте количество кланов других игроков, находящихся на территориях, где игрок является вождём. Если их шесть или более, он выполнил это условие победы.
- **Кланы находятся на территориях с шестью или более святилищами.** Посчитайте количество святилищ, находящихся на территориях, где у игрока стоит хотя бы один клан (даже если игрок не является вождём этих территорий). Если их шесть или более, он выполнил это условие победы.
- **Кланы находятся на шести или более территориях.** Посчитайте количество территорий, на которых у игрока стоит хотя бы один клан (даже если игрок не является вождём этих территорий). Если их шесть или более, он выполнил это условие победы.

Неважно, насколько игрок превышает значение, необходимое для выполнения условия победы. Если два игрока выполнили условие на количество занятых территорий (но при этом кланы одного игрока находятся на шести территориях, а другого — на восьми), они всё равно считаются равными претендентами на победу.

ПОДВИГИ

Игроки зарабатывают жетоны подвига при помощи таких карт, как «Бард» или «Ремесленник». Игроки хранят жетоны подвига перед собой, не скрывая их от других игроков. Каждый жетон подвига действует как «джокер», уменьшая требования для выполнения условия победы на 1. Каждый жетон подвига можно использовать только один раз для выполнения одного условия победы.



Пример

Кланы синего игрока находятся на четырех территориях с пятью святилищами. У синего игрока есть два жетона подвига. Он может выполнить только одно условие победы: либо за распространение кланов (4 + 2 жетона подвига), либо за количество святилищ на занятых территориях (5 + 1 жетон подвига). Если бы у синего игрока было три жетона подвига, он мог бы выполнить **оба** условия победы.

КОНЕЦ ИГРЫ

Во время второго шага каждой фазы собрания («Проверьте наличие победителя», с. 6) игроки проверяют, не стал ли кто-нибудь из них победителем. Если ни у одного игрока нет жетона претендента, победитель не объявляется, даже если игроки выполнили одно или несколько условий победы.

В ином случае проверьте выполнение условий победы у игроков с жетонами претендентов. Игрок, который выполнил наибольшее количество условий, побеждает!

(Для победы нужно выполнить хотя бы одно условие.)

Если несколько претендентов на победу выполнили одинаковое количество условий, действуют следующие правила:


- если среди них есть брэнн, побеждает брэнн.
- если среди них **нет** брэнна, победитель не объявляется.

Если победитель не объявлен, все жетоны претендента возвращаются в запас, и начинается фаза собрания нового раунда игры.

Пример

- У оранжевого, синего и зелёного игроков есть жетоны претендента. Оранжевый и синий выполнили по два условия победы. Зелёный игрок является брэнном, но выполнил только одно условие победы. Между оранжевым и синим игроком ничья по количеству выполненных условий, но никто из них не является брэнном, поэтому победитель не объявляется и начинается новый раунд.
- Во время фазы собрания у оранжевого и зелёного игроков есть жетоны претендента. Оба игрока выполнили одно условие победы, но зелёный игрок является брэнном, поэтому он побеждает.

ИГРА ВДВОЁМ

При игре вдвоём жетон стаи воронов не используется (за исключением выполнения эффекта территории «Врата в Тир-на-н'Ог»). Не забудьте убрать из колоды карт действий карты со значком  в нижнем правом углу, потому что они используются только при игре вчетвером.

Во время фазы собрания замените шаги 5 и 6 (правила выбора карт действий) на следующие:

- Перетасуйте колоду карт действий и отложите случайную карту действия рубашкой вверх.
- Бренн раздаёт каждому игроку по три карты рубашкой вверх.
- Игроки выбирают из трёх карт **одну**, оставляют её себе, **две** оставшиеся карты передают сопернику.
- Игроки выбирают из трёх карт **две**, оставляют их себе, **одну** оставшуюся карту передают сопернику.
- Игроки откладывают выбранные карты рядом с собой рубашкой вверх.
- Бренн вновь раздаёт каждому игроку по три карты рубашкой вверх.
- Игроки выбирают новые карты действий, как это было описано выше.



После этого у каждого игрока будет по шесть карт действий.

ВАЖНЫЕ ТЕРМИНЫ

Клан. Одна фигурка.

Вождь. Игрок, обладающий большинством кланов на определённой территории. Если ни у одного игрока нет большинства, вождь не назначается. Во время фазы собрания вожди получают карты преимуществ своих территорий.

Собрание. В начале каждого сезона вожди собираются для распределения обязанностей на грядущий сезон.

Бренн. Предводитель племени, назначенный вести кланы на неизведанный остров. Он считается главным, пока не будет объявлен верховный король. Бренн устраивает собрания, в фазе сезона он ходит первым и получает преимущество при ничьей. В начале игры бrenн определяется случайным образом, но в течение игры бrenном могут стать другие игроки.

Столица. Территория, выбираемая бrenном в начале игры. В начале каждой фазы собрания вождь столицы становится новым бrenном.

Цитадель. Укреплённая деревня. Цитадели позволяют игрокам защитить свои кланы на время сражений.

Святылище. Место религиозного поклонения. Одним из условий победы в игре является присутствие кланов игрока на территориях со святыщами.

Присутствие на территории. Если кланы игрока стоят на определённой территории, то считается, что их владелец присутствует на этой территории.

Нападение. Один из манёвров, который игрок может выбрать во время сражения.

Нападающий. Игрок, начавший сражение (обычно при передвижении кланов на соседнюю территорию).

БЛАГОДАРНОСТИ

Команда «Лавки игр» благодарит за вклад в общее дело: Гамида Абдулхаликова, Сашу Авакяна, Валентину Аверчук, Михаила Акулова, Ивана Алексанова, Андрея Алябедева, Егора Анисимова, Светлану Аргат, Александра Бабенко, Сергея Белого, Артёма Бобылева, Павла Борисова, Владимира Борсука, Льва Брежнева, Деда Бу, Александра Булгакова, Дениса Буракова, Евгению Волкову, Романа Глазова, Артёма Глухих, Максима Гуськова, Руслана Довгаль, Павла Дождева, Сергея Дубинина, Александра Евсеева, Дмитрия Жукова, Камила Зайнулина, Екатерину Иванову, Руслана Иванова, Артёма Калинина, Глеба Калинин, Евгения Казарина, Михаила Киселева, Андрея Кружкова, Артёма Кузина, Михаила Куракина, Ивана «Муегто» Лашина, Ивана Ливенского, Андрея Лобовского, Михаила Лойко, Эреса Манчына, Якова Мартынова, Игоря Марушак, Георгия «Ifikl» Меркушкина-Тюрина,

Сергея Морозова, Илью Мурсева, Машу Наумкину, Владимира Наумова, Валерия Новикова, Дмитрия Носова, Александра Орлова, Михаила Парийчука, Дениса Пластинина, Артёма Поздняка, Алексея Пидькова, Анастасию Рыбушкину, Евгения Рыбушкина, Анастасию Савину, Владимира Самохина, Витю Семёнова, Влада Семёнова, Виталия Серёгина, Павла Сизова, Ирину Соколову, Михаила Соколова, Евгения Соловья, Павла Стёпина, Галу Сушенцеву, Тату Татафрост, Анастасию Татимову, Николая Турханова, Ваню Фадеева, Костю Федяшкина, Николая Хозеева, Лапку Хомяка, Александру Цейтлину, Андрея Чуканова, Александра Чуприна, Владимира Шлапакова, Кирилла Шоберга, Славу Юмина, Юрия Ямщикова, Alex Andr.

А также выражаем особую благодарность компании Matagot и всем её сотрудникам.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Кристиан Мартинес

Иллюстрации на коробке и картах: Джим Фицпатрик

Иллюстрации территорий: Димитри Биелак

Графический дизайн: Камиль Дюран-Кригель, Сабрина Тобаль

Редактор: Стивен Кимбалл

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ

Руководитель проекта: Роман Шамолин

Редактор: Юрий Мальцев

Перевод и вёрстка: Александр Савенков

Корректоры: Андрей Багриков, Мария Боровик, Дарья Жаркова, Павел Калужный

