



○ — ▽ — ○

ПРАВИЛА

○ — ▲ — ○

L † G N U M

○ — ▽ — ○

Об игре:

LIGNUM (лат.) - дерево, древесина. Жизнь гуманоидных существ протекает внутри большого дерева. Световые стадии проходят, а количество жителей Лигнума растёт. Некогда небольшая колония превратилась в довольно крупную развитую цивилизацию, и для её выживания необходимы ресурсы, которых стало катастрофически не хватать.

Каждый игрок возьмет в своё управление одну из трех фракций, на которые разделился Лигнум.

Крона — правящая фракция, включающая всех чиновников и вооруженные силы колонии. Будучи отрезанными от производства и ресурсов с нижних этажей, члены фракции готовы идти на крайние меры ради выживания и сохранения своего статуса и власти.

Свободные — коалиция представителей большинства общин нижних этажей: рабочие, ремесленники, отставные офицеры и ветераны внутренних конфликтов. Оказавшись балластом для Кроны и желая восстановить справедливость, стремятся достичь верхних этажей и взглянуть в глаза избранному правителю Торбетоту.

Орден Света — религиозные фанатики, убежденные в том, что Свет, который является дефицитом внутри колонии, за её пределами безграничен. Они готовы распространять своё влияние на все группы населения Лигнума, чтобы устремить их взоры в то будущее, где Свет будет всеобъемлющим, где Его больше не придется добывать по крупицам.

Чтобы победить, игрокам предстоит тщательно продумывать свои ходы. Вы будете сражаться за территории с другими фракциями и стремиться выполнять цели. Очки влияния в игре можно получать за найм сторонников, выставление отрядов в новых кварталах, удачные сражения и за свойства некоторых персонажей Лигнума.



Описание компонентов игры:

ИГРОВОЕ ПОЛЕ состоит из семи этажей. На каждом этаже есть 4 ячейки кварталов, которые принадлежат к одному из четырех Домов Лигнума (отмечено цветом и гербом дома). В центре каждого этажа находится ячейка с лестницей. С помощью лестниц вы можете перемещаться между этажами (пояснение к свойствам ячеек смотрите на странице 15).

КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Патус Светлый

Цвет Фракции

Стоимость 3

Очки влияния 6

Значение атаки 5

Значение защиты 5

Класс персонажа

Свойство карты: Копирует свойство соседней карты (кроме боевых)

МИПЛЫ – это отряды игроков

30 шт.



МАРКЕР ВРЕМЕНИ

3 шт.



ПОБЕДНЫЙ ТРОФЕЙ

15 шт.



РЕСУРСЫ – Сферы Ним (Анима - душа)

62 шт.



МАРКЕР ПОДСЧЕТА ОВ (очков влияния)

6 шт.



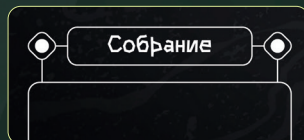
Описание терминов игры:

ОЧКИ ВЛИЯНИЯ (ОВ) – победные очки, которые отмечаются на личном планшете игрока.



СОБРАНИЕ – совокупность всех купленных карт игрока. Для Собрания выделено специальное место на планшете игрока. Именно туда игрок складывает купленные карты сторонников и достает их в случае сражения или смены карт в Совете.

Лимит Собрания - 10 карт

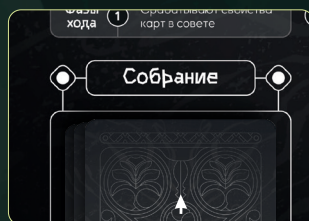


СОВЕТ – две карты сторонников, лежащих в открытую на планшете игрока. Свойства, написанные на карте, работают только в том случае, если карта находится в Совете (кроме карты Ос, она работает и в бою).

Особенность совета в том, что вы обязаны менять хотя бы одного сторонника каждый ход. Таким образом вам придётся тщательно продумывать кого и в какой последовательности вы будете выкладывать в совет. Совет является частью Собрания.



КОЛОДА ПЕРСОНАЖЕЙ – все карты персонажей разделены на 4 колоды: по одной личной колоде для каждой фракции и одна колода нейтральных карт. Пока персонажи находятся в колоде, они не несут никакой ценности. Чтобы использовать карты, необходимо купить их, сделав своими сторонниками и поместив в **СОБРАНИЕ**.



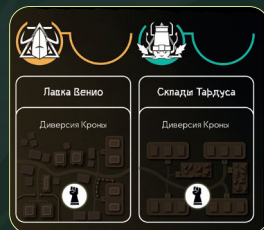
ПОКАЗАТЕЛЬ ЗАЩИТЫ определяет вашу силу в бою, если на вас напали.



ПОКАЗАТЕЛЬ АТАКИ определяет вашу силу в бою, если вы совершили атаку.



ЯЧЕЙКА КВАРТАЛА – область на карте, принадлежащая к одному из четырех домов Лигнума. Отмечается символом дома и цветом, который никак не связан с цветом фракции. Некоторые ячейки кварталов так же имеют особые свойства для тех, кто их контролирует.

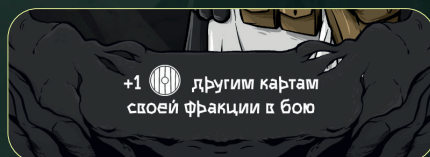
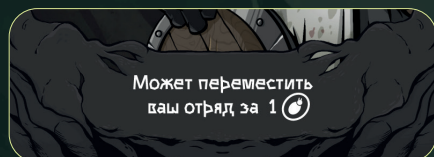


ЯЧЕЙКИ ЛЕСТНИЦ нужны для некоторых целей. Но основная их функция в том, чтобы перемещаться по этажам Лигнума.

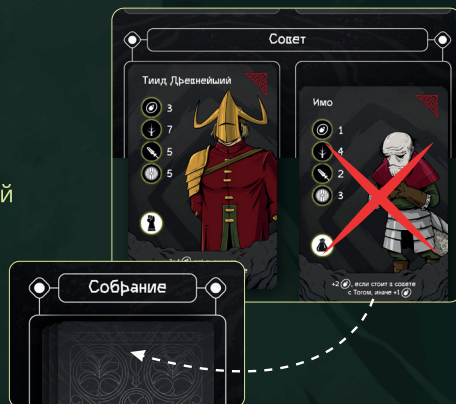


СВОЙСТВА ПЕРСОНАЖЕЙ делятся на боевые и мирные.

Любые свойства работают только в том случае, если карта находится в Совете. (исключение - карта Ос)



ВЫБИВАНИЕ КАРТЫ: если вашу карту выбивают из совета, верните ее обратно в собрание. Положить новую карту вместо нее вы сможете только в третью фазу вашего хода. Если вы начинаете сражение с одной или вовсе без карт в Совете, перемешав колоду Собрания, сначала выложите недостоющие карты в Совет в случайном порядке. После сражения уберите карты обратно в Собрание.



Подготовка к игре на 3-х игроков:



- 1 Положите игровое поле в центр стола (тайлы этажей в порядке от 1 до 7)
- 2 Разложите по одному ресурсу над каждой ячейке кварталов.
- 3 Перемешайте карты целей. Четыре из них положите рядом с полем лицом вверх. Оставшуюся колоду положите рядом лицом вниз.
- 4 Отделите колоды по цветам (треугольник в правом верхнем углу) и раздайте игрокам в соответствии с выбранной фракцией.
- 5 Перемешайте колоду нейтральных персонажей (с треугольником жёлтого цвета). Откройте 4 карты и положите рядом с полем. Оставшуюся колоду положите рубашкой вверх.
- 6 Раздайте каждому игроку личные планшеты и стартовые ресурсы:
Крона (Красные) – 9 ресурсов;
Орден Света (Зеленые) – 10 ресурсов;
Свободные (Белые) – 12 ресурсов.
- 7 Каждый игрок получает личные компоненты соответствующего цвета: 10 миплов (отряды), 2 фишки для подсчета ОВ и 1 маркер времени. Расположите все личные компоненты на планшете игрока в соответствующих областях.
- 8 Раздайте памятки каждому игроку: обозначение принадлежности кварталов к определенному дому; названия всех классов; комбинации карт персонажей в собрании; порядок хода.



Подготовка совета и выбор целей.

Этот этап совершается каждым игроком по очереди:

1. Крона

2. Свободные

3. Орден Света

- 1 Возьмите три случайные карты из своей личной колоды фракции. Вам нужно НАНЯТЬ ДВУХ стартовых персонажей в совет (разместить на соответствующих ячейках на планшете игрока). Вы можете нанять персонажей как из трех открытых карт вашей фракции, так и из открытых нейтральных карт. Как минимум одна купленная карта должна быть картой вашей фракции.



Заплатите указанное на карте количество ресурсов, положите карту персонажа в совет и получите указанное на ней количество ОВ. Не купленные карты/карту вашей фракции верните в колоду фракции.

- 2 После найма двух персонажей, выберете себе цель из четырех доступных. Выложите новую карту из колоды целей на место выбранной.

Подготовка к игре ДЛЯ НОВИЧКОВ:

Если вы играете впервые или в партии участвуют новички, мы предлагаем вам использовать упрощенную подготовку Совета и выбор целей. Вам не придется долго вчитываться в свойства карт и думать, что выбрать. Кроме того, такая подготовка позволит вам быстрее прочувствовать динамику игры. В дальнейшем вы сможете использовать стандартную подготовку к партии, которая даст вам больше маневренности в выборе победной стратегии.

Каждый игрок начнет игру с тремя картами в Собрании, одним отрядом на поле и определенным количеством ресурсов и очков влияния. Так же игрок получит 1 простую карту с боевой целью.

Подготовка совета и выбор цели для вашей первой игровой партии:

Крона:

- ▷ Карты в совете - Имо и Тог
- ▷ Карта в собрании - Урсус
- ▷ Отряд в «Оружейной Кроне»
- ▷ Боевая цель - карточка №3
- ▷ ОВ - 17
- ▷ Ресурсы - 4



Орден:

- ▷ Карты в совете - Корп и Патиус
- ▷ Карты в собрании - Йакт
- ▷ Отряд в квартале «Зал Ним»
- ▷ Боевая цель - карточка №1
- ▷ ОВ - 16
- ▷ Ресурсы - 4



Свободные:

- ▷ В совете - Аво и Олод
- ▷ В собрании - Побо
- ▷ Отряд на лестнице 1-го этажа
- ▷ Боевая цель - карточка №2
- ▷ ОВ - 13
- ▷ Ресурсы - 5



Уберите ресурсы с тех кварталов, на которых стоят отряды игроков.



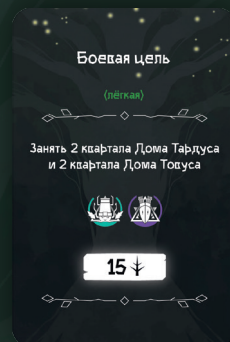
Получение очков за выполненные цели.

В игре есть три вида целей:

- ▷ Боевые цели, связанные с ячейками на поле.
- ▷ Общие цели, связанные с картами сторонников.
- ▷ Личные цели, записанные на планшете игрока.

Боевые цели представлены карточками.

Игрок начинает игру с одной такой карточкой цели, а в случае ее выполнения может взять себе новую цель. Такие цели требуют занять определенные ячейки кварталов на игровом поле. Чаще всего за эти кварталы приходится сражаться.

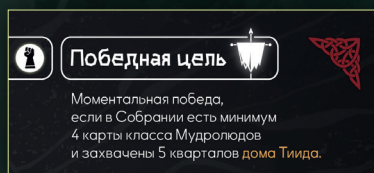


Общие цели представлены перечнем в памятке игрока. Этот вид целей может выполнять любой игрок на протяжении всей игры. От игрока требуется собрать определенную комбинацию из карт. В случае выполнения конкретной цели – объявите об этом и продемонстрируйте всем игрокам собранную комбинацию. Добавьте соответствующее количество ОВ за выполненную цель.



Личная цель записана на планшете игрока, и у каждой фракции она разная. Выполнение личной цели обеспечивает вам моментальную победу.

Получение очков за выполненные цели происходит в любой момент своего хода.



Ход игры:

Каждый игрок ходит по очереди (Крона, Свободные, Орден Света). Ход игрока состоит из трёх основных фаз:

1 фаза – розыгрыш свойств карт, находящихся в Совете.

2 фаза – выставление отряда и сражение (в любом порядке).

3 фаза – найм нового персонажа и смена Совета.



1 фаза. Розыгрыш свойств карт в Совете.

Почти все персонажи в игре обладают особыми свойствами.

Вам доступны свойства только тех персонажей, которые находятся в Совете. (искл. - Ос) Разыграйте свойство персонажа, если это возможно.

Боевые свойства срабатывают только во время сражений, только у карт, находящихся в Совете на момент боя. (подробнее о сражениях стр. 10-12)

Порядок срабатывания свойств выбирает сам игрок.

Свойства дополнительных открытых карт в бою не работают.

2 фаза. Манёвр

 (Выставление или снятие отряда, сражение)

Распределение базовых этажей:

1 этаж – Свободные

4 этаж – Орден Света

7 этаж – Крона

Первый отряд выставляется на базовом этаже.

ВЫСТАВЛЕНИЕ ОТРЯДА НА ЯЧЕЙКУ КВАРТАЛА:

Вы можете выставить свой отряд на любую свободную ячейку квартала на доступных вам этажах. Этаж считается доступным, если на нем есть хотя бы один ваш отряд. Если над ячейкой квартала есть ресурс – заберите его в свой личный запас и **получите 2 ОВ**. Отсутствие ресурса – значит то, что здесь уже кто-то побывал до вас и ни ресурса, ни ОВ вы уже не получаете. **Двигать уже выставленные отряды можно только с помощью свойств некоторых карт!**



+2 ОВ



Вы не можете иметь на поле больше отрядов, чем купленных вами карт персонажей. Для удобства подсчёта доступных отрядов, помещайте новый отряд в казарму (область на планшете игрока) при покупке новой карты.

При желании вы можете вернуть один свой отряд в казарму. В этом действии может быть необходимость, если вам больше некуда ставить отряд или если вы хотите избежать сражения, или в вашей казарме закончились отряды.

ВЫСТАВЛЕНИЕ ОТРЯДА НА ЯЧЕЙКУ ЛЕСТНИЦЫ:

Лестницы не дают ресурсы и ОВ, однако они нужны вам для перемещения на соседние этажи. Владение лестницей - важный стратегический элемент игры, позволяющий вам как выставлять отряды на свободные кварталы этого этажа, так и занимать свободные лестницы соседних этажей. Если лестница соседнего этажа занята отрядом соперника, вы можете сразиться с ним, чтобы завладеть ею.

Например: вы контролируете лестницу 4 этажа. В таком случае вы имеете право выставить свой следующий отряд на лестницу 5-го или 3-го этажа, если они свободны.



ВОССТАНИЕ СВОБОДНЫХ И ДИВЕРСИЯ КРОНЫ:

Диверсия и Восстание это альтернативный способ выставления отрядов для Кроны и Свободных. Для этого на игровом поле есть по три конкретных квартала (указаны на планшетах игроков).

Чтобы выставить отряд через восстание или диверсию, **необходимо иметь в Совете сторонника**, который соответствует выбранному кварталу.

Кроме того, необходимо заплатить за это действие 2 ресурса. Если на нужной вам ячейке квартала стоит отряд соперника – начинается бой. В случае поражения ваш отряд уходит обратно в казарму и ресурсы не возвращаются. После боя вы больше не сможете провести сражение по обычным правилам в этом ходу.

Например, если Свободные хотят осуществить восстание на ячейке «Гильдия Рэтэ», необходимо заплатить 2 ресурса и иметь в Совете карту «Рэтэ». Если оба условия выполнены, то игрок может выставить отряд на этой ячейке.

СРАЖЕНИЕ (НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО).

Игрок может начать бой только в том случае, если у него и соперника куплено как минимум 3 карты.

Атаковать можно только тот отряд, который находится на ячейке соседней с вашей. Соседней считается ячейка квартала справа или слева от контролируемой вами. Если вы контролируете ячейку лестницы, то соседними так же считаются клетки лестниц сверху или снизу от вашей.



Атакующий игрок сообщает, каким своим отрядом и какой отряд соперника он атакует. В бою участвуют карты, лежащие в совете и дополнительно разыгранные карты из собрания. Игрок, который нападает является Атакующим, а тот, на которого нападают – Защищающимся.

Порядок выставления отряда и сражения не важен.

Допустимо только одно сражение за ход!



ПОРЯДОК БОЯ:

Оба игрока перемешивают свои карты из собрания и случайным образом открывают дополнительные карты к совету, чтобы перед каждым игроком лежало 3 карты. Всего в бою может участвовать 5 карт с учётом двух карт в Совете.

Не забудьте применить свойства сторонников в Совете, которые действуют во время боя. Обратите внимание на то, что в бою срабатывают только боевые свойства тех карт, которые находятся в Совете. Открытые во время боя карты не используют свои свойства. Исключение – карта Ос.

Защищающийся

Совет

Патилус Светлый: 3 (шестерка), 6 (печка), 5 (меч), 5 (шестерка)

Илелли: 2 (шестерка), 3 (печка), 3 (меч), 2 (шестерка)

Тардус: 3 (шестерка), 5 (печка), 3 (меч), 3 (шестерка)

Атакующий

Совет

Тилд Дъреанейший: 3 (шестерка), 7 (печка), 5 (меч), 5 (шестерка)

Илло: 1 (шестерка), 4 (печка), 2 (меч), 3 (шестерка)

Стражи Ним: 2 (шестерка), 2 (печка), 6 (меч), 6 (шестерка)

Победитель

После того, как оба игрока открыли карты, вы можете усилить только что открытую карту с помощью вашего победного трофея (один трофей – одна карта). Сначала усилиться может атакующий, а после этого защищающийся. Если вы не стали усиливать карту, то сделать это позднее уже нельзя. Один победный трофей равен одной единице силы. После боя все разыгранные для усиления трофеи отправятся в сброс.

ВАРИАНТЫ ИСХОДА БОЯ:

- 1 Если силы больше у атакующего, он немедленно побеждает.
- 2 Если силы больше у защищающегося (или ничья), то по желанию атакующего игроки открывают еще по одной карте. В противном случае побеждает защищающийся.
- 3 Если игроки выкладывают 5 карту, включая две карты совета, или кто-то из игроков открыл свою последнюю имеющуюся карту – бой немедленно заканчивается и определяется победитель.

Если победил Атакующий, то он получает **2 ОВ** и перемещает свой отряд на атакованную ячейку. Отряд Защищающегося уходит в казарму игрока.

Если победил Защищающийся, то он получает **2 ОВ**, а Атакующий **теряет по 2 ОВ** за каждую дополнительно открытую карту в бою (**теряет от 2 до 6 ОВ**). Атакующий так же теряет свой отряд (забирает в казарму). При этом отряд защищающегося игрока остается на месте.

В случае одинакового количества очков силы при пяти открытых картах побеждает тот из игроков, у кого больше суммарное количество очков влияния на картах. Если и здесь ничья, то бой не переигрывается. Игроки остаются на своих позициях без потерь ОВ.

Победитель так же получает жетон «победный трофей».



После завершения боя положите обратно в собрание дополнительно открытые в бою карты.

ВОЗРОЖДЕНИЕ ОРДЕНА:

У Ордена Света есть особое свойство. Если в Совете Ордена Света стоит карта союзного класса «Ничто», то при поражении в бою отряд Ордена отправляется не в казарму, а на конкретную, соответствующую этому персонажу ячейку квартала.

Если в этом квартале стоял отряд соперника, то он уничтожается автоматически и уходит в казарму игроку. Если в Совете стоит два персонажа союзного класса, то возрождение происходит на одной ячейке квартала на выбор игрока. Возрождение не требует ресурсов.



3 Фаза. Найм новых сторонников и смена Совета.

НАЙМ НОВЫХ СТОРОННИКОВ (НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО):

Вы можете нанять в сторонники одного персонажа из колоды вашей фракции или выбрать из открытых карт нейтральных персонажей (вместо купленной нейтральной карты выложите новую из колоды нейтральных карт).

Заплатите указанную стоимость найма и заберите карту себе в Собрание. Получите ОВ указанные на нанятой вами карте персонажа. (единоразово)

Нищие – единственная карта, которую вы кладете в Собрание соперника и только в том случае, если у него уже есть не менее, чем три сторонника. Нищета отнимает 5 ОВ именно тому игроку, которому её подкинули.

СМЕНА СОВЕТА (ОБЯЗАТЕЛЬНО):

В самом конце хода происходит смена Совета. **Вы можете заменить одну или обе карты** в Совете на те, что уже есть в вашем Собрании. Помечайте маркером времени ту карту, которую не меняли в Совете, что бы не забыть сменить ее в следующий ход. Таким образом, две выложенные карты не могут находиться в Совете два хода подряд. Если вы решите заменить обе карты, то маркер времени ни на какую карту класть не нужно.

смена совета является единственным обязательным действием в течение всего хода игрока.

Конец игры.

Игра заканчивается в одном из трех случаев:

- 1 Кто-то из игроков набрал 100 ОВ.
Этот игрок немедленно объявляется победителем.
- 2 Кто-то из игроков выполнил условие личной цели.
Этот игрок немедленно объявляется победителем.
- 3 К началу хода игрока выставлен последний (10-ый) отряд.
В таком случае побеждает тот, у кого больше всего ОВ.
При одинаковом количестве ОВ побеждает тот, у кого в запасе суммарно больше всего ресурсов и победных трофеев.



Особые свойства на некоторых ячейках кварталов:

Ферма Импи / Ферма Бенига – получайте дополнительный ресурс в первой фазе, если соответствующий сторонник находится в Совете и приносит вам ресурс. Если карту заблокировали, то и ячейка не приносит дополнительный ресурс. При копировании свойства карты, свойство этих ячеек не копируется.

Торговый квартал (2 ячейки) – на этих кварталах можно обменивать ресурсы и **боевые трофеи** на ОВ (соотношение 5 к 15) в любую фазу хода.

Выпивальня Ауриса – контролирующий эту ячейку игрок должен каждый ход платить 1 ресурс тому игроку, в чьём Совете находится Аурис.

Логово Мануса – контролирующий эту ячейку игрок защищен от кражи ресурсов Манусом и Легусом и любой копирующей это свойство карты.

Диверсия Кроны (3 ячейки) – на этих ячейках играющий за Крону может выставлять отряды, если имеет в совете соответствующего персонажа и заплатит 2 ресурса.

Восстание Свободных (3 ячейки) – на этих ячейках играющий за Свободных может выставлять отряды, если имеет в совете соответствующего персонажа и заплатит 2 ресурса.

Возрождение Ордена – на этих ячейках играющий за Орден Света может произвести возрождение своей фракции (читать более подробно в разделе «Возрождение Ордена»)

Оружейная Кроны / Обитель Света / Оплот Свободных – эти ячейки дают соответствующей фракции +2 к защите при сражении в этом квартале. Если у игрока выбивают последний отряд с игрового поля, то этот отряд уходит не в казарму, а возрождается на базовой клетке своей фракции, при необходимости выбивая оттуда отряд любого соперника.



Пояснения к некоторым картам:

Нищие – покупая эту карту, вы кладете её в Собрание другой фракции. Она отнимает очки влияния и ослабляет колоду соперника. Подкинуть карту можно не раньше, чем у игроков будет куплено хотя бы 3 карты. В Совет карта не ставится.

Ос – если стоит в Совете, то аннулирует слабейшую из двух карт Совета противника в бою. Если Ос появляется из Собрания во время сражения, то она аннулирует силу параллельно открытой карты соперника. Аннулированную карту и карту Ос можно усилить трофеем, но нельзя прибавить ей силу по свойству карт Танаг или Арденс.

Венио – в том числе может копировать мирное свойство из своего совета. Если скопированное свойство персонажа имеет дополнительное условие, то оно должно соблюдаться у владельца этого персонажа.
Например: Венио копирует свойство Тардуса в Совете противника и получает +4 ОВ в том случае, если Тардус стоит в Совете с другим мудролюдом согласно условию свойства.

Тог – приносит по 2 ОВ за каждую карту класса «Мудролюды» в Собрании и Совете, кроме себя самого.

Например: Если Тог стоит в совете, а в Собрании или в Совете у вас есть карты Венио и Тиид, то вы получаете +4 ОВ.

Муру, Олод – вы можете переместить отряд либо на свободную ячейку этажа, на котором находится этот отряд, либо на свободную лестницу соседнего этажа, если ваш отряд стоял на лестнице.

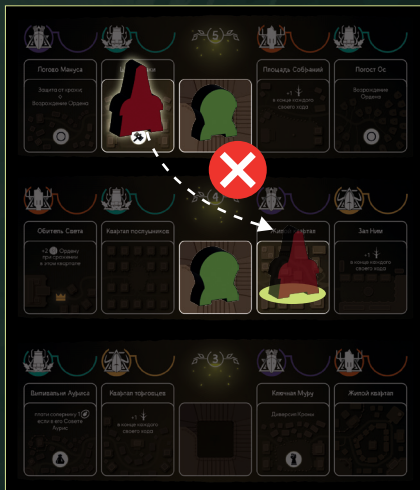
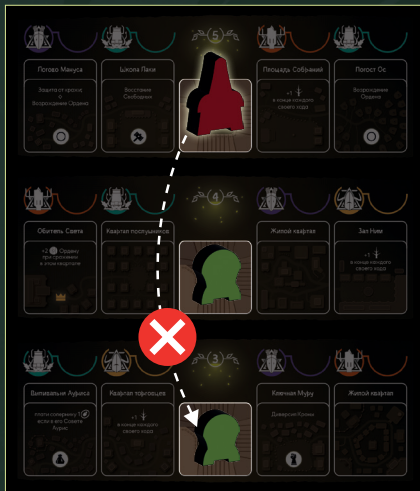


Нааг – один раз за бой можно вытянуть другую карту вместо той, что только что была открыта. Решение о замене карты нужно объявить до того, как кто-то из игроков решит усилить карту.

Импи и Бениг – не приносят ресурсы, если стоят в Совете друг с другом.



Тидд — если на соседней с вашим отрядом лестнице есть отряд соперника, можете перешагнуть его и встать на свободную ячейку следующего этажа, либо на свободную лестницу через этаж, заплатив один ресурс.



Подготовка к игре на 2-х игроков:



1

Положите игровое поле в центр стола (тайлы этажей в порядке: 1, 2, 5, 6, 7. Всего 5 этажей)

2

Разложите по одному ресурсу на каждой ячейке кварталов.

3

Перемешайте карты целей. Четыре из них положите рядом с полем лицом вверх. Оставшуюся колоду положите рядом, лицом вниз.
Для игры на двоих необходимо убрать из колоды цели с номером 3 и 5. Личные победные цели фракций, записанные на планшетах, в этой игре не используются.

4

Отделите колоды по цветам (треугольник в правом верхнем углу) и раздайте игрокам в соответствии с выбранной фракцией. В игре на двоих играют только Крона и Свободные.

5

Перемешайте колоду нейтральных персонажей (жёлтый треугольник). Откройте 5 карт и положите рядом с полем. Оставшуюся колоду положите рубашкой вверх.

6

Раздайте каждому игроку личные планшеты и стартовые ресурсы: Крона (Красные) – 8 ресурсов; Свободные (Белые) – 10 ресурсов.

7

Каждый игрок получает личные компоненты соответствующего цвета: 10 миплов (отряды), 2 фишки для подсчета ОВ и 1 маркер времени.

8

Раздайте памятки каждому игроку – обозначение принадлежности кварталов к определенному дому; названия всех классов; комбинации карт персонажей в Собрании; порядок хода.



Советы от акторов:

ЭКОНОМИКА

Лигнум - кризисная игра с дефицитом ресурсов. Если вы хотите выстроить победную стратегию и успешно её реализовывать, позаботьтесь о добыче ресурсов с самого начала партии. В каждой фракционной колоде есть карты класса «Златники», которые помогут вам не остаться без средств к существованию.

СОБРАНИЕ

В игре есть разные пути достижения победы. В этом вам поможет правильно сбалансированная колода. Учитывайте, что Собрание, в котором совсем нет боевых карт с высокими боевыми показателями, не поможет вам закрепиться на нужных кварталах. А ведь выполненные боевые цели обычно приносят весомое количество очков влияния. Однако, если уже случилось так, что вы не можете ничего противопоставить противникам на поле боя, попробуйте максимально эффективно использовать свойства ваших карт для победы.

ФРАКЦИОННЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА

Попробуйте использовать сильные стороны фракции в своей стратегии.

Фракция «Свободные» довольно сильна в бою и может быть достаточно быстрой за счет карты «Олод». У фракции дешевые карты и самое большое количество ресурсов с начала игры, что дает ей больше возможностей для различных манёвров и весомых покупок.

«Крона» – очень дорогостоящая фракция, однако сумма очков влияния, которую могут принести вам карты вашей фракции при покупке, оправдывает их дорогую стоимость. Так же вы можете сделать акцент на взаимодействии карт класса «Мудролюды».

«Орден Света» – самая разнообразная фракция. Играя за Орден Света, вы сможете легче перестраивать свою стратегию по ходу игры, если это будет необходимо. Сила Ордена в их слабости. Уникальное свойство при наличии карт союзного класса поможет вам разбросать свою армию по все карте.

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

Внимательно наблюдайте за ходами других игроков. Очень часто случается так, что один ход решает всё. Важно вовремя обратить внимание на положение соперников и помешать им выполнить их цели или заработать нужные очки влияния. Старайтесь мешать соперникам в достижении победы на протяжении всей игры, иначе в какой-то момент вы можете обнаружить, что ваш соперник находится в одном шаге от победы и вам уже нечего ему противопоставить.