

Lords of Xidit



Давным-давно, в те незапамятные времена, когда мир ещё не был миром, когда люди ещё не научились мечтать, а магия ещё даже не родилась, существовал лишь хаос и разрушение. Тогда добрые и справедливые Старые боги победили правившую во Вселенной Тьму и заточили её в священную урну.

По легенде, в тот момент и началось правление человека. Последний из богов, пришедший с Юга, доверил урну первому Великому Магу Королевства Людей – того, что позже стало Королевством Ксидит.

Поговаривают, что только однажды крышку урны рискнули приподнять. Это случилось в Городе Онис. Город был мгновенно уничтожен, а когда Угрозу удалось нейтрализовать, урну снова запечатали и увезли далеко-далеко, в Храм Судьбы на окраинах Королевства.

Прошли века, Тёмный Хозяин Юга постепенно стёрся из памяти народа... до того судьбоносного дня, когда мировое равновесие было снова нарушено.

Мирное Королевство Ксидит отмечало 500-й день рождения Рагнора Нельфаро – самого могущественного Великого Мага. Хранители Аргоса, Консул Аркана и члены палаты Лордов были приглашены на торжественный приём в садах Храма Судьбы...

В ознаменование этого славного события зазвонил колокол Благополучия. Но с первым же ударом двери Храма Судьбы вдруг задрожали, а из храма наружу начал сочиться чёрный, похожий на дым, туман, который укрыл своей тенью каждый, даже самый удалённый уголок Королевства.

Так Тёмный Хозяин Юга проснулся во второй раз. Этот посланник хаоса посеял смутнение в сердцах людей, взывая к их самым мрачным их чувствам и желаниям. Лишённые способности мыслить здраво и движимые исключительно желанием уничтожить всё разумное и подчинённое порядку, эти люди обернулись против своих господ и пошли войной на Города. Потрясённые происходящим Маги и охваченные ужасом солдаты не смогли защитить Королевство, которое погрузилось в бездну тьрыора и отчаяния.

Палата Лордов – последний оплот верноподданных Королевства – направила своих Героев поднять армию, сплотить людей и воодушевить их, дабы спасти Королевство от прихода беспросветной тьмы...

Хроники о забытом Хозяине, Пикатрикс, Том 1.



Цель игры

В этой игре ваша задача – путешествовать по просторам Ксидита, нанимать brave военные отряды, освобождать Города от Тёмных Угроз и стать спасителем Королевства!

Ваши отвага, самоотверженность, находчивость и хитрость будут вознаграждены, а будущие поколения сложат песни о ваших героических деяниях!



КОМПОНЕНТЫ

70 фигурок отрядов 5 разных типов:

- 18 крестьян-ополченцев
- 16 лучников
- 14 пехотинцев
- 20 священников
- 10 боевых магов



75 секций Гильдии магов (по 15 секций каждого цвета: синий, красный, зелёный, жёлтый и чёрный). Они показывают уровень Влияния игрока в магическом сообществе в конце игры.



60 жетонов монет достоинством 1, 2 или 5. По ним определяется уровень Богатства участников в конце игры.



100 жетонов Бардов (по 20 жетонов каждого цвета: синий, красный, зелёный, жёлтый и чёрный). Измеряют Репутацию игрока в конце игры.



3 тайла подсчёта очков. Нужны для определения победителя в конце игры.



39 тайлов Городов: 18 тайлов со значком короны (используются для игры втроём) и 21 тайл для игры вчетвером или впятером.

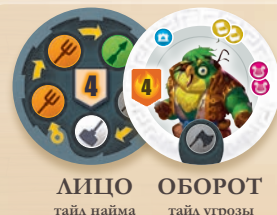
- Лицевая сторона – тайл Найма, показывающий, какие отряды можно нанять.

- Обратная сторона – тайл Угрозы, показывающий саму Угрозу, необходимые для её уничтожения отряды и возможная награда.



ЛИЦО
тайл найма

ОБОРОТ
тайл угрозы



ЛИЦО
тайл найма

ОБОРОТ
тайл угрозы

1 поле нейтрального игрока и три жетона для него (используются при игре втроём).

19 1 Игровое поле

1

18

16

18

2

12

19

17

6

3 ИГРОКА

4-5 ИГРОКОВ

Lords of Xidit

17 **Бастион** (перед началом игры его нужно собрать). Жетоны Бардов, выложенные в центральном регионе игрового поля, помещаются в Бастион.



16 **Жетон одного года.**



15 **2 пустых жетона.** Показывают, какие регионы недоступны при игре втроём или при короткой игре.



14 **1 маркер подсчёта очков** (по 3 маркера каждого цвета синий, красный, зелёный, жёлтый, чёрный, а также серый – для нейтрального игрока). Маркеры показывают уровень Богатства, Влияния и Репутации каждого из игроков в конце игры.

- Лицевая сторона – маркер подсчёта очков активного игрока (активная сторона).
- Обратная сторона – маркер подсчёт очков вышедшего игрока (неактивная сторона).



ЛИЦО



ОБОРОТ

активная сторона неактивная сторона

13 **5 жетонов команд.** Жетоны показывают, какие команды игрок уже дал своему Герою в текущем раунде.



12 **1 жетон Первого игрока.**

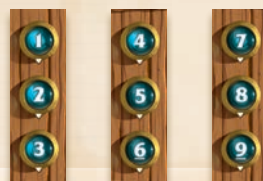


11 **5 планшетов планирования** (их нужно собрать). На каждом есть 6 колёсиков планирования. С помощью этих планшетов игроки планируют 6 команд, которые они дают своему Герою в течение каждого раунда.



8 **5 ширм.** За ними игроки прячут свои отряды, монеты и жетоны Бардов во время игры.

9 **3 тайла Календаря.** Если вы хотите ускорить процесс игры, положите эти тайлы поверх Календаря на игровом поле.



7 **6 тайлов Титана.** Эти древние создания пробуждаются, если во время игры происходит соответствующее событие.

- Если тайл закрыт, Титан считается дремлющим.

- Если тайл открыт, Титан считается пробуждённым.



ЛИЦО
дремлющий титан



ОБОРОТ
пробужденный титан

10 **5 Героев** (с подставками). Каждый из 5 Героев – персонаж, принадлежащий одному из участников.



1 игровое поле. На игровом поле изображено Королевство Ксидит.



- **Города 1**, пронумерованные от 1 до 21. В ходе игры участники могут нанимать отряды в некоторых Городах. В других Городах отряды понадобятся, чтобы предотвратить Угрозу.
- **Дороги 2** трёх цветов (чёрный, красный, голубой). Соединяют Города, позволяя Героям путешествовать по Королевству.
- **Девять регионов 3**, отделённых друг от друга дорогами. Жетоны Бардов помещаются в эти регионы по мере того, как вести о героических деяниях игроков разносятся по Королевству. Жетоны Бардов, которые нужно поместить в центральный регион, игроки прячут в Бастион 4. Значок лиры и значения рядом 5 показывают, очки Репутации, которые в конце игры получают участники, имеющие в этом регионе больше всех жетонов Бардов.
- **Путь Судьбы 6**, разделённый на две части: очередь Найма 7 со сбросом тайлов Угрозы справа 8 и черед Угроз 9 со сбросом тайлов Найма слева 10.
- **Казармы 11**. Здесь находятся все неиспользуемые отряды.
- **Королевский банк 12**. Здесь находятся все неиспользуемые монеты.
- **Зал славы 13**. Позволяет определить победителя в результате подсчёта очков по трём колонкам.
- **Шкала подсчёта очков 14**. На этой шкале подсчитываются очки Богатства, Влияния и Репутации игроков.
- **Логово Титанов 15**. Сюда кладутся тайлы дремлющих Титанов в начале игры.
- **Календарь**. В полной версии игры 12 раундов, а в сокращённой 9 16.
- ▶ **Жетон одного года 17** показывает, какой сейчас раунд (один раунд считается одним игровым годом).
- ▶ **Ревизия армии** происходит каждые 4 года 18.



Правила игры



Подготовка к игре (для 4 или 5 игроков).

- 1 Каждый игрок выбирает себе цвет и берёт ширму, Героя с подставкой, планшет планирования, 20 жетонов Бардов (их нужно спрятать за ширму), 3 маркера подсчёта очков и 15 секций Гильдии магии этого цвета, а также жетон команда.
- 2 Поместите игровое поле в центр стола.
 - Поместите жетон одного года на первое деление Календаря.
 - Соберите Бастион и поместите его в центральный регион.



- Поместите 70 отрядов в Казармы, а монеты – в Королевский банк.
- Поместите маркеры подсчёта очков всех игроков рядом с Залом славы.
- Поместите тайлы дремлющих Титанов в Логово Титанов: два тайла с тремя **2** вопросительными знаками положите в специально предназначенную для них область, то же самое сделайте с тайлами, на которых изображено соответственно 4 и 5 вопросительных знаков. **?**



- 3 Для игры вчетвером или впятером используйте тайлы Городов 1-21.

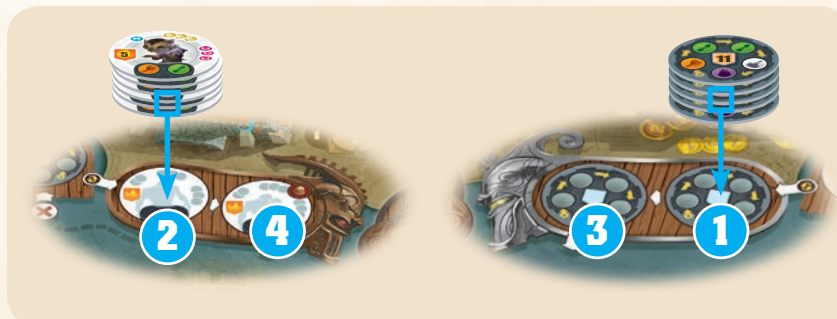
Городские тайлы упоминаются как тайлы Найма, когда размещены стороной Найма **1**, и как тайлы Угрозы, когда размещены стороной Угрозы **2**.



- 4 Перемешайте тайлы Городов и случайным образом выделите из них две стопки по 5 тайлов в каждой.
- 5 Возьмите одну из этих стопок и поместите эти пять тайлов в соответствующие по номеру Города на игровом поле стороной Найма вверх. Затем поместите в специальные области со значками отрядов на тайле по одному соответствующему отряду (всего 5 отрядов на каждом тайле).



- 6 Возьмите вторую стопку тайлов Городов и поместите пять тайлов из неё в соответствующие по номеру Города на игровом поле стороной Угрозы вверх. Теперь на игровом поле должно быть 5 Городов с тайлами Найма и 5 Городов с тайлами Угрозы.
- 7 Возьмите оставшиеся тайлы и случайным образом поместите любые пять из них стороной Найма вверх в специальную область на игровом поле. Теперь это колода Найма **1**. Оставшиеся тайлы поместите стороной Угрозы в специально предназначенную для этого область – это колода Угроз **2**.



Очередь Найма и череда Угроз состоят из специальной области для соответствующих колод и области для Следующего тайла (Найма **3** и Угрозы **4** соответственно).



- 8 Возьмите верхний тайл Найма из колоды и поместите его на место для Следующего тайла. 1 Теперь это тайл Следующего Найма. То же самое проделайте с верхним тайлом Угрозы 2 – он станет тайлом Следующей Угрозы.



Эти тайлы показывают, какой Найм и какая Угроза будут следующими помещены на поле (в соответствующие им по номерам Города).

- 9 Возьмите 3 тайла подсчёта и разместите их в случайном порядке в специальных областях Зала славы. При игре вчетвером помещайте тайлы стороной с одинарным символом вверх 1. При игре впятером поместите первый тайл стороной с двойным символом вверх, а остальные – стороной с одинарным символом вверх 2.



- 10 Самый старший участник получает жетон Первого игрока.
- 11 Каждый игрок, начиная с Первого игрока и далее по часовой стрелке, выставляет своего Героя в любой Городе по своему выбору (с тайлом Города или без него). При этом два Героя не должны оказаться в одном и том же Городе (в течение игры этого ограничения не будет, оно действует только при подготовке).

Ход игры

В игре 12 раундов (игровых лет).

В течение каждого игрового года игроки отдадут 6 команд своим Героям. Игроки могут командовать своим Героям переместиться, нанять бравых солдат или сразиться с нависшей над Городом Угрозой, получив за это в случае победы вознаграждение от местного лорда. Справившись с Угрозой, игрок может выбрать две из трёх доступных наград – увеличить своё Богатство, Репутацию или Влияние в магическом сообществе. В конце игры по этим трём критериям будут отсеиваться игроки, пока не останется один – спаситель Королевства, чьё имя будет вписано в историю.



Фаза 1: тайные команды

Каждый игрок с помощью своего планшета планирования устанавливает действия, которые совершит их Герой в определённом порядке в течение этого игрового года. Все игроки делают это одновременно, не показывая свои планшеты планирования остальным.

На планшетах планирования есть 6 колёсиков, на каждом из которых изображено по 5 иконок. Каждый игрок крутит колёсники, начиная с 1-го и заканчивая 6-м, так чтобы в отверстия напротив появилась иконка нужного ему действия. В дальнейшем действия будут выполняться именно в таком порядке – слева направо.

Игрок может выбрать из 4 видов действий:

- Перемещение по одной из трёх дорог
- Найм отряда в Городе с тайлом Найма
- Предотвращение Угрозы, нависшей над Городом с тайлом Угрозы
- Ожидание



Паши только что закончил планирование своего игрового года. Первым действием он перемещает своего Героя 1, вторым он совершает действие 2 в Городе, третьим действием он перемещает своего Героя 3, четвёртым действием он ждёт 4, пятым он совершает действие в Городе 5, шестым действием – перемещает своего Героя 6.



Фаза 2: выполнение команды

Когда все игроки закончили планирование, они одновременно открывают свои планшеты планирования и выполняют действия следующим образом: сначала, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, все по очереди выполняют своё первое действие, потом в том же порядке второе, потом третье и так далее, пока последний игрок не выполнит своё шестое действие.

Жетоны команд нужны, чтобы игроки могли отследить, какую команду их Герои только что выполнили и какую им выполнять теперь. Как только Герой игрока выполнил команду, этот игрок закрывает её жетоном на поле планирования.



В данном примере Герой игрока только что выполнил вторую команду – вторая команда накрывается жетоном.

Перемещение Героя

Если вы выбрали перемещение Героя, то оно должно быть произведено обязательно – и обязательно по дороге того цвета, который вы выбрали на планшете планирования. Вы перемещаете своего Героя из Города, где он находится, в ближайший Город, куда ведёт дорога выбранного цвета. Все запланированные действия являются обязательными.



Герой Саши находится в Городе №5. Саша выбирает иконку с символом голубой дороги, поскольку хочет переместить своего Героя в Город №12.

Нанять отряд

Игрок, выбравший иконку действия Найм отряда / предотвращение Угрозы, должен нанять отряд, если его Герой находится в Городе с тайлом Найма. Игрок забирает нанятый отряд из Города и помещает его за свою ширму.

В игре пять типов отрядов разной силы. Самый слабый отряд – крестьяне-ополченцы , и далее за ним по возрастанию следуют лучники , пехотинцы , священники и самые могущественные – боевые маги .

При Найме отряда нужно следовать двум правилам:

- Игрок обязан нанять самый слабый отряд из находящихся в Городе.
- Игрок может нанять не более одного отряда за один игровой год в одном Городе. То есть если игрок запланировал несколько действий Найма подряд в одном и том же Городе, где находится несколько отрядов, нанять он сможет всё равно только один.



Света нанимает отряд крестьян-ополченцев в Городе №5, поскольку это самый слабый отряд в данном Городе.

Примечание: вы обязаны взять самый слабый отряд, даже если вам хочется взять другой!

Примечание: действие Найма не выполняется, если в Городе больше нет тайла Найма (исключение – изгнание пробуждённого Титана, смотрите далее).

Предотвращение Угрозы

Игрок, выбравший иконку действия Найм отряда / предотвращение Угрозы, должен предотвратить Угрозу, если его Герой находится в Городе с тайлом Угрозы и если у игрока есть нужные отряды за ширмой.

Тайлы Угрозы



На тайлах Угрозы содержится следующая информация:

- 1 Враждебные существа, окружающие Город.
- 2 Отряды, необходимые, чтобы предотвратить Угрозу.
- 3 Три типа награды за спасение Города.



Предоставить необходимые отряды

Чтобы предотвратить Угрозу, игрок должен предоставить местному лорду отряды, указанные на тайле Угрозы в данном Городе. Игрок берёт нужные отряды из-за своей ширмы, показывает всем остальным игрокам, а потом убирает их в Казармы. После этого лорд предлагает ему награду.



Сашиа берёт отряд лучников и отряд боевых магов, показывает их всем и помещает в Казармы (именно эти два отряда нужны для того, чтобы предотвратить Угрозу в данном Городе).




Примечание: Предотвращение Угрозы не выполняется , если:


- В Городе больше нет тайла Угрозы (исключение – изгнание пробуждённого Титана, смотрите далее).
- У игрока нет необходимых отрядов.

Игрок, успешно предотвративший Угрозу, может выбрать себе награду.

Три типа награды

Игрок выбирает два из трёх типов награды.


Лорды Города предлагают игроку три типа награды на выбор за успешное предотвращение Угрозы. Эти награды обозначены иконками    на тайле Угрозы.

Взять жетоны монет . Игрок может взять из Королевского Банка столько монет (номиналом 1), сколько указано на тайле, и поместить их за свою ширму. Игроки могут менять деньги в любой момент игры (например, заменить пять монет номиналом 1 на одну монету номиналом 5).

В конце игры жетоны монет определяют Богатство игрока.



Если Пашиа решит выбрать в качестве одной из двух своих наград получение монет, то он возьмёт 5 монет, как показано на тайле.

Поместить жетоны Бардов . Игрок берёт столько жетонов Бардов своего цвета, сколько указано на тайле, и помещает их в один или несколько регионов, расположенных по соседству с его Героем. В центральном регионе жетоны Бардов всегда помещаются в Бастион.

Жетоны Бардов в конце игры определяют уровень Репутации игрока в Королевстве.

Примечание: игрок, уже разместивший все свои жетоны Бардов, не может выбрать себе эту награду.



В качестве одной из наград Паши выбрал Бардов, которых местный лорд рассылает по соседним регионам слагать песни о героических деяниях игрока. Как показано на тайле Угрозы, игрок может разместить в соседних с его Героем регионах 4 своих жетона Бардов. Если он захочет поместить жетоны в центральный регион, то он кладёт их в Бастион, где они остаются скрытыми до конца игры.

Строить секции Гильдии магов Игрок берёт столько секций Гильдии магии своего цвета, сколько указано на тайле Угрозы, и помещает их на специальный значок рядом с Городом.

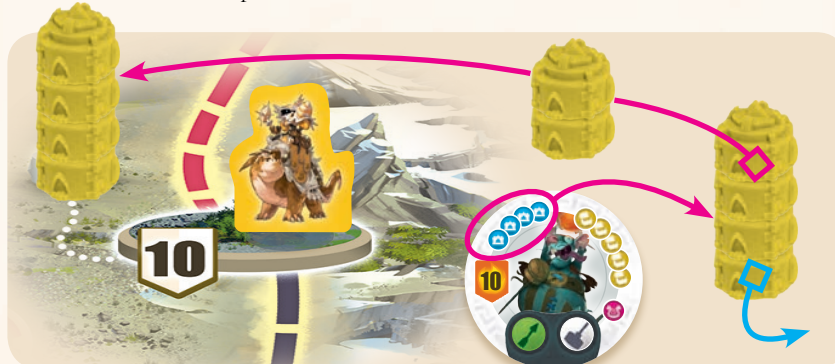


При этом он должен соблюдать правила:

- Каждая Гильдия не может состоять более чем из четырёх секций.
- В каждом Городе может находиться только одна Гильдия магов.
- Игрок может достраивать свою уже существующую Гильдию в Городе, избавив его от ещё одной Угрозы (соблюдая ограничение в 4 секции).

То есть в Городе не может быть больше одной Гильдии и не может быть Гильдии, состоящей из секций разных цветов.

Секций Гильдии магов показывают уровень Влияния игрока в магическом сообществе в конце игры.



Саша выбрал в качестве награды постройку Гильдии магов. Тайл Угрозы позволяет ему построить до 4 секций его цвета в обозначенном месте рядом с Городом, где находится его Герой.

Поскольку там у него уже есть Гильдия из двух секций, он может достроить ещё две, но не больше. Неиспользованные две секции остаются у него в запасе.

Ждать

Если игрок выбирает эту иконку на своём планшете, то его Герой не совершает действий и не перемещается во время данного хода.





Фаза 3: управление тайлами Города

Обновление тайлов Найма и Угрозы.



► Уберите тайл Найма/Угрозы с поля:

- Когда игрок нанимает последний отряд в данном Городе, уберите из Города тайл Найма и поместите его в сброс тайлов Найма **1**.
- Когда игрок предотвращает Угрозу, предоставив нужные отряды, уберите тайл Угрозы из Города и поместите его в сброс тайлов Угроз **2**.

► Поместить новый тайл Найма/Угрозы на поле:

- Когда с поля убирается тайл Найма/Угрозы, обязательно нужно положить на поле новый. Нужно взять тайл, находящийся в области Следующего Найма **3** / Угрозы **4**, и поместить его в соответствующий ему по номеру Город.
- После этого расставьте отряды на тайле Найма в Городе. Если каких-то отрядов в Казармах уже не осталось, поставьте только те, которые остались. Не заменяйте недостающие отряды другими типами отрядов на тайле Найма, просто оставьте свободное место.

► Обновление следующего тайла Найма/Угрозы:

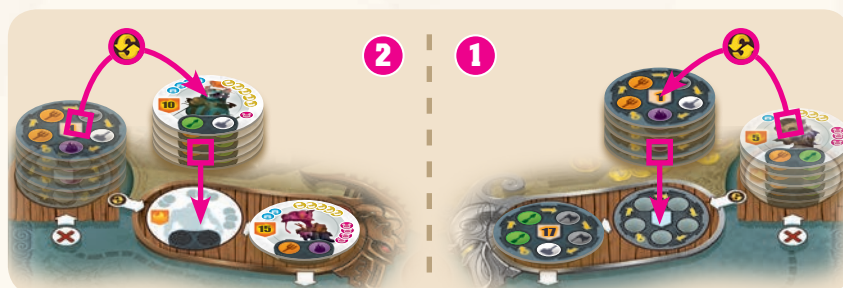
- После помещения тайла в Город возьмите верхний тайл Найма из стопки Найма и поместите его в область Следующего тайла.



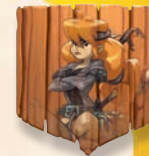
- После помещения тайла в Город возьмите верхний тайл Угрозы из стопки Угрозы и поместите его в область Следующего тайла.



- Если стопка тайлов Найма опустела, возьмите стопку сброса тайлов Угроз, переверните её стороной Найма вверх и сформируйте новую стопку тайлов Найма **1**.
- Если стопка тайлов Угрозы опустела, возьмите стопку сброса тайлов Найма, переверните её стороной Угрозы вверх и сформируйте новую стопку тайлов Угрозы **2**.



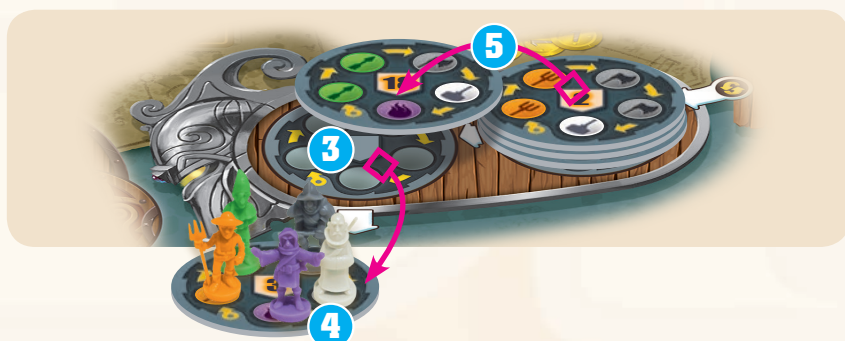
- Если в сбросе тайлов Найма/Угрозы не осталось тайлов, чтобы сформировать стопку Угрозы/Найма, оставьте место для стопки тайлов Угрозы/Найма пустым.
- Если в очереди Найма нет тайлов и стопка Найма не может быть обновлена, возьмите тайл из стопки тайлов Угроз и поместите его в область Следующего Найма стороной Найма вверх.



- Если в стопке Угрозы больше нет тайлов и вы не можете обновить следующий тайл Угрозы, немедленно происходят события пробуждения Титанов и прибытия Подкрепления. В ходе игры может произойти несколько таких событий.



Паша только что нанял последний отряд в Городе №С. **1**. Прежде чем выполнять команду следующего игрока, нужно положить использованный тайл Найма в соответствующую стопку сброса **2**.



Затем Паша берёт следующий тайл Найма **3**, помещает его в соответствующий ему по номеру Город и ставит на него соответствующие отряды **4**. После этого он берёт верхний тайл из стопки Найма и помещает его в область Следующего Найма **5**.



Тайлы Городов

В ходе игры участники знают, какие тайлы Найма и Угрозы будут помещены на поле следующими, и могут на это ориентироваться, планируя свои команды.



- 1** В данный момент в области Следующей Угрозы находится тайл №12, значит, он появится на игровом поле следующим. Света думает, что Паша или Саша предотвратят какую-нибудь Угрозу в течение этого игрового года, в результате чего тайл №12 будет помещён на игровое поле.
- 2** Поэтому в фазу планирования она выбирает в качестве своего шестого действия действие в Городе №12.
- 3** Света угадала верно: тайл №12 поместили на игровое поле в ходе раунда. Теперь у неё есть возможность выполнить своё действие – предотвратить Угрозу в Городе №12.

Пробуждение Титанов и прибытие Подкрепления.

Тайлы Титанов



ЛИЦО
дремлющий
титан

ОБОРОТ
пробуждённый
титан

Тайлы Титанов двусторонние:

- Если тайл закрыт, Титан считается дремлющим. Дремлющий Титан на игру не влияет.
- Если тайл открыт, Титан считается пробуждённым. Тайлы пробуждённых Титанов используются как тайлы Угрозы, которую игроки могут предотвратить.

Пробуждение Титанов

- 1 Если в стопке тайлов Угрозы больше нет тайлов и вы не можете обновить следующий тайл Угрозы, происходит пробуждение Титанов.



- 2 Переверните верхние тайлы Титанов в каждой стопке стороной пробуждённого Титана вверх.

- Если наверху стопок тайлов Титанов к этому моменту уже были пробуждённые Титаны, они остаются таковыми. Перевернуть нужно только дремлющих Титанов **1**.
- Если в одной из областей (или нескольких областях) логова Титанов не осталось тайлов, эта область так и остаётся пустой **2**.

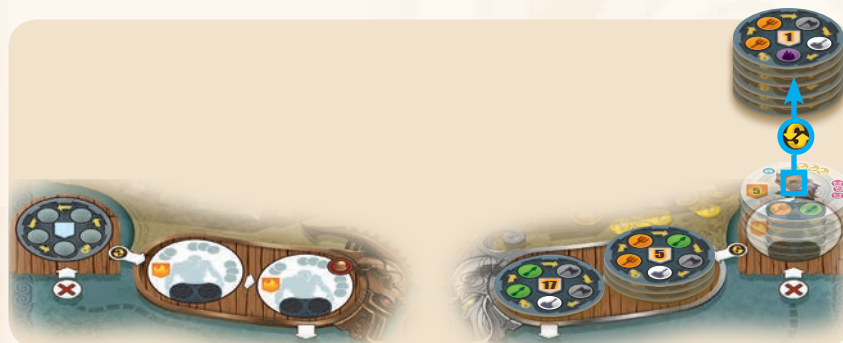


Примечание: прибытие Подкрепления происходит автоматически и не зависит от состояния стопок тайлов Титанов.

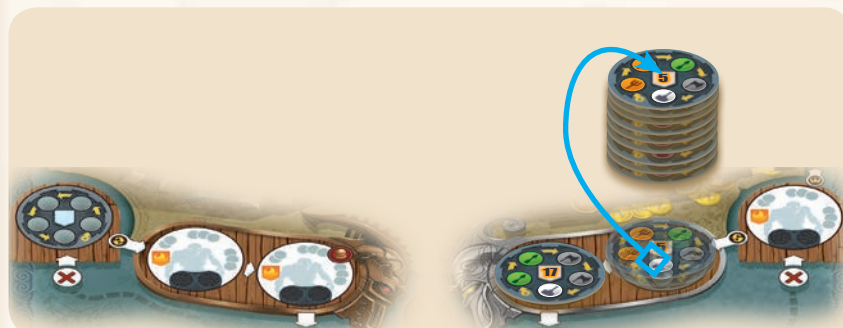
Прибытие Подкрепления

Как только случается пробуждение Титанов, сразу же происходит прибытие Подкрепления в следующем порядке:

- 1 Возьмите всю стопку сброса тайлов Угрозы и переверните её.



- 2 Поместите полученную стопку под оставшуюся стопку Найма, возьмите полученную стопку в руку.



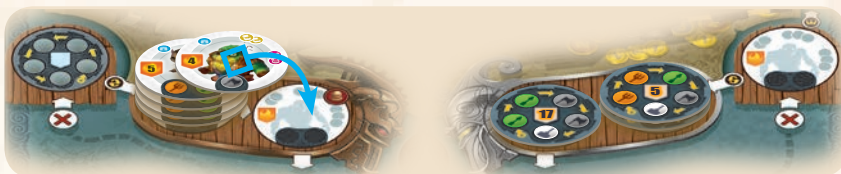
- 3 Возьмите два верхних тайла этой стопки и поместите их в область для стопки Найма.

- 4 Оставшиеся тайлы перемешайте, переверните и поместите в область для стопки Угроз.





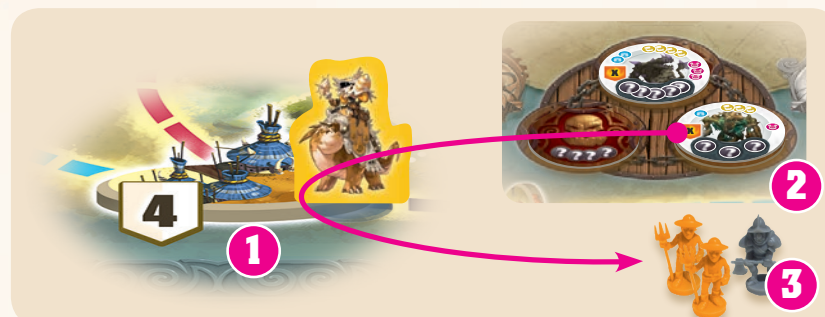
- 5** Возьмите верхний тайл их стопки Угроз и поместите его в область следующей Угрозы.



Изгнать Пробуждённого Титана

Пробуждённый Титан ведёт себя так же, как Угроза. И изгнать его игрок может тем же способом, каким обычно предотвращают Угрозу, но за некоторым исключением:

- Пробуждённый Титан не привязан к определённому Городу. Поэтому он может быть изгнан из любого Города, где в данный момент нет тайла Найма или Угрозы.
- Для пробуждённого Титана не нужны определённые типы отрядов, имеет значение только их число. Возьмите по одному любому отряду для каждого знака вопроса **?** на тайле Титана и поместите их в Казармы, чтобы изгнать его.
- Нельзя изгнать двух Титанов из одного Города в течение одного игрового года. Нельзя предотвратить Угрозу в Городе и изгнать Титана из него же в течение одного игрового года.
- Когда пробуждённый Титан изгнан, его тайл нужно просто убрать в коробку.
- Если игрок выбрал действие в Городе, а в нём не оказалось тайла Угрозы/ Найма, он не обязан изгонять Титана.



Саша находится в Городе №4, где нет тайла Города **1**. В ходе этого раунда он ещё не выполнял действий в данном Городе. Сейчас его Герой должен выполнить команду действия в Городе **4**. В логове Титанов сейчас находится два Титана. Саша выбирает того из них, для изгнания которого нужно **3** **2** отряда. Он выбирает три отряда из тех, что находятся за его ширмой, и помещает их в Казармы **3**. После этого он убирает тайл изгнанного Титана в коробку.



Фаза 4: ревизия армии

Ревизия армии происходит в конце 4-го, 8-го и 12-го игровых годов. Игроки с наибольшим числом отрядов каждого типа получают награду от благородных домов королевства.

Ревизия проходит отдельно по каждому типу отрядов таким образом:

Каждый игрок тайно от остальных зажимает в кулаке любое количество отрядов (столько, сколько они готовы показать соперникам), взятых из-за своей ширмы. Игроки не обязаны брать все свои отряды этого типа.

Все игроки одновременно раскрывают ладонь и показывают выбранные отряды. Тот игрок, у кого оказалось больше отрядов данного типа в руке, получает награду.

Эта процедура повторяется для каждого типа отрядов.

Примечание: после каждой ревизии отряды возвращаются за ширму к владельцам.





- Игрок с большинством отрядов крестьян-ополченцев получает одну монету (достоинством 1)
- Игрок с большинством отрядов лучников получает две монеты (достоинством 1 каждая)
- Игрок с большинством отрядов пехотинцев может поместить 1 жетон Барда в регион, соседний с территорией, где находится его Герой.
- Игрок с большинством отрядов священников может поместить 2 жетона Барда в один или два региона, соседних с территорией, где находится его Герой.
- Игрок с большинством отрядов боевых магов может добавить одну секцию к своей существующей Гильдии магов, следуя обычным правилам (включая ограничение по высоте).

Примечание: Если игрок, который ещё не построил Гильдию магов, получает награду за большинство боевых магов, то он просто помещает эту бонусную секцию за свою ширму. Как только у него будет куда добавить эту секцию, он должен сделать это.

Если при ревизии у двух или нескольких игроков случается ничья по какому-либо отряду, то каждый из них получает соответствующий приз.

Примечание: Если несколько игроков должны поместить в регионы жетоны Бардов, то они делают в порядке хода (по часовой стрелке).



Витя, Паша, Света и Саша проводят ревизию отрядов священников. Витя и Паша показывают по одному отряду, Саша не показывает ни одного, а Света показывает два отряда. У Светы большинство, поэтому она помещает два жетона Барда в регион (или регионы) по соседству с её Героем.



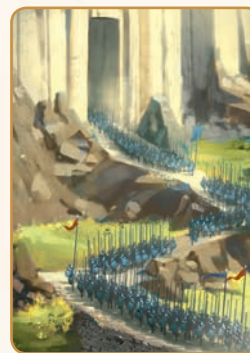
Фаза 5: конец игрового года

Когда все игроки выполнили свои действия (а в 4-м и 8-м игровых годах также провели ревизию армий), текущий игровой год заканчивается и начинается новый. Передвиньте жетон одного года на следующее деление в календаре. Первый игрок передаёт жетон Первого игрока своему соседу слева. Теперь начинается Фаза 1 следующего раунда.



Фаза 6: конец игры

Игра завершается после ревизии армии в конце 12-го игрового года.



В конце игры последовательно производятся три типа подсчёта. Подсчёт по каждому из параметров ранжирует игроков в зависимости от уровня их Богатства, Влияния магическом сообществе и Репутации в Королевстве. В ходе первого подсчёта один из игроков выбывает (в игре для пятерых выбывают двое). В ходе второго подсчёта выбывает ещё один. И в ходе третьего подсчёта выбывает один из двоих оставшихся. Единственный не выбывший в ходе подсчёта игрок становится победителем.



3 тайла подсчёта

Зал славы разделён на три колонки, в каждой из которых находится соответствующий тайл подсчёта **1**.



Три колонки над этими тайлами **2** нужны для ранжирования игроков по каждому из параметров.

Примечание: порядок осуществления подсчёта определяется при подготовке к игре.



Первый подсчёт

Посмотрите, какой тайл подсчёта лежит первым, и выполните первый подсчёт.

Если это тайл Богатства:

Богатство игрока – все монеты, которые он собрал за игру.

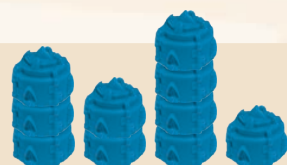


Каждый игрок использует один из своих маркеров подсчёта очков (активной стороной вверх), чтобы отметить свой уровень Богатства на шкале подсчёта очков.

Если это тайл Влияния:

Уровень влияния игрока в магическом сообществе определяется числом секций в построенных им Гильдиях магов.

Примечание: считаются только секции на поле, секции за ширмой игрока не считаются.



BLUE PLAYER'S GUILDS ON THE BOARD



BLUE PLAYER'S SCORE

Каждый игрок использует один из своих маркеров подсчёта очков (активной стороной вверх), чтобы отметить свой уровень Влияния на шкале подсчёта очков.

Если это тайл Репутации:

Репутация каждого игрока в Королевстве подсчитывается после того, как будут посчитаны его жетоны Бардов в каждом регионе. Также подсчитываются жетоны Бардов, находящиеся в Бастионе.

Игрок, имеющий большинство жетонов Бардов в определённом регионе, получает столько очков Репутации, сколько составляет большее значение над значком лиры в этом регионе. Игрок, второй по числу жетонов Бардов в этом регионе, получает столько очков Репутации, сколько составляет меньшее значение под значком Лирры в нём.

- В случае ничьей по числу жетонов Барда в борьбе за первое место каждый из этих игроков получает очков Репутации, сколько составляет большее значение над значком лиры, а второе место не присуждается.
- В случае ничьей за второе место каждый из этих игроков получает столько очков Репутации, сколько составляет меньшее значение под значком лиры в нём.



Таким образом очки Репутации игроков подсчитываются по каждому из Регионов. Очки Репутации каждого игрока суммируются и показывают уровень его Репутации: каждый игрок использует один из своих маркеров подсчёта очков (активной стороной вверх), чтобы отметить свой уровень Репутации на шкале подсчёта очков.

Ранжирование игроков в ходе первого подсчёта

Игрок, чей маркер подсчёта очков находится выше всех на шкале, кладёт этот маркер в самую верхнюю область первой колонки Зала славы. Игрок, занявший второе место в ходе первого подсчёта очков, кладёт свой маркер в область под ним. И далее все остальные игроки выкладывают свои маркеры в первую колонку Зала славы в порядке убывания полученных ими очков.

В случае ничьей по числу очков, маркеры этих игроков кладутся в одну и ту же область колонки.

Разрешение ничьих

В случае ничьей у двух или нескольких игроков в Зале славы считается число отрядов за ширмами игроков. У кого за ширмой оказывается больше отрядов, тот и помещает свой маркер выше в колонке Зала славы. Если по числу отрядов у игроков также ничья, то свой маркер помещает выше тот игрок, который сидит ближе к первому игроку последнего раунда.

Выбывание

Когда все игроки разместили свои маркеры в первой колонке Зала славы, игрок, чей маркер расположен ниже всех, выбывает: его маркер переворачивается неактивной стороной вверх.

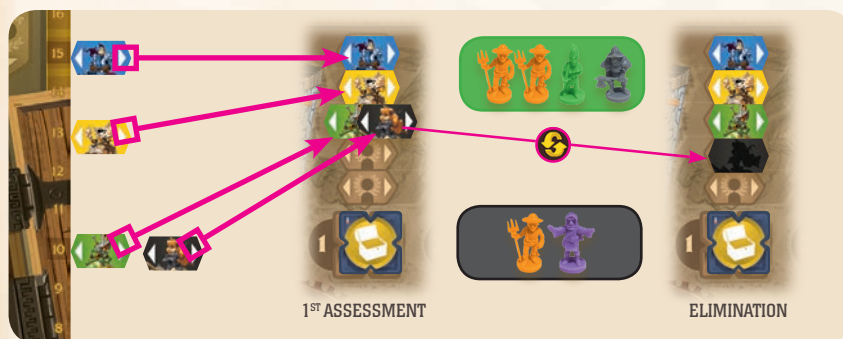


Важно: в игре на пятерых после первого подсчёта выбывают двое игроков!

4 ИГРОКА



5 ИГРОКОВ



В ходе первого подсчёта по уровню Богатства Света и Паша набрали одинаковое наименьшее число очков (у каждого по 1С монет). Чтобы разрешить ничью, они сравнивают число отрядов за своими ширмами. У Светы их 2, а у Паша 4. Поэтому Света оказывается на последнем месте и выбывает, переворачивая свой маркер подсчёта очков.

Второй и третий подсчёт очков

Второй и третий подсчёт происходят так же, как и первый, но используются соответственно вторая и третья колонки Зала славы, а маркеры выбывших игроков кладутся неактивной стороной вверх и не учитываются при определении следующих выбывающих игроков.

После третьего подсчёта тот единственный игрок, чей маркер остался в Зале славы активной стороной вверх, побеждает в игре и провозглашается спасителем Королевства!



В ходе второго подсчёта очков Паша, Света, Саши и Витя получили соответственно 12, 11, 7 и 6 очков влияния. Соответственно, Паша помещает свой маркер в самую верхнюю область второй колонки, а под ним в порядке убывания помещаются маркеры Светы, Саши и Вити. Только маркер Светы лежит неактивной стороной вверх, поскольку она выбыла после первого подсчёта. Теперь выбывает Витя, поскольку его маркер расположен ниже всех в колонке. Он переворачивает свой маркер на неактивную сторону.

В ходе третьего подсчёта Света, Паша, Саши и Витя получили соответственно 1С, 1П, 15 и 12 очков Репутации. Света и Витя помещают свои маркеры в третью колонку неактивной стороной вверх, а Паша и Саши – активной. Поскольку маркер Паша расположен выше маркера Саши, Саши выбывает, а Паша побеждает в игре.



ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Примечание: два описанных ниже варианта можно играть отдельно или совмещать.



Игра для троих (с нейтральным игроком)

- Регионы 1 и 2 не будут использоваться в этой игре, поместите в них пустые жетоны, чтобы скрыть значки лиры на них.




Примечание: в процессе игры участники могут перемещать своих Героев в регионы с пустыми жетонами или проходить через них. Герои игроков могут путешествовать по всем Городам Королевства, даже если тайл этого Города в игре не участвует (например, Город №21), они даже могут изгонять пробудившихся Титанов в этих Городах. Обратите внимание, что изгнав Титана, игрок не может помещать жетоны Бардов в неиспользуемых регионах, но он может строить Гильдии магов в Городах на границах этих регионов.




Подготовка к игре

Подготовка к игре для троих немного отличается от базовой:

- Используйте 18 тайлов Городов с символом короны. 
- На поле помещаются только 4 тайла Найма и 4 тайла Угрозы (а не 5).



- На тайлах Найма размещайте по 4 отряда (а не 5).
- Три тайла подсчёта кладутся стороной  вверх.
- Поместите поле нейтрального игрока рядом с игровым полем.
- Нейтральный игрок не принимает участия в ревизии армии и не передвигается по игровому полю.
- Поместите один жетон нейтрального игрока на его поле на 6-е деление той колонки, на которой изображён символ, соответствующий тайлу первого подсчёта. Второй жетон поместите на 5-е деление колонки, соответствующей тайлу второго подсчёта, а третий – на 4-е деление оставшейся колонки.



Света предотвратила Угрозу и решает увеличить Богатство нейтрального игрока.

Победитель определяется тем же способом, что и в игре для четырёх или пяти игроков. Очки нейтрального игрока также учитываются. Таким образом возможно, что настоящие игроки могут выбывать, в то время как нейтральный продолжает бороться за победу. Но ничья с нейтральным игроком (в ходе любого из подсчётов) всегда решается не в его пользу.




Быстрая игра – 9 лет!

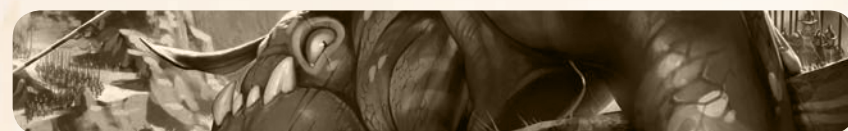
Если вы хотите сыграть быстрее (9 лет), играйте по базовым правилам с некоторыми изменениями:

- Поместите тайлы Календаря поверх Календаря на поле, чтобы ограничить время игры 9 годами.
- Ревизия армии проводится в 3-м, 6-м и 9-м годах.

Используется меньше Городов и регионов:

- При игре вдвоем не используйте тайлы №20 и №21, а также положите пустые жетоны в регион **2**.
- При игре вчетвером не используйте тайлы №19, №20 и №21, а также положите пустые жетоны в регионы **1** и **2**.
- При игре троём не используйте тайлы №14 и №18 (помните, что нужно взять для игры только тайлы с коронами ) , а также положите пустые жетоны в регионы **1** и **2**.

В остальном игра проходит по базовым правилам.



Примечание: если вы хотите усложнить себе задачу, вы можете поместить маркеры на 7-е, 6-е и 5-е деления колонок для первого, второго и третьего подсчётов соответственно.

- В остальном подготовка проходит по базовым правилам.



Управление нейтральным игроком

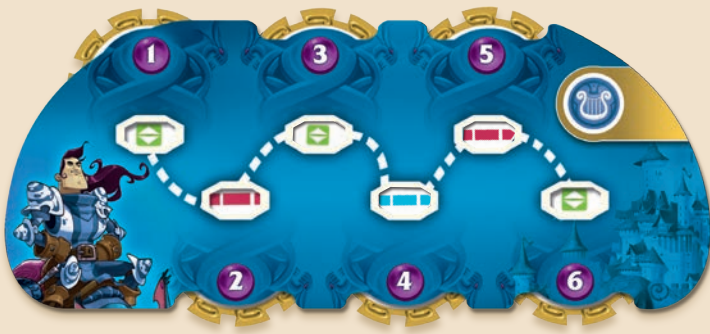
В начале игры у нейтрального игрока уже есть определённый уровень Богатства, Влияния и Репутации в Королевстве – они показаны жетонами на его поле. В ходе игры, как только какому-нибудь игроку удалось предотвратить Угрозу, он обязан передвинуть один из жетонов нейтрального игрока на одно деление вверх, соответственно увеличивая его Богатство, Влияние или Репутацию.



Пример хода игрока

Синий игрок стал Первым игроком в текущем раунде и начинает играть в Городе №7. У него за спиной уже есть 2 отряда крестьян-ополченцев, 2 отряда лучников и 1 отряд священников.

Игрок запланировал следующие команды на своём планшете:



Выполнение команд:

1 Шаг 1: В Городе №7 лежит тайл Найма, и на нём ещё есть отряды: 1 отряд лучников, 1 отряд пехотинцев и 1 отряд боевых магов. Игрок нанимает лучников, поскольку это самый слабый отряд из присутствующих.

Остальные игроки по очереди делают запланированные первые шаги.

2 Шаг 2: Игрок перемещает своего Героя по красной дороге из Города №7 в Город №6.

Остальные игроки по очереди делают запланированные вторые шаги.

3 Шаг 3: В Городе №6 есть пять отрядов: 1 отряд крестьян-ополченцев, 2 отряда лучников, 1 отряд пехотинцев и 1 отряд боевых магов. Синий игрок забирает себе за спиной крестьян-ополченцев, поскольку это самый слабый отряд из присутствующих.

Остальные игроки по очереди делают запланированные третьи шаги.

4 Шаг 4: Игрок перемещает своего Героя по голубой дороге из Города №6 в Город №11.

Остальные игроки по очереди делают запланированные четвёртые шаги.

5 Шаг 5: Игрок перемещает своего Героя по красной дороге из Города №11 в Город №17.

Остальные игроки по очереди делают запланированные пятые шаги.

6 Шаг 6: Синий игрок предоставляет лорду Города №17 необходимые для предотвращения Угрозы отряды: 1 отряд крестьян-ополченцев, 1 отряд лучников и 1 отряд священников. Он берёт их из-за своей спиры и помещает в Казармы. В качестве вознаграждения игрок выбирает строительство трёх секций Гильдии магов и размещение трёх жетонов Бардов в соседних регионах (соответственно, золотых монет игрок сейчас не получает). Игрок решает поместить один жетон в заснеженный регион, а два жетона кладёт в Bastion в центральном регионе.

Тайл Угрозы убирается из Города №17 и помещается в стопку сброса Угроз. Новый тайл Угрозы берётся из области Следующей Угрозы и помещается в Город (№14). Верхний тайл из стопки Угроз помещается в область Следующей Угрозы.

Остальные игроки по очереди делают запланированные шестые шаги.

Синий игрок передаёт жетон Первого игрока соседу слева.



Have you enjoyed exploring the Kingdom of Xidit?

Now you can become the Kingdom's next Grand Wizard
by playing ...

Seasons™



As a Mage, tap into elemental energies, cast spells
and harvest crystals to win the Twelve Seasons tournament!

Libellud

www.libellud.com

Game design : Libellud

Author : Régis Bonnessée

Illustrators : Naïade & Stéphane Gantiez

Translation : Andy Seaward

Proofreading : Stéphane Fantini & Stephan Brunell

Acknowledgements

Adrien, Alexis, Amélie, Andy, Anna, Arnaud, Barbora, Catalina, Cathy, Chloé, Clément, Emmanuel, Etienne, François, Ghislain, Guillaume, Hélène, Mathieu, Maxime, Nicolas, Oriane, Pascal, Paul, Quentin, Victor, Yves.



Find Customer
SERVICE AT
www.asmodee.com

20

2014-1/LOX01US/CHP001