

Обет

ХРОНИКИ ЗАВОЕВАНИЙ И ИЗГНАНИЙ



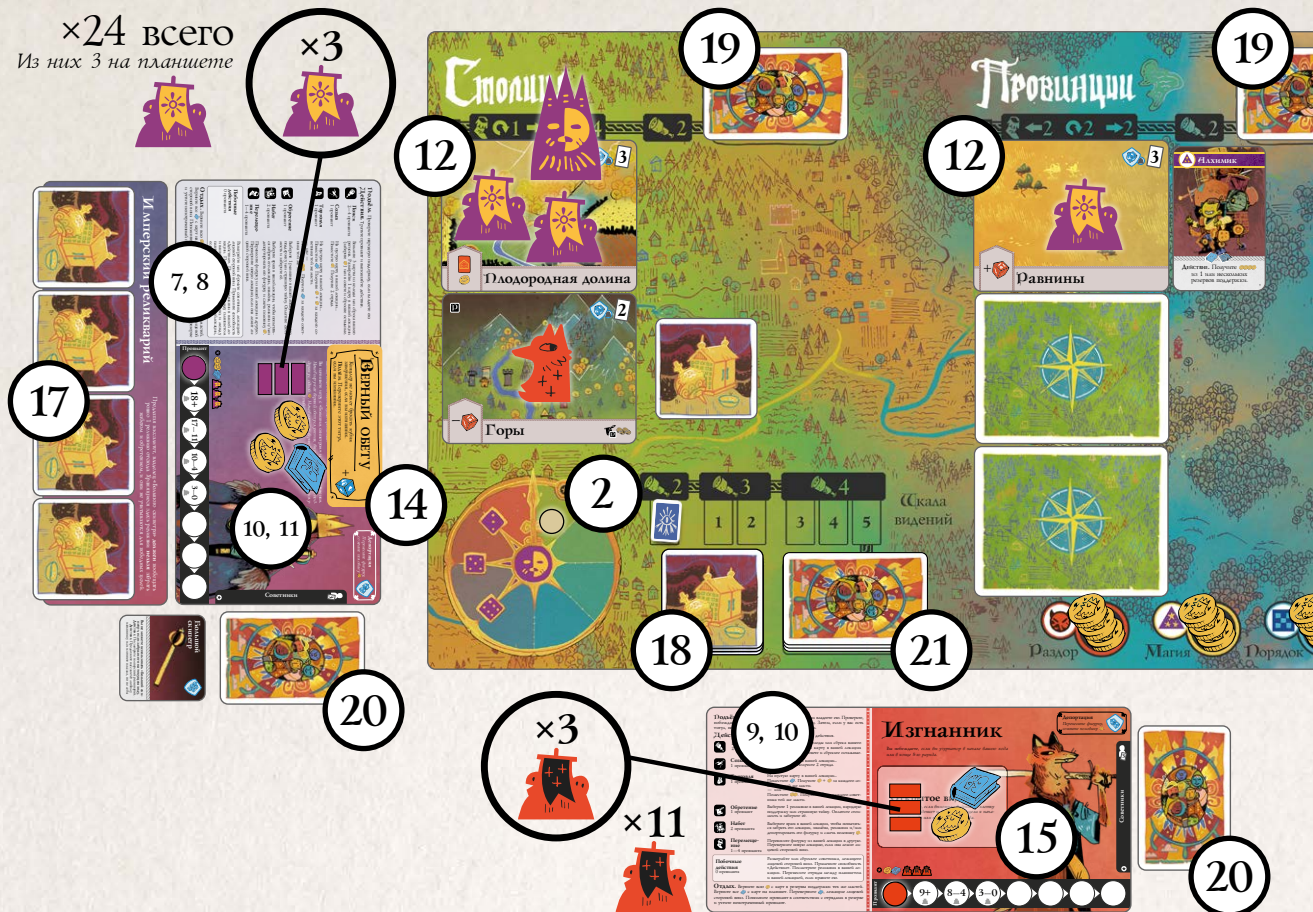
Содержание

1. Подготовка к игре	2
2. Основные компоненты	4
3. Победа	5
4. Игровой процесс	5
5. Главные действия	6
6. Побочные действия	8
7. Способности	8
8. Составление хроники	10
9. Формальные правила	11
10. Глоссарий	11
11. Указатель	12

❁ СВОД ЗАКОНОВ ❁

Версия от октября 2022 г.

×24 всего
Из них 3 на планшете



Подготовка к игре

1



Если вы играете впервые, обратитесь к разделу «Как подготовиться к первой партии» в буклете «Правила игры».

1. Разверните игровое поле. Разместите карты локаций и их карты обитателей, строений и реликвий из коробочки земель на клетках игрового поля. Сначала заполните (сверху вниз) столицу, затем провинции, а потом окраины.
2. Поместите серый маркер шкалы на 1-е деление (со звездой) шкалы раундов, а синий прямоугольный маркер шкалы на деление «0» (со звездой) шкалы видений.
3. Поместите жетон цели из коробочки земель рядом с игровым полем.
4. Поместите в общий резерв: 10 кубиков нападения, 6 кубиков защиты, кубик завершения, 36 жетонов поддержки, 20 жетонов тайн, знамя народной поддержки (сторона без черни вверх) и знамя страшной тайны.
5. Поместите 1 жетон поддержки на знамя народной поддержки и 1 жетон тайны на знамя страшной тайны.

6. Поместите 3 жетона поддержки в каждый из 6 резервов поддержки. Если игроков 5 или 6, то поместите ещё 1 поддержку в каждый резерв.
7. Решите, кто будет канцлером. (Советуем выбрать канцлером победителя прошлой игры.) Он садится возле столицы. Остальные игроки садятся в случайном порядке.
8. Канцлер забирает планшет канцлера, 24 лиловых отряда, лиловую фигурку, лиловый маркер шкалы, планшет имперского реликвария и карту реликвии «Большой скипетр».
9. Каждый участник, за исключением канцлера, в порядке хода выбирает любой планшет игрока (сторона планшета определяется хроникой) и забирает 14 отрядов, фигурку и маркер шкалы цвета этого планшета.
10. Каждый игрок помещает полученный маркер шкалы на крайнее левое деление своей шкалы провианта.
11. Канцлер забирает из общего резерва и кладёт себе на планшет 2 жетона поддержки и 1 жетон тайны.
12. Канцлер помещает 3 лиловых отряда себе на планшет, 2 отряда в самую верхнюю локацию столицы, лежащую лицевой стороной вверх, и по 1 отряду в другие локации, лежащие лицевой стороной вверх, с хотя бы 1 картой обитателя или целого строения.



3-5

ОБЩИЙ РЕЗЕРВ

 ×10

 ×6

 ×1



из хроники





Возможно, канцлер начнёт игру с одним из них

 ×36 всего

 ×20 всего

13. При игре с жетоном цели «Верный обету мудрости» канцлер забирает **знамя страшной тайны**. При игре с жетоном цели «Верный обету служения» канцлер забирает **знамя народной поддержки**.
14. Канцлер забирает **жетон титула** (стороной с *верным обету* вверх).
15. Каждый изгнанник и вассал помещает себе на планшет 1 **жетон поддержки** и 1 **жетон тайны** из общего резерва. Каждый изгнанник помещает себе на планшет 3 **отряда** своего цвета, а каждый вассал — 3 **лиловых отряда**.
16. Поместите **жетоны поддержки** и **тайн** на карты локаций с соответствующими начальными требованиями (2.8.2). (Если жетонов поддержки не хватает, канцлер размещает их по своему выбору.)
17. Канцлер берёт 4 **карты реликвий** из колоды реликвий и кладёт их случайным образом лицевой стороной вниз на 4 клетки имперского реликвария.
18. Поместите **колоду реликвий** на клетку «Колода реликвий» на игровом поле.

19. Возьмите 3 **карты** с **низа** колоды земель. Поместите по 1 из них в каждую стопку сброса лицевой стороной вниз. (Если вы не обновляли колоду земель, прочтите текст в рамке ниже.)
20. Каждый игрок в порядке хода берёт 3 **карты** с **низа** колоды земель.
21. Поместите **колоду земель** на клетку «Колода земель» на игровом поле.
22. Продвиньте маркер на шкале видений на столько делений, сколько карт видений взяли игроки (если взяли).
23. Начиная с канцлера, каждый игрок в порядке хода:
 - Помещает свою **фигурку** в любую локацию, лежащую лицевой стороной вверх, но канцлер должен поместить свою фигурку в верхнюю локацию столицы.
 - Выбирает 1 **карту** из взятых карт и кладёт её в совет лицевой стороной вниз.
 - Сбрасывает 2 оставшиеся **карты**. (См. «Сброс» на с. 11.)



Если вы не обновляли колоду земель при составлении хроники, сделайте это перед этапом 19.

- Возьмите из колоды 10 **карт обитателей** лицевой стороной вниз и перемешайте их с 2 случайными **картами видений**. У вас получится стопка из 12 карт.
- Возьмите из колоды 15 **карт обитателей** лицевой стороной вниз и перемешайте их с 3 оставшимися **картами видений**. У вас получится стопка из 18 карт.
- Поместите стопку из 12 карт на стопку из 18 карт. Поместите эту объединённую стопку на колоду оставшихся **карт обитателей**.

Основные компоненты

2.1. Игровое поле

2.1.1. Регионы. Регионы — это столица, провинции и окраины. Столица вмещает 2 локации (2.8), провинции и окраины — по 3.

2.1.2. Стопки сброса. В каждом регионе своя стопка сброса, лежащая лицевой стороной вниз. Она состоит из карт обитателей и видений, в основном взятых при поиске (5.1).

2.1.3. Резервы поддержки. В каждом хранятся свои жетоны поддержки. Обычно игрок получает поддержку из резерва при поиске (5.1) и торговле (5.3).

2.1.4. Шкала раундов. На ней отмечают текущий раунд (4).

2.1.5. Колода земель. Колода состоит из лежащих лицевой стороной вниз карт обитателей (2.6) и видений (2.7). Игрок берёт карты из колоды земель при поиске (5.1).

2.1.6. Шкала видений. На ней отмечают количество карт видений (2.7), взятых из колоды земель. Оно определяет, сколько провианта нужно тратить на взятие карт из колоды земель при поиске (5.1).

2.1.7. Общий резерв. Это область рядом с игровым полем, где хранятся жетоны поддержки, жетоны тайн и другие компоненты. Игрок получает тайны из общего резерва при торговле (5.3).

2.2. Планшет игрока/канцлера

2.2.1. Планшет. Планшет вмещает любое количество отрядов, поддержки и тайн. На клетку «Открытое видение» на стороне с изгнанником можно положить 1 карту видения (2.7) лицевой стороной вверх (5.1.4.III).

2.2.2. Совет. Это область справа от планшета, вмещающая до 3 карт обитателей (2.6), лежащих лицевой стороной вверх или вниз, и видений (2.7), лежащих лицевой стороной вниз. Карты в совете называются советниками.

2.2.3. Личный резерв. Это область вокруг планшета, вмещающая любое количество отрядов, реликвий (2.4) и знамён (2.5).

2.3. Планшет имперского реликвария

Планшет вмещает 4 реликвии (2.4). Предложение вассалитета (6.6.1) должно сопровождаться передачей ровно 1 реликвии с этого планшета. Его реликвии не могут становиться объектами других договорённостей (7.6.3). Когда с планшета забирают реликвию, канцлер получает открывшийся модификатор действия (6.6.2). Реликвии на планшете нельзя забрать набегом и обретением, они не учитываются для победных целей, и их способности нельзя применять (7).

2.4. Карты реликвий

2.4.1. Стоимость. На карте локации указана стоимость (2.8.4) обретения (5.4) любой реликвии, находящейся в этой локации.

2.4.2. Кубики защиты. Если карту реликвии объявляют целью набега (5.5), она приносит столько кубиков защиты, сколько указано в её правом верхнем углу (на щите).

2.4.3. «Большой скипетр». Это реликвия, с которой всегда начинает партию канцлер. Текущий владелец «Большого скипетра» может предлагать вассалитет (6.6) и изгонять вассалов (6.7).

2.5. Знамёна

Для краткости названия «знамя народной поддержки» и «знамя страшной тайны» часто записываются просто как «народная поддержка» и «страшная тайна».

2.5.1. Стоимость. Стоимость обретения (5.4) каждого знамени меняется в процессе игры.

2.5.2. Кубики защиты. Каждое знамя приносит столько кубиков защиты (5.5.2), сколько поддержки или тайн на нём находится.

2.5.3. Захват знамени. Когда игрок забирает народную поддержку не в результате обретения, он сжигает с неё 2 поддержки (но оставляет на ней не менее 1 поддержки) и переворачивает на сторону с черной, если знамя ещё не на ней. Когда игрок забирает страшную тайну не в результате обретения, он сжигает с неё 2 тайны (но оставляет на ней не менее 1 тайны).

2.6. Карты обитателей

2.6.1. Масть. В левом верхнем углу карты обитателя указана её масть: магия (▲), звери (♣), раздор (●), очаг (■), кочевье (●), порядок (■).

2.6.2. Ограничение. Под мастью карты обитателя может находиться символ ограничения (7.2).

2.6.3. Способность. В нижней части карты обитателя описана её способность (7).

2.7. Карты видений

2.7.1. Взятые видения. Каждый раз, когда из колоды земель берут карту видения, продвигайте маркер по шкале видений на следующее деление (2.1.6).

2.7.2. Способность. Видения, выложенные лицевой стороной вверх, дают победные цели (3.2). У видения «Заговор» есть способность «При розыгрыше» (5.1.4.IV).

2.8. Карты локаций

2.8.1. Вместимость локации. В правом верхнем углу карты локации указано число. Оно определяет максимальное количество карт обитателей и строений, вмещаемое этой локацией. В локации, лежащей лицевой стороной вниз, не может быть карт. Находящиеся в локации реликвии не влияют на её вместимость.

2.8.2. Начальные требования. В левом верхнем углу карты локации может быть указано, сколько на неё нужно добавить поддержки и тайн из общего резерва и сколько карт из колоды реликвий нужно положить рядом с ней лицевой стороной вниз. Делайте это при подготовке к игре и когда переворачиваете карты локаций, лежащие лицевой стороной вниз.

2.8.3. Кубик защиты и банда. В правом верхнем углу карты локации изображены кубик защиты и силуэт банды. Если локация объявлена целью набега (5.5.1), она приносит 1 кубик защиты, а если вы нападаете на банды, то к защищающейся армии добавляется 1 банда.

2.8.4. Стоимость обретения реликвии. В правом нижнем углу карты локации может быть указана стоимость обретения (5.4) реликвии из этой локации.

2.8.5. Способность. В левом нижнем углу карты локации указана способность (7), описанная в разделе «Способности локаций» в памятке игрока.

2.9. Карты строений

Строения заменяют обитателей при составлении хроники (8.3.1). У строения есть «целая» сторона с мастью (2.6.1) и «разрушенная» сторона, на которой нет масти и которую нельзя использовать для созыва отрядов (5.2) и торговли (5.3). На обеих сторонах строения указана способность (7) и ограничение (7.2).

2.10. Жетон цели

Жетон изображает цель верного обету (2.11) и цель преемника (3.3.1). На обратной стороне жетона описан порядок проверки победы в затяжной войне (3.4).

2.11. Жетон титула

У титула две стороны: «верный обету» и «узурпатор». Титул всегда находится у игрока, который выполняет условие верного обету с жетона цели (2.10):

- «**Верный обету главенства**»: править большинством локаций (2.8).
- «**Верный обету служения**»: владеть народной поддержкой (2.5).
- «**Верный обету спасения**»: владеть большинством реликвий и знамён (2.4, 2.5). (Учитывается суммарное число.)
- «**Верный обету мудрости**»: владеть страшной тайной (2.5).

Изгнанник переворачивает титул на сторону с узурпатором, если начинает ход с этим титулом, лежащим стороной с верным обету вверх (4.1.3). Если у владельца титула и другого игрока складывается ничья по выполнению условий жетона цели, то титул не меняет владельца. Если несколько игроков, среди которых нет владельца титула, достигли цели, то владелец титула выбирает, кому из них его отдать. Забрав титул, всегда переворачивайте его стороной с верным обету вверх (если титул ещё не на ней).

Быть верным обету — условие некоторых победных целей (3). Если верный обету становится защитником (5.5.2) при набеге, жетон титула приносит ему 1 кубик защиты, а если защитником становится узурпатор, то 2 кубика защиты.

Если текущая цель — «Верный обету главенства» и империя выполняет условия этой цели, то жетоном титула владеет канцлер. Когда какой-либо имперский игрок становится защитником, титул всегда приносит ему кубик защиты (5.5.2).

Победа

Партия в «Обет» заканчивается одним из четырёх способов, как описано ниже. Закончив партию, составьте хронику (8).

3.1. Победа узурпатора

Изгнанник побеждает в своей фазе подъёма (4.1.2), если владеет жетоном титула (2.11), который лежит стороной с узурпатором вверх (4.1.3).

3.2. Победа ясновидца

Изгнанник побеждает в своей фазе подъёма (4.1.2), если на его планшете лежит лицевой стороной вверх карта видения и он достиг её цели. (Цель каждого видения включает условие: игроки должны взять из колоды земель хотя бы 3 видения.)

- **«Видение о завоевании»:** править большинством локаций (равенства недостаточно).
- **«Видение о восстании»:** владеть народной поддержкой.
- **«Видение о святилище»:** владеть большинством реликвий и знамён (равенства недостаточно).
- **«Видение о вере»:** владеть страшной тайной.

3.3. Победа устойчивого режима

Если верный обету — канцлер или вассал и сейчас конец 5, 6 или 7-го раунда, то канцлер бросает кубик завершения. Партия заканчивается победой канцлера, если на кубике:

- В конце 5-го раунда выпало 6.
- В конце 6-го раунда выпало 5 или 6.
- В конце 7-го раунда выпало 3, 4, 5 или 6.

3.3.1. Победа преемника. Если канцлер должен победить, то вместо него побеждает вассал, достигший цели преемника с текущего жетона цели (2.10):

- **«Верный обету главенства» (локации):** владеть большим суммарным количеством реликвий и знамён, чем канцлер и каждый другой вассал по отдельности.
- **«Верный обету служения» (народная поддержка):** владеть страшной тайной.
- **«Верный обету спасения» (реликвии и знамёна):** владеть народной поддержкой.
- **«Верный обету мудрости» (страшная тайна):** владеть «Большим скипетром» (2.4.3).

3.4. Победа в затяжной войне

В конце 8-го раунда партия завершается автоматически. Определите победителя, проверив по порядку 4 условия (3.4.1—3.4.4).

3.4.1. Империя, верная обету. Если канцлер или вассал — верный обету, то побеждает канцлер. Если какой-либо вассал достиг цели преемника (3.3.1), то вместо канцлера побеждает этот вассал.

3.4.2. Узурпатор. Если какой-либо изгнанник — узурпатор, то побеждает он.

3.4.3. Ясновидец. Если у какого-либо изгнанника есть видение на клетке «Открытое видение», цели которого он достиг, то побеждает он. Если таких изгнанников несколько, победитель определяется по приоритету: тот, кто достиг цели «Видения о завоевании» (локации), затем «Видения о восстании» (народная поддержка), затем «Видения о святилище» (реликвии и знамёна), затем «Видения о вере» (страшная тайна).

3.4.4. Империя. Побеждает канцлер. Если какой-либо вассал достиг цели преемника (3.3.1), то вместо канцлера побеждает этот вассал.

Игровой процесс

4

Партия в «Обет» длится не более 8 раундов. Раунд начинается с хода канцлера, далее право хода передаётся по часовой стрелке. Ход каждого игрока состоит из фаз подъёма, действий и отдыха (4.1—4.3). Раунд заканчивается, когда все игроки сделали по 1 ходу. Проверьте, победил ли устойчивый режим (3.3). Затем продвиньте маркер на шкале раундов на 1 деление по часовой стрелке.

4.1. Фаза подъёма

Поочерёдно пройдите этапы 4.1.1—4.1.4.

4.1.1. Знамя народной поддержки. Если вы владеете народной поддержкой, вы должны поэтапно применить её способность «Подъём» (7.3.1), как описано ниже.

4.1.1.1. Добавление или возврат поддержки. Либо поместите 1 поддержку на знамя, либо перенесите с него 1 поддержку в резерв поддержки с наименьшим количеством поддержки. Если таких резервов несколько, выберите любую из них. (Если на знамени лишь 1 поддержка, вы обязаны поместить на него 1 поддержку. Если у вас её нет, ничего не происходит.)

4.1.1.1.II. Повтор в случае черни. Пройдите этап 4.1.1.1 ещё раз, если народная поддержка лежит стороной с чернью вверх. (Вы можете убрать поддержку, которую добавили на этапе 4.1.1.1.)

4.1.1.1.III. Чернь. Если на знамени лежит 6 и более поддержки, переверните его на сторону с чернью (если оно не на ней).

4.1.2. Проверка победы. Если вы изгнанник, проверьте, побеждаете ли вы как узурпатор (3.1) или ясновидец (3.2).

4.1.3. Узурпация. Если вы изгнанник и владеете жетоном титула, переверните этот жетон на сторону с узурпатором.

4.1.4. Способность локации. Если ваша фигурка находится в локации «Солончак», «Шахта» или «Затонувший город», вы можете забрать из неё 1 поддержку или тайну.

4.2. Фаза действий

Вы можете выполнить любое количество действий в любом порядке. Это могут быть главные действия (5), побочные действия (6) и способности «Действие» (7.3.2). (Вы обязаны закончить одно действие, прежде чем начать другое.) Вы можете не выполнять никаких действий или повторить одно действие несколько раз, если способны оплатить его стоимость. Если у действия есть стоимость в провианте, сдвигайте маркер на шкале провианта на 1 деление вправо за каждый расходуемый провиант.

4.3. Фаза отдыха

Поочерёдно пройдите этапы 4.3.1—4.3.5.

4.3.1. Возврат поддержки. Перенесите все жетоны поддержки с карт обитателей и строений в резервы поддержки соответствующих этим картам мастей.

4.3.2. Возврат тайн. Перенесите все жетоны тайн с карт обитателей, строений и реликвий на ваш планшет. Переверните жетоны тайн, лежащие на вашем планшете лицевой стороной вниз, если они есть. (Вы переворачиваете тайны лицевой стороной вниз при использовании некоторых защитных схем сражений, сбросе карт с выложенными тайнами и применении некоторых способностей локаций.)

4.3.3. Пополнение провианта. Если вы изгнанник или канцлер, сдвиньте маркер у себя на шкале провианта на деление, на котором указано число отрядов в вашем личном резерве.

Если вы вассал, пополните провиант до деления, соответствующего провианту канцлера.



4.3.4. Непотраченный провиант. Сдвиньте маркер ещё на 1 деление влево за каждый ваш провиант, не потраченный на этом ходу. Маркер не может продвигаться левее крайнего левого деления шкалы.

4.3.5. Способности «Отдых». Вы можете в любом порядке 1 раз использовать каждую доступную вам способность «Отдых».

Главные действия

5



5.1. Поиск

5.1.1. Этап 1. Потратьте провиант. Если вы берёте карты из стопки сброса, потратьте 2 провианта. Если вы берёте карты из колоды земель, потратьте столько провианта, сколько указано на шкале видений.

5.1.2. Этап 2. Возьмите 3 карты. Возьмите 3 карты либо из колоды земель, либо из стопки сброса вашего региона (*региона с вашей фигуркой*). Берите карты из колоды земель по одной. Если вы взяли карту видения из колоды земель (*не из стопки сброса*), объявите об этом, перестаньте брать карты и продвиньте маркер на шкале видений на 1 деление (2.7.1). (*Продвигайте маркер, даже если взяли видение благодаря способности карты.*)

5.1.3. Этап 3. Сбросьте карты. Сбросьте все взятые карты, кроме одной. (См. «Сброс» на с. 11.)

5.1.4. Этап 4. Разыграйте карту. Сбросьте оставшуюся карту или разыграйте её в вашей локации (5.1.4.I), в совете (5.1.4.II) или, если вы изгнанник, на вашей клетке «Открытое видение» (5.1.4.III). Учтите возможные ограничения (7.2, 5.1.4.I—5.1.4.IV).

5.1.4.I. Розыгрыш в локации. Нельзя разыграть карту в локации, если локация не может её вместить (2.8.1). Положите карту лицевой стороной вверх рядом с вашей локацией. (*Владея знаменем народной поддержки (2.5), вы можете сначала сбросить карту из любой локации вашего региона, а также можете разыграть карту в любой локации вашего региона.*) Получите 1 поддержку из резерва поддержки той же масти, что и у разыгранной карты.

5.1.4.II. Розыгрыш в совете. У вас в совете может быть не более 3 советников (*лежащих лицевой стороной вверх или вниз*). Поместите карту справа от вашего планшета любой стороной вверх. (*У советников, лежащих лицевой стороной вниз, нет масти, ограничений и способностей, но вы всегда можете разыграть их лицевой стороной вверх (6.1).*) Если совет полон, а вы хотите разыграть нового советника, сначала сбросьте одного из имеющихся. (*По умолчанию это единственная возможность сбросить советника, лежащего лицевой стороной вверх.*)

5.1.4.III. Розыгрыш видения. Карту видения нельзя разыграть в локации. Канцлер и вассалы не могут разыгрывать видения лицевой стороной вверх, за исключением «Заговора» (5.1.4.IV). Однако все могут разыгрывать видения в качестве лежащих лицевой стороной вниз советников. Разыгрывая истинное видение (*не «Заговор»*) лицевой стороной вверх, кладите его на клетку «Открытое видение» (2.2.1) на вашем планшете. (*Это видение не советник.*) Если на этой клетке уже есть видение, сбросьте его.

5.1.4.IV. Розыгрыш «Заговора». Любой игрок, включая канцлера и вассалов, может разыграть карту видения «Заговор» лицевой стороной вверх. (*Она не сбрасывает уже выложенное видение, если оно есть.*) Разыграв «Заговор» лицевой стороной вверх, вы можете сжечь 1 тайну, чтобы забрать 1 реликвию или знамя у игрока с фигуркой в вашей локации. Для этого у вас должны быть хотя бы 2 советника тех же мастей, что у одного или нескольких советников этого игрока. Затем уберите «Заговор» в коробку. (*Забрав знамя, сожгите с него 2 поддержки или тайны. Если вы забрали народную поддержку, переверните её на сторону с чернью, если знамя ещё не на ней (2.5.3).*)



5.2. Созыв

5.2.1. Этап 1. Оплатите стоимость. Потратьте 1 провиант и поместите 1 поддержку на карту обитателя или целого строения (*но не на реликвию или разрушенное строение (2.9)*), на которой нет ни тайн, ни поддержки и которая находится в вашей локации.

5.2.2. Этап 2. Получите отряды. Получите 2 отряда. (*Заберите их из личного резерва и поместите себе на планшет.*)

Если вы вассал, получите лиловые отряды вместо отрядов вашего цвета.



5.3. Торговля

5.3.1. Этап 1. Потратьте провиант. Потратьте 1 провиант.

5.3.2. Этап 2. Проведите торговлю. Сделайте одно из двух:

- Поместите 1 тайну на карту обитателя или целого строения, на которой нет ни тайн, ни поддержки и которая находится в вашей локации. Получите 1 поддержку и ещё 1 поддержку за каждого вашего лежащего лицевой стороной вверх советника той же масти, что и у этой карты. Забирайте поддержку из резерва поддержки той же масти, что и у этой карты.
- Поместите 2 поддержки на карту обитателя или целого строения, на которой нет ни тайн, ни поддержки и которая находится в вашей локации. Получите 1 тайну из общего резерва за каждого вашего лежащего лицевой стороной вверх советника той же масти, что и у этой карты.

Вы не можете торговать с реликвиями и разрушенными строениями (2.9).



5.4. Обретение

5.4.1. Этап 1. Потратьте 1 провиант и выберите цель. Выберите 1 реликвию, лежащую лицевой стороной вниз в вашей локации, или 1 любое знамя (*даже если владеете им сами*). Вы можете обрести страшную тайну, только если сами ею владеете или в локации её владельца есть хотя бы 1 карта, не совпадающая по масти ни с одним его советником. (*Игнорируйте разрушенные строения и советников, лежащих лицевой стороной вниз, так как у них нет масти. Вы не можете обрести страшную тайну у другого игрока, если в его локации нет карт, но можете сделать это, если у него нет советников, лежащих лицевой стороной вверх.*)

5.4.2. Этап 2. Оплатите стоимость. Чтобы обрести реликвию, оплатите стоимость, указанную на карте вашей локации: поместите 3 поддержки в определённый резерв поддержки, либо сожгите 2 поддержки, либо сожгите 1 или 2 тайны. Чтобы обрести народную поддержку или страшную тайну, поместите на неё больше поддержки или тайн соответственно, чем на ней уже есть.

5.4.3. Этап 3. Заберите выбранное. Заберите реликвию или знамя и поместите рядом с вашим планшетом лицевой стороной вверх. (*Вы можете владеть любым количеством реликвий и знамён.*)

5.4.4. Этап 4. Обновите знамя. Забрав народную поддержку, переверните её, если она на стороне с чернью. Поместите на знамя уплаченную поддержку и уберите уже лежавшую на нём поддержку в резервы поддержки: начните с любой масти и последовательно (*слева направо*) перенесите в резервы по 1 поддержке, при необходимости делая круг. Забрав страшную тайну, поместите на неё уплаченные тайны. Заберите 1 из уже лежавших на ней тайн и отдайте остальные прежнему владельцу знамени. (*Если это вы, то просто заберите все прежние тайны.*)



5.5. Набег

5.5.1. Этап 1. Потратьте 2 провианта и выберите защитника. Вы можете выбрать одного другого игрока, который правит вашей локацией или фигурка которого находится в вашей локации. Если вашей локацией не правит ни один игрок, вы можете выбрать защитником банды (2.8.3).

❖ Если вы вассал, нападающий на канцлера или другого вассала, вы не считаетесь имперским игроком в этом набеге. Если вы канцлер, нападающий на вассала, он не считается имперским игроком в этом набеге.

5.5.2. Этап 2. Объявите цели и получите кубики. Вы можете объявить любое количество перечисленных ниже целей защитника, однако каждая цель приносит ему изображённые на её символе щита кубики защиты.

- Любые локации, которыми правит защитник (на всём игровом поле).
- Любые реликвии и знамёна защитника, если его фигурка в вашей локации. (Знамя приносит столько кубиков защиты, сколько поддержки или тайн на нём лежит.)
- Фигурка и поддержка защитника, если его фигурка в вашей локации. (Защитник получает 2 кубика, как изображено на символе щита на его планшете.)

Вы обязаны объявить хотя бы 1 цель в вашей локации. Если защитник правит вашей локацией, вы должны объявить целью вашу локацию. Вы получаете столько кубиков нападения, сколько отрядов находится на вашем планшете (или меньше, если хотите).

❖ Если защитник — имперский игрок, то канцлер присоединяется к нему в качестве союзника. Также любые вассалы (за исключением напавшего игрока) могут присоединиться к защитнику в качестве союзников (с разрешения защитника), если их фигурки находятся в объявленных целями локациях или в локации напавшего игрока. Примените все модификаторы набега (например, «Обещание мира»), которыми правят защитник и его союзники.

5.5.3. Этап 3. Используйте схемы сражений. Вы можете по одному разу использовать каждую схему сражения (7.5), которой правите. Затем защитник может по одному разу использовать каждую схему сражения, которой правит. Банды используют все схемы сражений, которыми правят и у которых нет стоимости. Если вы должны лишиться полученного кубика нападения, а их у вас не осталось, то вместо этого защитник получает кубик защиты.

❖ Союзники могут по одному разу воспользоваться любыми схемами сражений, которыми правят. Считайте, что слова «вы», «ваш», «защитник» и т. д. в тексте способностей относятся ко всей защищаемой стороне — защитнику и его союзникам. (Однако выражения «ваш/свой планшет» и «ваша локация» по-прежнему относятся только к локациям с фигуркой защитника и его планшету.) В редком случае, если защитник и союзники не могут договориться о том, кто и когда использует схемы сражений, защитник назначает очередность. (Игрок, применяющий схему сражения, оплачивает и её стоимость. Каждую схему сражения можно использовать только один раз.)

5.5.4. Этап 4. Бросьте кубики защиты. Защитник бросает полученные кубики и подсчитывает значение защиты, складывая:

- Выпавшие щиты ♠.
- Число отрядов в локациях, объявленных целями. Если вы напали на банды, вместо этого прибавьте число банд в объявленных целями локациях.
- Число отрядов на своём планшете, если его фигурка находится в вашей локации или в локации, объявленной целью. Каждый множитель ♠ удваивает сумму выпавших щитов ♠. (Все выпавшие ♠ перемножаются друг с другом: $\times 4$, $\times 8$ и т. д.)

❖ Каждый союзник добавляет к значению защиты число отрядов на своём планшете, если его фигурка находится в локации напавшего игрока или в локации, объявленной целью.

5.5.5. Этап 5. Бросьте кубики нападения. Вы бросаете полученные кубики нападения. Каждый выпавший череп ⚔ немедленно убивает 1 отряд в вашей армии

(по умолчанию на планшете). Затем вы подсчитываете значение нападения, складывая:

- Выпавшие мечи ⚔. 2 пустых меча ⚔ считаются за 1 меч ⚔, но 1 пустой меч ⚔ ничего не даёт.
- Число жертвуемых отрядов из вашей армии. (Жертвуйте отряды, вы должны пожертвовать ровно столько, сколько нужно, чтобы стать триумфатором (9.5).)

Если значение нападения больше значения защиты, вы становитесь триумфатором, а защитник — проигравшим. В противном случае триумфатором становится защитник, а проигравшим — вы. Верните все использованные кубики в общий резерв.

5.5.6. Этап 6. Подведите итоги для проигравшего. Проигравший убивает половину (округление в меньшую сторону) своей армии — отрядов на планшете, если это вы (напавший игрок), или отрядов, добавлявшихся к значению защиты, если это защитник. Проигравший переносит все оставшиеся отряды своей армии себе на планшет. (Банды убить нельзя. Считайте, что они просто попрятались.) Если проигравший использовал схемы сражений с условием «Если вы стали проигравшим...», то он применяет их эффекты.

❖ Если защитник — имперский игрок, то убитые отряды защищаемой армии выбирает канцлер. Имперские отряды переносятся из локаций на планшет канцлера, а отряды, по-прежнему находящиеся на планшетах вассалов, остаются на них.

5.5.7. Этап 7. Подведите итоги для триумфатора, если он напавший игрок. Поочередно пройдите этапы:

5.5.7.I. Установите своё правление над объявленными целями локациями. Вы можете поместить любое число отрядов (даже 0) из вашей армии в любые объявленные целями локации. (Вы можете поместить 0 отрядов, даже если вы вассал и объявили целями имперские локации.)

5.5.7.II. Заберите объявленные целями реликвии и знамёна. Забрав знамя, сожгите с него 2 поддержки или тайны. Если вы забрали народную поддержку, переверните её на сторону с чернью, если знамя ещё не на ней (2.5.3).

5.5.7.III. Депортируйте фигурку и сожгите поддержку. Если вы объявили целью фигурку и поддержку защитника, вы можете заставить эту фигурку переместиться в локацию по вашему выбору. На это не тратится провиант. Вы также можете сжечь половину поддержки защитника (округление в меньшую сторону). (Фигурку защитника можно переместить лишь в ту локацию, куда она способна переместиться. Если фигурка находится в локации «Туманный лес», способность локации преобладает над вашим выбором.)

5.5.8. Этап 8. Примените эффекты схем сражений. Если триумфатор использовал схемы сражений с условием «Если вы стали триумфатором...», он применяет их эффекты. Затем, если кто-либо использовал схемы сражений с указанием «В конце набега либо [название карты]», он сбрасывает требуемое.



5.6. Перемещение

5.6.1. Этап 1. Потратьте провиант и выберите другую локацию. Если ваша фигурка в столице, потратьте 1 провианта, чтобы переместиться в другую локацию столицы; 2 провианта, чтобы переместиться в любую локацию провинций; 4 провианта, чтобы переместиться в любую локацию окраин. Если ваша фигурка в провинциях, потратьте 2 провианта, чтобы переместиться в любую другую локацию. Если ваша фигурка на окраинах, потратьте 3 провианта, чтобы переместиться в любую другую локацию окраин; 2 провианта, чтобы переместиться в любую локацию провинций; 4 провианта, чтобы переместиться в любую локацию столицы.

5.6.2. Этап 2. Перенесите фигурку и переверните карту локаций. Поместите фигурку в выбранную локацию. Если карта этой локации лежит лицевой стороной вниз, переверните её и выполните возможные начальные требования (2.8.2). (Поместите лицевой стороной вниз рядом с локацией столько реликвий из колоды реликвий, сколько символов «Р» указано на карте



локации. Поместите в локацию столько жетонов поддержки и тайн из общего резерва, сколько соответствующих символов указано на её карте.)

Побочные действия

6

На выполнение этих действий не тратится провиант.

6.1. Розыгрыш или сброс советника, лежащего лицевой стороной вниз

Розыграйте лицевой стороной вверх или сбросьте вашего лежащего лицевой стороной вниз советника, как если бы выполняли действие поиска (5.1.4). *(Учитывайте возможные ограничения и модификаторы. Вы всегда можете смотреть своих советников, лежащих лицевой стороной вниз, и можете разрешать смотреть их любим другим игрокам.)*

6.2. Применение способности «Действие»

Используйте способность «Действие» (7.3.2) на доступной вам карте (7.1.1).

6.3. Просмотр реликвии

Посмотрите любую карту реликвии, лежащую лицевой стороной вниз в вашей локации. *(Посмотрев её в первый раз, вы можете смотреть её снова, находясь в любой локации.)*

6.4. Просмотр имперского реликвария

Если вы владеете «Большим скипетром», то можете посмотреть любую реликвию в имперском реликварии.

6.5. Перенос отрядов в вашу локацию или из неё

Перенесите любое количество ваших отрядов *(за исключением последнего)* из вашей локации себе на планшет. Если вы правите вашей локацией, можете перенести в неё любое количество отрядов с вашего планшета.

Если вы вассал, канцлер должен дать разрешение на перенос отрядов из вашей локации на планшет. Если вы имперский игрок, можете отдать любое количество отрядов другому имперскому игроку, фигурка которого находится в вашей локации, или забрать их у него. На то и другое нужно разрешение этого второго игрока.

6.6. Предложение вассалитета

6.6.1. Предложение. Если вы владеете «Большим скипетром», можете предложить вассалитет любому изгнаннику *(включая себя)*. Вы должны пообещать ему ровно 1 реликвию из реликвария. Также вы можете заключить с ним договор по обмену любым количеством поддержки, тайн, знамен и реликвий не из реликвария. Вы можете разрешить потенциальному вассалу посмотреть любые реликвии в имперском реликварии.

6.6.2. Согласие. Если изгнанник принимает предложение вассалитета, он:

- Переворачивает свой планшет на сторону с вассалом. Если на планшете лежало видение, изгнанник его сбрасывает.
- Заменяет все свои отряды на планшете и игровом поле на лиловые отряды. *(Если их не хватает, изгнанник выбирает, какие отряды убрать, а какие заменить.)*
- Переворачивает жетон титула на сторону с верным обету, если владеет им и тот лежит стороной с узурпатором вверх.
- Закончивает фазу действий, если сейчас его ход.
- Пополняет провиант до крайнего левого деления.

Владелец «Большого скипетра» и новый вассал обмениваются тем, о чём договорились на этапе 6.6.1. Канцлеру становится доступен обязательный модификатор действия из реликвария.

6.6.3. Имперские игроки. Вассалы и канцлер — это имперские игроки. Каждый имперский игрок правит всеми локациями с имперскими *(лиловыми)* отрядами.

Основные правила империи

С появлением вассалов изменяются некоторые общие правила.

2.11. Жетоном титула в случае «Верного обету главенства» владеет канцлер, однако все имперские игроки пользуются кубиком защиты с титула.

4.3.3. В фазе отдыха вассал пополняет провиант в соответствии с провиантом канцлера.

5.5. Имперские игроки могут помогать друг другу защищаться (5.5.1), используя схемы сражений (5.5.3) и добавляя число своих отрядов к значению защиты (5.5.4). Вассал может устроить набег на канцлера или другого вассала и даже может объявлять целями имперские локации, однако в таких набегах он не считается имперским игроком (5.5.1). Потери империи определяет канцлер (5.5.6).

6.5. Чтобы забрать отряды из локации, необходимо разрешение канцлера. Находясь в одной локации, имперские игроки могут по договорённости передавать друг другу отряды со своих планшетов.

6.7. Изгнание вассала

Если вы владеете «Большим скипетром», можете изгнать другого вассала, отдав ему 5 поддержки. Однако:

- Отдайте на 1 поддержку больше, если этот вассал — верный обету или владелец народной поддержки. Если и то и другое, отдайте на 2 поддержки больше.
- Отдайте на 1 поддержку меньше, если вы — верный обету или владелец народной поддержки. Если и то и другое, отдайте на 2 поддержки меньше.

Изгнанный вассал:

- Переворачивает свой планшет на сторону с изгнанником.
- Заменяет все отряды на планшете отрядами своего цвета.
- Пополняет провиант до крайнего левого деления.

6.8. Самоизгнание

Если вы вассал, можете изгнать сами себя. Отдайте владельцу «Большого скипетра» столько поддержки, сколько отрядов находится на вашем планшете плюс сколько тайн лежит на вашем планшете, картах обитателей, реликвий и строений. Если вы владеете «Большим скипетром», то не можете себя изгнать. Изгнав себя:

- Переверните свой планшет на сторону с изгнанником.
- Замените все отряды на планшете отрядами своего цвета.
- Закончите фазу действий.
- Пополните провиант до крайнего левого деления.

Способности

7


Карты, лежащие лицевой стороной вверх *(включая локации)*, открытые клетки имперского реликвария, жетон титула — все они обладают способностями.


7.1. Применение способностей


7.1.1. Доступ. Вы можете использовать способность карты, только если правите этой картой или ваша фигурка находится в локации с ней. Способности локаций применяются, как указано на них. Канцлеру всегда доступны обязательные модификаторы


открытых клеток имперского реликвария (2.3), а владельцу жетона титула (2.11) — обязательная способность титула.

7.1.2. Стоимость. Для применения способности вы должны оплатить её стоимость, если она есть. Стоимость способностей обитателей, реликвий и строений указана на их канте. Стоимость способностей локаций и «Заговора» описана на них самих.

 Поместите сюда 1 поддержку


 Поместите сюда 1 тайну

 Сожгите 1 поддержку, вернув её в общий резерв

 Сожгите 1 тайну, вернув её в общий резерв



Вы не можете помещать ни тайны, ни поддержку на карту с уже выложенными тайнами и/или поддержкой. Если вы оплачиваете стоимость способности вне своего хода, сразу перенесите поддержку в соответствующий резерв поддержки, а тайны переворачивайте лицевой стороной вниз, не убирая их со своего планшета. Тайны, лежащие лицевой стороной вниз, нельзя выкладывать или сжигать для оплаты стоимости.

7.1.3. Применение. Используя способность, всегда применяйте столько её эффектов, сколько возможно, кроме эффектов со словом «можете».

7.1.4. Постоянные способности. Текст способности на карте с чёрной плетёной лентой действует на всех указанных игроков, независимо от их доступа к этой способности (7.1.1). Она применяется во время действия, которое она модифицирует (7.4), или в описываемый момент. (Обычно такие способности ссылаются на «игроков», однако на картах с символом  используется слово «вы» — это игрок, хранящий такую карту у себя в совете.)

7.2. Ограничения

Эти ограничения действуют только на карты, лежащие лицевой стороной вверх (не вниз).

7.2.1. Только локация/совет. Карту с символом дерева  можно разыграть, перенести или поменять только в локации, а карты с символом персонажа  — только в совете.

7.2.2. Сквозные карты. Разыгранные карты с символом цепи нельзя сбросить, перенести или поменять, кроме как при составлении хроники (8).

7.3. Особые способности

В игре есть 4 вида особых способностей:

7.3.1. «Подъём». Вы применяете способности, начинающиеся со слова «Подъём», один раз в вашей фазе подъёма (4.1). (На практике все они обязательные, кроме тех, что позволяют забрать поддержку и тайны (4.1.4).)

7.3.2. «Действие». Вы можете применять способности, начинающиеся со слова «Действие», в вашей фазе действий (4.2).

7.3.3. «При розыгрыше». Вы должны применять способности, начинающиеся со слов «При розыгрыше», разыгрывая их карты лицевой стороной вверх (5.1.4). (Получите поддержку за розыгрыш в локации, примените способность родной локации (см. «Способности локаций» в памяти игрока), учтите модификаторы, а затем используйте способность «При розыгрыше».)

7.3.4. «Отдых». Вы можете применять способности, начинающиеся со слова «Отдых», один раз в конце вашей фазы отдыха (4.3.5).

7.4. Модификаторы главных действий

Модификатор применяется в начале выполнения главного действия, которое он изменяет (указанного символом над способностью). Вы можете использовать несколько модификаторов одного действия в любом порядке.

7.4.1. Необязательное использование. Вы сами решаете, применять ли модификатор, если только в его тексте нет слов «должны», «не можете» или «нельзя».

7.4.2. Единственное использование. Применение модификатора изменяет лишь ваше текущее главное действие (но не сле-

дующие) и только 1 раз. Однако вы можете использовать один и тот же модификатор, не имеющий стоимости, несколько раз за ход для изменения нескольких однотипных действий.

7.4.3. Активный модификатор не сбрасывается. Модификатор нельзя сбросить во время выполнения главного действия, которое он изменяет.



7.5. Схемы сражений

Схемы сражений — это модификаторы (7.4) набега. Они отмечены символом набега в короне и подчиняются особым правилам. Их способности бывают с красным, синим или сине-красным фоном, указывающим, что их может использовать лишь напавший игрок, защитник либо тот или другой соответственно.

7.5.1. Ограниченное использование. Вы можете воспользоваться схемой сражения, только если правите ею (недостаточно просто находиться в её локации).

7.5.2. Время применения. Схемы сражений применяются на этапе набега «Используйте схемы сражений» (5.5.3), а не в начале действия, как другие модификаторы (7.4).

7.5.3. Неограниченная оплата. Вы можете оплатить стоимость использования схемы сражения, даже если на ней уже лежат тайны и поддержка. (Вы по-прежнему можете использовать каждую схему сражения только 1 раз за набег.)

7.5.4. Обозначения. Многие схемы сражений добавляют (+) или убирают (–) кубики нападения  и защиты . Схемы сражений со знаком ± могут добавлять или убирать кубики указанного типа.


7.6. Некоторые способности

7.6.1. Навязанный вассалитет. Существуют способности (например, «Забитый наследник»), позволяющие изгнаннику стать вассалом (6.6.2) без предложения вассалитета (6.6.1).

7.6.2. Бесплатное перемещение. Способности, разрешающие не тратить провиант, игнорируют стоимость перемещения (5.6.1), включая любые надбавки к этой стоимости (как, например, при перемещении из локации «Живописная долина»).

7.6.3. Договоры. Некоторые способности (например, «Ярмарка мастеров») позволяют игрокам заключать договоры. В рамках договора игроки могут обязаться сделать что-либо из указанного в способности и должны выполнить это, если могут. За исключением таких способностей и предложений вассалитета (6.6), любые договорённости не обязательны к выполнению (9.6). Локация «Трибунал» позволяет заключать договоры о будущих действиях, а также о последствиях нарушения этих договоров. Если неочевидно, был ли нарушен договор, подбросьте монетку.

7.6.4. Ограничение числа советников. Некоторые способности (например, «Ассасин») ограничивают ваш совет до 1 или 2 советников. Если вы разыгрываете карту с такой способностью и у вас больше советников, чем она разрешает, сбросьте лишние. Если у вас несколько подобных карт, учитывайте лишь наименьшее разрешённое количество (ограничения не суммируются).

7.6.5. Реликвия «Разбойничья корона». Считайте банды (2.8.3) своими отрядами. Вы правите локациями, в которых нет фишек отрядов. Вы можете забирать последнюю фишку отряда из своей локации (6.5) и добавлять банды из объявленных целями локаций к своей защищающейся армии (а также добавлять банды к своей напавшей армии, если используете карты вроде «Командиров»). Однако банды нельзя убивать, переносить и жертвовать (ни черепами , ни при определении потерь, ни при применении «Тирана» или «Проклятого котла»).



Составление хроники

8

В конце партии победитель поочерёдно проходит этапы:

8.1. Дайте обет

Если вы победили только с помощью видения, возьмите жетон цели, у которого символ цели верного обету совпадает с символом цели вашего видения. Если вы победили иным или несколькими способами, выберите любой жетон цели, кроме жетона из этой партии. Поместите новый жетон в коробочку земель.

8.2. Предложите вассалитет

Если вы изгнанник, переверните все планшеты, лежащие стороной с вассалом вверх (включая те, что в коробке), на сторону с изгнанником. Затем вы можете предложить вассалитет любым другим изгнанникам, кроме тех, чьи планшеты вы только что перевернули. Игнорируйте обычные правила предложения вассалитета (6.6.1). Каждый изгнанник, принявший ваше предложение, переворачивает планшет на сторону с вассалом и в каждой локации, которой правит, заменяет все свои отряды на 1 ваш отряд.

8.3. Обновите поле и возведите строения

Поочерёдно пройдите этапы:

8.3.1. Если вы канцлер или вассал, можете возвести или восстановить 1 строение. Для этого в любой локации без строения, которой вы правите, замените любую карту обитателя на карту целого строения той же масти из архива, возвращая этого обитателя в колоду земель. Либо в любой локации, которой вы правите, переверните 1 разрушенное строение «целой» стороной вверх.

8.3.2. Замешайте в колоду локаций все локации с игрового поля, кроме тех, которыми вы правите и/или в которых есть целые строения. Из каждой убранный локаций сбросьте карты обитателей (в любую стопку сброса), верните карты реликвий в колоду реликвий и уберите в архив карты разрушенных строений.

8.3.3. Переверните все целые строения в локациях, которыми вы не правите, на «разрушенную» сторону (без масти) и сбросьте все карты обитателей из этих локаций (в любую стопку сброса). Отложите в сторону все локации с разрушенными строениями вместе с их разрушенными строениями, реликвиями и обитателями в столбец по порядку от верхней локации столицы до нижней локации окраин.

8.3.4. Уберите все фигурки, поддержку, тайны и отряды с игрового поля.

8.3.5. Заполните пустые клетки локаций, перенеся локации с их обитателями, целыми строениями и реликвиями следующим образом:

1. Заполните пустые клетки столицы сверху вниз, подняв локацию столицы, затем перенеся туда локации провинций сверху вниз, а затем перенеся туда локации окраин сверху вниз.
2. Заполните пустые клетки провинций сверху вниз, подняв локацию провинций, а затем перенеся туда локации окраин сверху вниз.
3. Заполните пустые клетки окраин сверху вниз, подняв локацию окраин.
4. Заполните пустые клетки окраин снизу вверх, перенеся в них отложенные локации с разрушенными строениями снизу вверх (обратите внимание на обратный порядок заполнения).
5. Заполните пустые клетки провинций, как описано на этапе 4.
6. Заполните пустые клетки локаций картами из колоды локаций лицевой стороной вниз.
7. Во всех регионах без локаций, лежащих лицевой стороной вверх, откройте самую верхнюю локацию.

8.4. Добавьте 6 карт в колоду земель

Определите самую распространённую масть в вашем совете. Если таких мастей несколько, выберите одну из них. Если у вас нет советников, выберите любую масть. Возьмите из стопок архива и добавьте в колоду земель следующие случайные карты:

- 3 карты самой распространённой масти.
- 2 карты следующей по часовой стрелке масти.
- 1 карту другой следующей по часовой стрелке масти.



Последовательность мастей изображена на рисунке справа. В той же последовательности расположены резервы поддержки на игровом поле.

Если в архиве есть не все эти карты, не добавляйте их. Вместо этого восстановите архив, для чего заберите все карты из секции архива «Ссылка» и разделите их на 6 стопок по масти. Заберите 6 случайных карт из самой большой стопки и добавьте их в колоду земель. (Если таких стопок несколько, выберите из них одну случайным образом.) Замешайте каждую стопку ссылки в стопку архива той же масти.

8.5. Отправьте 6 карт в ссылку

Отложите в сторону все 5 видений (включая «Заговор»). Перемешайте все стопки сброса с игрового поля и советников побеждённых участников. Возьмите 6 случайных карт из получившейся колоды и не глядя поместите их в секцию архива «Ссылка».

8.6. Обновите реликвии

8.6.1. Поместите «Большой скипетр» в коробочку земель. Верните все реликвии побеждённых игроков в колоду реликвий и перемешайте её.

8.6.2. Во всех локациях, лежащих лицевой стороной вверх, в которых находится меньше реликвий, чем символов «Р» в начальных требованиях этих локаций (2.8.2), добавьте недостающие реликвии лицевой стороной вниз из колоды реликвий.

8.6.3. Перемешайте реликвии победителя и реликвария. Поместите их на колоду реликвий.

8.7. Сохраните поле и планшеты

8.7.1. Сложите все карты из каждой локации на карты их локаций. Затем сложите все карты локаций вместе с лежащими на них картами в одну стопку так, чтобы нижняя локация окраин оказалась внизу, а верхняя локация столицы — наверху. Поместите получившуюся стопку в коробочку земель.

8.7.2. Поместите планшеты участников в коробку, не меняя текущие стороны планшетов.

8.8. Обновите колоду земель

Соберите все оставшиеся в игре карты обитателей в одну колоду, перемешайте её и сделайте следующее:

- Возьмите из колоды 10 карт обитателей лицевой стороной вниз и перемешайте их с 2 случайными картами видений. У вас получится стопка из 12 карт.
- Возьмите из колоды 15 карт обитателей лицевой стороной вниз и перемешайте их с 3 оставшимися картами видений. У вас получится стопка из 18 карт.
- Поместите стопку из 12 карт на стопку из 18 карт. Поместите эту объединённую стопку на колоду оставшихся карт обитателей.

Поместите получившуюся колоду земель в секцию архива «Колода земель».



9.1. Интерпретация правил

Понимайте правила буквально. Не придумывайте того, чего не написано, даже если где-то написано что-то похожее.

Курсивный текст — это напоминания или уточнения. Относящийся к нему некурсивный текст приоритетнее.

«Свод законов» главнее «Правил игры» и игровых подсказок (планшетов игроков, «Вкратце о набегах» и т. д.), за исключением «Способностей локаций» в памятке игрока.

Способности (7) могут принести новые действия и вызвать эффекты, не описанные в «Своде законов», но все они описаны терминами из глоссария. (Например, используя способность, которая позволяет что-либо поменять, следуйте описанию термина «поменять» в глоссарии.)

9.2. Слова «должны», «нельзя» и т. д.

Правила со словом «должны» (во всех формах) главнее прочих правил. Правила со словами «не можете» (во всех формах) и «нельзя» главнее прочих правил, включая правила с «должны». Правила со словом «игнорируйте» главнее правил с «должны» и «не можете»/«нельзя». (Например, вы **должны** сбрасывать советника, когда разгрызаете нового в заполненный совет, однако «Крысолов» **игнорирует** ограничение на число карт в совете, и это приоритетнее основного правила. В локациях «Узкий перевал» сказано, что вы **должны** перемещаться определённым образом, но прибрежные локация предписывают **игнорировать** способность «Узкого перевала».)

Когда правило со словом «должны» дополнено выражением «если возможно», вы обязаны следовать этому правилу, но если у вас не получится, то штрафа не будет. (Например, если у вас есть «Тиран», вы по-прежнему можете перемещаться в локацию без отрядов.)

9.3. Количество и вместимость компонентов

Вы ограничены теми компонентами, которые входят в состав игры, за исключением кубиков и тайн (вы в любой момент можете заменить 5 жетон тайн на 1 жетон умножения тайн и наоборот). Если вам нужно получить или забрать компоненты, а их не хватает, подучите или заберите столько, сколько есть. В резервах и на планшетах может находиться любое число компонентов, если не сказано иное.

9.4. Общеизвестная и секретная информация

К секретной информации относятся лицевые стороны карт в стопках сброса, количество карт в колоде земель, рубашки карт, лежащих под верхней картой в колоде земель, и лицевые стороны карт, лежащих лицевой стороной вниз. Игрок с советником, лежащим лицевой стороной вниз, может смотреть его и разрешить посмотреть его кому-то ещё. Игроки могут обсуждать догадки о секретной информации и даже блефовать относительно неё.

Вся прочая информация общеизвестна. (Рубашки и количество карт в стопках сброса, число тайн, поддержки и отрядов на планшетах и т. д. Однако вы не можете менять под столом лежащих лицевой стороной вниз советников и делать другие подобные трюки.)

9.5. Чёткие потери

Вы не можете поместить, сжечь или пожертвовать больше ресурсов, включая поддержку, тайны, отряды и так далее, чем требует стоимость или правило.

9.6. Необязательные договорённости

Мы поощряем переговоры и сделки, включая договорённости на будущие партии. Однако все они необязательны к выполнению, за исключением договоров при предложении вассалитета (6.6) и применении способностей со словом «договор» (7.6.3).

Армия. Для напавшего игрока — отряды на его планшете. Для защитника — отряды, которые добавляются к его значению защиты.

Банда. См. 2.8.3. Банды не считаются отрядами. Банды считают врагами всех игроков.

Ваш враг. Если вы напавший игрок, то это защитник и все имперские союзники (5.5.2). Если вы защитник, то это напавший игрок.

Ваша локация/регион. Локация/регион, где находится ваша фигурка.

Взять карту. Заберите карту с верха указанного источника.

Враг. Любой изгнанник, если вы канцлер или вассал. Любой другой игрок, если вы изгнанник или вассал, временно не считающийся имперским игроком в некоторых набегах (5.5.1). Банды — враги для всех игроков и наоборот.

Жертвовать. Выберите свои отряды и убейте их.

Забрать. Противоположность «отдать». Перенесите указанные тайны или поддержку с планшета указанного игрока на свой, карты из его совета в свой, реликвии из его личного резерва, указанной локации или иного источника в свой личный резерв.

Захватить. Забрать что-то любым способом, кроме обретения. См. 2.5.3.

Имперский игрок. Канцлер — всегда, вассал — за исключением некоторых набегов (5.5.1).

Личный резерв. См. 2.2.3.

Общий резерв. См. 2.1.7.

Отдать. Противоположность «забрать». (Способности, запрещающие игрокам что-то забирать, не запрещают это отдавать.)

Перенести. Измените местоположение указанного компонента, учитывая возможные ограничения (2.8.1, 7.2).

Показать. Покажите всем лицевую сторону карты.

Получить. Поместите указанный компонент на ваш планшет. Берите отряды из личного резерва, тайны — из общего резерва, а поддержку — из указанного резерва поддержки.

Поменять. Поменяйте местами два указанных компонента.

После, после того как. Сразу следом, без каких-либо промежуточных событий.

Посмотреть, просмотреть. Посмотрите лицевую сторону указанной карты.

Правление. Игрок правит каждой локацией, которая лежит лицевой стороной вверх и в которой есть его отряды. Игрок правит всеми картами в локациях, которыми правит. Игрок правит всеми своими советниками. Банды правят всеми локациями, которые лежат лицевой стороной вверх и в которых нет отрядов.

Разыграть. Поместите указанную карту в локацию, совет, личный резерв или на планшет, учитывая возможные ограничения (2.8.1, 5.1.4, 7.2).

Сброс. Поместите указанные карты в любом порядке лицевой стороной вниз на стопку сброса провинций, если ваша фигурка в столице, на стопку сброса окраин, если ваша фигурка в провинциях, и на стопку сброса столицы, если ваша фигурка на окраинах. Если вы сбрасываете карту из региона, где нет вашей фигурки, то вместо этого берите за основу регион этой карты. Сразу же переносите поддержку со сбрасываемой карты в резерв поддержки той же масти, а тайны — на планшет активного игрока, перевёрнув их лицевой стороной вниз.

Сжечь. Перенесите в общий резерв поддержку или тайну с вашего планшета или, если указано, из другого места.

Скованная карта. См. 7.2.2.

Советник. См. 2.2.2.

Стоимость перемещения. См. 5.6.1. Некоторые способности (7.6.2) игнорируют её.

Убить. Перенесите отряд в личный резерв игрока цвета этого отряда. (Лиловые отряды отправляются к канцлеру.)

Устроить обмен. Вы можете отдать указанное другому игроку и наоборот.

- банды 2.8.3
использование схем сражений 5.5.3
набег на банды 5.5.1
- вассалитет
лишение вассалитета, см. «Изгнание вассала» в указателе
правление локациями 6.6.3
предложение вассалитета во время игры 6.6.1
предложение вассалитета при составлении хроники 8.2
ваша локация 10 («Ваша локация/регион»)
верный обету 2.11
бросок кубика завершения 3.3
изменение цели при составлении хроники 8.1
кубик защиты 2.11
победа в игре 3.3, 3.4
превращение в узурпатора 4.1.3
- видения
взятие из колоды земель 5.1.2
победа в игре 3.2, 3.4
розыгрыш 5.1.4.III, 5.1.4.IV
увеличение стоимости поиска 5.1.1
- вместимость
локация 2.8.1
резервы и планшеты 9.3
совет 5.1.4.II
- действия
главные и побочные 5, 6
модификаторы действий 7.4, 7.5
способности «Действие» 7.3.2
- договорённости 7.6.3, 9.6
«Заговор» 5.1.4.IV
знамёна 2.5
получение при набеге 5.5.7.II
получение при обретении 5.4
сжигание поддержки/тайн со знамени 2.5.3
- изгнание вассала
при помощи «Большого скипетра» 6.7
при составлении хроники 8.2
самоизгнание 6.8
- карты
взаимодействие 10 («Взять карту», «Перенести», «Поменять», «Разыграть», «Сброс»)
ограничения 7.2
правление 10 («Правление»)
способности 7
стоимость использования 7.1.2
типы карт 2.4, 2.6—2.9
- конец игры
в конце 8-го раунда 3.4
по броску кубика завершения 3.3
- локации
вместимость 2.8.1
перемещение 5.6
способности, см. «Способности локаций» в памятке игрока
установление правления при набеге 5.5.7.I
- народная поддержка, см. «Знамёна» в указателе
способность «Подъём» 4.1.1
ограничение числа компонентов 9.3
основные правила империи 6.6
- отряды
перенос 6.5
получение при созыве 5.2
убийство при набеге 5.5.6
- поддержка
возврат во время отдыха 4.3.1
знамя народной поддержки 4.1.1, 5.4.4
получение при розыгрыше карты в локации 5.1.4.I
получение при торговле 5.3
получение способностью локации 4.1.4
сжигание при набеге 5.5.7.III
- правление
определение 10 («Правление»)
победа в игре 2.11, 3
установление при набеге 5.5.7.I
- преемник 3.3.1
- провиант
пополнение 4.3.3, 4.3.4
трата 4.2
- разрушенные строения, см. «Строения» в указателе
- реликвии
добавление в локацию 5.6.2
обретение 5.4
получение при набеге 5.5.7.II
предложение из реликвария 6.6.1
просмотр 6.3
- советники
ограничение на количество советников 5.1.4.II
розыгрыш при поиске 5.1.4.II
розыгрыш советника, лежащего лицевой стороной вниз 6.1
- способности
обязательные и необязательные 7.4.1
применение 7.1
типы способностей 7.3—7.6
- страшная тайна, см. «Знамёна» в указателе
ограничение обретения 5.4.1
строения 2.9
возведение и восстановление 8.3.1
запрет на созыв и торговлю 2.9
разрушение 8.3.3
- схемы сражений 7.5
использование при набеге 5.5.3
обозначения 7.5.4
- тайны
возврат во время отдыха 4.3.2
знамя страшной тайны 5.4.4
получение при торговле 5.3
получение способностью локации 4.1.4
- узурпатор
кубики защиты 2.11
победа в игре 3.1, 3.4
превращение из верного обету 4.1.3
- фигурка
депортация при набеге 5.5.7.III
перемещение 5.6
- часто забываемые правила, см. «Тонкости „Обета“» на с. 32 в «Правилах игры»

Создатели игры

Автор: Коул Верль.

Художник: Кайл Феррин.

Редактор: Джошуа Йирсли.

Графический дизайн: Пати Хён (руководство), Ник Брахман, Кайл Феррин, Коул Верль и Джошуа Йирсли.

Разработка: Ник Брахман, Коул Верль и Джошуа Йирсли.

Корректур: Рейчел Лапидоу.

Коул посвящает эту игру своим родителям, которые дали ему так много знаний об этом мире, а ещё своей дочери Нелл, которая уже горит желанием познать новое.

Кайл посвящает эту игру своим детям, которые, как он уверен, однажды поймут всё это.

Русское издание игры

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Главный редактор: Александр Ляпустин.

Выпускающий редактор: Александр Петрунин.

Редакторы: Иван Реморов, Леонид Чернышов.

Переводчик и корректор: Полина Ли.

Верстальщики: Рафаэль Пилоян, Ульяна Гребенева.



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.