

ПОБЕДА КАНЦЛЕРА. Начиная 5 раунда (бросок кубика), если он «Верный Обету» или в 8 раунде.

ПОБЕДА ИЗГНАННИКА.

1. Изгнанник побеждает в своей фазе подъёма, если владеет жетоном титула, который лежит стороной с узурпатором вверх.
2. Изгнанник побеждает в своей фазе подъёма, если на его планшете лежит лицевой стороной вверх карта видения, и он достиг её цели.

ПОБЕДА ВАССАЛА. Если канцлер должен победить, то вместо него побеждает вассал, достигший цели преемника с текущего жетона цели.

В КОНЦЕ 8 РАУНДА. Победа по приоритету: Канцлер «Верный Обету» (Вассал с целью приемника) → Узурпатор → Ясновидец → Канцлер (Вассал с целью приемника)

ИГРОВЫЕ ФАЗЫ

ПОДЪЕМ	1. ЗНАМЯ НАРОДНОЙ ПОДДЕРЖКИ. Либо поместите 1 поддержку на знамя (вы обязаны это сделать если поддержка только 1), либо перенесите с него 1 поддержку в резерв поддержки с наименьшим количеством поддержки. Повторите этот этап, если знамя лежит стороной с чернью вверх. Если на знамени лежит 6 и более поддержки, переверните его на сторону с чернью. 2. ПРОВЕРКА ПОБЕДЫ. Если вы изгнанник, проверьте, побеждаете ли вы как узурпатор или ясновидец. 3. УЗУРПАЦИЯ. Если вы изгнанник и владелец ЖЕТОНА ТИТУЛА, переверните этот жетон на сторону с узурпатором. 4. СПОСОБНОСТЬ ЛОКАЦИИ. Если ваша фигурка в локации «Солончак», «Шахта» или «Затонувший город», вы можете забрать с неё 1 поддержку или тайну.
ДЕЙСТВИЯ	Вы можете выполнить любое количество действий в любом порядке. Это могут быть главные действия, побочные действия и способности «Действие». Вы можете не выполнять никаких действий или повторить одно действие несколько раз, если способны оплатить его стоимость ГЛАВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ ❖ ПОИСК (2 провианта из сброса или 2-4 из стопки земель) Возьмите 3 карты либо из колоды земель по одной (если взяли ВИДЕНИЕ, продвиньте маркер видений и больше карты не берите), либо из стопки СБРОСА вашего региона. Сбросьте карты кроме одной, разыграйте карту (или сбросьте). Разыграв карту в вашей локации (нельзя карты с ❶), получаете 1 поддержку. Разыграв ИСТИННОЕ ВИДЕНИЕ, положите его на планшет (сбросьте предыдущее, если есть). Разыграв карту в СОВЕТ можно в открытую (нельзя карты с ❷) или закрытую (всего не более 3 карт в совете, если совет полон, сбросьте лишнюю карту из совета, разыгранные карты с символом цели никак нельзя сбросить или перенести). Разыграв ЗАГОВОР, вы можете сжечь 1 тайну, чтобы забрать 1 реликвию или знамя у игрока с фигуркой в вашей локации (у вас должны 2 советника тех же мастей, что у игрока), затем уберите ЗАГОВОР в коробку (забрав знамя, сожгите с него 2 поддержки или тайны, переверните народную поддержку на сторону с чернью). ❖ СОЗЫВ (1 провиант) Поместите 1 поддержку на пустую карту обитателя или целого строения в ВАШЕЙ локации, получите 2 отряда на планшет (если вы вассал, получите лиловые отряды). ❖ ТОРГОВЛЯ (1 провиант) Либо поместите 1 тайну на пустую карту обитателя или целого строения в ВАШЕЙ локации. Получите 1 поддержку и ещё 1 поддержку из резерва за каждого вашего советника той же масти. Либо поместите 2 поддержки на пустую карту обитателя или целого строения в ВАШЕЙ локации. Получите 1 тайну из общего резерва за каждого вашего советника той же масти. ❖ ОБРЕТЕНИЕ (1 провиант) Выберите 1 реликвию в ВАШЕЙ локации, или 1 любое знамя где угодно (даже если владеете им сами). Оплатите стоимость (чтобы обрести знамя, поместите на неё больше поддержки или тайн соответственно, чем на ней уже есть). Заберите выбранное. Забрав народную поддержку, переверните её, если она на стороне с чернью. Уже лежавшую поддержку верните в резервы (по кругу, начиная с любого резерва), уже лежавшие тайны – 1 себе, остальные прошлому владельцу. ❖ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ (1-4 провианта) Переместитесь в любую локацию (не обязательно смежную), тратя провиант. Если карта этой локации лежит лицевой стороной вниз, переверните её и вы полните возможные начальные требования (положите жетоны поддержки, тайн в локацию или реликвии рядом с локацией) ❖ НАБЕГ (2 провианта) 1. Выберите защитника в ВАШЕЙ локации (другого игрока или банды). Вассалы, канцлер могут нападать друг на друга (вассал тогда не считается имперским игроком). 2. Объявите любое количество любых целей защитника (его локации на всем игровом поле; реликвии, знамена или его фигурка, если его фигурка в вашей локации). Минимум 1 цель должна быть в вашей локации, вы обязаны объявить целью вашу локацию, если защитник ей правит. Только цели дают защитнику кубики (они напечатаны на компонентах в правом углу). Если защитник – ИМПЕРСКИЙ игрок, канцлер обязан присоединяться в качестве союзника. Вассалы могут присоединиться к защитнику (с разрешения защитника). 3. Вы можете использовать только те схемы сражения, где ПРАВИТЕ, затем это может сделать защитник (и союзники). Вы можете оплатить стоимость использования схемы сражения, даже если на ней уже лежат тайны и поддержка. Банды используют все схемы сражений без стоимости. 4. Бросьте кубики защиты (множители x2 удваивают щиты на кубиках и перемножаются между собой), прибавьте к результату число отрядов в локациях с целями (банды дают +1) и число отрядов на планшете защитника, если цель в локации с его фигуркой. Союзники добавляют к защите отряды с планшетов в локациях. 5. Бросьте кубики нападения (сколько на вашем планшете или меньше). Можете пожертвовать отряды (ровно столько, чтобы стать триумфатором). Нужно превышение. 6. Проигравший нападающий убирает половину (округление в меньшую) отрядов на планшете. Проигравший защитник убирает половину отрядов, участвующих в защите (планшет + локация), оставшиеся отряды переносит на свой планшет. Если защитник – ИМПЕРСКИЙ игрок, какие отряды убить (планшет или локация) выбирает канцлер, а оставшиеся отряды из локаций переносятся на планшет канцлера. 7. Нападающий триумфатор может поместить в локацию отряды с планшета, забирает объявленные реликвии и знамена (сжигает 2 поддержки или тайны, народную поддержку переворачивает на чернь). Если целью была фигурка, вы можете сжечь половину поддержки игрока (округление в меньшую) и депортировать его. ПОБОЧНЫЕ ДЕЙСТВИЯ • Просмотр реликвий в ВАШЕЙ локации или имперского реликвария если вы владеете «БОЛЬШИМ СКИПЕТРОМ». • Розыгрыш или сброс советника, лежащего лицевой стороной вниз (как если бы выполняли действие поиска). • Применение способности «Действие» на доступной вам карте (если ПРАВИТЕ этой картой или ваша фигурка находится в локации с ней) • Перенос отрядов в ВАШУ локацию (если правите) или на планшет (за исключением последнего, если вы вассал, нужно разрешение канцлера на перенос из локации). • Предложение вассалитета любому изгнаннику (включая себя), если вы владеете «БОЛЬШИМ СКИПЕТРОМ». Вы должны предложить 1 реликвию из реликвария, вы можете обменяться любым количеством тайн, поддержки, знамен и других реликвий (не из реликвария). При согласии изгнанник переворачивает планшет, заменяет все отряды на лиловые, переворачивает жетон титула стороной «Верный обету», заканчивает ход (если его ход), пополняет провиант до максимума. • Изгнание другого вассала если вы владеете «БОЛЬШИМ СКИПЕТРОМ». Отдайте ему 5 поддержки так же +/- 1 если он/вы владеете народной поддержкой, +/- 1 если он/вы «Верный обету». Изгнанный вассал переворачивает планшет, заменяет отряды на свой цвет, пополняет провиант до максимума. • Самоизгнание. Отдайте владельцу «БОЛЬШОГО СКИПЕТРА» столько поддержки, сколько отрядов на вашем планшете + сколько сейчас ваших тайн в игре (на планшете, картах, реликвиях). Ва не можете изгнать сами себя, если владеете «БОЛЬШИМ СКИПЕТРОМ»
ОТДЫХ	1. ВОЗВРАТ ПОДДЕРЖКИ. Перенесите все жетоны поддержки с карт обитателей и строений в резервы поддержки соответствующих этим картам мастей. 2. ВОЗВРАТ ТАИН. 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). 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. Сдвиньте маркер ещё на 1 деление влево за каждый ваш провиант, не потраченный на этом ходу. 4. СПОСОБНОСТИ «ОТДЫХ». Вы можете в любом порядке 1 раз использовать каждую доступную вам способность «Отдых».

ПРИНЦИПЫ И КЛЮЧЕВЫЕ ТЕРМИНЫ

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.

ВАША ЛОКАЦИЯ/РЕГИОН. Локация/регион, где находится ваша фигурка.

ЗАГОВОР. Это ложное видение, которое может разыграть каждый. Любой игрок, включая канцлера и вассала, может разыграть его. Оно позволяет сжечь 1 тайну, чтобы украсть реликвию или знамя у игрока, фигурка которого находится в вашей локации. При этом у вас должны быть хотя бы 2 советника тех же мастей, что у одного или нескольких советников этого игрока.

ЗНАМЯ НАРОДНОЙ ПОДДЕРЖКИ. Позволяет более гибко разыгрывать карты. Всякий раз, когда вы разыгрываете карту в локации, вы можете сначала сбросить карту из любой локации вашего региона, а затем разыграть карту в любой локации вашего региона. Эти две локации могут быть разными. Оно требует от вас постоянного расхода поддержки. В вашей фазе подъёма вы должны либо поместить на знамя 1 поддержку, либо убрать 1 поддержку со знамени в резерв с наименьшим количеством поддержки. При этом на знамени не может стать менее 1 поддержки; если на нём остался последний жетон, вы обязаны поместить на знамя 1 поддержку, если она у вас есть. Если знамя перевернуто на сторону с чернью, в фазе подъёма оно потребует поместить или убрать поддержку дважды. Знамя переворачивается на сторону с чернью, если его забирают при набеге или на нём накопилось 6 поддержки или более. 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 чернью.

ЗНАМЯ СТРАШНОЙ ТАЙНЫ. С ним поиск всегда стоит 2 провианта. Если все карты в локации владельца знамени страшной тайны совпадают по масти с его советниками, то знамя в безопасности и его нельзя обрести. Знамя в безопасности и тогда, когда в локации нет карт. Когда игрок забирает страшную тайну не в результате обретения, он сжигает с неё 2 тайны (но оставляет на ней не менее 1 тайны).

БАНДА. Банды не считаются отрядами. Банды считают врагами всех игроков.

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, перевернув их лицевой стороной вниз.

СОВЕТ. Это область справа от планшета, вмещающая до 3 карт обитателей, лежащих лицевой стороной вверх или вниз, и видений, лежащих лицевой стороной вниз. Карты в совете называются советниками (независимо от того, какой стороной они лежат). У советников, лежащих лицевой стороной вниз, нет масти.

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

ОБЩЕДОСТУПНАЯ 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 т. д. даже блефовать относительно неё. Вся прочая информация общедоступна. (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.)

Жетон цели «Верный обету главенства»: править большинством локаций.

Жетон цели «Верный обету служения»: владеть народной поддержкой.

Жетон цели «Верный обету спасения»: владеть большинством реликвий и знамён (учитывается суммарное число.)

Жетон цели «Верный обету мудрости»: владеть страшной тайной.

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

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИМПЕРИИ. С появлением вассалов изменяются некоторые общие правила.

- Жетоном титула в случае «Верного обету главенства» владеет канцлер, однако все имперские игроки пользуются кубиком защиты с титула.
- В фазе отдыха вассал пополняет провиант в соответствии с провиантом канцлера.
- Имперские игроки могут помогать друг другу защищаться (канцлер помогает всегда), используя схемы сражений и добавляя число своих отрядов к значению защиты.
- 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.
- Канцлер может устроить набег на вассала, в таких набегах вассал считается имперским игроком.
- Потери империи определяет канцлер (убитые отряды выбирает канцлер, а отряды из локаций переносятся на планшет канцлера)
- Чтобы забрать отряды из локации, необходимо разрешение канцлера.
- Находясь в одной локации, имперские игроки могут по договорённости передавать друг другу отряды со своих планшето.