



РЕЛИКВИУМ

ПОЛКӨ  
ВОДЦЫ

ПРАВИЛА ИГРЫ

## ФБ ИГРЕ

Полководцы - дополнение для стратегической настольной игры «Реликвиум», которое открывает перед игроками новые возможности.

- Управляйте новым классом войск – полководцами, сила которых зависит от достижений фракции.
- Заключайте союзы и объявляйте войны с помощью карт дипломатии, получая выгоду от взаимоотношений фракций.
- Принимайте решения, ориентируясь на карты событий, меняющие ход игры.
- Выбирайте пути достижения победы, размеры империи все еще играют важную роль, но не являются определяющими.

## ЭРРАТА

Уточнение к особому умению Архитектуса базовой игры, текст на планшете следует читать так:



«Зодчий искусно возводит неприступные стены. Если как минимум в двух областях присутствия есть свои отряды, выложите жетон замка в любую землю присутствия, в том числе без отрядов».

**ВАЖНО:** если одна из областей присутствия подконтрольна врагу, строительство замка невозможно.

# КОМПОНЕНТЫ



## ПОЛКОВОДЦЫ

Новый класс отрядов, способный под-  
нять силу армии фракции до невиданных ранее показателей.



## КАРТЫ СИЛЫ

Служат для фиксации достижений фракций, от которых зависит сила полководцев.



## КАРТЫ ДИПЛОМАТИИ

Служат для фиксации статуса дипломатических отношений между фракциями.



## КАРТЫ СӨБЫТИИ

Вносят разнообразие в игровой процесс, предоставляя дополнительные возможности или накладывая ограничения.



## ПРОМО-КАРТЫ

Дополнительный контент для других игр «Интаглифа» - «Артефактума» и «Длани Мануса» (подробнее в разделе «Промо-карты» на стр. 15).

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В дополнении использован модульный принцип – новые механики могут быть добавлены в базовую игру независимо друг от друга.

Выполнив подготовительные действия, предусмотренные п. 1-10 базовых правил, приступите к выбору механик дополнения.

### ПОЛКОВОДЦЫ

Определитесь, будут ли в игре полководцы. Если нет, то уберите их фигурки в коробку, а если да, то:

- Возьмите пластиковую фигурку полководца цвета выбранной фракции и разместите ее в резерв своей армии (к шести фигуркам отрядов, которые уже там находятся).

### СИЛА ФРАКЦИИ

Определитесь, будет ли сила полководцев зависеть от достижений фракции. Если нет, то уберите карты силы в коробку, а если да, то:

- Положите стопку карт силы рядом с игровым полем лицевой стороной вверх.

**ВАЖНО:** при игре вдвоем карты силы не используются.

### ДИПЛОМАТИЯ

Определитесь, будет ли в игре использоваться дипломатия. Если нет, то уберите карты дипломатии в коробку, а если да, то:

- Возьмите три (две при игре вдвоем) карты дипломатии с символом своей фракции и положите рядом со своим планшетом.

ВАЖНО: при игре вдвоем карты дипломатии не используются.

Между фракциями существует три типа отношений:

- Война (враги). Можно объявить только нейтральной фракции, выложив жетон ближнего боя на границу принадлежащей ей области на этапе действий.
- Нейтралитет. Промежуточный статус между союзом и войной. Изначально все фракции относятся нейтрально друг к другу.
- Союз (союзники). Можно заключить только с нейтральной фракцией на этапе дипломатии. Каждая союзная фракция увеличивает силу армии игрока на единицу, если ее отряды находятся в земле или водном пространстве, соседнем с областью защиты - как при нападении игрока на эту область, так и когда он ее защищает.

Для фиксации статуса отношений применяются карты дипломатии. Игроки, если между ними мир или война, обмениваются картами, которые они кладут соответствующей стороной вверх перед своим планшетом. Если перед планшетом не лежит карта дипломатии другой фракции, значит игрок находится с ней в нейтральных отношениях. Таким образом, в любой момент игры, взглянув на карты дипломатии перед планшетом игрока, можно увидеть статус его отношений с другими фракциями.

## СЛУЧАЙНЫЕ СОБЫТИЯ

Определитесь, будут ли в игре случайные события. Если нет, то уберите карты событий в коробку, а если да, то:

- Разделите карты событий на колоду мира и колоду войны в соответствии с изображениями на рубашках (оливковая ветвь или скрещенные мечи).
- Перетасуйте их и положите отдельными стопками рядом с игровым полем лицевой стороной вниз.

**ВАЖНО:** можно регулировать продолжительность партии, уменьшая или увеличивая количество карт в колодах событий на этапе подготовки, тем самым определяя количество раундов в игре.

## КАМПАНИЯ

Определитесь, будет ли это игра в обычном режиме или в режиме кампании, которая предполагает получение игроками победных очков каждый раунд в зависимости от выполнения сюжетных задач.

- Если выбран обычный режим и в игре участвуют карты силы, то уберите две из них «Прогрессивизм» и «Обскурантизм» в коробку.
- Если выбран режим кампании, то откройте или распечатайте любую понравившуюся кампанию на сайте [www.intaglyph.ru](http://www.intaglyph.ru) (подробнее в разделе «Кампания» на стр. 15).

**ВАЖНО:** режим кампании доступен только при игре с картами событий, сочетание которых и определяет сюжет кампании.



# ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только происходит одно из трех событий:

- Один из игроков построил девять замков.
- Один из игроков потерял все замки одного типа.
- Завершился последний раунд игры.

В первом случае побеждает игрок, построивший свой последний девятый замок, тем самым открыв все деления своей шкалы владений.

Во втором и третьем случае определение победителя зависит от режима игры:

- При игре в обычном режиме побеждает игрок, контролирующий больше всего областей. Область находится под контролем игрока, если в ней есть его замок или хотя бы один отряд. В случае ничьей выигрывает тот, у кого больше всего замков. Если и здесь равенство, то тот, у кого больше всего отрядов. Снова ничья? Тогда победа достается игроку, имеющему наибольшее количество карт силы. А если и сила фракций равна, то ни одна из них не достойна победы.
- При игре в режиме кампании выигрывает игрок, набравший наибольшее количество победных очков, то есть получивший наибольшее количество карт событий за достигнутые цели сюжетов. В случае ничьей определение победителя продолжается по правилам обычного режима.



# ПРОЦЕСС ИГРЫ

Партии в игре с дополнением, как и в базовой игре, состоят из раундов, включающих фазы мира и войны, но в каждую из которых добавляются новые этапы в зависимости от выбранных при подготовке механик.

Фаза мира: этап событий, этап дипломатии и этап действий.

Фаза войны: этап силы фракций, этап поддержки и этап нападения.

## ЭТАП СОБЫТИЙ

На этом этапе игроки вскрывают по одной верхней карте в каждой колоде событий, чтобы активировать условия, которые будут давать дополнительные возможности или, наоборот, накладывать ограничения в текущем раунде.

**ВАЖНО:** в первом раунде пропустите этот этап, перейдя сразу к дипломатии.

- Вскройте верхнюю карту каждой из колод событий, убрав карту предыдущего раунда при ее наличии в коробку.
- Зачитайте текст вскрытых карт - событие мира активирует условие, которое будет действовать в фазе мира текущего раунда, а событие войны - условие, которое будет действовать в фазе войны.
- Если партия проходит в режиме кампании, то найдите соответствующий сюжет и зачитайте его (подробнее в разделе «Кампания» на стр. 15).

## ЭТАП ДИПЛОМАТИИ

На этом этапе игроки договариваются о прекращении войн и заключении союзов. Они по очереди в соответствии с инициативой фракции предлагают другим фракциям либо изменить дипломатический статус, либо оставить его на прежнем уровне. Для улучшения отношений необходимо согласие обеих сторон, для снижения же уровня отношений достаточно решения одной. На этапе дипломатии возможны только три варианта изменения отношений:

- Если две фракции договорились об улучшении отношений, будучи нейтральными, то они заключают союз. Договорившиеся игроки обмениваются картами дипломатии, которые кладут перед своими планшетами стороной «Союз» вверх.
- Если две фракции договорились об улучшении отношений, будучи врагами, то они объявляют о нейтралитете. Договорившиеся игроки забирают друг у друга карты дипломатии с символикой своих фракций.
- Если фракции решили снизить уровень своих отношений, будучи союзниками, то они объявляют о нейтралитете. Принявшие такое решение игроки забирают друг у друга карты дипломатии с символикой своих фракций.

**ВАЖНО:** изменение отношений происходит постепенно. На этапе дипломатии каждого раунда возможно изменение статуса только на один уровень. Например, если между фракциями идет война, то они не могут сразу договориться о союзе.

## ЭТАП ДЕЙСТВИЙ

На этом этапе игроки по очереди в соответствии с инициативой фракции совершают действия, предусмотренные шкалой владений фракции, по правилам базовой игры, но с некоторыми особенностями:

### БЛИЖНИЙ БӨИ

В зависимости от отношений между фракциями планирование нападения имеет свои дополнительные правила:

- Если область, на которую иницируется нападение, принадлежит нейтральной фракции, то ей объявляется война, игроки обмениваются картами дипломатии, которые кладут перед своими планшетами стороной «Война» вверх.
- Нельзя иницировать нападение на фракцию, с которой игрок состоит в союзе.

### НАЕМ ОТРЯДА

Игрок вместо найма нового отряда может повысить один из существующих до полководца.

1. Объявите отряд, который собираетесь повысить.
2. Замените фигурку этого отряда на фигурку полководца, соблюдая следующие правила:
  - Фигурка полководца должна находиться в резерве армии.
  - Фигурка отряда, вместо которой размещается полководец, отправляется в резерв армии.
  - Игрок может повысить отряд любого класса.

## ОСОБЕННОСТИ ПОЛКОВОДЦЕВ

- Полководцы не учитываются в лимите войск. В одной области могут находиться полководец и еще три отряда.
- Полководцы могут участвовать в нападении и защите, а также быть отправлены в поддержку, как любой другой отряд.
- Количество отрядов с учетом полководца на одном направлении поддержки не должно превышать количество стрел на жетоне, выложенном в том же направлении.
- Базовая сила полководцев зависит от выбранной на этапе подготовки к игре механики.

При игре с картами силы базовая сила полководца будет зависеть от его роли в бою и определяться соответствующими пиктограммами на имеющихся у игрока картах силы.

При игре без карт силы базовая сила полководца не будет зависеть от его роли в бою и будет равна количеству разных классов войск, находящихся в одной области с полководцем. Соответственно, его сила может варьироваться от 0 (полководец в области один) до 3 (с полководцем в области находятся воин, защитник и маг).

- На полководцев не действует аура легендарных существ.
- Полководцы могут быть выбраны в качестве потерь, как любой другой отряд.

## ЭТАП СИЛЫ ФРАКЦИИ

На этом этапе игроки распределяют карты силы между собой в зависимости от своих достижений и доктрин.

- Возьмите все карты силы, условиям которых соответствует фракция. При равенстве показателей, карта не достается никому.
- Разместите стопку рядом с планшетом, сдвигая каждую последующую карту на пару сантиметров вниз (так, чтобы пиктограммы силы на нижележащих картах были видны).

На примере ниже карты силы сформировали следующие показатели силы полководца в зависимости от его роли в бою:

Нападение	Защита	Поддержка
2	2	1



## ЭТАП ПОДДЕРЖКИ

На этом этапе игроки по очереди в соответствии с инициативой фракции распределяют отряды по направлениям дальнего боя по правилам базовой игры.

## ЭТАП НАПАДЕНИЯ

На этом этапе игроки по очереди в соответствии с инициативой фракции проводят бои по правилам базовой игры.

Итоговая сила армии помимо базовой силы отрядов и полководцев, участвующих в бою, бонуса от аур легендарных существ и бонуса нападения складывается также из бонуса союзников:

- Каждая союзная фракция увеличивает силу армии игрока на единицу, если ее отряды находятся в земле или водном пространстве, граничащими с областью защиты - как при нападении игрока на эту область, так и когда он ее защищает.



Пример: Альянс природы находится в союзе с Легионом хаоса, а Орден света - с Братством гор. Альянс нападает на «Небесный пик», получая бонус +1 от союзника, однако Орден также получает +1 к силе армии от Братства.

**ВАЖНО:** на показатели, определяющие силу армии, могут влиять случайные события и сюжеты кампании как увеличивая их, так и уменьшая.

## ПРОМО-КАРТЫ

В состав дополнения входят промо-карты для других проектов «Интаглифа»:

- 4 карты для «Артефактума». Каждый игрок сможет пополнить свои бестиарии двумя новыми воинами - Брювусом и Сатурном. Таким образом, колоды бестиариев теперь содержат по 32 карты.
- 4 карты для «Длани Мануса». В игру добавлена новая механика гильдий. На стадии распределения компонентов игроки по очереди, начиная с первого, берут себе по одной карте гильдии, тем самым получая дополнительные возможности во время игры.

## КАМПАНИЯ



В каталоге игр на сайте «Интаглифа» в разделе «Учебник» игры «Реликвиум» выложены кампании, которые приносят разнообразие в игровой процесс.

Посредством карт событий (буквенно-цифрового сочетания в их шапках) игроки каждый раунд попадают на новый сюжет кампании, который ставит перед ними дополнительные цели. В конце раунда игроки, достигшие целей, получают соответствующие карты событий, которые используются в конце игры для определения победителя - каждая карта приносит одно победное очко.

# СТРУКТУРА ХОДА



## ФАЗА МИРА

- Этап событий. Активируйте случайные события и сюжет кампании.
- Этап дипломатии. Договоритесь об изменении статусов отношений.
- Этап действий. Совершите действия, предусмотренные шкалой владений.



## ФАЗА ВОЙНЫ:

- Этап силы фракций. Распределите карты силы между фракциями.
- Этап поддержки. Отправьте отряды в поддержку.
- Этап нападения. Проведите бои.