

ВЕЛИКАЯ СТЕНА

ПРАВИЛА ИГРЫ

СОСТАВ ИГРЫ

ДВУСТОРОННЕЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ



ФИГУРКИ



32 чиновника
(по 8 на игрока)



40 копейщиков
(по 10 на игрока)



16 лучников
(по 4 на игрока)



8 всадников
(по 2 на игрока)

КАРТЫ



24 карты
отрядов орды



24 карты приказов
(4 цветов)



1 карта приказа
клана Тростника



20 карт тактик



5 карт артефактов



44 карты
советников



13 карт
генералов



2 карты генерала
клана Тростника



12 карт
событий



12 карт указов
императора



24 карты отрядов
орды для коопера-
тивной игры



8 карт генералов
для коопера-
тивной игры



12 карт тактик
для коопера-
тивной игры



1 карта генерала
для одиночной
игры



6 карт приказов
для одиночной
игры

ФИШКИ И ЖЕТОНЫ



4 маркера чаепития
(4 цветов)



4 маркера чести
(4 цветов)



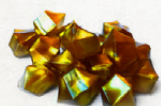
5 двусторонних
жетонов чести



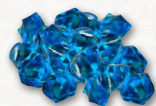
50 фишек древесины



50 фишек камня



50 фишек золота



50 фишек ци



30 фишек повреждений



50 жетонов позора



Двусторонний
маркер времени

ПРОЧЕЕ



4 ширмы (по 1 на игрока)



9 укреплений



3 стены 1-го уровня



3 стены 2-го уровня



3 стены 3-го уровня



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчики: Камиль Sapex Цесла, Роберт Плесович, Лукаш Влодарчик.

Художественный руководитель: Марцин Сверкот.

Глава отдела тестирования: Эрнест Кедрович.

Тестирование и развитие: Кшиштоф Бельчик, Бартоломей Калиш, Адриан Кравчик, Лукаш Кравец, Михал Лах, Павел Самборский, Ян Труханович.

Составители правил: Эрве Добе, Лукаш Кравец.

Автор художественного текста: Анджей Беткевич.

Корректоры: Эрве Добе и Джонатан Бобал с неоценимой помощью поддержавших игру на Kickstarter.

Графический дизайн: Енджей Цесляк, Рафал Янишевский, Адриан Радзюн, Ян Труханович.

Художники: Якуб Дзиковский, Пётр Фоксович, Патрык Ендрашек, Ева Лябак, Анна Мырха, Пётр Орлеанский, Михал Пайч, Кшиштоф Пясек, Памела Луневская.

3D-графика: Енджей Хомикий, Пётр Гацек, Матеуш Модзелевский, Якуб Зюлковский.

Руководители проекта: Михал Матлош, Давид Пшибыла.

ОСОБЫЕ БЛАГОДАРНОСТИ:

Джимми Дюрдену, Михалу Френдо, Адаму Квапиньскому, Малгожате Митуре, Сергию и Алесе Павлюк, Якубу Петзу, Марцину Щербатому, Ясеку Тхеестеру и всем, кто поддержал нас на Kickstarter и помог выпустить эту игру, а также всем, кто потратил своё время и силы на тестирование, слепое тестирование и участие в разработке игры.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Выпускающий редактор:

Катерина Шевчук.

Редакторы: Лайла Сатирова, Татьяна Гольдберг.

Переводчик: Дарья Рязалева.

Корректор: Кирилл Егоров.

Верстаальщик: Ульяна Гребенева.



crowdgames.ru

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.

ВСТУПЛЕНИЕ

«Великая стена» — это не историческая настольная игра, но всё же на её создание нас вдохновила история династии Сун, Великой Китайской стены и завоеваний Чингисхана. Большинство персонажей, событий и вооружения достоверны, однако мы внесли некоторые изменения ради поддержания духа игры.

Великая Китайская стена существовала уже в эпоху Чжоу (1045—221 гг. до н. э.), задолго до событий игры. Изначально она была серией простых укреплений, выстроенных для защиты от хунну. Стена пережила множество сражений, и её неоднократно перестраивали, восстанавливали и расширяли.

В X—XI веках Северная Сун построила секции Великой стены на территориях нынешних провинций Шаньси и Хэбэй для защиты от вторжения чжурчжэней. Несмотря на все усилия, войска Сун были отброшены на юг, а часть стены захвачена противником.

В начале XIII века уже чжурчжэни, ставшие династией Цзинь, использовали Великую стену для защиты от монгольского вторжения с севера. Династия Сун, которая к тому времени стала Южной Сун, решила объединиться с монголами, чтобы отомстить бывшим врагам. Однако Сун не учли амбиции своих союзников и оказались один на один с монгольской ордой.

Здесь начинается наша история...

Краткое описание игры

В «Великой стене» участники станут генералами, которым предстоит выстоять против монгольских захватчиков. Партия длится несколько игровых лет (раундов), которые, в свою очередь, состоят из 4 времён года.

Весной новые войска монголов подходят к Великой стене и готовятся к наступлению.

Летом генералы готовятся отражать наступление орды, собирая ресурсы и мобилизуя войска.

Осенью участники ходят по очереди, разыгрывая карты приказов, применяя их эффекты и активируя области, чтобы получить бонусы.

Зимой активируется последний защитный рубеж, после чего войска монголов начинают наступление.

В конце игры побеждает участник с наибольшим количеством очков чести.

ВАЖНО!

В следующих разделах подробно описаны правила для 3—4 участников. Изменения для игры вдвоём или в одиночку перечислены в конце правил (при любом количестве участников сначала ознакомьтесь с основными правилами, а потом переходите к особенностям игры меньшим составом).

ИГРОВОЕ ПОЛЕ И ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

1. Шкала чести.
2. Шкала времени.
 - 2.1. Смертоносность — количество воинов, которых убивают отряды орды.
 - 2.2. Количество карт отрядов орды во время вторжения.
 - 2.3. Количество игроков.
3. Участки стены.
 - 3.1. Ячейки отрядов орды.
 - 3.1.1. 1-й ряд.
 - 3.1.2. 2-й ряд.
 - 3.1.3. 3-й ряд.
 - 3.2. Ячейки укреплений.
 - 3.3. Ячейка уровней стены.
 - 3.4. Укрытие.
 - 3.5. Ячейка башни (используется в дополнении «Чёрный порох»).

4. Шкала приказов.

- 4.1. Сброс карт приказов.

Области:

5. Лесопилка.
6. Каменоломня.
7. Золотой рудник.
8. Пагода.
9. Лагерь строителей.
10. Склад.
11. Казармы.
12. Полевой штаб.
13. Военная академия.
 - 13.1. Ячейка колоды тактик.
 - 13.2. Ячейка сброса тактик.
14. Чайный дом.
 - 14.1. Ячейка порядка чаепития.
15. Представительство императора.
 - 15.1. Общий запас чиновников.
 - 15.2. Шкала советников.
 - 15.3. Колода советников.
 - 15.4. Сброс советников.
16. Ячейки управляющих.
17. Ячейки чиновников.

Прочее:

18. Ячейки артефактов.
19. Ячейка колоды орды.
20. Сброс карт отрядов орды.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Поместите игровое поле в центр стола стороной для нужного числа участников вверх (2.3).
2. Поместите рядом с игровым полем 10 жетонов позора за каждого игрока — это запас позора. Уберите оставшиеся жетоны позора в коробку, они не понадобятся в этой партии. Разместите рядом фишки древесины, камня, золота, ци и повреждений, а также уровни стены и двусторонние жетоны чести.
3. Поместите маркер времени пустой стороной вверх на соответствующее количество игроков деление шкалы времени (2).



4. Перемешайте карты артефактов и разместите 3 случайные лицевой стороной вверх в ячейках артефактов в левом верхнем углу игрового поля (18). Уберите оставшиеся карты в коробку, они не понадобятся в этой партии.
5. Каждый игрок выбирает клан и получает все компоненты соответствующего цвета: 6 карт приказов, 8 чиновников, 16 воинов (10 копейщиков, 4 лучников и 2 всадников), 1 ширму, 1 маркер чести и 1 маркер чаепития.
6. Перемешайте карты отрядов орды и сформируйте колоду. Поместите её лицевой стороной вниз вверху игрового поля в ячейку колоды орды (19).
7. Выложите лицевой стороной вверх по 1 карте отряда орды во все ячейки первого ряда (3.1.1). При игре вчетвером выложите ещё 1 карту отряда орды в ячейку второго ряда на участок стены, обозначенный указателем вторжения на рубашке верхней карты колоды орды.

Описание карт отрядов орды см. на с. 6. Подробнее о размещении карт отрядов орды см. с. 9, «Вторжение и разбой».

8. Разместите 9 укреплений — по 1 в каждой ячейке укрепления на участках стены (3.2).
9. Перемешайте карты тактик и сформируйте колоду. Поместите её лицевой стороной вниз в ячейку колоды тактик (13.1).
10. Перемешайте карты генералов и раздайте игрокам по 2 карты лицевой стороной вниз.
11. Перемешайте карты советников и раздайте игрокам по 2 карты лицевой стороной вниз.
12. Игроки одновременно смотрят свои карты генералов и выбирают, какую из них оставят себе, а какую сбросят. Каждый игрок помещает перед собой своего генерала лицевой стороной вверх. Затем каждый участник выбирает 1 из своих карт советников и помещает её рядом

со своим генералом лицевой стороной вверх — это действующий советник. Поместите вторую карту советника лицевой стороной вниз под карту своего генерала так, чтобы был виден символ на рубашке, — это помощник генерала.

Подробное описание карт генералов и советников см. ниже.

13. Сформируйте колоду из оставшихся карт советников и поместите её лицевой стороной вниз рядом со шкалой советников. Возьмите 4 карты и положите их лицевой стороной вверх в 4 ячейки шкалы советников (15.2).
14. Каждый игрок помещает 3 своих чиновников в запас чиновников на игровом поле (15.1).
15. В нижней части карт генералов указаны начальные ресурсы, количество карт тактик и значение чаепития. Каждый игрок получает указанные на его карте генерала ресурсы (древесина, камень, золото и ци) и кладёт их за свою ширму. Затем каждый игрок берёт указанное количество карт тактик в руку.

Ресурсы других игроков и карты в их руках, а также карты в колодах — закрытая информация. Вся остальная информация в игре открыта.

16. Каждый игрок помещает свой маркер чести на начальное деление шкалы чести (1).
17. Соберите маркеры чаепития в стопку согласно значениям чаепития на картах генералов (от большего к меньшему). Поместите стопку в ячейку порядка чаепития (14.1) таким образом, чтобы наверху стопки оказался маркер чаепития игрока с наибольшим числом, а внизу — с наименьшим.
18. Теперь вы готовы начать! Первый игровой год начинается сразу с осени (пропустите весну и лето).

ОПИСАНИЕ КОМПОНЕНТОВ

КАРТЫ ГЕНЕРАЛОВ



1. **Начальные ресурсы и карты тактик.** Эта информация используется только при подготовке к игре и указывает, сколько каких ресурсов и карт тактик вы получите.

2. **Начальное значение чаепития.** Это число определяет начальный порядок маркеров чаепития. Они должны лежать по порядку: маркер игрока с наибольшим числом наверху стопки, а игрока с наименьшим числом — внизу.
3. **Особая способность.** Уникальная способность вашего генерала. Её эффективность зависит от вашего количества помощников генерала. Все способности генералов, позволяющие сделать что-либо, применяются по желанию.

КАРТЫ СОВЕТНИКОВ



За каждым хорошим генералом стоит его советник. Нередко он может определить исход сражения: привести к блестящей победе или к позорному поражению.

Нанимая советника, определяйте его роль: действующий советник или помощник генерала. **В дальнейшем вы не сможете изменить роль советника.** У вас может быть сколько угодно советников.

- **Действующий советник.** Поместите карту советника лицевой стороной вверх рядом со своим генералом. Теперь вы можете использовать его способность.



- **Помощник генерала.** Поместите карту советника лицевой стороной вниз под карту своего генерала (так, чтобы был виден символ). Количество помощников генерала определяет эффективность его способности.

Пример. Способность Сун Цы: «Каждый раз, повышая , получаете 2 × ». Каждый раз, повышая любого управляющего, получаете 2 очка чести за каждого своего помощника генерала. Так, если у вас 3 помощника генерала, вы получите 6 очков чести.

КАРТЫ ПРИКАЗОВ



Участники разыгрывают карты приказов и применяют их эффекты осенью. С их помощью они управляют своими войсками и чиновниками.

На каждой карте приказа есть несколько эффектов, они применяются сверху вниз на этапе приказа.

Одни эффекты (1, 3) может применить только активный игрок, другие (2) — все игроки, кроме активного.

Наиболее распространённый эффект карт приказов: «Переместите до 2 своих в 2 разные области». В таком случае вы не можете переместить чиновников в одну и ту же область, но можете переместить их в области с другими чиновниками (включая ваших).

Карты приказов выкладываются на шкалу приказов. Ячейка с символом используется только при игре в пятером с набором дополнений.

КАРТЫ ТАКТИК



Чтобы использовать карту тактики, разыграйте её из руки в указанный на ней момент. У вас в руке не может быть более 5 карт тактик. Если у вас оказывается более 5 карт тактик, сбросьте лишние.

Если вы должны взять карту тактики, но колода закончилась, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду (см. с. 9, «Розыгрыш карт тактик»).

КАРТЫ ОТРЯДОВ ОРДЫ



- Сила атаки.** Это число обозначает силу отряда орды и учитывается в фазе наступления зимой.
- Награда.** В конце партии игроки получают очки чести, указанные на их картах отрядов орды.

- Особая способность.** Не забывайте про способности отрядов орды, они могут существенно повлиять на исход наступления!
- Уязвимости отрядов орды.** Чтобы победить отряд орды, вы должны накрыть каждую его ячейку уязвимости воином или фишкой повреждения.
- Ячейки позора.** Получив карту отряда орды, положите её лицевой стороной вниз перед собой. На рубашке каждой карты отряда орды есть 2 ячейки для жетонов позора. Карты хотя бы с 1 жетоном позора на них не приносят очков чести в конце партии.
- Указатель вторжения.** Символ на рубашке верхней карты колоды орды указывает, на какой участок стены выкладывается новая карта отряда орды.

КАРТЫ АРТЕФАКТОВ

Карты артефактов могут принести вам дополнительные очки чести в конце партии.

ЖЕТОНЫ ПОЗОРА

Жетоны позора — свидетельство вашего постыдного провала перед лицом императора. Есть 2 случая, в которых вы обязаны получить жетон позора:

- Если отряд орды пробивает брешь в участке стены и на карте этого отряда нет ваших воинов (фигурок), вы получаете 1 жетон позора.
- Если при активации области с символом в ней есть чиновники только 1 игрока (вне зависимости от их количества), их владелец получает 1 жетон позора. Если при активации в области находятся чиновники нескольких игроков, никто не получает жетон позора.

В жетонах позора нет ничего хорошего. В конце партии вы потеряете 5 очков чести за каждый жетон позора под вашими войсками. Кроме того, жетоны позора ухудшают боеспособность ваших воинов.

ЭФФЕКТЫ ЖЕТОНОВ ПОЗОРА

Когда вы получаете жетон позора, немедленно поместите его в 1 из следующих мест:

- Под любого воина в вашем запасе, под которым ещё нет жетона позора. Вы не можете никаким образом использовать воинов с жетонами позора под ними. В конце партии вы потеряете очки чести за воинов с жетонами позора.
- В свободную ячейку позора на ваших картах отрядов орды. В конце партии вы не получите очки чести за карты отрядов орды с жетонами позора (но и не потеряете их).

Летом после фазы дохода вы можете сбросить сколько угодно жетонов позора, заплатив 2 ци за каждый.

В конце партии вы потеряете 5 очков чести за каждый жетон позора под вашими войсками.

Если вы должны получить жетон позора, а их не осталось в запасе, немедленно потеряйте 5 очков чести. Если вы получили жетон позора, но не можете поместить его под воина или на карту отряда орды, уберите этот жетон из игры и немедленно потеряйте 5 очков чести.

ШКАЛА ВРЕМЕНИ



На шкале времени отмечается текущий игровой год (1), смертоносность (2) и количество отрядов орды, которые вы выложите в фазе вторжения весной (3).

СМЕРТОНОСНОСТЬ

Значение смертоносности показывает, сколько воинов будет убито в сражении с отрядом орды. Оно используется в 2 случаях:

- Когда побеждён отряд орды.
- Когда в стене пробита брешь.

В обоих случаях число под маркером времени показывает, сколько воинов **каждого игрока**, находящихся на рассматриваемой карте, будет убито. Все убитые воины возвращаются в запасы владельцев.

Спасённых воинов помещайте в укрытие на том же участке стены (см. с. 9, «Спасение воинов»).

Если пробита брешь, выжившие воины (которые не были убиты) остаются на карте отряда орды.

ЯЧЕЙКА ПОРЯДКА ЧАЕПИТИЯ



Положение вашего маркера в ячейке порядка чаепития подчёркивает статус вашего клана, а также определяет инициативу. В начале игры участники формируют стопку маркеров чаепития согласно начальному значению чаепития их генералов: наверху стопки маркер чаепития игрока с большим числом, внизу

стопки — с меньшим (см. с. 5, «Подготовка к игре», п. 17). Это называется **порядком чаепития**. В течение игры вы можете менять этот порядок, отправляя своих чиновников в чайный дом (см. с. 8, «Чайный дом»).

Многие действия в игре выполняются в порядке чаепития: сверху вниз, начиная с участника, чей маркер лежит наверху стопки.

Применяя эффект, влияющий на нескольких игроков, всегда проверяйте порядок чаепития, чтобы соблюсти очерёдность, особенно если отдельно указано, что эффект применяется в порядке чаепития. Порядок чаепития также используется для разрешения спорных ситуаций между игроками: преимущество у того игрока, чей маркер чаепития выше в стопке.

Наиболее частые игровые ситуации, в которых нужно действовать в порядке чаепития:

- Размещение карт приказов на шкале приказов.
- Перемещение чиновников и воинов с помощью эффекта карты приказа, затрагивающего «других игроков».
- Активация области с чиновниками разных игроков.
- Получение карты побеждённого отряда орды при равенстве воинов.
- Другие подобные ситуации, где важен порядок действий.

ШИРМА ИГРОКА

Храните все ваши ресурсы за ширмой — эта информация закрыта для других участников. Также на ширме есть памятка.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

ЧИНОВНИКИ

Чиновники подчиняются воле генерала, передавая и выполняя его приказы в различных областях. Они основа любой сильной экономики. Для успешной защиты от орды нужно распоряжаться ими с умом.

ЗАПАС И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЧИНОВНИКОВ

Каждый игрок начинает партию с 5 чиновниками в личном запасе. Вы можете увеличить количество своих чиновников до 8, активируя представительство императора.

Чиновники перемещаются с помощью эффектов карт приказов. Их можно перемещать в любые свободные ячейки чиновников обычных областей или в любые особые области (см. «Области» ниже). Если вы должны переместить чиновника, возьмите его из личного запаса и поместите в любую доступную

область игрового поля либо переместите своего чиновника, уже находящегося на игровом поле, в другую область. **Нельзя переместить чиновника из обычной области, где нет свободных ячеек.**

ОБЛАСТИ

Области — это места, куда игроки отправляют своих чиновников, чтобы собирать ресурсы, вербовать воинов и выполнять другие полезные действия.

Есть 2 типа областей: обычные (с красными ячейками) и особые (с зелёной ячейкой).

На этапе активации **обычная область** активируется, если заняты все её ячейки чиновников. В обычной области не может быть больше чиновников, чем в ней ячеек.

Особая область активируется, если в ней есть хотя бы 1 чиновник. В такой области может находиться сколько угодно чиновников.

Области активируются на этапе активации (после завершения этапа приказа активного игрока) в порядке, который определяет активный игрок.

При активации области игроки по очереди в порядке чаепития применяют её эффекты. Это значит, что игрок должен применить эффект области за **всех своих чиновников** (одновременно!), прежде чем это сделает следующий игрок. В конце активации области все находящиеся в ней чиновники возвращаются владельцам.

Представительство императора — исключение из этого правила. В нём вы применяете эффект за каждого чиновника по отдельности, а не одновременно.

Вы не обязаны применять эффект области, если не хотите или не можете это сделать (например, если у вас недостаточно ресурсов).

СИМВОЛ ЖЕТОНА ПОЗОРА

В некоторых областях изображён символ позора 🗡️. Если в активируемой области с таким символом есть только ваши чиновники, получите 1 жетон позора непосредственно перед активацией (правила размещения жетонов позора см. на с. 6). Если в области есть чиновники 2 и более игроков, никто не получает жетон позора.

УСИЛЕННАЯ АКТИВАЦИЯ ОБЛАСТИ

Усиленная активация области — особый эффект карт приказов, советников и некоторых других игровых компонентов.

Усиленная активация проходит по обычным правилам активации области с 2 отличиями:

- Выполняя усиленную активацию в области с символом 🗡️, где есть только ваши чиновники, вы не получаете жетон позора.

- Усиленную активацию можно выполнить в обычной области, даже если в ней заняты не все ячейки чиновников (но есть хотя бы 1 чиновник). При этом её можно выполнять и в особых областях.

ОБЛАСТИ ПРОИЗВОДСТВА И УПРАВЛЯЮЩИЕ

На игровом поле есть 4 области производства — по 1 для каждого типа ресурса:

- Лесопилка (производит древесину).
- Каменоломня (производит камень).
- Золотой рудник (производит золото).
- Пагода (производит ци).

Активировав область производства, по очереди выполните указанные ниже действия в порядке чаепития (все игроки должны завершить выполнение одного действия, прежде чем перейти к следующему):

1. Сбор ресурсов (от чиновников и управляющих).
2. Повышение управляющего (по желанию).
3. Сдача 1 ресурса (по желанию).
4. Возврат чиновников владельцам.

СБОР РЕСУРСОВ

При активации области производства каждый игрок получает 1 соответствующий ресурс из запаса за каждого своего чиновника в этой области. Вы можете получить больше ресурсов, если в области находится ваш управляющий. Получая хотя бы 1 ресурс за своих чиновников в области, где есть ваш управляющий, вы получаете столько дополнительных ресурсов, каков уровень вашего управляющего (см. с. 8, «Уровень управляющего»).

ПОВЫШЕНИЕ УПРАВЛЯЮЩЕГО



После того как все игроки с чиновниками в области производства собрали в ней ресурсы, они могут повысить своего управляющего в ней. Если у вас ещё нет управляющего, вы можете выплатить стоимость, указанную слева от крайней левой ячейки управляющих этой области, чтобы поместить в неё любого воина из своего запаса — он становится управляющим. Чтобы повысить своего управляющего, выплатите стоимость, указанную слева от следующей ячейки управляющих этой области, и передвиньте в неё своего управляющего.

Получение управляющего тоже считается его повышением.

Управляющие приносят вам ресурсы летом (см. с. 10, «Игровой процесс»), но учтите, что вы не сможете вернуть своих управляющих в запас. Поэтому чем у вас их больше, тем меньше воинов вам доступно!

В каждой области производства может быть только 1 управляющий каждого игрока.

Уровень управляющего равен его ценности — числу ресурсов, которые он приносит при сборе ресурсов. Например, управляющий с ценностью 2 — 2-го уровня.

СДАЧА 1 РЕСУРСА

Затем каждый игрок, собравший при активации в этой области производства хотя бы 1 ресурс, может сдать ровно 1 такой же ресурс. Участники, сдавшие ресурс, помещают его на склад и немедленно получают по 2 очка чести. **Ци нельзя сдать**, поэтому при активации пагоды сдача ресурсов пропускается.

Пример. Осенью все 5 ячеек чиновников лесопилки заняты, поэтому она активируется. Зелёный игрок и Синий игрок поместили по 2 чиновника в эту область, а Красный игрок — только 1. У Зелёного игрока есть управляющий 2-го уровня, у Синего игрока — 3-го уровня, а у Красного игрока нет управляющего. Зелёный игрок (первый в порядке чаепития) получает 4 древесины. Затем Синий игрок получает 5 древесины, а Красный игрок получает только 1 древесину.

Когда все участники собрали ресурсы, Зелёный игрок решает повесить своего управляющего: он платит 4 ци и перемещает управляющего в 3-ю ячейку. Управляющий Синего игрока уже 3-го уровня, и его нельзя повесить. У Красного игрока нет управляющего, поэтому он решает его получить, заплатив 2 ци. Он берёт 1 лучника из своего запаса и помещает его в 1-ю ячейку управляющих этой области.

После того как все участники использовали возможность повесить своих управляющих, Зелёный игрок решает сдать 1 древесину. Он помещает 1 древесину на склад (остальные 3 остаются у него) и получает 2 очка чести. Другие участники решают не сдавать ресурсы.

Завершив 3-е действие активации, участники возвращают своих чиновников из этой области в личные запасы.

ПРОЧИЕ ОБЛАСТИ

ЧАЙНЫЙ ДОМ

Чайный дом символизирует значимость генералов в глазах императора. Здесь изменяется порядок чаепития. При активации этой области все игроки, у которых есть здесь чиновники, в текущем поряд-

ке чаепития перемещают свои маркеры чаепития на 1 позицию вверх в стопке (каждый маркер продвигается только 1 раз за активацию). Если все ячейки чайного дома занимают чиновники 1 игрока, он помещает свой маркер чаепития сразу на верх стопки вне зависимости от изначального положения.

Учитывайте, что, поместив чиновника в чайный дом, когда ваш маркер и так наверху стопки, вы не получите никаких преимуществ при активации этой области, так как первым примените её эффект.

КАЗАРМЫ

С помощью казарм вы можете помещать своих воинов на участки стены. При активации этой области за каждого своего чиновника в ней вы можете завербовать 1 любого воина (если он есть у вас в запасе и вы можете за него заплатить).

Вы можете немедленно отправить завербованного воина в атаку на 1 из участков стены (см. с. 9, «Атака и повреждения») или поместить его в любое укрытие.

Стоимость воина зависит от его типа:

- **Копейщик** — 2 камня и 1 древесина.
- **Лучник** — 2 ци и 1 древесина.
- **Всадник** — 3 золота и 1 древесина.

Если в казармах несколько ваших чиновников, вы **одновременно** вербуете столько же воинов (или меньше), платите все необходимые ресурсы и сразу отправляете всех новых воинов в атаку!

ЛАГЕРЬ СТРОИТЕЛЕЙ

В лагере строителей вы можете строить укрепления и уровни стены. При активации этой области за каждого своего чиновника в ней вы можете выбрать 1 из следующих действий:

- **Строительство укрепления.** Вы можете построить укрепление на любом участке стены, где находится менее 3 укреплений. Стоимость укрепления — 2 древесины, камня и/или золота в любом сочетании. Потратив ресурсы, поместите новое укрепление и немедленно получите 2 очка чести.
- **Строительство уровня стены.** Стоимость постройки следующего уровня стены указана на текущем уровне. Построив уровень стены, немедленно получите соответствующее количество очков чести:
 - ◇ 5 очков чести за 1-й уровень,
 - ◇ 10 очков чести за 2-й уровень,
 - ◇ 15 очков чести за 3-й (последний) уровень.

Другими словами, количество очков чести равно стоимости уровня стены.

Помещая уровень стены на лучников, не убивайте их. Перенесите их на огневые позиции на новом уровне (они не проводят атаку).

Оплата уровней стены и укреплений

Строя уровень стены или укрепление, сначала потратите доступные ресурсы со склада. Если на складе недостаточно ресурсов нужного типа, доплатите ресурсами из своего запаса. Вы не получаете дополнительные очки чести за трату ресурсов таким способом.

Пример. На складе есть 3 камня. Игрок хочет построить 1-й уровень стены. Он тратит 3 камня со склада и добавляет к ним 2 камня из своего запаса, а затем немедленно получает 5 очков чести за строительство уровня стены.

ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВО ИМПЕРАТОРА

В представительстве императора вы можете нанять новую рабочую силу. При активации этой области за каждого своего чиновника в ней вы можете выбрать 1 из следующих действий:

- **Наём чиновника.** Заплатите 2 золота, чтобы получить чиновника из общего запаса чиновников и добавить его в свой запас.
- **Наём советника.** Заплатите столько золота, сколько у вас станет советников (действующих и помощников генерала), когда вы наймёте нового. Например, если вы хотите нанять 3-го советника, вы должны заплатить 3 золота. Выберите карту советника на соответствующей шкале и поместите её рядом с собой в качестве действующего советника или помощника генерала. У вас может быть сколько угодно советников (см. с. 5, «Карты советников»).

Исключение для представительства императора. В этой области, в отличие от остальных, игроки используют своих чиновников по отдельности, а не одновременно!

Наняв советника, сдвиньте оставшиеся на шкале советников карты влево, заполняя пустую ячейку, и выложите новую карту из колоды советников. Затем используйте следующего своего чиновника в этой области. После того как игрок использовал всех своих чиновников, наступает очередь следующего участника, у которого есть чиновники в этой области.

ПОЛЕВОЙ ШТАБ

С помощью полевого штаба игроки могут перемещать своих воинов между разными участками стены. При активации этой области за каждого своего чиновника в ней вы можете переместить сколько угодно своих воинов с одного участка стены на другой. Воинов можно перемещать либо из одного укрытия в другое, либо с одной огневой позиции на другую. Кроме того, можно перемещать их с огневой позиции в укрытие, **но не наоборот**.

Нельзя использовать полевого штаб, чтобы отправить воинов в атаку (см. с. 9, «Атака и повреждения»).

ВОЕННАЯ АКАДЕМИЯ

Чиновники в военной академии открывают доступ к тактическим манёврам. При активации этой области вы можете взять 1 карту тактики за каждого своего чиновника в ней. Если в колоде карт тактик не осталось карт, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.

СКЛАД

В эту область нельзя помещать чиновников. На складе хранятся сданные ресурсы. Любой игрок может тратить их на строительство укреплений или уровень стены.

РОЗЫГРЫШ КАРТ ТАКТИК

На каждой карте тактики указано, в какой момент вы можете разыграть её и применить эффект. Вы не можете использовать более 1 карты тактики с одинаковыми условиями розыгрыша за раз. У всех карт тактик по 2 эффекта: бесплатный верхний и усиленный платный нижний. Разыгрывая карту тактики, применяйте её бесплатный эффект, если не платите за усиленный. Заплатив за усиленный эффект, примените его **вместо** бесплатного.

СПАСЕНИЕ ВОИНОВ

Когда ваши воины должны быть убиты, вы можете спасти любое их количество, заплатив 2 ци за каждого. Спасённые воины отправляются в укрытие на том же участке стены.

Спасая воинов, учитывайте момент их убийства. Если воинов убивают при победе над отрядом орды или при пробитии брешы, они убиты **одновременно**. Например, если орда пробила брешь в участке стены, а у вас несколько воинов на 2 разных отрядах орды на этом участке, то их убивают одновременно (хотя подсчёт смертоносности происходит для каждой карты отдельно). Это значит, что вы можете спасти всех этих воинов (и, возможно, лучников) одним усиленным эффектом карты «Отступление».

ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ЭФФЕКТОВ КАРТ

Если в эффекте карты упоминается компонент (например, управляющий или воин), но не уточняется его владелец, значит, этот эффект применяется только к вашим компонентам (в том числе в кооперативной игре (см. с. 13—14)).

ОДНОВРЕМЕННОСТЬ ЭФФЕКТОВ

Если вы должны применить сразу несколько эффектов с одной карты, они применяются **одновременно**. Например, если способность вашего генерала позволяет вам получить ци, разыграв карту тактики, вы не можете потратить эту же ци, чтобы усилить эту карту тактики.

УЧАСТКИ СТЕНЫ

1. **Укрытие.** В этом месте воины ждут, когда их отправят в атаку. Пока они здесь, на них не влияет пробитая брешь.
2. **Ячейка отряда орды.** Здесь готовятся к наступлению отряды орды.



УРОВНИ СТЕНЫ

3. **Значение защиты.** Это число сравнивается с силой атаки орды.
4. **Стоимость строительства.** Столько ресурсов нужно заплатить, чтобы построить следующий уровень стены.
5. **Огневые позиции.** На каждой огневой позиции может находиться только 1 лучник. Атаковать могут только те лучники, для которых на стене достаточно огневых позиций.

УКРЕПЛЕНИЯ

Укрепления увеличивают значение защиты участка стены, на котором находятся. Они недолговечны и сбрасываются каждую зиму (они возвращаются в запас, и их можно построить вновь). На каждом участке стены может быть не более 3 укреплений, и каждое из них прибавляет 2 к значению защиты своего участка стены. Укрепления можно построить при активации лагеря строителей (см. с. 8, «Лагерь строителей»).

ВТОРЖЕНИЕ И РАЗБОЙ

Весной происходит **вторжение** — на игровом поле появляются новые отряды орды, готовые пробить брешь в защите вашей стены.

На шкале времени указано, сколько отрядов орды необходимо выложить.

1. Сначала проверьте, есть ли на стене участок без отрядов орды. Если есть, выложите отряд орды в 1-й ряд этого участка (если таких участков несколько, заполняйте их слева направо). Выкладывайте отряды по одному.
2. Если на всех участках стены в первом ряду уже есть отряд орды, то каждый новый отряд всегда выкладывается на участок, обозначенный указателем вторжения на рубашке верх-

ней карты колоды орды (то есть указателем на следующей карте, а не на той, что вы взяли).

3. Если вы не можете выложить карту, орда немедленно устраивает разбой.

РАЗБОЙ

Если вы должны выложить отряд орды на заполненный участок стены (на котором уже есть 3 отряда орды), сбросьте его карту и немедленно разыграйте разбой: уберите из общего запаса жетоны позора по количеству участников. Если в запасе закончились жетоны позора, партия завершится зимой в конце текущего года (см. с. 11, «Конец игры»).

АТАКА И ПОВРЕЖДЕНИЯ

Победа над отрядом орды приносит очки чести и приближает вас к выигрышу. Есть 2 основных способа отправить воинов в атаку: завербовать новых воинов или атаковать уже завербованными воинами, разыграв карту приказа «Приказ атаковать».

Ваши воины считаются атакующими в 3 случаях: если вы их завербовали и поместили на отряд орды; если вы переместили их из укрытия на отряд орды; если ваши лучники проводят обстрел с огневых позиций. У каждого типа воинов свои правила атаки. Из укрытия воины могут отправиться в атаку только на отряды орды на том же участке стены (лучников нужно перенести на огневые позиции). Только что завербованный воин может атаковать отряд орды на любом участке стены. Воинов, уже находящихся на картах отрядов орды, нельзя переместить и отправить в новую атаку. Каждая уязвимость отряда орды, которую накрывает фигурка воина, считается повреждением.

- **Копейщик** можно помещать только на отряды орды в первом ряду. Атакуя копейщиком, поставьте его в любую свободную ячейку уязвимости отряда орды и получите награду этой ячейки. Копейщики остаются в своей ячейке, пока вы не победите этот отряд орды или пока этого воина не убьют или не спасут.

Иногда копейщик не сможет атаковать. Например, если в первом ряду карт отрядов орды все ячейки уязвимостей уже накрыты, то ваш копейщик не может присоединиться к атаке. В таком случае дождитесь этапа проверки победы над отрядами орды, после которого побеждённые отряды убираются с участков стены.

- **Всадники** атакуют похожим образом, но вы можете помещать их на отряды орды в любом ряду на участке стены. Всадник всегда должен накрывать одновременно 2 соседние ячейки уязвимостей (но не по диагонали). Из-за этого иногда всадник не сможет атаковать.

- **Лучников** нельзя помещать на отряды орды. Для них предназначены особые ячейки на уровнях стены — огневые позиции. Атакуя лучником, поместите его на свободную огневую позицию любого участка стены (если таких нет, вы не можете атаковать этим лучником) и нанесите повреждение 1 пустой ячейке уязвимости любой карты отряда орды на том же участке стены. Если атакующий лучник уже на огневой позиции, просто нанесите 1 повреждение. Все повреждения от лучников отмечайте фишками повреждений. **Накрывая ячейки уязвимостей фишками повреждений, вы не получаете награды этих ячеек.**

ПОБЕДА НАД ОТРЯДОМ ОРДЫ

На этапах проверки победы осенью и зимой вы определяете, какие отряды орды побеждены. Отряд считается побеждённым, если все его ячейки уязвимостей накрыты воинами и/или фишками повреждений. В таком случае выполните следующее в указанном порядке:

1. Определите, какой игрок считается победившим отряд орды (накрыл больше всего ячеек уязвимостей на его карте воинами; фишки повреждений не учитываются).
2. Каждый игрок, хотя бы 1 воин которого есть на побеждённом отряде орды, получает 2 очка чести.
3. Каждый игрок получает по 2 очка чести за своих лучников на огневых позициях на том же участке стены.
4. Игрок, победивший отряд орды, забирает его карту и кладёт лицевой стороной вниз перед своей ширмой.
5. После этого сдвиньте все отряды орды на этом участке на освободившиеся ячейки ближе к стене, заполнив пропуски (если есть).

Если на отряде орды одинаковое количество воинов разных игроков, победитель среди претендентов определяется в порядке чаепития. Если побеждён отряд орды, на карте которого нет ни одного воина, эту карту никто не получает — сбросьте её.

УБИЙСТВО ВОИНОВ

При победе над отрядом орды некоторые воины на его карте умирают (см. с. 6, «Смертоносность»). Каждый игрок должен убить (вернуть в свой запас) количество своих воинов, указанное числом смертоносности под маркером времени. Однако вы можете спасти любых из этих воинов, заплатив 2 ци за каждого. Поместите спасённых воинов в укрытие на том же участке стены. Убрав воина с отряда орды, положите на его место фишку повреждения.

Спасённые воины **не считаются** убитыми!

БРЕШЬ

Зимой после фазы дальней атаки (см. с. 11, «Зима. Дальняя атака») орда проводит наступление. Начиная с левого участка, проверьте, отразили ли ваши воины наступление или же орда успела пробить брешь (см. с. 11, «Зима. Наступление»). За каждый участок стены, в котором орда пробила брешь, выполните следующее в указанном порядке:

1. Каждый игрок получает 1 жетон позора за каждый отряд орды без его воинов на этом участке.
2. На каждой карте отряда орды на этом участке каждый игрок убивает столько своих воинов, сколько указано текущим значением смертоносности (указано под маркером времени). Выжившие воины остаются на картах.
3. Замените убитых и спасённых воинов фишками повреждений.
4. Убейте всех лучников на этом участке стены.
5. С воинами в укрытиях ничего не происходит.

Помните, что вы можете спасти своих воинов, заплатив 2 ци за каждого. Помещайте спасённых воинов в укрытие на том же участке стены.

Воины заменяются фишками повреждений не только из-за пробитой бреши. По любой причине убирая воина с отряда орды, кладите на его место фишку повреждения.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Партия длится несколько игровых лет, которые, в свою очередь, состоят из 4 времён года:

- Весна.
- Лето.
- Осень.
- Зима.

ВРЕМЕНА ГОДА

Помните, что первый игровой год начинается сразу с осени (пропустите весну и лето)!

ВЕСНА

Весной новые войска монголов подходят к стене и готовятся к наступлению. Выполните следующее:

1. **Продвижение по шкале времени.** Передвиньте маркер времени на следующее деление шкалы.
2. **Вторжение.** Выложите столько новых отрядов орды, сколько указано над маркером времени (см. с. 9, «Вторжение и разбой»).

3. **Обновление шкалы советников.** Сбросьте 2 крайние левые карты советников на шкале, сдвиньте 2 оставшиеся карты в освободившиеся ячейки и выложите справа 2 новые карты.

ЛЕТО

Летом ваши генералы готовятся к наступлению орды и вербуют воинов.

1. **Доход.** Все игроки получают доход от своих управляющих. За каждого своего управляющего получите столько ресурсов, сколько указано над его ячейкой.

Для получения дохода летом у вас должны быть управляющие в областях производства.
2. **Сброс жетонов позора.** Вы можете сбросить любые свои жетоны позора, заплатив 2 ци за каждый. Возвращайте сброшенные жетоны в запас позора. Вы можете сбросить сколько угодно жетонов позора, пока способны за это платить.
3. **Сброс карт приказов.** Сбросьте все карты приказов на шкале приказов.
4. **Возврат карт приказов.** В порядке чаепития игроки могут **либо** вернуть все свои карты приказов из сброса в руку, **либо** получить 2 очка чести за каждую свою карту приказа в сбросе.

ОСЕНЬ

Осенью игроки выбирают карты приказов, решают, в какой очередности хотят их разыграть, а затем применяют их эффекты, делая ходы в порядке чаепития.

1. **Выбор карт приказов.** Игроки выбирают по 1 карте приказа из руки и кладут её перед собой лицевой стороной вниз. Когда все участники выбрали карты, одновременно переверните их.
2. **Определение очередности.** В порядке чаепития каждый игрок кладёт свою карту в любую пустую ячейку шкалы приказов.
3. **Ход игрока.** Карты приказов на соответствующей шкале разыгрываются по порядку, начиная с ячейки «1». Участник, чья очередь разыгрывать карту приказа, начинает свой ход и становится активным игроком. Ход состоит из нескольких этапов:
 - A. **Этап приказа.** Примените все эффекты своей карты приказа сверху вниз.

На большинстве карт приказов есть 2 типа эффектов: 1-й и 3-й эффекты (при наличии) применяются активным игроком, а 2-й (под заголовком «другие игроки») применяется всеми, кроме активного игрока, в порядке чаепития.

Б. Этап активации. Активируйте все обычные заполненные области и особые области, в которых есть хотя бы 1 чиновник. Порядок активации областей выбирает игрок, делающий ход. Эффекты области применяются в порядке чаепития. Верните в запасы владельцев всех чиновников из активированных областей (см. с. 7, «Области»).

В. Проверка победы над отрядами орды. Побеждёнными считаются отряды орды, на картах которых накрыты все ячейки уязвимостей (см. с. 10, «Победа над отрядом орды»).

Г. Конец хода. Активный игрок завершает свой ход и передаёт его игроку, чья карта лежит следующей на шкале приказов.

Осень заканчивается, когда все игроки выполнят свои ходы.

ЗИМА

Зимой вы активируете последний защитный рубеж: лучники на огневых позициях атакуют отряды орды. Затем войска орды проводят наступление на стену.

1. Дальняя атака.

А. Этап обстрела. Начиная с левого участка стены, все лучники на огневых позициях атакуют отряды орды на своём участке стены (в порядке чаепития).

Обратите внимание: лучники в укрытиях не могут атаковать в этой фазе!

Б. Проверка победы над отрядами орды. Побеждёнными считаются отряды орды, на картах которых накрыты все ячейки уязвимостей (см. с. 10, «Победа над отрядом орды»). Затем перейдите к фазе наступления.

2. Наступление.

А. Подсчёт силы атаки и значения защиты. На каждом участке к значению защиты уровня стены прибавьте 2 за каждое укрепление перед ним. Сила атаки орды равна сумме сил атаки всех отрядов орды на этом участке стены.

Помните про способности отрядов орды!

Б. Брешь. На каждом участке стены сравните силу атаки и значение защиты:

- Если на участке стены значение защиты равно силе атаки орды (или больше неё), стена выдержала и ничего не происходит. Перейдите к следующему участку стены.
- Если значение защиты меньше, чем сила атаки, орда пробивает брешь на этом участке стены (см. с. 10, «Брешь»).

В. Сброс укреплений. Проведя предыдущий этап на всех участках, сбросьте все укрепления.

3. Проверка окончания игры. Игра заканчивается, если выполнено хотя бы 1 из следующих условий:

А. 3 участка стены (2 при игре втроём) достроены до 3-го уровня.

Б. В запасе позора закончились жетоны.

В. Маркер времени достиг последнего деления шкалы.

Если ни одно условие не выполнено, начните новый игровой год.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если в конце зимы вы выполнили хотя бы 1 условие завершения игры, перейдите к итоговому подсчёту очков чести. Помните: партия завершается только в конце зимы, даже если вы выполнили 1 из условий ранее.

1. 3 участка стены (2 при игре втроём) достроены до 3-го уровня.

2. В запасе позора закончились жетоны.

3. Маркер времени достиг последнего деления шкалы.

ИТОВОГО ПОДСЧЁТ ОЧКОВ ЧЕСТИ

Чтобы узнать своё итоговое количество очков чести, измените своё текущее положение на шкале чести следующим образом:

1. Потеряйте 5 очков чести за каждый жетон позора под вашими воинами (но не теряйте очки чести за жетоны позора на картах отрядов орды). Вы не можете передвинуть маркер чести ниже начального деления. Если вы должны уйти в минус, просто оставьте маркер на начальном делении.

2. Получите очки чести за побеждённые вами отряды орды, на которых нет жетонов позора.

3. Получите очки чести за 3 карты артефактов. Игрок с наибольшим количеством очков чести становится величайшим генералом, которого видел мир, и объявляется победителем!

Ничья разрешается в порядке чаепития.

ИГРА ВДВОЁМ

При игре вдвоём в партии участвует искусственный соперник — клан Тростника. Он увеличивает взаимодействие на игровом поле. Клан Тростника слишком слаб, чтобы добиться власти, но его не стоит

недооценивать, ведь его действия могут повлиять на исход войны. Вы можете играть вдвоём как в соревновательном, так и в кооперативном режиме.

Игра вдвоём всегда считается игрой втроём, если не указано обратное (с кланом Тростника в качестве 3-го участника), поэтому в запасе позора будет 30 жетонов. Проведите обычную подготовку со следующими изменениями:

1. Поместите игровое поле стороной для 3 участников вверх. Разместите 3 укрепления в ячейках отрядов орды на левом участке стены — он недоступен при игре вдвоём. Не сбрасывайте эти укрепления зимой.

5. Каждый игрок выбирает клан и получает все компоненты соответствующего цвета, как обычно. Также возьмите карту приказа и карты генерала клана Тростника. Поместите их лицевой стороной вверх между участниками. Возьмите маркер чаепития, 3 чиновников и всех копейщиков неиспользуемого цвета и поместите их в запас клана Тростника. Уберите остальные компоненты этого цвета в коробку — они вам не понадобятся.

6. Уберите из игры все карты отрядов орды с указателем вторжения на рубашке на левый участок стены. Из оставшихся карт сформируйте колоду отрядов орды.

7. Выложите по 1 отряду орды на 2 доступных участка стены.

8. Разместите 6 укреплений в ячейках укреплений на 2 доступных участках стены.

14. Поместите по 1 чиновнику клана Тростника на лесопилку, каменоломню и золотой рудник.

17. Соберите все 3 маркера чаепития в стопку: маркер игрока с большим начальным значением чаепития наверху, маркер игрока с меньшим значением — в центре, а маркер клана Тростника — внизу.

ПРАВИЛА КЛАНА ТРОСТНИКА

- Клан Тростника не получает очки чести, жетоны позора и ресурсы, а также не спасает воинов и всегда сбрасывает карты отрядов орды, которые он победил.
- Никогда не помещайте воинов клана Тростника в укрытия. Если вы должны это сделать, верните их в запас клана Тростника.
- Если чиновник клана Тростника **единственный в особой области**, не активируйте её.
- У клана Тростника всегда должно быть ровно 3 чиновника на игровом поле (размещаются при подготовке). В любой области может быть не более 1 чиновника клана Тростника. Активировав область с его чиновником, заберите

- своих чиновников по обычным правилам, но не убирайте чиновника клана Тростника.
- У клана Тростника всего 1 карта приказа, которую он разыгрывает каждую осень. Если клан Тростника выше другого игрока в порядке чаепития, он всегда помещает свою карту приказа в доступную ячейку шкалы приказов с наименьшим номером.
 - Активный игрок управляет генералом клана Тростника. Но когда клан Тростника становится активным игроком (разыгрывая свою карту приказа), им управляет игрок, стоящий выше в порядке чаепития.
 - Чиновники клана Тростника перемещаются по обычным правилам в порядке чаепития. Игрок, управляющий кланом Тростника, выбирает, куда переместить его чиновников (помните про ограничение в 1 чиновника клана Тростника в каждой области).

Клан Тростника и активация областей

При активации областей игрок, управляющий кланом Тростника, выполняет все действия за его чиновников:

1. **Лесопилка, каменоломня и золотой рудник.** Клан Тростника сдаёт 1 полученный ресурс.
2. **Пагода.** Активный игрок сбрасывает 1 свой жетон позора (если у игрока, управляющего кланом Тростника, нет жетонов позора или если генерал Тростника — активный игрок, ничего не происходит).
3. **Представительство императора.** Игрок, управляющий кланом Тростника, сбрасывает 1 любого советника со шкалы. Сдвиньте оставшиеся карты влево и заполните шкалу по обычным правилам.
4. **Лагерь строителей.** Клан Тростника бесплатно строит 1 укрепление в свободной ячейке по выбору управляющего им игрока.
5. **Казармы.** Клан Тростника вербует 1 копейщика. Игрок, управляющий кланом, атакует этим копейщиком, помещая его на 1 свободную уязвимость отряда орды. Если нет доступных уязвимостей для атаки копейщиком, верните его в запас клана Тростника без эффекта.
6. **Военная академия и полевой штаб.** Нет эффекта.
7. **Чайный дом.** Клан Тростника активирует эту область по обычным правилам.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Важно! Прежде чем начать играть в одиночном режиме, ознакомьтесь с правилами для 2 участников, так как в партии на одного также участвует клан Тростника. Кроме того, одиночный режим вводит в игру генерала Цинь Цзюшао — дополнительного искусственного соперника.

Вы можете играть в одиночку только в соревновательном режиме против генерала Цинь Цзюшао.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Проведите обычную подготовку со следующими изменениями:

1. Поместите игровое поле стороной для 3 участников вверх. Разместите 3 укрепления в ячейках отрядов орды на левом участке стены — он недоступен при игре в одиночку. Не сбрасывайте эти укрепления зимой.
2. Поместите всего 10 жетонов позора в запас жетонов позора.
5. Выберите клан и возьмите все компоненты соответствующего цвета, как обычно. Также поместите рядом компоненты клана Тростника, как при игре вдвоём. Возьмите компоненты неиспользуемого клана и подготовьте запас Цинь Цзюшао: 8 чиновников, всех воинов, маркер чаепития, маркер чести и 6 карт приказов для одиночной игры.
 - А. Перемешайте карты приказов для одиночной игры и сформируйте колоду. Поместите её лицевой стороной вниз рядом с компонентами Цинь Цзюшао.
 - Б. Возьмите из запаса Цинь Цзюшао 2 всадников и 2 копейщиков и поместите по 1 в левую ячейку управляющих в каждой области производства.
6. Уберите из игры все карты отрядов орды с указанием вторжения на рубашке на левый участок стены. Из оставшихся карт сформируйте колоду карт отрядов орды.
7. Выложите по 1 отряду орды на 2 доступных участка стены.
8. Разместите 6 укреплений в ячейках укреплений на 2 доступных участках стены.
10. Перемешайте все карты генералов и возьмите 2 случайные, как обычно.
 - А. Поместите карту генерала Цинь Цзюшао (генерал для одиночной игры) рядом с его компонентами.
 - Б. Возьмите 1 фишку каждого ресурса и 1 фишку повреждения. Случайным образом раз-

местите их на шкале областей на карте Цинь Цзюшао (по 1 на каждое деление).

11. Перемешайте все карты советников, возьмите 2 случайные. Поместите эти карты лицевой стороной вниз под карту генерала Цинь Цзюшао. Это его первые помощники генерала.
14. Поместите по 1 чиновнику клана Тростника на лесопилку, каменоломню и золотой рудник.
15. Поместите маркер чести Цинь Цзюшао на начальное деление.
17. В начале игры вы стоите первым в порядке чаепития, Цинь Цзюшао — вторым, а генерал клана Тростника — последним.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша задача — набрать больше очков чести, чем Цинь Цзюшао.

КОМПОНЕНТЫ ЦИНЬ ЦЗЮШАО

КАРТА ЦИНЬ ЦЗЮШАО

Цинь Цзюшао не получает ресурсы. Вместо этого используйте его шкалу областей, чтобы отмечать его ресурсы (крайнее левое деление — высший уровень). Каждый ресурс на шкале областей соответствует области, где он производится.

Цинь Цзюшао всегда пытается собрать ресурс, которого у него меньше всего (крайнее правое деление), и отправляет своих чиновников в область, производящую этот ресурс. Фишка повреждения связана с казармами: когда она находится на крайнем правом делении шкалы областей, Цинь Цзюшао помещает своих чиновников в казармы.

После того как вы активировали область, куда Цинь Цзюшао поместил своих чиновников, переложите соответствующую фишку на крайнее левое деление, а остальные фишки сдвиньте на 1 деление вправо. На делении никогда не может быть более 1 фишки.

КАРТЫ ПРИКАЗОВ ЦИНЬ ЦЗЮШАО

Обратите внимание: несмотря на то, что карты приказов Цинь Цзюшао называются так же, как обычные карты приказов, у них другие эффекты. Игрок, как обычно, получает бонусы от карт с определённым названием на шкале приказов. Например, если Цинь Цзюшао разыграл карту «Экономика», а вы — «Тиранию», то вы можете переместить 2 дополнительных чиновников.

ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА

1. Цинь Цзюшао никогда не получает жетоны позора.
2. Цинь Цзюшао не нанимает действующих советников.

3. Цинь Цзюшао никогда не спасает своих воинов и не помещает их в укрытия. Когда воинов Цинь Цзюшао убивают или когда побеждён отряд орды с его воинами, возвращайте всех его воинов в его запас.
4. Цинь Цзюшао не использует собственные ресурсы. Поэтому он не может заплатить ими за повышение управляющих, наём советников, строительство стены и укреплений, а также за вербовку воинов. Но он может тратить ресурсы со склада.
5. Цинь Цзюшао получает очки чести так же, как и вы, но из этого правила есть исключения (см. ниже).
6. Когда Цинь Цзюшао строит уровень стены, он выбирает участок стены, обозначенный указателем вторжения. Если вы уже достроили этот участок стены, Цинь Цзюшао построит уровень на другом участке. Он сбрасывает ресурсы со склада по обычным правилам и получает очки чести.

РОЗЫГРЫШ КАРТ ПРИКАЗОВ

Каждую осень вы выбираете карту приказа, как обычно. Затем возьмите верхнюю карту из колоды приказов Цинь Цзюшао — он разыграет её. Как и генерал клана Тростника, Цинь всегда помещает свою карту приказа в доступную ячейку шкалы приказов с наименьшим номером.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЧИНОВНИКОВ ЦИНЬ ЦЗЮШАО

Цинь Цзюшао перемещает своих чиновников согласно эффекту на его карте приказа. Если он должен переместить своих чиновников в ваш ход или в ход клана Тростника, он перемещает их в 2 области, связанные с 2 фишками, которые находятся правее всего на его шкале областей. Если он не может переместить чиновника в такую область (например, все ячейки в ней заняты), он перемещает чиновника в следующую по приоритету (справа налево) область согласно шкале областей.

Если все чиновники Цинь Цзюшао уже на игровом поле, переместите чиновника из области с высшим приоритетом в необходимую область.

Цинь Цзюшао помещает своих чиновников только в области производства и казармы.

ЦИНЬ ЦЗЮШАО И АКТИВАЦИЯ ОБЛАСТИ

При активации области производства Цинь Цзюшао получает за каждого своего чиновника в этой области количество очков чести, равное уровню его управляющего в ней. Например, если в активируемой

области производства 2 чиновника Цинь Цзюшао и управляющий 2-го уровня, он получает 4 очка чести. Цинь Цзюшао никогда не сдаёт ресурсы.

При активации казарм Цинь Цзюшао вербует 1 копейщика за каждого своего чиновника в них.

После активации области переложите соответствующую фишку на шкале областей в крайнюю левую ячейку, сдвигая другие фишки вправо.

Активируя области в свой ход, Цинь Цзюшао сначала активирует те из них, где есть его чиновники, в порядке фишек на шкале областей (от низшей области к высшей). Вы сами определяете порядок активации оставшихся областей.

Если Цинь Цзюшао должен применить эффект, для которого подходят несколько областей (например, из-за эффекта его карты приказа «Тирания»), он активирует низшую на шкале область из возможных.

АТАКА И ПОВРЕЖДЕНИЯ С ПОМОЩЬЮ ВОИНОВ ЦИНЬ ЦЗЮШАО

Когда Цинь Цзюшао вербует воина, он всегда атакует отряд орды на участке стены, обозначенном указателем вторжения.

Если копейщик не может атаковать отряд орды на нужном участке, поместите его на другой участок. Если он не может атаковать и на этом участке, Цинь Цзюшао не вербует этого копейщика.

Лучники размещаются на огневых позициях на участке стены, обозначенном указателем вторжения. Если это невозможно, Цинь Цзюшао не вербует этого лучника.

Если Цинь Цзюшао должен нанести повреждения, он всегда выбирает ближайший к стене отряд орды. Цинь накрывает уязвимости отрядов орды сверху вниз и слева направо.

Когда Цинь Цзюшао наносит повреждение, он всегда получает 2 очка чести, независимо от награды ячейки и от того, кто нанёс повреждение — копейщик или лучник.

ЦИНЬ ЦЗЮШАО И КЛАН ТРОСТНИКА

Когда Цинь Цзюшао управляет кланом Тростника (если Цинь активный игрок или выше вас в порядке чаепития), он действует по правилам для своих чиновников и воинов.

Если нужно переместить чиновников клана Тростника, Цинь Цзюшао перемещает их в низшие области согласно ячейкам на шкале областей. Сначала он перемещает чиновников клана Тростника из областей, которые никогда не использует сам. Если это невозможно, он перемещает их из высших областей в низшие.

Когда Цинь Цзюшао управляет кланом Тростника, воины клана Тростника атакуют по правилам воинов Цинь Цзюшао.

Важно! Цинь Цзюшао никогда не получает преимуществ от действий клана Тростника.

ДРУГИЕ ПРАВИЛА

Обновление шкалы советников. Каждой весной в этой фазе вместо того, чтобы сбросить 2 крайние левые карты советников, поместите 1 из них под карту Цинь Цзюшао как помощника генерала, а вторую сбросьте.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ ЧЕСТИ ЗА АРТЕФАКТЫ

В конце партии Цинь Цзюшао получает 20 очков чести за каждую карту артефакта, независимо от указанных на ней условий.

КАРТА ПРИКАЗА «ПРЕДАТЕЛЬСТВО»

Разыграв карту приказа «Предательство», вы можете выбрать для копирования карту приказа Цинь Цзюшао, но должны применить эффекты, перечисленные на своей карте приказа с таким же названием.

КОНЕЦ ИГРЫ

Партия завершается при выполнении тех же условий, что и обычно, но с одним исключением: если в запасе позора закончились жетоны, вы немедленно проигрываете.

В конце партии проведите итоговый подсчёт очков чести по обычным правилам. Если у вас больше очков чести, чем у Цинь Цзюшао, вы победили.

СЛОЖНОСТЬ

Если вы хотите усложнить игру, во время подготовки поместите маркер чести Цинь Цзюшао на деление «50». Если и этого недостаточно, можете дать Цинь Цзюшао двусторонний жетон чести стороной «100» вверх.

КООПЕРАТИВНАЯ ИГРА

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша цель — выполнить определённое число указов императора. Количество указов зависит от числа игроков:

- 6 указов при игре вдвоём.
- 7 указов при игре втроём.
- 9 указов при игре вчетвером или впятером.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ К ИГРЕ

Проведите обычную подготовку со следующими изменениями:

3. Поместите маркер времени стороной «+1» вверх.

4. Уберите карты артефактов в коробку, они не используются в кооперативной игре. Перемешайте карты указов императора, сформируйте колоду и поместите рядом с полем лицевой стороной вниз. Возьмите 3 карты и разместите их в ячейках карт артефактов.
6. Не используйте обычные карты отрядов орды. Перемешайте карты отрядов орды для кооперативной игры и сформируйте колоду. Поместите её лицевой стороной вниз в ячейку колоды орды.
7. Возьмите отряды орды по количеству игроков плюс 1 и по обычным правилам выложите их на участки стены.
9. Перемешайте карты тактик для кооперативной игры вместе с обычными картами тактик, сформируйте колоду и поместите её в ячейку карт тактик лицевой стороной вниз.
10. Перемешайте карты генералов для кооперативной игры вместе с обычными картами генералов, раздайте по 2 карты каждому участнику по обычным правилам. Вы можете обсуждать выбор карт генералов с другими игроками.
13. Перемешайте все карты событий, сформируйте колоду и поместите её лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.

ВЫПОЛНЕНИЕ УКАЗОВ ИМПЕРАТОРА

В кооперативной игре вы должны выполнить необходимое количество указов императора, чтобы победить. Действующие указы императора лежат в ячейках карт артефактов лицевой стороной вверх.

Важно! В игре не может быть более 3 действующих указов императора.

Каждый год перед проверкой окончания игры участники могут выполнить указы императора. Например, если указ императора требует пожертвовать воинов или сбросить ресурсы, вы можете это сделать только в этот момент игры (не раньше). Если указ императора требует, чтобы все игроки пожертвовали что-либо, каждый участник должен самостоятельно сбросить требуемое, но одновременно со всеми остальными. Вы не можете пожертвовать ресурсы или воинов за других участников. Выполнив указ императора, сбросьте его карту. Вы обязаны одновременно сделать всё, что требуется для выполнения указа. Нельзя растянуть выполнение указа на несколько лет.

ПОЖЕРТВОВАТЬ

Пожертвовать — уникальное действие на картах указов императора. «Пожертвовать» — значит убрать из игры. Вы не можете пользоваться пожертвованными компонентами до конца партии.

ФАЗА НОВЫХ УКАЗОВ

Фаза новых указов отыгрывается в конце зимы каждого года, перед тем как открыть новую карту событий (см. ниже).

Каждый игрок получает 1 жетон позора за каждый указ императора на игровом поле. Затем выложите новые указы императора в пустые ячейки карт артефактов.

Все невыполненные указы императора остаются на игровом поле, пока вы их не выполните.

СОБЫТИЯ

События — это различные непредвиденные происшествия, меняющие правила игры.

Каждой зимой после фазы новых указов открывайте новую карту события и применяйте её эффекты. На картах событий встречаются немедленные и длительные эффекты.

Не сбрасывайте карты событий: длительные эффекты действуют до конца игры!

ФАЗА СОБЫТИЙ

Каждой зимой после фазы новых указов открывайте 1 карту события.

- Если у карты события есть немедленный эффект, сразу же его примените.
- Длительный эффект события применяется в течение всей игры. Карты событий не сбрасываются. Кладите их друг рядом с другом так, чтобы был виден текст эффекта.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

КАРТЫ ПРИКАЗОВ

Как и в обычной игре, вы выбираете карты втайне от других участников и одновременно их открываете. Однако, открыв карты, вы можете свободно обсуждать с другими игроками, в каком порядке их лучше разместить на шкале приказов.

ПОРЯДОК ЧАЕПИТИЯ

В кооперативной игре действия выполняются чиновниками не в порядке чаепития. Вместо этого участники сообща обсуждают и выбирают очерёдность хода.

Однако порядок чаепития всё ещё учитывается при победе над отрядом орды: если 2 и более игрока накрыли одинаковое количество уязвимостей на карте отряда, её получает тот из них, кто выше в порядке чаепития.

ЖЕТОНЫ ПОЗОРА

В кооперативной игре вы не можете заплатить 2 ци, чтобы сбросить жетон позора летом. Вместо этого вы

можете потерять 10 очков чести, чтобы сбросить 1 жетон позора. Сделать это можно в определённый момент:

- Сразу после того, как получили жетон позора.
- Летом в фазе сброса жетонов позора.

В кооперативной игре жетоны позора нельзя помещать на карты отрядов орды.

ВОЗВРАТ КАРТ ПРИКАЗОВ

Пропускайте фазу возврата карт приказов летом. В кооперативной игре вы можете возвращать карты приказов, только когда строите уровень стены (см. ниже).

СТРОИТЕЛЬСТВО УРОВНЯ СТЕНЫ

Когда игрок строит уровень стены, он может вернуть 1 свою карту приказа из стопки сброса.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ОТРЯД ОРДЫ

Весной, когда вы выкладываете отряды орды, берите на 1 карту больше, чем указано числом над маркером времени. Сторона маркера времени «+1» напоминает об этом правиле.

УКАЗЫ ИМПЕРАТОРА ПРИ ИГРЕ ВДВОЁМ

При подготовке уберите в коробку следующие карты указов императора: «Насмешки и превосходство», «Воины для императорской стражи», «Вся слава императору», «Сопровождение представителей императора». В течение партии всегда открыто только 2 указа императора вместо 3 — третья ячейка не используется.

ФАЗЫ ЗИМЫ В КООПЕРАТИВНОЙ ИГРЕ

1. Дальняя атака.
2. Наступление.
3. Выполнение указов императора.
4. Проверка окончания игры.
5. Новые указы.
6. События.

В игровом процессе весной, летом и осенью изменений нет.

КОНЕЦ ИГРЫ

Вы должны выполнить необходимое количество указов императора, чтобы победить. Если эта цель достигнута в фазе проверки окончания игры, все участники побеждают. В этом режиме окончание строительства всех уровней стены не завершает партию. Если игрок должен получить жетон позора, но в запасе их нет, все участники немедленно проигрывают. Кроме того, все участники проигрывают, если в фазе проверки окончания игры маркер времени находится на последнем делении своей шкалы, а они ещё не выполнили необходимое число указов.

УКАЗАТЕЛЬ

Активный игрок 6, 7, 10

- Игра вдвоём 11
- Одиночная игра 12, 13

Воины 5

- Атака и повреждения 8, 9, 10, 11
- Вербовка 8
- В качестве управляющего 7
- Всадник 8, 9
- Жетон позора 6
- Клан Тростника 11, 12
- Копейщик 8, 9
- Лучник 8, 9
- Огневые позиции 9, 10
- Размещение 9, 10
- Смертоносность 4, 6, 9, 10
- Спасение 9
- Убить, убитые 4, 6, 9, 10
- Укрытия 9, 10
- Цинь Цзюшао 12, 13
- Этап обстрела 11
- Ячейки отрядов орды 9

Выполнение указов императора 14

Генерал 5

- Игра вдвоём 11
- Кооперативная игра 14
- Одиночная игра 12, 13
- Особая способность 5
- Начальные ресурсы и карты тактик 5
- Начальный порядок чаепития 5
- Подготовка 5

Дальняя атака 11

- Проверка победы над отрядами орды 11
- Этап обстрела 11

Жетон позора 6

- Брешь 10
- Закончились в запасе 6
- Запас позора 5
- Итоговый подсчёт очков чести 11
- Кооперативная игра 14
- Одиночная игра 12, 13
- Проверка окончания игры 11
- Разбой 9
- Сброс жетонов позора 6, 10
- Символ 7
- Ячейки на карте отряда орды 6

Игрок, управляющий кланом Тростника 12

Карты артефактов 6, 12

- Одиночная игра 13
- Подготовка 5
- Ячейки 4

Карты отрядов орды 6

- Атака и повреждения 9, 10
- Брешь 10
- Вторжение 9
- Дополнительный отряд орды 14
- Жетоны позора 6
- Игра вдвоём 11, 12
- Колода 4
- Кооперативная игра 14
- Награда 6
- Одиночная игра 12, 13
- Особая способность 6
- Победа над отрядом орды 10
- Подготовка 5
- Разбой 9
- Сброс 4
- Сила атаки 6, 11
- Смертоносность 6
- Указатель вторжения 6
- Уязвимости отрядов орды 6
- Ячейки и ряды 4, 9
- Ячейки позора 6

Карты приказов 6

- Возврат карт приказов 10
- Подготовка 5
- Порядок розыгрыша карт приказов 10

- Розыгрыш карт приказов 10
- Сброс 4, 10
- Шкала 4

Карты советников 5

- Действующий советник 5
- Игра вдвоём 11
- Колода 4, 5
- Наём советника 8
- Одиночная игра 12, 13
- Подготовка 5
- Помощник генерала 5
- Сброс 4
- Шкала 4, 5

Карты тактик 6

- Воснная академия 9
- Колода 4, 5
- Кооперативная игра 14
- Начальные ресурсы 5
- Розыгрыш карт тактик 9
- Сброс 4
- Усиленный эффект 9

Наступление 11

- Брешь 11
- Подсчёт силы атаки и значения защиты 11
- Сброс укреплений 11

Области 4, 7

- Активация области 7
- Активация области производства 7
- Воснная академия 4, 9
- Жетон позора 6, 7
- Золотой рудник 4, 7
- Казармы 4, 8
- Каменоломня 4, 7
- Клан Тростника 12
- Лагерь строителей 4, 8
- Лесопилка 4, 7
- Область производства 7
- Обычная область 7
- Особая область 7
- Пагода 4, 7
- Переместить чиновника 6, 7
- Полесвой штаб 4, 8
- Представительство императора 8
- Склад 4, 8, 9
- Усиленная активация 7
- Цинь Цзюшао 12, 13
- Чайный дом 4, 8
- Чиновник 7

Повреждение

- Атака 9
- Брешь 10
- Лучник 10, 11
- Цинь Цзюшао 12, 13
- Ячейки уязвимостей 6

Пожертвовать 14

Порядок года 10

- Весна 10
- Весна. Вторжение 10
- Весна. Обновление шкалы советников 10
- Весна. Продвижение по шкале времени 10
- Зима. Проверка окончания игры 11
- Зима. Дальняя атака 11
- Зима. Наступление 11
- Лето 10
- Лето. Возврат карт приказов 10
- Лето. Доход 10
- Лето. Сброс жетонов позора 10
- Лето. Сброс карт приказов 10
- Осень 10
- Осень. Выбор карт приказов 10
- Осень. Определение очередности 10
- Осень. Ход игрока 10, 11

Ресурсы

- Дровесина 5, 7, 8
- Золото 5, 7, 8
- Камень 5, 7, 8
- Клан Тростника 11, 12
- Кооперативная игра 14
- Начальные ресурсы 5, 7
- Сбор 7
- Сдача 8

- Ци 5, 6, 7, 8
- Цинь Цзюшао 12, 13

События. Фаза событий 14

Стена

- Значение защиты 9, 11
- Игра вдвоём 11
- Кооперативная игра 14
- Огневые позиции 9
- Одиночная игра 12, 13
- Подсчёт силы атаки и значения защиты 11
- Проверка окончания игры 11
- Стоимость строительства 9
- Стоимость уровней стены 8, 9
- Строительство уровня стены 8
- Укрытия 4, 9
- Участки стены 4, 9
- Ячейки для уровня стены 4

Указы императора 13, 14

Укрепление 9

- Игра вдвоём 11, 12
- Одиночная игра 12, 13
- Подготовка 5
- Сброс 11
- Стоимость укрепления 8, 9
- Строительство 8
- Ячейки 4

Управляющий 7

- Доход 10
- Повышение 8
- Уровень 8
- Цинь Цзюшао 13
- Ячейки 4, 8

Ход игрока 10

- Конец хода 11
- Проверка победы над отрядами орды 11
- Этап активации 11
- Этап приказа 11

Чаепитие

- Активация области 7
- Игра вдвоём 11, 12
- Кооперативная игра 14
- Начальный порядок чаепития 5
- Одиночная игра 12, 13
- Подготовка ячейки маркеров чаепития 5
- Порядок розыгрыша карт приказов 10
- Порядок чаепития 7
- Чайный дом 8
- Ячейка 7

Честь

- Двусторонние жетоны чести 2
- За артефакты 6
- За атаку 9
- За жетоны позора 6
- За карты отрядов орды 6
- За победу над отрядом орды 10
- За сброшенные карты приказов 10
- За сдачу ресурсов 8
- За строительство укреплений 8
- За строительство уровня стены 8
- Итоговый подсчёт очков чести 11
- Клан Тростника 11
- Кооперативная игра 14
- Маркеры 2, 5
- Цинь Цзюшао 12, 13
- Шкала 4

Чиновник 5, 7

- Активация 7, 10, 11
- В областях 7
- Жетон позора 7
- Запас чиновников 7
- Исключение представительства императора 7, 8
- Клан Тростника 11, 12
- Наём 8
- Переместить 6, 7
- Сбор ресурсов 7
- Цинь Цзюшао 12, 13
- Ячейки 4, 7

Ширма игрока 7

Шкала времени 4, 6

- Продвижение по шкале времени 10

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

ВЕСНА

1. Продвижение по шкале времени.
2. Вторжение.
3. Обновление шкалы советников.

ЛЕТО

1. Доход.
2. Сброс жетонов позора.
3. Сброс карт приказов.
4. Возврат карт приказов.


ОСЕНЬ








1. Выбор карт приказов.
2. Определение очерёдности.
3. Ход игрока:
 - А. Этап приказа.
 - Б. Этап активации.
 - В. Проверка победы над отрядами орды.
 - Г. Конец хода.





ЗИМА

1. Дальняя атака:
 - А. Этап обстрела.
 - Б. Проверка победы над отрядами орды.
2. Наступление:
 - А. Подсчёт силы атаки и значения защиты.
 - Б. Брешь.
 - В. Сброс укреплений.
3. Выполнение указов императора (**кооперативная игра**).
4. Проверка окончания игры:
 - А. 3 участка стены (2 при игре втроём) построены до 3-го уровня (**только в соревновательной игре**).
 - Б. В запасе позора закончились жетоны.
 - В. Маркер времени достиг последнего деления шкалы.
5. Новые указы (**кооперативная игра**).
6. События (**кооперативная игра**).

ПОБЕДА НАД ОТРЯДОМ ОРДЫ







Если вы накрыли все уязвимости на :

1. Определите, какой игрок победил этот  (накрыл больше всего уязвимостей своими войнами).
2. Каждый игрок получает :
 - А. 2 , если на этом  есть хотя бы 1 его .
 - Б. 2  за каждого своего  на огневых позициях этого участка стены.



3. Разыграйте убийство .
4. Игрок, победивший этот , забирает его карту себе.
5. Сдвиньте оставшиеся  ближе к .









БРЕШЬ

На каждом участке стены:

1. Если сила атаки больше значения защиты, орда пробил брешь. Выполните следующее для каждого  на этом участке стены:
 - А. Игроки, у которых нет  на этом , получают 1 .
 - Б. Разыграйте убийство .
 - В. Убейте всех  на огневых позициях этого участка стены.
2. Если сила атаки равна или меньше значения защиты, ничего не происходит.





УБИЙСТВО ВОИНОВ



Каждый игрок убивает на  количество  по текущему уровню смертоносности.


1. Верните убитых  в свой запас.
2. Поместите спасённых  в укрытия (заплатите 2  за каждого .
3. Поместите фишки  на уязвимости вместо убранных .
4. Выжившие  остаются на  (только при пробитии бреши).

КООПЕРАТИВНАЯ ИГРА

ЖЕТОНЫ ПОЗОРА

Игроки не могут платить , чтобы сбрасывать . Вместо этого можно потерять 10 , чтобы сбросить 1 .

Игроки не могут помещать  на .

Если игрок должен получить , но в запасе их нет, все участники **немедленно** проигрывают.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается победой, если участники выполнили необходимое количество указов императора:

- 6 указов при игре вдвоём.
- 7 указов при игре втроём.
- 9 указов при игре вчетвером или впятером.

ПОРЯДОК ЧАЕПИТИЯ

Игроки обсуждают очерёдность своих действий. Порядок чаепития используется только для разрешения ничьей при победе над отрядом орды.

СИМВОЛЫ

-  Дровесина
-  Камень
-  Золото
-  Ци
-  Дровесина, камень или золото
-  Любой ресурс
-  Управляющий лесопилкой
-  Управляющий каменоломней
-  Управляющий золотым рудником
-  Управляющий пагодой
-  Любой управляющий
-  Чиновник
-  Копейщик
-  Лучник
-  Всадник
-  Воин
-  Очко чести
-  Повреждение
-  Жетон позора
-  Отряд орды
-  Карта советника
-  Помощник генерала
-  Карта тактики
-  Карта приказа
-  Порядок чаепития
-  Стена
-  Значение защиты
-  Сила атаки
-  Укрепление
-  Количество игроков