

ВЕЛИКАЯ СТЕНА



ПРАВИЛА ИГРЫ

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ



15 фигурок особых воинов (по 3 на игрока)



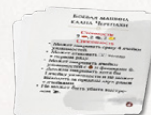
6 фигурок огнестрельных орудий (по 2 каждого вида)



9 фигурок осадных орудий (по 3 каждого вида)



12 карт
отрядов орды



5 памяток
по особым
воинам



6 жетонов
клана Змеи



12 карт советников



4 карты генералов



3 памятки
по огнестрельным
орудиям



12 карт выстрелов
огнестрельных орудий






6 карт
артефактов



4 башни

НОВЫЕ СИМВОЛЫ

-  Особый воин из этого дополнения
-  Огнестрельное орудие
-  Жетон клана Змеи

Дополнение «Чёрный порох» вводит в игру новых воинов, огнестрельные орудия, а также осадные орудия орды. У вас появится целый арсенал новых возможностей, но и орда станет представлять собой более серьёзную угрозу. Вы можете совмещать это дополнение с любыми другими (кроме «Древних хроник»), а также использовать его в кооперативной игре.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Проведите обычную подготовку со следующими изменениями:

3. Поместите маркер времени стороной «+1» вверх.
5. Каждый игрок получает фигурки особых воинов своего цвета и памятку по ним в дополнение к другим компонентам (особые воины кланов отличаются друг от друга!).
6. Подготовьте колоду орды. Случайным образом уберите 3 типа (карты с одинаковым названием) отрядов орды из базовой колоды орды (всего 9 карт). Затем добавьте в колоду 4 новых типа отрядов орды из этого дополнения (всего 12 карт). Перемешайте карты отрядов орды и поместите лицевой стороной вниз в ячейку колоды орды.
7. Возьмите карты отрядов орды по количеству игроков плюс 1 и выложите их на участки стены по обычным правилам.
8. Не размещайте укрепления. Вместо этого поместите 1-й уровень стены на каждый участок стены. Разместите 4 башни — по 1 в каждую квадратную ячейку (обозначена на рисунке символом X).



11. Перемешайте карты советников из этого дополнения вместе с картами советников из базовой игры и раздайте участникам по 2 карты лицевой стороной вниз, как обычно.
18. Каждый игрок повышает 3 своих управляющих до 1-го уровня в 3 любых областях производства.
19. Подготовьте огнестрельные орудия. В порядке чаепития игроки помещают по 1 огнестрельному орудию в разные укрытия.

В общей сложности разместите 3 фигурки: по 1 огнестрельному орудию каждого вида. Оставшиеся 3 фигурки поместите рядом с игровым полем вместе с памятками по огнестрельным орудиям. Разделите карты выстрелов огнестрельных орудий: поместите возле игрового поля карты выстрелов пушки и баллисты, а 10 карт выстрелов огненного копья перемешайте, сформируйте колоду и положите рядом лицевой стороной вниз.


БАШНИ

Башни — новый вид защитных сооружений. Они позволяют издалека видеть подступающие силы орды. На каждую башню можно поместить только 1 копейщика.

Игрок может поместить копейщика из своего запаса на башню 2 способами:

1. Построив уровень стены, игрок может поместить 1 копейщика на любую из 2 башен, соседних с этим участком стены башен.
2. Игрок, победивший отряд орды на участке стены, может поместить 1 копейщика на любую из 2 башен, соседних с этим участком стены.

Если на башне уже есть воин другого игрока, вы можете сперва вернуть его в запас владельца, а затем поместить туда копейщика из своего запаса.

Копейщики на башнях изменяют последствия фазы наступления для своих владельцев. Зимой после фазы наступления игрок с копейщиком на башне получает 2 очка чести за каждый соседний с этой башней участок стены, в котором не была пробита брешь. При этом он получает 1  за каждый соседний участок стены, в котором пробили брешь.

После этого игроки возвращают себе всех своих копейщиков с башен, соседних с участками стены, где была пробита брешь (они не считаются убитыми).

ОГНЕСТРЕЛЬНЫЕ ОРУДИЯ


С помощью огнестрельных орудий игроки могут наносить существенный урон подступающей орде. Огнестрельные орудия располагаются в укрытиях, при этом на каждом участке стены можно разместить не более 2 таких орудий.

Игроки могут стрелять из этих орудий 2 способами:




1. Построив огнестрельное орудие, игрок может немедленно выстрелить из него.
2. Поместив копейщика на башню, игрок может выстрелить из 1 огнестрельного орудия на соседнем с этой башней участке стены.

Всего в игре 3 вида огнестрельных орудий: баллиста, пушка и огненное копье. У каждого из них свой эффект, а также стоимость строительства и выстрела.



БАЛЛИСТА

- Стоимость строительства: 4 .
- Стоимость выстрела: бесплатно.
- Эффект: нанесите 2 повреждения, как указано на карте выстрела баллисты, любому отряду орды на участке стены с баллистой.



ПУШКА

- Стоимость строительства: 2 , 2 .
- Стоимость выстрела: 2 .
- Эффект: получите 1 очко чести. Нанесите 4 повреждения, как указано на карте выстрела пушки, любому отряду орды на участке стены с пушкой.

ОГНЕННОЕ КОПЬЁ

- Стоимость строительства: 4 .
- Стоимость выстрела: 1 .
- Эффект: получите 2 очка чести. Выберите 1 отряд орды на участке стены с огненным копьем. Возьмите 1 карту из колоды выстрелов огненного копья и нанесите повреждения, как указано на этой карте.

Если при выстреле из огнестрельного орудия вы должны поместить фишку повреждения в несуществующую ячейку либо в ячейку, где уже лежит фишка повреждения, ничего не происходит.



Если при выстреле из огнестрельного орудия вы помещаете фишку повреждения в ячейку уязвимости с воином — он убит. Владелец может спасти его по обычным правилам. Убив из огнестрельного орудия хотя бы 1 воина другого игрока, стрелявший получает 1  (даже если этого воина спасли). Вы всегда получаете только 1 , даже если убили выстрелом несколько воинов других игроков.

Огнестрельные орудия можно строить при активации лагеря строителей. Игрок, построивший огнестрельное орудие, получает 4 очка чести и может сразу же выстрелить из него.



ОСОБЫЕ ВОИНЫ

БОЕВЫЕ МОНАХИ КЛАНА ОБЕЗЬЯНЫ

Стоимость: 2 , 1 .

Способность: вы можете атаковать боевым монахом отряды орды в любом ряду. Как и копейщик, он накрывает 1 уязвимость.



ПОДРЫВНИКИ КЛАНА ПАНДЫ

Стоимость: 1 , 1 , 1 .

Способность: атакуя подрывником, поместите его на свободную огневую позицию и нанесите 1 повреждение 1 любому отряду орды на том же участке стены. Сразу после этого вы можете переместить его на отряд орды в первом ряду, как копейщика.



Если вы оставите подрывника на огневой позиции, он сможет атаковать ещё раз зимой в фазе дальней атаки, после чего у вас вновь будет возможность переместить его на отряд орды в первом ряду.

ПОДЖИГАТЕЛИ КЛАНА ДРАКОНА

Стоимость: 3 , 1 .

Способность: вы можете атаковать поджигателем только отряды орды в первом ряду. Когда вы помещаете его на ячейку уязвимости, он также наносит 1 повреждение каждой соседней ячейке уязвимости (но не по диагонали).

АРБАЛЕТЧИКИ КЛАНА ЗМЕИ

Стоимость: 2 , 2 .

Способность: атакуя арбалетчиком, поместите его на свободную огневую позицию. Он наносит 1 повреждение 1 любому отряду орды на том же участке стены, но вместо фишки повреждения поместите в ячейку уязвимости жетон клана Змеи. Когда отряд орды побеждён, каждый жетон клана Змеи считается воином клана Змеи. Они защищают игрока от получения жетонов позора при пробитии брешы и не сбрасываются в этом случае. Как и лучники, арбалетчики атакуют зимой в фазе дальней атаки.

БОЕВАЯ МАШИНА КЛАНА ЧЕРЕПАХИ

Стоимость: 2 , 2 , 2 .

Способность: вы можете атаковать боевой машиной только отряды орды в первом ряду. Боевая машина накрывает сразу 4 ячейки уязвимостей, и вы можете поместить её, даже если она частично накроет несуществующие ячейки. Боевая машина должна

накрывать хотя бы 1 ячейку уязвимости и не может выходить за пределы двух рядов с ячейками. Вы также можете поместить её на уязвимости, где уже есть фишки повреждений (но не воины), но вы не получите награды этих ячеек. Выстрел из огнестрельного орудия не убивает боевую машину.

Подрывники и арбалетчики на огневых позициях не приносят очков чести при победе над отрядом орды на том же участке стены.

НОВЫЕ КАРТЫ ОРДЫ

ТАРАН

Способность: после каждой фазы наступления меняйте местами этот отряд орды с отрядом в ряду перед ним на том же участке стены. Затем, если таран находится в первом ряду, сбросьте 1 уровень стены на том же участке.

ТРЕБУШЕТ

Способность: эту карту отряда можно выложить только в третий ряд ячеек отрядов орды. Она никогда не перемещается ближе к стене. После фазы наступления сбросьте 1 уровень стены на том же участке.

ОСАДНАЯ ЛЕСТНИЦА

Способность: если в фазе наступления эта карта отряда находится в первом ряду, орда пробивает брешь на том же участке стены. Применив эффекты этой брешы, убейте всех воинов на этом участке стены (в том числе в укрытии), а также сбросьте с него все огнестрельные орудия.

КЕШИКТЕНЫ

У этой карты нет особого свойства.

Помещайте фигурки тарана, требушета и осадной лестницы на соответствующие карты отрядов орды, чтобы помнить об их особых способностях.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

1. Сбрасывая уровень стены, перемещайте воинов с его огневых позиций в укрытие на том же участке стены.
2. Если на стене не осталось ни одного уровня, партия немедленно завершается поражением всех участников.

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 Рязева.

Корректор: Кирилл Егоров.

Верстальщик: 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 cgg@crowdgames.ru.