

ВЕЛИКАЯ СТЕНА

The image is a traditional Chinese ink wash painting. It depicts a mountainous landscape with a village and a Great Wall. In the foreground, a figure in a dark robe stands on a rocky outcrop, holding a large, open red umbrella. The village is built on a hillside, with traditional Chinese architecture featuring dark roofs and red lanterns. The Great Wall is visible in the background, winding across the mountains. The overall style is characteristic of traditional Chinese ink wash art, with a focus on naturalistic detail and atmospheric perspective.

ПРАВИЛА ИГРЫ

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЙ

ФИГУРКИ



5 знаменосцев (по 1 на игрока)

8 чиновников

10 копейщиков

4 лучника

2 всадника

Чингисхан

Дар императора

Крыса

КАРТЫ ДОПОЛНЕНИЯ «ДРЕВНИЕ ХРОНИКИ»



4 карты генералов



8 карт тактик



10 карт советников



10 карт артефактов



6 карт сценариев

КАРТЫ ДОПОЛНЕНИЯ «КРЫСА»



5 карт крысы



5 карт артефактов

КАРТЫ ДОПОЛНЕНИЯ «ЧИНГИСХАН»



Карта Чингисхана



9 карт отрядов орды



6 карт советников



6 карт даров императора



6 карт навыков



5 памяток

КАРТЫ ДОПОЛНЕНИЯ «5-Й ИГРОК»



4 карты генералов



4 карты тактик



4 карты советников



6 карт приказов

МАРКЕРЫ



1 маркер чаепития



1 маркер чести

ПРОЧЕЕ



1 ширма

ДОПОЛНЕНИЕ «ЧИНГИСХАН»

В дополнении «Чингисхан» в бой вступает войско легендарного монгольского завоевателя, увеличивая сложность игры. 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:

4. Возьмите 1 случайную карту дара императора и положите её рядом с игровым полем. Поместите на неё фигурку дара императора. Затем подготовьте карты артефактов по обычным правилам.
5. Каждый игрок получает знаменосца своего цвета в дополнение к другим компонентам.
6. Подготовьте колоду орды. Случайным образом уберите 2 типа (карты с одинаковым названием) отрядов орды из базовой колоды орды (всего 6 карт). Затем добавьте в колоду 3 новых типа отрядов орды из этого дополнения (всего 9 карт). Перемешайте карты отрядов орды и поместите лицевой стороной вниз в ячейку колоды орды.

При игре вдвоём не забудьте убрать из игры все карты отрядов орды с указателем вторжения на левый участок стены.

7. Возьмите карты отрядов орды по количеству игроков и выложите их на участки стены по обычным правилам. Затем поместите карту Чингисхана над игровым полем. Перемешайте карты навыков и возьмите 2 случайные, положите их справа и слева от карты Чингисхана. Поместите фигурку Чингисхана на участок стены, обозначенный указателем вторжения на рубашке верхней карты колоды орды. Выдайте каждому участнику памятку по игре с этим дополнением.
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.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ УСЛОВИЕ ДЛЯ СОРЕВНОВАТЕЛЬНОЙ ИГРЫ

Теперь вы можете завершить игру, одолев Чингисхана. Для этого вы должны накрыть все уязвимости на карте Чингисхана и 2 картах его навыков (они считаются 3 отдельными картами). Сделав это, доиграйте текущий год и переходите к итоговому подсчёту очков чести.

Обратите внимание, что победа над Чингисханом — лишь 1 из условий окончания игры. Партия по-прежнему завершается, если выполнено любое условие из базовой игры.

Важно! Это дополнительное условие относится только к соревновательной игре. Правила окончания кооперативной игры остаются прежними.

ЧИНГИСХАН

Чингисхан лично возглавляет наступление на стену и вдохновляет орду своим присутствием. Он всегда находится на том участке стены, где стоит его фигурка.

УЯЗВИМОСТИ ЧИНГИСХАНА



На картах Чингисхана и его навыков не указаны сила атаки и награда за победу.

Вы побеждаете Чингисхана, если накрыли все требуемые уязвимости на его карте и 2 картах его навыков.

Количество уязвимостей, которые нужно накрыть, зависит от числа участников. Если в ячейке уязвимости указано число, меньшее или равное количеству игроков, то вы должны накрыть эту уязвимость. В противном случае игнорируйте такие ячейки. При любом количестве участников вы должны накрыть уязвимости без указания числа игроков.

КАРТЫ НАВЫКОВ ЧИНГИСХАНА

Карты навыков Чингисхана увеличивают количество его ячеек уязвимостей, а также усложняют игру. **Навыки Чингисхана применяются только на участке стены, где находится его фигурка.** Если вы накрыли все необходимые уязвимости на карте навыка, то его эффект перестаёт действовать.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЧИНГИСХАНА

Каждой весной после фазы вторжения помещайте фигурку Чингисхана на участок стены, обозначенный указателем вторжения на рубашке верхней карты колоды орды.

НАПАДЕНИЕ НА ЧИНГИСХАНА

Повреждения Чингисхану наносятся по особым правилам:

- Вы можете накрывать уязвимости только копейщиками и всадниками.
- Вы не можете накрывать уязвимости с помощью атак лучников или других эффектов, которые используют фишки повреждений.

Каждый раз, когда побеждён отряд орды на **любом** участке стены, игрок, получивший его карту, может атаковать Чингисхана. Он должен атаковать ровно 1 спасённым или выжившим воином с побеждённой карты орды. Атакуя Чингисхана, поместите воина на 1 (или 2, если это всадник) ячейку уязвимости на его карте или на карте навыка (всадником нельзя накрыть ячейки на 2 картах сразу). Вы немедленно получаете 6 очков чести за каждую ячейку, которую накрыли.

Обратите внимание, что Чингисхан необязательно должен находиться на том же участке стены, где вы победили отряд орды. Игрок, победивший отряд, может атаковать Чингисхана, даже если его фигурка стоит на другом участке стены.

Воин, которого вы отправили атаковать Чингисхана, **останется на его карте или карте навыка до конца игры.** Вы никаким образом не можете переместить его оттуда.

ДАРЫ ИМПЕРАТОРА

Дары — это особые милости, которыми император награждает своих верных генералов. В партии всегда используется только 1 дар, который вы поместили рядом с полем при подготовке.

Когда участник строит уровень стены, он получает фигурку дара императора. Пока у игрока есть эта фигурка, он может применять эффект карты дара императора.

Владелец фигурки меняется, когда кто-либо строит уровень стены (если уровень построил тот же самый игрок, фигурка остаётся у него).

ЗНАМЕНОСЦЫ

Знаменосцы — новый тип воинов из дополнения «Чингисхан». Каждому игроку доступен 1 знаменосец. Вы можете завербовать его в казармах за 2 золота и 1 древесину.

Используйте знаменосцев по правилам копейщиков: они могут атаковать отряд орды только в первом ряду (и на том же участке стены, если атакуют из укрытия). Если у вас есть знаменосец на карте отряда орды или в укрытии, то зимой перед фазой дальней атаки вы можете атаковать с помощью 2 воинов на том же участке стены.

КОНЕЦ ИГРЫ

Чтобы победить Чингисхана, вы должны накрыть все необходимые уязвимости на его карте и 2 картах навыков. Сделав это, доиграйте текущий год и переходите к итоговому подсчёту очков чести. Если вы не победили Чингисхана до конца последнего года, завершите партию по правилам базовой игры.

ДОПОЛНЕНИЕ «ДРЕВНИЕ ХРОНИКИ»

С дополнением «Древние хроники» вы сможете играть по сценариям, которые меняют обычные правила и добавляют новые компоненты. В большинстве сценариев цель остаётся прежней: участник с наибольшим количеством очков чести побеждает. В кооперативных сценариях вы должны продержаться до окончания партии, чтобы победить.

Для каждого сценария есть особая двусторонняя карта. На одной её стороне указан режим игры (соревновательный или кооперативный) и этапы дополнительной подготовки, которую нужно выполнить перед обычной. На другой стороне описаны особые правила сценария, которые подробно рассмотрены ниже.

Из-за особенностей правил игры по сценариям они не совместимы ни с какими другими дополнениями.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом партии выберите сценарий и прочитайте его правила. Некоторые сценарии подходят для соревновательной игры, а некоторые — для кооперативной. Убедитесь, что вы подготовили всё необходимое для игры в выбранном режиме и учтите следующие изменения:

4. Перемешайте карты артефактов из этого дополнения вместе с картами артефактов из базовой игры и разместите 3 случайные в соответствующих ячейках, как обычно. Обратите внимание, что артефакты из этого дополнения приносят очки чести не в конце игры, а в течение партии каждый раз, когда выполняется их условие.
9. Перемешайте карты тактик из этого дополнения вместе с картами тактик из базовой игры, сформируйте колоду и поместите её лицевой стороной вниз в ячейку колоды тактик, как обычно.

10. Перемешайте карты генералов из этого дополнения вместе с картами генералов из базовой игры и раздайте участникам по 2 карты лицевой стороной вниз, как обычно.

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.

19. Убедитесь, что провели дополнительную подготовку, как указано на карте сценария.

ЗАМОРОЗКИ

Когда приходит весна, зима не сразу сдаёт свои права. В особенно тёплые деньки деревья и посевы дают первые бутоны и всходы, но неделей позже вновь наступают холода и губят их. У вас ещё есть запас продовольствия, но хватит ли его на целый год? Люди боятся голода. Храбрые выбирают пасть в бою, защищая стену, вместо того, чтобы умирать с голоду.

Есть только одно утешение: продовольствие заканчивается и у наших врагов, они уже коченеют в ледяных палатках. Скоро болезни и голод придут в их лагерь.

Кто падёт первым? Защитники стены или её захватчики?

Сценарий «Заморозки» подходит для соревновательной игры 2—5 участников. Игрокам предстоит бороться не только с ордой, но и с нехваткой ресурсов: в игре появляется шкала производства, меняющая доход игроков в течение партии.

КАРТА СЦЕНАРИЯ «ЗАМОРОЗКИ»

ШКАЛА ПРОИЗВОДСТВА

Значение производства на этой шкале изменяет количество ресурсов, которые вы получаете от своего управляющего (в фазе дохода в начале лета и при активации области производства). Применяйте модификатор этой шкалы к уровню каждого управляющего отдельно.

ЯЧЕЙКИ РЕСУРСОВ

Используйте эти ячейки, как описано ниже, чтобы отмечать, кто из игроков сколько раз отправил необходимые ресурсы императору.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

ПОМОЩЬ ИМПЕРАТОРУ

Игроки могут поставлять императору по 4 фишки одного ресурса (золото, камень, древесина и ци). Осенью в свой ход после проверки победы над отрядами орды вы можете сбросить 4 одинаковых ресурса. Уберите эти ресурсы из игры. Затем поместите любого своего чиновника рядом с картой сценария над ячейкой того ресурса, который сбросили. Вы должны сбросить 4 одинаковых ресурса за раз и не можете растя-

нуть этот сброс на несколько игровых лет. Кроме того, в ход можно сбросить фишки только одного ресурса.

БРЕШЬ

Когда орда пробивает брешь, вместо получения 1 жетона позора по обычным правилам вы можете убрать 1 свою фишку ресурса из игры (верните её в коробку).

РАЗБОЙ

При розыгрыше разбоя вместо того, чтобы убирать жетоны из запаса позора по обычным правилам, уберите из игры 2 фишки каждого ресурса (из общего запаса). Если вы должны убрать ресурс, которого нет в запасе, уберите 1 жетон из запаса позора за каждый ресурс, который не смогли убрать.

ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ ЧЕСТИ

Перед началом итогового подсчёта очков чести получите 12 очков чести за каждого своего чиновника над картой сценария.

ВЕЛИКИЙ ГОЛОД

Если дождь слишком сильный, он затопливает землю. Если дождя нет — засуха убивает урожай. Если дождя в самый раз — приходит саранча и пожирает с трудом выращенные посевы.

Но голод наступает не только от этого. Многим земледельцам пришлось бросить свои владения, лишь бы не погибнуть — монголы, что хуже саранчи, регулярно грабят деревни.

Уже нет времени искать причину нехватки провизии — враг подошёл к Великой стене, а ваши рабочие и воины истощены. Вы должны найти способ прокормить их любой ценой.

Сценарий «Великий голод» подходит для соревновательной игры 2—5 участников.

КАРТА СЦЕНАРИЯ «ВЕЛИКИЙ ГОЛОД»

РЫНОК

Рынок — новая особая область, где игроки могут покупать еду. При активации этой области за каждого своего чиновника в ней увеличьте свой запас еды на 2 (см. ниже) и заплатите количество золота, равное текущему уровню смертоносности.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

ШКАЛА ЕДЫ

Шкала еды отражает запас вашей еды и её максимум. Используйте своего чиновника, чтобы отмечать на шкале имеющийся у вас запас еды, а фишку повреждения — чтобы отмечать доступный всем игрокам максимум. Чиновники не могут находиться выше фишки повреждения на этой шкале. Если фишка

повреждения опускается ниже какого-либо чиновника, сразу же сдвиньте его на деление с ней.

Если фишка повреждения перемещается на деление «5» или ниже, игра **немедленно** завершается поражением всех участников.

БРЕШЬ И РАЗБОЙ

За каждую карту отряда орды на участке стены, где пробита брешь, а также вместо каждого разбоя перемещайте фишку повреждения на шкале еды на 1 деление вниз. Не получайте и не убирайте жетоны из запаса позора.

СНАБЖЕНИЕ

Каждой зимой после фазы наступления отыграйте фазу снабжения. Каждый игрок снижает свой запас еды на 1 за каждого своего воина, управляющего и чиновника в любом месте игрового поля, кроме чиновников в общем запасе. Если вы не можете или не хотите снабжать чиновника, управляющего или воина, верните его в личный запас.

ВИЗИТ ИМПЕРАТОРА

Монгольское вторжение так беспокоит императора, что он решил нанести личный визит в ваши лагерь у стены. Всё должно быть идеально к его прибытию! Повелитель вспыльчив, так что если что-то пойдёт не так, вы быстро лишитесь чести и достоинства.

Те же, кто удовлетворит Высочайшего, получат почитание, титул и земли. Добейтесь расположения императора: защитите его и покажите свои непревзойдённые лидерские качества. Иначе можете закончить унижительной отправкой под суд.

Сценарий «Визит императора» подходит для соревновательной игры 2—5 участников.

КАРТА СЦЕНАРИЯ «ВИЗИТ ИМПЕРАТОРА»

На карте отмечается ресурс, который в этом году император ценит превыше всего.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЧИНОВНИКОВ НА СКЛАД

В этом сценарии вы можете перемещать чиновников на склад. Однако вы не можете выполнять ни обычную, ни усиленную активации этой области. Каждой зимой после фазы наступления игрок, у которого больше всего чиновников на складе (ничья разрешается в порядке чаепития), обязан переместить фишку повреждения на карте сценария в любую другую ячейку (нельзя оставить её на месте). Затем каждый игрок возвращает своих чиновников со склада в личный запас.



ТРЕБОВАНИЕ ИМПЕРАТОРА

Каждой зимой, переместив фишку повреждения на карте сценария, сверьтесь с новой отмеченной ячейкой. Игроки, у которых есть требуемое количество указанного ресурса или карт, могут показать их остальным участникам, чтобы немедленно получить по 10 очков чести (показывайте карты тактик лицевой стороной вниз). Игроки, у которых нет необходимого количества ресурсов или карт, или они не хотят их показывать, получают по 1 жетону позора.

ФЕСТИВАЛЬ ГОЛОДНЫХ ДУХОВ

В 15-й день 7-го месяца китайскую империю (и несущественную часть остального мира) посещают призраки и духи из царства Диюй. Но в этом году всё иначе — беспокойные духи уже несколько месяцев бродят по земле.

Их страдания не прекратить в долгие годы войны — их ненависть к врагам не даёт им сойти в мир мёртвых. Их присутствие влияет на торговлю и ведение войны: купцы боятся путешествовать, а воины страшатся смерти. Необходимо скорее сокрушить врага, иначе падёт не только Великая стена, но и вся империя.

Сценарий «Фестиваль голодных духов» подходит для соревновательной игры 2—5 участников.

КАРТА СЦЕНАРИЯ «ФЕСТИВАЛЬ ГОЛОДНЫХ ДУХОВ»

Карта этого сценария не является особым компонентом и служит обычной памяткой.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

ОБЛАСТИ С ДУХАМИ

В этом сценарии некоторые области могут быть временно недоступны. Каждой зимой после фазы наступления проверяйте ячейки отрядов орды на участках стены:

- За каждый **ряд**, где есть хотя бы 1 отряд орды, отложите 1 жетон позора из запаса (не более 3 жетонов). Если в запасе позора недостаточно жетонов, отложите все оставшиеся.
- Игроки по очереди (в порядке чаепития) помещают по 1 отложенному жетону позора в разные области и возвращают всех чиновников из этих областей в запасы владельцев.
- В областях с жетоном позора находятся неупокоенные духи — вы не можете перемещать в них чиновников.

Нельзя помещать жетоны позора в чайный дом и в казармы. Вы также можете положить жетон позора на склад, хотя вы и не помещаете туда чиновников.

КАК УБРАТЬ ЖЕТОН ПОЗОРА ИЗ ОБЛАСТИ

Вы убираете жетоны позора в 2 случаях:

1. В начале фазы наступления все жетоны позора возвращаются из всех областей в запас.
2. Когда отряд орды побеждён, игрок, получивший его карту, может вернуть 1 жетон позора из любой области в запас. Если после победы над отрядом никто не получил его карту, жетон позора убирает первый игрок в порядке чаепития.

ОКОНЧАТЕЛЬНАЯ СМЕРТЬ

Когда ваш воин убит, не возвращайте его в запас. Вместо этого уберите его фигурку из игры.

ОСАДА КРЕПОСТИ ДЯЮЮЙ

Вы защищаете последний аванпост империи Сун — крепость Дяююй. Монголы решительно иттурмуют её — не сумев пробить брешь днём, они возвращаются ночью, чтобы ослабить оборонительные укрепления.

У вас есть преимущество: крепость стоит на вершине горы, стены крепки, а ворота не так-то просто проломить. Но, несмотря на это, монголы существенно превосходят вас числом.

Вы должны продержаться хотя бы несколько месяцев, пока монголы не будут готовы к переговорам. Если вести войну будет невыгодно, а их армия истощится — возможно, они подпишут мирный договор.

Сценарий «Осада крепости Дяююй» подходит для кооперативной игры 2—5 участников.

Подготовьтесь к кооперативной игре по обычным правилам, но не используйте указы императора. Ваша цель — выжить до конца партии. До завершения последнего года защита крепости не должна опуститься ниже 1, а в запасе позора должно оставаться достаточное количество жетонов, как и в обычной кооперативной игре.

КАРТА СЦЕНАРИЯ «ОСАДА КРЕПОСТИ ДЯЮЮЙ»

Эта карта сценария символизирует крепость Дяююй — на ней изображены 3 огневые позиции и шкала защиты крепости. В течение игры вы будете помещать жетоны позора рядом с этой картой, обозначая силу осады орды.

ШКАЛА ЗАЩИТЫ КРЕПОСТИ

Шкала защиты показывает, сколько ещё выстоит крепость, прежде чем пасть под натиском орды. Каждой зимой вы будете понижать значение защиты крепости на количество жетонов позора, лежащих рядом с картой сценария.

Если значение защиты падает до 0, игра **немедленно** завершается поражением всех участников.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

ЛУЧНИКИ В КРЕПОСТИ

В крепости есть 3 огневые позиции, на которые вы можете поместить лучников 2 способами:

- Завербовав лучника при активации казарм, можете доплатить 1 древесину, чтобы немедленно переместить его на огневую позицию крепости.
- Особым действием полевого штаба для этого сценария: за каждого своего чиновника в полевом штабе можете заплатить 1 древесину, чтобы переместить 1 лучника с любого уровня стены или из укрытия на свободную огневую позицию крепости.

Лучники в крепости атакуют орду в фазе дальней атаки, как и другие лучники, а также предотвращают снижение защиты крепости из-за жетонов позора рядом с картой сценария.

На этапе обстрела сначала используйте лучников в крепости. Каждый из них может атаковать отряд орды в первом ряду любого участка стены.

Важно! Лучники в крепости не находятся на участках стены, поэтому вы не можете атаковать ими с помощью карты приказа «Приказ атаковать» или карт советников.

НОЧЬ

Каждой зимой после фазы наступления проводите фазу ночи:

1. Снизьте значение защиты крепости на 1 за каждый жетон позора рядом с картой сценария. Каждый лучник в крепости предотвращает снижение защиты на 1.
2. Все игроки перемещают своих лучников из крепости в любые укрытия.

УСИЛЕНИЕ ЗАЩИТЫ КРЕПОСТИ

Вы можете усилить крепость (повысить значение её защиты) особым действием лагеря строителей для этого сценария: за каждого своего чиновника в лагере строителей можете заплатить 3 любых ресурса, кроме ци, и повысить значение защиты на 1.

РАЗБОЙ

В дополнение к обычным правилам разбоя поместите 1 жетон из запаса позора рядом с картой сценария.

КОНЕЦ ИГРЫ

К обычным условиям окончания кооперативной игры добавляется условие этого сценария: если защита крепости падает до 0, партия **сразу же** завершается поражением всех участников. Участники побеждают, если при проверке окончания игры маркер времени находится на последнем делении шкалы.

ВОССТАНИЕ КРАСНЫХ ПОВЯЗОК

Империя ослаблена «чёрной смертью». Хуанхэ постоянно карает страну потопами. Налоги слишком высоки для тех, кто не может даже прокормить свою семью...

Довольно! Династия Юань правила слишком долго! Они лишь марионетки в руках монголов, и у вас наконец появились силы, чтобы свергнуть их.

Как обычно, не всё идёт по плану: вы выиграли много битв, но юаньская армия взяла вас в окружение. Вам нужно отбиваться от них, пока не придёт поддержка. Но если вы выстоите, то станете навальной для молота подкрепления.

Сценарий «Восстание Красных повязок» подходит для кооперативной игры 3 участников.

Подготовьтесь к кооперативной игре по обычным правилам, но не используйте указы императора. Ваша цель — выжить до конца партии. До завершения последнего года орда не должна пробить ни одну брешь, а в запасе позора должно остаться достаточное количество жетонов, как и в обычной кооперативной игре. Учитывайте, что этот сценарий длится на 1 год меньше, о чём напоминает жетон позора на шкале времени.

КАРТА СЦЕНАРИЯ «ВОССТАНИЕ КРАСНЫХ ПОВЯЗОК»

Карта этого сценария не является особым компонентом и служит обычной памяткой.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

УПРАВЛЯЮЩИЕ ЗОЛОТЫМ РУДНИКОМ

У игроков не может быть управляющих золотым рудником в этом сценарии. Положите фишки повреждений во все соответствующие ячейки управляющих в качестве напоминания об этом правиле.

ДОХОД

Каждым летом в фазе дохода игрок может потерять 20 очков чести, чтобы бесплатно получить чиновника из общего запаса.

ВЫБОР СОСТОЯНИЯ

Каждой весной после фазы продвижения по шкале времени игроки решают, хотят ли они быть в состоянии мира или войны.

- **Мир.** Игроки могут совместно заплатить 3 золота, чтобы в фазе вторжения выложить на 1 карту отряда орды меньше. Вы можете повторить это несколько раз, но должны выложить не менее 1 карты отряда орды. Вы обязаны заплатить хотя бы 3 золота, чтобы пребывать в состоянии мира.
- **Война.** За это состояние не нужно платить. Каждый игрок бесплатно получает 1 чиновника из общего запаса.

АКТИВАЦИЯ ОБЛАСТЕЙ ПРОИЗВОДСТВА

При каждой активации области производства игрок с наибольшим количеством чиновников в ней должен вернуть 1 из своих чиновников в общий запас. Ничья разрешается в порядке часпития (чиновника возвращает тот из претендентов, кто выше в порядке часпития).

БРЕШЬ И РАЗБОЙ

Если орда пробивает брешь, партия **немедленно** завершается поражением всех участников.

В дополнение к обычным правилам разбоя каждый игрок возвращает 1 своего чиновника в общий запас.

5-Й ИГРОК

Партия с 5-м участником проходит по обычным правилам игры вчетвером, если не указано обратное.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Проведите обычную подготовку со следующими изменениями:

1. Поместите игровое поле в центр стола стороной для 4—5 участников вверх.
3. Поместите маркер времени на 2-е деление шкалы времени (игра длится 4 года вместо 5).
7. Выложите лицевой стороной вверх по 1 карте отряда орды во все ячейки первого ряда. При игре впятером выложите ещё 2 карты отрядов орды, каждую согласно указателю вторжения на рубашке следующей карты колоды орды.
9. Перемешайте карты тактик из этого дополнения вместе с картами тактик из базовой игры, сформируйте колоду и поместите её лицевой стороной вниз в ячейку колоды тактик, как обычно.
10. Перемешайте карты генералов из этого дополнения вместе с картами генералов из базовой игры и раздайте участникам по 2 карты лицевой стороной вниз, как обычно.
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.
14. Каждый игрок помещает 4 своих чиновников (вместо 3) в общий запас чиновников на игровом поле.

ДОПОЛНЕНИЕ «КРЫСА»


Это небольшое дополнение призвано приносить богатство вашим храбрым генералам, сдерживающим наступление орды. 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:

4. Перемешайте карты артефактов из этого дополнения вместе с картами артефактов из базовой игры и разместите 3 случайные в соответствующих ячейках, как обычно.
18. Перемешайте колоду крысы и поместите её лицевой стороной вниз возле игрового поля. Откройте верхнюю карту и положите рядом с колодой.
19. Первый игрок в порядке чаепития помещает фигурку крысы в любую область, кроме склада.

ФИГУРКА КРЫСЫ

Каждый раз, когда вы активируете область с фигуркой крысы, каждый игрок хотя бы с 1 чиновником в этой области получает 1 .

КАРТЫ КРЫСЫ

Открытая карта крысы показывает условие, которое определяет, какой игрок сможет переместить фигурку крысы.

Осенью после каждой проверки победы над отрядами орды игрок, выполняющий условие открытой карты крысы (ничья разрешается в порядке чаепития), должен переместить фигурку крысы в любую **другую** область, кроме склада.

Летом после фазы возврата карт приказов откройте новую карту крысы и положите её поверх предыдущей. Это новое условие для перемещения крысы.

Если вы должны открыть новую карту крысы, но колода закончилась, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.

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 Истомина 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 cg@crowdgames.ru.