



# ГНЕВ



ПРАВИЛА ИГРЫ  
ВЕРСИЯ 1.0



## БИТВА ЗА ГОСПОДСТВО

Полуостров Драджен веками знал только войну.

Фракции готовят свои войска к битве за контроль над плоскогорьями полуострова. Толпы пехотинцев и копейщиков пересекают равнины и водные преграды, чтобы сразаться. Вместе с ними путешествуют их вожди, офицеры, провидцы, хозяева и лорды, которые так же разнообразны, как их родные земли и культуры.

Этот вековой конфликт глубоко уходит своими корнями в хитросплетения недоверия, вражды, предательства и взаимной ненависти, которые порой ещё свежи, как весенний дождь, а порой о них едва ли можно вспомнить. Сегодняшний день не исключение.

## ОБ ИГРЕ

В «Гнев» каждый игрок является военачальником уникальной фракции с особым подходом к бою и множеством бойцов с выдающимися способностями.

Каждая фракция состоит из базовых отрядов, представленных обычными маркерами фракции, и двух или более видов элитных отрядов, представленных кубиками.

Эти враждующие фракции борются за контроль над регионами полуострова, возвышающегося над океанским туманом. Каждый регион в конце каждого раунда приносит победные очки (ПО) фракции, которая его контролирует, и бонус, если эта фракция единственная в этом регионе.

Фракции бросают кубики для выполнения действий, позволяющих размещать отряды и маневрировать ими для контроля над этими регионами.

В зависимости от выбранного режима игра заканчивается после того раунда, в котором одна из фракций либо набирает 30 победных очков, либо выполняет указанное в сценарии задание.

## РЕЖИМЫ ИГРЫ

В «Гнев» можно играть в двух различных РЕЖИМАХ.

- **СТАНДАРТНЫЙ РЕЖИМ:** от 2 до 4 игроков управляют каждой своей фракцией и сражаются друг с другом.
- **ОДИНОЧНЫЙ/КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ:** от 1 до 4 игроков объединяются, чтобы сразаться с одной фракцией под управлением ИИ.

Первая часть этих правил описывает стандартный режим. Для игры в одиночном/кооперативном режиме начните своё знакомство с правил стандартного режима, а затем перейдите к отличиям, которые начинаются на с. 14.

---

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**ИЗДАТЕЛИ:** Адам Карлсон, Джош Карлсон

**РАЗРАБОТКА ИГРЫ:** Мэнни Трембли

**РАЗРАБОТКА ОДИНОЧНОГО/  
КООПЕРАТИВНОГО РЕЖИМА:** Адам Карлсон

**ИЛЛЮСТРАЦИИ И ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ТЕКСТ:**  
Мэнни Трембли

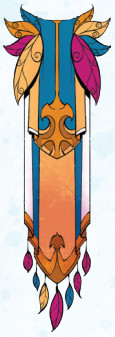
**ОФОРМЛЕНИЕ:** Ги Ландграф

**СОСТАВИТЕЛЬ ПРАВИЛ:** Джефф Тидболл

**ОТДЕЛЬНАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ** Лизе, Джасперу и Джареду Трембли

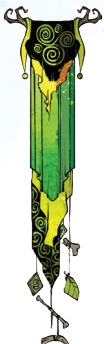


## ФРАКЦИИ



### АЛДАНЫ

Алданы — носители древней культуры: высокие, гордые и практически бессмертные. Они ценят порядок и точность превыше всего и не терпят тех, кто отступает от установленных правил, проявляет непокорность или идёт своим путём. Алданы маршируют на битву, подчиняясь неумолимым требованиям своей истории и устоявшихся традиций. И отказываются вступать в бой без строгого соблюдения своих внутренних правил, которые посторонним часто кажутся непонятными. Возможно, их пути странны, но никто не может отрицать силу традиций Алданов.



### ВЕННЫ (ДОПОЛНЕНИЕ)

Северные Венны — изгои и преступники из других земель, объединившиеся ради безопасности, но связанные друг с другом предназначением, сущностью и магией гиперборейских лесов. Их общность и знания даруют им могущество, однако эта связь также подвергает их влиянию тёмных сил, обитающих в подземном мире. Используя запретные заклинания и колдовство, добытые из мест, которые лучше не называть, Венны проявляют свои врождённые, открытые, присвоенные и украденные силы.



### ГИЛЬДИЯ

Гильдия — это знание, тень и мрачное веселье. Она накапливает богатство словно по привычке. Её жертвы ничего не подозревают, пока их не сразят убийцы, которых никто не замечает. Бездушный смех, уносимый ветром, — единственная визитная карточка Смерти. Сила Гильдии не в её собственных армиях или оружии, а в наёмной силе, всегда доступной в землях, раздираемых насилием, и в информации, добытой хитростью или звонкой монетой.



### КОДА

Кода — свирепые аборигены, передающие ненависть к жителям материка из поколения в поколение. Во время одной из церемоний инициации — сбрасывания — юные воины, избранные за чистоту своей ярости, отбрасывают смертные тела, чтобы впустить сущность Великой Медведицы — Кода-конны. В то же время Кода исповедуют бескорыстную любовь друг к другу, защищая и поддерживая каждого своего ребёнка, взрослого и старика от рождения и до самой смерти.



## ПАЛДЕЙНЫ (ДОПОЛНЕНИЕ)

Палдейны – воплощение гордости и непоколебимого достоинства. Верхом на конях, с развевающимися плащами, в сияющих доспехах, будь то под солнцем или в тени – они внушают трепет. Их пеший строй непоколебим: щиты отражают натиск, способный сокрушить любого другого. И там, где их железные командиры воздвигают свои боевые шатры, Палдейны не сдвинутся с места. Их единственное стремление – противостоять тем, кто попытается оспорить право Палдейнов на то, за что они сражаются.



## РУНЕНЫ

Руны одновременно обладают непоколебимой стойкостью и неукротимой волей. Где бы они ни решили поселиться, Руны готовы биться до последнего воина, защищая то, что им принадлежит. А когда Руны решают отправиться в путь, они движутся без усталости. Их решимость, пожалуй, уступает лишь их злопамятности: они не забывают обид, веками накапливая ярость, подогреваемую как реальными, так и воображаемыми оскорблениями.



## УГЛАНЫ

Некоторые клянутся, что Угланы на самом деле никогда не существовали, пока легенды, сочинённые о них врагами, не стали настолько могущественными, что породили этих посланников хаоса и зла. Бледные воины Угланов визжат и вопят, прежде чем внезапно погрузиться в безумную зловещую тишину, когда чувствуют возможность застать врагов врасплох. Немногие выживают после встречи с Угланами, но те, кому это удаётся, распространяют истории об их свирепости и жестокости.

---

## РУССКАЯ ВЕРСИЯ ПОДГОТОВЛЕНА КОМПАНИЕЙ «ЛАВКА ГЕЙМЗ»

Редакция выражает благодарность Станиславу Морозову, Игорю Трескунову, Денису Карпенко, Ирине Пластининой, Александре Цейтлиной, Антону Абашкину, Владимиру Сахно, Светлане Жолобовой и Евгении Акбашевой за помощь в подготовке русского издания.

## СОСТАВ ИГРЫ

- Поле (1)
- Планшеты фракций (лицевая сторона для игрока-человека, обратная сторона для игрока-ИИ) (5)
- Планшет подсчёта ПО (1)
- Маркеры базовых отрядов (130)
  - Маркеры Алданов, оранжевые (26)
  - Маркеры Гильдии, розовые (26)
  - Маркеры Кода, красные (26)
  - Маркеры Руненов, изумрудные (26)
  - Маркеры Угланов, белые (26)
- Кубики элитных отрядов (36)
  - Алданы (6)
    - Элагинты (3)
    - Виндены (3)
  - Гильдия (6)
    - Поставщики (3)
    - Плакальщики (3)
  - Кода (9)
    - Верберы (3)
    - Трапперы (6)
  - Рунены (9)
    - Стойки (3)
    - Шахтёры (3)
    - Тараны (3)
  - Угланы (6)
    - Карны (3)
    - Безымянные (3)
- Жетон первого игрока (1)
- Кристаллы корры (20)
- Кубики действий (9)
- Всевидящие кубики (5)
- Карты сил фракций (15)
- Памятки (4)
- Жетоны ПО (11)
- Жетоны целей (2)
- Жетон базы размещения ИИ (БР) (1)
- Кубик раундов (шестигранный) (1)
- Кубик хаоса (восьмигранный) (1)
- Карты одиночных/кооперативных сценариев (15)



Жетон первого игрока



Кубик действий



Всевидящий кубик



Карты сил фракций



Жетоны ПО



Жетоны целей



Жетон базы размещения ИИ (БР)

### КОГДА ЗАКАНЧИВАЕТСЯ КОРРА

Количество корры намеренно ограничено 20 кристаллами.

- Если несколько игроков одновременно собирают кристаллы корры, например во время фазы 3, и в запасе недостаточно кристаллов корры, чтобы всем взять свои доли, то игроки распределяют их в порядке очерёдности хода игроков (ИИ всегда считается последним), пока запас не закончится. После этого игра продолжается.
- Если один игрок собирает кристаллы корры, а их оказывается недостаточно, он опустошает весь запас, а неполученный остаток игнорирует.

# СХЕМА СТОЛА

**Памятка**

Кубик раундов

Кубик хаоса

Запас кристаллов коры

**Поле**

Жетон первого игрока

**Планшет подсчёта ПО**

**Карта силы**

**Планшет фракции**

Область сброса отрядов

Карта сценария\*

\* только для одиночного/кооперативного режима

**Карта силы**

**Планшет фракции**

Область сброса отрядов

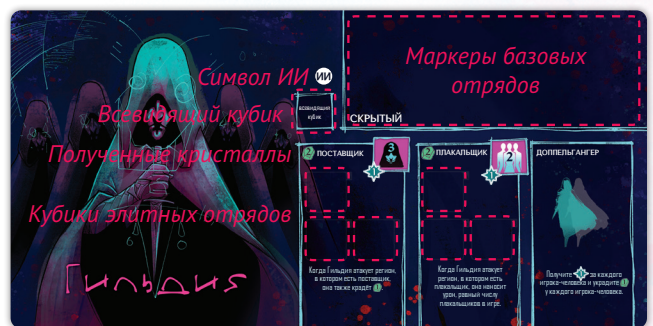
## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- ПОДГОТОВЬТЕ СТОЛ.** Положите поле и планшет подсчёта ПО на середину стола.
  - Каждый игрок должен выбрать сторону поля, где он будет размещать свои отряды.
  - Для каждой игры, в зависимости от числа игроков, вам потребуется определённое количество кубиков действий. Уберите ненужные кубики действий в коробку, чтобы их случайно не бросили и не использовали позже.

Игроки-люди	2-3	4
Кубики действий	7	9

- Положите случайный жетон ПО в каждый пронумерованный регион на поле. Уберите оставшиеся жетоны ПО в коробку.

- ВЫБЕРИТЕ ФРАКЦИИ.** Каждый игрок выбирает фракцию, за которую хочет играть, берёт планшет этой фракции и кладёт его со своей стороны поля стороной для игрока-человека вверх. *Сторона для игрока-ИИ – это та сторона, на которой в областях кубиков элитных отрядов имеются буквы «А», «Б» и «В», а также буквы «ИИ» над областью всевидящего кубика.*



Планшет фракции (сторона для игрока-ИИ)

- Игроки также выбирают одну из карт сил своей фракции, берут маркеры базовых отрядов, кубики элитных отрядов и всевидящий кубик и размещают их на своём планшете так, как показано на иллюстрации. Также каждый игрок размещает по одному маркеру базовых отрядов рядом с планшетом подсчёта ПО, чтобы отслеживать своё количество победных очков во время игры.

- РАЗМЕСТИТЕ НАЧАЛЬНЫЕ ОТРЯДЫ.** Каждый игрок размещает 3 своих базовых отряда в зоне размещения на своей стороне поля (см. «Поле» на с. 11).
- ОПРЕДЕЛИТЕ ПЕРВОГО ИГРОКА.** Случайным образом выберите первого игрока. Этот участник берёт жетон первого игрока. Ходы совершаются по часовой стрелке.

## НЕМНОГО ПРО ОТРЯДЫ

У каждой фракции есть 25 **БАЗОВЫХ ОТРЯДОВ**, пехотинцев их армии. Хотя у каждой фракции уникальное название этих отрядов, все они подчиняются одним и тем же правилам. Эти отряды – ограниченный ресурс. После поражения (получения 1 очка урона) они удаляются с поля и помещаются в сброс рядом с планшетом фракции.

У каждой фракции также есть определённое количество **ЭЛИТНЫХ ОТРЯДОВ**, представленных кубиками. Эти кубики никогда не бросаются. Вместо этого их значения используются для отслеживания оставшегося здоровья (ОЗ) элитных отрядов по мере получения ими урона. При размещении элитный отряд выставляется так, чтобы на его кубике было указано максимальное доступное значение. Значение кубика уменьшается по мере снижения здоровья отряда. Как только значение на кубике элитного отряда достигает нуля, он удаляется с поля и возвращается на планшет фракции игрока, где снова становится доступным для покупки.

## НЕМНОГО ПРО КОРРУ

**КОРРА** – это мистический ресурс, который усиливает возможности каждой фракции в игре. Кристаллы корры берутся из общего запаса и возвращаются туда же сразу после их использования.

## ИГРОВЫЕ РАУНДЫ

«Гнев» играется несколько **РАУНДОВ**. Каждый раунд состоит из 6 **ФАЗ**, которые всегда проходят в одном и том же порядке. Раунды продолжаются до победы одного из игроков.

### ФАЗА 1: НАЧАЛО

Переверните кубик раундов так, чтобы номер на нём соответствовал номеру текущего раунда. Затем передайте жетон первого игрока следующему по часовой стрелке игроку (за исключением раунда 1).

### ФАЗА 2: ТРОФЕИ

Регионы, на жетонах ПО которых изображён 1 из 4 символов, дают бонусные действия в этой фазе.

Проверьте все регионы поля по порядку (см. «Порядок регионов» на с. 12). В каждом регионе, на жетоне ПО которого изображён символ, игрок с наибольшим количеством отрядов в нём может выполнить соответствующее бонусное действие. Если в таком регионе сразу у нескольких игроков наибольшее количество отрядов, ни один из них не получает бонусное действие. Бонусные действия выполняются так же, как и действия с кубиков действий. Описание каждого из них см. в разделе «Фаза 5: Действия» на с. 10.



Добыча



Экспансия



Манёвр



Битва

Цифры на жетонах ПО в этой фазе игнорируются: они используются только в фазе ПО.

## ФАЗА 3: ПОДГОТОВКА

Участники могут отыгрывать эту фазу одновременно. Каждый игрок выполняет следующие шаги:

- **ПОДКРЕПЛЕНИЕ.** Каждый игрок размещает 2 своих базовых отряда в своей зоне размещения.
- **РАСПОЗНАВАНИЕ.** Каждый игрок бросает свой всевидящий кубик и кладёт его обратно на планшет своей фракции с новым результатом броска. Даже игроки, не использовавшие свой всевидящий кубик в прошлом ходу, должны перебросить его. Игрок может использовать результат броска своего всевидящего кубика в любой момент одного из своих ходов в фазе действий.
- **РАСПРЕДЕЛЕНИЕ.** Каждый игрок берёт 1 кристалл корры.

### ИГРОКИ НИКОГДА НЕ ВЫБЫВАЮТ

Пока партия продолжается, каждый игрок остаётся её активным участником. Например, уничтожение всех ваших отрядов не мешает вам использовать кубики действий, совершать ходы или тратить кристаллы корры для размещения новых отрядов.

## ФАЗА 4: НАБОР

Один игрок бросает все кубики действий, формируя **РЕЗЕРВ ДЕЙСТВИЙ**.

Каждый кубик, в зависимости от результата броска, позволяет выполнить определённое действие в фазе действий. Например, грань «Добыча» (🟩) позволяет игроку взять 1 кристалл корры из запаса, грань «Экспансия» (🏹) позволяет игроку разместить 2 базовых отряда и так далее.

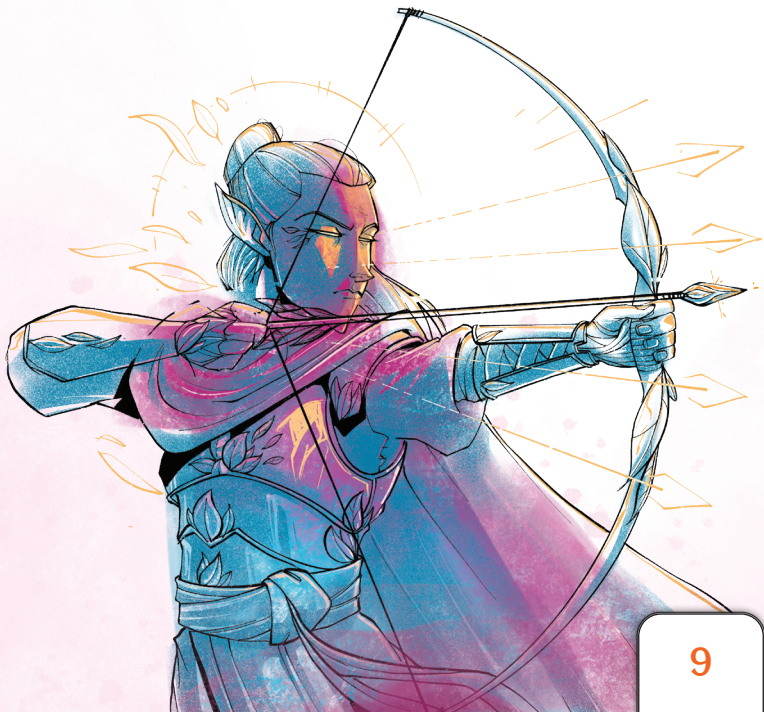
После броска кубиков каждый игрок, начиная с первого, берёт 1 кубик из резерва и кладёт его на планшет своей фракции, не меняя грань.

Игроки продолжают по очереди брать по 1 кубику, пока у каждого игрока не окажется по 2 кубика. Затем игрок с наименьшим количеством ПО берёт последний оставшийся в резерве третий кубик. Если наименьшее количество ПО у нескольких игроков, ни один из них не получает третий кубик.

### НАБОР КУБИКОВ ПРИ ИГРЕ ВДВОЁМ

В стандартном режиме игры с двумя участниками каждый из них берёт по 3 кубика в фазе набора.

Последний кубик, как обычно, достаётся игроку с наименьшим количеством ПО, за исключением ничьей — в этом случае ни один из игроков не берёт этот кубик.



## ФАЗА 5: ДЕЙСТВИЯ

Игроки совершают **ходы** в порядке очереди по часовой стрелке, начиная с первого игрока. В свой ход игрок должен потратить 1 из взятых им кубиков действий, чтобы выполнить действие. Если игрок не хочет выполнять действие, связанное со взятым кубиком, он может просто сбросить его. Иногда игрок может потратить 2 кубика действий за один ход для получения особого эффекта. Смотрите описание «Действие исхода» ниже.



**ДОБЫЧА.** Возьмите 1 кристалл корры из запаса.



**ЭКСПАНСИЯ.** Разместите не более 2 ваших базовых отрядов с вашего планшета фракции в любом регионе, где у вас уже есть 1 отряд или более.



**МАНЁВР.** Переместите не более 2 ваших отрядов из одного региона в один соседний регион ИЛИ разместите не более 2 ваших базовых отрядов с вашего планшета фракции в вашей зоне размещения.



**БИТВА.** Атакуйте занятый вами регион или регион, соседний с занятым вами, на 1 очко урона.

Потраченные кубики действий возвращаются в центральный резерв.

Если у игрока нет кубиков действий, которые он мог бы потратить в свой ход, его ход пропускается. В таком случае он теряет возможность купить элитные отряды или использовать всевидящий кубик. Фаза действий заканчивается немедленно в конце хода игрока, когда ни у кого из игроков не осталось кубиков действий.

## ДЕЙСТВИЕ ИСХОДА

Вместо выполнения обычного действия в свой ход игрок может потратить 2 своих непотраченных кубика, включая всевидящий кубик (вне зависимости от результатов броска этих кубиков). Если игрок делает это, он теряет право на выполнение действий, указанных на этих кубиках, после чего может выбрать регион и переместить любое количество своих отрядов из этого региона в любой соседний регион или регионы. Это считается «действием» для любой способности, которая использует этот термин.

## ПОКУПКА ЭЛИТНЫХ ОТРЯДОВ И СПОСОБНОСТИ ФРАКЦИЙ

В любой момент своего хода игрок может потратить кристаллы корры, чтобы применить способность фракции, указанную на планшете его фракции (есть не у всех фракций), или купить элитные отряды. Игрок может применять способность и/или покупать элитные отряды, пока у него хватает кристаллов (и отрядов).

Стоимости способности и элитного отряда указаны на планшете фракции.

У многих отрядов есть особые правила размещения после покупки, но если таких правил нет, то они размещаются в зоне размещения их владельца.

Элитные отряды можно покупать только с планшета фракции их владельца и только в том случае, если их можно разместить согласно правилам.

Применение способности и покупка элитных отрядов не считаются «действием» для любой способности, которая использует этот термин.

## ВСЕВИДЯЩИЙ КУБИК

Игроки могут потратить свой всевидящий кубик в свой ход во время фазы действий, убрав его с планшета своей фракции. Всевидящий кубик не считается кубиком действия, поэтому он активируется в дополнение к вашему действию в этом ходу, если возможно. Каждое действие, представленное на всевидящем кубике, описано ниже.



**ДОБЫЧА.** Возьмите 1 кристалл корры из запаса.



**УДАР.** Атакуйте любой регион на 1 очко урона.



**ШТУРМ.** Атакуйте занятый вами регион или регион, соседний с занятым вами, на 2 очка урона.



**ПОВТОРЕНИЕ.** Немедленно повторите действие, которое вы только что выполнили. Например, соберите второй кристалл корры действием добычи, повторите экспансию или даже выполните действие исхода из другого региона.


## ФАЗА 6: ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

В этой фазе игроки получают победные очки за регионы поля, которые занимают их отряды. Проверьте все регионы поля по порядку (см. «Порядок регионов» на с. 12) и распределите ПО следующим образом:

- **КОНТРОЛЬ.** Игрок с наибольшим количеством отрядов в регионе получает указанное на его жетоне ПО количество победных очков.
- **ГОСПОДСТВО.** Если игрок, контролирующий регион, является *единственным* игроком с отрядами в этом регионе, он получает 1 дополнительное победное очко.

Символы на жетонах ПО в этой фазе игнорируются — они используются только в фазе трофеев. Если несколько игроков имеют наибольшее количество отрядов в регионе, ни один из них не получает победные очки за этот регион.



Многие элитные отряды обладают особыми способностями, позволяющими им получать дополнительные победные очки за регионы, которые они контролируют. За каждый уникальный отряд с  в регионе вы получаете ПО во время подсчёта очков (вы можете получить только один бонус ПО за каждый тип элитных отрядов в регионе. Например, если у вас есть 2 стойка в одном регионе, вы получите только один бонус в этом регионе).

Если один из игроков набрал 30 победных очков или больше, он становится победителем! Если это сделали несколько игроков, побеждает игрок с наибольшим количеством очков. В случае ничьей побеждает претендент, контролирующий больше регионов (не считая региона «Берега»). Если ничья сохраняется, претенденты играют в «Камень, ножницы, бумага», чтобы решить исход игры (или делят победу).

## ПОЛЕ

Поле — центральная часть игрового процесса «Гнева».

Поле состоит из **РЕГИОНОВ**, отделённых друг от друга толстой белой линией. Регионы поля считаются **СОСЕДНИМИ**, если у них есть общая граница или если они соединены мостом с изображением двусторонней стрелки. Соседство регионов важно, поскольку

при перемещении отрядов они должны перемещаться между соседними регионами, а некоторые действия позволяют фракциям наносить урон соседним регионам.

В каждый регион в начале игры случайным образом кладётся жетон ПО. Этот жетон показывает, сколько победных очков приносит регион каждый раунд. Некоторые жетоны ПО также дают бонусное действие игроку, контролирующему этот регион. Жетон ПО, лежащий в регионе, как правило, не меняется в течение игры.

## ПОРЯДОК РЕГИОНОВ

Каждый регион, кроме региона «Берега» (см. ниже), имеет **ПОРЯДКОВЫЙ НОМЕР**, который определяет, в каком порядке этот регион оценивается при подсчёте очков, а также в некоторых других ситуациях. Порядок регионов на поле никогда не меняется и изображён непосредственно на поле.

Номер региона никак не связан с его ценностью в победных очках и не учитывается при подсчёте очков.

## РЕГИОН «БЕРЕГА»

**РЕГИОН «БЕРЕГА»** – это единый большой регион, окружающий центральное плоскогорье поля и касающийся всех четырёх его краёв.

- Он имеет 4 **зоны размещения (ЗР)**, обозначенные причалами (на юге и западе) или палаточными лагерями (на севере и востоке). Это области, где игроки обычно размещают свои отряды. Отряды в этих зонах размещения занимают *как* свою зону размещения, *так и* регион «Берега». Таким образом, зоны размещения не являются самостоятельными регионами, скорее, определёнными частями региона «Берега».
- Ни регион «Берега», ни находящиеся в нём или в зонах размещения отряды не могут атаковать, подвергаться атакам или быть целью для нанесения урона. Однако расположенные здесь отряды считаются находящимися «в игре» для целей различных способностей или условий сценария.
- Регион «Берега» считается соседним с регионами 1–6, и это означает, что отряды, перемещающиеся из зоны размещения любого игрока, могут напрямую попасть в любой из этих регионов.
- Если отряд покинул регион «Берега», он больше не сможет вернуться в этот регион.



Четыре зоны размещения

## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПО НЕСКОЛЬКИМ РЕГИОНАМ

Некоторые способности позволяют отрядам перемещаться за один раз более чем по одному региону. Такие перемещения считаются двумя обычными перемещениями (по одному региону), а не одним большим перемещением. Это может иметь значение, так как некоторые способности срабатывают при каждом перемещении отряда.

## КАРТЫ СИЛ

У каждой фракции есть 3 уникальные карты сил. Они описывают либо уникальную способность, которую фракция может использовать 1 раз за игру, либо продолжительный эффект, действующий всю игру. Выбирая фракцию, игроки также выбирают 1 карту силы. После выбора верните остальные карты сил в коробку.

В начале партии игроки кладут выбранную карту силы лицевой стороной вверх рядом со своим планшетом так, чтобы другие игроки могли свободно прочитать описание этой карты силы.

Если не указано иное, игроки могут использовать свою карту силы только во время своего хода.

В стандартном режиме игроки с разным уровнем опыта могут сбалансировать игру, позволив менее опытным игрокам взять дополнительную карту силы для своей фракции.

## АТАКА И НАНЕСЕНИЕ УРОНА

У отрядов есть множество возможностей для **АТАКИ**. Атаки, как и ряд других способностей, всегда наносят **УРОН** (но другие способности, наносящие урон, не считаются атаками, если не указано иное).

Каков бы ни был источник урона, он всегда измеряется в **ОЧКАХ**.

Как правило, атака всегда направлена на определённый регион, и урон наносится определённой фракции в этом регионе. В этом случае игрок, наносящий урон, может распределить эти очки урона по своему усмотрению между любыми отрядами этой фракции в этом регионе.

Обратите внимание, что некоторые элитные отряды могут обладать способностями, которые влияют на то, как и где будет нанесён этот урон. Также обратите внимание, что вы не можете атаковать или наносить урон своей фракции (или по желанию сбрасывать свои отряды).

## ЗДОРОВЬЕ

Способность отряда поглощать урон до того, как он будет удалён с поля, называется его **ЗДОРОВЬЕМ**.

Базовый отряд имеет 1 здоровье и удаляется с поля, получив 1 очко урона.

Разные элитные отряды имеют разные показатели здоровья. Начальное здоровье элитного отряда (то есть его здоровье в момент размещения) — это максимальное доступное значение на его кубике. Каждый раз, когда элитный отряд получает очко урона, его здоровье (и, соответственно, значение кубика) уменьшается на 1. Когда здоровье (значение на кубике) элитного отряда достигает 0, он удаляется с поля.

## «СБОР» ОТРЯДОВ

Некоторые правила предписывают игроку **СОБРАТЬ** отряды перед выполнением какого-либо действия с ними, например, размещением в регионе.

При «сборе» отряды можно брать с планшета фракции, регионов на поле и даже из сброса игрока (запаса базовых отрядов, которые были убраны с поля после уничтожения), в любых комбинациях.

## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ И РАЗМЕЩЕНИЕ

Некоторые способности в игре применяются к перемещению отрядов, некоторые — к их размещению. Перемещение и размещение — это разные действия.

- **ПЕРЕМЕЩЕНИЕ.** «Перемещение» происходит каждый раз, когда 1 или несколько отрядов меняют своё положение между 2 соседними регионами на поле.
- **РАЗМЕЩЕНИЕ.** «Размещение» происходит каждый раз, когда 1 или несколько отрядов выставляются на поле, обычно с планшета фракции, но иногда откуда-либо ещё. Иногда отряды, собранные с поля, а затем размещённые обратно, могут быть размещены в регионе, соседнем с тем, из которого они были собраны. Это считается действием размещения, а не действием перемещения.

# ОДИНОЧНЫЙ/КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ

В одиночном/кооперативном режиме от 1 до 4 игроков объединяются, чтобы сражаться с одной фракцией под управлением ИИ. Сценарий в этом режиме можно считать одной главой эпического повествования о фракции ИИ.

В одиночном/кооперативном режиме есть несколько уникальных правил подготовки к игре, которые изменяют или заменяют стандартные правила. Также добавлены новые правила, определяющие то, как перемещается, действует, атакует и наносит урон фракция под управлением ИИ.

Если какое-либо стандартное правило не заменено в этом разделе, оно применяется в одиночном/кооперативном режиме так же, как и в стандартном режиме.

## КЛЮЧЕВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

**АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ПЛАНШЕТЫ ФРАКЦИЙ.** У каждой фракции есть альтернативная версия планшета, управляемого ИИ, которая предоставляет дополнительную информацию о поведении фракции как игрока-ИИ.

**КАРТЫ СЦЕНАРИЕВ ФРАКЦИИ.** У каждой фракции есть 3 различных сценария, которые используются, когда эта фракция выступает в роли фракции ИИ. В каждом сценарии могут участвовать от 1 до 4 игроков-людей.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Во время подготовки к игре обобщённый термин «игрок» (в отличие от «игрока-человека» или «фракции ИИ») может относиться как к игрокам-людям, так и к игроку-ИИ.

1. **ПОДГОТОВЬТЕ СТОЛ.** Во время этого шага подготовки не размещайте жетоны ПО. Дождитесь, пока будут выбраны фракции и станет известна фракция ИИ. В некоторых сценариях размещение тех или иных жетонов ПО известно заранее, а сценарий определяется фракцией ИИ, используемой в игре.

- Для каждой игры вам потребуется определённое количество кубиков действий. Как и в стандартном режиме, уберите ненужные кубики действий в коробку, чтобы их случайно не бросили и не использовали позже.

Игроки-люди	1	2	3	4
Кубики действий	4	5	7	9

- Переверните кубик раундов на цифру «1» и положите его так, чтобы значение на нём было видно всем.
- Бросьте кубик хаоса и поместите жетон базы размещения ИИ (жетон БР) в регионе, соответствующем результату броска. Этот регион называется **БАЗОЙ РАЗМЕЩЕНИЯ**. Жетон БР отмечает регион, где размещаются новые отряды ИИ, если в сценарии или способности не указано иное.
- Снова бросьте кубик хаоса и положите его так, чтобы значение на нём было видно всем.
- Обратите внимание, что эти правила подготовки к игре могут быть изменены или дополнены в зависимости от конкретного сценария (например, изменение места размещения жетона БР, выставление определённого числа на кубике хаоса или добавление определённых отрядов в различные регионы).

2. **ВЫБЕРИТЕ ФРАКЦИИ.** Выберите одну фракцию ИИ, а затем выберите по одной фракции для каждого игрока-человека.
  - Вместо того чтобы брать все 25 маркеров базовых отрядов, игроки-люди берут количество маркеров, указанное в таблице в этом разделе. Затем они размещают 1 маркер базовых отрядов, принадлежащий любой из их фракций, рядом с планшетом подсчёта ПО, возвращая оставшиеся базовые отряды в коробку. Этим маркером игроки-люди отслеживают общее количество победных очков во время партии.
  - Фракция ИИ берёт 25 базовых отрядов и размещает свой 26-й маркер базовых отрядов рядом с планшетом подсчёта ПО.
  - Фракция ИИ не берёт карту силы.
  - Выберите сценарий, относящийся к фракции ИИ, и положите жетоны ПО так, как указано в разделе подготовки на карте сценария. Положите случайный жетон ПО (из оставшихся) в каждый из регионов, для которых в сценарии не указан жетон ПО.
  - Также выполните другие инструкции подготовки к игре, указанные на карте сценария.

### 3. РАЗМЕСТИТЕ НАЧАЛЬНЫЕ ОТРЯДЫ.

Каждый игрок-человек размещает количество базовых отрядов, указанное в таблице «Размещение базовых отрядов», в своей зоне размещения.

- Вместо размещения базовых отрядов в зоне размещения фракция ИИ размещает 4 базовых отряда на своей базе размещения (независимо от количества игроков).

РАЗМЕЩЕНИЕ БАЗОВЫХ ОТРЯДОВ			
Игроки-люди	Отряды, взятые во время подготовки	Отряды, размещаемые во время подготовки	Отряды, размещаемые за раунд
1	20	4	1
2	15	3	1
3	12	2	1
4	10	1	1

4. **ОПРЕДЕЛИТЕ ПЕРВОГО ИГРОКА.** Случайным образом выберите первого игрока-человека.

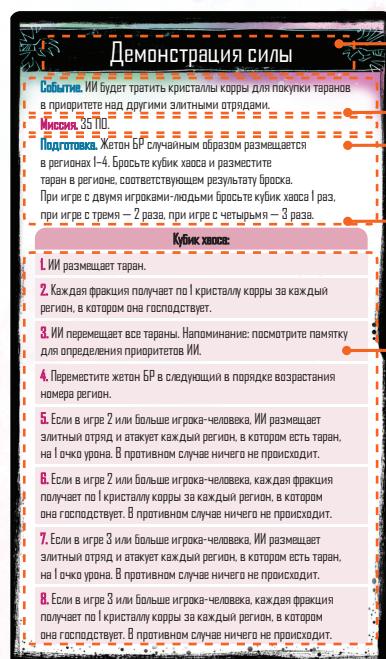
## ОПИСАНИЕ КАРТЫ СЦЕНАРИЯ

**ОБЗОР СЦЕНАРИЯ ФРАКЦИИ ИИ** (не показано на иллюстрации). Здесь показана фракция ИИ, используемая в данном сценарии, и краткое описание конфликта. Эта информация находится на обратной стороне карты.

### НАЗВАНИЕ СЦЕНАРИЯ.

**СОБЫТИЕ.** Нестандартные правила для этого сценария, которые заменяют обычные правила.

**МИССИЯ.** Один или несколько способов, которыми разные игроки могут победить в сценарии. Некоторые миссии относятся только к игрокам-людям, в то время как другие — к людям или ИИ. Миссии, относящиеся к игрокам-людям, применяются ко всем игрокам-людям в совокупности, то есть люди работают сообща, чтобы одержать победу над фракцией ИИ. Если в сценарии есть несколько миссий, применимых к одному типу игроков, для победы в сценарии необходимо выполнить только одну из них.



**ПОДГОТОВКА.** Информация о том, как и куда положить жетоны ПО сценария (на поле), и дополнительные инструкции по подготовке к сценарию.

**ТАБЛИЦА КУБИКА ХАОСА.** Таблица, показывающая, как используется кубик хаоса в этом сценарии.

## УГРОЗА

Некоторые сценарии, способности фракций ИИ и правила требуют от игроков расчёта **УГРОЗЫ**. Угроза всегда относится к регионам, и у каждого региона есть значение угрозы, которое может меняться на протяжении сценария.

*Угроза региона рассчитывается путём добавления 1 к значению угрозы за каждый базовый отряд игрока-человека в регионе и 3 за каждый элитный отряд игрока-человека в регионе.*

Угроза региона суммируется для всех игроков-людей. То есть угроза конкретного региона представляет собой сумму угроз всех находящихся в нём игроков-людей.

Если в регионе нет отрядов игроков-людей, его угроза равна 0.

Инструкции фракции ИИ часто нацелены на регион с наибольшей угрозой, будь то на всём поле, среди занятых ею регионов или в регионах, соседних с занятыми ею регионами.

В случае равенства угроз в разных регионах, если прямо не указано иное, предпочтение всегда отдаётся *региону с наименьшим номером, указанным на поле.*

## ИГРОВЫЕ РАУНДЫ

### ФАЗА 1: НАЧАЛО ДЕЙСТВИЙ ИИ

Если это не первый раунд игры, переверните кубик раундов так, чтобы номер на нём соответствовал номеру текущего раунда. Например, если вы начинаете второй раунд игры, переверните кубик раундов с 1 на 2.

Затем передайте жетон первого игрока следующему по часовой стрелке игроку-человеку.

Далее, если в сценарии не указано иное, ИИ перемещает жетон БР в следующий в порядке возрастания номера регион (или обратно в регион 1, если жетон находится в регионе 8).

Наконец, выполните 2 шага, указанные далее. Количество повторений следующих 2 шагов должно соответствовать значению на кубике раундов (например, выполните оба шага 3 раза в третьем раунде игры).

1. **ПРИМЕНИТЕ ЭФФЕКТ КУБИКА ХАОСА.** Посмотрите на число на кубике хаоса и примените соответствующий эффект из таблицы кубика хаоса на карте сценария.
2. **ПЕРЕВЕРНИТЕ КУБИК ХАОС.** Переверните кубик хаоса на следующее в порядке возрастания число. Если на кубике стоит число 8, переверните его на 1.

*Пример: в первом раунде вы выбрасываете 4 на кубике хаоса, применяете эффект кубика хаоса № 4, указанный на карте сценария, и переворачиваете кубик на 5. Во втором раунде вы применяете эффект кубика хаоса № 5, переворачиваете на 6 и применяете эффект № 6. В третьем раунде вы делаете это 3 раза, применяя эффекты для №№ 7, 8 и 1.*

## ФАЗА 2: ТРОФЕИ

Эта фаза пропускается в первом раунде. Если фракция ИИ должна получить бонусное действие, выполните его тем же способом, которым фракция ИИ выполняет аналогичное действие на своих кубиках (см. «Кубики действий для фракции ИИ» ниже).

## ФАЗА 3: ПОДГОТОВКА

Игроки-люди выполняют стандартные шаги в этой фазе одновременно, как обычно.

Однако, когда игроки-люди получают подкрепление, они ограничены количеством базовых отрядов, указанным в таблице на с. 15 («Размещение базовых отрядов»).

После того как игроки-люди завершают свои шаги, фракция ИИ выполняет следующие шаги:

- **ПОДКРЕПЛЕНИЕ.** Фракция ИИ размещает количество базовых отрядов, равное числу игроков-людей в регионе с жетоном базы размещения.
- **РАСПОЗНАВАНИЕ.** Всевидящий кубик фракции ИИ бросается и кладётся на планшет фракции ИИ.
- **РАСПРЕДЕЛЕНИЕ.** Фракция ИИ берёт 1 кристалл корры.

## ФАЗА 4: НАБОР

Один игрок бросает все кубики действий, формируя резерв действий. Игроки-люди берут кубики действий как обычно, с одним исключением: игрок с наименьшим количеством ПО не берёт последний кубик. Вместо этого его забирает фракция ИИ.

## ФАЗА 5: ДЕЙСТВИЯ

### ПОРЯДОК ХОДА

Ходы в фазе действий начинаются с игрока-человека, у которого есть жетон первого игрока, и продолжаются по часовой стрелке, как в стандартном режиме.

После того как каждый игрок-человек сделал свой ход, фракция ИИ делает столько же ходов, сколько участвует в партии игроков-людей, даже если один или несколько игроков-людей пропустили свой ход. Фракция ИИ делает все свои ходы подряд, и только после этого другой игрок-человек делает свой следующий ход.

Ходы продолжаются, пока у всех игроков-людей не закончатся кубики действий. ИИ всегда ходит последним. ИИ всегда будет делать в общей сложности 3 хода в одиночной игре или 2 последовательности ходов в кооперативной.

### КУБИКИ ДЕЙСТВИЙ ДЛЯ ИГРОКОВ-ЛЮДЕЙ

Игроки-люди тратят кубики действий и используют всевидящие кубики в свои ходы, как и в стандартном режиме. У них также есть возможность потратить 2 кубика на действие исхода и потратить кристаллы корры на элитные отряды и способности фракций.

### КУБИКИ ДЕЙСТВИЙ ДЛЯ ФРАКЦИИ ИИ

В первый ход ИИ в фазе действий, перед использованием своего первого кубика действий, ИИ покупает и размещает все элитные отряды, которые может. Затем ИИ выполняет действие, указанное на кубике, полученном во время набора. Затем этот кубик бросается, чтобы определить действие, выполняемое в каждом из последующих ходов фракции ИИ.

Кубик действий фракции ИИ возвращается в общий запас только по окончании фазы действий. Фракция ИИ выполняет 4 указанных действия следующим образом:



**ДОБЫЧА.** Фракция ИИ берёт 2 кристалла корры из запаса и немедленно тратит их, если это возможно (см. «Как фракции ИИ тратят корру» на с. 19).



**ЭКСПАНСИЯ.** Фракция ИИ размещает 4 базовых отряда в регионе с наибольшей угрозой, где уже есть хотя бы 1 отряд ИИ (если доступно меньше 4 отрядов, ИИ разместит максимально возможное количество). В случае равенства угрозы в разных регионах предпочтение всегда отдаётся региону с наименьшим номером.



**МАНЁВР.** Фракция ИИ рассредоточивает регион с наибольшим количеством своих отрядов (см. «Рассредоточение» на с. 19).



**БИТВА.** Фракция ИИ атакует регион с наибольшей угрозой, который она занимает, или регион, соседний с занятым ею регионом, на 1 очко урона. В случае равенства угрозы в разных регионах предпочтение всегда отдаётся региону с наименьшим номером. Затем фракция ИИ атакует второй раз (обязательно пересчитайте угрозу, если она изменилась в результате первой атаки).

### ВСЕВИДЯЩИЙ КУБИК ФРАКЦИИ ИИ

Фракция ИИ тратит свой всевидящий кубик немедленно после выполнения первого действия в раунде, а затем откладывает его для переброса в следующем раунде. Если фракция ИИ не может потратить свой всевидящий кубик после первого хода в раунде, возможность использовать его в этом раунде теряется и кубик откладывается для переброса в следующем раунде.

Фракция ИИ использует свой всевидящий кубик следующим образом:



**ДОБЫЧА.** Фракция ИИ берёт 2 кристалла корры из запаса и немедленно тратит их, если это возможно (см. «Как фракции ИИ тратят корру» на с. 19).



**УДАР.** Фракция ИИ атакует регион с наибольшей угрозой на 1 очко урона. В случае равенства угрозы в разных регионах предпочтение всегда отдаётся региону с наименьшим номером. Затем фракция ИИ выполняет это действие второй раз (обязательно пересчитайте угрозу, если она изменилась в результате первого действия).



**ШТУРМ.** Фракция ИИ атакует регион с наибольшей угрозой, который она занимает, или регион, соседний с занятым ею регионом, на 2 очка урона. В случае равенства угрозы в разных регионах предпочтение всегда отдаётся региону с наименьшим номером. Затем фракция ИИ выполняет это действие второй раз (обязательно пересчитайте угрозу, если она изменилась в результате первого действия).



**ПОВТОРЕНИЕ.** Фракция ИИ повторяет эффект кубика действий, активированный ею в первом ходе раунда. *Помните, что каждый раз, когда фракция ИИ выполняет действие или повторяет его, она при необходимости пересчитывает угрозу и оценивает другие условия.*

## ФАЗА 6: ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

В этой фазе игроки-люди получают победные очки совместно, то есть у всех игроков-людей общее количество победных очков за регионы поля, которые занимают их отряды. Это работает практически так же, как и в стандартном режиме, со следующими изменениями:

- **КОНТРОЛЬ.** При определении контроля над регионом в кооперативной игре *отряды всех игроков-людей в регионе суммируются* и сравниваются с количеством отрядов фракции ИИ в этом регионе.
- **ГОСПОДСТВО.** При определении господства фракции в регионе *отряды каждого игрока-человека рассматриваются независимо*. То есть, даже если в регионе нет отрядов ИИ и присутствуют отряды двух разных игроков-людей, ни один из этих игроков не считается господствующим в этом регионе.

В конце этой фазы проверьте условия миссии сценария. Если одна из сторон выполнила какое-либо из условий, эта сторона побеждает! Для условий миссий, основанных на победных очках, ситуация с ничьей решается так же, как и в стандартном режиме.

## РАССРЕДОТОЧЕНИЕ

Некоторые правила требуют от фракции ИИ **РАССРЕДОТОЧИТЬ** регион. Для этого:

1. **ПЕРЕМЕСТИТЕ ЭЛИТНЫЕ ОТРЯДЫ.** Переместите все элитные отряды из исходного региона в соседний регион с наибольшей угрозой. В случае равенства угрозы в разных регионах предпочтение всегда отдаётся региону с наименьшим номером.
2. **РАССЕЙТЕ БАЗОВЫЕ ОТРЯДЫ.** Определите количество регионов, соседних с исходным регионом. Переместите 1 базовый отряд в соседний регион с наименьшим номером, затем 1 в соседний регион со вторым по величине номером и так далее. Когда все соседние регионы получат по одному отряду, переместите по второму отряду в каждый из них таким же образом и в том же порядке. Продолжайте до тех пор, пока в исходном регионе не останется только один базовый отряд.
3. **ОСТАВЬТЕ ПРИКРЫТИЕ.** Оставьте последний базовый отряд в исходном регионе. Действие рассредоточения заканчивается.

## КАК ФРАКЦИИ ИИ ТРАТЯТ КОРРУ

В одиночном/кооперативном режиме на планшетах фракций ИИ в ячейках с элитными отрядами находятся **БУКВЫ ПРИОРИТЕТА** – А, Б и В. Эти буквы определяют общий порядок, в котором фракция ИИ размещает эти отряды на поле.

Когда накапливается достаточно кристаллов корры для размещения любого элитного отряда фракции ИИ, сначала проверьте буквы приоритета неразмещённых элитных отрядов. Эти отряды должны быть размещены по порядку слева направо. Отряд А всегда должен размещаться перед размещением отряда Б, а Б – перед отрядом В.

Элитные отряды ИИ размещаются в регионе с жетоном базы размещения, если только иное не указано в правилах сценария или способности размещения.

Если после размещения элитного отряда у фракции ИИ всё ещё достаточно кристаллов корры для покупки новых элитных отрядов, повторяйте этот процесс до тех пор, пока у фракции ИИ не закончатся кристаллы корры на их приобретение.

Обратите внимание, что некоторые способности фракций, или «особые способности», не имеют букв приоритета. Фракция ИИ никогда не тратит кристаллы корры для их использования (покупки). Они активируются только кубиком хаоса.

## КАК ФРАКЦИИ ИИ НАНОСЯТ УРОН

Когда фракция ИИ наносит урон, она сначала выбирает своей целью элитные отряды, а затем базовые отряды. Если есть несколько подходящих элитных целей, игроки-люди выбирают, какая из этих целей получит урон.

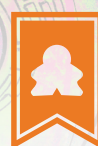
Когда фракция ИИ наносит урон региону, урон может быть распределён между разными игроками-людьми. Он не обязательно должен быть ограничен одной фракцией, как это обычно происходит в стандартном режиме.

## КАК ФРАКЦИИ ИИ СОБИРАЮТ ОТРЯДЫ

Когда фракции ИИ нужно собрать отряды, она сначала выбирает побеждённые отряды из сброса, затем отряды из своего запаса неразмещённых отрядов (с планшета фракции), а затем отряды из регионов на поле, начиная с региона с наименьшим номером.



**CHIP  
THEORY  
GAMES**



**LAVKA  
GAMES**