ГЕРОИ II

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ЮРИЯ ЖУРАВЛЁВА И ЕГОРА НИКОЛАЕВА

ПРАВИЛА ИГРЫ

2–4 игрока

От **12** лет

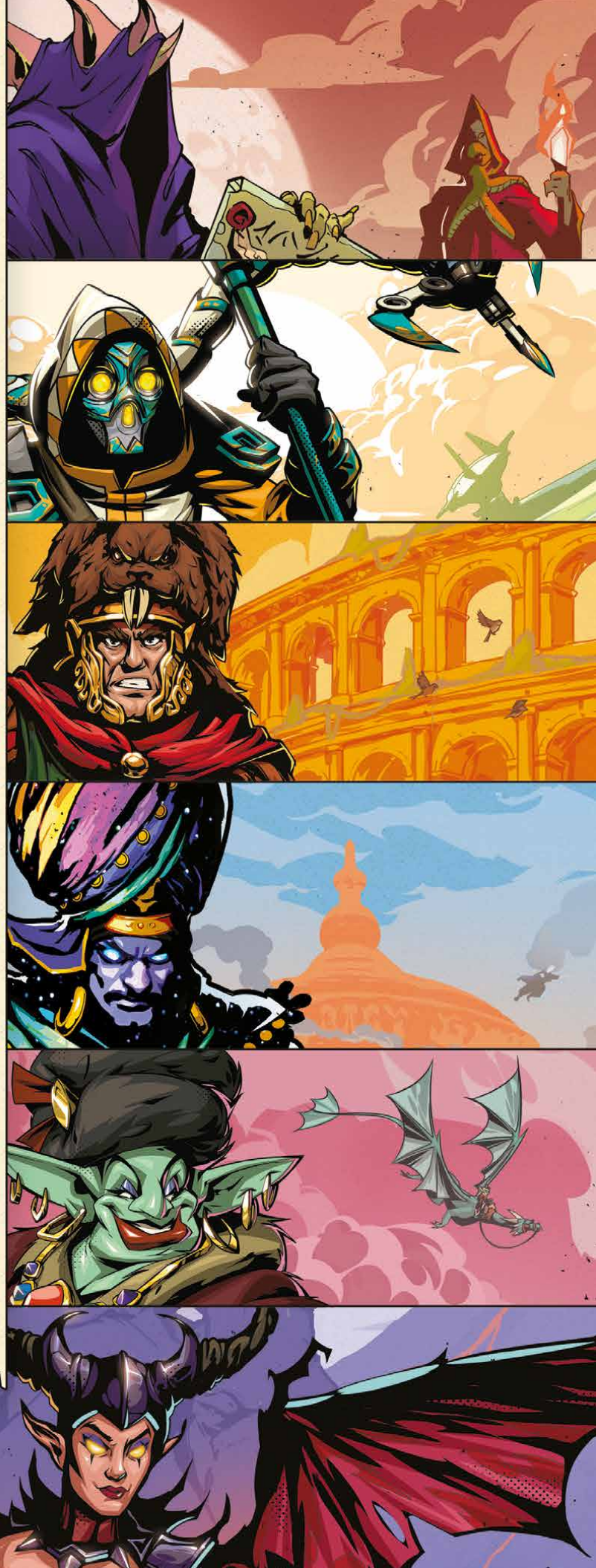
60 минут

На протяжении многих эпох во вселенной царили гармония и порядок. Все измерения Вереницы существовали в полной изоляции друг от друга: караваны гоблинов, системы механизмов, стихийные владения элементалей, жгучие пустоши демонов, империя полурослико в и лагеря культистов.

Разделяла их Грань — незримая преграда между измерениями. В центре мироздания дремал недоступный нетронутый мир, где царила магия и таилось множество секретов. Некогда он принадлежал архонтам, которые питали Грань своей магией. Но ход времени неумолим, и даже древние создатели оказались перед ним бессильны.

Архонты слабели, и Грань истончалась, стирая границы между мирами. В отчаянной попытке избежать уничтожения архонты потратили последние силы на создание Эфирных Врат — стабильных проходов между измерениями, позволивших бы отсрочить их катастрофическое слияние на долгие тысячелетия.

К несчастью, судьба распорядилась иначе и через Врата в мир архонтов устремились завоеватели из других миров, желающие покорить новые земли и присвоить их богатства себе.



ОБ ИГРЕ

В «Героях» игроки берут на себя роль могучих полководцев разных фракций, желающих завоевать мир за Эфирными Вратами. В каждом раунде один из игроков определяет порядок и уровень четырёх действий, которые затем выполняются всеми. Перемещайтесь по регионам, чтобы собирать ресурсы и артефакты, захватывать крепости и сражаться с чудовищами или соперниками. Стройте здания, чтобы ваши войска стали сильнее и быстрее. «Герои» предоставляют множество разнообразных способов заработать победные очки. Тот, кто наберёт их больше всего по итогам 16 раундов, станет победителем игры и хозяином богатого магического мира.

В «Героях» все изменения в игровом процессе фиксируются маркером на планшете. Главная особенность игры — разные по характеристикам и игровым ощущениям фракции. Каждая обладает уникальными свойствами и подойдёт разным игрокам: **тем, кто только знакомится с игрой, опытным игрокам или новичкам, готовым к трудностям, и тем, кто освоился в правилах и готов к сложному игровому процессу.**



Гремлины: возводят в регионах таверны, ослабляющие соперников.

Механизмы: в попытке сохранить то, что ещё осталось от мира архонтов, механизмы подпитываются от мощных серверов и собирают разбросанные по регионам боевые ядра.

Элементали: поглощают силу осколков Сердца, благодаря чему получают дополнительные способности и бесплатные боевые единицы.

Демоны: возводят на фундаментах особые рунические здания, которые наделяют демонов новыми силами даже в других регионах.

Полуросли: строят империю, присоединяя к ней один регион за другим, и в её пределах устанавливают собственные правила.

Культисты: возносят дары своему владыке и благодаря его покровительству могут порабощать чудовищ и крепости, обращая их силу против соперников.

СОСТАВ ИГРЫ

- 6 планшетов фракций
- 4 памятки игрока
- 4 маркера
- Эти правила игры



СОВЕТЫ ИГРОКАМ

- Перед началом партии встряхните маркеры, не снимая колпачки. Храните маркеры в коробке только с надетыми колпачками. Также рекомендуется надевать колпачки на маркеры, когда вы не используете их в ходе игры.
- Чтобы стиратели на маркерах прослужили дольше, используйте их только для небольших исправлений в ходе игры. В конце партии стирайте все пометки с планшетов сухим бумажным полотенцем. Подсохшие пометки рекомендуется стирать слегка влажной или, в сложных случаях, спиртовой салфеткой.
- Вы можете помечать различные изменения на своём планшете любым способом: галочками, стрелками, обводками, штриховкой и т. д. В правилах приведены рекомендуемые пометки, но строго следовать им необязательно. Захватывайте мир так, как вам удобнее.

БОЛЬШЕ ФРАКЦИЙ!

Хотите разнообразить игру? В другой коробке «Героев» вас ждут ещё шесть фракций: люди, нежить, гномы, орки, эльфы и наги. Вы можете сыграть партию с планшетами из разных коробок в любом сочетании.



ПЛАНШЕТ ФРАКЦИИ

Планшет — ваш главный инструмент управления своей фракцией. У каждой фракции есть свои особенности и свойства, отражённые на планшете, однако структура всех планшетов одинакова:

1. Зона строительства. Здания, которые можно построить. Эффекты зданий разнообразны и влияют на разные стороны игрового процесса. Обратите внимание, что на планшетах в зоне строительства отображены **блоки со свойствами фракций, которые не являются зданиями**.
Вот все такие блоки:

Гремлины

Вы можете возвести таверну на границе трёх регионов. Соперник, посетивший регион хотя бы с одной таверной, теряет 2, а вы закрашиваете ○ за каждое посещение таверны каждым соперником и накапливаете .

Механизмы

Вы не получаете . Вместо добычи применяйте эффект Сервера того же уровня: основной у непостроенного и усиленный у построенного. Можно построить Сервер в дополнение к обычного здания.

Полурослики

Присоединяйте к империи (обводите) один регион за каждое построенное здание. Каждое здание можно построить до 3 раз. Внутри империи тратьте меньше . Если присоединён стратегический регион, сразу получите бонус из его блока. За два стратегических региона одного типа в империи соперники получают бонус из зелёного блока.

Демоны

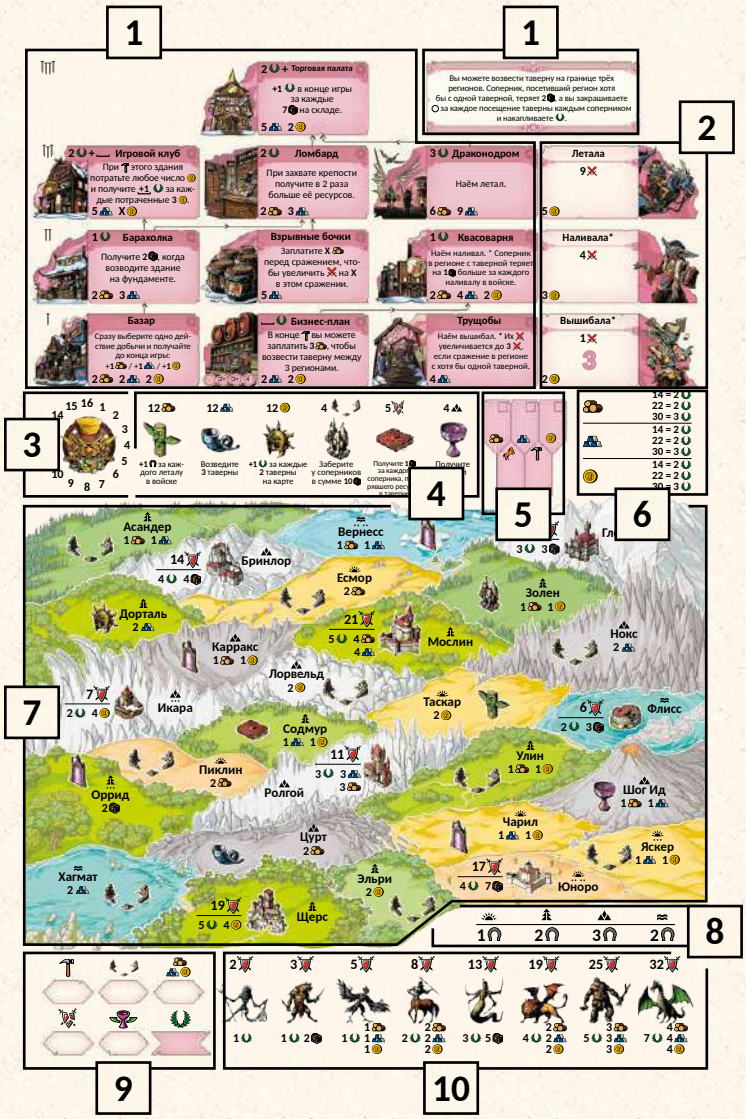
Вы можете вписывать в фундаменты руны , блокирующие эти фундаменты для остальных игроков. Эффекты рунических зданий действуют для вас в регионе с руной и во всех соседних.

Культисты

При здания вы можете купить отметки для блока даров за ресурс(ы), отмеченный(е) . Получайте доступ к каждому бонусу, под которым стоит отметка в блоке даров. Порабощайте чудовищ, крепости и артефакты при наличии доступа к требуемым бонусам.

Элементали

Вы можете владеть только двумя войсками из четырёх. Вы можете получать в разных местах планшета осколки Сердца, которые усиливают войска и эффекты зданий.



2. Войска. У большинства фракций несколько видов войск. Каждое войско состоит из боевых единиц. Они помогают захватывать крепости и сражаться с чудовищами и соперниками.

3. Эмблема фракции и счётчик раундов.

4. Артефакты. Шесть артефактов, которые можно получить в регионе или отобрать у другого игрока в сражении. Эффекты артефактов уникальны у каждой фракции.

5. Зона действий. Содержит 5 ячеек действий: добыча дерева, добыча железа, добыча золота, перемещение, строительство. Здесь определяется порядок и уровень действий на раунд.

6. Склад ресурсов. На складе хранятся дерево, железо и золото (у некоторых фракций это может отличаться). Ресурсы требуются преимущественно для строительства зданий, найма войск, получения артефактов и т. д. При накоплении определённого количества ресурсов вы получаете ПО.

7. Карта. Здесь вы фиксируете перемещения и завоевания. Карта разделена на 27 регионов, у каждого есть тип местности. Регионы с общей границей считаются соседними. Для удобства игроков регионы расположены в алфавитном порядке, слева направо сверху вниз.

8. Стоимость перемещения. Количество очков перемещения, которое надо потратить для движения по разным типам местности. У каждой фракции эта стоимость своя.

9. Зона подсчёта победных очков (ПО) . Ячейки для записи победных очков в конце игры.

10. Линия чудовищ. Чудовища, которых можно победить в ходе игры, получив за это ресурсы и ПО.

ПРАВИЛО ОТКРЫТОСТИ

Каждый игрок может посмотреть планшет другого игрока в любой момент, кроме двух случаев: во время выполнения действия перемещения и во время сражения между игроками.

Оба исключения из правила открытости подробнее расписаны в соответствующих разделах правил: «Перемещение» на стр. 7 и «Сражения» на стр. 9.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Каждый игрок выбирает, за какую фракцию он будет играть, и берёт планшет этой фракции, маркер и памятку. Лишние компоненты уберите в коробку.

2. Каждый игрок вписывает в нижний блок войска цифру, указанную на фоне блока, — это стартовое количество боевых единиц.

3. Каждый игрок готовит карту на планшете в зависимости от количества игроков:

2 игрока: вычеркните все регионы с тремя и четырьмя точками над названием (Вернесс, Гленнфор, Икара, Оррид, Юноро и Яскер). Они будут недоступны в игре.

3 игрока: вычеркните все регионы с четырьмя точками над названием (Вернесс, Гленнфор и Юноро). Они будут недоступны в игре.

4 игрока: доступны все регионы карты.

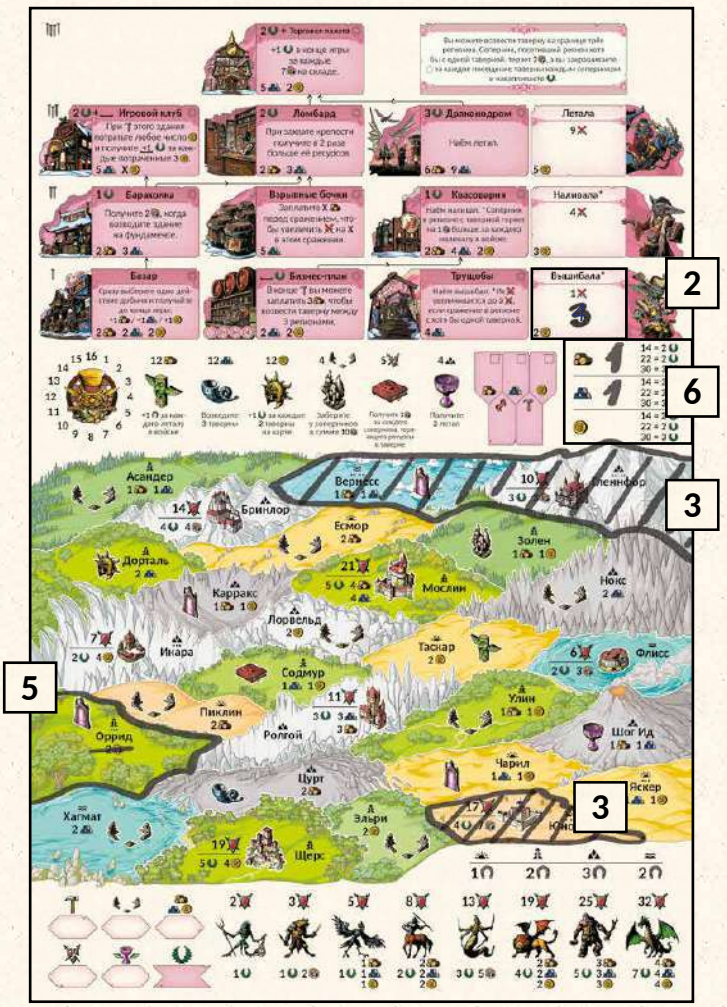
4. Первым игроком становится тот, кто последним читал или смотрел фэнтези.

5. Игрок справа от первого игрока решает, где начнёт игру. Он выбирает свой **стартовый регион** среди регионов с порталом. Игрок **посещает** его, рисуя обводку, и объявляет его название — следующие игроки не могут выбрать этот регион в качестве стартового. Затем остальные игроки по очереди против часовой стрелки таким же образом выбирают свои стартовые регионы.

6. Каждый игрок получает ресурсы своего стартового региона: вычёркивает их под названием региона и добавляет в соответствующие ячейки на своём складе. Иконки ресурсов расшифрованы в памятке.

Всё готово, можно начинать!

Если это ваша первая партия или вы играете с новой для себя фракцией, мы рекомендуем перед началом игры изучить особенности вашей фракции в разделе «Правила фракций» на стр. 14.



Подготовленный планшет гремлинов при игре втроём

ХОД ИГРЫ

Игра длится 16 раундов.

В начале раунда первый игрок выбирает четыре действия из пяти, которые будут выполнять все игроки в этом раунде.

Первый игрок записывает в ячейки выбранных действий числа 1, 2, 3 и 4 — одно число в одну ячейку. Число определяет очерёдность выполнения действия и его уровень. **Чем больше число, тем позже действие будет сыграно и тем выше его уровень.** Ячейку невыбранного действия можно оставить пустой.

Символ действия	Название действия	Выполнение действия уровня X
	Добыча дерева	Получите X дерева
	Добыча железа	Получите X железа
	Добыча золота	Получите X золота
	Перемещение *(после перемещения возможны сражения, получение ресурсов региона, захват крепости, получение артефакта)*	Потратьте X очков перемещения *(сверяйтесь со стоимостью перемещения на своём планшете, чтобы понять, сколько вам необходимо для движения в нужный регион)*
	Строительство и наём	Постройте одно здание уровня X или меньше и/или наймите боевые единицы

После того как первый игрок выбрал действия и записал числа, он объявляет их остальным игрокам, и все записывают те же числа в те же ячейки на своих планшетах. Затем игроки выполняют действия в порядке возрастания: сначала действие 1, затем действие 2 и т. д. Каждое действие подробно описано на стр. 5–9.

Игроки выполняют каждое действие одновременно, не переходя к выполнению следующего, пока все игроки не завершат предыдущее. Это важно преимущественно для действия перемещения, после которого возможно взаимодействие между игроками, оказавшимися в одном регионе. Игрок, выполнивший действие, может сказать: «Готов» — или положить маркер на стол перед собой, чтобы дать знак остальным.

Когда все игроки выполнят действие уровня 4, раунд заканчивается. Каждый игрок зачёркивает номер прошедшего раунда на своём планшете. Начинается новый раунд с новым первым игроком — им становится сидящий слева от предыдущего первого игрока. Если зачёркнут 16-й раунд, приступите к подсчёту очков на стр. 13.



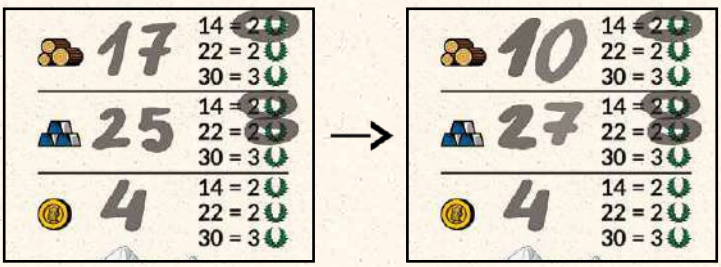
Например, Дана — первый игрок и планирует свой ход. Она хочет сначала получить 1 дерево, затем 2 золота, после этого построить здание 3-го или меньшего уровня, нанять боевые единицы и, наконец, отправиться в новый регион за 4 очка перемещения.

ДЕЙСТВИЯ

ДОБЫЧА ДЕРЕВА / ЖЕЛЕЗА / ЗОЛОТА

При выполнении действия добавьте на свой склад соответствующий ресурс в количестве, равном уровню действия. Если количество ресурса на вашем складе достигает или превышает указанное справа от него значение, обведите рядом с этим значением — в конце игры вы получите эти ПО.

Важно: *заработанные за накопление ресурсов ПО остаются и учитываются при подсчёте очков в конце игры, даже если количество ресурсов меняется, — вы можете смело их тратить.*



Например, Катя собирает 17 дерева и превышает значение 14 — Катя обводит 2 ПО, чтобы получить их в конце игры. Далее в ходе игры Катя тратит дерево, но не теряет обведённые ПО. Вдобавок Катя копит железо: она уже достигла значений 14 и 22 и стремится накопить 30 железа — тогда в конце игры она получит за него суммарно 7 ПО.

СТРОИТЕЛЬСТВО И НАЁМ

При выполнении действия вы можете построить одно здание и/или нанять боевые единицы, в любой последовательности.

Строительство зданий

Вы можете построить **одно** из зданий в зоне строительства на вашем планшете. Для этого нужно выполнить **все условия:**

- Уровень здания не превышает уровня действия. — уровень 1, — уровень 2, — уровень 3, — уровень 4.
- У вас достаточно ресурсов, чтобы выплатить стоимость здания.
- Построено требуемое здание, если есть. Если к зданию, которое вы хотите построить, ведёт стрелка от здания ниже, то именно оно и является требуемым (см. иллюстрацию далее). Если требуемых зданий несколько, нужно построить **хотя бы одно** из них.

Если все условия выполняются, то здание построено: потратьте ресурсы на складе в соответствии со стоимостью здания, сделайте пометку в правом верхнем углу блока здания и получите его эффект. Также вы можете сразу возвести это здание на фундаменте , если он есть в вашем текущем регионе. Подробнее в разделе «Фундаменты» на стр. 12.



Четыре уровня зданий. Обратите внимание на стрелки: Базар является требуемым зданием для Барахолки, Барахолка — для Игрового клуба. У Ломбарда два требуемых здания, а значит, его можно построить, если построена Барахолка и/или Взрывные бочки.

Блок здания



1. Количество ПО, которое принесёт построенное здание в конце игры.

2. Название здания.

3. Место для пометки построенного здания.

4. Эффект здания.

5. Эффекты под звёздочкой являются свойствами боевых единиц, расположенных справа от здания. Боевые единицы обладают этим свойством, даже если здание не построено.

6. Стоимость здания.

7. Стрелка от требуемого здания.

Обратите внимание:

- Эффекты некоторых зданий могут модифицировать стоимость перемещения, силу или стоимость боевых единиц. Значения, которые могут модифицироваться, обозначены на планшете через символ ». При модификации зачеркните старое значение и далее в игре используйте новое.
- Эффекты, связанные с действиями (например, «При вы получаете +1 »), вы можете применять **в каждом раунде** при выполнении соответствующего действия (включая раунд, в котором построено здание).
- Пояснения к эффектам зданий разных фракций вы можете найти в памятках или в разделе «Правила фракций» на стр. 14.



Например, Дана хочет построить Бизнес-план и проверяет условия строительства:

— уровень Бизнес-плана 1 — это меньше уровня действия 4,
— на складе есть 2 железа и 2 золота — этого хватает, чтобы выплатить стоимость здания,
— у Бизнес-плана нет требуемых зданий.

Все условия выполнены, и Дана строит Бизнес-план: делает пометку в блоке здания, тратит ресурсы и получает эффект: теперь при выполнении действия строительства она может возводить таверны и накапливать ПО за соперников, которые их посещают. Вдобавок Бизнес-план — это требуемое здание для Квасоварни, так что в следующих раундах Дана может построить и её.

Наём боевых единиц

Если у вас построено здание с эффектом «Наём [название войска]», то вы можете нанять в указанное войско любое количество **боевых единиц,** заплатив **за каждую** её стоимость.

Важно: *наём не зависит от уровня действия строительства — главное, чтобы нужное здание было построено.*

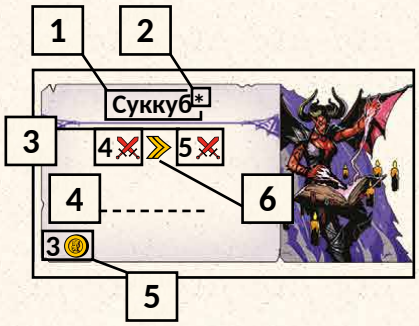
Для найма потратьте необходимое количество золота и добавьте количество нанятых боевых единиц в блок соответствующего войска. Вы можете нанять неограниченное количество боевых единиц одного или разных видов войск, пока вам хватает ресурсов на оплату их стоимости.

О том, как используются боевые единицы, подробно рассказывается в разделе «Сражения» на стр. 9.



Каждому войску соответствует одно здание (их блоки расположены на одном уровне), позволяющее нанимать боевые единицы. Так, фракция механизмов может нанимать колоссов, построив Ангар, крушителей — построив Бункер, ядра — построив Капсулу.

Блок войска



1. Название войска.

2. Звёздочка обозначает, что у боевых единиц в этом войске есть свойство, указанное в блоке здания слева. Боевые единицы обладают этим свойством, даже если здание не построено.

3. Сила одной боевой единицы.

4. Место для записи количества боевых единиц.

5. Стоимость найма одной боевой единицы.

6. Символ модификации.



Например, Дана решает нанять вышибал с только что построенных Трущоб. Стоимость одного вышибалы равна 2 золота. Она тратит 6 золота, чтобы нанять 3 вышибал, и добавляет их к 3 стартовым, увеличивая общее количество боевых единиц в своём войске до 6.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

При выполнении действия все игроки одновременно следуют пяти этапам:

1. Получите очки перемещения в количестве, равном уровню действия. Некоторые эффекты построенных зданий дают дополнительные — учитывайте их на этом этапе.

2. Втайне от других выберите регион назначения, в который хотите переместиться (действует исключение из правила открытости — нельзя смотреть планшеты друг друга). Вы должны тратить для типа местности региона, в который перемещаетесь. Сверяйтесь со стоимостью перемещения на своём планшете. Вы можете перемещаться до тех пор, пока вам хватает .

Важно: *вы можете не покидать свой текущий регион, если не хотите, в таком случае вы пропускаете этапы 2–4.*

Обратите внимание:

- Вы можете перемещаться из одного региона в другой через порталы (пример перемещения через порталы см. на стр. 11).
- Непотраченные можно использовать позже для пропуска в линии чудовищ (подробнее на стр. 10 в разделе «Сражение с чудовищем»), в противном случае они сгорают.

3. Обведите регион назначения на карте — теперь это ваш **текущий** регион, и он считается посещённым. Отметьте посещение галочкой или звёздочкой и не стирайте эту отметку до конца игры. Вы также можете нарисовать маршрут своего перемещения по карте, если посчитаете нужным. У вас может быть только один текущий регион за раунд — сотрите обводку региона, из которого вы ушли.

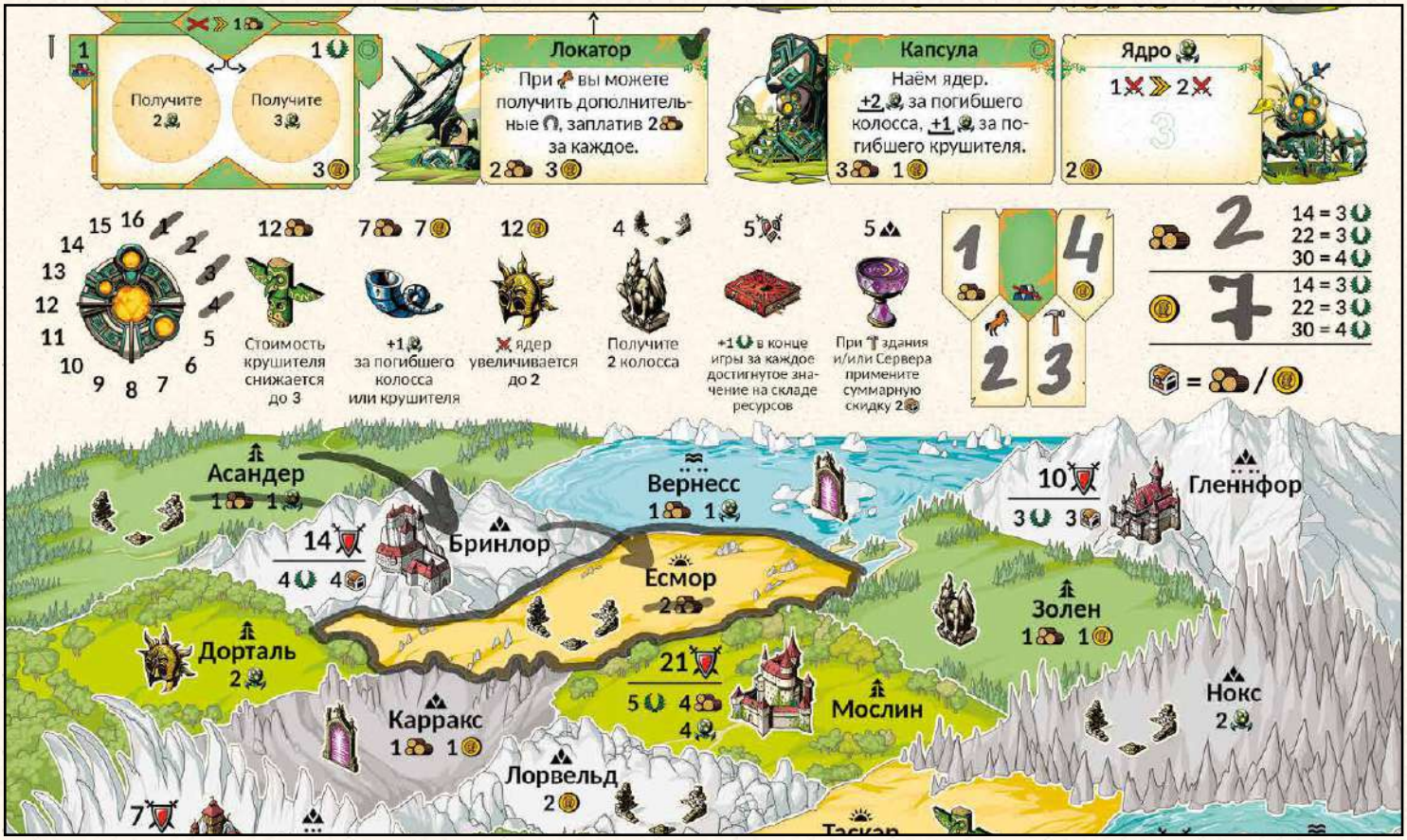
Важно: *посещённым считается только тот регион, где игрок завершил перемещение. Игрок не выполняет никаких действий и не получает ресурсов в регионах, через которые прошёл без остановки.*

4. Получите ресурсы этого региона, указанные под его названием: зачеркните их и добавьте на свой склад. При повторном посещении регион не приносит ресурсы. Игроки получают ресурсы независимо друг от друга: другой игрок, посетив этот же регион впервые на своём планшете, получает ресурсы таким же образом.

5. Когда все игроки переместились в регионы назначения и сделали пометки, каждый игрок по очереди, начиная с первого, объявляет, в каком регионе он находится. Вы можете отмечать на своей карте перемещения соперников, если посчитаете нужным.

- Если в одном регионе оказались несколько игроков, каждый из них по очереди объявляет, хочет ли он сразиться. Игроки могут посмотреть войска на планшетах друг друга, чтобы принять это решение.
  - Если хотя бы один игрок хочет сразиться, то начинается сражение, в котором участвуют все находящиеся в регионе игроки (стр. 9–10). Победитель сражения получит награду по выбору, а также право захватить крепость или получить артефакт (награды также описаны на стр. 10). Каждый игрок независимо друг от друга может сразиться с чудовищем.
  - Если никто не хочет, сражения не происходит. Игроки могут договориться и уступить право на крепость или артефакт, если это поможет им избежать сражения с другими игроками. Каждый игрок независимо друг от друга может сразиться с чудовищем.
- Если все игроки в разных регионах, каждый из них по очереди, начиная с первого, может сразиться с чудовищем, а также захватить крепость (стр. 11) или получить артефакт (стр. 12), если они есть в его текущем регионе.

Важно: *на этапе 5 соблюдается такая последовательность действий: сражение между игроками -> остальные сражения (с чудовищами и крепостями) -> получение артефакта. В случае нескольких сражений между игроками они разрешаются, начиная со сражения с первым игроком и далее по часовой стрелке.*



Например, Лена хочет переместиться из Асандера в Есмор.



Уровень действия перемещения 2, а значит, у Лены 2 . После перемещения в Бринлор у Лены останется 1 , а на Есмор требуется 2, поэтому она применяет эффект построенного здания: Локатор позволяет ей получить дополнительные . Лена платит 2 дерева (это всё дерево, что у неё есть), чтобы получить 1 . Теперь у неё достаточно на перемещение в Есмор через Бринлор. Лена обводит Есмор, так как это её текущий регион, а обводку Асандера стирает. Затем Лена получает ресурсы Есмора — 2 дерева — и ждёт, пока остальные игроки закончат перемещение. Когда подходит её очередь, она объявляет, что находится в Есморе. Других игроков в её регионе нет, сражений между игроками в других регионах тоже не происходит, и Лена может сразиться с чудовищем.



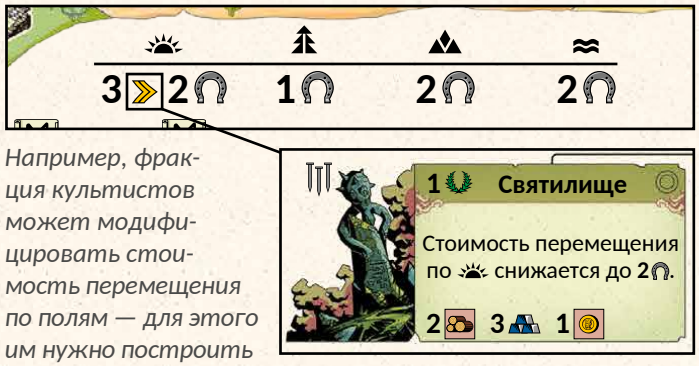
Очки перемещения

Карта разделена на 27 регионов, каждый из которых принадлежит к одному из четырёх типов местностей:

— леса — озёра

— поля — горы

У каждого типа местности есть стоимость перемещения. Она у каждой фракции своя. В ряде случаев она может быть модифицирована благодаря эффектам зданий или артефактов. При модификации зачеркните старое значение и далее в игре используйте новое.



Например, фракция культистов может модифицировать стоимость перемещения по полям — для этого им нужно построить Святилище.

СРАЖЕНИЯ

Существует три вида сражений:

- сражение между игроками,
- сражение с чудовищем,
- захват крепости.

Для каждого вида сражений действует ряд общих правил и ряд особенностей.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА СРАЖЕНИЙ

В сражениях участвуют ваши войска. Ключевое значение в сражении имеет **итоговая сила войск** — суммарная сила всех заявленных боевых единиц. Перед началом сражения вы сами решаете, сколько готовы заявить боевых единиц и из каких войск: можно заявить все войска или часть войск, можно не заявлять никого. На итоговую силу войск могут повлиять эффекты построенных зданий и полученных артефактов — учитывайте их перед сражением. Если ранее вы модифицировали силу войск, то учитывайте актуальное значение. Заявленные для сражения боевые единицы можно указывать в блоке войск через косую черту, как в примерах далее.

Для победы в сражении сила ваших войск должна превышать значение силы противника хотя бы на 1: силу войск другого игрока, силу крепости или силу чудовища . Независимо от исхода сражения, **все участвовавшие** в нём (заявленные) боевые единицы тратятся и считаются погибшими: исправьте их количество на своём планшете.





Например, Дана заявляет для сражения двух наливал из трёх имеющихся (сила каждого равна 4) и четырёх вышибал из шести имеющихся (сила каждого 1). Летал она не хочет заявлять. Итоговая сила войск Даны составляет 2 x 4 + 4 × 1 = 12. Вдобавок Дана применяет эффект построенных Взрывных бочек: тратит 2 дерева и прибавляет 2 силы, итоговая сила войск вырастает до 14. После сражения заявленные боевые единицы погибнут и в войсках Даны останутся 2 леталы, 1 наливала и 2 вышибалы.



СРАЖЕНИЕ МЕЖДУ ИГРОКАМИ

Кроме общих правил сражений, учитывайте следующие правила:

1. Перед тем как решить, участвовать в сражении или нет, игроки могут посмотреть планшеты друг друга, чтобы узнать, у кого сколько боевых единиц и какой они силы.

2. Перед началом сражения игроки **втайне друг от друга** выбирают и записывают заявленные боевые единицы на своих планшетах. На этом этапе посмотреть чужие планшеты уже нельзя — действует исключение из правила открытости.

3. Когда все участники сражения будут готовы, каждый по очереди объявляет итоговую силу своих войск. Игрок с наибольшей силой объявляется победителем, остальные — проигравшими. При равенстве сил все игроки считаются проигравшими.

4. Все участники сражения, включая победителя, тратят свои заявленные боевые единицы — они погибают.

5. Победитель сражения обводит **крайнее левое необведённое чудовище** на своём планшете — это нужно, чтобы обозначить победу в сражении и получить за неё указанное под чудовищем количество ПО в конце игры. Обведя чудовище, победитель получает **одну из наград** по своему выбору:

- **ресурсы обведённого чудовища:** победитель вычёркивает их и добавляет на свой склад;
- **ресурсы проигравших игроков** в количестве, равном разнице сил войск победителя и самого слабого проигравшего. Например, если ваша сила войск равна 13, а сила войск самого слабого проигравшего — 10, то вы можете собрать с проигравших игроков суммарно 3 ресурса по своему выбору — дерево, железо или золото (уникальные ресурсы фракций нельзя забрать). Эти 3 ресурса могут быть разными. Можно забрать все 3 ресурса у одного игрока или 2 ресурса у одного, 1 ресурс у другого. Игроки исправляют количество ресурсов на своих складах соответственно.
- **артефакт у одного из проигравших игроков, если он у него есть.** Победитель обводит отобранный артефакт на своём планшете и получает его эффект. Проигравший вычёркивает у себя этот артефакт и теряет его эффект, если он был постоянным (полученные единоразовые эффекты, например войска, не пропадают).

6. Каждый игрок может по своему желанию сразиться с чудовищем (см. справа).

7. Если в регионе, где произошло сражение, находится крепость или артефакт, то победитель сражения может вдобавок захватить крепость (стр. 11) или получить артефакт (стр. 12). Проигравшие игроки не могут этого сделать.

Обратите внимание: если победитель отобрал артефакт в качестве награды за победу в сражении, то он уже не может получить артефакт в регионе в этом раунде.



Например, Лена и Дана находятся в одном регионе и Лена объявляет о желании сразиться. Оба игрока заявляют боевые единицы для сражения: Лена заявляет 5 ядер (сила каждого 2, ранее Лена её модифицировала), а Дана — 2 наливал. Затем они объявляют итоговую силу своих войск: 10 у Лены против 8 у Даны. Лена побеждает. Все заявленные единицы погибают, и Дана с Леной уменьшают их количество у себя на планшетах. Лена обводит крайнее левое необведённое чудовище в знак победы и решает в качестве награды забрать ресурсы у Даны. Разница сил войск равна 2, и Лена забирает у Даны 1 золото и 1 дерево.

СРАЖЕНИЕ С ЧУДОВИЩЕМ

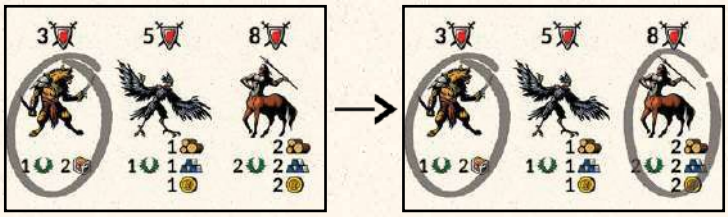
Чудовища — особые противники, за победу над которыми можно получить ПО и ресурсы. С помощью чудовищ также отмечаются победы в сражениях между игроками. Линия чудовищ находится внизу планшета. Чудовищ нет на карте, так как сразиться с ними можно в любом регионе — магический мир кишит этими существами.

В конце действия перемещения вы можете сразиться **с крайним левым необведённым чудовищем** по общим правилам сражений. Для этого необязательно перемещаться в новый регион. Если у вас остались непотраченные 🎧, то за каждое оставшееся 🎧 вы можете пропустить одно необведённое чудовище и сразиться со следующим. С пропущенным чудовищем всё ещё можно будет сразиться в дальнейшем. Победив чудовище, обведите его, вычеркните и добавьте на свой склад указанные под ним ресурсы, если есть, а в конце игры получите указанное количество ПО.



Можно сразиться только с одним чудовищем за раунд. Нельзя сразиться повторно с обведённым чудовищем. Игроки сражаются с чудовищами и обводят их независимо друг от друга — каждый игрок может сразиться с каждым чудовищем в линии на своём планшете.







Например, Дана потратила 3 из четырёх на перемещение и в конце действия решает сразиться с чудовищем. В линии чудовищ доступно крайнее левое с силой 5, однако Дана решает потратить оставшееся 1 , чтобы пропустить его и сразиться с чудовищем с силой 8. Для победы итоговая сила войск Даны должна быть как минимум 9. У Даны есть 1 наливала с силой 4 и 3 вышибалы с силой 1. Даже если Дана заявит их всех, итоговой силы войск 4 + 3 = 7 не хватит для победы. Однако у Даны построены Взрывные бочки, и по их эффекту она тратит 2 дерева, чтобы прибавить 2 силы. Чудовище побеждено: Дана обводит его, получает его ресурсы и стирает погибшие боевые единицы.

ЗАХВАТ КРЕПОСТИ

Захват крепости происходит по общим правилам сражений: для успешного захвата сила ваших войск должна превышать силу крепости. Захватив крепость, получите её ресурсы: вычеркните их и добавьте на свой склад. Обведите захваченную крепость и объявите о своей победе: остальные игроки вычёркивают её на своих планшетах — им она более не доступна, как и её ресурсы. В конце игры все захваченные крепости приносят указанное на них количество ПО. Одну крепость можно захватить только один раз за игру. Подробнее о крепостях как объектах на карте можно прочитать на стр. 12.



ОБЪЕКТЫ НА КАРТЕ

В регионах встречаются различные объекты, с которыми можно взаимодействовать при выполнении действий.

ПОРТАЛЫ

Все регионы с порталами считаются соседними друг с другом. Вы можете перемещаться между ними как между соседними регионами, но должны тратить очки перемещения по обычным правилам.





Например, у Лены 4 . Она тратит 1 , чтобы переместиться из Мослина в горный Карракс. В Карраксе она использует портал, чтобы переместиться в полевой Чарил с порталом, и тратит на это перемещение 2 .



КРЕПОСТИ



Крепость защищает ресурсы. Чтобы их получить, необходимо захватить крепость по правилам на стр. 11. Символ обозначает силу крепости, которую нужно превзойти, чтобы её захватить. Захваченные крепости также приносят ПО в конце игры.



Например, при успешном захвате этой крепости вы получите 4 дерева и 4 железа, а в конце игры 5 ПО.

ФУНДАМЕНТЫ



Если во время действия строительства вы находитесь в регионе с фундаментом, то можете возвести на нём только что построенное здание: запишите уровень этого здания в фундамент и в конце игры получите за каждый фундамент ПО в количестве, равном записанному уровню. В дальнейшем вы можете построить на этом же фундаменте здание выше уровнем по тем же правилам, в таком случае сотрите предыдущее значение и впишите новое.

Важно: *игроки возводят здания на фундаментах независимо друг от друга, поэтому каждый может возводить свои здания на любом из доступных ему фундаментов.*



Например, Саша во время выполнения действия строительства находится в регионе Есмор. Он строит здание уровня 3 и решает возвести его на фундаменте: он записывает в него цифру 3. В конце игры этот фундамент принесёт ему 3 ПО. Если Саша построит здание уровня 4 и возведёт его на этом же фундаменте, то фундамент принесёт 4 ПО.

АРТЕФАКТЫ

Артефакты — особые магические предметы с полезными эффектами. Эффекты отличаются в зависимости от фракции. Всего артефактов шесть, каждый из них находится в определённом регионе, в котором его можно получить. Условия получения и эффекты отображены на планшете фракции. Артефакт также можно отобрать у другого игрока в сражении. Если вы находитесь в регионе с артефактом и если условие получения артефакта выполнено, то вы можете его получить.

Артефакт						
Регион	Таскар	Цурт	Дорталь	Золен	Содмур	Шог Ид
Условие получения	Заплатите 12 дерева	Заплатите 12 железа **Для механизмов:** Заплатите 7 дерева и 7 золота	Заплатите 12 золота	У вас должно быть 4 фундамента с возведёнными зданиями любого уровня **Для полурослико в:** В вашей империи должно быть 4 региона с фундаментом **Для культистов:** У вас должно быть 3 фундамента с возведёнными зданиями любого уровня	У вас должно быть 5 побед в сражениях (посчитайте захваченные крепости и обведённых чудовищ) **Для культистов:** У вас должно быть 5 порабощений (посчитайте порабощённые чудовища, крепости и артефакты)	У вас должно быть 4 посещённых горных региона (Шог Ид считается) **Для механизмов:** У вас должно быть 5 посещённых горных регионов (Шог Ид считается) **Для полурослико в:** В вашей империи должно быть 4 горных региона

Обратите внимание:

- если вы находитесь в регионе один, то можете получить артефакт **после всех сражений**,
- если вместе с вами в регионе находятся несколько игроков, то получить артефакт может только победитель сражения между игроками (или они могут уступить вам артефакт, чтобы избежать сражения).

Получив артефакт, обведите его на своём планшете и получите его эффект (сразу или при указанных условиях). Остальные игроки вычёркивают этот артефакт на своих планшетах — он им более не доступен, однако в ходе игры они могут попробовать его отобрать в сражении. При этом бывший владелец артефакта может вернуть отобранный артефакт себе, также победив его нового владельца. Возвращая себе ранее отобранный артефакт, игрок повторно получает его эффект (если возможно).

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ И ПОБЕДА

После 16-го раунда игроки записывают все заработанные в ходе игры ПО в соответствующие ячейки и суммируют их.



1. За построенные здания и их эффекты: получите ПО, как указано в блоках построенных зданий.

2. За фундаменты: получите ПО, равное записанному в фундамент числу.

3. За накопленные ресурсы: получите обведённые в ходе игры ПО на складе ресурсов.

4. За победы в сражениях (захваченные крепости и обведённые чудовища): получите указанные рядом с крепостями и чудовищами ПО.

5. За артефакты: получите ПО, если они указаны в эффектах ваших артефактов.

6. Посчитайте общую сумму ПО в ячейках 1–5.

Обратите внимание, что у некоторых фракций ячейки для подсчёта очков отличаются.

Игрок с наибольшим количеством ПО становится победителем! При ничьей побеждает тот, у кого в сумме осталось больше ресурсов на складе. Если ничья сохраняется — побеждают все участники ничьей.

Да здравствует новый повелитель магического мира!



Матвей подсчитывает победные очки для каждой ячейки по порядку:

1. *Построены все здания в зоне строительства: суммарно они приносят 26 ПО. Обратите внимание, что Грехи позволяли накапливать дополнительные ПО за победы в сражениях в течение игры.*

2. *Построено 2 здания на фундаментах: уровня 2 в Асандере и уровня 3 в Лорвельде. Итого 2 + 3 = 5 ПО за фундаменты.*

3. *В ходе игры Матвей копил ресурсы и обводил ПО за 14 дерева, железа и золота. Итого 2 + 2 + 2 = 6 ПО за накопленные ресурсы.*

4. *Матвей захватил три крепости — в Бринлоре, Икаре и Юноро. Также у него 5 обведённых чудовищ. Крепости приносят ему суммарно 10 ПО, чудовища — 8 ПО. Итого 10 + 8 = 18 ПО за победы в сражениях.*

5. *Получены 2 артефакта, но ни один из них не приносит ПО.*

6. *В сумме у Матвея 26 + 5 + 6 + 18+ 0 = 55 ПО.*

ПРАВИЛА ФРАКЦИЙ

В этом разделе подробно объясняются игровые особенности фракций. Если правила фракций противоречат общим правилам игры, то важнее правила фракций.





ГРЕМЛИНЫ

Таверны



Гремлины умеют возводить **таверны**, влияющие на всех игроков: у соперников они отнимают ресурсы, а владельцу приносят ПО и дополнительную силу для вышибал.

Вы можете возвести 1 таверну за раунд по эффекту здания Бизнес-план. После постройки эффект Бизнес-плана можно применять в конце действия строительства. Чтобы возвести таверну, потратьте 3 и нарисуйте на карте треугольник **на границе трёх любых регионов** (см. илл. ниже). Считается, что таверна находится **в каждом из этих регионов**. Озвучьте эти три региона — соперники воспроизводят треугольник на своих картах.

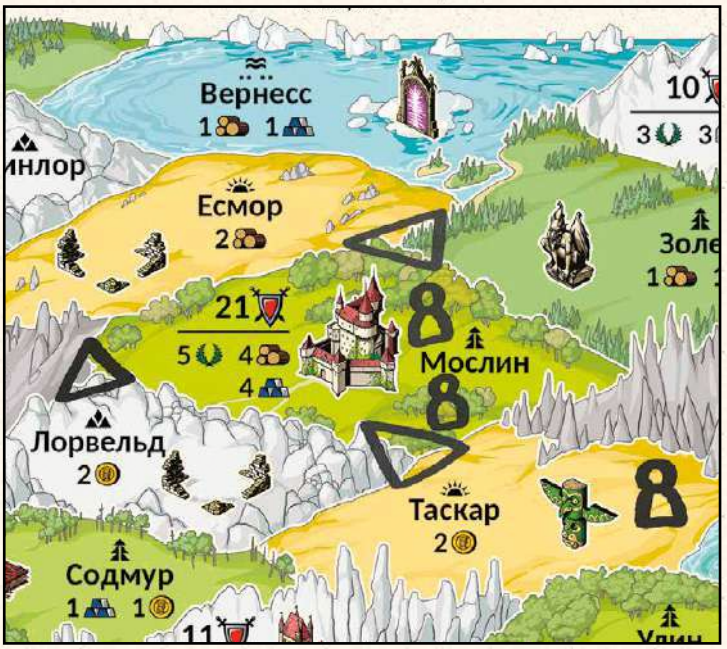
Обратите внимание: в партии на 2 и 3 игроков нельзя возводить таверну на границе недоступного (вычеркнутого) региона.



Таверна в Лорвельде, Содмуре и Таскаре

Когда соперник перемещается в регион, он посещает каждую находящуюся там таверну. **За посещение одной таверны одним игроком** закрасьте самую левую доступную точку в блоке Бизнес-плана. Когда вы достигнете лимита точек — он равен количеству игроков и отмечен соответствующим числом, — увеличьте количество ПО за здание на 1 и очистите точки. Затем закрашивайте их заново по тем же правилам.

Вдобавок соперники, посетившие регион **хотя бы с одной таверной**, должны потерять 2 **до того, как получат ресурсы региона**. Игроки сами решают, какие ресурсы они теряют. Свойство наливалы увеличивает количество , которые соперники должны потерять. Артефакт в Содмуре позволяет добавить на свой склад 1 за каждого такого соперника.





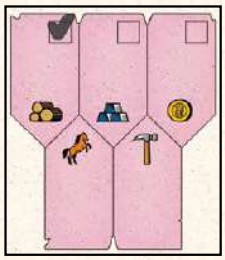
Например, в текущей партии 4 игрока. У игрока за гремлинов три таверны на карте в шести разных регионах. Выполняя действие перемещения, двое соперников остановились в Мослине — регионе с тремя тавернами (каждый из игроков посетил каждую из трёх таверн), один — в Таскаре, регионе с одной таверной. Итого 7 посещений: 6 в Мослине (2 игрока × 3 таверны) и 1 в Таскаре. Игрок за гремлинов закрашивает 4 точки из 7, достигает лимита точек, получает за это 1 ПО, затем стирает отметки и закрашивает ещё 3 точки. Если в следующем раунде кто-то из соперников снова посетит регион с таверной, у игрока будет уже 2 ПО в блоке Бизнес-плана. Также каждый из соперников должен потерять по 2 на свой выбор. Один игрок в Мослине решает потерять 2, другой в том же регионе — 1 и 1, а игрок в Таскаре — 2.

Здания

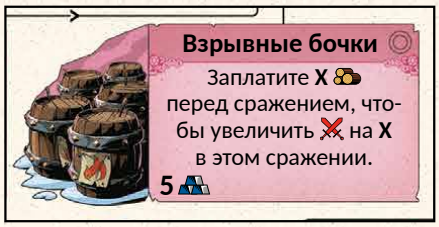
Базар. При строительстве Базара **сразу** выберите и обведите один из ресурсов в блоке здания. При каждом действии добычи обведённого ресурса получайте на 1 такой ресурс больше (например, на 1 больше при каждом действии добычи дерева). Эффект действует до конца партии. Другие ресурсы при действии их добычи получайте по обычным правилам.

Сделайте отметку в ячейке выбранного действия, чтобы не забыть о дополнительном ресурсе.





Взрывные бочки. Эффект применяется на этапе 2 сражения между игроками и перед сражением с чудовищем или крепостью. Вы можете не заявлять боевые единицы и использовать в сражении только силу, купленную за .



Игровой клуб. Вы сами определяете количество золота в стоимости здания — от нуля и больше. Вы не обязаны тратить всё своё золото.



Артефакты



Вы сами выбираете количество и вид ресурсов, которые хотите отнять у соперников.



Возведите все 3 таверны сразу, вы можете закрашивать за них точки в блоке Бизнес-плана. Эффект действует, даже если Бизнес-план не построен.





МЕХАНИЗМЫ

Сервера

Механизмы не получают железо и могут применять эффекты **Серверов** — особенных зданий в левой части зоны строительства. Каждый Сервер содержит два эффекта — основной (доступен с начала партии) и усиленный (требует пометки в блоке здания).

Блок сервера



1. Уровень Сервера от 1 до 4.

2. Основной эффект.

3. Усиленный эффект.

4. Количество ПО, которое принесёт построенный Сервер в конце игры.

5. Место для пометки построенного Сервера.

6. Стоимость Сервера.

7. Стоимость изменения уровня Сервера (можно модифицировать по эффекту здания Прокси-сервер).

Действие добычи железа: вы никогда не добавляете железо на склад. Вместо действия добычи железа примените эффект того Сервера, уровень которого соответствует уровню действия. Если Сервер не построен (нет пометки в блоке здания), то примените основной эффект. Если построен, то примените усиленный. Вы можете обводить актуальные эффекты или зачёркивать неактуальные. В начале игры вам доступны основные эффекты каждого из четырёх Серверов.

Если построено здание Прокси-сервер, то по его эффекту вы можете применить эффект другого Сервера, двигаясь к нему по стрелкам вверх или вниз. За каждый переход по стрелке на новый уровень вам необходимо потратить 1. Например, уровень действия 1, а вам нужен эффект Сервера уровня 4 — значит, нужно потратить 3. Правило применения эффекта от этого не меняется — вы всё ещё применяете основной, если Сервер не построен, или усиленный, если построен.

Действие строительства: Сервер можно построить в дополнение к строительству обычного здания или вместо него. Если вы построили **одновременно** и Сервер, и обычное здание и находитесь в регионе с фундаментом, то можете возвести на нём **оба здания**: впишите в него сумму их уровней.

Обратите внимание:

- Эффекты, применяемые к зданиям, могут применяться к Серверам, поскольку они тоже считаются зданиями, хоть и особенными.
- При применении усиленного эффекта Сервера уровня 2 игнорируется правило «все регионы с порталами считаются соседними друг с другом».
- Символ любого ресурса для вас означает либо дерево, либо золото.

Войска

На планшете механизмов нет ресурса . Вместо него вы можете получить **ядра** — боевые единицы механизмов. При получении ядер в регионе или за победу над чудовищем/крепостью сразу добавляйте их в своё войско. Эффект Технопарка позволяет получать больше таких ядер.



Например, переместившись в Асандер, получите ресурсы региона — 1 дерево на склад и 1 ядро в войско.

Также вы получаете ядра по эффекту здания Капсула за погибших крушителей и колоссов. Обратите внимание, что это **не свойство ядра**: эффект действует лишь тогда, когда Капсула построена.



В блоках колосса и крушителя есть место для отметки количества ядер, которые приносят погибшие боевые единицы.

Здания

Ангар и Пневмопочта. При подсчёте силы колосса и при получении ПО по эффекту Пневмопочты учитываются только те ▲▲ регионы, которые доступны в игре (не вычеркнуты). Учитываются также регионы, превращённые в ▲▲.

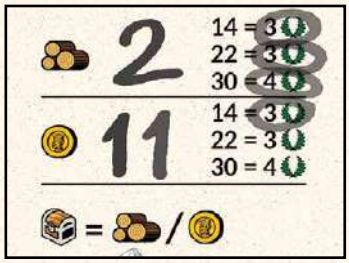




Артефакты



Например, игрок за механизмы в ходе игры постоянно накапливал дерево и превысил все три значения на складе. Также ему удалось накопить свыше 14 золота. Итого у него 4 обведённых значения ПО. За накопленные ресурсы он получает 3 + 3 + 4 + 3 = 13 ПО, а эффект артефакта приносит ещё 4 дополнительных ПО, итого 17 ПО.





Вы получаете ядра по эффекту этого артефакта, даже если Капсула не построена.



Вы можете применить скидку к стоимости либо обычного здания, либо Сервера, либо распределить её между ними.



ЭЛЕМЕНТАЛИ

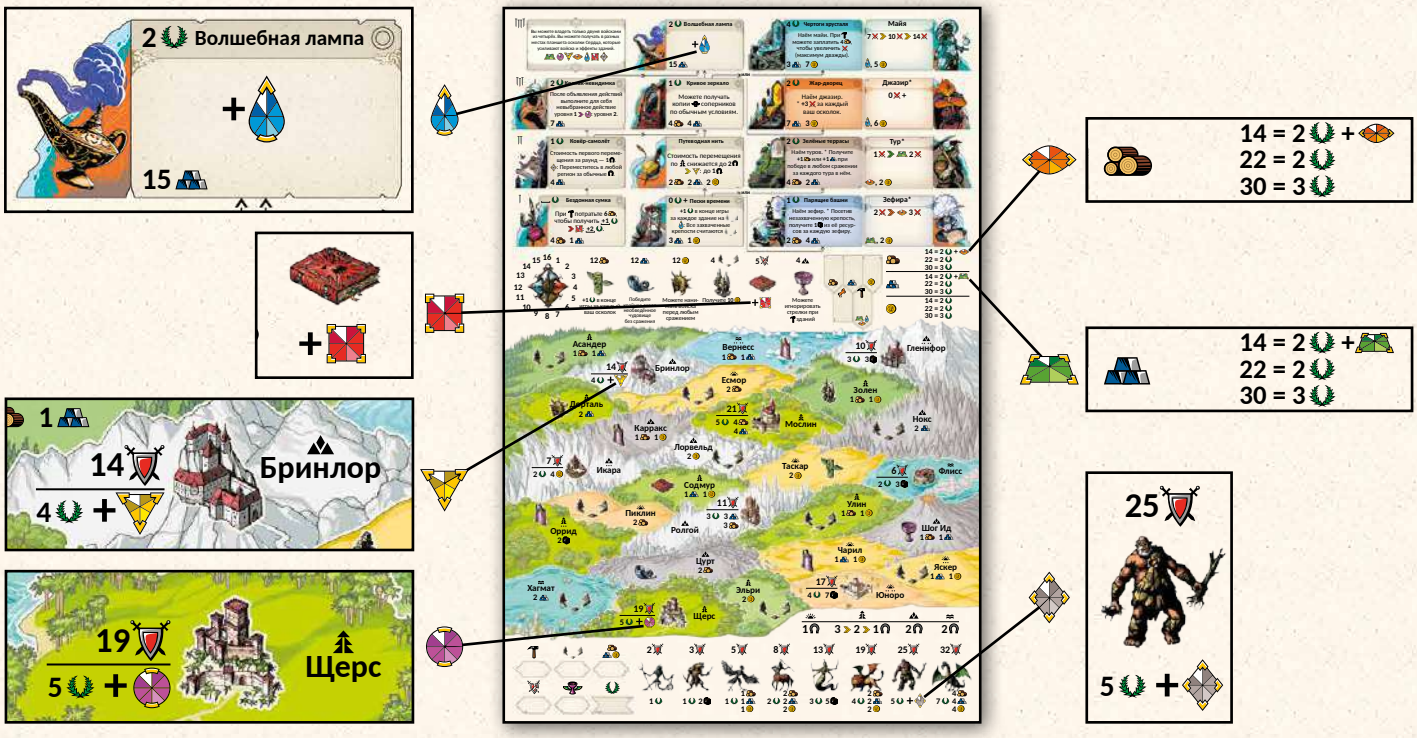
Осколки Сердца

Элементали собирают и используют осколки Сердца стихий для получения новых способностей. На планшете элементалей расположены 7 разных осколков, которые после получения модифицируют или дополняют эффекты зданий, а также дают бесплатные боевые единицы (см. таблицу ниже). Получив осколок, обведите его в блоке свойства фракции, чтобы всегда видеть, какие осколки у вас есть.



Условия получения осколков отмечены знаком плюса, например + . Осколки без знака плюс в блоках зданий и войск служат отметкой бонуса, который вы получаете при наличии указанного осколка. Некоторые осколки модифицируют эффекты зданий и силу боевых единиц: при модификации всё указанное до » становится неактуальным, это можно вычеркнуть.

Осколок	Как получить	Бонус
+	Построить здание Волшебная лампа	**Пески времени:** для вас все захваченные крепости (как вами, так и соперниками) считаются фундаментами, и вы можете возводить на них здания. Такие фундаменты учитываются при подсчёте ПО. **Майя и джазир:** в начале действия бесплатно добавьте в войско 1 майю, если построены Чертоги хрусталя, или 1 джазира, если построен Жар-дворец.
+	Получить артефакт в Содмуре **Обратите внимание:** теряя этот артефакт, вы теряете и осколок вместе с его бонусом.	**Бездонная сумка:** модифицируйте эффект здания (получайте 2 ПО вместо 1).
+	Накопить 14 дерева	**Зефира:** модифицируйте силу зефиры. **Тур:** в начале действия бесплатно добавьте в войско 1 тура, если построены Зелёные террасы.
+	Накопить 14 железа	**Тур:** модифицируйте силу тура. **Зефира:** в начале действия бесплатно добавьте в войско 1 зефиру, если построены Парящие башни.
+	Захватить крепость в Бринлоре	**Путеводная нить:** модифицируйте эффект здания (стоимость перемещения снижается до 1).
+	Захватить крепость в Щерсе	**Колпак-невидимка:** модифицируйте эффект здания (выполняйте действие уровня 2, а не 1).
+	Победить предпоследнее в линии чудовище	**Ковёр-самолёт:** вы получаете альтернативную возможность переместиться в любой регион назначения, как если бы он был соседним. За это перемещение вы оплачиваете только стоимость региона назначения.



Войска

Элементали могут одновременно владеть **только двумя войсками из четырёх**. По этой причине некоторые стрелки от требуемых зданий к зданиям с наймом войск отмечены словом ИЛИ. Построив Зелёные террасы для найма туров, вы должны зачеркнуть блок здания Парящие башни вместе с блоком войска зефир, и наоборот. Таким образом, эти здания и войска исключают друг друга до конца игры. Аналогичным образом работают здания Жар-дворец и Чертоги хрусталя и войска джазиров и майи соответственно.



Например, игрок за элементалей решил построить Жар-дворец и вычеркнул Чертоги хрусталя вместе с блоком войска майи.

Свойство зефиры. Посетив незахваченную крепость, получите за каждую зефиру в войске 1 ресурс из числа тех, что можно получить за захват этой крепости. Нельзя получить больше ресурсов, чем есть у крепости. Игроки, включая вас, не вычёркивают эти ресурсы на своих картах в рамках этого эффекта. Игрок за элементалей может в этот же ход после применения свойства зефиры захватить крепость и получить с неё все ресурсы как обычно, не отнимая тех, что получил по свойству зефиры.

Например, крепость в Мослине приносит 4 и 4, она не захвачена. У игрока за элементалей 10 зефир. Он посещает Мослин и может получить до 10 ресурсов крепости, но их всего 8, так что игрок получает их все. После этого, в конце действия перемещения, он захватывает крепость по обычным правилам и снова получает все её ресурсы — на этот раз по итогам сражения, а не по свойству зефиры.

Силу майи можно модифицировать при выполнении действия строительства, заплатив 4. За одно действие можно модифицировать силу только один раз. Максимальная сила майи равна 14.

Сила джазира зависит от количества имеющихся у вас осколков на момент сражения.

Здания

Пески времени. Вы получаете больше ПО за фундаменты в конце игры. С синим осколком вы можете возводить здания (вписывать уровень) поверх любых захваченных крепостей.



Ковёр-самолёт. Стоимость перемещения в первый за раунд соседний регион равна 1 . Если после этого вы перемещаетесь дальше в другие регионы, то делаете это уже за обычную стоимость. С белым осколком вы можете переместиться в любой регион на карте за его стоимость перемещения, как если бы перемещались через портал. При наличии осколка вы можете выбирать, какой из эффектов использовать в рамках этого действия перемещения.





Например, игрок за элементалей находится в Содмуре и хочет переместиться в горный Цурт. Между этими двумя регионами расположен горный Ролгой. Стоимость перемещения в горный регион для элементалей — 2 , итого игроку надо потратить 4 . По эффекту Ковра-самолёта игрок может переместиться в Ролгой за 1 , но затем должен потратить 2 , как обычно за перемещение в Цурт. Итого игрок потратит 3 . Либо, если у игрока есть белый осколок, он может сразу переместиться в Цурт, игнорируя Ролгой и потратив на это всего 2 .

Колпак-невидимка. *Например, активный игрок объявил на этот раунд 4 действия — добычу дерева, золота, железа и действие строительства. Действие перемещения осталось невыбранным. До того, как все игроки начнут выполнять первое действие, вы можете объявить и выполнить только для себя действие перемещения уровня 1 (с фиолетовым осколком — уровня 2): получить соответствующие уровню и далее отыграть всё действие целиком, включая сражения.*



Кривое зеркало. Чтобы получить копию чужого артефакта, вам нужно в конце быть в регионе, где находился этот артефакт, и выполнить условия его получения. Отметьте на своём планшете, что этот артефакт — копия чужого с тем же эффектом (например, буквой К). Копию нельзя отобрать в сражении. Если игрок за элементалей отбирает в сражении оригинальный артефакт, то копия пропадает: можно владеть либо оригиналом, либо копией одного артефакта.



Артефакты



Побеждённое таким образом чудовище приносит ресурсы сразу и ПО в конце игры.



Вы должны соблюдать все остальные условия строительства зданий.



Эффект применяется на этапе 2 сражения между игроками и непосредственно перед сражением с чудовищем или крепостью.





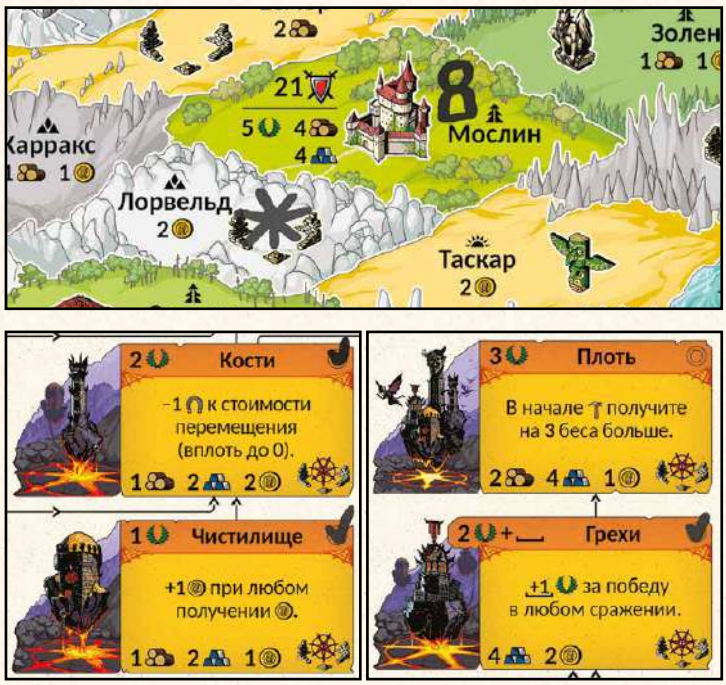
ДЕМОНЫ

Руны и рунические здания

Демоны владеют четырьмя **руническими зданиями** — Чистилище, Кости, Грехи и Плоть.

Рунические здания отличаются от обычных следующими правилами:

- их можно построить, **только находясь в регионе с фундаментом без руны**. Сразу после постройки рунического здания впишите в этот фундамент руну, нарисовав звёздочку или другой символ. Если на фундаменте до этого уже было возведено другое здание, сотрите число и впишите вместо него руну. Стирать руну с фундамента нельзя. Озвучьте регион, в котором вы возвели на фундаменте руническое здание: все соперники отмечают этот фундамент на своих планшетах рисунком руны или другим удобным символом — теперь они не могут возводить на этом фундаменте свои здания.
- эффекты всех построенных рунических зданий **действуют одновременно** в каждом регионе с руной и в соседних с ними регионах (игнорируется правило «регионы с порталами считаются соседними»). Эффекты не зависят от количества рун на карте: например, находясь в регионе, соседнем с тремя рунами, вы применяете эффект каждого построенного рунического здания только один раз.



Игрок за демонов построил три рунических здания из четырёх и сейчас находится в Мослине. В соседнем регионе, Лорвельде, в фундамент вписана руна, а значит, находясь в Мослине, игрок может применять эффекты Чистилища, Костей и Грехов.

Обратите внимание:

- Если у соперника уже было возведено здание на этом фундаменте, то оно не отмечается руной. Соперник получит за него ПО в конце игры.
- Если и игрок за демонов, и соперник возвели здание на одном и том же фундаменте в рамках одного действия строительства, то считается, что соперник успел возвести своё здание и он получит за него ПО в конце игры.
- Фундаменты с руническими зданиями не приносят ПО.

Войска



Бесы. Вы не нанимаете бесов, а получаете их другим способом. В начале каждого действия строительства добавьте в войско столько бесов, сколько рун нарисовано (вписано в фундаменты) на вашей карте. Так, если на вашей карте 4 руны, то при наступлении действия строительства сразу добавьте в войско 4 беса. **Важно:** для получения бесов должно быть построено здание Круг призыва.



Суккубы. Каждый суккуб в вашем войске снижает стоимость строительства здания, которое добавляет руну на карту, на 1. Таким образом можно снизить стоимость до нуля. Например, если в момент строительства Чистилища (стоимость 1, 2, 1) в вашем войске 2 суккуба, то вы можете заплатить за здание на 2 меньше, распределив их по своему выбору.



Мясники. Для каждой боевой единицы вы можете выбирать при найме один из двух вариантов стоимости — 6 или 7, а если у вас есть артефакт в Содмуре , то из трёх.

Здания



Клеймо. Если вы возводите обычное здание на фундаменте, то по эффекту Клейма можете заплатить 3, чтобы вписать в фундамент руну, а не число. Эффект построенного обычного здания действует как обычно, а регион с руной работает как другие регионы с рунами — то есть в нём и в соседних начинают действовать эффекты всех построенных рунических зданий. Для строительства такого здания можно применить скидку по свойству суккуба.



Контракт. После объявления действий активным игроком, но до того, как игроки начнут выполнять первое действие, вы можете заплатить 2, чтобы выбрать эффект одного из трёх артефактов — в Золене , Содмуре или Шог Иде . У вас не должно быть этого артефакта, но он может быть у другого игрока. Выбранный эффект действует для вас до конца раунда. Если в течение этого раунда вы получили артефакт с выбранным эффектом, то он не применяется повторно.



Артефакты



С момента получения артефакта вписывайте ПО за погибших мясников. Мясники, погибшие до получения артефакта, не учитываются. Если у вас отобрали артефакт после того, как вы вписали некоторое количество ПО, то не стирайте их. Если вы вернёте артефакт, продолжайте начислять ПО к предыдущему значению. Однако получить накопленные ПО в конце игры можно только в том случае, если у вас будет этот артефакт на момент подсчёта очков.



Эффект артефакта позволяет вне очереди получить ресурсы, которые могут пригодиться в других действиях. Например, активный игрок объявил на раунд четыре действия, включая добычу дерева и железа. До того, как все игроки начнут выполнять действие 1, вы можете сразу вне очереди получить 4 дерева или 2 железа и стереть это число в блоке действий. Когда все игроки выполняют это действие добычи в порядке его очереди, вы не делаете ничего. Эффект этого артефакта применяется после эффекта здания Контракт, если вы хотите применить их вместе.





Таким образом, при найме мясников (Адская кухня должна быть построена) вы можете выбирать один из трёх вариантов стоимости вместо двух.



ПОЛУРОСЛИКИ

Если в игре участвует фракция полурослико́в, то перед началом партии игроки должны сообща выбрать другой способ отмечать свои текущие регионы на карте — не обводкой, а, например, галочкой или подчеркиванием названия. Обводка в этой партии будет использоваться для обозначения империи полурослико́в.

Империя и стратегические регионы

В ходе игры вы будете **расширять империю** — за каждое построенное здание обводить один регион, соседний **с любым** другим обведённым. Вам не нужно находиться в регионе, который вы присоединяете. В начале игры обведите свой стартовый регион — это первый регион в вашей империи. Империя может влиять и на соперников, поэтому они воспроизводят её на своих планшетах.

Обратите внимание: при расширении империи игнорируется правило «все регионы с порталами считаются соседними друг с другом».

Некоторые регионы на карте полурослико́в являются **стратегическими** — они перечислены в блоке стратегических регионов в верхней части планшета и отмечены оранжевыми символами местностей .

Блок стратегических регионов



1. Бонусы соперников.

2. Бонусы полурослико́в.

3. Дополнительные символы регионов по эффекту артефакта в Таскаре .

Если вы присоединили к империи стратегический регион, сделайте отметку рядом с его названием и сразу получите **бонус полурослико́в** — указанные ресурсы или боевые единицы. ПО отметьте в конце игры (см. далее Подсчёт очков и победа). Получив бонус ±1, сразу увеличьте на 1 значение силы в блоке здания Вербовка. Увеличивать и использовать силу можно, даже если Вербовка не построена.

Когда в блоке отмечены **два или более стратегических региона одинакового типа местности**, сразу начинает действовать соответствующий **бонус соперников**. Соперники могут пользоваться им, пока выполняют действия внутри империи полурослико́в, то есть в любом обведённом регионе. Сами полурослики не могут пользоваться бонусами соперников.

Обратите внимание: бонусы соперников зависят только от отметок в блоке, а изменения типов местностей регионов на карте на них не влияют.

Бонусы соперников

Соперники получают дополнительно 2 за победу в любом сражении.

Соперники могут строить здания, игнорируя условие «Уровень здания не должен превышать уровня действия». Таким образом, можно построить здание 2-го, 3-го и 4-го уровня, выполняя действие строительства 1-го уровня.

Выполняя одно из объявленных на раунд действий внутри империи полурослико́в, соперник может повысить его уровень на 1 **только для себя**.

Действие перемещения: стоимость перемещения для полурослико́в одинакова вне зависимости от типа местности. Внутри своей империи они перемещаются за 1 в каждый регион, вне империи — за 2 .

Строительство на фундаменте: присоединяя к империи регион с фундаментом, вы сразу возводите на нем то здание, которое только что построили. При этом вы можете находиться в другом регионе.

Подсчёт очков и победа: в конце игры проверьте, сколько в вашей империи **нестратегических** (то есть с чёрным символом местности) регионов, приносящих ПО, как на иллюстрации, и получите соответствующее количество очков. Прибавьте к ним ПО за стратегические регионы по бонусам полурослико́в, если есть.



Здания

У полурослико́в 6 зданий. Каждое из них можно построить до 3 раз за одну и ту же цену — сначала здание 1-го уровня, затем это же здание 2-го уровня, затем 3-го — в строгом порядке. Здания строятся по обычным правилам. В начале игры у вас по умолчанию построена Малая школа 1-го уровня.



Каждому уровню соответствует своя отметка в блоке здания.

Построив здание, сделайте в его блоке отметку — закрасьте символ того уровня, которое соответствует уровню здания. Чем выше уровень здания, тем сильнее его эффект. Применяя эффект, используйте значение, соответствующее наивысшему уровню с отметкой. Значения разных уровней не суммируются. Эффект здания начинает действовать после первой отметки.

Например, стоимость найма гладиаторов в начале игры составляет 4, так как по умолчанию построена Малая школа 1-го уровня. После строительства этого же здания 2-го уровня стоимость найма гладиаторов будет равна 3, после строительства 3-го уровня — 2.

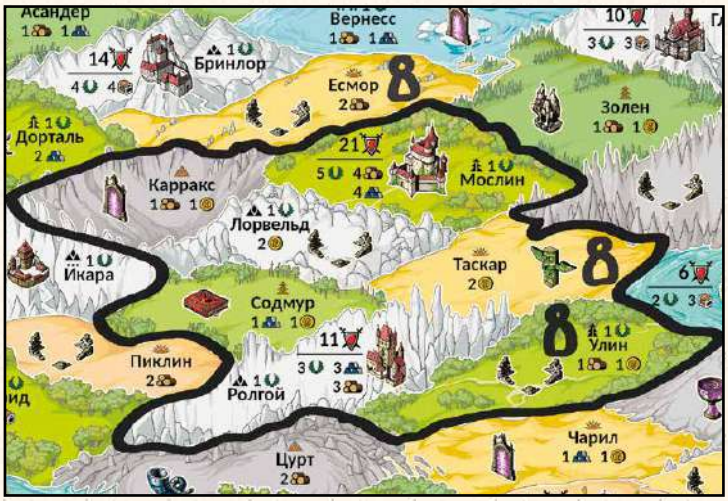


Бани. На этапе 5 действия перемещения увеличьте (исправьте в блоке здания) ПО. В конце игры вы получаете записанное количество ПО один раз (оно не зависит от уровня здания).



Вербовка. На этапе 5 действия перемещения до любых сражений увеличьте (исправьте в блоке здания) силу. Используйте её в любых сражениях, прибавляя её к итоговой силе войск. Эту силу можно использовать и самостоятельно, не заявляя боевые единицы. Сила не уменьшается после сражений и после того, когда соперники покидают империю. Она может расти бесконечно.





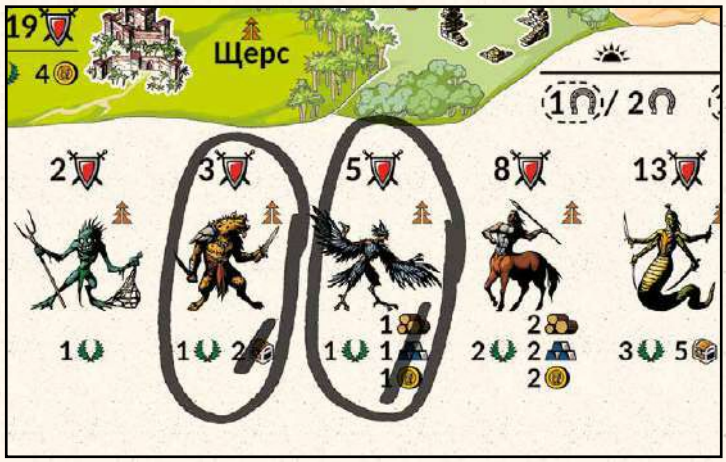


Например, у игрока за полурослико в империи 7 регионов. Здание Вербовка 2-го уровня, а значит, каждый соперник приносит 1 силу. У игрока уже вписано 3 силы. После действия перемещения все озвучивают свои текущие регионы: двое соперников игрока находятся в Таскаре и Улине (внутри империи), третий — в Есморе (вне империи). Таким образом, у игрока 3 + 2 = 5 к итоговой силе войск. Эту силу можно использовать в этом же раунде.

Колизей. Это здание содержит два эффекта, действующих одновременно. Построив Колизей, отметьте удобным для вас способом (например, рисунком подковы) 1, 2 или 3 любых региона в зависимости от уровня здания. Перемещение в эти регионы для вас стоит на 1 меньше, а для соперников наоборот — на 1 больше. Озвучьте регионы соперникам — они отмечают их таким же образом. При строительстве здания первого уровня отметьте один регион, второго уровня — еще два региона, третьего — ещё три. Регионы не могут повторяться.



Кроме того, вы можете вместо обычного сражения с чудовищем повторно сразиться с любым уже обведённым чудовищем, которое находится в линии не дальше числа стратегических лесных регионов в вашей империи. Отсчёт начинается с крайнего левого обведённого чудовища. Победив чудовище повторно по эффекту Колизея, обведите символ — сразиться в третий раз с этим чудовищем нельзя. В конце игры получите ПО за каждое повторно побеждённое чудовище дважды. Ресурсы получить повторно нельзя.



Например, ранее игрок за полурослико пропускал чудовище с силой 2 и побеждал обычным образом чудовищ с силой 3 и 5. В его империи три стратегических региона — он отсчитывает три чудовища, начиная с того, у которого сила 3 (это крайнее левое обведённое чудовище). Он может повторно сразиться с ним либо пропустить его за 1, чтобы повторно сразиться со следующим. В обоих случаях он не получит ресурсов повторно. А вот чудовище с силой 8 сначала надо победить обычным образом.

Акведук. При захвате крепостей и победе над чудовищем вы получаете дополнительные ресурсы в зависимости от уровня здания. Кроме того, вы можете уменьшать на 1 силу крепостей и чудовищ, с которыми сражаетесь, за каждый стратегический горный регион в вашей империи.



Военный лагерь. В зависимости от уровня здания меняется сила легионеров. Кроме того, стоимость их найма уменьшается на 1 за каждый стратегический полевой регион в вашей империи.



Артефакты



Для эффектов зданий полурослико в считается, что у вас на 1 регион указанных типов больше. Отметьте это в правой части блока стратегических регионов. **Обратите внимание:** отметки по этому артефакту не учитываются для бонусов соперников.



Для получения этих артефактов в вашей империи должны быть 4 региона с фундаментами или 4 горных региона соответственно. Это могут быть как стратегические, так и нестратегические регионы.



Вы можете обвести регионы, не соседние с вашей империей. Такие регионы считаются частью вашей империи для всех эффектов.

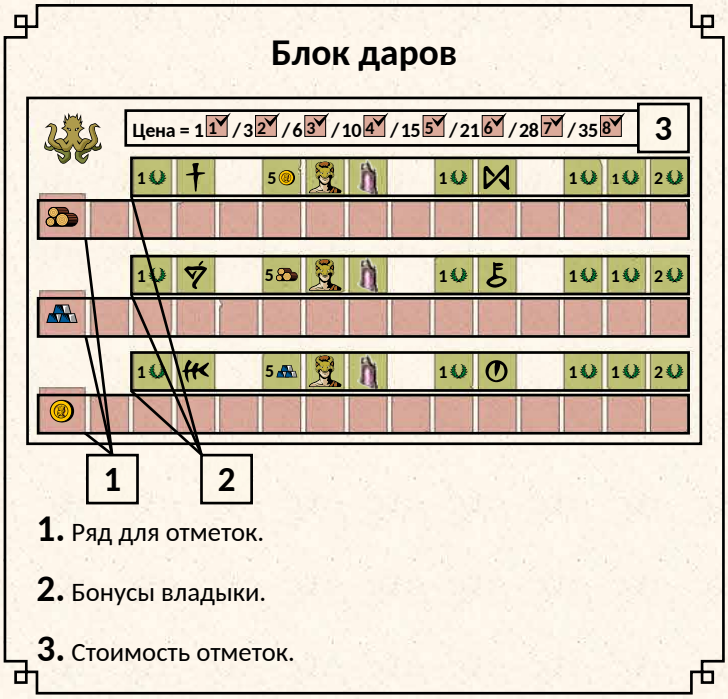




КУЛЬТИСТЫ

Блок даров

Культисты преподносят дары своему владыке, а взамен получают от него бонусы и силу порабощать чудовищ, крепости и артефакты, используя их против соперников. В зоне строительства находится **блок даров**. Он разделен на три ряда по видам ресурсов, которые владыка принимает в дар. В каждом ряду 14 клеток для отметок.



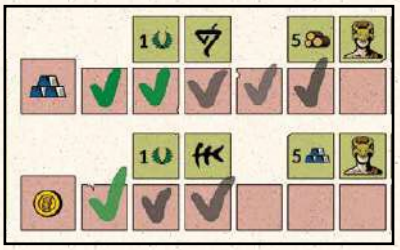
При строительстве здания **обратите внимание на его стоимость** — один или два ресурса в стоимости могут быть выделены таким образом ▭. Именно этим ресурсом (или ресурсами, если в стоимости отмечены два) сразу после строительства этого здания можно оплатить отметки и проставить их в соответствующем ряду. Вверху блока даров находится **стоимость отметок**: так, единоразовая покупка одной отметки за раунд стоит 1 ресурс, двух отметок — 3 ресурса, трёх отметок — 6 ресурсов и так далее. Отметки для разных рядов считаются и оплачиваются отдельно друг от друга. Вы можете покупать отметки, пока вам хватает ресурсов. За раунд можно купить максимум 8 отметок для одного ряда.



Например, игрок за культистов строит Пришествие. В стоимости здания отмечены железо и золото — за эти ресурсы игрок может купить отметки. Он покупает три отметки за 6 железа и две отметки за 3 золота.

После покупки отметок проставьте их в нужном ряду (с тем же ресурсом, которым вы оплатили отметки) строго слева направо, начиная с самой левой свободной клетки и далее по одной отметке в каждой клетке по порядку. **Отметки не стираются.** Нужно полностью проставить все купленные отметки в одном ряду, прежде чем переходить к следующему.

Проставляя отметки в клетках, вы **сразу** получаете указанные над ними **бонусы владыки** — чем больше отметок, тем больше бонусов доступно. В каждом ряду можно получить максимум 10 бонусов и проставить максимум 14 отметок. Пояснения к бонусам см. далее.



Например, в предыдущем раунде игрок за культистов уже покупал и проставлял две отметки за 3 железа и одну за 1 золото (зелёные отметки на иллюстрации). Теперь он продолжает ряды: сначала ставит три отметки за 6 железа, затем две за 3 золота. Таким образом ему становятся доступны суммарно четыре новых бонуса владыки в обоих рядах.

Бонусы владыки

Сразу добавьте в войско одного паломника.

Сразу нарисуйте на карте в любом доступном регионе один портал и объявите об этом другим игрокам. Вы можете пользоваться им как обычным порталом. Соперники не могут пользоваться таким порталом и на него не влияют эффекты других фракций.

1 2 В конце игры получите указанное количество ПО.

5 5 5 Сразу добавьте на свой склад указанное количество ресурсов.

Это символы порабощения. Используйте их, чтобы порабощать крепости, чудовищ и артефакты. Каждый символ можно использовать для порабощения сколько угодно раз.

Порабощение

Порабощение чудовища и крепости происходит на этапе сражения, но вместо фактического сражения проверьте доступ к одному или нескольким нужным символам порабощения в блоке даров. Если символы указаны через ИЛИ, то достаточно иметь доступ хотя бы к одному из них.

Обратите внимание:

- В свой ход можно или поработить чудовище, или сразиться с ним. Выбор чудовища для порабощения происходит по тем же правилам, что и выбор чудовища для сражения: вы можете выбрать крайнее левое чудовище, не порабощённое и не побеждённое. Можно использовать , чтобы

пропускать чудовищ, по тем же правилам, что и пропуск чудовища для сражения.

- Последнее чудовище в линии с силой 80 недоступно для порабощения, с ним можно только сразиться. Это сам владыка, и сражение с ним символизирует жертвоприношение боевых единиц ради призыва владыки в новый мир.
- Для порабощения крепости нужно находиться в одном с ней регионе.
- Нельзя захватить уже порабощённую крепость и сразиться с уже порабощённым чудовищем. Точно так же вы не можете поработить уже захваченную крепость и уже побеждённое чудовище (исключение — эффект артефакта в Дортале, см. «Артефакты» далее). Порабощение чудовищ и крепостей не отменяется и остаётся до конца игры.

В случае порабощения обведите чудовище или крепость так, чтобы исключить ПО и ресурсы (вы не можете их получить), но включить символы порабощения и силу. Теперь вы можете использовать порабощённое чудовище или крепость как свою боевую единицу в любом сражении. Соперники вычёркивают порабощённую крепость на своих планшетах, как если бы она была захвачена.

Порабощённая крепость может участвовать только в том сражении, которое проходит в её регионе или в соседнем (не работает правило «все регионы с порталами считаются соседними друг с другом»). Порабощённое чудовище может участвовать в любом сражении. Другие ваши боевые единицы тоже могут участвовать в сражении по обычным правилам. После сражения порабощённые чудовища и крепости не погибают, но их сила истощается: зачеркните символ силы. Вы можете восстановить её по эффекту здания Символ веры (см. далее Фундаменты и здания).



Например, у игрока за культистов порабощено чудовище с силой 13. Также у него есть 3 проповедника с силой 3. Для сражения он заявляет всех своих проповедников и порабощённое чудовище — его итоговая сила равна 3 + 3 + 3 + 13 = 22. После сражения все проповедники погибнут по обычным правилам, а сила чудовища истощится.

Порабощение артефакта происходит на том же этапе действия перемещения, что и получение артефакта. Вместо выполнения условий получения проверьте доступ к указанному бонусу порабощения в блоке даров.

Вы должны находиться в одном регионе с артефактом, который порабощаете.

Вы также можете получить артефакт по обычным условиям, не порабощая его. Артефакт может быть либо порабощённым, либо полученным.

Вы получаете эффект артефакта вне зависимости от того, был ли он порабощён или получен обычным способом. Порабощённые артефакты отмечайте не обводкой, а другим способом, чтобы получить за них ПО по эффекту здания Пришествие.

Если у вас отняли порабощённый артефакт в сражении и до конца игры вы не смогли его вернуть, вы не можете получить за него ПО по эффекту Пришествия.

Нельзя поработить уже полученный артефакт или получить уже порабощённый.

Цитадели и здания



В некоторых регионах вместо фундаментов находятся уникальные крепости — **цитадели**. Вы можете захватить их по обычным правилам сражения с крепостью. Кроме того, две из них — в Асандере и Хагмате — можно поработить, как и другие крепости. Эффекты других фракций не влияют на цитадели.

Дыхание владыки. Эффект здания расширяет базовые правила сражения. Когда вы объявляете о желании сразиться, вы можете вовлечь в сражение в своём регионе игроков из соседнего. Если сражение было объявлено в соседнем от вас регионе, вы можете применить эффект, чтобы присоединиться к нему. На игроков действуют эффекты тех регионов, в которых они находятся.



Символ веры. Позволяет восстановить силу ранее использованных в сражениях порабощённых чудовищ и крепостей. Для этого нужно оплатить стоимость: для каждого чудовища своя стоимость, указанная рядом с символом силы, для каждой крепости стоимость 4. За одно применение эффекта можно восстановить силу любого количества чудовищ и/или крепостей. Каждое восстановление силы оплачивается отдельно.



Артефакты



Условие получения такого артефакта не нужно выполнять.



Бесплатно поработите чудовище с силой 13 (вам не нужен доступ к символам порабощения). Если оно уже было порабощено и его сила зачёркнута, то восстановите его силу. Если оно было побеждено, то вы порабощаете его, не теряя ресурсы и ПО.



Артефакт в Содмуре нельзя поработить, только получить. Для получения у вас должно быть 5 любых порабощённых объектов: чудовищ, крепостей, артефактов.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Юрий Журавлёв, Егор Николаев

Иллюстрации и дизайн: Сергей Дулин, Михаил Топта, Георгий Давыдов, Максим Козлов, Роман Кузьмин, Кристина Соозар

Развитие игры: Юрий Журавлёв, Екатерина Рейес

Продюсеры: Владимир Грачёв

Арт-директор: Сергей Дулин

Вёрстка: Кристина Соозар

Выпускающий редактор: Анна Давыдова

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Ведущие тестировщики: Елена Ворноскова, Егор Бережков, Андрей Виннер, Марина Кузнецова

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

Международное продвижение: Мария Никольская

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

HOBBY WORLD
Играть интересно