

Например, Дана потратила 3 из четырёх на перемещение и в конце действия решает сразиться с чудовищем. В линии чудовищ доступно крайнее левой 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 лич с силой 5 и 10 скелетов с силой 1. Дана может победить чудовище, выставив на бой 1 лича и 4 скелетов либо только 9 скелетов. Дана выбирает первый вариант и побеждает чудовище: она обводит его, получая 2 дерева, 2 железа и 2 золота, а затем уменьшает размер своего войска личей на 1. Погибшие скелеты сразу воскресают благодаря свойству лича, и их количество в войске не меняется.

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 недоступна, 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.

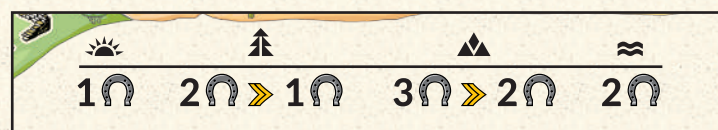


ОБЪЕКТЫ НА КАРТЕ

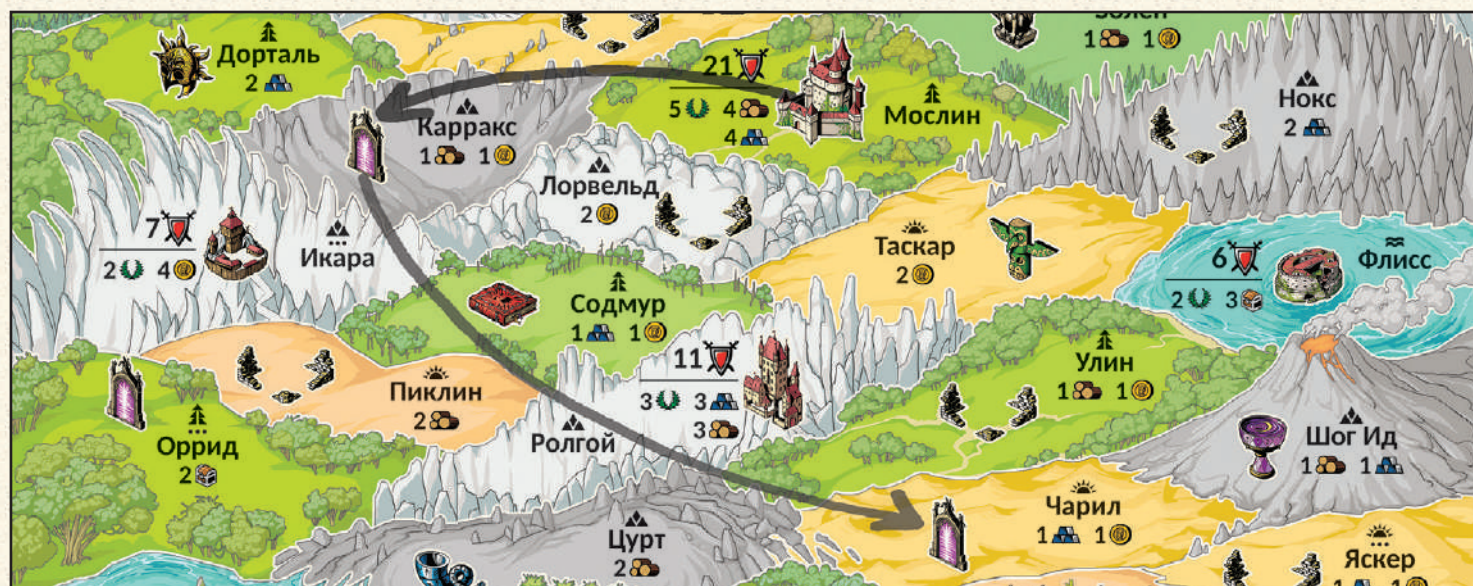
В регионах встречаются различные объекты, с которыми можно взаимодействовать при выполнении действий.

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 3 , чтобы переместиться из Мослина в горный Карракс. В Карраксе она использует портал, чтобы переместиться в полевой Чарил с порталом, и тратит на это перемещение 1 .



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 фундаментах.



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 для фракций, кроме наг	Заплатите 12 дерева	Заплатите 12 железа	Заплатите 12 золота	У вас должно быть 4 фундамента с возведёнными зданиями любого уровня	У вас должно быть 5 побед в сражениях (посчитайте захваченные крепости и обведённых чудовищ)	У вас должно быть 4 посещённых горных региона (Шог Ид считается)
Условие получения для наг	Заплатите 3 крака	Заплатите 3 крака	Заплатите 3 крака			
Альтернативное условие для эльфов, если построено Гнездовье	ИЛИ заплатите 5 дерева	ИЛИ заплатите 4 дерева	ИЛИ заплатите 6 дерева	ИЛИ заплатите 2 дерева	ИЛИ заплатите 3 дерева	ИЛИ заплатите 2 дерева



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 недоступен, 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.

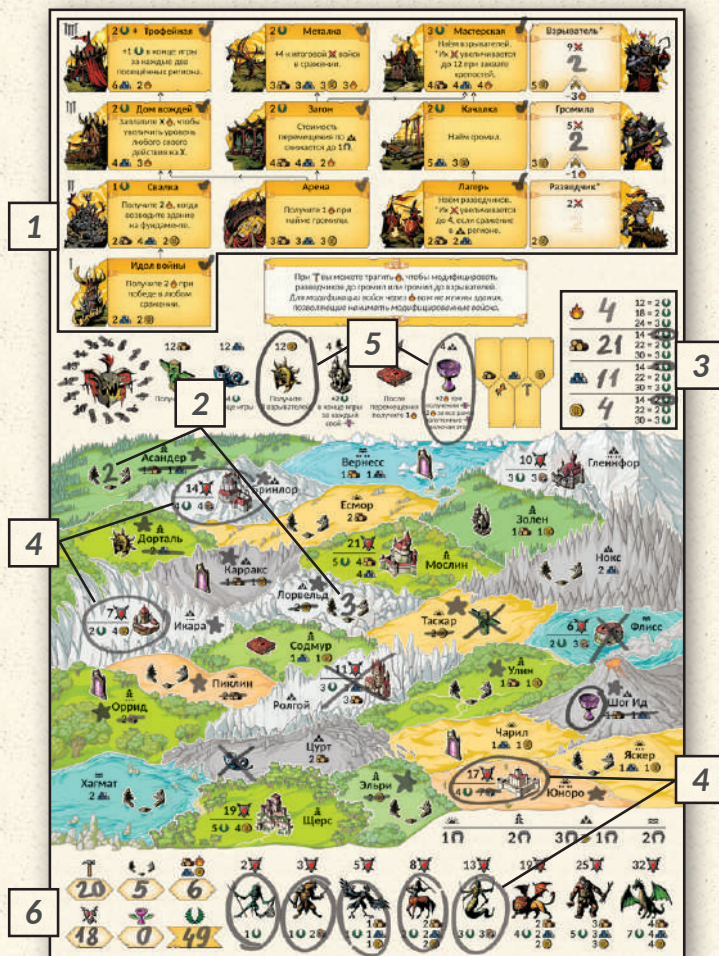
5. За артефакты: получите ПО, если они указаны в эффектах ваших артефактов.

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 14 ПО. Кроме того, эффект Трофейной приносит по 1 ПО за каждые два посещённых региона. Таких регионов на карте 13 (они обозначены звёздочками рядом с названиями), значит, эффект Трофейной приносит 6 ПО. Итого $14 + 6 = 20$ ПО за построенные здания.
- 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 $5 + 20 + 6 + 18 + 0 = 49$ ПО.

ПРАВИЛА ФРАКЦИЙ

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



ГНОМЫ

Наука

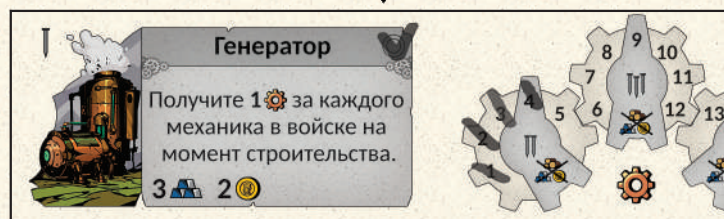
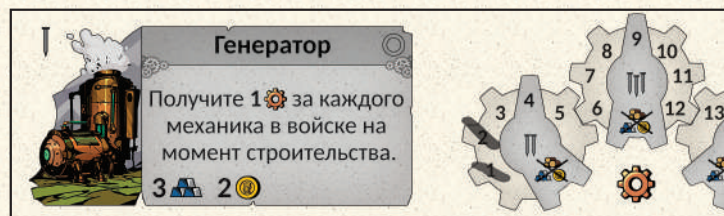
Эффекты некоторых зданий приносят вам . В нижней части зоны строительства расположена шкала науки (не является зданием), на которой вы должны отмечать каждую полученную . От достигнутого значения на шкале науки зависят эффекты некоторых зданий и сила боевых единиц гномов. По достижении определённого значения игрок получает возможность строить здания без затрат ресурсов:

4 — здания 2-го (II) уровня

9 — здания 3-го (III) уровня

14 — здания 4-го (IV) уровня

Обратите внимание, что здания 1-го уровня требуют ресурсов для строительства, даже если достигнуты значения II, III и IV на шкале науки.



Например, Саша строит Генератор. В его войске механиков 2 боевые единицы, значит, по эффекту Генератора Саша получает 2 . На его шкале науки уже зачёркнуты 2 , которые Саша получил ранее. Он зачёркивает ещё 2 , полученные благодаря Генератору, и достигает уровня 4 на шкале науки. В следующих раундах Саша сможет построить Сборщиков, Библиотеку и Мануфактуру, не тратя ресурсов. Однако строительство Академии всё ещё остаётся платным.

Механики и мехозавры

Свойство механика: одна боевая единица может быть усилена только одним механиком.



Например, Матвей заявляет для сражения 2 механиков, 1 стреколёт, 2 автоматов (их сила модифицирована) и 1 мехозавра. Матвей подсчитывает силу войск:

- у механиков нет силы, однако каждый механик может удвоить силу одной боевой единицы. Так как заявлены два механика, Матвей выбирает 2 боевые единицы: одного автомата и единственного заявленного мехозавра,
- сила одного стреколёта равна 2,
- сила одного автомата равна 6, сила другого удваивается благодаря свойству механика и становится равна 12; общая сила автоматов 18;
- сила мехозавров равна 5 и увеличивается на 1 за каждые 3 . У Матвея 7 , значит, сила мехозавра равна $5 + 2 = 7$. Однако благодаря свойству механика эта сила удваивается и становится равна 14.

Итоговая сила войск Матвея равна $2 + 18 + 14 = 34$.





ЛЮДИ

Башня иллюзий

В конце действия строительства (даже если вы ничего не строили) вы можете заплатить 4 , чтобы выбрать один объект на карте: крепость, артефакт, портал или фундамент.

Выбранный с помощью Башни иллюзий объект может находиться в любом регионе, необязательно в вашем текущем. Остальные игроки вычёркивают на своих планшетах этот объект: они больше не могут претендовать на его получение (в случае с порталом — не могут пользоваться им для перемещения). Нельзя выбрать уже вычёркнутые на вашей карте крепости и артефакты. Если выбран фундамент, в котором у других игроков уже вписан уровень здания, то эти игроки не вычёркивают фундаменты и не стирают вписанные уровни. «Бронь» объекта не отменяет остальных правил: игроку всё так же требуется выполнить условие получения артефакта, захватить крепость и т. д.

Артефакты

Эффект этого артефакта распространяется на любое получение дерева: при выполнении действия добычи дерева, при получении ресурсов в регионах, при победе над чудовищем и т. д.



НЕЖИТЬ

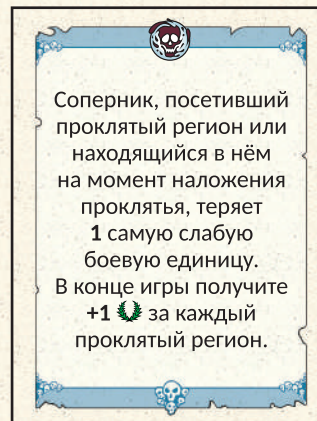
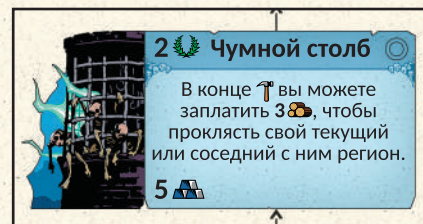
Проклятые регионы

Когда вы проклинаете регион, объявите его название — все игроки заштриховывают его на своих планшетах. Если соперник посещает проклятый регион или находится в нём в момент проклятия, он должен потерять одну самую слабую боевую единицу из имеющихся в его войсках. Изменения типа местности не влияют на проклятие. Один регион можно проклясть только один раз.

Нежить не получает ПО за артефакты, вместо этого в конце игры получите 1 ПО за каждый проклятый регион.

Чумной столб

Для применения эффекта Чумного столба необязательно что-либо строить и/или нанимать боевые единицы. Вы можете проклясть регион и на этом закончить выполнение действия строительства, не построив ни одного здания и не пополняя войска.





НАГИ

Две главные особенности наг — это краки и гидра.

Краки

Краки — это и боевые единицы наг, и их уникальный ресурс. Наги получают краков, обменивая на них всё имеющееся дерево, железо и золото. **Обмен ресурсов на краков — это обязательное действие в начале каждого действия строительства и найма.**

Все излишки ресурсов после обмена сохраняются на складе. Обратите внимание, что количество требуемых для обмена ресурсов может модифицироваться с помощью эффекта здания Кормушка.



Например, на складе Луизы 6 дерева, 5 железа и 9 золота. Она получает 4 крака: одного за 5 дерева, второго за 5 железа, третьего и четвёртого за 8 золота.

	6	5 > 4 = 1
	5	5 > 4 = 1
	9	4 = 1

Сила каждого крака равна общему количеству краков в сражении. Например, если в сражении участвуют 5 краков, сила каждого из них будет равна 5, а сила войска — 25.

Гидра



Гидра — особая сильная боевая единица наг. Она может перемещаться по карте отдельно от игрока. Находясь в одном с ним регионе, гидра считается обычной боевой единицей. Находясь в отдельном от него регионе, она может участвовать в сражении как самостоятельная боевая единица.

Структура хода для наг дополняется следующими условиями:

Действие строительства: призвать гидру можно только в момент, когда обведены две находящиеся рядом (см. пример справа) — как правило, это случается во время выполнения действия строительства, так как каждое построенное здание приносит 1. Призывая гидру, выберите **озёрный регион**

(на другие типы местности гидру призывать нельзя) и отметьте в нём гидру буквой Г (или любым другим значком). На карте может быть только одна гидра, однако вы можете призвать новую взамен существующей. В таком случае предыдущая гидра погибает — сотрите её отметку с карты. Гидру можно призывать в проклятый озёрный регион и она не умирает под действием проклятия нежити.

Фундаменты: если гидра находится в регионе с фундаментом, а вы находитесь в другом регионе, то вы не можете возвести здание на этом фундаменте.

Действие перемещения: сначала выполните действие перемещения для себя, затем для гидры и объявите оба региона назначения по обычным правилам. Гидра может перемещаться по карте на 1 соседний регион (при модификации на 2) **любого типа местности**. На это не тратятся ваши. Регион, куда гидра переместилась отдельно от игрока, не считается посещённым игроком. Гидра может пользоваться порталами, но не может собирать ресурсы в регионах и получать артефакты. Гидра может перемещаться как вместе с вами, так и отдельно от вас в другие регионы.

Сражение с игроками: нюансы сражения зависят от того, находитесь ли вы в одном регионе с гидрой:

- ✦ **если вы и гидра в одном регионе**, то вы принимаете участие в сражении по обычным правилам как игрок, а гидра считается вашей боевой единицей и, если вы её заявляете, учитывается в итоговой силе ваших войск. Обратите внимание, что в таком случае сила гидры уменьшится на 2 за каждого крака в войске (неважно, участвуют они в сражении или нет), поскольку войска краков всегда находятся в том же регионе, что и вы. Эффект здания Риф отменяет это правило. После сражения гидра погибает, как любая другая боевая единица, — сотрите её отметку с карты. В дальнейшем вы можете призвать новую гидру.
- ✦ **если гидра в отдельном от вас регионе** и в нём находятся другие игроки, то гидра обязана начать сражение с ними. Это считается сражением между игроками, в котором гидра выступает как самостоятельная боевая единица. В случае победы гидры вы обводите чудовище по обычным правилам, но не можете получить его ресурсы (они теряются). Награды получить нельзя. Игрок, победивший в сражении с гидрой, обводит чудовище в знак победы, но больше ничего получить не может, включая ресурсы чудовища. Независимо от исхода сражения, гидра погибает, как любая другая боевая единица, — сотрите её отметку с карты. В дальнейшем вы можете призвать новую гидру.

Сражение с чудовищем: гидра может сразиться с чудовищем по обычным правилам, однако при победе вы не получаете ресурсы чудовища, только ПО в конце игры.

Захват крепости: гидра может захватить крепость по обычным правилам, однако при победе вы не получаете ресурсы крепости (они теряются), только ПО в конце игры.

Получение артефакта: гидра не может получить артефакт.



Например, Луиза построила Храм и обвела рядом с другой ранее обведённой — теперь она может призвать гидру. Луиза должна выбрать озёрный регион — она призывает гидру во Флисс и помечает её на карте большой буквой Г. Далее при выполнении действия перемещения во Флиссе оказываются Вова и Лена. Сражение начинается независимо от их желания, так как в регионе есть гидра. Сила гидры равна 18: поскольку Луиза находится в Золене, а не во Флиссе, то краки не уменьшают силу гидры. Вова и Лена заявляют свои боевые единицы, итоговая сила войск Вовы равна 15, Лены — 17. Гидра побеждает, и Луиза обводит чудовище в знак победы, но не получает его ресурсов. Гидра погибает — Луиза стирает её отметку с карты. Обратите внимание, что никто не может захватить крепость во Флиссе в этом раунде: ни Луиза, поскольку её нет в этом регионе, ни Вова с Леной, поскольку они проиграли в сражении.

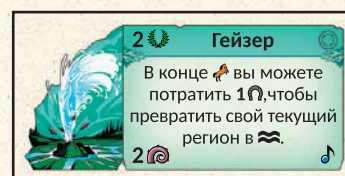
Здания и строительство



В начале действия строительства вы обязаны перевести все возможные ресурсы в краков. Все здания наг 1-го уровня. Для их строительства требуется потратить указанное количество краков. Каждое здание даёт 1 — обведите 1 любую на своём планшете в зоне гидры.

Гейзер

Когда вы превращаете свой текущий регион в озёрный, объявите его название — остальные игроки также правят тип местности этого региона на своих планшетах. Теперь регион считается озёрным и для него действуют все свойственные этому типу местности правила (стоимость перемещения, эффекты зданий и т. д.).



Обратите внимание: для получения артефакта в Шог Иде учитываются те регионы, которые были горными на момент их посещения игроком. Если игрок посетил 4 горных региона, а затем один из них стал озёрным, то игрок всё ещё может выполнить условие получения артефакта.

Таким образом, с помощью Гейзера наги могут серьёзно насолить другим фракциям: например, превратить горный регион в озёрный и лишит фракцию орков возможности применять эффект Лагеря в этом регионе.

Плотина

В конце игры получите по 1 ПО за все озёрные регионы — и те, которые являются озёрными на карте изначально, и те, которые были изменены по эффекту Гейзера.





ОРКИ

Ярость

Орки обладают уникальным ресурсом — яростью . За накопление  можно получить ПО в конце игры таким же образом, как за другие ресурсы.



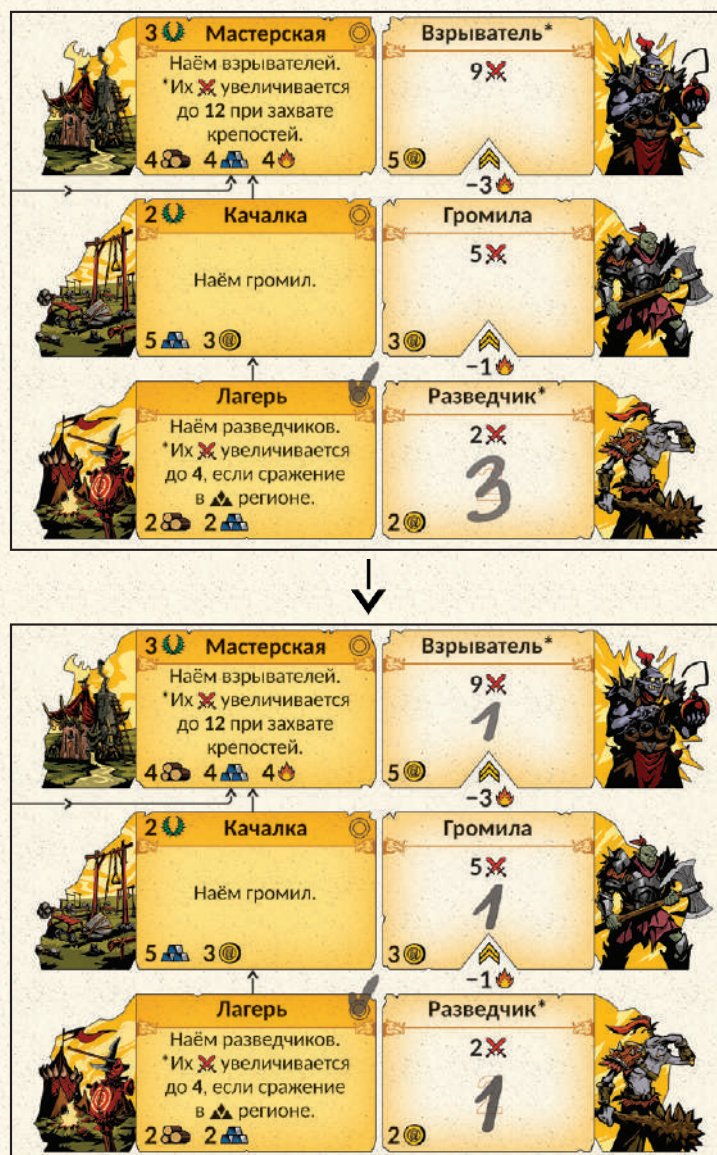
12 = 2 
18 = 2 
24 = 3 
14 = 2 



Модификация войск

Во время действия строительства и найма вы можете потратить любое количество , чтобы модифицировать 1 разведчика в 1 громилу за каждую потраченную . Аналогичным образом вы можете превратить громил во взрывателей, потратив по 3  за каждого. Потратив 4 , вы можете сразу модифицировать разведчика во взрывателя. Обратите внимание, что модификация не равна найму (это важно, например, для эффекта здания Арена).

Важно: модификация возможна и в случае, когда не построены здания для найма громил и взрывателей.



Например, Матвей построил Лагерь и сразу нанял 3 разведчиков, потратив 6 золота. У Матвея 5 ярости, и он решает потратить их на модификацию войск: за 1 ярость он модифицирует одного разведчика в громилу, за 4 ярости — второго разведчика во взрывателя. Обратите внимание, что Качалка и Мастерская не построены — они не нужны для модификации войск.



ЭЛФЫ

Гнездовье

Эффект влияет только на стоимость артефакта и не позволяет получить артефакт, не находясь в одном с ним регионе.



Например, у Лены 4 грифона, значит, она может получить один из четырёх артефактов: стоимость в дереве меньше либо равна количеству грифонов в войске. Лена находится в Золене — в этом регионе есть артефакт. Лена платит за него 2 дерева и получает артефакт. Остальные игроки вычёркивают этот артефакт у себя.

Лавка бронника



Например, Лена перед сражением заявляет 2 энта, 1 грифона и 1 пикси. Также Лена применяет эффект Лавки бронника: она платит 2 дерева (это всё дерево, оставшееся на её складе) и может модифицировать силу двух боевых единиц. Лена выбирает 1 энта и грифона. Сила энта модифицируется до 10, но сила второго энта всё ещё равна 6. Сила грифона модифицируется до 5. Сила пикси не меняется. Итого сила войск составляет $10 + 6 + 5 + 1 = 22$. При этом Лена не зачёркивает силу энтов и грифонов, как это делают другие фракции при модификации, поскольку эффект Лавки бронника не постоянный — он действует только на время текущего сражения. В следующем сражении Лене снова придётся платить дерево, если она захочет модифицировать силу своих боевых единиц.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Юрий Журавлёв, Егор Николаев

Иллюстрации и дизайн: Сергей Дулин, Антон Квасоваров, Валерия Садовая, Олег Ротар, Дмитрий Пронин, Роман Кузьмин, Gewska, Михаил Топта, Кристина Соозар

Развитие игры: Екатерина Рейес

Продюсеры: Владимир Грачёв, Александр Бурдаев

Арт-директор: Сергей Дулин

Вёрстка: Кристина Соозар, Софи Суворова

Выпускающий редактор: Анна Давыдова

Директор издательского департамента:
Александр Киселев

Игру тестировали: Елена Ворноскова, Луиза Кретова, Дана Кузнецова, Матвей Чистяков, Марина Кузнецова, Егор Бережков

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Валентин Матюша

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.

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.1

hobbyworld.ru



Играть интересно