

ГЕРОИ

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ЮРИЯ ЖУРАВЛЁВА И ЕГОРА НИКОЛАЕВА

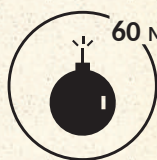
ПРАВИЛА ИГРЫ



2-4 игрока



От 10 лет



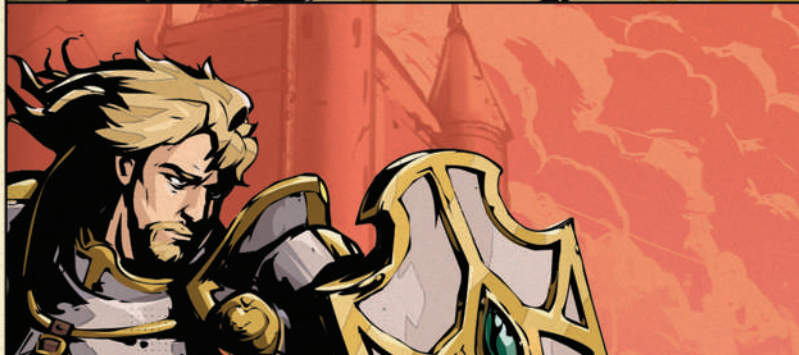
60 минут

На протяжении многих эпох во вселенной царили гармония и порядок. Все измерения Вереницы существовали в полной изоляции друг от друга: лесные уголья эльфов, проклятые земли нежити, скалистые хребты гномов, степи орков, равнины людей, морские пучины наг.

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 подойдет 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.**

Люди: владеют сильными и относительно дешёвыми войсками. Людьми можно легко и эффективно управлять.

Нежить: способна воскрешать павших воинов и насылать на регионы проклятия, ослабляющие соперников.

Гномы: обладают механическими войсками и при определённых условиях получают способность строить здания бесплатно.

Орки: владеют уникальным ресурсом — яростью, позволяющей усиливать действия и улучшать войска без строительства соответствующих зданий.

Эльфы: усиливают свои войска грифонами и энтами. Способны получать артефакты за древесину, что облегчает им доступ к выгодным способностям.

Наги: не похожи ни на одну из прочих фракций. Водные существа краки служат им и воинами, и ресурсами, а магическая мелодия, доступная только этой фракции, призывает особого персонажа — гидру.

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 пометать 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.

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 некоторых планшетах в зоне строительства отображены **блоки со свойствами фракций, которые не являются зданиями.** Вот все такие блоки:

Наги

Гидра
18X > 25X

Не более 1 гидры на поле.
-2X за каждого крака, если гидра находится в одном регионе с краками. При T обведите 1 любую ♪. Призовите гидру в любой ♪ регион, если обведены 2 соседние ♪. При ♠ перемещается отдельно на 1 > 2 региона.

Нежить

Соперник, посетивший проклятый регион или находящийся в нём на момент наложения проклятия, теряет 1 самую слабую боевую единицу. В конце игры получите +1 ♠ за каждый проклятый регион.

Орки

При T вы можете тратить ♠, чтобы модифицировать разведчиков до громил или громил до взрывателей. Для модификации войск через ♠ вам не нужны здания, позволяющие нанимать модифицированные войска.

Гномы

После достижения 4, 9 и 14 строите здания 2, 3 и 4 уровня бесплатно.

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 орков дополнительно хранится их уникальный ресурс ярость). Ресурсы требуются преимущественно для строительства зданий, найма войск, получения артефактов и т. д. При накоплении определённого количества ресурсов вы получаете ПО.

The plan includes buildings such as:

- Арсенал (Arsenal):** 20 coins, 3 soldiers, increases to 3, 4, 5, 6, 7.
- Собор (Cathedral):** 30 coins, 5 soldiers, 5 mages, 3 soldiers, 3 mages.
- Гильдия магов (Guild of Mages):** 40 coins, 5 mages, 3 soldiers, 3 mages.
- Архимаг (Archmage):** 50 coins, 7 mages, 3 soldiers, 3 mages.
- Дом следопытов (House of Scouts):** 10 coins, 3 soldiers, 2 mages, 1 soldier.
- Тaverna (Taverna):** 20 coins, 10 coins at the end of the game for each defeated monster.
- Казармы (Barracks):** 30 coins, 4 mages, 10 soldiers.
- Рынок (Market):** 40 coins, 4 mages, 10 soldiers.
- База иллюзий (Illusion Base):** 10 coins, 10 mages, 10 soldiers, 10 mages.
- Ратуша (Town Hall):** 20 coins, 2 mages, 2 soldiers.
- Гильдия воинов (Guild of Warriors):** 40 coins, 4 mages, 10 soldiers.
- Солдат (Soldier):** 20 coins, 3 mages, 3 soldiers.

 The map shows regions like Asander, Verness, Brinlor, Esamor, Zolen, Noks, Fless, etc. The bottom section shows unit icons and victory points (ПО) for different levels of the game.

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. Восемь чудовищ, 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 игро-

ками. Оба исключения из правила открытости подробнее описаны 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.

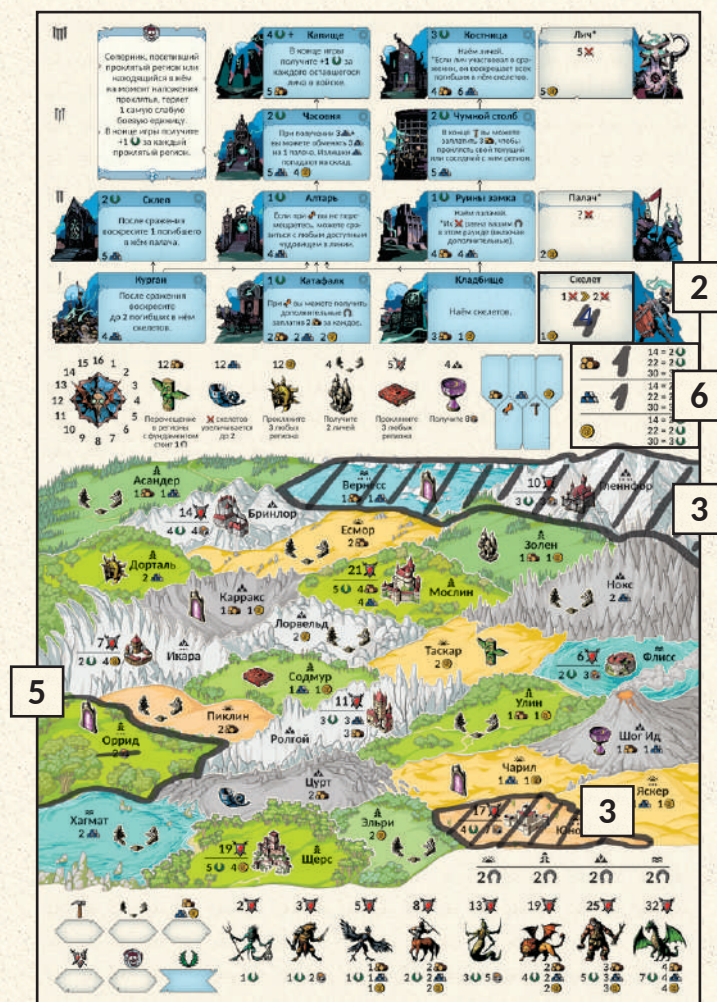
4 игрока: доступны все регионы карты.

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. 15.



Подготовленный планшет нежити при игре втроем

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

очередность 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. 6–9.

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.

17	14 = 20
25	22 = 20
4	30 = 30

→

10	14 = 20
27	22 = 20
4	30 = 30

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 суммарно 7 ПО.

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, оказавшимся в одном регионе. Игрок, выполнивший действие, может сказать: «Готов» — или положить маркер на стол перед собой, чтобы дать знак остальным.

Когда все игроки выполняют 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 зачеркнут 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, чтобы нанять боевые единицы, и, наконец, отправиться в новый регион за 4 очка перемещения.



СТРОИТЕЛЬСТВО И НАЁМ

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

Строительство зданий

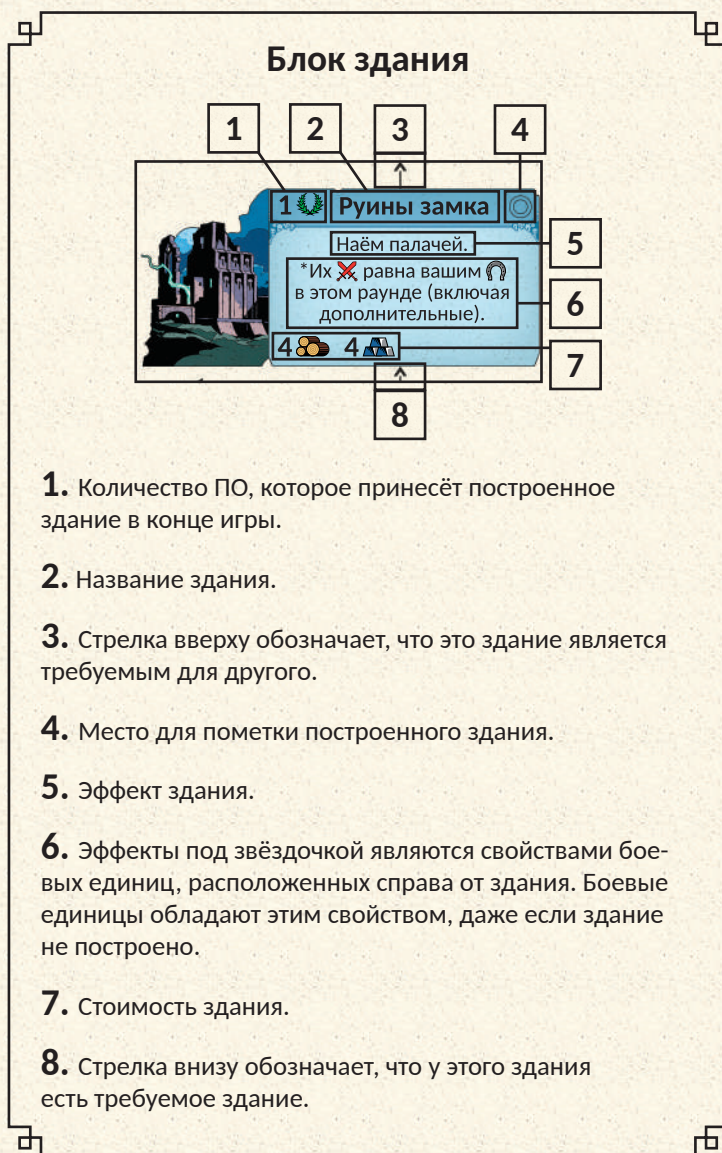
Вы можете построить **одно** из зданий в зоне строительства на вашем планшете. Для этого нужно выполнить **все условия**:

- Уровень здания не превышает уровня действия. I — уровень 1, II — уровень 2, III — уровень 3, IIII — 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: Рынок является требуемым зданием для Дома следопытов, Дом следопытов — для Арсенала, Ратуша — для Башни иллюзий и т. д. У Казарм два требуемых здания, а значит, Казармы можно построить, если построена Башня иллюзий и/или Гильдия воинов.



Обратите внимание:

- Эффекты некоторых зданий могут модифицировать стоимость перемещения, силу или стоимость боевых единиц. Значения, которые могут модифицироваться, обозначены на планшете через символ $\gg$. При модификации зачеркните старое значение и далее в игре используйте новое.
- Эффекты, связанные с действиями (например, «При огонь вы получаете +1 огонь »), 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 Алтарь и проверяет условия строительства:

- уровень Алтаря 2 — это меньше уровня действия 4,
- на складе есть 4 железа — этого хватает, чтобы выплатить стоимость здания,
- у Алтаря три требуемых здания, одно из них — Курган — построено.

Все условия выполнены, и Дана строит Алтарь: делает пометку в блоке здания, тратит 4 железа и получает эффект: впоследствии при выполнении действия перемещения она сможет сразиться с любым доступным чудовищем в линии, если не будет перемещаться. Также здание принесёт Данае 1 ПО в конце игры. Вдобавок Алтарь — это требуемое здание для Часовни, 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.

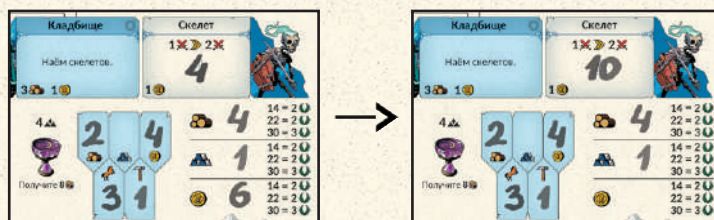
О том, как используются боевые единицы, подробно рассказывается в разделе «Сражения» на стр. 9.



Каждому войску соответствует одно здание (их блоки расположены на одном уровне), позволяющее нанимать боевые единицы. Так, фракция эльфов может нанимать пикси, построив Заросли пикси, грифонов — построив Гнездовье, энтов — построив Великое дерево.

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 скелетов с только что построенного кладбища. Стоимость одного скелета равна 1 золоту. Она тратит 6 золота, чтобы нанять 6 скелетов, и добавляет их к 4 стартовым, увеличивая общее количество боевых единиц в своём войске до 10.

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). Для перемещения между регионами 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. **Оказавшись в регионе назначения, 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 регионов независимо друг от друга: другой игрок, посетив этот же регион впер-

вые 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: просто так или претендуя на крепость/артефакт в этом регионе. Игроки могут посмотреть войска на планшетах друг друга, чтобы принять это решение.
- ▲ Если хотя бы один игрок хочет сразиться или несколько игроков претендуют на крепость/артефакт, 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).

▲ Если никто не хочет, сражения не происходит. Сражения друг с другом также можно избежать, уступив одному игроку право захватить крепость или получить артефакт.

- ♦ Если все игроки в разных регионах, каждый из них по очереди, начиная с первого, может захватить крепость (стр. 11) или получить артефакт (стр. 13), если они есть в его текущем регионе.

Важно: сражение между игроками всегда происходит до любых других сражений и действий. В случае нескольких сражений между игроками они разрешаются, начиная со сражения с первым игроком и далее по часовой стрелке. Получить артефакт в регионе можно только после всех сражений, включая сражение с чудовищем.

В конце действия перемещения каждый игрок может сразиться с чудовищем (стр. 10).



Например, Дана хочет переместиться из Асандера в Есмор.

2	2	2	2

Уровень действия перемещения 2, а значит, у Даны 2. Этого хватит только на перемещение в горный Бринлор, а Дана нужна дальше, поэтому она применяет эффект построенного здания: Катафалк позволяет ей получить

дополнительные. Дана платит 4 дерева из 6, чтобы получить 2. Теперь у неё достаточно на перемещение в Есмор через Бринлор. Дана обводит Есмор, так как это его текущий регион, а обводку Асандера стирает. Затем Дана 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 Дана может сразиться с чудовищем.

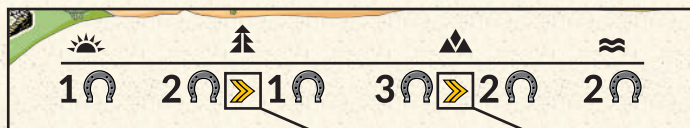


Очки перемещения ♁

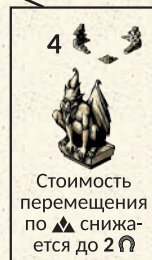
Карта разделена на 27 регионов, каждый из которых принадлежит к одному из четырёх типов местностей:



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 людей может модифицировать стоимость перемещения по лесам и горам — для этого им нужно получить соответствующий артефакт и построить Дом следопытов.



СРАЖЕНИЯ

Существует три вида сражений:

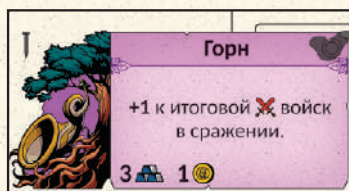
- ♦ сражение между игроками,
- ♦ сражение с чудовищем,
- ♦ захват крепости.

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, Лена заявляет для сражения двух грифонов из трёх имеющихся (сила каждого грифона равна 3) и четырёх пикси из шести имеющихся (сила каждой равна 1). Энтов Лена не хочет заявлять. Итоговая сила войск Лены равна $2 \times 3 + 4 \times 1 = 10$. Вдобавок Лена применяет эффект построенного Горна, и итоговая сила войск вырастает до 11. После сражения заявленные боевые единицы погибнут, и в войсках Лены останутся 2 энта, 1 грифон и 2 пикси.



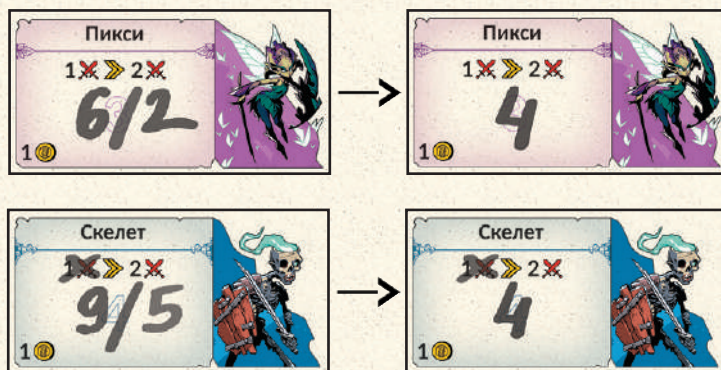
СРАЖЕНИЕ МЕЖДУ ИГРОКАМИ

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. Если в регионе, где произошло сражение, находится крепость или артефакт, то победитель сражения может вдобавок захватить крепость (стр. 11) или получить артефакт (стр. 13). 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.

7. Каждый игрок может по своему желанию сразиться с чудовищем (см. ниже).



Например, Лена и Дана находятся в одном регионе и Лена объявляет о желании сразиться. Оба игрока заявляют боевые единицы для сражения: Лена заявляет 2 пикси (сила каждой 1), а Дана — 5 скелетов (сила каждого 2 — ранее Дана её модифицировала). После этого игроки объявляют итоговую силу своих войск: 2 у Лены против 10 у Даны. Дана побеждает. Все заявленные боевые единицы погибают, и Дана с Леной уменьшают их количество у себя на планшетах. Дана обводит крайнее левое необведённое чудовище в знак победы и решает в качестве награды забрать ресурсы у Лены. Разница сил войск равна 8, и Дана забирает у Лены 3 дерева, 1 железо и 4 золота.

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 Π , то за каждое оставшееся Π 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.

