

МИФОТОПИЯ



ОБЗОР МИФОТОПИИ

Эта игра основана на механике «Нескольких акров снега», которые в свою очередь делались под впечатлением от «Доминиона» Дональда Ваккарино. Другими словами, это колодостроительная игра с полем.

Вы начинаете игру со случайным набором провинций, каждая из которых привязана к карте. К ним вы добавляете 5 стартовых карт, формируя таким образом колоду. В свой ход вы совершаете 2 действия, после которых добываете руку до 5 карт.

Какие же действия вы можете совершать? Для расширения своей империи можно вторгаться в другие провинции, нейтральные либо контролируемые другими игроками. Для этого нужно разместить на игровом поле армии и иметь достаточно еды, чтобы их прокормить. Более миролюбивые игроки могут заняться строительством. Замки помогут защитить ваши земли, с помощью дорог можно заменять одни карты другими, а города увеличивают количество карт, которое вы можете разместить в резерве. Также доступны различные карты улучшений с помощью которых вы можете улучшить выбранную вами стратегию.

Есть семь карт победных очков (ПО), три из которых постоянные, а четыре тянутся случайным образом. На каждой лежит какое-то число жетонов ПО. Когда вы выполняете условие на карте, вы получаете жетон с неё. Когда жетоны на четырёх картах закончатся, игру сможет завершить игрок, выполнивший действие «Конец игры». Так как условия меняются от игры к игре, меняется и ваша стратегия получения очков.

Если вы уже знакомы с «Несколькими акрами снега», то можете играть в «Мифотопию», просто прочтя краткое изложение правил в конце этого буклета.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ



ЭФФЕКТЫ МЕСТНОСТИ

ХОЛМЫ – для вторжения через холмы вы должны потратить одну дополнительную еду. Что бы построить дорогу через холмы, вы должны потратить дополнительную единицу камня.

ГОРЫ – через горы нельзя вторгаться и строить дороги.

Холмистая местность – Военная Сила защитника увеличивается на 1 (не действует на нейтральные войска).

Морская область – В морских областях могут размещаться только жетоны Кораблей.

ТИПЫ КАРТ

По ходу игры в колодах игроков оказываются перемешаны Стартовые Карты, Карты Провинций, и Карты Улучшений. Эти карты могут иметь символы ресурсов, армий и кораблей. Многие имеют текст в нижней своей части, сообщающий о специальных возможностях. Если на такой карте есть надпись «Действие», то применение этих возможностей считается действием. Если надпись «Бесплатное действие», то применение этих возможностей действием не считается. Если есть надпись «Резерв», то возможности этой карты активны, пока она находится в резерве. Если есть надпись «Преимущество», то карта может быть использована для усиления эффекта какого-либо действия.

В любом случае, карты можно разыгрывать чтобы использовать один из типов символов ресурсов, изображённых на них, для выполнения текстовых указаний на них или для выполнения действий в

связанных с ними Провинциях (если это Карта Провинции). Другими словами, если вы играете карту «Строительство» чтобы что-то построить, вы не можете одновременно с этим использовать изображённый на ней символ камня в качестве ресурса для возводимой постройки.

Карты провинций



По одной карте на каждую провинцию. На каждой такой карте есть символ ресурса или армии, совпадающий с тем, что изображён на соответствующей провинции на игровом поле.

Стартовые карты



Каждый игрок начинает с 5 стартовыми картами. Ресурсы на них изображены в кружочках, а армии и корабли – в квадратиках. Действия, бесплатные действия и преимущества имеют текстовые описания в нижней части карты.

Карты победных очков



Есть три Постоянные Карты Победных Очков и десять Случайных Карт Победных Очков. Постоянные используются в каждой игре, из Случайных каждую игру выбирается (случайным образом, разумеется) четыре. На каждой карте указано количество Жетонов Победных Очков, которые должны быть на ней размещены. Эти жетоны получают игроки, выполнившие условие на карте.

Карты улучшений



29 карт различных улучшений. 16 из них доступны для приобретения во время игры. Некоторые из этих карт можно использовать различными способами. Например карту «Портал» можно разыграть, что бы применить её особое свойство или что бы использовать отоброжённый на ней символ ресурса Еды.

РЕСУРСЫ

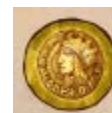
В Мифотопии есть три вида ресурсов: еда, камень и золото. Они всегда отображаются в кружочках. Еда необходима для вторжений в провинции. Камень используется при строительстве городов, дорог и замков. Золото используется для приобретения карт Улучшений и покупки армий с кораблями.



Еда



Камень



Золото

Когда нужно потратить ресурсы, вы должны разыграть карты из руки и/или резерва с символами соответствующих ресурсов. Разыгранные карты помещаются в ваш сброс.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Карты и жетоны игроков

Каждый игрок выбирает набор жетонов и соответствующую колоду Стартовых карт. Игрок также берёт одну карту Резерва и одну памятку.



При игре вдвоём один должен выбрать красный а другой синий цвет (т.к. в наборах этих цветов есть дополнительные жетоны). Если игроков больше, то лишние жетоны нужно вернуть в коробку.

Игроки начинают игру со всеми жетонами Посёлков и Городов своего цвета в Запасе. В Запас игрока также помещаются 6 жетонов Армий и 2 Корабля. Оставшиеся Армии и Корабли должны быть под рукой, что бы до них можно было легко дотянуться во время игры, но нельзя перемешивать их с жетонами, находящимися в Запасе. В дальнейшем это будем называть их «пулом жетонов».

Жетон Цитадели используется только если Случайная карта победных очков «Цитадель» участвует в игре.

Игроки должны разместить жетоны своих Городов на картах Резерва в соответствующие ячейки. Самое большое видимое число показывает, сколько карт вы можете на данный момент размещать в Резерве.



Положите жетоны Дорог, Замков и Наёмников рядом с игровым полем.



Карты провинций

Перемешайте карты Провинций. Раздайте игрокам по несколько карт. Число карт зависит от числа играющих.

Два игрока – по девять карт.

Три игрока – по восемь карт.

Четыре игрока – по шесть карт.

Оставшиеся карты провинций кладутся лицом вниз рядом с полем. Если Случайные карты победных очков «Здесь могут водиться Драконы» и/или «Рунные камни» в игре, вам может

потребуется вытащить ещё несколько карт из этой колоды. В начале игры колода переворачивается лицом вверх, чтобы упростить поиск нужной карты Провинции.

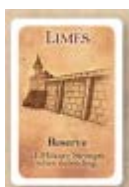
Необязательное правило: Когда вы получите изучите игру, можно разрешить игрокам выбирать стартовые провинции из большего числа. Раздайте по 7 карт на 4 игроков или по 9 карт на троих (при игре вдвоём это правило не используется). Далее игроки размещают на пришедших провинциях свои жетоны Посёлков, что бы все видели начальный расклад. После того, как были выложены карты ПО и Улучшений (а так же выставлены Драконы и Рунные камни, если они в игре), игроки должны в тайне от других выбрать по две карты провинций и сбросить их. Игроки одновременно скрывают сброшенные карты и снимают с этих провинций свои жетоны. Сброшенные карты замешиваются в общую колоду Провинций. Если цитадели в игре, то теперь игроки выбирают, где их разместить.

Каждый игрок смотрит свои карты Провинций и размещает по жетону Посёлка на каждой своей Провинции. Лучше всего поместить жетон так, что бы он закрыл обозначение Силы нейтральных войск.



Карты улучшений

Перетасуйте колоду карт Улучшений. Вытащите верхние 16 карт и выложите рядом с игровым полем так, что бы каждый игрок мог их видеть. Колода оставшихся карт кладётся рядом лицом вниз.



Карты победных очков

Положите три Постоянные карты ПО рядом с игровым полем.



Перемешайте Случайные карты победных очков. Вытяните 4 и положите лицом вверх рядом с Постоянными картами. Оставшиеся карты отложите в сторону, в этой игре они не будут участвовать.

Поместите жетоны ПО на карты победных очков в количестве, указанном на этих картах (число жетонов может меняться в зависимости от количества играющих).

Оставшиеся жетоны ПО положите рядом с игровым полем, они ещё могут войти в игру, как результат действия карт Улучшений..

Некоторые Случайные карты ПО также требуют размещения жетонов на игровом поле.

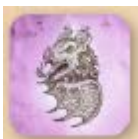
ЦИТАДЕЛЬ – Если выложена случайная карта Цитадели, все игроки в тайне от других выбирают одну из карт своих провинций, где будет размещена Цитадель. Карты одновременно вскрываются, и игроки заменяют жетоны Посёлков в соответствующих провинциях жетонами Цитаделей.



Цитадель совмещает свойства Города и Замка, т.е. увеличивают ваш Резерв на 1 и дают бонус к обороне провинции 2. Если карта Цитадели в игре, используйте обратную сторону карты Резерва.



ЗДЕСЬ МОГУТ ВОДИТЬСЯ ДРАКОНЫ – Если выложена эта карта, тяните пять верхних карт из стопки незанятых Провинций и поместите жетон Дракона в каждой вышедшей провинции. После чего замешайте вытянутые карты обратно в колоду.



РУННЫЕ КАМНИ – Если выложена эта карта, тяните пять верхних карт из стопки незанятых Провинций и поместите жетон Рунного камня в каждой вышедшей провинции. После чего замешайте вытянутые карты обратно в колоду.



Первый игрок и Начальная рука

Случайным образом назначьте первого игрока.

Далее все игроки перемешивают свои карты Провинций со Стартовыми картами, формируя таким образом колоду, и кладут её перед собой.

Каждый игрок тянет 5 карт из своей колоды. Если игроков 4, то четвёртый тянет дополнительную карту что бы компенсировать отставание.

Начальные ПО

Вы уже готовы приступить к игре, осталось разобраться, как начисляются победные очки.

Игроки должны посчитать, сколько победных очков у них есть на начало игры. Обычно в начале игры это число равно числу контролируемых провинций, умноженному на 3. Игроки отмечают своё число ПО на треке маркером.



ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

В процессе игры необходимо отмечать число своих ПО на треке.

Число ваших ПО никогда не может упасть ниже 12. Если вы достигли конца трека, просто идите на второй круг.

ПО провинций

Каждая провинция под вашим контролем приносит 3 ПО. Вы контролируете провинцию, если у вас там есть Посёлок, Город или Цитадель.

Если вы утратили контроль за провинцией, то лишаетесь и 3 ПО, а игрок, занявший провинцию, получает их.

Жетоны ПО

В процессе игры вы можете получать жетоны ПО со Случайных и Постоянных карт ПО. Если жетоны на какой-то карте закончились, вы больше не можете получать ПО с этой карты, даже если выполните указанные на ней условия (исключение, если у вас есть карта Улучшения «Летописец»).

В любом случае, получив жетон ПО вы уже никогда его не лишитесь. Например, если другой игрок захватит Провинцию с вашим Городом, вы потеряете 3 ПО за Провинцию, но сохраните 2 ПО полученных за постройку Города.

Постоянные карты ПО

Построив Город, Дорогу или Замок, вы получаете жетон ПО с соответствующей Постоянной карты ПО, если они на ней ещё остались.



Случайные карты ПО

ЦИТАДЕЛЬ – захватив Провинцию, где есть Цитадель другого игрока, возьмите жетон ПО с этой карты.



ЗАЩИТНИК СТРАНЫ – успешно отразив атаку другого игрока (или игроков) на вашу Провинцию, возьмите жетон ПО с этой карты.

ГОРОД ГИЛЬДИЙ – построив Город, можете дополнительно потратить 1 золото, чтобы взять жетон с этой карты.

ЗДЕСЬ МОГУТ ВОДИТЬСЯ ДРАКОНЫ – захватив контроль над Провинцией с жетоном Дракона, возьмите жетон с этой карты. Жетон Дракона снимается с игрового поля.

ПОВЕЛИТЕЛЬ ОСТРОВОВ – взяв под контроль все три Провинции большого острова, возьмите с карты жетон 3 ПО. Взяв под контроль обе провинции малого острова, возьмите с карты жетон 2 ПО. Вы берёте жетоны сразу же, как только выполнены эти условия, т.е. можете получить их даже во время подготовки к игре.

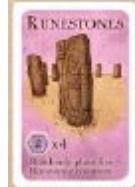
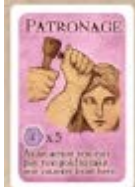
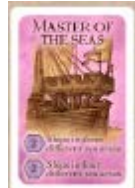
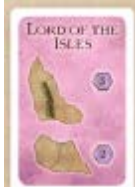
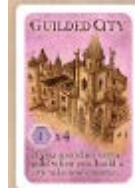
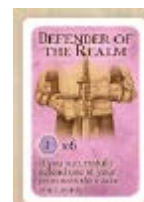
ХОЗЯИН МОРЕЙ – если у вас есть жетоны Кораблей в трёх разных морских областях, возьмите с этой карты жетон 2 ПО. Если в четырёх, возьмите с карты ещё один жетон 2 ПО.

ПАТРОНАЖ – за 1 действие вы можете потратить 2 золота и взять 1 жетон с этой карты.

ПРИДОРОЖНАЯ ГОСТИНИЦА – построив дорогу, можете дополнительно потратить 1 золото, чтобы взять жетон с этой карты.

РУННЫЕ КАМНИ - захватив контроль над Провинцией с жетоном Рунного камня, возьмите жетон с этой карты. Жетон Рунного камня снимается с игрового поля.

ВОЕННЫЕ ТРОФЕИ – захватив контроль над Провинцией, принадлежавшей другому игроку, возьмите жетон с этой карты. Захват нейтральной Провинции жетонов не приносит.



ХОД ИГРЫ

Все игроки по очереди выполняют два действия. Совершив два действия, вы из своей колоды добываете карты так, чтобы у вас в руках было 5 карт. Не разыгранные карты остаются в руке.

Выполняемые вами действия не связаны друг с другом. Вы должны завершить первое действие, прежде чем выполнять второе. За исключением действий «Закончить войну» и «Приобрести карту Улучшений», вы можете выполнять одно и то же действие дважды.

Если вам нужно добрать карты в конце или в процессе вашего хода, а колода закончилась, перетасуйте свою стопку сброса и сформируйте новую колоду.

Обратите внимание, что в процессе одного действия может быть задействовано больше одной карты.

Вам доступны следующие действия:

- **Вторгнуться в провинцию**
- **Разместить армию**
- **Удалить армию**
- **Разместить корабли**
- **Удалить корабли**
- **Закончить войну**
- **Купить армии и корабли**
- **Приобрести карту Улучшений**
- **Разместить карты в своём Резерве**
- **Сбросить карты**
- **Удалить одну или две карты из своей колоды**
- **Выполнить действие карты**
- **Патронаж**
- **Пас**
- **Завершить игру**

Действия из этого списка можно выполнять в любом порядке.

Рассмотрим действия более подробно.

ВТОРГНУТЬСЯ В ПРОВИНЦИЮ

Этим действием вы можете вторгнуться в нейтральную либо принадлежащую другому игроку Провинцию.

Чтобы совершить это действие, разыграйте следующие карты:

- Карту Провинции, прилегающей к той, в которую будет производиться вторжение.
- Если вторжение будет через море, разыграйте карту Корабля. Если желаете вторгнуться через два моря, разыграйте две карты Корабля.



- Одну или несколько карт с символом Армии. От суммарного количества символов Армии зависит, сколько жетонов Армий вы разместите в Провинции, в которую вторгаетесь. У вас должно быть соответствующее число жетонов в Запасе.



- Одну карту с символом Еды. Одно вторжение требует одну еду, вне зависимости от числа вторгающихся Армий. Если вторжение идёт через холмистую границу, нужно потратить ещё одну еду.



Помните, что каждую карту можно использовать только с одной целью, будь это один из типов символов на ней, её специальный эффект или провинция, которую она представляет. Например, если на карте провинции изображён символ Еды, а вы разыгрываете карту, чтобы обозначить провинцию, из которой хотите вторгнуться, вы не можете использовать её же, чтобы накормить ваши войска.

Разыграв карты, переместите из Запаса столько жетонов Армий, сколько соответствующих символов было на разыгранных ДЛЯ ЭТОГО картах, в Провинцию, в которую вторгаетесь (она должна прилегать к Провинции, карту которой вы разыграли).

Обратите внимание, что вы не можете брать и перемещать жетоны Армий, уже размещённые на доске.

В одну и ту же Провинцию могут вторгаться сразу несколько игроков.

Вы всё ещё можете использовать карту Провинции, в которую вторгся другой игрок. Вы даже можете вторгаться из этой Провинции в соседние. Вы не можете захватить Провинцию в тот же ход, в который вы в неё вторглись.

ГОРЫ – вы не можете вторгаться через границу, образованную горами.

Пример



Если красный игрок разыгрывает карту Провинции Palmain, это позволит ему вторгнуться в Nusus, Diclesium, Iracundili Blore (провинция Scombroid уже под его контролем). Если он разыгрывает карту Корабля, то может вторгнуться также в Ictus, Kinabrauli Aporia.



Игрок решает вторгнуться в Vlore. Сначала он играет карту Провинции Palmain, что бы обозначить Провинцию из которой идёт вторжение. Затем играет две карты с символами Армий (всего 3 символа). Наконец, он играет карту с символом Еды. Всё это позволяет ему взять три своих жетона Армий и поместить их в Vlore.



Вы должны поместить на игровое поле ровно столько жетонов, сколько символов Армий разыграно. Исключение – если у вас остался 1 жетон и вы разыграли карту «Армия».

Число Армий, которые вы можете разместить на поле, ограничено числом жетонов Армий в вашем Запасе.

РАЗМЕСТИТЬ АРМИИ

Что бы разместить жетон Армии на поле вы разыгрываете карты с символами Армии на них. Затем размещаете в любой Провинции, которую вы контролируете или Провинции, где уже есть ваши жетоны Армий столько жетонов из Запаса, сколько символов было на разыгранных картах.



Если вы хотите поместить жетоны в Провинцию, в которую вторглись, но ещё не контролируете, разыграйте дополнительно карту с символом Еды. Дополнительную Еду играть не нужно, даже если вы вторглись в Провинцию через холмы.



Что бы поместить Армию в Провинцию, которую вы контролируете, Еду разыгрывать не нужно.

Обратите внимание, что этим действием вы можете добавить силы к армии вторжения, которое вы инициировали предыдущим действием. Для этого не нужно разыгрывать карту Провинции откуда производилось вторжение.

Пример

Красный игрок разыгрывает две карты с символом Армии на каждой, чтобы добавить два жетона армии в Влоге. Т.к. он ещё не захватил эту Провинцию, он должен также разыграть карту с символом Еды.



УДАЛИТЬ АРМИЮ

Выберите одну Провинцию, где у вас есть жетоны Армий. Вы можете переместить все или несколько жетонов оттуда в Запас. Вы не можете удалять Армии из Провинций где идёт война, т.е. один из игроков атакует, а другой защищается. Единственный способ убрать Армии из такой Провинции – закончить войну.

Удаление Армий с игрового поля не требует розыгрыша карт.

РАЗМЕСТИТЬ КОРАБЛИ

Чтобы поместить жетоны Кораблей на поле, разыграйте одну или несколько карт с символом Корабля. После чего возьмите столько жетонов Кораблей, сколько соответствующих символов на разыгранных картах и поместите в одну морскую область.



Вы можете размещать Корабли только в тех областях, к которым примыкает хотя бы одна из контролируемых вами провинций (кораблям нужен порт).

Число Кораблей, которые могут находиться в одной области, неограниченно. В одной области могут находиться Корабли, принадлежащие разным игрокам.

Корабли не могут атаковать друг друга.

УДАЛИТЬ КОРАБЛИ

Выберите одну морскую область, где у вас есть жетоны Кораблей. Вы можете переместить все или несколько жетонов оттуда в Запас.

Удаление Кораблей с игрового поля не требует розыгрыша карт.

ЗАКОНЧИТЬ ВОЙНУ

Вы можете совершить это действие только ПЕРВЫМ действием своего хода. Вы не можете совершать бесплатные действия перед выполнением этого действия. Вы не можете совершать это действие дважды за ход.

Этим действием вы можете завершить одну войну в которой вы участвуете. Сделать это можно только в том случае, если есть безусловный победитель. Войну нельзя завершить, если в Провинции сложилась ничья.

Если война завершается, игрок с наибольшей Военной Силой в Провинции объявляется её победителем. Нельзя складывать Силы разных игроков, Военная Сила считается для всех игроков, присутствующих в провинции, по отдельности.

Военная Сила складывается из следующего:

- + Число жетонов Армий в Провинции.
- + Число жетонов Кораблей в Морских областях, примыкающих к Провинции.
- + 2 за Замок или Цитадель, если вы обороняете Провинцию.
- + 1 при обороне Провинции с холмистой местностью. Такие провинции помечены значком

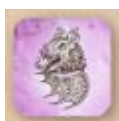


+ Все бонусы к Военной Силе, отображённые на картах в вашем Резерве.

Военная Сила нейтральных Провинций указана в жёлтом кружке на соответствующей Провинции (эффект холмистой местности не учитывается).



К Военной Силе нейтральных Провинций с жетоном Дракона нужно прибавить 4.



Если вы победили будучи атакующим, то:

- Поместите один из ваших жетонов Посёлков в Провинцию.
- Жетоны Посёлков, Городов или Цитаделей проигравшего игрока снимаются с поля и возвращаются к своему владельцу. Если оборонявшийся снимает жетон Города или Цитадели, то он закрывает самое большое число на карте Резерва.
- Найдите карту Провинции и поместите её в свой сброс. Если это Провинция другого игрока, тот должен найти соответствующую карту среди своих и передать вам. Если эта карта была у него на руке, он тянет ей замену из своей колоды. Если он достаёт её из своей колоды, то должен перетасовать колоду после этого. Если Провинция была нейтральной, найдите нужную карту в колоде Провинций.

Жетоны Замка и Дороги остаются в Провинции, если они там были.

Если вы захватили чужую Провинцию вы получаете 3 ПО, а бывший владелец Провинции их теряет. Отметьте это на треке победных очков.

Если у вас нет жетона Посёлка, вы не размещаете его в Провинции и не получаете ПО. Обороняющийся всё же теряет контроль над Провинцией, 3 ПО и карту Провинции, которая уходит в колоду Провинций. Провинция становится нейтральной.

Если вы захватили Провинцию с Цитаделью, возьмите жетон ПО с соответствующей карты, если они там ещё есть.

Если обороняющийся выигрывает войну ничего не меняется.

Все игроки, участвовавшие в войне, убирают все жетоны своих Армий из Провинции в свой Запас. Жетоны Кораблей остаются на своих местах.

При поражении в войне проигравшая сторона потерь в войсках не несёт.

Пример

Военная Сила красного игрока в Провинции Влогеравна 5. Военная Сила нейтральной Провинции равна 4. Красный объявляет конец войны. Он убирает все свои жетоны Армий из Провинции и кладёт туда свой жетон Посёлка. Он находит карту Провинции Влоре и кладёт её в свой сброс. Также он увеличивает свои ПО на 3.



КУПИТЬ АРМИИ И КОРАБЛИ

Можете купить столько жетонов Армий и Кораблей, сколько пожелаете.

Каждый жетон Армии стоит 1 золото.

Каждый жетон Корабля стоит 2 золота.

Каждый купленный жетон вы берёте из пула и кладёте в Запас. Число жетонов, которые вы можете купить, ограничено их количеством в пуле.



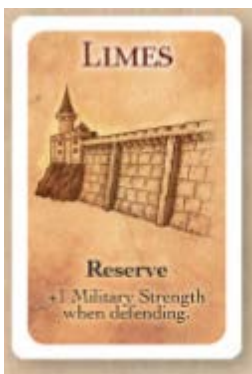
ПРИБРЕСТИ КАРТУ УЛУЧШЕНИЯ

Вы можете приобрести одну из выложенных карт Улучшений, разыграв 1 Золото. Вы забираете карту и помещаете её в свой сброс.

Для купленной вами карты замена из колоды Улучшений не тянется.

Вы также можете приобрести карту, которую вы до этого удалили, будь это Стартовая карта или карта Провинции, которую вы по-прежнему контролируете. Это действие также стоит 1 Золото.

Это действие можно выполнять только ОДИН раз за ход.



ПОМЕСТИТЬ КАРТУ В РЕЗЕРВ

За действие вы можете поместить одну или несколько карт в свой Резерв. Это позволит вам отложить их и разыграть в последующем.

Максимальное число карт в резерве равняется 2 + 1 за каждый ваш Город/Цитадель на игровом поле. С помощью своей карты Резерва вы всегда можете проверить, сколько карт вы можете в него поместить.

В дальнейшем вы можете разыгрывать любое количество карт, находящихся в Резерве, как если бы они были у вас на руке.

Если вы теряете Город/Цитадель, а ваш Резерв уже заполнен, лишние карты остаются в нём, пока не будут разыграны. В дальнейшем, если вы решите поместить в Резерв новые карты, вы должны учесть его текущую вместимость.



Единственный способ удалить карты из Резерва – разыграть их или сбросить с помощью действия Сбросить карты.

Все карты из вашего резерва должны быть видимы другим игрокам.

СБРОСИТЬ КАРТЫ

Этим действием можете сбросить столько карт, сколько захотите, включая карты Резерва. Поместите их в свою стопку сброса.

Учтите, что вы не сможете добрать карты им на замену до конца своего хода.

УДАЛИТЬ ОДНУ ИЛИ ДВЕ КАРТЫ ИЗ КОЛОДЫ

Вы можете вернуть одну или две карту туда, откуда вы их взяли, чистя таким образом колоду. Вы можете удалить любую карту с руки или из Резерва, включая карту Провинции. Удаляя карту Провинции, вы сохраняете контроль над ней. Если удаляете Стартовую карту, отложите её в сторону. Карты улучшений возвращаются к доступным картам Улучшений этой партии.

Вы можете вернуть удалённую карту, используя действие Приобрести карту Улучшений.

В вашей колоде не должно быть меньше 7 карт.

ВЫПОЛНИТЬ ДЕЙСТВИЕ КАРТЫ

Свойства некоторых карт требуют потратить действие для их активации, что указано на карте. Текст на этих картах имеет заголовок «Действие». Вы получите лучшее представление об этих картах, прочитав соответствующий раздел далее.

ПАТРОНАЖ

Это действие доступно только если Случайная карта ПО «Патронаж» в игре.

Вы можете потратить 2 Золота, чтобы взять жетон с карты.

ПАСС

Если вы не можете ничего сделать – пасуйте.

ЗАВЕРШИТЬ ИГРУ

Игра заканчивается только тогда, когда один из игроков совершит это действие.

Перед тем, как выбрать это действие, дважды проверьте свои ПО на случай, если то, что отмечено на треке не соответствует действительности. Это должно быть сделано до того, как игрок выбрал это действие, в противном случае, оно может получиться так, что действие было выбрано неправомерно.

Действие «Завершить игру» может быть выполнено лишь при следующих условиях:

- 4 из 7 карт ПО должны быть пусты, т.е. все жетоны ПО с них должны быть разобраны.
- В результате этого действия вы должны закончить игру победителем, т.е. иметь больше всех ПО. Вы не можете выполнить это действие если у вас ничья с другим игроком. Т.к. все текущие войны заканчиваются, когда объявляется Конец игры, поэтому вы должны высчитать окончательное число ПО у всех игроков, как это объяснено ниже.

Когда объявляется действие, все текущие войны немедленно завершаются. В случае ничьей провинция остаётся за оборонявшимся (что может принести дополнительные победные очки, если карта «Защитник страны» в игре). Поэтому все игроки должны пересчитать свои ПО соответственно сложившимся обстоятельствам.

В заключении игрок, выполнивший действие, объявляется победителем.

КАРТЫ

Большинство карт имеют как текст, так и символы.

Если заголовок текста гласит:

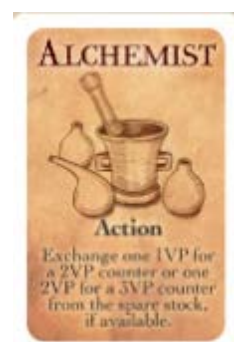
«Действие» - вы должны потратить одно из своих действий, что бы активировать эффект, описанный в тексте карты.

«Бесплатное действие» - эффект карты можно активировать, не тратя действие. Однако, розыгрыш этой карты по-прежнему считается действием, т.е. вы не можете выполнить бесплатное действие перед действиями «Закончить войну» и «Завершить игру». С другой стороны, вы можете выполнить «бесплатное действие» в любой момент своего хода (но до того, как доберёте карты в его конце).

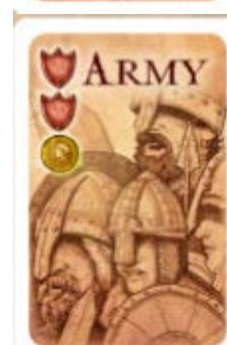
«Преимущество» - карта играет при выполнении другого действия, оказывая то или иное влияние на его результат. Такую карту нельзя разыграть саму по себе, поэтому активация свойств такой карты не считается действием.

«Резерв» - эффект этой карты активен только тогда, когда она находится в Резерве. Эффект таких карт постоянен, пока она не будет удалена из Резерва. Вы можете пользоваться эффектом карты в тот же ход, когда поместите её в резерв. Если вы задействуете её эффект, она не сбрасывается, а остаётся в Резерве.

АЛХИМИК – за действие вы можете обменять один жетон «1 ПО» на жетон «2 ПО» или жетон «2 ПО» на жетон «3 ПО». Жетоны, которые вы берёте на замену должны быть в наличии среди неиспользованных жетонов ПО, вы не можете забирать их с карт ПО. Если нужного жетона нет в пуле, вы не можете совершать обмен.



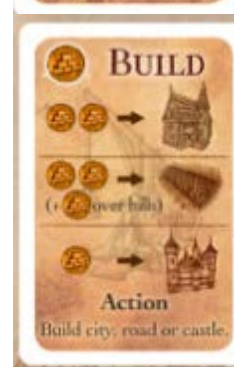
АРМИЯ – разыграйте карту, что бы задействовать один из видов изображённых на ней ресурсов.



СТРОИТЕЛЬСТВО – за действие вы можете построить Город, Дорогу или Замок. Для этого нужно разыграть дополнительные карты:

- Карту Провинции, где вы собираетесь строить.
- Количество камня, зависящее от типа постройки. Город требует 2 Камня. Дорога 2 камня + 1, если идёт через холмистую границу. Замок требует 1 Камень.

Вы берёте нужный жетон и помещаете его на поле в соответствующей Провинции, как описано ниже:



Вы можете построить Город в Провинции, где есть ваш Посёлок. Вы удаляете жетон Города с Провинции, карту которой вы разыграли и возвращаете его в свой Запас. После чего вы помещаете в этой Провинции жетон Города, сняв его с карты Резерва.



Вы также получаете один жетон ПО с Постоянной карты ПО «Город» (если они там ещё есть). Если на этой карте закончились жетоны, вы по-прежнему можете строить Города, просто не получите за это действие ПО. Город увеличивает вместимость вашего Резерва на 1.

Вы не можете построить Город в Провинции, где у вас уже есть Цитадель. Построив Замок, вы помещаете его жетон в Провинцию, где шло строительство. Замок не замещает жетон Посёлка/Города.



Замок даёт бонус +2 к Военной Силе при обороне Провинции. Постройка замка также приносит вам жетон ПО с Постоянной карты ПО «Замок», если они на ней ещё есть. Замок остаётся на игровом поле, даже если Провинция с ним меняет хозяина.

Вы не можете построить Замок в Провинции, где у вас уже есть Цитадель. Дорогу можно проложить только между двумя контролируемыми вами Провинциями, карту одной из которых вы должны разыграть.



Вы отмечаете проложенную Дорогу соответствующим жетоном. Он должен быть помещён на границу этих Провинций.

- Если дорога пересекает холмы, потратьте дополнительный Камень.



- Нельзя проложить Дорогу через Горы.

- Нельзя проложить вторую Дорогу через ту же границу.

Проложив Дорогу, возьмите жетон ПО с Постоянной карты ПО «Дорога» (если они там, конечно, ещё не закончились).

Преимущества двух Провинций, соединённых Дорогой:

- Вы можете использовать карту Провинции что бы начать вторжение из других Провинций, с которыми та связана Дорогой или для того, что бы строить в них.

- Один раз за ход можете переместить один или несколько жетонов Армий по своей дорожной сети на любое расстояние в её пределах. Это бесплатное действие, но вы не можете перемещать жетоны в или через Провинции, которые вы не контролируете.

Будучи проложенной, Дорога остаётся на поле до конца игры. Её свойства можно использовать только в том случае, если вы контролируете обе Провинции, которые она связывает.

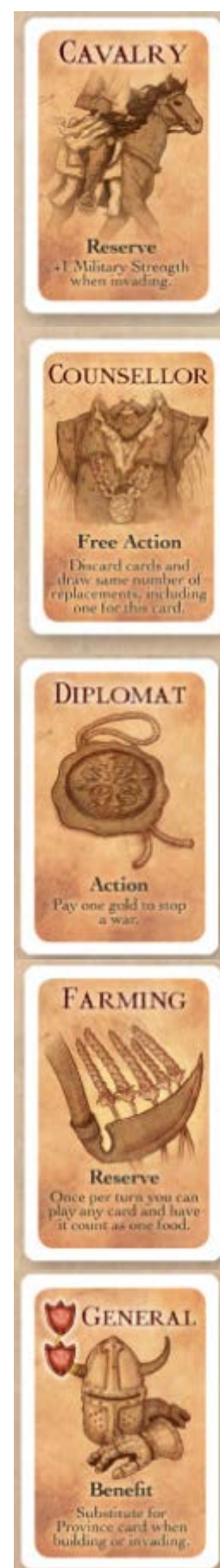
КАВАЛЕРИЯ – пока эта карта у вас в Резерве, получаете бонус к Военной Силе + 1 когда вторгаетесь в Провинцию.

СОВЕТНИК – можете сбросить с руки любое количество карт. Затем тяните замену из своей колоды для всех сброшенных карт, включая Советника. Если вам для этого нужно перемешать стопку сброса, вы должны сделать это до того, как сбросите карты. Таким образом исключается возможность того, что вам на руку придут карты, которые вы только что сбросили. Одновременно вы можете сбросить карты из своего Резерва, но для них вы замену не тянете. Действие бесплатное.

ДИПЛОМАТ – разыграйте карту и потратьте 1 Золото, что бы остановить войну в Провинции в которой принимаете участие. На это тратится действие. Все жетоны Армий и Наёмников из этой Провинции возвращаются в Запас владельцев. Победившим в войне считается оборонявшийся, но он не в праве требовать жетон ПО с карты «Защитник страны», если она в игре. Дипломата можно разыграть как первым, так и вторым действием.

ЗЕМЛЕДЕЛИЕ – если эта карта в вашем Резерве, один раз за ход можете разыграть любую карт с руки или из резерва как если бы на ней был один символ Еды.

ГЕНЕРАЛ – эту карту можно использовать вместо любой карты контролируемой вами Провинции для вторжения или строительства в этой Провинции.



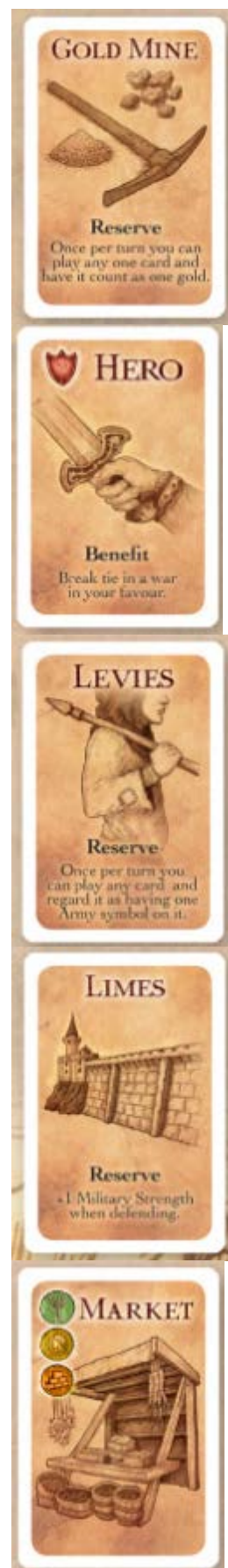
ЗОЛОТАЯ ШАХТА – если эта карта в вашем Резерве, один раз за ход можете разыграть любую карт с руки или из резерва как если бы на ней был один символ Золота.

ГЕРОЙ – эта карта позволяет вам разрешить ничью в войне, участником которой вы являетесь, в вашу пользу. Розыгрыш этой карты действием не считается, т.к. она используется для модификации действия «Закончить войну», которое по прежнему необходимо совершить.

НОВОБРАНЦЫ – если эта карта в вашем Резерве, один раз за ход можете разыграть любую карт с руки или из резерва как если бы на ней был один символ Армии.

УКРЕПЛЕНИЯ – если эта карта в вашем Резерве, получите бонус +1 к Военной Силе, если обороняетесь.

РЫНОК – разыграйте карту, что бы задействовать один из видов изображённых на ней ресурсов.



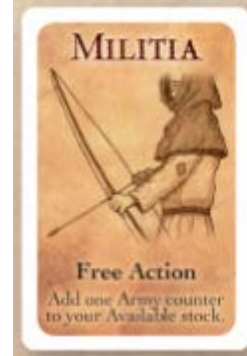
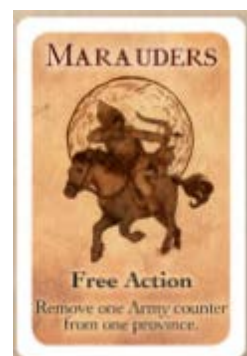
МАРОДЁРЫ – удалите один жетон Армии из любой провинции. Жетон возвращается на руку владельца.

НАЁМНИКИ – за 1 Золото поместите 1 или 2 жетона Наёмников в Провинцию в которую вы вторглись или контролируете. Вы должны иметь хотя бы 1 жетон Армии в выбранной провинции. Убедитесь, что жетон лежит рядом с вашими жетонами Армий, чтобы не перепутать, кому он принадлежит. Каждый жетона Наёмника даёт +1 к Военной Силе. Жетоны Наёмников удаляются с игрового поля действием «Убрать Армию» или вместе с регулярными войсками из той же провинции.

КУПЕЦ – играйте вместе с другой картой, чтобы заменить значение одного символа ресурса на ней на любой другой. Взаимозаменяемы только Золото, Камень и Еда. Армии и Корабли таким способом заменять нельзя.

ОПОЛЧЕНИЕ – возьмите 1 жетон Армии из пула и поместите в свой Запас.

МИСТИК – заплатите 1 Золото, чтобы достать любую карту из своего сброса и вернуть на руку.



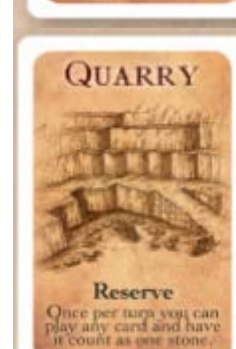
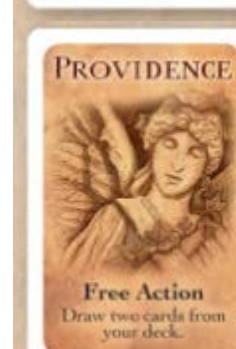
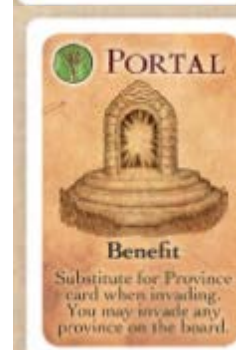
ФИЛОСОФ – разыграв эту карту, тяните три верхние карты из колоды Улучшений. Оставьте одну себе. Эта карта идёт в вашу руку. Карта Философа после этого удаляется из игры.

ПОРТАЛ – играйте, когда хотите совершить действие «Вторгнуться в Провинцию». Эта карта заменяет карту Провинции-источника вторжения, которую вы должны были сыграть. Теперь вы можете вторгнуться в любую Провинцию на карте. Вы тратите столько же еды, как если бы вторгались через обычную границу.

ПРОВИДЕНИЕ – тяните две новые карты из колоды в замен этой. Если в колоде недостаточно карт, сначала перетасуйте стопку сброса, вытащите карты и затем сбросьте Провидение. Таким образом исключается вариант, что эта карта придёт к вам на руки дважды.

КАРЬЕР – если эта карта в вашем Резерве, один раз за ход можете разыграть любую карт с руки или из резерва как если бы на ней был один символ Камня.

КОРОЛЕВА – если эта карта в вашем Резерве, то размер вашей руки увеличивается до 6 карт.



РЕЙНДЖЕР – пока эта карта у вас в Резерве, все холмистые границы для вас считаются обычными, а горные – холмистыми. Этот эффект распространяется как на вторжения, так и на строительство дорог. Также вы получаете бонус к Военной Силе +1 когда атакуете или защищаетесь в холмистой местности.

РЕЗЕРВНАЯ АРМИЯ – пока эта карта у вас в резерве вы не можете быть атакованы пока вовлечены в конфликт с другим игроком (не важно, атакуете вы или защищаетесь), т.е. вы можете быть вовлечены не более чем в один конфликт за раз. Это также означает, что вы не можете атаковать чужие провинции, пока воюете где-то ещё. Вы по прежнему уязвимы для вторжения, если воюете в нейтральной провинции.

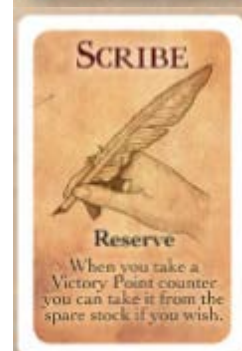
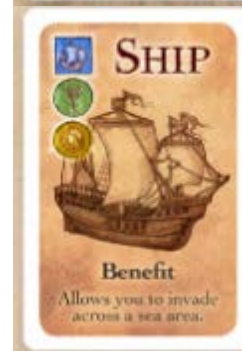
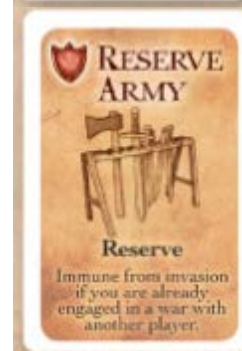
КОРАБЛЬ – можно разыграть эту карту, чтобы задействовать символы на ней или чтобы совершить вторжение через морскую область. Чтобы совершить вторжение через две морские области, разыграйте две такие карты.

Обратите внимание, что эта карта не совсем идентична карте Корабля из вашей стартовой колоды, т.к. на ней также изображён символ Золота.

ЛЕТОПИСЕЦ – если эта карта в вашем Резерве, вы можете брать жетоны ПО соответствующего достоинства не с карт ПО, и из пула неиспользованных жетонов. Вы можете брать их даже когда запасы жетонов на картах истощатся если выполните условие, указанное на соответствующей карте ПО.

Если выполните первое условие карты «Хозяин морей», можете забрать жетон ПО с карты либо из пула. Однако вы обязаны поместить один из ваших жетонов Городов на эту карту ПО, чтобы отметить, что вы уже выполняли это условие (это не позволит вам выполнять условие больше одного раза за игру). Выполнив второе условие «Хозяина морей» поместите на эту карту второй свой жетон Города. Если у вас нет свободных жетонов в запасе, то вы не можете воспользоваться свойствами карты летописца для получения жетонов ПО по условиям «Хозяина морей».

Теоретически, вы можете потребовать жетон ПО за счёт карты «Повелитель островов» несколько раз с каждого острова. Однако, вы можете требовать жетон только в тот момент, когда выполняется условие карты ПО. Т.е. вы можете повторно требовать жетон только если вы потеряете, а потом восстановите контроль над островом.



СКЛАД – если находится в вашем Резерве, увеличивает его вместимость на 2. Кроме того, раз за ход можете добавить одну карту с руки в Резерв бесплатным действием. Обратите внимание, что вы не можете добавить Склад в Резерв, если он уже полностью заполнен.

ВОДЯНАЯ МЕЛЬНИЦА – играйте вместе с другой картой и ресурсы на ней удвоятся. Нельзя удваивать Водяной Мельницей Армии и Корабли – только Камень, Еду и Золото.



КРАТКОЕ ИЗЛОЖЕНИЕ ПРАВИЛ

ПОДГОТОВКА

Каждый игрок берёт:

- Карту Резерва и Памятку.
- Набор жетонов и стартовых карт одного цвета (при игре на двоих используйте красный и синий). Жетоны Посёлков и Городов, 6 Армий и 2 Корабля формируют начальный Запас. Оставшиеся жетоны кладутся рядом, это Пул жетонов.
- Карты Провинций. Перетасуйте и сдайте 11/8/6 карт на игрока при 2/3/4 играющих. Оставшиеся карты положите рядом, лицом вниз.
- Игроки помещают жетоны Посёлков в пришедшие им Провинции, закрывая жетоном значение Силы нейтральных войск в Провинции.

Подготовка игровой зоны:

- Жетоны Дорог, Замков и Наёмников кладутся рядом с игровым полем.
- Карты Улучшений: Перетасуйте и выложите 16 лицом вверх рядом с полем.
- Карты ПО: Выложите рядом с полем лицом вверх и поместите на них жетоны ПО.
- +3 Постоянные карты ПО: по 6 жетонов (2 игрока) или по 7 жетонов (3-4 игрока).
- +4 Случайные карты ПО: кол-во жетонов указано на картах.

Незадействованные жетоны ПО положите рядом.

Если вышли Случайные карты ПО «Здесь могут водиться драконы» и/или «Рунные камни» вытащите дополнительно по 5 карт Провинций на каждую, разместите жетоны Драконов/Рунных камней в выпавших Провинциях и верните карты в колоду.

Если вышла Случайная карта ПО «Цитадели», игроки должны одновременно выбрать из пришедших им карт Провинций по одной и заменить в них свои жетоны Посёлков жетонами Цитаделей.

- Игроки отмечают на треке ПО с помощью маркера своё текущее количество ПО (3 ПО за Провинцию).

- Выбирается первый игрок.

Каждый игрок:

- Перемешивает свои Стартовые карты и пришедшие ему карты Провинций, формируя колоду.
- Тянет из неё 5 карт (при игре вчетвером четвёртый игрок тянет 6 карт).
- Если в процессе игры ваша колода закончилась, перетасуйте свою стопку сброса и сформируйте новую колоду.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ (ПО)

- Трек ПО показывает текущее количество ПО у игроков. Обновляйте его показания своевременно.
- ПО приносят Провинции (по 3 ПО за каждую) и жетоны, которые можно взять с карт ПО при выполнении их условий.
- Игра заканчивается, когда победитель выполняет действие «Завершить игру».

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

Карты можно разыгрывать, чтобы задействовать:

- Один из типов изображённых на карте ресурсов.
- Эффект карты (текст).
- Провинцию, имя которой написано на карте.

Территории:

- Чтобы пересечь море, нужен корабль.
- Холмы на границе увеличивают стоимость вторжения/прокладки дороги на 1 еду/камень.
- Горы непроходимы.

Действия карт:

- Бесплатное действие: на его совершение не расходуется действие. Можно выполнить до, между или после двух своих обычных действий (но нельзя выполнять до действий «Закончить войну» и «Завершить игру»).
- Резерв: свойство карты активно только пока она в Резерве.
- Преимущество: карта усиливает/изменяет другое действие.

ХОД ИГРОКА

1. Выполните 2 действия (и любое количество Бесплатных действий)

ЗАВЕРШИТЬ ИГРУ. Должно быть вашим ПЕРВЫМ действием в этом ходу.

- Минимум 4 карты ПО должны быть без жетонов.
- Вы должны быть победителем (никаких ничьих) после того, как все текущие войны будут завершены.
- Все текущие войны завершаются, при равных силах обороняющийся сохраняет за собой Провинцию.
- Игра закончилась, вы победили.

ЗАКОНЧИТЬ ВОЙНУ. Вы должны быть участником этой войны. Это действие должно быть ПЕРВЫМ в этом ходу.

- У одного из участников должно быть преимущество в Военной Силе. Это может быть как игрок, так и Нейтральные войска незанятой Провинции.
- Военная Сила нейтральной Провинции указана в жёлтом круге + 4 если есть жетон Дракона.
- Военная Сила игрока складывается из:
 - + Число Армий в Провинции
 - + Число кораблей в прилегающих морях
 - + Бонусы с карт Резерва
 - + Обороняющийся получает +2 за Замок/Цитадель и +1 за Холмистую местность
- Все жетоны Армий возвращаются к владельцам. Корабли остаются на поле.
- Если вы победили, атакуя чужую провинцию:
 - + Поместите свой жетон Посёлка в Провинцию (если они у вас закончились, провинция становится нейтральной).
 - + Если в Провинции были жетоны Посёлка, Города или Цитадели другого игрока они возвращаются ему.
 - + Замки и Дороги остаются на игровом поле.
 - + Возьмите карту завоеванной Провинции и положите её в свою стопку сброса. Если карта была в колоде другого игрока, он должен перетасовать колоду после того, как вернёт вам карту. Если карта была у игрока на руке, он тут же тянет ей замену из своей колоды.
 - + Победивший получает 3 ПО. Проигравший теряет 3 ПО.
- Если вы победили, обороняя свою Провинцию ничего не происходит.

КУПИТЬ АРМИИ И/ИЛИ КОРАБЛИ

- Каждый жетон Армии стоит 1 Золото.
- Каждый жетона Корабля стоит 2 Золота.
- Все покупки идут в ваш Запас.

ВТОРГНУТЬСЯ В ПРОВИНЦИЮ

- Играйте карту Провинции из которой будет происходить вторжение.
- Целью вторжения должна быть прилегающая к ней Провинция.
- Нельзя атаковать через горы.
- Можно атаковать через море, разыграв карту Корабля за каждую морскую область, отделяющую исходную Провинцию от цели.
- Потратьте 1 Еду (2, если вторгаетесь через холмы).
- Разыграйте карту (карты) с символами Армий. Поместите столько жетонов Армий, сколько соответствующих символов на разыгранных картах в Провинцию, куда происходит вторжение. Нельзя разыгрывать больше символов Армий, чем у вас есть жетонов в Запасе.

РАЗМЕСТИТЬ АРМИИ

- Разыграйте карты с символами Армий чтобы разместить жетоны Армий в контролируемой вами Провинции либо в Провинции, куда вы вторглись. В последнем случае, потратьте также 1 Еду.

УДАЛИТЬ АРМИИ

- Разыгрывать карты не нужно.
- Верните любое количество ваших жетонов Армий из одной Провинции в Запас. В Провинции не должно быть войны.

РАЗМЕСТИТЬ КОРАБЛИ

- Разыграйте карты с символами Кораблей, чтобы разместить соответствующее количество жетонов Кораблей в одну морскую область.
- Вы должны контролировать Провинцию, прилегающую к этой области.

УДАЛИТЬ КОРАБЛИ

- Разыгрывать карты не нужно.
- Верните любое количество ваших жетонов Кораблей из одной морской области в Запас.

ПОМЕСТИТЬ В РЕЗЕРВ

- Вместимость Резерва = 2 + 1 за каждый ваш Город/Цитадель на игровом поле.
- Поместите одну или несколько карт с руки в Резерв, не превышая его вместимость.
- Карты Резерва видимы всем игрокам.
- Карты из Резерва можно разыгрывать также, как и карты с руки.

СБРОСИТЬ КАРТЫ

Поместите любое количество карт с руки и/или Резерва в стопку сброса.

УДАЛИТЬ КАРТЫ

Верните 1-2 карты из руки и/или Резерва туда, откуда вы их взяли.

ПРИБРЕСТИ КАРТУ

- Не более 1 такого действия за ход.
 - Заплатите 1 Золото.
 - Возьмите либо карту Улучшений либо карту, которую вы ранее удалили. Карту Провинции можно вернуть только если вы всё ещё контролируете Провинцию.
 - Приобретённая карта помещается в стопку сброса.
- ВЫПОЛНИТЬ ДЕЙСТВИЕ КАРТЫ**
См. текст на карте.

ПАСС

2. Если в конце вашего хода у вас на руке менее 5 карт, доберите их из своей колоды. Если там не осталось карт, перетасуйте стопку сброса и сформируйте новую колоду.

ДОРОГИ

- Можно строить только между двумя контролируемыми вами Провинциями, не более 1 Дороги на границу.
- Играйте карту Строительство, карту Провинции где идёт строительство и 1 Камень (+1, если строите через холмы).
- Положите жетон Дороги на границу Провинции.
- Возьмите жетон ПО с карты «Дорога» если они там ещё есть.
- Провинции, соединённые дорогой, входят в одну дорожную сеть. Когда вам потребуется задействовать Провинцию, можете разыграть вместо неё карту другой Провинции из той же дорожной сети. Один раз за ход Бесплатным действием можете перемещать войска внутри дорожной сети (при условии, что вы контролируете все Провинции, через которые перемещаете войска).