Путь Света и Тени

В этой игре вы будете лидером растущей нации, стараясь к концу игры стать обладателем наибольшего влияния, которое зарабатывается в процессе партии за завоевывание провинций и контролирование их царств, за строительство, продвижение войск и приобретение союзников.

Каждый ход вы будете выполнять одно основное действие и столько дополнительный, на сколько хватит ваших ресурсов. Некоторые из действий (например, «Отбраковка карт») повлияют на уровень вашей Морали, и, как результат, вы, как лидер, будете возрастать либо в своей Беспощадности, либо в Милосердии. И тот и другой путь предлагает свои преимущества, так или иначе способные привести вас к победе в этой игре.

КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

Игровое поле: разделено на 12 территорий («провинций») разного типа местности. Игроки могут Завоевывать эти провинции, чтобы получать Влияние. Каждая провинция принадлежит к одному из четырех царств: Священная Долина, Империя Горных Кланов, Владычество Речных путей и Лесные Народы. Эти царства определяют, из какой колоды игроки добирают новые карты в конце хода. Счетчики Влияния, Морали и раундов можно располагаются возле края игрового поля (подробности описания игрового поля приведены в дополнительном буклете).

маркер первого игрока

маркер раунда

264 карты различных колод (подробности описания карт приведены в дополнительном буклете)**:**

- **34 стартовые карты:** используются для формирования начальных колод игроков.
- **132 карты царств** (поделенные на четыре колоды)**:** эти карты представляют жителей четырех царств.
- **98 карт колод обновления** (поделенные на пять колод)**:** эти карты являются улучшенными версиями карт колод царств, приобретаемых за счет действия Повышения (ранга). Они разделены на пять фракций: Commonfolk, Halax Guildlords, Hordes of Zurd, Sigilborne и Numerai.
- **9 карт союзников**: эти карты предоставляют дополнительные привилегии игроку, который первым достиг означенных на них условий во время партии (подробности описания карт союзников приведены в дополнительном буклете).

4 фигурки лидеров: перемещаются по игровому полю и олицетворяют игрока.

4 игровых планшета (одинаковые для всех игроков)**:** содержат описания всех структур, которые игроки могут Возвести во время партии (подробности описания планшетов приведены в дополнительном буклете).

4 подставки лидеров (разных цветов)**:** эти пластиковые подставки прикрепляются снизу фигурок лидеров, чтобы их идентификации.

48 знамен игроков (по 12 штук каждого из четырех цветов)**:** используются для обозначения контролируемых провинций.

44 куба игроков (по 11 штук каждого из четырех цветов)**:** используются для отслеживания на планшетах возведенных структур игроками, а также их показателей Влияния и Морали на соответствующих счетчиках игрового поля.

40 тройных частей оборонительных башен (по 10 штук различных фракций)**:** оборонительная сила провинции равна сумме частей оборонительных башен.

24 одинарных частей оборонительных башен (по 6 штук различных фракций)

16 боевых кубиков: используются для определения результата действия Завоевания.

4 памятки по игре

4 памятки по стратегии

Лист с описанием возможных Повышений (рангов)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Поместите игровое поле в центре стола. При игре вдвоем используйте сторону игрового поля с темно-синей водой и белым компасом. В игре с тремя или четырьмя игроками используйте другую сторону.
2. Сложите оборонительные башни из частей, число которых суммарно равно показателю обороны каждой провинции, указанной на игровом поле.
3. Поместите маркер раунда на отметку «1» соответствующего счетчика.
4. Игроки выбирают цвет, укладывают перед собой планшет, памятки и все компоненты соответствующего цвета (подставку лидера, 11 кубов и 12 знамен).
5. Игроки выбирают себе по фигурке лидера и вставляют его в цветную подставку.
6. Игроки размещают по одному кубу в каждом из следующих мест:
   - **a.** в нишах верхнего ряда каждой из пяти структур на планшете;
   - **b.** на отметке «5» счетчика Влияния;
   - **c.** на отметке «0» счетчика Морали.
7. Разделите карты колод обновления по фракциям и поместите их стопками (лицом вверх) рядом с соответствующими отметками на игровом поле. А карты с надписью «Upgrade Deck: Numerai» перетасуйте и выложите их там же, но лицом вниз.
8. Разделите колоды карт царств по царствам и, перетасовав их, поместите их стопками (лицом вниз) рядом с соответствующими отметками на игровом поле.
9. Перетасовав карты союзников, вскройте и выложите возле игрового поля несколько из них (число игроков + 1). Оставшиеся карты союзников верните в коробку (они не понадобятся в этой партии).
10. Случайным образом определите первого игрока и выдайте ему маркер первого игрока.
    - **a.** Выдайте каждому игроку стартовые карты: по 4 «Trusted Followers» и по 3 «Steadfast Conscripts».
    - **b.** Перемешайте карты с надписью «Starter Card: Advisor» и выдайте по одной случайной карте каждому. Оставшиеся карты союзников верните в коробку (они не понадобятся в этой партии).
    - **c.** Начиная с первого игрока и продолжая по часовой стрелке, игроки по очереди размещают своих лидеров в одной из Деревенской провинции [МЕЛЬНИЦА] на игровом поле, где еще нет лидера. После этого каждый игрок добирает по 2 карты из стопки царств, соответствующей его провинции.
    - **d.** Теперь каждый игрок замешивает свои 10 начальных карт вместе и помещает их стопкой (лицом вниз) слева от своего планшета.
11. Игроки добирают в руки 5 карт сверху колоды (карты на руке держатся в секрете от других игроков). После этого начинается игровой процесс с хода первого игрока.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игра длится три года, каждый из которых состоит из 4^{x} раундов (всего 12 раундов). В конце каждого года игроки будут производить подсчет Влияния, основываясь на состоянии их нации. (см.: *Подсчет Очков в Конце Года*)

На протяжении раунда каждый игрок выполняет по одному ходу, в котором следует выделить 2 фазы: Основную Фазу (во время которой игрок перемещается по игровому полю и выполняет действия) и Фазу Завершения (во время которой игрок добирает новые карты в свою колоду и пополняет картами свою руку).

После того, как игрок подведет черту в своей Фазе Завершения, ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке. Как только все игроки завершат свои ходы, заканчивается раунд, и маркер раунда продвинулся на одно деление вперед.

ОСНОВНАЯ ФАЗА

Во время вашей Основной Фазы, вы можете выполнять описанные ниже действия в любом количество и в любом порядке. Большинство действий предполагают розыгрыш карт, которые до конца Фазы Завершения будут пребывать в вашей игровой зоне (выше вашего планшета), а затем уходят в стопку сброса, и вы добираете новую руку.

A. Перемещение Лидера (один раз в ход)

Вы можете переместить своего лидера в любую смежную провинцию, обладающую общей границей. Перемещение никоим образом не сдерживается присутствием лидеров, знамен игроков или оборонительных башен в провинции.

B. Получение Союзника (один раз в ход)

Если вы удовлетворяете условия, необходимые для получения одной из доступных карт союзника, вы можете получить ее и расположить ее рядом со своим планшетом. Союзники наделяют вас спецсвойствами, которыми вы можете пользоваться на протяжение хода партии. Если вы удовлетворяете условия с нескольких карт союзников, вы можете выбрать, какую из них получить. После того, как игрок получил союзника, он не может быть отобран у него, даже если он больше не отвечает указанному на нем условию.

C. Использование Способности «Action» («Действие»)

Разыгрывая карту с ключевым словом «Action» («Действие») со своей руки (и размещая ее в вашей игровой зоне), активирует эту способность. Следует помнить, что разыграв карту таким образом, вы не можете воспользоваться с нее какими бы то ни было другими показателями.

D. Повышение ранга Карты

Повышение ранга карт позволяет обменять карты в колоде на их более улучшенные версии из колоды обновления. Эти улучшенные карты ограничены количественно («кто первый встал, того и тапки»).

Для Повышения ранга карты выполните следующие шаги:

1. Выберите одну карту в руке или в сбросе, чтобы Повысить ее ранг.
2. Разыграйте карты со своей руки, чтобы оплатить стоимость (в левом нижнем углу карты) Повышения ранга выбранной карты используя с их показатель Труда [МОЛОТ] и/или Силы [МЕЧ], как указано. Когда вы разыгрываете карты для оплаты этого действия, вы можете использовать с каждой или [МОЛОТ], или [МЕЧ], но не оба показателя. Любой излишек Труда или Силы, используемых для оплаты этого действия, теряется.
3. Выберите карту, указанную на повышаемой из соответствующей колоды обновления, и поместите ее в свой сброс.
4. Ту карту, что вы Повышали, возверните в исходную локацию (указано в нижней части карты) под низ соответствующей стопки. Если же это была стартовая карта, то она удаляется вовсе из игры.

Вы не можете использовать [МОЛОТ] или [МЕЧ] карты для Повышения ее же ранга. Вы не можете Повышать ранг карт, которые вы уже разыгрывались в этот ход, т.к. они уже пребывают или в вашей игровой зоне, а не покоятся в вашей руке или в сбросе. Вы должны Повышать ранг карты по одной, т.е. вы не можете использовать одну карту для оплаты стоимости нескольких карт.

Повышение уровня Кочевников: карта Кочевника указывает на то, что она улучшается до «Легендарного Numerai», а потому вам следует добрать карту сверху колоды обновления Numerai, лежащей лицом вниз.

Пример Повышения ранга карты:

A. Эбби решает Повысить ранг «*Trusted Follower*» из своего сброса.

B. Стоимость Повышения этой карты – 2 ед Труда [МОЛОТ].

C. Эбби разыгрывает карту «*Devout Granger*» со своей руки в игровую зону, чтобы оплатить эту цену.

D. Затем она находит карту «*Trusted Loyalist*» из колоды обновления и помещает ее в свой сброс.

E. Поскольку внизу карты «*Trusted Follower*» написано «*Starter card*», она возвращается в коробку с игрой.

E. Отбраковка Карт

Отбраковка карт позволяет убрать карты из колоды (улучшая ее тем самым) в обмен на потерю Морали.

Для Отбраковки карт выполните следующие действия:

1. Сыграйте карту с вашей руки в свою игровую зону, обладающую показателем Силы [МЕЧ].
2. Затем выберите число карт (из руки и/или сброса) до значения Силы разыгранной карты.
3. Верните выбранные карты в их исходные локации (указано на нижней части карты) под низ соответствующей стопки. Если же это была стартовая карта, то она удаляется вовсе из игры.
4. Получите 1 ед. Беспощадности за каждую карту, которую вы Отбраковали.

Обратите внимание: вы получаете ед. Беспощадности всякий раз, вне зависимости от того, каким образом была Отбракована карта (от любой способности).

Любой излишек Силы [МЕЧ] с карты, используемой для Отбраковки в этот ход, теряется. Вы не можете использовать Силу [МЕЧ] с карты для ее же Отбраковки. Вы не можете Отбраковывать карты, которые вы уже разыгрывались в этот ход, т.к. они уже пребывают или в вашей игровой зоне, а не покоятся в вашей руке или в сбросе. Вы не можете Отбраковывать карты или быть вынужденными это сделать, если это приведет к тому, что общее число ваших карт карт (в руке, сбросе, колоде и в игровой зоне) составит менее пяти.

Пример Отбраковки карт:

A. Эбби разыгрывает «*Steadfast Conscript*» со своей руки, выбрав ее для Отбраковки некоторых карт.

B. «*Steadfast Conscript*» обладает 2 ед. Силы [МЕЧ], поэтому Эбби сможет Отбраковать 2 карты за это действие.

C. Она выбирает 2 карты для Отбраковки 1 карту с руки («*Trusted Follower*») и 1 карту из сброса («*Sigilborne Convert*»).

D. Карта «*Trusted Follower*» является стартовой, и возвращается в коробку, а *Sigilborne Convert* – под низ своей колоды.

E. После этих шагов Эбби получает 2 ед. Беспощадности.

F. Возведение Структуры

Возведение структур разблокирует для вас всё более полезные спецсвойства и принесет очки Влияния во время Окончательного Подсчета Очков в конце партии. Структуры возводятся постепенно (сверху вниз). Четыре из них связаны с основными фракциями: Commonfolk, Halax Guildlords, Hordes of Zurd и Sigilborne. А пятая представляет собой нечто общее для всех, а потому не обладает обязательным требованием использования хотя бы одной карты искомой фракции при Возведении.

Для Возведения Структуры, выполните следующие шаги по порядку:

1. Выберите, какую структуру вы хотите Возвести на планшете (следующая строка структуры, и предыдущие строки уже должны быть Возведены ранее).
2. Разыграйте карты с вашей руки в игровую зону, чтобы оплатить с них необходимое число ед. Труда [МОЛОТ], указанную в нише этой структуры на планшете. Минимум одна из карт, которые вы используете для сбора ед. Труда для оплаты этого Возведения, должна быть из фракции этой структуры (если только она не общая). Любой излишек ед. Работы пропадает и никак не используется.
3. Переместите куб вниз в нишу проплаченной структуры, чтобы показать, что она Возведена.

После того, как вы Возвели структуру, вы можете пользоваться ее спецсвойством до конца партии, включая тот ход, в который она была Возведена. Вы также продолжаете использовать спецсвойства ранее Возведенных структур.

Пример Возведения Структуры:

A. Эбби хочет Возвести «*Mercenary Reserves*» (часть Guildlords Halax), которая стоит 6 ед.

B. Вначале она проверяет, что у нее уже Возведены все предыдущие структуры Halax (отмечено кубом).

C. Эбби разыгрывает 2 карты «*Trusted Follower*» (дают в общей сложности 4 ед.) и 1 карту «*Harbor Trader*» (2 ед.). Суммарно Эбби, таким образом, выплачивает требуемые 6 ед.

D. Поскольку «*Harbor Trader*» относится к Guildlord Halax, она выполнила положенное требование фракции.

E. В итоге она сдвигает свой куб вниз на строку «*Mercenary Reserves*».
Теперь она может пользоваться и «*Mercenary Reserves*», и «*Halax Fleet*» до окончания партии.

G. Завоевывание Провинции

Контроль провинций принесет вам очки Влияние во время каждой Фазы Подсчета Очков в Конце Года. Для того, чтобы контролировать провинцию вам следует ее Завоевать, что может привести ее к разорению, сократив ее защиту и очки Влияние.

Вы можете Завоевать только ту провинцию, где находится ваш лидер, и только если вы не контролируете ее уже. Если в провинции есть знамя игрока, она контролируется. В противном случае она бесконтрольна. Чтобы завоевать провинцию, выполните описанные ниже шаги (в зависимости от того, является ли она бесконтрольной или контролируемой другим игроком):

Обратите внимание: активный игрок будет называться «атакующим», а если провинция контролируется, то контролирующего игрока следует называть в таком случае «защитником».

Бесконтрольная Провинция

1. **Выберите Атакующих:** разыграйте одну или несколько карт со своей руки в игровую зону ради их показателей Силы [МЕЧ]. Значение Силы вашего самого сильного отряда будет заменено на бросаемые боевые кубики.
2. **Разрешить Эффекты:** в любом порядке разрешите все свойства карт с ключевыми фразами «*When you play this*» или «*Conquer*». Некоторые свойства «*Conquer*» могут быть разрешены позже во время этого действия Завоевания.
3. **Бросьте Боевые кубики:** бросьте боевые кубики по числу показателя Силы карты, отобранной на первом шаге. Символы Силы [МЕЧ] на выпавших гранях будут добавлены к вашей Силе с карт. Символы разорения [ВСПЫШКА] будут разрешены на последнем шаге действия Завоевания.
4. **Выполните перебросы:** если у вас есть способности, которые позволяют вам перебросить кубики, примените их сейчас.
5. **Вычислите Силу:** сложите значение Силы боевых кубиков и разыгранных вами карт (на первом шаге), за исключением той, с которой показатель Силы заменился кубиками.
6. **Определите Успех:** если в итоге ваша Сила больше или равна текущему показателю защиты провинции, вы успешно ее завоевали. В противном случае вы потерпели неудачу и не получаете контроль над провинцией.
7. **Наймите Отряды:** если вы успешно завоевали провинцию, поместите одно ваше знамя поверх одной из частей башни и «наймите» два отряда (добрав две карты) из колоды соответствующего царства, поместив их в свой сброс. Если стопка царства иссякла, вы ничего не добираете.
8. **Примените выпавший Ущерб:** за каждый символ [ВСПЫШКА], который выпал на гранях кубиков, удалите одну частичку оборонительной башни из этой провинции.

Пример Завоевания бесконтрольной провинции:

A. Боб хочет Завоевать *Pilgrimwalk*. Его лидер уже там, и потому он может попытаться Завоевать эту провинцию.

B. Он разыгрывает две карты «*Steadfast Conscripts*» и свою стартовую карту «*Sellsword*».

C. Показатель Силы [МЕЧ] на карте «*Sellsword*» равен 3, что делает ее самым сильным отрядом, поэтому Боб будет бросать 3 боевых кубика. Кроме того свойство этой карты гласит: «**Conquer:** *Вы можете перебросить один из своих кубиков*».

D. Боб, бросив три кубика получает следующие результаты: [МЕЧ], [МЕЧ + ВСПЫШКА] и [ПУСТАЯ ГРАНЬ].

E. Две карты «*Steadfast Conscripts*» суммарно дают 4 ед. Силы, а его бросок принес ему еще 2, и в общей сложности 6. Боб не добавляет 3 ед. Силы со своей карты «*Sellsword*», т.к. они были заменены боевыми кубиками.

F. Однако, чтобы Завоевать *Pilgrimwalk* Бобу необходимо 7 ед. Силы.

G. Боб помнит, что карта «*Sellsword*» дает ему возможность перебросить один из своих кубиков, чем он решает воспользоваться, всбрасывая вновь кубик, который в первый раз принес ему лишь [ПУСТАЯ ГРАНЬ]. На этот раз Боб получает на этом кубике грань [МЕЧ].

H. Теперь у Боба достаточно Сил, чтобы Завоевать *Pilgrimwalk*.

I. Боб добирает 2 верхние карты из колоды соответствующего царства (в свой сброс).

J. Он водружает одно из своих знамен на вершине башни в провинции *Pilgrimwalk*.

K. Напоследок Боб должен разрешить символы руин [ВСПЫШКА] с граней своих кубиков. Поскольку у него выпал только 1 такой символ, он удаляет одну частичку из башни этой провинции. Теперь текущее значение обороны этой провинции стало равно 6.

Контролируемая Провинция

1. **Выберите Нападающих и Защитников:**
   a. **Выбор Отрядов Нападения:** Нападающий выбирает одну или несколько карт со своей руки, выкладывает их лицом вниз и объявляет Защитнику только их количество.
   b. **Выбор Отрядов Защиты:** Защитник выбирает любое количество (даже ноль) карт со своей руки, каждая из которых должна обладать значком [ЩИТ] и выкладывает их лицом вниз. Затем Защитник добирает столько же карт, сколько отправил на стол для защиты.
   c. **Вскрытие:** оба игрока одновременно показывают и разыгрывают свои выложенные карты (размещая их в своих игровых зонах).
2. **Разрешите Эффекты:** Нападающий разрешает все свойства своих выложенных карт с ключевыми фразами «*When you play this*» или «*Conquer*». Затем Защитник разрешает все свойства и своих выложенных карт с ключевыми фразами «*When you play this*» или «*Defend*».
3. **Бросьте Боевые кубики:** оба – Нападающий и Защитник – бросают боевые кубики, в количестве равном показателю Силы «сильнейшей» из выложенных карт.
4. **Выполните перебросы:** начиная с Нападающего, игроки используют любые имеющиеся у них свойства переброса.
5. **Вычислите итоговую Силу:** оба игрока отдельно складывают показатели Силы своих кубиков и всех карт, которые они разыграли кроме тех, на которых показатель Силы заменился Боевыми кубиками.
6. **Определите победителя:** если итоговая Сила Нападающего больше или равна суммарному показателю защиты провинции и итоговой Силе Защитника, Нападающий завоевывает провинцию. Если же нет, то Защитник сохраняет контроль над провинцией.
7. **Наймите Отряды:** если выиграл Нападающий, они помещает свое знамя поверх башни в этой провинции и добирает две карты из колоды соответствующего царства. Знамя Защитника возвращается владельцу.
8. **Примените выпавший Ущерб:** по числу выпавших символов [ВСПЫШКА] со стороны Защитника, Нападающий должен Отбраковать свои карты, которые он разыгрывал во время этого действия Завоевания. Ни один игрок не получает очки Беспощадности за эту Отбраковку карт. *Например:* если Защитником было выброшено 2 символа [ВСПЫШКА], Нападающий должен Отбраковать 1 карту по крайней мере с 2 ед. Силы [МЕЧ] или 2 карты с 1 ед. Силы [МЕЧ]. Если атака осуществлялась только одной картой, она должна быть Отбракована. За каждый символ [ВСПЫШКА], со стороны Нападающего, удалите по одной частичке оборонительной башни из этой провинции.

Пример завоевания контролируемой провинции:

A. Эбби хочет Отвоевать у Боба провинцию *Pilgrimwalk*. В текущий момент лидер Эбби находится в провинции *Pilgrimwalk*, в которой водружено знамя Боба. Боб причинил один 1 ед. Ущерба Башне во время предыдущего хода, поэтому текущее значение защиты этой провинции равно 6.

B. Эбби решает разыграть 4 карты, чтобы попытаться Завоевать *Pilgrimwalk*, и объявляет об этом Бобу.

C. Боб обнаруживает, что у него на руке лишь 1 карта, обладающая значком [ЩИТ] – «*Steadfast Conscript*», и он ее разыгрывает. Затем он добирает 1 карту.

D. Самая «сильная» карта у Эбби обладает 3 ед. Силы [МЕЧ], поэтому она бросит три Боевых кубика. У «*Steadfast Conscript*» Боба 2 ед. Силы [МЕЧ], поэтому он будет бросать только 2 Боевых кубика. Перед этим Эбби и Боб проверяют свои карты на предмет наличия на них свойств «*When you play this*» или «*Conquer / Defend*». Ни у Эбби, ни у Боба таких свойств не оказалось.

E. Эбби и Боб бросают Боевые кубики. У Эбби выпало 4 символа [МЕЧ] и 2 символа [ВСПЫШКА], а у Боба – 2 символа [МЕЧ] и 1 символ [ВСПЫШКА].

F. Эбби добавляет 4 символа [МЕЧ] к сумме 6 другим (с ее других трех карт, используемых в этом Завоевании), что дает ей в общей сложности 10 ед. Силы в нападении.

G. Боб, защищаясь лишь одной картой, использует только свои 2 символа [МЕЧ], выпавших на кубиках. Он добавляет их к текущему показателю защиты провинции (6), что приносит ему только 8 ед. илы в защите.

H. Общая Сила Эбби выше, чем у Боба, поэтому она побеждает и получает контроль над провинцией *Pilgrimwalk*.

I. Эбби добирает 2 карты из колоды соответствующего царства и заменяет знамя Боба на свое.

J. После этого каждый игрок должен применить выпавшие у них символы [ВСПЫШКА]. У Боба выпал 1 такой символ, поэтому Эбби должна Отбраковать по крайней мере одну карту с 1 ед. Силы [МЕЧ] из тех карт, которые она использовала для атаки. Она возвращает одну из своих карт «*Steadfast Conscript*» под низ соответствующей колоды.

K. У Эбби выпало 2 символа [ВСПЫШКА], которые наносят ущерб башне, снижая тем самым показатель защиты провинции с 6 до 4.

ФАЗА ЗАВЕРШЕНИЯ

После того, как активный игрок выполнил все действия в Основной Фазе, которые хотел, он должен выполнить следующие шаги:

1. Вы можете воспользоваться любыми свойствами «*At the beginning of your End Phase*», которые у вас есть на картах союзников или в структурах.
2. Доберите (в свой сброс) одну карту из колоды царства, в провинции которого сейчас пребывает ваш лидер. Вы можете решить добрать и вторую карту из этой же колоды. Если вы это делаете, то получите 1 ед. Милосердия. Если колода царства иссякла, вы не добираете карт. Вы так же не можете выбрать добрать вторую карту, если эта колода пуста.

Совет: если у вас возникли трудности с запоминанием относительно добора каждый ход, поместите знамя или куб поверх колоды, что будет напоминать вам осуществлять найм отрядов перед добором карт в конце вашего хода.

3. Поместите все карты из игровой зоне в сброс. Вы можете сбросить любые карты, оставшиеся в вашей руке.
4. Доберите карты из колоды, пока их число в руке не достигнет предела (5 карт). Если в какой-либо момент, вы, добирая карты, не можете их добрать, т.к. колода иссякла, перетасуйте стопку сброса и сформируйте новую колоду, чтобы суметь продолжить набор карт.

Пример Фазы Завершения:

Боб решил, что он выполнил все во время своей Основной Фазы, поэтому он приступает к выполнению следующих шагов:

A. У него есть «*Magister of Guilds*», который позволяет ему получить 1 ед. Влияния в начале его Фазы Завершения, отмечая это на соответствующем счетчике.

B. Лидер Боба находится в *Gull Harbor*, поэтому он добирает одну карту из колоды соответствующего царства.

C. Боб решает добрать и вторую карту из нее, чтобы получить единицу Милосердия, отмечая это на соответствующем счетчике.

D. Обе добранные карты, он помещает в свой сброс.

E. Все карты из своей игровой зоны он также перемещает также в сброс.

F. У него остается на руке одна карта, и он решает оставить ее на следующий ход.

G. В итоге он добирает четыре карты, чтобы у него было пять карт на руке.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ В КОНЦЕ ГОДА

В конце каждого четвертого раунда происходит Фаза Подсчета в Конце Года, во время которой необходимо выполнить следующие шаги по порядку:

1. Каждый игрок получает очки Влияния с каждой контролируемой им провинции в количестве равном текущей ее обороне.
2. Каждый игрок получает дополнительные очки Влияния с каждого подконтрольного царства (игроку управляет как минимум двумя провинциями такого царства). В конце первого года игроки получают по 4 очка Влияния за каждое контролируемое царство, в конце второго – по 8, и в конце третьего – по 12.

Когда игрок достигает 50 очков Влияния, он должны поставить один из своих кубов на отметке «50» и использовать второй куб, чтобы отслеживать свои дополнительные очки.

Пример подсчета очков в конце года:

A. Эбби контролирует следующие провинции на момент окончания двенадцатого раунда: *Pilgrimwalk* (4), *Queenskeep* (12), и *Aramek* (9). Соответственно она зарабатывает 4 + 12 + 9 = 25 очков Влияние за текущие их показатели обороны.

B. Помимо этого она контролирует царство *Hallowed Vale*, удерживая за собой *Pilgrimwalk* и *Queenskeep*. Следовательно в конце двенадцатого хода она получает еще 12 очков Влияния за управление царством. После подсчета очков у Эбби набралось 52 очка Влияние (один куб на выставлен на отметке «2», а второй на отметке «50»).

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается после третьей Фазы Подсчета Очков в Конце Года. После чего каждый игрок:

1. Получает очки Влияния за показатель Влияния на каждой карте в руке, колоде и сбросе.
2. Получает очки Влияния за показатель Влияния на каждой карте союзника, которые у него есть
3. Получает очки Влияния за число возведенных структур.
4. Получает очки Влияния за каждым 4й уровень возведенных структур.

Игрок с наибольшим числом очков Влиянием побеждает. Если случается ничья, то побеждает игрок, который получил наибольшее число очков Влияния во время третьей Фазы Подсчета Очков в Конце Года. Если и тут ничья, то игроки разделяют победу.

Пример подсчета очков в конце игры:

После окончания третьей Фазы Подсчета Очков в Конце Года, Эбби получает следующие очки:

A. 15 карт в ее колоде приносят ей в общей сложности 25 очков Влияния (она смещает свой куб с отметки «2» на «27»).

B. Два ее союзника приносят ей по 2 очка Влияния каждый (она смещает свой куб с отметки «27» на «31»).

C. За игру ей удалось возвести 8 структур (она смещает свой куб с отметки «31» на «39»).

D. Эбби возвела *Exalted Domain*, поэтому она получит 1 очко Влияние на каждую карту в своей колоде, которая приносит 1 или больше очка Влияния. Таковых карт 15 (она смещает свой куб с отметки «31» на «39» и выставляет еще один куб на отметке «50» счетчика Влияния).

E. Окончательный счет Эбби составляет (50 + 50 + 4) 104 очка Влияния.

КЛЮЧЕВЫЕ ТЕРМИНЫ

МОРАЛЬ

Показатель Морали колеблется в диапазоне от 12 ед. Беспощадности до 12 ед. Милосердия. Игроки начинают игру на отметке «0». Как только вы получите свою первую ед. Беспощадности или Милосердия, вы уже никогда не вернетесь на отметку «0». Когда вы получаете ед. Беспощадности, переместите свой куб на одно деление в сторону отметки «12» Беспощадности, а когда получаете ед. Милосердия – в сторону отметки «12» Милосердия. Для каждую ед. Беспощадности или Милосердия, которая побуждает вас сдвинуть маркер дальше отметки «12», вы получаете 1 очко Влияния вместо этого.

ПРОВИНЦИИ И ЦАРСТВА

Игровое поле разделено на двенадцать территорий, называемых провинциями. Каждая провинция относится к одному из четырех царств в зависимости от типа местности:

- лес: *Woodland Nations*
- горы: *Mountain Clans Empire*
- равнины: *Hallowed Vale*
- реки: *Riverway Sovereignty*

Текущая провинция игрока – это провинция, в которой находится его лидер, независимо от того, кто ее контролирует, а его текущее царство – это царство, к которому принадлежит провинция.

Игрок управляет провинцией, Завоевав ее, и в качестве отметки об этом, водружает свое знамя в ней.

Игрок управляет царством, контролируя две или более провинции, принадлежащие этой области (за это в Фазу Подсчета Очков в Конце Года игроки получают очки Влияния).

Каждому царству соответствует своя колода. Когда игрок «нанимает новые отряды», он добирает карты из той колоды (добавляя их в свой сброс), в зависимости от того к какому царству принадлежит провинция, в которой находится в текущий момент лидер игрока. Колода каждого царства состоит из карт, относящихся к разным игровым фракциям, как указано на области игрового поля, уготованного для каждой из колод.

ОБОРОНА И РАЗОРЕНИЕ

Причинение урона: всякий раз, когда вы наносите урон по провинции, удалите столько одинарных частиц башни из этой провинции, сколько единиц урона вы ей причинили (за счет грани [ВСПЫШКА] на боевых кубиках).

Усиление обороны: всякий раз, когда вы усиляете оборону провинции, добавьте одинарную частицу к башне в ней, за каждую единицу усиления.

Провинции не могут обладать большим показателем защиты, чем в начале игры, и никогда этот показатель не может быть меньше нуля. Провинцию с нулевой защитой все еще можно контролировать, разместив свое знамя не на башне (которой нет), а прямо на игровом поле в этой провинции.

3^x-секционная часть башни может быть разменяна на три одинарные части, и наоборот.

“WHEN YOU PLAY THIS…” / «КОГДА ВЫ РАЗЫГРЫВАЕТЕ ЭТО…»

Всякий раз, когда вы разыгрываете карту с таким свойством, вы получаете этот бонус в дополнение к показателям Труда или Силы, ради которых она была разыграна.

“ACTION:” / «ДЕЙСТВИЕ:»

Карты такого типа могут быть разыграны, как действие по воплощению указанного свойства. Однако, в этом случае вы не можете воспользоваться показателями Труда или Силы с нее для других действий в этот ход.

“BUILD/CONQUER/DEFEND:” / «ПРИ ВОЗВЕДЕНИИ / ПРИ ЗАХВАТЕ / ПРИ ЗАЩИТЕ:”

Эти свойства срабатывают, когда карта разыгрывается для этого типа действий. Карты союзников с такими свойствами также используются при выполнении вами указанного действия.

“CRUEL/MERCIFUL:” / «БЕСПОЩАДНОСТЬ / МИЛОСЕРДИЕ:»

Вы можете прибегнуть к таким свойства, если обладаете единицами Беспощадности или Милосердия (сообразно со свойством) на счетчике Морали.

РУКОВОДСТВО ПО СТРАТЕГИИ

Существует множество стратегий, которые можно попробовать в этой игре. Для принятия оптимальных решений, вам следует побольше узнать о тех фракциях, которые в ней представлены.

COMMONFOLK

Данная фракция делает ставку на Завоевывании и Повышении Ранга карт, делая вас более Беспощадным или Милосердным за счет своих карт. Последнее демонстрирует отличный тандем с такими фракциями, как **Sigilborne** и **Hordes of Zurd**. Если вы нацелены на Милосердие и вам нужна помощь в Возведении структур, то вы скорее всего захотите Повысить Ранг ***Trusted Followers***, которые есть в вашей колоде с начала партии. Если же вы нацелены больше на Беспощадность и и вам нужна помощь при Завоевывании и защите провинций, то вы скорее всего захотите Повысить Ранг ***Steadfast Guards***, которые также входят в состав вашей стартовой колоды.

Все фракции могут достичь большего за счет Повышения Ранга их карт. Вероятнее всего вы захотите Возвести в начале игры такие структуры, как ***Outland Tavern*** и ***Towne Garrison***, наравне с общедоступной структурой ***Steadfast Guards***, которая также чрезвычайно полезна для стратегий, особо сопряженных с Повышением Ранга карт.

SIGILBORNE

Это фракция Милосердных людей, которые преуспевают в Возведении структур, укреплении провинций и Повышении Ранга войск. Если вы планируете реализовать стратегию на Возведении, вы захотите начать с ***Sigilborne Priory***, а также Возвести ***Cathedral of Scars*** до окончания партии, поскольку это может одарить вас гораздо большим влиянием. Для осуществления этой стратегии вам можете попытаться нанять ***Devout Grangers*** и Повысить им Ранг.

Когда вы стараетесь придерживаться стратегии Милосердия, не забывайте нанимать дополнительные отряды каждый ход, что будет приносить вам 1 ед. Милосердия. Эти дополнительные карты позволяют вам по разному фокусировать свою колоду. Хорошая добранная карта станет еще лучше после Повышения ее Ранга! Возведите ***Outland Tavern*** до начала Повышения Ранга поможет вам быстро продвигаться по счетчику Милосердия. Возведение ***Imperial Council*** поможет вам получить доступ к картам, которым вы Повысите Ранг, уже на следующем ходу.

HORDES OF ZURD

Это фракция Беспощадных людей, которые преуспевают в Отбраковке бесполезных членов вашего народа и в Завоевывании провинций. Однако, они могут быть безрассудными в своих Завоеваниях, что приводит к разрушению провинций, что напрямую снижает как их оборонную способность, так и количество очков Влияния при их подсчете. Если вы хотите снизить наносимый ущерб, вы должны Возводить ***Siege Beasts***. Отряды этой фракции обладают малой ценностью в отношение показателей Труда, а потому вам понадобится соединять их с картами таких фракций, как **Halax Guildlord** или **Commonfolk**, которые помогут вам Возводить структуры.

При Завоевании провинции вы будете добирать дополнительные карты, которые, быть может, вам не особо и нужны. Используйте их для Отбраковки, что уменьшит число карт в колоде с одной стороны, и ее оборот с другой. Возведение ***Black Gulag***, а также найм и Повышение Ранга ***Blood Hammer*** – это хорошие вариант для Отбраковки.

GUILDLORDS HALAX

Данная фракция является наиболее гибкой из всех. Их структуры и карты позволяют вам обменивать очки вашего Влияния на некоторые мощные способности. Если вы сосредоточитесь на стратегии Завоевания, рекомендуем вам Возвести ***Halax Fleet***, что позволит вам получить дополнительное очко передвижения и достигнуть искомых провинций. Возведение ***Mercenary Reserves*** также поможет вам во время ваших Завоеваний.

Если же вы хотите сосредоточиться на стратегии Милосердного Возведения структур и Повышения Рангов отрядов, то для вас особо будет интересным ***Grand Bazaar***, представляющий большую ценность, поскольку позволяет Повышать Ранг карты за 1 ед. Влияния, а при наличии ***Outland Tavern*** эта комбинация заиграет в новых красках.

NUMERAI

В колодах царств эта фракция представлена только одной картой – ***Wandering One***, которая лучше прочих карт этих колод по показателям Труда и Силы. Она обладает высокой стоимостью Повышения своего Ранга и, более того, при этом Повышении вы не будете знать, какая карта вам достанется, поскольку стопка карт этой фракции лежит лицом вниз, а вы добираете одну Легендарную карту сверху. Показатели Труда и Силы у Легендарных карт колеблется от 2 до 6, обладая при этом очень мощными свойствами, в зависимости от того насколько вы Беспощадны или Милосердны. Построение своей стратегии на фракции Numerai довольно сложно, так как их трудно отыскать в колодах царств. Однако, Повышение Ранга для ***Wandering One*** почти всегда стоит вашего усилий и времени, поскольку свойства, которые вы при этом обретаете, являются всегда уникальными.

КРАТКАЯ ПАМЯТКА ПО ПОДГОТОВКЕ К ИГРЕ

1. Поместите игровое поле в центре стола. При игре вдвоем используйте сторону игрового поля с темно-синей водой и белым компасом. В игре с тремя или четырьмя игроками используйте другую сторону.
2. Сложите оборонительные башни из частей, число которых суммарно равно показателю обороны каждой провинции, указанной на игровом поле.
3. Поместите маркер раунда на отметку «1» соответствующего счетчика.
4. Игроки выбирают цвет, укладывают перед собой планшет, памятки и все компоненты соответствующего цвета (подставку лидера, 11 кубов и 12 знамен).
5. Игроки выбирают себе по фигурке лидера и вставляют его в цветную подставку.
6. Игроки размещают по одному кубу в каждом из следующих мест:
   - **a.** в нишах верхнего ряда каждой из пяти структуры на планшете;
   - **b.** на отметке «5» счетчика Влияния;
   - **c.** на отметке «0» счетчика Морали.
7. Разделите карты колод обновления по фракциям и поместите их стопками (лицом вверх) рядом с соответствующими отметками на игровом поле. А карты с надписью «Upgrade Deck: Numerai» перетасуйте и выложите их там же, но лицом вниз.
8. Разделите колоды карт царств по царствам и, перетасовав их, поместите их стопками (лицом вниз) рядом с соответствующими отметками на игровом поле.
9. Перетасовав карты союзников, вскройте и выложите возле игрового поля несколько из них (число игроков + 1). Оставшиеся карты союзников верните в коробку (они не понадобятся в этой партии).
10. Случайным образом определите первого игрока и выдайте ему маркер первого игрока.
    - **a.** Выдайте каждому игроку стартовые карты: по 4 «Trusted Followers» и по 3 «Steadfast Conscripts».
    - **b.** Перемешайте карты с надписью «Starter Card: Advisor» и выдайте по одной случайной карте каждому. Оставшиеся карты союзников верните в коробку (они не понадобятся в этой партии).
    - **c.** Начиная с первого игрока и продолжая по часовой стрелке, игроки по очереди размещают своих лидеров в одной из Деревенской провинции [МЕЛЬНИЦА] на игровом поле, где еще нет лидера. После этого каждый игрок добирает по 2 карты из стопки царств, соответствующей его провинции.
    - **d.** Теперь каждый игрок замешивает свои 10 начальных карт вместе и помещает их стопкой (лицом вниз) слева от своего планшета.
11. Игроки добирают в руки 5 карт сверху колоды (карты на руке держатся в секрете от других игроков). После этого начинается игровой процесс с хода первого игрока.