

НОВЫЙ РАУНД (ДЕНЬ/НОЧЬ)

1. Переверните поле дня и ночи и перебросьте все кубики в источнике маны (должно быть 50% основных цветов).
2. Выложите новые доступные отряды (чередую элитный/обычный, если открыта хотя бы 1 развитая земля) + добавить по 1 карте особого действия за каждый несожжённый монастырь (ранее выложенные карты ⇒ под низ своих колод).
3. Обновите доступные особые действия и заклинания (нижние карты ⇒ под низ колод, остальные ↓ + новые наверх).
4. Каждый игрок перемешивает все карты деяний (вкл. раны) и добирает карты до предела руки (+ за бонусы).
5. Каждый игрок подготавливает все отряды (вкл. раненых), переворачивает жетоны навыков и карты знамен лицом вверх.
6. Выберите карты тактик (начиная с нижнего по славе, в случае ничьи – нижний по очередности ходов).
7. Выполняйте ходы по очереди, пока кто-нибудь не объявит конец раунда (остальные игроки выполняют еще по 1 ходу).

ЭФФЕКТЫ «ДО НАЧАЛА ВАШЕГО ХОДА» / «ВО ВРЕМЯ ХОДА ДРУГОГО ИГРОКА»

Вы можете сыграть такой эффект (с карты тактики/жетона навыка/деревни) как в чужой ход (только эффекты с такой припиской), так и непосредственно перед своим ходом (даже эффект «во время хода др. игрока»), за исключением: после вашего последнего хода в раунде/до завершения выбора тактик/во время вашей фазы окончания хода.

- о **деревня**: можете разграбить, чтобы получить 2 карты из колоды и -1 к репутации;
- о **магическая поляна**: если начинаете тут свой ход – получите жетон золотой маны днем/черной маны ночью;

ХОД ИГРОКА: обычный ход или отдых / пропустить ход и объявить конец раунда

~ в любой момент можно играть особые и лечебные (не в битве) эффекты и использовать 1 кубик маны из источника (получите очки с карт/деревни/монастырь и сбросьте с руки 1 за 1 / сбросьте с отряда 1 за X по уровню отряда)
~ играть карты боком как: «Движение 1»/«Влияние 1»/«Атака (не дальняя) 1»/«Блок 1»

[если ваш жетон порядка хода перевернут ⇒ переверните его обратно и пропустите ход, но закончить раунд нельзя]

ОБЫЧНЫЙ ХОД: состоит из трёх последовательных фаз.

1. **движение**: можете перемещать фигурку героя по полю + в процессе можете открывать новые земли за 2 очка движения (дикая должна примыкать к 2 др. или к земле, которая граничит хотя бы с 2 др./развитая – должна примыкать к 2 др.);
~ нельзя вставать на клетку с яростным врагом + перемещаясь из соседней с ним клетки на соседнюю ⇒ битва;
2. **одно действие**: перемещение может вызвать обязательное действие: битва героев/сражение с гарнизоном/сражение с яростным врагом. [Если обязательных действий нет] можете решить, какое 1 из необязательных действий выполнить:
 - о взаимодействие с местн. жителями в **деревне/монастыре/крепости/башне мага/городе**: за очки (+/- репутация) можно купить (любое кол-во): очки лечения /особое действие /заклинание /артефакт /отряд (не пополнять);
 - о места для приключений: **руины/подземелья/гробницы/логова монстров/проклятые земли/катакомбы/лабиринт**;
 - о вызвать на битву одного или нескольких яростных врагов с соседних клеток;
 - о сжечь **монастырь** (это приводит к битве и -3 к репутации);
3. **завершение хода**: ⇒ фаза окончания хода.

ОТДЫХ: нельзя двигаться/начинать битву/совершать иные действия, кроме (после отдыха ⇒ фаза окончания хода).

- **Обычный отдых**: [если есть хотя бы 1 карта не раны] сбросить 1 карту (кроме) и любое кол-во карт ран в сброс.
- **Медленное восстановление**: [если в руке есть только раны] показать руку и затем сбросить 1 карту раны в сброс.

ПРОПУСТИТЬ ХОД И ОБЪЯВИТЬ КОНЕЦ РАУНДА: [можете: если в начале хода колода пуста, обязаны: если пуста и рука] вы пропускаете ход (вкл. фазу окончания хода), все остальные игроки выполняют по 1 ходу, а затем раунд заканчивается.

ФАЗА ОКОНЧАНИЯ ХОДА

1. **Перебросить все использованные вами кубики маны** и вернуть их в источник (следующий игрок может начать ход).
2. **Принудительное отступление**: [если герой не в безопасном месте] переместиться обратно тем же путем, которым пришёл, пока герой не вернётся в безопасное место, за каждую пройденную клетку взять в руку карту раны.
3. **Очистка игровой зоны**: верните все жетоны маны из игровой зоны в резерв и поместите все сыгранные карты в сброс.
4. **Использование преимуществ клетки**, на которой остановился герой:
 - о **магическая поляна**: можете удалить из игры 1 карту раны из руки или сброса (нельзя лечить отряды);
 - о **кристальная шахта**: получить в инвентарь 1 кристалл по цвету шахты (не более 3 кристаллов одного цвета);
5. **Награды за битву**: [если добыл награды в битве] кристаллы /артефакты /заклинания /особые действия /отряды.
6. **Повышение уровня**: [если жетон щита героя пересёк линию, разделяющую ряды шкалы славы]
 - о снимите верхний жетон уровня, открыв новые значения брони и предела руки, поместите снятый жетон щитом вверх в зону отрядов (теперь это жетон командования);
 - о получите 1 жетон навыка (лицом вверх) и 1 карту особого действия (на верх колоды + выложить новую карту), для чего переверните 2 верхних жетона навыков из вашей стопки и выберите один из вариантов:
 - взять 1 из этих жетонов себе, а второй поместить в зону общих навыков + взять 1 любое доступное действие;
 - взять 1 жетон др. игрока из зоны общих навыков, а свои ⇒ в общую зону + взять нижнюю карту особых действий;
7. **Добор карт**: (перед добором можно сбросить любые карты не раны из руки, минимум 1, если не сбросили ни 1 за ход) берите карты из колоды до предела руки или пока не закончится колода (+бонус за карты тактик и крепость/город).
 - о **крепость**: если закончили ход в своей крепости/по соседству – возьмите доп. карты за каждую свою крепость;
 - о **город**: если закончили ход в городе с хотя бы 1 вашим /по соседству – возьмите 1 доп. карту (2 - если лидер)

ПРОВЕРКА УСЛОВИЙ ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

[в конце хода каждого игрока]: если условия сценария выполнены (как правило, игроки могут сделать ещё по 1 ходу) или закончен последний раунд, игра заканчивается, иначе продолжайте игру, начав новый раунд/ход.

ЭФФЕКТЫ «ДО НАЧАЛА ВАШЕГО ХОДА» / «ВО ВРЕМЯ ХОДА ДРУГОГО ИГРОКА»

БИТВА С ВРАГАМИ

~ за каждый штурм (атака укрепленного места ) герой получает -1 к репутации  независимо от результата битвы;
~ если движение привело к битве – можно вызвать на битву еще и соседних яростных врагов   (не получают бонус 

I. ФАЗА БОЯ НА РАССТОЯНИИ: можете попытаться уничтожить врагов с помощью дальних/осадных атак

[нельзя атаковать вдвойне укрепленных врагов , а просто укрепленных  – только с помощью осадных атак]

1. Можете пропустить эту фазу, иначе – выберите один/несколько жетонов врагов целями ваших атак (можно отдельно).
2. Сыграйте любое количество дальних/осадных атак любых стихий (нельзя играть карты боком).
3. Сложите значения атаки всех эффектов (если хотя бы у 1 врага есть сопротивление: сложите все неэффективные атаки и поделите на два с округлением вниз), значение вашей атаки должно быть $\geq$ сумме значений брони  всех целей атаки, тогда сбросьте жетоны побежденных врагов и получите очки славы.

II. ФАЗА БЛОКА: выжившие враги атакуют героя, можете использовать эффекты блока и заблокировать эти атаки

1. За каждого врага со значком **Призыва**  вытяните коричневый жетон врага и добавьте его к группе врагов.
2. Выберите одного блокируемого врага (вы можете заблокировать любое кол-во атакующих врагов, но по отдельности).
3. Сыграйте любое количество блоков любых стихий (можно играть карты боком как физический «Блок 1»).
4. Определите сумму значений блоков всех сыгранных эффектов: сложите значения неэффективных блоков и поделите на два с округлением вниз, затем прибавьте значения эффективных блоков. / против  атак эффективен любой блок / / против  атак эффективны только  и  блоки / против  атак – только  и  блоки / против  – только  блоки /
5. Блок успешен, если его общее значение $\geq$ значения атаки выбранного врага, иначе – блок вообще не имеет эффекта. Заблокированный жетон врага не наносит урон в следующей фазе (заблокированный призванный монстр $\Rightarrow$ в сброс).

III. ФАЗА УРОНА: все незаблокированные враги наносят урон, очки урона нужно распределять между героем и отрядами

1. В любом порядке на ваш выбор каждый выживший незаблокированный враг наносит урон, равный его значению атаки.
 2. Распределить весь урон:
 - **можно распределить урон на отряд** (вкл. уставший) [если он не ранен, 1 раз на отряд]: положите на него карту раны  независимо от величины полученного урона, затем уменьшите общую величину урона на значение брони отряда; [если отряд имеет сопротивление к стихии атаки]: сначала уменьшите величину урона на значение брони отряда без получения отрядом раны, затем (если не весь урон поглощён) отряд получает рану  и уменьшает урон еще раз;
 - **весь оставшийся урон получает герой**: возьмите карту раны  в руку и уменьшите общее кол-во урона на значение брони героя (продолжайте получать раны , пока не распределите весь урон); раны = урон/броня с округл. вверх
- ~ **потеря сознания**: [если в бою взяли ран  $\geq$ не модифициров. пределу руки] немедленно сбросьте все карты кроме  (уже находившиеся в руке в начале битвы карты ран  при проверке условия не учитываются).

IV. ФАЗА БЛИЖНЕГО БОЯ: можете атаковать врагов, используя все типы атак, включая дальние/осадные

1. Выберите один или несколько жетонов врагов целями ваших атак (можно провести несколько отдельных атак).
2. Сыграйте любое количество обычных/дальних/осадных атак любых стихий (можно играть карты боком как «Атака 1»).
3. Сложите значения атаки всех эффектов (если хотя бы у 1 врага есть сопротивление: сложите все неэффективные атаки и поделите на два с округлением вниз), значение вашей атаки должно быть $\geq$ сумме значений брони  всех целей атаки, тогда сбросьте жетоны побежденных врагов и получите очки славы.

4. РЕЗУЛЬТАТ БИТВЫ

1. [Если герой штурмовал город]: поместите на карту города по 1 жетону щита  за каждого побежденного врага.
2. [Если герой победил всех врагов]:
 -   **яростный враг**: жетон убирается с поля, а герой получает 1 репутацию  за орка  и 2  - за драконума .
 - **место для приключений**: отметьте эту клетку жетоном щита  и получите награду в конце вашего хода;
 - **укрепленное место**: герой заканчивает ход на захваченной клетке (выжившие яростные враги на это не влияют)
 -  **крепость**: отметьте её жетоном щита .
 -  **башня мага**: отметьте её жетоном щита  и получите награду (заклинание) в конце вашего хода;
 -  **город**: определить его нового лидера (по кол-ву жетонов щита , если ничья – чей щит  лёг на карту раньше)
 -  **монастырь**: отметьте его жетоном щита  (он теперь сожжён) и получите награду (артефакт) в конце вашего хода;
3. [Если герой не смог победить всех врагов]: яростный враг остается на клетке; враг из подземелья/гробницы/монастыря сбрасывается; враг в логове монстра/проклятых землях/руинах остается лицом вверх на клетке.
[Если не смог победить всех врагов укрепленного места ]: должен отступить назад на клетку, с которой атаковал.

СОПРОТИВЛЕНИЯ И ЗАЩИТА ВРАГОВ			
	Укреплённый - во время фазы боя на расстоянии против врага можно играть только осадные атаки (нельзя вообще играть атаки, если этот враг находится в укреплённом месте).		
	Физическое сопротивление – значение всех физических атак (вкл. атаки за карты, сыгранные боком) на этого врага уменьшается вдвое (с округлением вниз).		
	Сопротивление огню – значение всех огненных атак на врага уменьшается вдвое (с округлением вниз). Враг игнорирует все эффекты красных карт (кроме атак) и способности отрядов, усиленные красной маной.		
	Сопротивление льду - значение всех ледяных атак на врага уменьшается вдвое (с округлением вниз). Враг игнорирует все эффекты синих карт (кроме атак) и способности отрядов, усиленные синей маной.		
	Сопротивление огню и льду – против врага неэффективны также огненно-ледяные атаки .		
	Неуловимый - у врага два значения брони. Меньшее используется только в фазе ближнего боя и только если все атаки этого врага были успешно заблокированы. Все модификаторы брони применяются к обоим значениям.		
	Неукреплённый - игнорируются все местные укрепления, которые могли бы дать врагу защиту.		
	Защита от магии - на врага не влияют никакие эффекты, кроме атак и блоков. Эффекты, действующие напрямую на атаку этого врага, по-прежнему можно использовать.		
	Прикрытие – враги с прикрытием защищают себя или др. врагов от атак героев/отрядов: первый враг, которого вы атакуете в битве (в любой фазе), увеличивает броню на значение способности Прикрытие до конца битвы.		
СОПРОТИВЛЕНИЯ ОТРЯДОВ			
	Физическое сопротивление - врагам и другим героям сложнее ранить этот отряд физическими атаками . Если урон <= броне, отряд не получает ран. Если урон > брони, отряд ранен и уменьшает урон своей броней еще раз.		
	Сопротивление огню – врагам и др. героям сложнее ранить этот отряд огненными атаками . Отряд игнорирует все эффекты карт и способности отрядов противника, сыгранные за красную ману (кроме эффектов атак).		
	Сопротивление льду – врагам и др. героям сложнее ранить этот отряд ледяными атаками . Отряд игнорирует все эффекты карт и способности отрядов противника, сыгранные за синюю ману (кроме эффектов атак).		
	Сопротивление огню и льду – кроме того, врагам и другим героям сложнее ранить этот отряд огненно-ледяными атаками .		
ОСОБЕННОСТИ ВРАЖЕСКИХ АТАК			
	Огненная - только ледяной/огненно-ледяной блок эффективен (остальные делить на 2, округляя вниз).		Ледяная - только огненный/огненно-ледяной блок эффективен (остальные делить на 2, округляя вниз)
	Огненно-ледяная - только огненно-ледяной блок эффективен (остальные делить на 2, округляя вниз).		Наёмный убийца – урон от атаки врага не может быть распределён на отряды (могут блокировать)
	Быстрая - блокирование атаки врага требует вдвое больше очков блока, чем обычно.		Жестокая - если враг не заблокирован, он наносит вдвое больше урона, чем его значение атаки.
	Призыв - в начале фазы блока вытяните случайный коричневый жетон. Он заменяет врага в фазах блока и получения урона, после чего сбрасывается.		
	Ядовитая - отряд получает две карты ран вместо одной от атаки ядовитого врага. За каждую рану, полученную героем от этой атаки, он также кладет одну карту раны в свой сброс.		
	Парализующая - отряд, получивший рану от такой атаки, немедленно уничтожается. Если герой получает раны от такой атаки, управляющий им игрок немедленно сбрасывает с руки все карты, кроме карт ран.		
	Неповоротливый - в фазе блока можно потратить очки движения, уменьшив значение атаки на 1 за каждое очко (уменьшенное значение используется и в фазу блока, и в фазу урона). Атака, уменьшенная до 0, заблокирована.		
	Вампиризм - броня врага с вампиризмом увеличивается на 1 до конца битвы каждый раз, когда в результате его атаки отряд получает рану или игрок берёт карту раны в руку.		