



THE ESOTERIC ORDER OF GAMERS ORDEROFGAMERS.COM

Dedicated to immersive, thematic tabletop games. **Rules summaries, foamcore plans, battle reports, interviews, reviews, videos, tutorials** – and lots more.

Sign up to the **monthly newsletter** on the website!

FOLLOW THE
EOG AND
DON'T MISS
A THING!



VIDEOS
EsotericOrderGamers



TWEETS
@EOGamers



PHOTOS
orderofgamers



NEWS
EOGamersFB

SUPPORT ME SO I CAN MAKE MORE GUIDES LIKE THIS ONE!

Since 2004, I've been supplying tabletop gamers with **hundreds of free high-quality rules summaries!** And the Esoteric Order of Gamers features **hundreds of entertaining and informative videos** about our excellent hobby.

It takes time and money to do this work, and **just a few \$ a month** really does help me do much more. Join the official EOG community – and get bonus rewards too!

Please sign up and support me!

PATREON.COM/ESOTERICORDER

Thankyou! Peter (Universal Head)

v2.3

Mar 2021

Game: **LORDS OF WATERDEEP**
Publisher: **Wizards of the Coast (2012)**
Page 1: **Rules summary**
Page 2: ***Scoundrels of Skullport* rules summary**

These sheets are intended only for the personal use of existing owners of the game for additional reference. Universal Head makes no claim whatsoever to the rights of the publisher and copyright holder, and does not benefit financially from these player aids. Artwork from the original game is copyrighted by the publisher and used without permission. This PDF may not be re-posted online, sold or used in any way except for personal use.

If you need exceptional quality graphic design
for your next project, visit universalhead.com

Peter 'Universal Head' Gifford
The Esoteric Order of Gamers



LORDS OF WATERDEEP

ПОДГОТОВКА

Каждый игрок выбирает цвет, берет соответствующий ему **планшет** и размещает агентов этого цвета в область **запаса агентов**, в соответствии с таблицей.

Количество игроков	Агентов на игрока
2	4
3	3
4	2
5	2

Каждый игрок ставит еще одного агента своего цвета рядом с 5-м делением **счётчика раундов** и размещает **маркер подсчёта очков** своего цвета на деление 0 **счётчика победных очков**. Положите по 3 **жетона победных очков** (ПО) на каждое деление счётчика раундов. Каждый игрок также берет **маркеры владельца** своего цвета.

Перемешайте стопку **жетонов зданий**, возьмите 3 из них и положите лицевой стороной вверх в каждую из 3 областей **Зала строителей**. Оставшиеся плитки положите рубашкой вверх в соответствующее место рядом с **залом строителей**.

Рассортируйте кубики **исследателя приключений** – жрецы (*белые*), воины (*оранжевые*), плуты (*черные*) и волшебники (*фиолетовые*) – и положите их в пределах доступности всех игроков вместе с жетонами **золотых** (номиналом 1 и 5).

Во время игры, если в запасе не осталось нужных вам исследателей приключений, вы можете нанять только тех, кто остался.

Перемешайте **карты лордов** и раздайте по одной рубашкой вверх каждому игроку. Не показывайте свою карту другим игрокам.

Перемешайте **карты квестов** и раздайте по 2 карты в открытую каждому, это активные квесты игроков. Выложите по одной карте квестов рубашкой вниз на каждую из 4 областей трактира **Дозорный утёс**. Оставшиеся карты положите рубашкой вверх в соответствующее место рядом с трактиром.

Перемешайте **карты интриг** и раздайте по 2 карты рубашкой вверх каждому игроку. Не показывайте свои карты другим игрокам. Оставшиеся карты положите рубашкой вверх в соответствующее место рядом с **гаванью Глубоководья**.

Игрок, который последним побывал в другом городе, берет **фишку первого игрока** и ходит первым. Первый игрок получает 4 **золотых**, игрок слева от него 5 **золотых** и так далее, каждый последующий игрок получает на 1 золотой больше, пока все игроки не получат стартовое золото. Храните золото в **таверне** на своем планшете.

Если одна из колод карт заканчивается, перемешайте все карты в соответствующей стопке сброса, чтобы сформировать новую колоду, и положите её рубашкой вверх в соответствующее место на игровом поле. Не замешивайте любые выполненные квесты в колоду квестов.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Во время каждого игрового **раунда** игроки по очереди делают **ходы**, отправляя своих агентов на задания.

НАЧАЛО РАУНДА

Уберите 3 жетона ПО с текущего деления счётчика раундов и положите по 1 из них на каждое открытое здание в **Зале строителей**.

Активируйте все построенные игроками здания, **эффект которых связан с началом раунда**.

В начале 5-го раунда каждый игрок берет одного дополнительного агента своего цвета, находящегося рядом со счётчиком раундов на поле и добавляет его в свой запас. Этот дополнительный агент доступен до конца игры.

Как только все эффекты начала раунда будут выполнены, игроки по очереди делают ходы, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке.

Во время вашего хода, если у вас есть доступные для назначения агенты, выполните одно или оба из следующих действий:

1. ОТПРАВИТЬ АГЕНТА

Если в вашем запасе есть какие-либо агенты, отправьте одного из них, разместив его в любую **свободную** ячейку действия здания (основного здания на игровом поле или дополнительного здания, построенного игроками).

Агент не может быть размещен на ячейке действия, в которой находится другой агент (ваш или другого игрока), на ячейке, действие которой вы не можете выполнить, или на зданиях, которые еще не введены в игру.

Затем выполните эффект этой ячейки действия. **Эффект действует только один раз**. Вы не можете пропустить свой ход, если в вашем запасе есть агенты, вы должны отправить одного из них.

Если у вас больше нет доступных агентов, вы больше не можете делать ходы в текущем раунде. До конца раунда, вы обязаны пасаовать, передавая ход следующему игроку, у которого есть неотправленные агенты.

Если никто не может отправить агента, раунд заканчивается.

2. ВЫПОЛНИТЬ КВЕСТ

После отправки агента вы можете выполнить один **квест**.

На каждой карте квеста указано, сколько и каких исследателей приключений (и/или золота) необходимо для его выполнения.

Вам не обязательно выполнять квест. Но в свой ход вы можете выполнить **не более одного** квеста, независимо от того, сколько агентов вы отправляете или переназначаете в свой ход.

Сбросьте в общий резерв требуемое количество исследателей приключений и золотых из таверны с вашего планшета, затем получите указанную награду.

КОНЕЦ РАУНДА

Когда все агенты из гавани Глубоководья будут переназначены, раунд заканчивается.

Все игроки возвращают в запас всех своих агентов. Игрок с фишкой первого игрока начинает следующий раунд.

ЗДАНИЯ

Количество пустых мест для **зданий** на игровом поле не является ограничением количества зданий, которые могут быть в игре (застроив все доступные области, кладите новые здания рядом с игровым полем). Вы не можете владеть большим количеством зданий, чем у вас есть маркеров владельца.

Зал строителей

Когда вы отправляете агента в **Зал строителей**, выберите одно из зданий, доступных для покупки и оплатите его стоимость золотыми. Получите все лежащие на жетоне здания ПО, выложите его на одну из пустых областей игрового поля, пометьте своим маркером владельца и примените все **эффекты, действующие при покупке**.

Затем возьмите верхний жетон из стопки зданий и положите его лицевой стороной вверх на освободившееся место.

Бонус владельца: Как только новое здание введено в игру, любой игрок может отправить в него своего агента, при этом владелец здания получает указанный на жетоне этого здания бонус (бонус не применяется, когда владелец использует собственное здание).

Трактир «Дозорный утёс»

В **трактире** есть 3 ячейки для действий, и вы можете выбрать любую **свободную** из них. Также вы можете отправить несколько своих агентов в **трактир «Дозорный утёс»**, если в нем все еще есть незанятые ячейки действий (но только по одному агенту за ход).

Всякий раз, когда вы забираете открытую карту квеста, сразу же положите на её место новую карту из колоды квестов.

Гавань Глубоководья

В **гавани Глубоководья** есть 3 ячейки для действий, в которые агенты отправляются на **свободные** ячейки по порядку, начиная с ячейки «1». Вы можете отправить сюда несколько своих агентов, если есть незанятые ячейки действий (но только по одному агенту за ход).

Отправив агента в одну из ячеек **гавани**, вы должны выполнить два действия:

1. **Сыграть карту интриги.** Если у вас ее нет, вы не можете отправить агента в **гавань Глубоководья**. Примените эффект карты, он действует только один раз.

2. **Повторно отправить агента.** После того, как все агенты в этом раунде были отправлены, каждый игрок, у которого есть агент в **гавани**, повторно отправляет его на другие свободные ячейки действия (таким образом, выполняя дополнительный ход этим агентом).

Повторно отправьте агентов по порядку, начиная с ячейки действия «1». Вы не можете повторно отправить агента в **гавань Глубоководья**.

КАРТЫ КВЕСТОВ

Существует 5 различных типов **квестов**. Тип квеста обычно указывает, какие исследатели приключений наиболее важны для его выполнения:

Магический (Волшебник)

Торговый (Любой + Золото)

Богоугодный (Жрец)

Преступный (Плут)

Боевой (Воин)

Каждый раз, когда вы берете карту квеста, вы должны положить ее лицевой стороной вверх рядом с другими активными квестами.

Строка **«Требуется»** показывает, какие ресурсы требуются для выполнения квеста.

Строка **«Награда»** показывает награду, которую получит игрок за выполнение квеста. Исследатели приключений и золото берутся из общего резерва и размещаются в вашей таверне.

Награда за выполнение квеста даётся только один раз, после этого переверните карту квеста лицевой стороной вниз и положите ее в область **«Завершённые квесты»** личного планшета.

Некоторые лорды Глубоководья получают бонусные ПО за выполнение квестов определенного типа.

Обязательные квесты

Когда вы разыгрываете карту интриги с **обязательным квестом**, выберите противника и положите перед ним этот квест. Этот игрок не может выполнять другие квесты, пока не выполнит обязательный.

Когда обязательный квест выполнен, положите его в стопку сброса карт интриг.

Сюжетные квесты

Они приносят не только награду, но и дают постоянную способность. Когда вы выполняете сюжетный квест, положите его карту лицевой стороной вверх рядом с личным планшетом, чтобы не забыть о своей новой способности.

КОНЕЦ ИГРЫ

В конце 8-го раунда игра заканчивается, выполните **финальный подсчёт ПО** для каждого игрока.

Финальный подсчет очков

Каждый игрок подсчитывает набранные ПО и перемещает маркер подсчёта очков (используйте жетоны «100 ПО», когда маркер подсчёта очков проходит через деление 0').

Каждый исследователь приключений: 1 ПО.

Каждые 2 золотых (с округлением вниз): 1 ПО.

Карта лорда: Как написано на карте.

Игрок, набравший наибольшее количество ПО после финального подсчёта очков, становится победителем. В случае ничьей побеждает игрок, у которого больше золотых.

LORDS OF WATERDEEP

НЕГОДЯИ ЧЕРЕПОРТА

Модули *Подгорье* и *Черепорт* из этого дополнения могут быть добавлены в базовую игру. Чтобы играть с 6 игроками, вы должны использовать хотя бы один модуль.

Долгая игра (необязательное правило)

Чтобы играть в долгую игру, вам необходимо добавить хотя бы один модуль из дополнения.

Если вы хотите играть сразу с двумя модулями, используйте правило долгой игры, а также перед подготовкой случайным образом уберите 25 базовых интриг, 30 базовых квестов и 12 базовых зданий. Затем смешайте оставшиеся карты и жетоны с соответствующими компонентами двух модулей.

Количество игроков	Агентов на игрока
2	5
3	4
4	3
5	3
6	2

Размещение ресурсов на ячейках действий

Если вам указано разместить ресурсы на ячейках действий, вы можете выкладывать их на ячейки, занятые агентами. Однако запрещается выкладывать их на здания *Зала строителей*.

Когда вы отправляете агента на ячейку с размещёнными на ней ресурсами, заберите их в свою *таверну*, считайте это первым действием ячейки. Вы можете сразу же использовать полученные ресурсы для выполнения основного действия ячейки.

Отряды искателей приключений

Эти жетоны можно обменивать на искателей приключений в *тавернах* игроков, если в общем резерве остаётся мало кубиков.

МОДУЛИ ДОПОЛНЕНИЯ

ПОДГОРЬЕ



Перемешайте карты каждого типа и новые здания с картами и жетонами из базовой игры.

Положите поле *Подгорья* рядом с основным полем. В ячейки действий на поле могут быть отправлены агенты так же, как и в ячейки на основном поле.

ЧЕРЕПОРТ



Перемешайте карты каждого типа и новые здания с картами и жетонами из базовой игры.

Положите 2 поля *Черепорта* рядом с основным полем. В ячейки действий на поле *Черепорта* могут быть отправлены агенты так же, как и в ячейки на основном поле.

Коррупция



Подготовьте поле со счётчиком коррупции, разместив по 3 фишки коррупции на каждое деление счётчика от «-2» до «-9» и 1 фишку на деление «-1».

Каждый раз, когда игровой эффект требует, чтобы вы *потушили* или *забрали* коррупцию, возьмите фишку коррупции с *ближайшего к «-1»* деления, на котором ещё есть фишки.

Если вам нужно взять фишку коррупции, а на счётчике их не осталось, немедленно потеряйте 10 ПО за каждую фишку коррупции, которую вы не смогли взять.

Каждый раз, когда игровой эффект требует, чтобы вы *вернули* коррупцию, возьмите необходимое количество фишек коррупции из вашей таверны и разместите их на счётчике коррупции, начиная с *самого дальнего от «-1»* деления, на котором ещё нет 3 фишек. На делениях счётчика коррупции не может находиться больше 3 фишек.

Каждый раз, когда карта или здание требуют, чтобы вы *сбросили* коррупцию, уберите фишку коррупции в коробку.

Конец игры

Каждая фишка коррупции в вашей таверне в конце игры уменьшает ПО. На сколько ПО штрафует игроков каждая фишка, определяется по самому удалённому от «-1» пустому делению счётчика коррупции. Умножьте указанное на этом делении число на количество фишек коррупции в таверне и вычитите результат из суммы набранных ПО.