# МОРДРЕД

## ПРАВИЛА



GAGA GAMES

CMON



# Содержание


**ОБ ИГРЕ** ..... **2**
**КОМПОНЕНТЫ** ..... **3**
**ПОДГОТОВКА К ИГРЕ** ..... **5**
**ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ** ..... **6**
**КАК ИГРАТЬ** ..... **7**
ХОДЫ ..... 7
ДЕЙСТВИЯ ..... 7
ДЕЙСТВИЯ ИГРОКА ..... 8
Поход ..... 8
Сбор ..... 9
Колдовство ..... 10
СОБЫТИЯ ДИСКА ХАОСА ..... 12
Монстры ..... 12
Покровители ..... 12
Судьба ..... 12
Война ..... 13
**НАСТУПЛЕНИЕ ХАОСА** ..... **14**
**КОНЕЦ ИГРЫ** ..... **15**
**РЕЖИМЫ ИГРЫ** ..... **15**
**СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ** ..... **15**


# Об игре

***Я – Мордред, законный король Британии. И я совершил чудовищную ошибку. Слова эти есть моё откровение и — осмелюсь ли я допустить — раскаяние, не предназначенное для чьих-либо глаз, кроме моих собственных.***

***Я устал от интриг моей Матери Морганы и её пустых планов низвергнуть короля Артура, моего Отца, с трона Камелота. Желая заручиться поддержкой собственных союзников, я отправился в путь и нашёл в мире фейри многих, возжелавших встать под мои знамёна. Мало кто из них с теплом отзывался о походах Отца и его рыцарей. И всё же переход между мирами был бы слишком долог для большой армии. Я нашёл решение. Заклинание. Мощные чары и, как оказалось, мне неподвластные. Мне не стоило идти на это. Раскаяние, Мордред, помни об этом.***

***Я не извиняюсь. Не жалуюсь. У меня был план, и он провалился. Иронично, но только Отец и его рыцари смогли бы исправить мою ошибку. Но все они исчезли. Старик Мерлин однажды сказал, что король и королевство есть одно целое. Как истолковать его слова? Даже если и так, это — не то, чего я хотел. Я низвергну Отца на поле брани силой оружия, а не коварным колдовством. С его исчезновением многие народы нашего мира и мира фейри начали готовиться к битве. Так или иначе, я развязал войну, как и планировал.***

***Победа кого-либо из них меня не заботит, мне нужна лишь верность победителя и его готовность пролить за меня кровь. Мне известно, что того же хотят Мать и Мерлин. Что же, да будет так. Пусть победит достойнейший.***

***Я – Мордред, законный король Британии. И я готов.***

***«Мордред»*** — это история о возвышении вашего народа, которая войдёт в легенды. Сражайтесь за контроль над Британией и заслужите благосклонность великих покровителей. Игрок, который обретёт наибольшую благосклонность у покровителей к концу игры, побеждает! Прославьте ваш народ в обоих мирах!

Дополнительные материалы
**Для игры**
GAGA.RU/GAME/MORDRED/

# КОМПОНЕНТЫ

### 3 ФИГУРКИ ПОКРОВИТЕЛЕЙ



Мордред



Моргана



Мерлин

### 4 ФИГУРКИ ВОИТЕЛЕЙ



Сэр Блэкхарт



Дева Бритомарт



Леди Элейна



Сэр Грилдрим

### 13 ФИГУРОК ЛЮДЕЙ



Вождь | Колдуны x3 | Воины x3 x3 x3

### 13 ФИГУРОК ВЫСШИХ ЭЛЬФОВ



Вождь | Колдуны x3 | Воины x3 x3 x3

### 13 ФИГУРОК ХОБГОБЛИНОВ



Вождь | Колдуны x3 | Воины x3 x3 x3

### 13 ФИГУРОК ТУННЕЛЬНЫХ ДВАРФОВ



Вождь | Колдуны x3 | Воины x3 x3 x3

### 4 ФИГУРКИ МОНСТРОВ



Бааван Ши



Кошмар



Клурикон



Повелитель тумана



Двухсторонний диск хаоса и котёл знаний




Поле Затерянных Земель

Поле Британии




4 планшета народов (по 1 на игрока)



16 жетонов действий (по 4 на игрока)



4 маркера времени (по 1 на игрока)



4 цветные подставки для воителей (по 1 на игрока)




48 карт сражений (по 12 на игрока)




20 карт заклинаний (по 5 на игрока)




3 карты покровителей



4 карты воителей



9 карт судьбы




11 карт хаоса



9 карт региона



4 карты монстров




3 двухсторонних тайла Затерянных Земель



8 жетонов сражений



90 жетонов благосклонности (3 цвета)



6 жетонов оплотов (3 цвета)

# Подготовка к игре

## Подготовка игрового поля

1. Разместите поля Британии и Затерянных Земель рядом друг с другом на середину стола — это игровое поле. В начале игры поле Затерянных Земель сложено пополам.
2. Разместите диск хаоса так, чтобы все игроки могли до него дотянуться. Котёл знаний разместите в середине диска хаоса стороной с текстом вверх.




***Примечание:*** *для вашей первой игры мы рекомендуем использовать режим войны на диске хаоса.*

## Выбор народов

3. Каждый игрок выбирает народ и получает согласно своему выбору: 1 планшет народа, 4 жетона действия, 1 маркер времени, 1 фигурку вождя, 3 фигурки колдунов, 9 фигурок воинов и 1 цветную подставку для воителя.
4. Каждый игрок получает 5 карт заклинаний и берёт их себе в руку. Игрок также получает колоду сражений из 12 карт. Перемешав её, он добирает в руку 7 карт сражений. В итоге стартовая рука каждого игрока состоит из 12 карт.
5. Возьмите маркеры времени и случайным образом сложите их стопкой на событии монстров на диске хаоса справа от черты хаоса. Самый верхний маркер определяет активного игрока.



## Подготовка колод и памяток

6. Перемешайте колоду судьбы и положите рядом с полем.
7. Перемешайте колоду хаоса и положите рядом с полем.
8. Перемешайте колоду монстров и выложите 2 карты рядом с полем.
9. Разместите 3 карты покровителей выбранной стороной вверх рядом с полем.

***Примечание:*** *для вашей первой игры мы рекомендуем использовать базовые стороны карт покровителей (с белым фоном текста).*

10. Разместите 4 фигурки воителей и соответствующие им карты так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.

## Расстановка на игровом поле

11. Каждая карта региона определяет начальное положение покровителя, монстра или народа. Перемешайте колоду карт регионов и выполните следующие действия по порядку:
    - А. Возьмите по 1 карте региона для каждого покровителя. Разместите его фигурку и 2 соответствующих жетона благосклонности на указанной территории. После этого разместите один из жетонов оплота этого покровителя в отмеченной цифрой зоне.
    - Б. Возьмите по 1 карте региона для каждого монстра. Разместите фигурку этого монстра на указанной территории.
    - В. Каждый игрок берёт по 1 карте региона и размещает на указанной территории фигурку вождя, 1 фигурку колдуна и 1 фигурку воина своего народа.

      ***Примечание:*** *при игре вдвоём каждый игрок берёт одну дополнительную карту региона и размещает на указанной территории 1 фигурку колдуна и 1 фигурку воина.*

    - Г. Верните все карты регионов в коробку.
12. Возьмите по 3 жетона благосклонности каждого покровителя и в случайном порядке разместите по 1 жетону в оставшиеся пустые зоны на поле Британии.
13. На каждой территории сложенного поля Затерянных Земель в случайном порядке разместите по 1 жетону оплота покровителя вместе с его 2 жетонами благосклонности.
14. Сложите оставшиеся жетоны благосклонности так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.
15. Отложите в сторону 3 тайла Затерянных Земель. Они войдут в игру позже.



# ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ

## ТЕРРИТОРИИ

Территории — это области на игровом поле, за контроль над которыми сражаются народы. Покровители оказывают влияние на территории, а в некоторых из них могут обитать монстры. Территории без монстров и отрядов считаются незанятыми.

### Лимит территории

В конце хода игрока на любой территории должно находиться не более 2 народов и не более 4 отрядов одного народа.

### Соседние территории

Соседние территории имеют общую красную границу. Территории, соединённые морскими путями, тоже считаются соседними. После наступления хаоса территории с оплотом одного покровителя считаются соседними друг с другом, что позволяет отрядам перемещаться между ними.

### Контроль территории

Игрок контролирует территорию, если количество его отрядов на ней в любой момент игры превышает количество отрядов другого игрока. Если отрядов поровну, территория никем не контролируется.

### Оплоты

Оплоты — это мистические твердыни покровителей, позволяющие телепортироваться между Британией и Затерянными Землями. Считается, что на территории есть оплот, если его жетон лежит на границе этой территории или внутри неё.




*Оплот Морганы находится на границе между территориями Элмет и Малахаут. Все игровые эффекты, применяющиеся к территориям с оплотом, действуют и на все отряды в них.*

## ЭФФЕКТЫ НА КАРТАХ

— жетоны благосклонности любых покровителей в любой комбинации, если не сказано иное.

## ОТРЯДЫ

1 фигурка представляет собой 1 отряд.

### Вождь

У каждого народа есть только 1 фигурка вождя. Вождь позволяет игрокам выставлять отряды на территорию с ним. Отряд вождя не может быть убран с игрового поля.

### Колдун

У каждого народа есть 3 фигурки колдунов. Колдуны способны творить заклинания. Количество доступных для розыгрыша карт заклинаний зависит от количества ваших колдунов на игровом поле. Они также обладают уникальными боевыми способностями.

### Воин

У каждого народа есть 9 фигурок воинов. Воины являются ключевыми отрядами для контроля территорий.

### Воитель

Воители — это особые отряды, которые может призвать любой игрок с помощью колдовства. У каждого игрока может быть не более 1 фигурки воителя. При убийстве воителя его фигурка отправляется в резерв игрока и потом может быть выставлена на поле **только** действием сбора. Каждый воитель обладает уникальной способностью, которая может приблизить народ к победе.

***Примечание:** при разыгрывании эффектов карт все воители считаются воинами, кроме эффектов «выставить» и если не сказано иное.*

## ДИСК ХАОСА

На диске хаоса отслеживается продолжительность игры и с помощью маркеров времени определяется активный игрок. Когда все маркеры времени пересекли черту хаоса впервые (см. стр. 14), наступает хаос, а когда все маркеры времени пересекли черту хаоса дважды — игра заканчивается. Диск хаоса также определяет происходящие на игровом поле события, которые соответствуют изображениям на каждом секторе (см. стр. 12).

## КОТЁЛ ЗНАНИЙ

Котёл знаний размещается в середине диска хаоса. До наступления хаоса во время событий судьбы на него кладётся 1 из 2 карт судьбы. В момент наступления хаоса карты судьбы из котла знаний разыгрываются.

## ВРЕМЯ

Выполняемые игроками действия требуют траты времени ( ). За каждое потраченное игроком его маркер времени продвигается по диску хаоса на 1 сектор по часовой стрелке. Чем весомее действие, тем больше времени оно занимает.

# КАК ИГРАТЬ

## ХОДЫ

Игроки ходят по очереди, совершая по одному действию в свой ход. Тот, чей маркер времени находится позади всех остальных на **диске хаоса**, считается активным игроком. Если несколько маркеров времени находятся позади остальных и на одном секторе, активным игроком считается тот, чей маркер выше.

***Примечание:*** *когда несколько игроков разыгрывают эффекты, самым первым разыгрывает тот, кто находится впереди других на диске хаоса.*

В свой ход активный игрок **должен** выбрать и выполнить одно из следующих действий:

- **Поход** (переместить отряды).
- **Сбор** (переместить вождя и выставить отряды).
- **Колдовство** (разыграть карты заклинания из руки).

Каждый раз, когда активный игрок перемещает свой маркер времени с какого-либо сектора на диске хаоса, оставляя этот **сектор пустым**, он активирует его событие (см. стр. 12). Данное событие должно быть разыграно им перед передачей хода другому игроку.

Если на начало хода активного игрока все его жетоны действия уже использованы, они возвращаются в запас.



*Игрок может оставаться активным несколько ходов подряд. На иллюстрации выше показано, что игрок за людей совершил 3 хода подряд.*

## ДЕЙСТВИЯ

Игрок выполняет действие, помещая жетон действия в соответствующую ячейку на своём планшете народа. После выполнения действия в зависимости от затраченного на него игрок перемещает свой маркер времени по часовой стрелке на соответствующее количество секторов с учётом всех изменений стоимости.

***Примечание:*** *выполнение действий, которые уже имеют в ячейке жетон действия, стоит +1 за каждый такой жетон.*




*К примеру, активный игрок может выполнить действие похода по обычной стоимости. Действие сбора будет стоить +1 , а действие колдовства будет стоить +2 из-за жетонов действий, помещённых в их ячейки в прошлых ходах.*



## ДЕЙСТВИЯ ИГРОКА

### Поход

Активный игрок перемещает **любое** количество отрядов на соседние территории. Отряды, перемещаемые вместе, называются группой (даже если в группе 1 отряд). За одно действие похода можно пересечь несколько территорий разными группами отрядов. Один и тот же отряд можно перемещать несколько раз за действие похода.



**СТОИМОСТЬ:** 1 за каждую группу отрядов, перемещаемых на соседнюю территорию. Полная стоимость действия похода не должна превышать 6 , **учитывая штраф** за жетоны действий в ячейке похода.

***Примечание:*** *при перемещении отрядов игроки могут игнорировать лимиты территории (например, когда перемещают 8 отрядов за раз), главное, чтобы в конце похода на каждой территории было не более 2 народов и не более 4 отрядов от каждого из них.*

## *ПРИМЕР ПОХОДА*

*1. Пётр играет за людей. В Гарлоте у него находятся 2 **воина** и 1 **колдун**, а в Монсальвате — **вождь**.*




*2. Он перемещает своих 2 **воинов** из Гарлота в Монсальват.*




*3. Он перемещает 1 **воина** и **вождя** из Монсальвата в Элмет.*




*4. Затем перемещает 1 **колдуна** из Гарлота в Корнуолл по морскому пути.*




*5. Полная стоимость этого действия похода составляет 3 . Пётр перемещает свой маркер времени вперёд на 3 сектора.*

## Сбор

Активный игрок может переместить своего вождя на соседнюю территорию. Затем он должен выставить отряд(-ы) из своего резерва на территорию с вождём, соблюдая лимит территории (не более 4 отрядов одного народа).

**СТОИМОСТЬ:** 1 за каждый выставленный отряд.

***Примечание:*** *при выполнении действия сбора на перемещение вождя время не тратится.*

## *ПРИМЕР СБОРА*



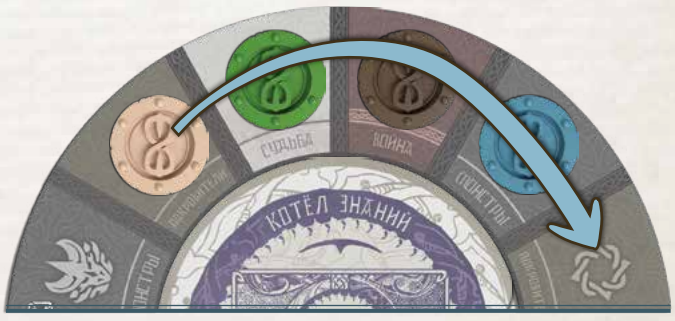

*1. Пётр играет за людей. В Элмете у него находятся 1* ***воин*** *и* ***вождь****.*




*3. Затем решает переместить своего* ***вождя*** *в Малахаут. После этого он выставляет 2* ***воинов*** *и 1* ***колдуна****, соблюдая лимит территории.*




*2. Он выбирает действие сбора, помещая 1 жетон действия в соответствующую ячейку, в которой уже находится жетон действия.*




*4. Поскольку Пётр переместил вождя (0 ), в его ячейке сбора уже был 1 жетон действия (1 ) и он выставил 3 отряда (3 ), это действие сбора стоит 4 . Соответственно, Пётр перемещает свой маркер времени вперёд на 4 сектора.*

### Колдовство

Активный игрок должен разыграть карты заклинаний в количестве, не превышающем число его колдунов на игровом поле. Заклинания бывают 2 типов:

- **Однократные** (карта заклинания сбрасывается после применения).
- **Постоянные** (карта заклинания размещается рядом с планшетом и постоянно влияет на игру).

**СТОИМОСТЬ:** сумма всех ᛟ, указанных на каждой разыгранной карте заклинания.

***Примечание:*** *колдовство нельзя выполнить, если в конце этого действия будет нарушен лимит территории.*

## *ПРИМЕР КОЛДОВСТВА*




*1. Пётр играет за людей. В Малахауте у него находится 1 **колдун** и ещё 1 **колдун** — в Корнуолле.*




*2. Пётр выбирает действие колдовства, разыгрывая «Телепортацию» и «Призыв воителя».*




*3. Используя заклинание «Телепортация» (2 ᛟ), он перемещает своего **колдуна** из Корнуолла с оплотом Мордреда в соответствующий оплот в Затерянных Землях. Затем Пётр выставляет **воина** на территорию Затерянных Земель и берёт с неё 2 жетона благосклонности.*







*4. Используя заклинание «Призвать воителя» (2 ), он заменяет **воина** в Монсальвате фигуркой сэра Блэкхарта, возвращая **воина** в свой резерв. Затем кладёт карту Блэкхарта рядом со своим планшетом.*




*5. Это действие колдовства стоит 4 . Соответственно, Пётр перемещает свой маркер времени вперёд на 4 сектора.*



## СОБЫТИЯ ДИСКА ХАОСА

Когда **последний** маркер времени покидает сектор на диске хаоса, оставляя его пустым, активный игрок разыгрывает событие только того сектора, на котором этот маркер находился изначально.

Затем, если этот маркер времени пересёк сектор с иконкой войны, необходимо разыграть событие **войны** за каждый такой сектор (см. стр. 13).

***Примечание:*** *эффекты, перемещающие маркеры времени вне вашего хода, не приводят к розыгрышу события, за исключением войны.*

### Монстры

Активный игрок перемещает каждого монстра на игровом поле на указанное значение передвижения и по возможности разыгрывает его эффект. Порядок перемещения монстров определяется активным игроком.

***Примечание:*** *если в описании эффекта говорится разместить жетон действия в ячейку своего планшета и при этом у игрока их не осталось, то ничего не происходит.*

### Покровители



**Благосклонность Мордреда**



**Благосклонность Морганы**



**Благосклонность Мерлина**

Активный игрок в любом порядке перемещает каждого из покровителей на соседнюю территорию без покровителя. После этого он размещает на территориях с покровителями по 2 жетона благосклонности соответствующего типа.

### Судьба

- **До наступления хаоса.**
  Возьмите 2 карты из **колоды судьбы**. Выберите 1 карту, разыграйте её верхний эффект и сбросьте. Затем положите вторую карту лицом вниз на котёл знаний.
- **После наступления хаоса (см. стр. 14).**
  Возьмите 2 карты из **колоды хаоса**. Выберите 1 карту и разыграйте её. Затем положите вторую карту под низ колоды.

## Война

Когда отряды 2 народов находятся на одной территории, они вступают в сражение. Только 2 народа могут сразиться за контроль над одной территорией. Результат этих сражений определяется во время события войны, когда игроки проводят все сражения. На одной территории может быть проведено только одно сражение. Порядок проведения сражений определяется активным игроком.

***Примечание:*** *эффекты некоторых карт могут приводить к новым сражениям на новых территориях. Результат этих сражений должен быть определён во время текущей войны.*

Для того, чтобы наступило событие войны, маркеру времени необязательно покидать сектор с иконкой этого события. Если **последний** маркер времени пересекает сектор с иконкой войны, то событие войны наступит сразу после события с опустевшего сектора, на котором он находился изначально. Возможно наступление сразу нескольких войн. В таком случае проведите их последовательно.




*Пётр завершает действие со стоимостью 3 и перемещает свой маркер времени вперёд, покидая сектор события судьбы и проходя через сектор войны. Теперь он должен разыграть событие судьбы, а затем сразу же разыграть событие войны.*

### ▸ РЕЗУЛЬТАТ СРАЖЕНИЯ

Только игроки, вовлечённые в текущее сражение, могут разыгрывать карты сражений. Сражения проводятся по очереди.

За каждый ваш отряд в текущем сражении можете выложить 1 карту сражений лицом вниз в соответствующую область на планшете. В зависимости от типа отряда применяются эффекты ближнего боя или колдовства.

**Воины и воители:** используйте только эффекты ближнего боя на карте сражения. При розыгрыше эффектов карт все воители считаются воинами, если не сказано иное.

**Вожди:** используйте только эффекты ближнего боя на карте сражения. Есть эффекты, применяемые при розыгрыше карты только в области вождя.

**Колдуны:** используйте только эффекты колдовства на карте сражения.

Результат сражения определяется следующим образом:

1. Игроки, начиная с того, кто находится впереди на диске хаоса, выбирают и выкладывают свои карты сражений лицом вниз. Если оба игрока находятся на одном секторе диска хаоса, первым начинает тот, чей маркер времени находится ниже (т. е. он находится впереди).
2. Оба игрока раскрывают свои карты и, начиная с того, кто впереди, разыгрывают эффекты колдовства на картах сражений.
3. Игроки считают свои значения атаки и защиты, применяя к ним эффекты, способные их изменить, а затем сравнивают результаты:
   - Если значение защиты игрока больше или равно значению атаки противника, ничего не происходит и игрок не теряет отряды.
   - Если значение защиты игрока меньше значения атаки противника, то игрок теряет отряды согласно разнице между значениями, выбирая при этом, какие отряды будут убиты. Игрок не может потерять больше отрядов, чем их было на территории.

     ***Примечание:*** *игроки никогда не теряют своих вождей. Если вождь — последний ваш отряд на территории и при этом есть нераспределённый урон, положите фигурку вождя, игнорируя дальнейший урон. Лежащие фигурки вождей не учитываются при контроле территории.*
4. Сбросьте все выложенные карты сражений и отметьте территорию жетоном сражения. На территорию, отмеченную этим жетоном, нельзя перемещать или выставлять отряды, однако их можно оттуда выводить. Вывод отрядов с территории может повлиять на её контроль в конце события войны.
5. Продолжайте проводить сражения на других территориях, пока не будут определены результаты каждого из них.

### ▸ КОНЕЦ ВОЙНЫ

После того, как результаты всех сражений были определены, война заканчивается. Уберите с поля все жетоны сражений. Все игроки, включая тех, кто не участвовал в сражениях, проверяют территории с жетонами благосклонности. Если игрок:

- Имеет наибольшее количество отрядов на территории — он контролирует её и получает все жетоны благосклонности с этой территории.
- Контролирует соседние территории с жетонами благосклонности между ними (т. е. на границе или морском пути) — он получает все эти жетоны.

После того, как игроки разобрали жетоны благосклонности, поднимите все лежащие фигурки вождей. Каждый игрок добирает карты сражений, пока у него в руке не будет 7 карт сражений. Если колода сражений закончилась, перемешайте сброс, сформировав новую колоду, и продолжайте добирать карты.

# НАСТУПЛЕНИЕ ХАОСА

Хаос наступает при выполнении одного из следующих условий:

- Все маркеры времени пересекли черту хаоса один раз.

**ИЛИ**

- Все жетоны благосклонности на 3 островах Затерянных Земель были разобраны.

Теперь территории с оплотом одного покровителя считаются соседними друг с другом, что позволяет отрядам перемещаться между ними.

***Примечание:*** *Блэкхарта теперь можно разместить на территории Затерянных Земель по эффекту его способности.*

При наступлении хаоса последовательно выполните следующие шаги:



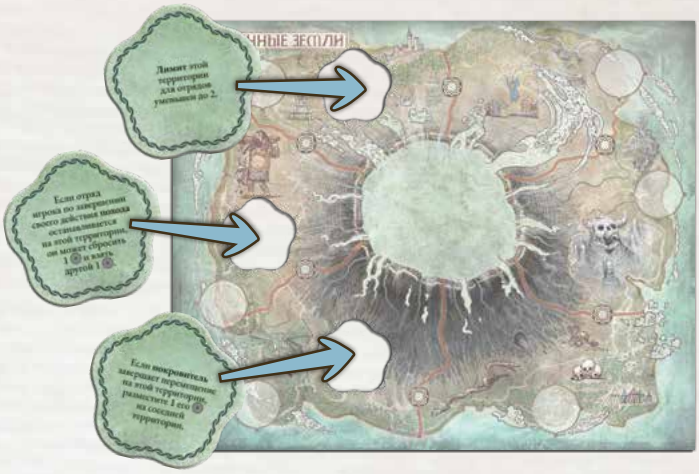
1. Раскройте поле Затерянных Земель, при этом все отряды и оплоты на этом поле остаются на своих местах.



2. Заберите все карты судьбы из котла знаний и переверните их лицом вверх, не нарушая порядок карт в колоде. Затем разыграйте эффекты хаоса на всех картах по очереди.




3. Не глядя перемешайте тайлы Затерянных Земель и случайным образом разместите их в слотах на поле Затерянных Земель. Их эффекты применяются к территории, на которой они были размещены.



4. Переместите каждого покровителя на территорию напротив его оплота по горизонтали в левую часть поля Затерянных Земель, разместив в каждой из них 2 жетона благосклонности соответствующего типа. После этого возьмите из запаса по 2 жетона благосклонности каждого типа и разместите случайным образом по 1 жетону в 6 зон вдоль границ между территориями Затерянных Земель.




5. Переверните котёл знаний. С этого момента при разыгрывании события судьбы игроки берут карты из колоды хаоса, а разыгрывая заклинания — применяют эффекты хаоса.



# Конец игры

Игра заканчивается при выполнении одного из следующих условий:

- **Последний маркер времени пересекает черту хаоса второй раз.**
  Разыграйте последнее событие войны и закончите игру.
- **В запасе закончились жетоны благосклонности одного из покровителей.**
  Игрок, находящийся позади всех на диске хаоса, размещает жетон сражения на следующем перед его маркером времени секторе войны. По завершении этой войны игра заканчивается.

Игроки подсчитывают все свои жетоны благосклонности, добавляя к ним бонусы карт покровителей.

Игрок с наибольшим общим количеством жетонов благосклонности становится победителем.

В случае ничьей победителем становится претендент с наибольшим количеством отрядов на поле. Если и в этом случае наступает ничья, то побеждает претендент, чей маркер времени находится позади.

# Режимы игры

### Благосклонность покровителей (обратная сторона)



Каждый из 3 покровителей дарует силу игрокам, заслужившим его благосклонность. На картах покровителей указано необходимое количество жетонов благосклонности. При достижении этого количества игрок получает силу покровителя. Для её использования не нужно тратить жетоны благосклонности, однако, если при потере жетонов (из-за событий, заклинаний, сражений и т. д.) их число окажется меньше необходимого, игрок потеряет доступ к этой силе до тех пор, пока снова не заслужит благосклонность.

### Режим войны (диск из 12 секторов)

Напряжённый конфликт между игроками, больше возможностей для принятия решений.

### Блиц-режим (диск из 10 секторов)

Динамичная партия, в которой грамотная стратегия является залогом победы.





## Создатели игры


**ГЕЙМ-ДИЗАЙН:** Алексио Шнеебергер и Андреа Кьярвезио
**РАЗРАБОТКА:** Александру Олтеану, Лео Алмейда и Кен Келвин Оливейра
**ВИЦЕ-ПРЕЗИДЕНТ ГЕЙМ-ДИЗАЙНА:** Гильерме Гуларт
**ГЛАВНЫЙ ПРОДЮСЕР:** Кеннет Тан
**ПРОИЗВОДСТВО:** Тиаго Аранья, Дэрил Чу, Марсела Фабрети, Ребекка Хо, Эрванн Ле Торриволлек, Исадора Лейте, Николас Сиа и Грегори Варгиз
**АРТ-ДИРЕКТОР:** Матье Харло
**ИЛЛЮСТРАЦИИ:** Эдриан Смит
**ИЛЛЮСТРАЦИИ НА ПОЛЕ:** Николя Фруктус
**СТАРШИЕ ГРАФИЧЕСКИЕ ДИЗАЙНЕРЫ:** Гэбриель Бурги и Маттео Череза
**ГРАФИЧЕСКИЕ ДИЗАЙНЕРЫ:** Жулия Феррари, Макс Дуарте и Фабио де Кастро
**РУКОВОДИТЕЛЬ СОЗДАНИЯ СКУЛЬПТУР:** Майк Маквей
**СКУЛЬПТОРЫ:** Big Child Creatives, Studio McVey и Александр «Aragorn» Маркс
**СКУЛЬПТУРНЫЙ ИНЖИНИРИНГ:** Винцент Фонтейн
**РЕНДЕРИНГ:** Эдгар Рамос
**ВНУТРИИГРОВАЯ ИСТОРИЯ:** Джейсон Коэпп
**ИСТОРИЧЕСКИЙ КОНСУЛЬТАНТ:** Франческо Непителло
**ВЫЧИТКА ТЕКСТА:** Джейсон Коэпп
**ИЗДАТЕЛИ:** Черн Энн Нг и Дэвид Дуст
**ТЕСТИРОВЩИКИ:** Марко Легато, Стефаон Москардини, Патрик Фернандес, Марко Португаль, Дави Аугусто, Эуклидес Кантидиано, Рафаэль Ассаф, Фелипе Галено, Фернандо Монтейро, Марко Аурелио Саккомани, Фабио Ламаччиа, Фьоренцо Сарторе, Мирко Сапорита, Паоло Руффо, Клаудио Бальяни, Лука Боббио, Риккардо Пелле, Валентина Сакко, Диего Эдоардо Андруэтто, Энрико Андруэтто, Иларио Мореско, Сальваторе Гамбуцца, Сальваторе Лучифора, Дарио Морриконе, Налин Давиде, Амедео Сория, Альфредо Чибрарио, Джанлука Ипполито, Сальваторе Чирина, Джорджио Саффирио, Фабио Фавата, Ренато Чиерво, Энрико Ребуфелло, Андреа Роббиани, Андера Джиоя, Джузеппе Списсу, Риккардо Списсу и Маттео Списсу

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО GAGA GAMES

**ПЕРЕВОДЧИК:** Дмитрий Баранчиков
**КОРРЕКТОР:** Вероника Артёмова
**РЕДАКТОР:** Софи Кожанова
**ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК:** Максим Будник
**РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА:** Максим Книшевицкий
**РУКОВОДИТЕЛЬ РЕДАКЦИИ:** Валерия Горбачёва
**ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО:** Антон Сковородин



Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2025 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

# КРАТКИЕ ПРАВИЛА

## ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ

**Игрок, маркер времени которого находится позади всех остальных (или выше всех при ничьей) на диске хаоса считается активным игроком и должен выполнить одно из перечисленных действий:**

### ПОХОД

Переместите любое количество ваших групп отрядов на соседние территории. Можно перемещать несколько раз.

**СТОИМОСТЬ:** 1 за каждое перемещение. Полная стоимость действия похода не должна превышать 6.

### СБОР

Можете переместить вашего вождя на соседнюю территорию. Затем должны выставить отряд(-ы) из вашего резерва на территорию с вашим вождём.

**СТОИМОСТЬ:** 1 за каждый выставленный отряд.

### КОЛДОВСТВО

Разыграйте карты заклинаний в количестве, не превышающем число ваших колдунов на игровом поле.

**СТОИМОСТЬ:** сумма всех , указанных на каждой разыгранной карте заклинания.

Действия стоят +1 за каждый жетон действия, уже помещённый в ячейку выполняемого действия.

***Лимит территории:** 2 народа на территорию, 4 отряда одного народа.*

## ДИСК ХАОСА

**Если последний маркер времени пересекает сектор с иконкой войны, то событие войны наступит сразу после события сектора, на котором он находился изначально.**

### МОНСТРЫ

Активный игрок перемещает каждого монстра на игровом поле на указанное значение передвижения и по возможности разыгрывает его эффект.

### ПОКРОВИТЕЛИ

Активный игрок в любом порядке перемещает каждого из покровителей на соседнюю территорию без покровителя. После этого он размещает на территориях с покровителями по 2 жетона благосклонности соответствующего типа.

### СУДЬБА

1. **До наступления хаоса:** возьмите 2 карты из **колоды судьбы**. Выберите 1 карту, разыграйте её верхний эффект и сбросьте. Затем положите вторую карту лицом вниз на котёл знаний.
2. **После наступления хаоса:** возьмите 2 карты из **колоды хаоса**. Выберите 1 карту и разыграйте её. Затем положите вторую карту под низ колоды.

### ВОЙНА

Сражения проводятся по очереди на всех возможных территориях. На 1 территории может быть проведено только 1 сражение. Порядок проведения сражений определяется активным игроком. После окончания войны все игроки (даже те, кто не участвовал в сражениях) проверяют, какие территории они контролируют, и получают жетоны благосклонности внутри и между этими территориями (т. е. на границах и морских путях). Уберите с поля все жетоны сражений. Каждый игрок добирает карты сражений, пока у него в руке не будет 7 карт сражений.

## НАСТУПЛЕНИЕ ХАОСА

**Хаос наступает при выполнении одного из следующих условий:**

Все маркеры времени пересекли черту хаоса один раз. **ИЛИ** Все жетоны благосклонности на 3 островах Затерянных Земель были разобраны.

**При наступлении хаоса:**

1. Раскройте поле Затерянных Земель.
2. Заберите все карты судьбы из котла знаний и переверните их лицом вверх, не нарушая порядок карт в колоде. Затем разыграйте эффекты хаоса на всех картах по очереди.
3. Не глядя перемешайте тайлы Затерянных Земель и случайным образом разместите их в слотах на поле Затерянных Земель. Их эффекты применяются на территорию, в которую они были помещены.
4. Переместите каждого покровителя на территорию напротив его оплота по горизонтали в левую часть поля Затерянных Земель, разместив в каждой из них 2 жетона благосклонности соответствующего типа. После этого возьмите из запаса по 2 жетона благосклонности каждого типа и разместите случайным образом по 1 жетону в 6 зон вдоль границ между территориями Затерянных Земель.
5. Переверните котёл знаний. Теперь при разыгрывании события судьбы берите карты из колоды хаоса, а разыгрывая заклинания — применяйте эффекты хаоса.

## КОНЕЦ ИГРЫ

**Игра заканчивается при выполнении одного из следующих условий:**

- **Последний маркер времени пересёк черту хаоса второй раз.** Разыграйте последнее событие войны и закончите игру.
- **В запасе закончились жетоны благосклонности одного из покровителей.** Игрок, находящийся позади всех на диске хаоса, размещает жетон сражения на следующем перед его маркером времени секторе войны. По завершении этой войны игра заканчивается.

## УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Игроки подсчитывают все свои жетоны благосклонности, добавляя к ним бонусы карт покровителей. Игрок с наибольшим общим количеством жетонов благосклонности становится победителем. В случае ничьей победителем становится претендент с наибольшим количеством отрядов на поле. Если и в этом случае наступает ничья, то побеждает претендент, чей маркер времени находится позади.