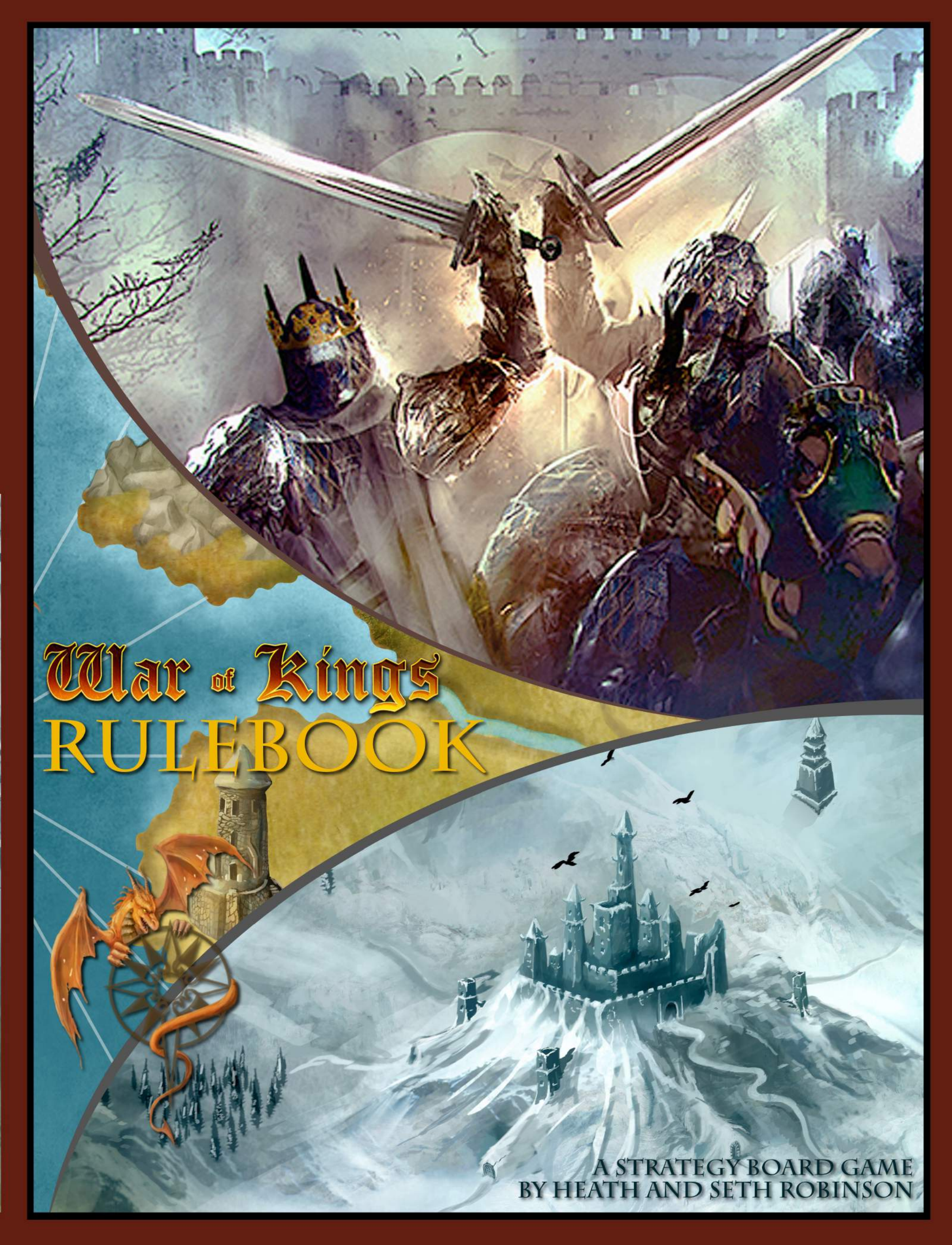


The cover art is divided into three main sections. The top section features a king in a crown and armor holding a sword aloft, with a castle in the background. The bottom-left section shows an orange dragon perched on a stone tower. The bottom-right section depicts a large, dark castle on a snowy mountain peak with birds flying in the sky.

War of Kings RULEBOOK

A STRATEGY BOARD GAME
BY HEATH AND SETH ROBINSON

ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ И СОЗДАТЕЛИ

Игровые компоненты

1 полноцветное игровое поле (двухстороннее)	36 карт событий
30 пластиковых миниатюр деревень	16 карт Мародера
24 пластиковых миниатюры городов	6 карт достижений
12 пластиковых миниатюр крупных городов	66 жетонов армии
12 пластиковых миниатюр фортов	36 жетонов дорог
6 пластиковых миниатюры крепостей	42 жетона боевого урона
3 пластиковые миниатюры замков	63 жетона территории
14 кастомных боевых кубика	114 жетонов золотых монет
3 кубика ресурсов	150 карт ресурсов
1 кубик событий	6 планшетов игроков
1 блокнот экономических книг	1 книга правил

Game Design

Heath and Seth Robinson

Art

Ian Schofield: Boards, Card Fronts, and Logo

James Starr-King: Box Top and Card Backs

Sculpture

Simon Summers

Special Thanks

Special thanks to Megan Pecot, Kenna Pecot, Robert Stewart, Carol Stewart, Rick Pecot, Susan Stewart, Rachel Robinson and all of our Kickstarter backers, especially Ruben Schlüter, Fes, James Monson, Nate Taylor, Van Willis, Andreas Kotschote, Robert Duman, and Damon Richardson.

For all of the latest information, including the official FAQ, please visit

www.warofkingsgame.com.

War of Kings is a production of RAINN Studios.

© 2014 by Heath and Seth Robinson

Rulebook Version 1.01

This rulebook is also available as a PDF download and in the Apple iBooks format for iPad.



СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
Игровое поле	3
Подготовка	4
Игровой процесс	10
1. Фаза строительства	10
2. Фаза событий	11
3. Фаза движения	12
4. Фаза исследования	12
5. Фаза боевых действий	12
6. Фаза снабжения	12
Поселения	14
Ополчение	15
Дороги	16
Укрепления	17
Армии	18
Повреждения	18
Поддержка	18
Маладорианские мародеры	19
Культура	20
Боевые действия	21
Правила проведения битвы	21
Последовательность битвы	22
Контроль территорий	24
Потери и уничтожение игроков	24
Покорение территории	25
Столичные территории	25
Победа в игре	26

ВВЕДЕНИЕ

Война королей - игра экономического развития и военной стратегии. Чтобы победить, игроки должны управлять ресурсами своего королевства, исследовать новые территории и строить величественные города и замки, и в тоже время завоёвывать новые территории. Но будьте осторожны! Игроки не являются единственными силами, соперничающими за власть в Аровита. Маладор, иностранные мародеры, воспользовались хаосом, чтобы удовлетворить свою жажду завоеваний и грабежей, опустошив землю.

Каждый раунд игроки получают жизненно важные ресурсы на основе контролируемых ими территорий и поселений на этих территориях. Они также генерируют золото путем налогообложения

и торговли со всеми уголками их королевств. Игроки используют ресурсы и золото, чтобы строить новые поселения, модернизировать существующие, строить дороги, строить крепости и создавать армии. Армии могут использоваться для завоевания новых территорий и ведения войны против других королевств. Игроки накапливают победные очки для получения экономических и военных достижений, таких как управление крупнейшим королевством или получение наибольшего кол-ва золота через обширную торговую сеть. Побеждает первый игрок, который накопил тринадцать победных очков.

ИГРОВЫЕ ПОЛЯ

"Война королей" поставляется с двухсторонним игровым полем для различных условий игры. Пышная летняя сторона, показанная на рисунке 1, представляет собой умеренные районы Аровита, а серая зимняя сторона, показанная на рисунке 2, представляет собой более холодные северные районы древней империи Аровит. Все четыре края поля, будь то океан, хребет или просто край доски, непроходимы. Художественные черты на поле, такие как реки, мосты, руины, леса или холмы, не имеют эффекта на игровой процесс. Каждое зона на доске называется территорией. Территории, которые разделяет друг с другом граница, смежны.

На летней карте горная область посередине непроходима и не может быть пересечена или контролироваться любым игроком или Маладором. На зимней карте армии могут перемещаться по центральной области доски с замком на горе, но никогда не могут в ней останавливаться. Эта область никогда не может контролироваться игроком или Маладором и никогда не исследуется. Однако она считается связанной дорогами со всеми соседними с ней территориями во всех игровых ситуациях. Это означает, что игрок может использовать эту территорию для соединения поселений с его или ее столицей для производства золота и помощи снабжению и перемещению армий.

Рисунок 1: Летняя карта



Столичные территории на летней карте обозначены щитами. Территория в красном овале, является непроходимой горной областью, в которую нельзя входить или контролировать любым игроком или Маладором.

Рисунок 2: Зимняя карта



Столичные территории на зимней карте обозначены баннерами. Территория, окруженная красным кругом, представляет собой особую область, по которой можно перемещаться игрокам и мародерским армиям, но нельзя останавливаться или контролировать её.

Перемещение по этой специальной территории является единственным исключением из правила, согласно которому армия должна немедленно остановиться, когда она переместится на территорию, не контролируемую игроком. См. «Фаза движения».

Каждая действующая территория имеет цветной маркер красного, желтого, зеленого или синего цвета с эмблемой которая соответствует цветовым значениям на Кубиках ресурсов. Территория генерирует ресурсы, если её цвет выпадает на кубике ресурсов на этапе строительства. Ресурсы, которые генерирует территория, указаны на эмблеме. Большой цветной символ указывает на основной ресурс территории. Меньший, черный и белый символ указывает на

вторичный ресурс территории. См. Рисунки 3 и 4. Цвет обозначает цвет всей территории, а не только цвет основного ресурса. Поэтому, если на территории имеется достаточно высокий уровень для создания вторичного ресурса, он генерируется в том же цвете, что и основной ресурс. Уровень поселения на территории определяет, сколько единиц ресурса будет создано.

Рисунок 3: Эмблема ресурсов



Эта эмблема показывает красную территорию с древесиной в качестве основного ресурса и пшеницы в качестве вторичного ресурса.

Рисунок 4: Символы ресурсов

	Основной	Вторичный
Дерево		
Пшеница		
Крупный рогатый скот		
Камень		

ПОДГОТОВКА

Игроки должны выбрать, сторону поля для игры - либо зелёную летн.. сторону, либо серую зимнюю сторону, и разместить игровое поле в пределах легкой досягаемости от всех игроков. Каждый игрок выбирает цвет и связанный с ним герб с изображением животного, отображаемый на карте. В таблицах 1 и 2 (стр. 5) показаны рекомендуемые позиции игроков для игры с двумя-пятью игроками на каждой карте. Территории с гербами животных являются территориями столиц игроков (см. «Столичные территории»). Игроки получают поселения (деревни, городки и большие города), маркеры территорий и армии, выбранного цвета, а также небольшое количество дорожных жетонов и счетчиков повреждений,

бухгалтерский справочник и лист данных игрока. См. Рисунки 5 и 6 (стр. 6) с иллюстрациями игровых предметов. Затем игроки помещают город, деревню, армию, дорогу и четыре маркера территории на поле, как показано на рисунке 8 (стр. 7), чтобы представить их исходные королевства. Пожалуйста, обратитесь к рисунку 7 (стр. 6) с иллюстрацией условных обозначений, используемых на рисунках в книге правил. Фортификационные модели (форты, крепости и замки) не имеют разделение по цветам игроков и должны быть размещены рядом с полем. Оранжевый цвет не является цветом игрока, так как это цвет маладорских мародеров, нейтральной фракции в игре. Разместите оранжевые постройки и армии рядом с полем.

Таблица 1: Рекомендуемые позиции для двух - пяти игроков на летней карте

						
2 Игрока		X				X
	X		X			
3 Игрока	X		X	X		
		X			X	X
4 Игрока			X	X	X	X
5 Игроков	Любые пять					

Есть две рекомендуемые позиции игроков для игры с двумя и тремя игроками. Игроки могут выбирать любой вариант.

Таблица 2: Рекомендуемые позиции для двух - пяти игроков на зимней карте

						
2 Игрока	X				X	
		X		X		
3 Игрока	X			X		X
		X	X		X	
4 Игрока			X	X	X	X
5 Игроков	Любые пять					

Есть две рекомендуемые позиции игроков для игры с двумя и тремя игроками. Игроки могут выбирать любой вариант.



Рисунок 5: Основные игровые компоненты



Маркеры территорий

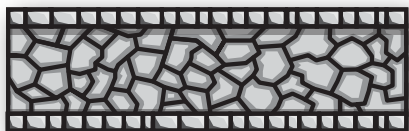


Лицевая



Разворот

Счетчик повреждений



Жетон дорог



*Лицевая
(Активная)*



*Разворот
(Неактивная)*

Жетоны армий

Рисунок 6: Поселения и Укрепления

Поселения

Укрепления

Уровень



Деревня



Форт

①



Город



Крепость

②



Крупный город

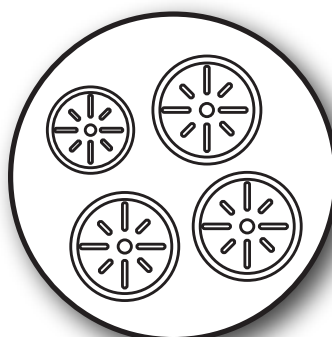


Замок

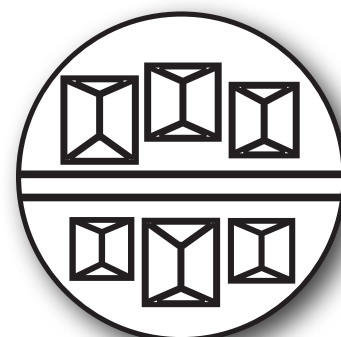
③

Поселения развиваются по уровню от деревень, до городов, крупных городов. Укрепления развиваются от форта, до крепостей, а затем замка. Миниатюры поставляются неокрашенными.

Рисунок 7: Иллюстрации поселений



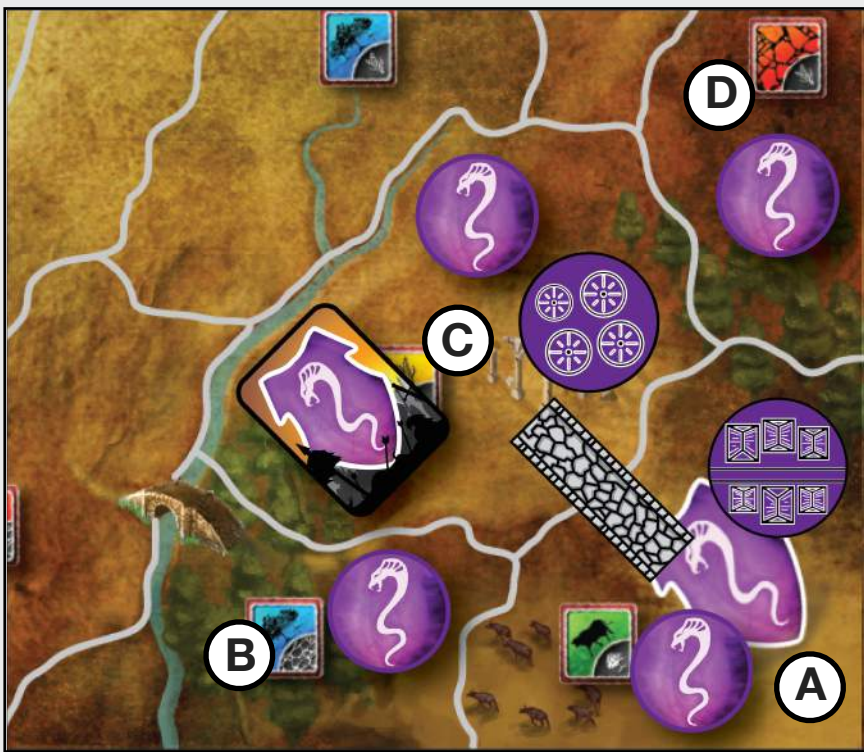
Деревня



Город

Далее в этих правилах, приведенные выше иллюстрации будут использованы для представления деревень и городов на рисунках. Цвет поселения указывает, к какому игроку оно относится.

Рисунок 8: Стартовая расстановка



Каждый игрок начинает игру с контролем четырех территорий: территории Столицы и трех смежных территорий. Город расположен на территории столицы (А). Деревня расположена на территории непосредственно напротив нее (С), и эти две территории связаны дорогой. Готовая армия также помещена в С с деревней. Территориальные маркеры размещаются на всех четырех территориях (А, В, С и D). Подготовка одинакова для всех игроков и не зависит от того, сколько игроков и на какой карте проходит игра.

Удалите пустые карты из колод "Событие" и "Марадёры". Они могут быть использованы позже для создания собственных карт "Марадёры" и "Событие". Перемешайте колоду Марадеров и колоду событий. Поместите их лицом вниз рядом с игровым полем. Поместите кубики и синие карты достижений в пределах досягаемости от всех игроков. Иллюстрация игровых карт приведена на рисунке 9.

Разделите ресурсы на отдельные стопки и поместите их рядом с полем. См. Рисунок 10 для отображения каждого ресурса. Разложите золотые монеты, показанные на рисунке 11 (стр. 8) рядом. Ресурсы и золото в этом резерве общедоступны и называются «рынок». Распределите исходные ресурсы и золото каждому игроку следующим образом: 7 золотых, 5 дерева, 7 пшеницы, 7 крупного рогатого скота и 2 камня. Ресурсы, которые каждый игрок имеет, называются «запас игрока».

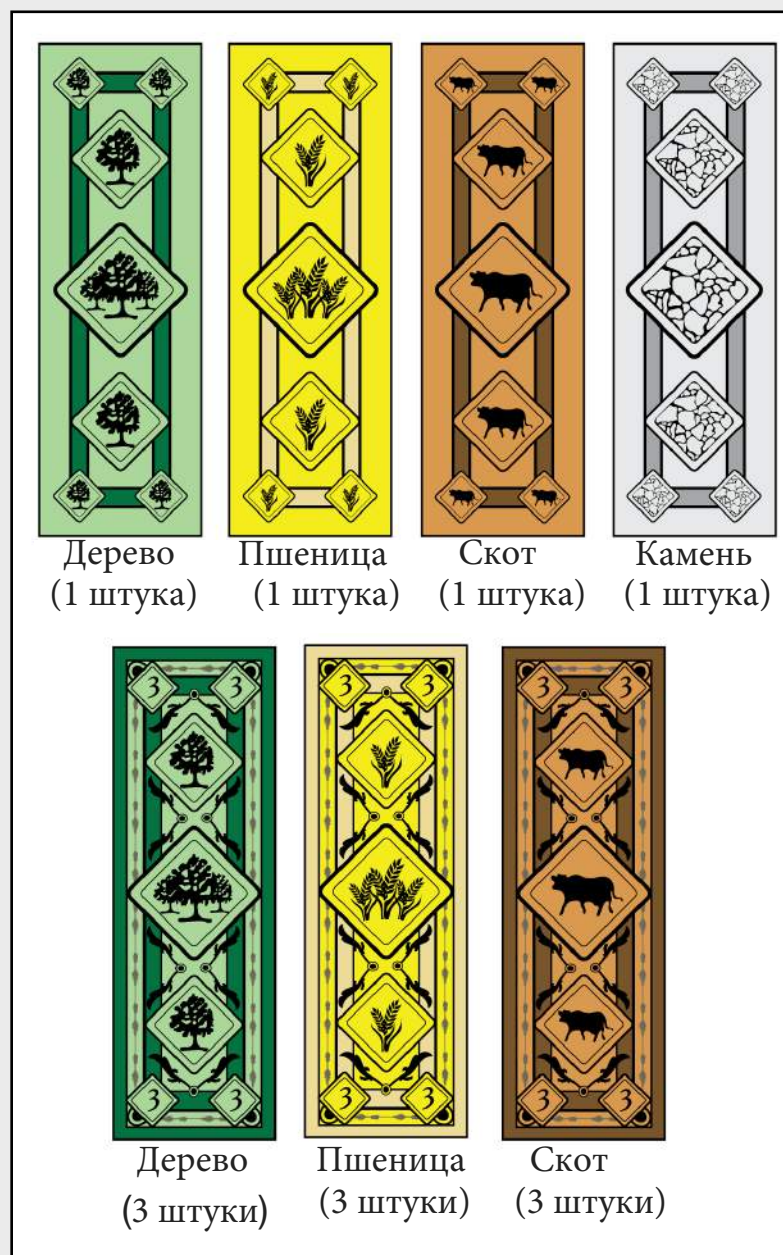
Используя Таблицу 3 (стр. 8), которая показывает, сколько ресурсов и золота каждая территория генерирует в зависимости от уровня поселения на территории, игроки должны заполнить свои экономические книги, чтобы легко отследить, какие ресурсы его или ее королевство будет генерировать когда тот или иной цвет будет выпадать на Кубиках ресурсов.

Рисунок 9: Игровые карты



Карта событий (слева), карта достижений (в центре) и карта Мародера (справа).

Рисунок 10: Карты ресурсов



Карты древесины, пшеницы, крупного рогатого скота и камня в виде одного и трех единиц. Для камня нет трехзначного значения.

Таблица 3: Получение золота и ресурсов

	Золото*	Основные ресурсы	Вторичные ресурсы
Только контроль	0	1	0
Деревня	3	2	0
Город	6	3	1
Крупный город	9	4	2

Эта таблица также показана на листе справки игроков.

* Расчеты генерируют только золото, если они связаны с территорией столицы игрока.

Игроки также должны подсчитать количество золота, которое они будут генерировать за ход, и отметить его в книге. При стандартной подготовки каждый игрок начинает игру, генерирующую 9 золотых. См. Рис. 12 (стр. 9) с примером того, как заполнить экономическую книгу. Также см. «Игровые поля» и «Расчеты» для получения дополнительной информации.

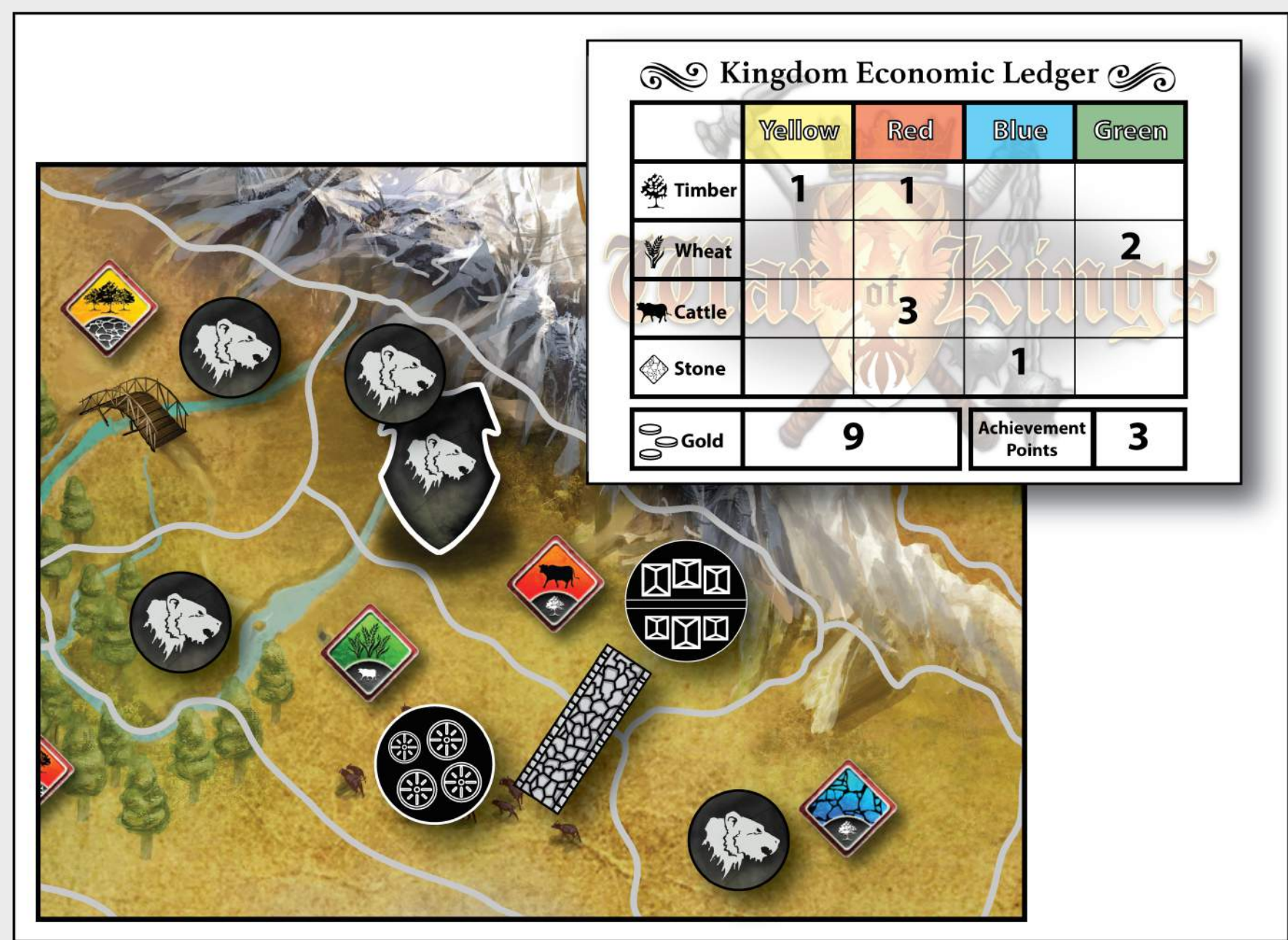
Важно отметить разницу между тем, что записано в экономической книге, и какие карты ресурсов и золото находятся в запасе игрока. Экономическая книга просто показывает, какие ресурсы получит игрок, когда определенный цвет будет выпадать на кубиках ресурсов на этапе строительства. Ресурсные карты и золото в запасе игрока - это то, что игроки могут потратить на этапе строительства.

Перед началом первого раунда выбирается ведущий игрок. Каждый игрок помещает маркер территории в центр и смешивает их. Один игрок должен в слепую вытянуть маркер территории из кучи. Игрок, чей маркер территории будет вытянут, будет ведущим игроком. Маркеры территории возвращаются и начинается первый раунд.

Рисунок 11: Золотые монеты



Рисунок 12: Завершенная экономическая книга



В этом примере черное королевство расставлено в соответствии с его начальной позицией и правильно заполненной экономической книгой в соответствии с таблицей 3. Черное королевство контролирует желтую территорию слева и синюю территорию справа. Контроль над территорией дает королевству один из основных ресурсов этой территории. Таким образом, игрок отметил один лес в желтой колонке и один камень в синем столбце экономической книги. У игрока есть деревня на зеленой территории. Деревня дает игроку два основных ресурса территории, которые в данном случае являются пшеницей. Таким образом, игрок записал две пшеницы в зеленой колонки книги. У игрока также есть город на территории столицы королевства, красная территория. Город дает игроку три основных ресурса территории и один из его вторичных ресурсов. Поэтому игрок записал три в красной колонке для крупного рогатого скота и один для древесины. Игрок также записывает количество золота, которое генерирует королевство. Город на территории столицы генерирует шесть золотых. Деревня на зеленой территории генерирует три золота, потому что она связана со столицей дорогой. Это приносит общее количество золота равное девяти. Наконец, игрок начинает с тремя очками Достижений, два за город и одно за деревню. См. Победа в игре.



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Каждый раунд состоит из шести фаз: 1) Строительство 2) Событие, 3) Движение, 4) Исследование, 5) Боевые действия и 6) Снабжение. Все игроки одновременно играют на этапе строительства. Остальные фазы воспроизводятся последовательно, начиная с ведущего игрока.

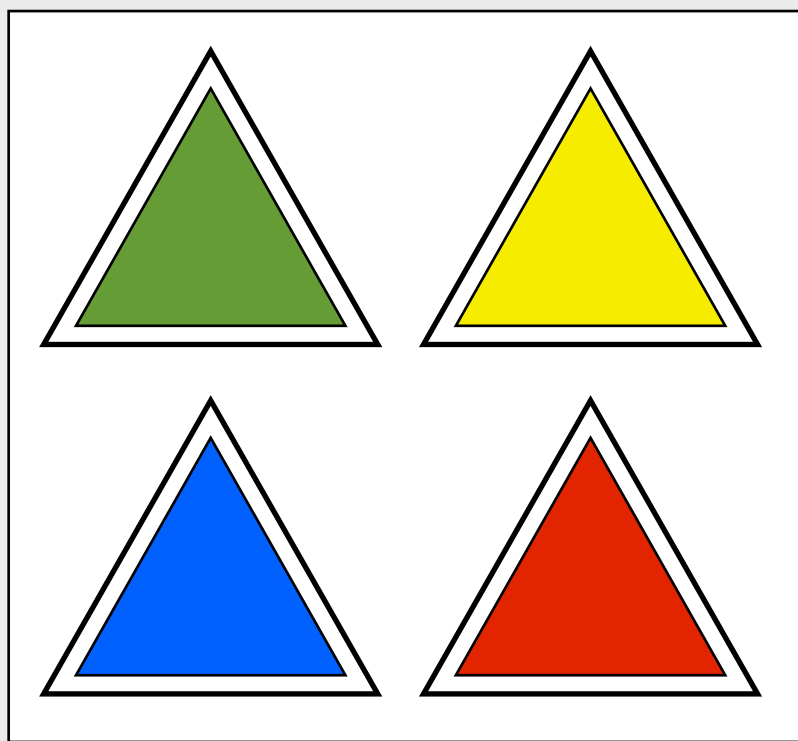
1. Фаза строительства

Получение золота. Все игроки получают золото на основе поселений, связанных со столицей игрока дорожной сетью. См. «Поселение».

Прокорм армий. Затем все игроки проверяют, чтобы их армии были обеспечены едой и при необходимости, приобретается провизия. Дополнительную информацию см. В разделе Поддержка армии.

Получение ресурсов. Затем один игрок бросает все три кубика ресурсов, чтобы определить, какие территории генерируют ресурсы в этом раунде. Каждый цвет (синий, красный, желтый, зеленый) изображен на каждом кубике. См. Рисунок 13. Цвета на кубиках ресурсов не имеют корреляции с цветами королевства. Каждый игрок получает карты ресурсов, соответствующие цветам, отображаемым на кубиках ресурсов,

Рисунок 13: Кубики ресурсов



Кубики ресурсов имеют цветные грани, которые соответствуют цветам территорий на игровом поле.

с его территорий соответствующих выброшенным цветам, и уровням поселений внутри них. Каждый игрок несет ответственность за сбор своих собственных ресурсов. Игроки должны хранить свои ресурсы и золото перед собой во время игры на виду у других игроков.

В таблице 3 (стр.8) приводится количество единиц получаемых ресурсов, которые генерирует территория, исходя из того, владеет ли игрок только территорией или имеет в ней поселение.

Игроки сохраняют информацию в своей экономической книге в этом состоянии на протяжении всего раунда, так как поселения строятся, разрушаются, захватываются или освобождаются, игроки могут просто проконсультироваться с регистратором, чтобы определить, какие ресурсы следует собирать при выпадении какого-либо конкретного цвета.

Территория может генерировать ресурсы более одного раза, если на двух или более кубиках ресурсов выпал одинаковый цвет. Например, если на всех трёх кубиках ресурсов выпал синий, то игроки получают ресурсы от синих территорий три раза.

Строительство. После того, как игроки получили все свое золото и ресурсы, игроки одновременно обмениваются любыми или всеми своими ресурсами и золотом на рынке для строительства или модернизации поселений, укреплений, дорог и армий. См. Таблицу 4 (п. 11) Уплатив цену за каждый уровень поселений, укреплений и армий для их строительства и модернизации.

Как только игрок заплатил требуемую сумму и ресурсы за предмет, он сразу же помещает его на карту. Игроки могут торговаться, вести переговоры и торговать с другими игроками или на рынке в любое время. Игроки могут совершать сделки между собой любым способом, который взаимно устраивает обе стороны участвующие в торговле. Игроки должны следить за любыми соглашениями и обеспечивать соблюдение их условий. Если игроки предпочитают торговать с рынком, они могут сделать это по курсу четыре к одному для обмена любого ресурса на любой другой или пять золота для покупки одного из ресурсов.

Как только все игроки завершили этап строительства, игроки должны обновить свои экономические книги, чтобы отразить любые изменения в золоте или ресурсах, которые они будут иметь право получить в следующем ходу. Любое золото и ресурсы, которые были

не потраченны на этапе строительства, остаются в запасе игрока, которые он может использовать в будущем ходе.

На этом заканчивается одновременно играемая часть раунда и ход переходит ведущему игроку для разыгрывания фазы "События" этого игрока.

2. Фаза событий

Ведущий игрок бросает Кубик событий, показанный на рис. 14 (стр. 12), вместе с одним кубиком ресурсов. Если Кубик событий показывает топор, значит, игровое событие игнорируется и игрок тянет верхнюю карту из колоды Марадёров. Эти карты позволяют игроку принимать временное управление Маладором, как описано на карте. Игрок читает карту вслух, сразу же следует инструкциям, а затем сбрасывает ее. Если колода Марадёров закончилась во время игры, повторно замешайте сброс и продолжайте. См. Маладорские мародёры для получения дополнительной информации.

Другие грани кубика событий указывают место действия. «V» означает деревню, «Т» означает город, а «С» означает большой город. Знамя представляет собой контроль над территорией, независимо от того, имеет ли она поселение. Если Кубик событий отображает значение «V», «Т» или «С», игрок проверяет, имеет ли он поселение этого уровня или выше на территории цвет которой указан на брошенном кубике ресурсов. Если игрок контролирует такую территорию, то он тянет верхнюю карту из колоды событий. Карты событий должны храниться в тайне от других игроков до тех пор, пока игрок не решит разыграть ситуацию описанную на карте. Нет ограничений на количество карт событий, которые игрок может хранить одновременно. Если колода событий закончилась во время игры, удалите все карты событий и продолжите игру. Игроки никогда не получают ресурсы из-за броска кубика ресурсов в фазе событий.

Таблица 4: Цены

	Золото	Дерево	Пшеница	Скот	Камень
Дорога	3	2	1	0	0
Деревня	4	3	3	3	0
Город	6	4	4	4	1
Крупный город	9	4	4	5	3
Форт	4	1	0	0	2
Крепость	4	2	0	0	4
Замок	6	2	0	0	4
Армия	5	0	3	3	0
Провизия	5	0	0	0	0
Снабжение армии	2	0	0	0	0

В этой таблице показано количество ресурсов и золота, необходимых для приобретения поселений, укреплений и армий. Расходы на города, крупные города, крепости и замки - это затраты на модернизацию более низких уровней поселений и укреплений на следующий более высокий уровень. Эта таблица показана на листе справки игроков.

3. Фаза движения

После того, как игрок разыграл фазу Событий, игрок может переместить любую из его готовых армий. Игрок не обязан перемещать армии. Армия может перемещаться с одной территории на любую смежную территорию и может перемещаться на две территории, при условии, если она перемещается между территориями связанными дорогами. См. Дороги. Однако армия должна немедленно остановиться, если она переместится на территорию, не находящуюся под контролем этого игрока. Армия может двигаться только один раз за ход. После того, как армия перемещена, она переворачивается с «активной» на «неактивную» сторону.

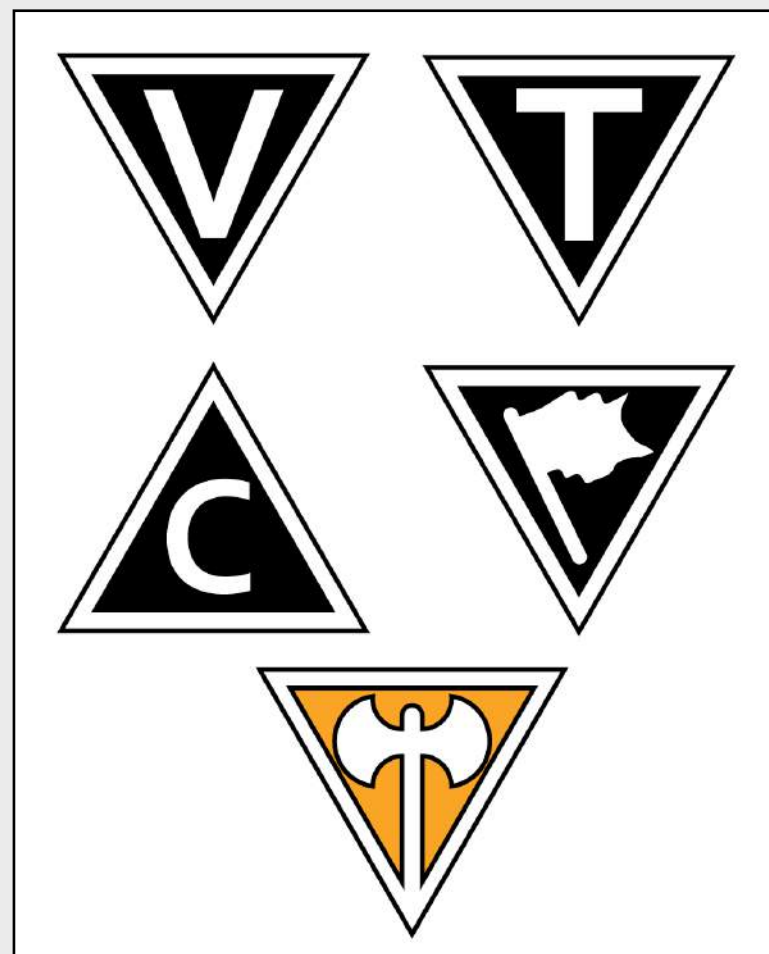
Количество армий, которые могут занимать одну территорию, не ограничено. Движение каждой армии полностью независимо от других. Например, две армии на одной территории могут перемещаться на одну и ту же территорию, или каждая из них перемещается на разные территории, или одна или обе из них могут вообще не двигаться. Точно так же армии из разных территорий могут выбирать для перехода одну и ту же территорию.

Если армия переходит на территорию, которая не контролируется другим игроком или Маладором, тогда территория будет «исследована» на этапе разведки. Если территория контролируется другим королевством или Маладором, но не содержит армии или поселения, то территория завоевана. См. «Покорение территории». В противном случае игрок вступил в битву с силами противника на этой территории. Сражение состоится в Фазе битвы. Как только игрок переместил все армии, которые он хочет переместить, начинается этап исследования.

4. Фаза исследования

Игроки исследуют неконтролируемые территории, чтобы расширить свои королевства. Если игрок переместил армию на территорию, которая не контролируется каким-либо другим игроком или Маладором, игрок бросает кубик ресурсов и фиолетовый кубик битвы и проверяет таблицу разведки (таблица 9, стр. 31). Результат, показанный в таблице, немедленно применяется. Если игрок исследует более одной территории, игрок может выбрать порядок, в котором произойдёт исследование. Кубики бросаются для каждой исследуемой территории. Как только все исследования будут совершены, начнется Фаза битвы.

Рисунок 14: Значения кубика событий



У Кубика событий есть пять разных значений: «V» для деревни, «Т» для города, «С» для Крупного города, флаг для контроля и топор для Маладора.

5. Фаза боевых действий

Все сражения происходят так, как описано в разделе «Разрешение битвы». Если игрок совершает битву на более чем одной территории в этом раунде, то сражения происходят в том порядке, в котором определяет их игрок.

6. Фаза снабжения

Игрок может снабжать любые готовые армии, которые находятся либо на территории с городом или крупным городом, которую игрок контролирует, либо на территории, связанной с таким городом или крупным городом, дорожной сетью, которая проходит только через территории, которыми управляет игрок. См. Рис. 15. Снабжение армии стоит 2 золота и снимает все повреждения с армии.

По завершении каждого хода игроки должны обновить свои экономические книги, чтобы правильно отражать любые изменения в ресурсах или генерации золота из-за захвата территорий или других событий.

Если у игрока изменяется доход ресурсов или золотых в ход другого игрока, например, когда одно из поселений игрока завоевано или уничтожено другим королевством, игрок также должен обновить экономическую книгу своего королевства.

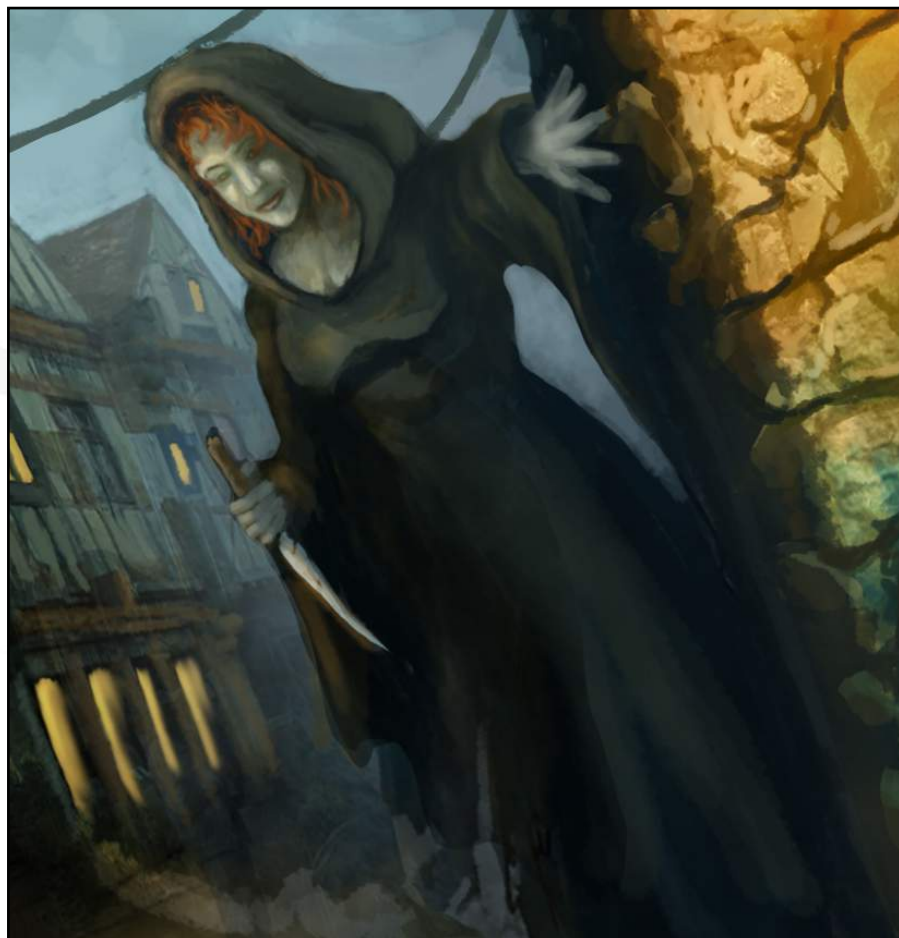
После того, как ведущий игрок завершит Фазу снабжения, ход переходит к игроку слева. Ход следующего игрока начинается с этапа броска Кубика событий и проходит через все этапы до фазы снабжения. Это продолжается до тех пор, пока у каждый игрок не совершит свой ход, затем раунд завершается. В конце каждого раунда игроки подсчитывают свои победные очки и проверяют, выиграл ли кто-нибудь в игре. См. Побед в игре. Если нет, все неактивные армии на доске будут перевернуты на активную сторону и следующий раунд начинается с этапа строительства. Ведущий игрок остается неизменным на протяжении всей игры.



Рисунок 15: Армии, имеющие право на пополнение запасов



В этом примере армии 1 и 4 имеют право на пополнение запасов, поскольку они связаны с территорией с городом, контролируемым желтым королевством (территория столицы). Армия 2 также имеет право на пополнение запасов, поскольку она находится на территории с городом, контролируемым желтым королевством, хотя сам город является культурно-синим. Армия 3 не имеет права на пополнение, потому что Маладор нарушил соединение дороги с желтым игроком с городом под его контролем, взяв под свой контроль красную территорию в центре. Армия 5 не имеет права на пополнение запасов, потому что армия не активна.



ПОСЕЛЕНИЯ

«Поселение» является общим термином для любой деревни, города или крупного города. Первый и самый низкий уровень поселения - деревня, за которой следует город, и, наконец, третий и самый высокий уровень поселения - крупный город. Поселения дают ряд преимуществ игрокам, которые их контролируют. Во-первых, игроки получают очки за контроль над территориями с поселениями в них. См. Победа в игре.

Строительство поселений на территориях также позволяет игрокам собирать ресурсы с этих территорий, когда их цвет выпадает на этапе строительства. Поселения генерируют золото только в том случае, если они связаны со столицей игрока дорожной сетью, которая проходит только через территории, контролируемые игроком. См. Рисунок 16. Поселение на территории столицы игрока будет способно генерировать золото для игрока.

Рисунок 16: Получение золота через дорожную сеть



В этом примере белое королевство генерирует пятнадцать золотых. Город 1, на территории столицы, генерирует шесть золотых. Город 4 соединен с территорией столицы дорожной сетью и поэтому генерирует шесть золотых. Деревня 3 генерирует три золотых, потому что она привязана к территории столицы. Деревня 2 не может генерировать золото, потому что у нее нет дорожного соединения с столичной территорией. Деревня 5 не может генерировать золото, поскольку ее территория в настоящее время контролируется Маладором. Деревня 6 не может генерировать золото, потому что связь между ним и территорией столицы была нарушена контролем Маладора над желтой территорией в центре рисунка.

Игрок может создавать или обновлять столько поселений в раунде, на сколько у него хватит золота и ресурсов. Недавно построенные или модернизированные поселения начнут генерировать ресурсы и золото в следующем раунде. Следующие правила регулируют строительство поселений и их модернизацию.

- Территория может содержать только одно поселение.
- Деревни - это единственные поселения, которые могут быть построены на территории без поселения.
- Цены в Таблице 4 (стр. 11) для городов и крупных городов представляют собой стоимость обновления от поселения более низкого уровня. Например, деревню можно перевести в город, заплатив 6 золотых, 4 леса, 4 пшеницы, 4 крупного рогатого скота и 1 камень. Замените миниатюру деревни городской.
- Поселение может быть обновлено только на один уровень за ход.

- Игроки могут строить или модернизировать поселения только на контролируемых ими территориях.
- В один и тот же ход не может быть построено и модернизировано.
- Игроки могут только модернизировать поселения своей культуры. См. Культура.

Поселения также имеют военные функции, позволяя нанимать армию на территориях и снабжая армии на поле. См. Армии. У них также есть ограниченная способность защищаться, если на них нападают, и нет армии для их защиты. См. Милития.

Количество деревень, городов и крупных городов каждого цвета, в коробке с игрой, - это максимальное количество каждого из них, которое может одновременно находиться на карте для культуры этого игрока. Если у игрока заканчиваются определенные миниатюры, то новые поселения этого уровня не могут быть построены.

ОПОЛЧЕНИЕ

Если территория с поселением будет атакована, и на этой территории нет армий, то местное ополчение попытается защитить поселение. Ополченцы всегда принимают бой, никогда не уходят и будут сражаться до победного. Если армия защищающегося игрока уходит из территории, оставив поселение предоставленное самому себе, то поселение не собирает ополчение. Вместо этого атакующий игрок автоматически завоёвывает территорию. Ополчение никогда не может использоваться эффективно.

Ополчение всегда защищается двумя стандартными боевыми кубиками и контратакой с тремя. Уровень поселения определяет, сколько урона ополчение может выдержать, прежде чем быть поверженным. См. Таблицу 5 о боевых характеристиках ополчения. Во время расчета численного преимущества ополчение поселения всегда считается одной армией. Таким образом, они никогда не превысят число атакующих. Тем не менее, ополчение получает кубики укреплений за любое укрепление, имеющейся на территории. См. Боевые действия для получения дополнительной информации о битве. Если атакующий уходит из боя или побежден, то весь урон, нанесенный ополчению, автоматически и немедленно удаляется.

Таблица 5: Характеристики ополчения

	Урон	Боевые кубы	
		Защита	Контр-атака
Деревня	1	2	3
Город	2	2	3
Крупный город	3	2	3

Боевые кубики, которые ополчение бросает на защиту, - это синие восьмигранные боевые кубики.



Кроме того, поселение, которое не защищено армией, будет созывать ополчение для защиты поселения, если культура поселения будет отличаться от культуры вторгающейся армии. Если культура поселения и армии совпадет, то жители поселка будут приветствовать возвращение дружественных вооруженных сил. Вместо того, чтобы быть завоеванным, поселение «освобождается» и немедленно захватывается без необходимости проводить битву.

См. Культуру для более подробной информации. Обычно освобожденное поселение не будет снесено, но если атакующий игрок захочет снести поселение, тогда жители поднимут ополчение и вступят в бой с этой армией, как если бы это была армия другой культуры. Во всех случаях, если на территории с поселением присутствует хотя бы одна армия, то ополчение игнорируется.

ДОРОГИ

Дороги соединяют территории и имеют важное значение для объединения королевства как в экономическом, так и в военном отношении. Чтобы построить дорогу между двумя территориями, королевство игрока должно контролировать обе территории, которые дон планирует связать дорогой и выплачивает необходимые ресурсы и золото на рынок. Маркер дороги должен быть размещен так, чтобы он пересекал границу соединяемых им территорий. Дороги доступны для использования сразу же после их постройки. Дороги служат для трех целей:

1) Дороги позволяют поселениям генерировать золото, связывая их со столицей королевства. Для производства золота нет необходимости, чтобы поселение было смежным со столицей. Пока существует сплошная цепь территорий, связанных дорогами и все территории находятся под контролем игрока, поселение связано со столицей и будет генерировать золото. Игроки также получают бонусные очки за достижения, если их дорожная сеть генерирует наибольшее количество золота. См. Победа в игре.

2) Дороги позволяют армии двигаться быстрее и эффективнее. Если армия движется между территориями, которые связаны дорогами, она может перемещаться на две территории вместо одной, но помните, что армия должна всегда останавливаться, если она попадает на территорию, не контролируемую игроком. На рисунке 17 показан пример движения армии вдоль дорожной сети.

3) Дороги позволяют игроку более эффективно снабжать армию, которой нанесли урон. В дополнение к тому, чтобы иметь возможность пополнить армию на территории с городом или крупным городом, армии также могут быть восстановлены, если они находятся на территории, которая связана с городом или крупным городом под контролем игрока через территории, все из которых связаны дорогами и все находятся под контролем игрока. См. Раздел «Фаза снабжения».

Дороги не контролируются каким-либо конкретным игроком, и у них нет культуры. Поэтому дороги действуют одинаково для всех игроков. Дороги не могут быть уничтожены.

Рисунок 17: Движение армии



В этом примере армия 1 (черная армия) может переместиться на территории, обозначенные A, B, C или F. Армия 2 (фиолетовая армия) может переместиться на территории G, E, H или J. Даже несмотря на то, что территория I связана с территорией Армии 2 дорожной сетью, территорию J контролирует Маладор и армия всегда останавливается, когда она переходит на территорию, которая не контролируется игроком.



УКРЕПЛЕНИЯ

«Укрепления» - общий термин для фортов, крепостей и замков. Укрепления позволяют игроку лучше сопротивляться атакам и улучшать их на три уровня. Первый и самый низкий уровень - это форт, второй уровень - крепость, а третий и самый высокий уровень - замок. Следующие правила регулируют строительство и модернизацию укреплений.

- Игроки могут строить и модернизировать укрепления на территориях, находящихся под их контролем, и которые также содержат поселения.
- Укрепление может быть построено одновременно со строительством или модернизацией поселения; т. е. игрок может построить как деревню, так и форт на территории, которую он контролирует в тот же самый ход.
- Форт - это единственное укрепление, которое может быть построено на территории с поселением без укрепления.
- Укрепления поселения могут быть повышены на один уровень за раунд, если игрок заплатит необходимое кол-во ресурсов и золота. Цены в Таблице 4 (стр. 11) для крепостей и замков - это стоимость модернизации для укреплений более низкого уровня. Например, форт может быть переделан в крепость, заплатив 4 золотых, 2 дерева и 4 камня.
- Никакое укрепление не может быть построено и модернизировано в том же раунде.
- Модернизация поселений и укреплений не зависит друг от друга. Например, игрок может модернизировать укрепление на территории до крепости, а поселение остается деревней. Точно так же игрок может модернизировать деревню в город и построить вокруг нее форт.
- Территория может содержать только одно укрепление.

Хотя игроки не могут модернизировать поселения, которые не относятся к их культуре, таких ограничений для укреплений нет. Игроки могут свободно строить и совершенствовать крепости на территориях, которые они контролируют, но с поселениями, которые не являются их культурой.

Укрепления обеспечивают бонус «Кубиков фортификации», которые дополняют к броску стандартных Боевых кубиков и любых других бонусным боевыми кубиками, на которые игрок может иметь право, когда защищает территорию от атак врагов.

Количество бросаемых Кубиков укреплений зависит от уровня укрепления, присутствующего на территории. См. Таблицу 7 (стр. 22). У Кубиков укреплений нет Цепи на его гранях, поэтому нет необходимости бросать их во время контратаки защитника. См. «Разрешение битвы» для получения дополнительной информации.



АРМИИ

Вооруженные силы игроков состоят из армий. Они используются для изучения новых территорий, защиты территорий от нападений и завоевания территорий других игроков. У армий есть два состояния: «активная» и «неактивная», которые отображаются путем переворачивания жетонов армии с одной стороны на другую во время игры. Активные армии способны совершать действия во время раунда (например, перемещение, атака, отступление или повторное снабжение). Неактивные армии не могут. См. Рис. 18.

Армии формируются на этапе строительства и могут быть сформированы только на территориях, находящихся под контролем игрока, и содержащие город или крупный город культуры игрока. Одна армия за ход может быть сформирована на территории с городом, а две за один ход на территории с крупным

городом. Когда армия сформирована, она помещается на поле в неактивном состоянии.

Урон

Армия, которая получает три «урона», должна быть удалена с поля, независимо от того, был ли этот урон получен в бою или в других ситуациях, например, столкнувшись с чумой на этапе исследования. Количество урона, полученного каждой армией, отслеживается путем помещения счетчика повреждений под маркер армии в тот момент, когда армия получает урон. После того, как армия получает три урона, армия должна быть удалена с поля. Армия никогда не может получить более трех единиц повреждений. Счетчик повреждений может быть удален, при пополнении армии. См. «Поддержка».

Примечание. Счетчики повреждений являются двусторонними. Обычно счетчики просто используются, чтобы указать, что армия получила урон, и обратная сторона игнорируется. Однако, если вы используете армию, представленную миниатюрами 10 мм, маркеры могут быть размещены сбоку, показывая марширующих солдат, чтобы указать, что армия не активна. Жетоны могут быть размещены стороной с Цепом и Боевым молотом, чтобы показать повреждения.

Поддержка

Общее количество армий, которые игрок может иметь на поле, ограничено тем числом, которое могут поддерживать поселения королевства. Поддержка армий проверяется только один раз за раунд на этапе строительства. Если у игрока больше армий, чем может быть обеспечено поселениями, игрок должен заплатить по 5 золотых за каждую неподдерживаемую армию. Если игрок не может купить провизию или не хочет этого делать, тогда избыточные армии по выбору игрока удаляются с поля. См. Таблицу 6 (стр. 19) число армий которые может поддерживать поселение, и Рисунок 19 (стр. 19) для примера поддержки армии. Также обратите внимание, что на территории со столицей может поддерживаться одна дополнительная армия, к своему стандартному значению. См. «Столичные территории». Важно отметить, что покупка провизии для неподдерживаемых армий полностью независима от пополнения армии, которой нанесли урон. Приобретение резервов гарантирует, что неподдерживаемая армия

Рисунок 18: Активные и неактивные армии



Каждая армия имеет «активное» и «неактивное» состояние, которое обозначается двумя сторонами жетонов армий. Яркая сторона представляет собой активную армию. Бледный щит с черно-белым фоном представляет собой неактивную армию. Наверху изображена армия красного царства, а внизу показана армия марадёров Маладора.

останется на поле. Это не позволяет игроку удалять счетчики повреждений. Чтобы их удалить, армия все равно должна была быть восстановлена.



Таблица 6: Поддержка армии поселениями разного уровня

	Количество поддерживаемых армий
Деревня	Одна на территории
Город	Одина в любом месте на поле
Крупный город	Две в любом месте на поле

Рисунок 19: Поддержка армии



В этом примере синее королевство имеет одну неподдерживаемую армию. Армия 3 поддерживается, потому что она находится на территории, которая содержит деревню. Армия 1 поддерживается, потому что территория столицы всегда может поддерживать одну армию на территории. См. «Столичные территории». Город на столичной территории может поддерживать одну армию в любом месте на поле, что означает, что он может поддерживать армию 2 или армию 4. Синий игрок либо должен будет заплатить 5 золотых, чтобы купить провизию для одной из армий, или удалить армию 2 или 4.

МАЛАДОРСКИЕ МАРАДЁРЫ

Игровые компоненты оранжевого цвета представляют собой Маладор, неигровую орду, которая контролируется карточной механикой. Игроки имеют возможность взять под контроль Маладора во время фазы событий, если они выбросят топор, но только в соответствии с инструкцией описанной на карте. Игроки могут использовать Маладор в своих интересах или в ущерб другим игрокам. В начале игры на карте нет поселений Маладора или армий. Определенные карты марадёров и результаты исследования территории вызывают их появление во время игры.

У Маладора есть ряд характеристик, которые делают их отличными от королевств игроков. Маладор:

- 1) никогда не получают ресурсы или золото.
- 2) не тратит поддержки своих армий. Это означает, что число маладорских поселений на

поле никогда не будет ограничивать количество армий, которые может иметь Маладор.

- 3) никогда не получают карты событий. Тем не менее, игрок, контролирующий Маладор, может использовать любые соответствующие карты событий со своей руки, чтобы помочь Маладору в достижении целей игрока.
- 4) не имеет территорию столицы.
- 5) не выполняет регулярный ход, а контролируются разными игроками, если Кубик событий заставляет игрока вытянуть карту из колоды Мародера.
- 6) никогда не получают очки достижения, и поэтому не может выиграть игру.
- 7) может захватывать или уничтожать поселения на территории, которую они завоевали, но это решение принимается броском кубика. Если мародеры побеждают территорию с поселением, игрок, контролирующий мародеров, бросает один синий кубик битвы.

Если на кубике выпадает Цеп, поселение разрушено и удаляется с поля вместе с любым укреплением. В противном случае Маладор контролирует поселение. В любом случае на территории размещается оранжевый маркер марадёров.

- 8) контролируются игроком слева от текущего игрока, если действие игрока вызывает ответ от Маладора, например, когда игрок атакует поселение марадёра или армию.
- 9) никогда не строит города. Маладорианские деревни не имеют права на дальнейшее обновление.
- 10) никогда не строит замки. Любая территория, контролируемая маладорскими мародерами, которая содержит крепость, не имеет права на дальнейшее обновление.
- 11) всегда начинайт с неактивных армий. Всякий раз, когда армия Мародера помещается на поле по какой-либо причине, она помещается в неактивном состоянии.
- 12) не исследуют территории. Поэтому его армии никогда не разведуют территории,

но при определенных обстоятельствах они могут быть помещены в них.

Если армия Мародера размещается на нечейной территории, на неё также следует поставить Маладорский маркер. Это означает, что если армии Маладора переместятся или армия перестанет существовать по какой-либо другой причине, территория остается под контролем Мародера и не нуждается в разведке в будущем ходу. Вместо этого территория может быть просто захвачена.

Карты Марадёра написаны так, чтобы они всегда могли быть сыграны при получении. Но в редких случаях, когда карта Мародера не может быть разыграна, просто сбросьте её и продолжайте Фазу Движения игрока.



КУЛЬТУРА

Каждое поселение и армия на поле культурно связаны с определенным королевством или Маладором! Культура поселения обозначается цветом миниатюры. Культура армии обозначается цветом щита на жетоне армии. После постройки поселения или создания армии их культура никогда не меняется. Если территория, содержащая поселение, будет изменена, изменится только маркер территории, а не установленная миниатюра.

У культуры есть пять факторов:

1. Поселение, которое не защищено армией, не поднимет свое ополчение, если культура поселения одинакова с культурой атакующих армий. Вместо этого атакующий игрок автоматически освобождает его и заменяет маркер территории одним из своих. Больше информации в разделе Ополчение.
2. Культура используется для определения того, когда царство игрока становится империей и получает дополнительные победные очки, игрок должен иметь город на своей территории и контролировать не менее двух поселений, которые не относятся к культуре игрока. Эти поселения должны иметь три разных уровня поселений. См. Победа в игре.

3. Поселение, которое имеет культуру, отличную от королевства, которое контролирует территорию, может взбунтоваться, если на территории нет армии. Это может произойти, когда соответствующая карта вытащена из колоды Мародера.
4. Игроки могут создавать армию только на территориях с городами своей культуры.
5. Игроки могут модернизировать только поселения своей культуры.

Плюс, контроль за поселением культуры другого игрока - это фантастический способ победить Цепы!

БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Защита королевства и создание империи потребуют от армий игроков участвовать в битвах. Все сражения, совершенные игроком в фазе Движения, решаются в Фазе Боевых действий, хотя битвы могут также возникать во время фазы события, если игрок может атаковать Маладором из-за использования карты из колоды Мародера. Поскольку каждая армия перемещается независимо, несколько армий из нескольких смежных территорий могут участвовать в одном сражении. Игрок, чей ход - и, следовательно, игрок, который переместил армию на территорию, называется атакующим и будет бросать красные Боевые кубики. Игрок, на чью территорию вошел атакующий, называется защитником и бросает синие кубики битвы. Говорят, что атакующий игрок «сразился» с защищающимся игроком на этой территории.

Когда атакующий игрок начинает битву, защищающийся игрок на этой территории выбирает один из двух возможных ответов для каждой армии на территории: отступить или ввязаться в бой. Ответ «отступить» доступен только в том случае, если защищающийся игрок контролирует хотя бы одну соседнюю территорию и если обороняющаяся армия активна. Если игрок решает отступить армией, то он перемещает эту армию на соседнюю территорию под своим контролем. Все отступившие армии, становятся неактивными. Любая армия, которую защитник выбирает для ведения битвы, не сможет сохранить контроль над территорией. Игрок находящийся слева от игрока, принимает решение о отступлении или вступлении в битву за Маладор, если это необходимо. Если мародеры отступают, этот игрок может также выбрать, на какую территорию они отступают, если есть более одного варианта.

Если у защитника есть только поселение на территории, которая не относится к культуре атакующего, его ополчение будет собрано и автоматически выберет участие в сражении. См. Ополчение.

Если все войска защитника отступают с территории, это решает исход битвы, все атакующие армии становятся неактивными, а атакующий игрок побеждает на этой территории. См. «Покорение территории».

Если одна или несколько армий защитника (или ополчения) будут сражаться, тогда нападавшие и защитники будут сражаться как минимум в одном раунде сражений.

Правила проведения битвы

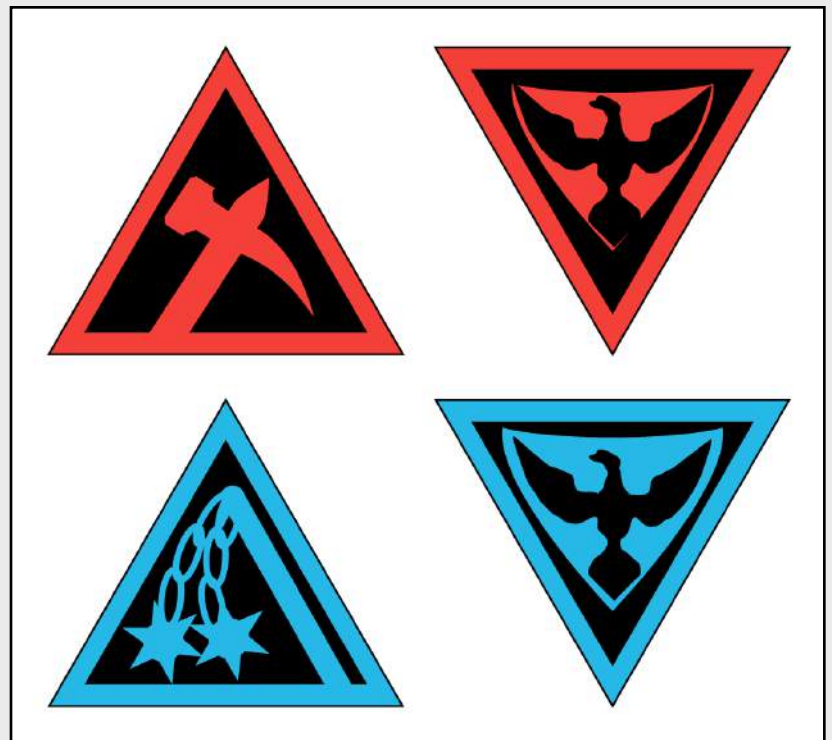
В битве используются три типа кубиков. Их описание приведены ниже:

Стандартные боевые кубики - 8-гранные боевые кости - это основные кубики, которые используются для расчёта битв. Атакующий бросает красные кубики, а защитник бросает синие кубики. См. Рис. 20.

Бонусные боевые кости - 6-гранные фиолетовые бонусные кубики бросаются либо атакующим, либо защитником, когда одна сторона превосходит другую или в других ситуациях, когда игрок имеет право на Преймущество в битве. См. Рис. 21.

Кубики укреплений - серые кубики укреплений используется, когда защитник имеет укрепления на территории атакуемой противником. Защищающийся бросает количество кубиков укреплений, равное уровню крепости на территории, как показано в таблице 7.

Рисунок 20: Стандартные боевые кубики



Атакующий бросает красные кубики, а защитник бросает синие кубики. Для атакующего, каждый боевой молот (вверху слева) показывает, что один урон потенциально был нанесен защитнику. Для защитника каждый цеп (внизу слева) показывает, что один урон потенциально был нанесен атакующему. Другой игрок может отражать удары, выбрасывая щит (сверху и снизу справа).

Рисунок 21: Бонусные боевые кубики



И атакующий, и защитник используют фиолетовые кубики, как бонус битвы. Нападающий рассчитывает потенциальный урон по выпавшим боевым молотам, а защищающийся оценивает потенциальный урон при выпавшим Цепе. Выпавший щит при защите отражает удар, нанесённый другой стороной. Во всех случаях выпавшие пустые грани игнорируются.

Эти кубики укреплений бросаются в дополнение к другим боевым кубикам, на которые игрок может иметь право. Атакующий игрок никогда не получает Кубики укреплений. См. Рис. 22.

Последовательность битвы

Во время битвы атакующие и защищающиеся игроки пытаются нанести урон войскам другой стороны и защитить свои армии от повреждений в следующей последовательности.

Таблица 7: Кубики укреплений по уровню

	Кул-во бонусных кубиков укреплений при защите
Форт	1
Крепость	2
Замок	3

Рисунок 22: Кубики укреплений



У кубиков укреплений только щиты и пробелы на гранях. Они не бросаются при контратаке.

1. Определите численное превосходство - во-первых, подсчитывается количество атакующих армий и обороняющихся армий. Если у одной стороны больше армий, чем у другой, то у этого игрока есть численное превосходство и он получит один бонусный кубик битвы за каждую превосходящую численностью армию. Количество урона любой армии которое уже было получено, игнорируется при определении численного превосходства.

Пример: если у атакующего есть две армии, а у защитника две армии, то ни одна из сторон не имеет численного превосходства. Если у атакующего есть две армии, а у защитника есть одна армия, атакующий получит один Бонусный кубик битвы при атаке и один Бонусный кубик битвы, когда попытается отменить урон во время контратаки защищающегося.

Численное превосходство пересчитывается в начале каждого раунда боя, поэтому можно получить или потерять численное превосходство от одного раунда битвы к другому, поскольку армии удаляются из-за урона, полученного в предыдущих раундах.

2. Атакующий бросает кубики атаки. Атакующий атакует защитника, бросая четыре красных боевых кубика, плюс любые бонусные кубики битвы, которые атакующий может получить в результате численного превосходства. За каждый символ Боевого молота атакующий наносит один урон защищающейся армии. Все выпавшие символы, кроме Боевого молота, игнорируются. Подсчитывается количество урона, набранного нападающим.

3. Защищающийся бросает кубики защиты. Защищающийся теперь имеет возможность отразить удары, которые возможно, нанёс атакующий. Защитник бросает два синих боевых кубика, а также любые бонусные боевые кубики от численного превосходства, плюс кубики укреплений, полученные в случае наличия любого укрепления на территории. Один урон атакующего отменяется за каждый выброшенный защитником щит. Любые выброшенные символы, кроме щита, игнорируются.

4. Повреждения получаемые защищающейся армией.

Если атакующий выбросил любое кол-во урона, которое не было отражено защищающимся, защищающейся армии присваивается это количество урона, и за каждое повреждение под армию соответствующее кол-во жетонов урона. Никакой армии не может быть нанесено более трех едениц повреждений. Счетчик повреждений рассчитывается в пользу атакующего, если на территории есть несколько армий. Это означает, что урон распределяется так, целые защищающиеся армии удаляются до того, как нанесут ответный урон. Однако, даже если армия получает свою третью еденицу урона, в это время никакие армии не будут удалены с поля. Они могут участвовать в контратаке. Если на территории нет армий, и атакующий атакует ополчение поселения, то рядом с поселением размещается счетчик урона. Любое кол-во урона сверх тех, которые необходимы для ликвидации защищающихся армий или ополчения, игнорируются.

5. Контратака защищающегося - защищающейся совершает контратаку против атакующего. Если защитник контратакует одной или несколькими армиями, то он бросает четыре синих боевых кубика, а также любые Бонусные боевые кубики, на которые игрок может иметь право в силу численного превосходства. Если защищающийся контратакует только ополчением поселения, то он бросает три синих боевых кубика. Каждый Цеп, выброшенный в битве, является уроном нанесённым атакующей армией. Любые выброшенные символы, кроме Цеп, игнорируются. Подсчитывается количество урона, набранного защищающимся.

6. Атакующий пытается блокировать урон от контратаки. Затем атакующий пытается отразить урон, который защищающийся выбросил за свои армии. Атакующий бросает два красных Боевых кубика и бонусные Боевые кубики, на которые он может иметь право из-за численного превосходства. Каждый выпавший щит отражает один урон. Любые выброшенные символы, кроме Щитов, игнорируются.

7. Повреждения получаемые атакующей армией. Любой урон, который не был отменен, наносится атакующим армиям, помещая маркер повреждений под армию за каждую еденицу урона. Расчёт повреждений распределяются в пользу защитника, если есть несколько атакующих армий. Это означает, что урон распределяется так, что целые атакующие армии удаляются до того, как другие нанесут урон. Любой урон сверх того, который необходим для уничтожения атакующих армий, игнорируются.

8. Удаление армий - Все атакующие и защищающиеся армии, получившие три еденицы урона, удаляются с поля.

9. Определить результаты -

- Если все армии атакующего были уничтожены, защищающийся выиграл, а битва на этой территории закончилась.
- Если все армии защищающегося были удалены с поля (или если ополчение поселения получила повреждений, по крайней мере, равное их характеристике ущерба, указанной в Таблице 5 (стр. 15), и есть оставшиеся атакующие армии, тогда атакующий выиграл, и он захватывает территорию. См. «Покорение территории». Все атакующие армии становятся неактивными, и это заканчивает битву на этой территории.

Если все армии как нападающего, так и защищающегося уничтожены (или если ополченцы защитника заблокировали весь его урон), тогда защищающийся игрок сохраняет контроль над территорией. Если у защитника были только ополченцы на территории, все счетчики повреждений, назначенные на поселение, удаляются. Это завершает битву на этой территории.

- Если и атакующий, и защищающийся все еще имеют по крайней мере одну армию на территории или если ополчение не уничтожено, у нападавшего есть возможность отступить или продолжить битву. Если атакующий решает уйти, игрок должен переместить все свои оставшиеся армии обратно в те территории, откуда они пришли, не забывая переместить с ними счетчики повреждений. Армии атакующего становятся неактивными. Это завершает битву на этой территории. Если атакующий решил продолжить битву, битва снова предлагается защищающемуся. Как и прежде, защищающийся

может либо отступить (если этот вариант доступен), либо снова вступить в бой. Если защищающийся выбирает продолжить битву, то сражение продолжается еще один боевой раунд, и цикл повторяется до тех пор, пока атакующий или защищающийся не захочет уйти или все войска на одной или обеих сторонах не будут уничтожены.



Подробный взгляд на битву в «Войне королей» см. В статье «Военная теория в Аровите», опубликованной в www.warofkingsgame.com.



КОНТРОЛЬ ТЕРРИТОРИЙ

Маркеры территорий указывают, какое королевство контролирует определенную территорию. Управление территорией без поселения дает игроку возможность получить один из своих основных ресурсов, если его цвет выпадает на этапе строительства. Контроль территорий определяет, где игрок может строить свои поселения. Управление территорией также препятствует тому, чтобы другие игроки помещали мародеров в эти территории.

Когда игрок завоевывает территорию другого королевства, он или она должны заменить маркер территории одним из своих. См. «Покорение территории». Игроки также могут зарабатывать дополнительные Победные очки за то, что они имеют наибольшее количество территорий под своим контролем. См. Победа в игре.

УНИЧТОЖЕНИЕ ИГРОКОВ И ПОТЕРИ

Если у игрока нет армий или поселений, то он или она уничтожены. Тем не менее, игроки могут обнаружить, что это становится все более и более действенным, если противоборствующие армии разрушают королевства друг друга до полной ликвидации.

В любой момент, если игрок объявляет о своём уничтожении, королевство игрока будет играть так, как если бы это был весь Маладор.

ПОКОРЕНИЕ ТЕРРИТОРИИ

Когда территория завоевана, маркер территории заменяется одним из маркеров территории завоевавшего игрока, чтобы указать на изменение контроля. Если территория содержит поселение, то у завоевателя есть два варианта: захватить поселение или снести его. Если игрок выбирает захват поселения на этой территории, оно теперь будет генерировать ресурсы, обеспечивать золото, поддерживать армии и обеспечивать пополнение запасов армиям, как если бы игрок построил его. Захваченные поселения могут немедленно начать поддерживать армию нового игрока. На самом деле, может быть очень важно, чтобы игрок захватил поселение во время этапа битвы, чтобы поддержать армию в кампании. Не заменяйте миниатюру с миниатюрой своего цвета. Поселение остается культурой того королевства, которым было построено.

Если игрок решает снести поселение, то оно удаляется с поля вместе с любым укреплением, которое может у него быть и игрок собирает ресурсы, указанные в таблице 8, и добавляет их к своим запасам. Никаких дополнительных ресурсов за удалённое укрепление не предоставляется.

Когда Маладор захватывает территорию, бросается кубик, чтобы определить, они захватывают или уничтожают поселение, которое содержит территория. См. Маладорианские мародеры.



Таблица 8: Золото и ресурсы, получаемые за разрушения поселений

	Золото	Дерево	Пшеница	Крупный рогатый скот	Камень
Деревня	2	1	1	1	0
Город	5	3	3	3	0
Крупный город	9	5	5	6	2

В этой таблице показано количество золота и ресурсов, получаемых игроком за разрушение поселений. Территория без поселения не может быть разрушена. Никакое дополнительное золото или ресурсы не получают за уничтожения укреплений.

СТОЛИЧНЫЕ ТЕРРИТОРИИ

У столичных территорий есть два эффекта влияющих на геймплей. Во-первых, для генерации золота поселением, оно должно быть под контролем игрока и должно быть связано с территорией столицы игрока, через сплошную цепь территорий, все из которых связаны дорогами и находятся под контролем игрока. Поселение на территории столицы всегда генерирует золото. Если игрок теряет свою территорию со столицей, он не сможет генерировать золото до тех пор, пока территория столицы не будет возвращена.

Во-вторых, территории столицы могут поддерживать одну дополнительную армию на этой территории, не считая того, сколько армий может поддерживать поселение на этой территории исходя из своего уровня. Например, в начале игры города, расположенные на каждой столичной территории, могут поддерживать одну армию в любом месте на поле, плюс одну дополнительную армию на территории столицы. Дополнительную информацию см. В разделе Поддержка.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Игрок выигрывает игру, если первым накапливает тринадцать победных очков. Игроки получают победные очки в течении всей игры, когда они достигают определенных экономических и военных целей, описанных ниже.

Контроль поселений

Игроки получают победные очки в зависимости от количества и уровня контролируемых ими поселений. Игроки получают одинаковое количество очков достижения независимо от того, построил ли игрок поселение, обновил его или отнял у другого игрока или Маладора. Культура поселения не учитывается при начислении победных очков за населенные пункты. Игроки получают одно очко достижения для каждую деревню, по два за каждый город и три за каждый крупный город на территориях, которые они контролируют.

Создание империи



Игроки получают два победных очка за создание империи. Игрок создал империю, когда выполняются следующие условия:

- 1) поселение на территории столицы игрока является крупным городом,
- 2) этот игрок имеет контроль над территориями, которые содержат по крайней мере два поселения, которые не принадлежат к его культуре
- 3) упомянутые выше поселения должны совместно иметь не менее трех разных уровней поселения.

***Пример:** Красный игрок модернизировал поселение на своей столичной территории до крупного города, контролирует территорию с маладорианской деревней в ней и контролирует территорию, которая содержит город, который имеет культуру белого игрока. Таким образом, красное королевство создало империю, и игрок получает два дополнительных Очки Достижения.*

В то же время у более чем одного игрока может быть империя, и все они получают два дополнительных победных очка. Однако, если в будущем ходе королевство игрока перестает соответствовать критериям для империи, игрок теряет достижение империи и два победных очка. Однако игрок может восстановить империю в будущих ходах. Игрок с империей должен взять одну из карт достижений «Империя» и положить ее на видном месте рядом с его складом, чтобы показать это достижение.

Сильно укрепленный



Любой игрок, который контролирует территории, которые содержат по крайней мере пять уровней крепостей (в любой комбинации фортов, крепостей или замков), получает «Сильно укрепленный» достижение и связанные с ним два победных очка. Если в будущем раунде крепости королевства будут сокращены ниже этого уровня, это достижение и его соответствующие победные очки будут потеряны, но игрок может достичь "Сильно укрепленный" снова в будущем раунде. Все игроки, которые отвечают этим критериям, могут иметь одновременно это достижение. Игроки, достигшие этого достижения, должны получить карту достижения «сильно укрепленный»,

и положить ее рядом с его складом, чтобы показать это достижение.

Пример: синий игрок управляет тремя территориями с укреплениями в них. В двух из них есть форты, а в одном есть замок. Форт - первый уровень крепости, а третий - замок, так что игрок имеет контроль над территориями с пятью уровнями крепости и, следовательно, получает Сильно укрепленный достижение и два бонусных Победных очка.

Мастер-торговец



Первый игрок, получивший по крайней мере 24 золота в конце раунда, получает Достижение «Мастер-торговец» и одно победное очко. Этот игрок должен взять Карту достижений «Мастер-Торговец» и положить ее на видном месте рядом со своим складом, чтобы показать это достижение. Только один игрок в игре может обладать этим достижением одновременно. Если золотой запас игрока опустится ниже 24 золотых в будущем раунде, достижение будет потеряно вместе с победным очком. Точно так же, если игрок Мастер-торговец превосходит золотом другого игрока к концу раунда, это достижение, его карта и два победных очка передаются этому игроку. Просто нарушить генерацию золота игрока, у которого уже есть это достижение в конце раунда, не достаточно, чтобы забрать это достижение у игрока. Если два или более игроков достигают 24 или более золота в конце раунда, игрок, который получает больше, получает это достижение. Если игроки производят одинаковое количество золота, то это достижение не присуждается,

пока один игрок не превзойдет другого в конце раунда.

Военачальник Аровита



Игрок, который первым начнёт контролировать семь территорий, получает это достижение и одно победное очко. Этот игрок должен взять карту "Военачальник Аровита" и положить её рядом со своим складом, чтобы показать, что он является военачальником Аровита. Не важно имеют ли территории поселения, это не имеет значения для награждения этим достижением. Только один игрок в игре может обладать этим достижением. Если в будущем количество контролируемых игроком территорий окажется ниже семи, это достижение будет потеряно вместе с карточкой и ее победными очками. Точно так же, если к концу будущего раунда игрок превосходит этого игрока в количестве контролируемых территорий, то это достижение, его карта и два победных очка передаются этому игроку. Простое нарушение количества территорий, принадлежащих игроку, который уже имеет это достижение, недостаточно для его потери. Точно так же, если по окончании раунда два или более игрока контролируют по меньшей мере семь территорий, тогда игрок, контролирующий большинство, получает это достижение. Если игроки контролируют одно и то же количество территорий, то это достижение не присуждается, пока один игрок не будет иметь большее кол-во территорий в конце раунда.

Проверка на победу

В конце каждого раунда игроки подсчитывают и сравнивают кол-во победных очков, чтобы определить, достаточно ли накоплено у одного из них, чтобы выиграть игру. Игроки проверяют победные очки только в конце каждого раунда. Это гарантирует, что каждый игрок имеет равное количество ходов, чтобы заработать победные очки. В любое время количество победных очков, которые есть у каждого игрока, является общедоступным и должно быть точно сообщено по запросу другим игрокам.

Если в конце раунда у двух или более игроков достаточно победных очков, чтобы выиграть игру, побеждает игрок с наибольшим количеством победных очков. Если игроки имеют одинаковое количество победных очков,

игроки сравнивают количество крупных городов и игрок с наибольшим количеством побеждает. Если оба игрока имеют одинаковое количество крупных городов, сравнивается количество городов, затем деревни и наконец территории без поселений, находящиеся под их контролем. Если игроки по-прежнему равны, то игроки сравнивают количество замков, крепостей и фортов в порядке убывания уровней укреплений. Побеждает игрок с наибольшим числом укреплений высочайшего уровня. Если в этот момент игроки все еще равны, игра представляет собой ничью между двумя игроками.

Для более длинных или более коротких игр игроки могут согласиться сыграть с различным количеством победных очков, например, пятнадцать или одиннадцать.



WANT TO ENHANCE YOUR GAME?
BRING THE ARMIES OF AROWYTH TO LIFE
WITH THE CUSTOM MINIATURES SKILLFULLY
SCULPTED BY PHIL LEWIS SPECIFICALLY FOR WAR OF KINGS.



MINIATURES AVAILABLE AT
WWW.WAROFKINGSGAME.COM



Miniatures Supplied Unpainted

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

FAQ Версия 1.0

1. У меня есть карта событий, которая может использоваться для получения трёх едениц из одного ресурса, но мне нужен только один или два из этого ресурса. Могу ли я сыграть карточку, а затем добавить остаток на свой склад, добавив соответствующее количество карточек ресурсов??

Нет. При розагрыше одной из этих карт любые неиспользуемые ресурсы просто теряются. Однако вы можете распределить эти ресурсы среди нескольких строящихся объектов.

2. Если я сыграю карту событий «Принудительный марш», могу ли я переместить одну армию на три территории, если я контролирую первые две территории, и все три связаны дорогами?

Да! Карта Принудительного Марша позволяет армии перемещаться на одну дополнительную территорию, чем обычно. Итак, если армия движется через две из ваших территорий, которые связаны дорогой и вы контролируете их, она может переместиться на третью территорию, прилегающую ко второй. Также обратите внимание: вы не можете переместить её на четвертую территорию, даже если все они связаны дорогами и под вашим контролем.

У меня есть армия, которая не активна в моей фазе движения. Могу ли я переместить его на этапе «Движения», если я сыграю карту «Принудительный марш»?

Да! При обычных обстоятельствах армия не имеет права вообще передвигаться, но если вы играете карту «Принудительный марш», вы можете переместить ее на одну соседнюю территорию.

Я нахожусь в битве и имею несколько карточек событий «Героический заряд» или «Стена щитов». Могу ли я сыграть их всех в одном раунде боя и получить два (или более!) Бонусных кубика в этом раунде?

Да!

Я сражаюсь на нескольких соседних территориях. Когда атакующий игрок объявляет о том, с какого сражения начинаем, могу ли я отвести готовую армию (или армию) на соседнюю территорию и провести битву на этой территории, когда атакующий игрок заявит там сражение?

Да. Это законный ход (пока отступающие армии имеют право выйти на соседнюю территорию). Важно, однако, как только эта армия совершает отступление, она становится неактивной. Это означает, что она не будет иметь право делать другое отступление в качестве ответа на

другую битву. Армии, участвующие в этой битве, будут в этом сражении, пока одна сторона или другая полностью не побеждена, или атакующий не уйдет.

В тот же раз я сражался с защищающимся на нескольких соседних территориях. Защищающийся решил вывести свои армии с одной территории на другую территорию, на которую я нападаю. Теперь я нахожусь в численном меньшинстве, которого я не ожидал, когда я начинал сражения. Могу ли я уйти или просто отменить мою битву на этой территории?

Нет. Для вас, атакующего, нет возможности уйти в начале битвы. Вы привязаны по крайней мере одному раунду сражения. После этого раунда вы можете отойти или продолжить сражение как обычно. Поскольку атакующий игрок может начинать сражения в любом порядке, который он пожелает, это его ответственность проводить их в том порядке, который имеет для него наилучший стратегический смысл и учесть, возможность, что защищающийся может сделать «стратегическое отступление» с некоторых территорий для обеспечения более надежной защиты других.

Мои армии подверглись нападению и успешно отразили нападавших. Неужели армии, участвующие в битве, не активны?

Нет. Активные армии, которые защищают территорию, все еще активны к завершению битвы.

Могу ли я торговать карточками событий с другими игроками и использовать их для переговоров?

Да. Обычно эти карты хранятся в секрете от других игроков до тех пор, пока они не будут сыграны, но вы можете торговать ими или использовать их иным образом, чтобы торговаться с другими игроками, если вы этого захотите.

Я контролирую территорию с деревней, которая является культурно Маладором и укреплена крепостью. Могу ли я обновить свои крепости до замка?

Да. Когда Маладор контролирует территорию, они не имеют права повышать уровень крепости на территории, но если игрок контролирует территорию, он может модернизировать свои крепости, от крепости до замка, даже если поселение территории культурно Маладор ,

Я вытянул карту Мародера, которая требует, чтобы я двинулся и атаковал, по крайней мере, с одной из армий мародеров на территории, но единственный подходящий ход для Маладора на поле - напасть на меня! Нужно ли мне нападать?

Да! Возможны ситуации, когда карта Мародера невыгодна игроку, который её вытянул. Если вы находитесь в ситуации, когда мародерам приходится двигаться или атаковать, и единственный подходящий для них ход - атаковать вас, то это то, что должно произойти. Тем не менее, вы можете сыграть свою защиту, в то время как игрок слева сыграет атаку Мародера. Этот игрок также будет выбирать, какую из ваших территорий атаковать (если есть вариант), и не будут ли мародеры продолжать сражаться или уходить в конце раундов боя.

Часто дорога или карта событий «Принудительный марш» используются для перемещения армии на несколько территорий в битву. Если эта армия позже выйдет из боя, они уходят на ближайшую соседнюю территорию или обратно в свое первоначальное место?

Да. Это необычное обстоятельство, и армия не имеет права отступать или «возвращаться» на территорию, расположенную в нескольких территориях. В этих обстоятельствах армия отступает или возвращается на ближайшую соседнюю территорию по пути, который она совершила к битве.

Должен ли я иметь поселение на территории столицы для производства золота?

Нет.

Другой игрок вытянул карту «Подстрекать восстание». Мое поселение контролировалось другим игроком (или Маладором), и на территории не было армий, и карта была сыграна против него. Оно восстало. Означает ли это, что теперь я снова контролирую территорию?

Да. Вы должны обновить экономическую книгу своего королевства.

Могу ли я увеличить количество армий, чем мое королевство может поддержать в ожидании потери в битве?

Да. Вы можете созвать столько армий, сколько сможете, в контролируемых вами поселениях. нет никакого штрафа за неподдерживаемые армии до этапа строительства.

Если я потеряю контроль над одним из моих поселений, чтобы одна или несколько моих армий стали неподдерживаемыми, я должен немедленно удалить мои неподдерживаемые армии с доски?

Нет. Вам не нужно приобретать провизию или удалять какие-либо армии, пока вы не будете проверять наличие неподдерживаемых армий на следующей стадии строительства.

Может ли Маладор пройти через специальное пространство в центре зимней доски?

Да!

Я пополнил армию. Становится ли она неактивной?

Нет. Пополнение армии не заставляет ее становиться неактивной.

Когда армии Мародера становятся активными и неактивными?

Мародерские армии становятся активными и неактивными в тех же обстоятельствах, что армии игрока. Так же, как армии игроков не активны, когда они созданы, армии Мародера не активны, когда они первоначально размещаются на поле. Мародерские армии становятся неактивными после того, как они двигаются, атакуют, отступают и т. д. Они снова становятся активными в конце раунда одновременно с армиями игроков. В это время они должны быть сброшены до состояния готовности.

Неужели в битве нет никакого эффекта если армия неактивна?

Нет. Неактивные и активные армии имеют одинаковые условия.

Должен ли я играть карту Маладора, которую я тяну?

Да. Некоторые карты дают игроку выбор действий, другие требуют одного действия и обеспечивают вторичное действие, если первое действие не может быть выполнено. Пока карта способна быть сыграна, она должна быть сыграна.

Могу ли я разместить армии Мародера в специальном центре на зимней карте?

Нет.

Для чего нужен дракон?

В правилах нет ничего на этот счёт, но если у вас есть идея, отправьте её нам www.warofkinggame.com, и мы опубликуем некоторые из лучших отправленных предложений!

ТАБЛИЦА РАЗВЕДКИ

Таблица 9: Таблица исследований

Цвет	Бонусный кубик	Результат
Красный		На территории есть обнесенная стеной деревня Маладор и две армии Мародера. Игрок может выбрать битву с Маладором или вывести исследующую армию (или армию) на территорию, из которой она прибыла.
		Армия Мародера заманивает вашу армию. Он сразу атакует, и вы вынуждены сражаться один раз. После первого раунда вы можете отступить или продолжить сражение. Но на протяжении этой битвы армия Мародера бросает красные Боевые кубики.
		Территория содержит одну армию Мародера. Игрок может выбрать битву с Маладором или вывести исследуемую армию (или армию) на территорию, из которой она прибыла.
Синий		Вы открываете древнюю систему дорог. Поместите одну дорогу, соединяющую эту территорию с любой соседней территорией по вашему выбору. Вам не нужно контролировать другую территорию, чтобы разместить дорогу. Вы также захватываете территорию без происшествий.
		Вы обнаруживаете три легкодоступных единицы основного ресурса этой территории и две единицы вторичного ресурса этой территории, которые могут быть немедленно добавлены на ваш склад. Вы также захватываете территорию без происшествий.
		Территория пуста, но армия встречает чуму. Бросьте один синий кубик битвы за каждую армию, исследующую территорию. За каждый символ Цепы, армия получает один урон. Если по крайней мере одна армия выживет, вы захватываете территорию. Если чума уничтожает все исследуемые армии, территория должна быть исследована снова, прежде чем ее можно будет захватить.
Зеленый		На территории есть маладорианская деревня. Игрок может выбрать битву с Маладором или вывести исследующую армию (или армию) на территорию, из которой она прибыла.
		Вы открываете обширную древнюю систему дорог. Поместите две дороги, соединяющие эту территорию с любыми двумя смежными территориями по вашему выбору. Вам не нужно контролировать другие территории, чтобы разместить эти дороги. Вы также захватываете территорию без происшествий.
		Вы обнаруживаете две доступные единицы основного ресурса этой территории, которые могут быть немедленно добавлены на ваш склад. Вы также захватываете территорию без происшествий.
Желтый		На территории есть деревня Маладора с крепостью. Территория также содержит одну армию Мародера. Игрок может выбрать битву с Маладором или вывести исследующую армию (или армию) на территорию, из которой она прибыла.
		На территории есть деревня Маладора с крепостью. Территория также содержит одну армию Мародера. Игрок может выбрать битву с Маладором или вывести исследующую армию (или армию) на территорию, из которой она прибыла.
		Территория пуста, но армия встречает ужасную чуму. Бросьте два синих боевых кубика за каждую армию, исследующую территорию. За каждый символ Цепы, армия получает один урон. Если по крайней мере одна армия выживет, вы захватываете территорию. Если чума уничтожает все исследуемые армии, территория должна быть исследована снова, прежде чем ее можно будет захватить.
Любой цвет		Территория пуста. Вы захватываете её без происшествий.