

ARGENT

THE CONSORTIUM

DESIGNED BY TREY CHAMBERS

ART BY NOKOMENTO
& JENNIFER EASLEY



LEVEL 99
games

GAME RULES

WORLD OF
INDINES

ARGENT THE CONSORTIUM

Каницлер Нострос Кэлахаан из Аргентского Университета сделал потрясающее объявление, что он оставляет свой пост ровно через одну неделю, начиная отсчёт с сегодняшнего дня. Будучи влиятельным членом университетского коллектива, это именно та возможность, которую вы так долго ждали. Со всех уголков мира будет созван тайный консорциум избирателей, чтобы выбрать нового каницлера и у вас есть только одна неделя, чтобы обеспечить себе поддержку всего Университета, прежде чем произойдёт это голосование.

Но вы не одиноки в своих амбициях- многие в Университете стремятся к тому, что хотели бы заполнить вакуум власти самостоятельно. Только самый хитрый и сильный среди вас будет избран консорциумом новым каницлером Аржента - самым влиятельным магом в Мире Индайнс.

Дизайнер

Trey Chambers

Иллюстрации персонажей и предметов

Eunice Tiu (Nokomento)

Иллюстрации окружения

Jennifer Easley

Дизайн логотипа

Fábio Fontes

Графический дизайн

D. Brad Talton Jr.

Игру представляет



Тестировщики игры и корректоры

Taylor Chambers, Charles Washington, Will Ghomi, Jeremy Dilbeck, Mark Bohenic, Eric Reuss, Astro Evora, Mike Waleke, Tori Waleke, Rodney Acevedo, David Diaz, Wes Hilton, Michael Morley, Trent Hamm, Aaron Mandible, Peter Bemis, Jeff Hathorn, John Kirk, Ty Arnold, Kier Arnold, John Celino, Jesse Rexroad, Joshua Van Laningham, Christopher Smith, Ben May-Day, Samuel Tapper, Michael Robles, Lou Lessing, Will Case, Steve Hajducko, Chris Fernandez aka Slynkers, A. Mandible, Wes Hilton, Michael Denman, Jason Swafford, Jeffrey Drozek-Fitzwater, Sasha Jones, Daniel Kester, Kevin Walsh, Ori Avtalion, and Jacob Kam.

Особая Благодарность

Sarah Statham, Trent Chambers, Dustin Young, Star Chacko, и всем тем, кто играл в прототип этой игры на конвентах и различных мероприятиях!

*Argent: The Consortium, World of Indines, all characters, logos, designs, and names are
© 2017 by Level 99 Games LLC. All rights reserved.*



Пропустите правила, посмотрите обучающее Видео!

Не хотите читать свод правил? Вы можете погрузиться прямо в «Аргент: консорциум» с помощью обучающего онлайн-видео! Просто используйте этот QR-код или посетите веб-сайт указанный ниже, чтобы за несколько минут изучить подготовку к игре и сыграть в неё.

www.level99games.com/games/argent-the-consortium

Игровые компоненты

- 36 карт заклинаний не стандартного размера:
- 6 начальных заклинаний кандидатов
- 25 карт заклинаний
- 5 легендарных заклинаний
- 108 карт стандартного размера:
- 36 карт сторонников
- 38 карт хранилища
- 18 карт консорциумных избирателей
- 5 карт предложений колокольни
- 6 карт раундов
- 5 справочных карт сил магов



15 двухсторонних тайлов университетских помещений



6 двухсторонних листов кандидатов



Поле консорциума с дорожкой влияния



40 пластиковых монет
30 серебряных монет (1 золото)
10 золотых монет (5 золота)



50 Пластиковых кристаллов маны, в игре представленных изображением зелья.



35 фишек магов, в игре представленных изображениями их головных уборов. Слева направо:

- 1 ученик архимага
- 4 нейтральных мага
- 6 магов планарных исследований
- 6 магов божественности
- 6 магов мистики
- 6 магов природной магии
- 6 магов колдовства



27 жетонов интеллекта



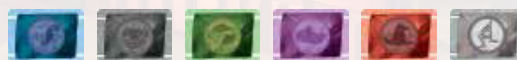
19 жетонов значков отличия



27 жетонов мудрости



42 значка лояльности, по 7 каждого в 6 различных цветах



60 меток, по 10 каждой в 6 различных цветах



1 маркер башины астрономии



1 маркер башины астрономии



4 маркера замка для помещений



6 жетонов влияния

Аргент: консорциум - часть мира Индаине

Мир Индаине - растущий фэнтезийный мир с подборкой ярких, повторяющихся персонажей. Многие персонажи в «Аргент: консорциум» появляются в других играх этой вселенной. Проведите поединок против Байрона Крейна в «BattleCON», а Рхеай Кэл поведёт ваши войска в битву в «Пиксельной Тактике», и есть ещё много других примеров! Посетите www.worldofindines.com, чтобы узнать больше о всей коллекции!



Центральные идеи

Есть несколько ключевых идей, работающих в консорциуме. Уделите минуту, чтобы рассмотреть их, прежде чем вы окупётесь в игру.

Обзор игры

Цель игры состоит в том, чтобы заполучить большинство голосов от консорциумных избирателей. После пятого раунда, каждый из избирателей отдаст свой голос согласно определенным критериям, таким как наибольшее количество маны, наибольшее количество золота, наибольшее количество исследованных заклинаний, и т.д.

В течение игровых раундов вы должны будете отправлять своих магов для изучения критериев тайного голосования, затем выполнять эти цели в меру ваших способностей. Игрок, который наберёт большинство голосов, побеждает в игре!

Тайные избиратели

В конце игры консорциум проголосует за того, кто станет следующим канцлером Аржента.

Метки (👤), а затем и очки влияния (🏰) будут способствовать разрешению ничьих при голосовании, но именно голосование определит фактического победителя.

Однако членство в консорциуме хранится в тайне - вы должны будете использовать свои заклинания и магов, чтобы шпионить и разузнать, кто же является избирателями и как они будут голосовать, а затем использовать эту информацию в своих интересах.

Маги

Лучший и самый важный способ обогнать ваших конкурентов - это использовать лояльных к вам магов, чтобы выполнять поручения. Количество магов, которые могут выполнить каждую задачу небольшое, таким образом, вы часто будете бороться со своими противниками за ограниченное число ячеек. Размещение магов является наиболее распространенным действием, которое вы будете выполнять в свой ход.

Каждый тип магов имеет различные силы, и вы можете заставить любой тип магов работать на вас, даже если они не из департамента, который представляет ваш кандидат.

Заклинания, хранилища и сторонники

В игре есть три типа карт: заклинания, хранилища и сторонники. Каждый из типов приобретает по-разному, но у всех есть особые эффекты, которые дадут вам преимущество перед конкурентами.

Регулируемая длительность раунда

В свой ход вы будете вольны выполнять любые действия, включая взятие предложения от колокольни около помещений Университета. Как только последнее предложение от колокольни будет взято, раунд закончится и ваши маги будут выполнять свои поручения.

Личные стопки сброса

Каждый игрок будет управлять своей собственной стопкой сброса во время игры. Определенные карты, которые вы используете, пойдут в ваш личный сброс, таким образом, они будут также учитываться при определении вашей победы в конце, не смотря на то, что вы уже их использовали!



Тайлы помещений Университета

Каждое помещение Университета работает по-разному, но в большинстве помещений есть ячейки, в которые вы будете отправлять своих магов для выполнения поручений. Через эти поручения вы получите голоса членов консорциума и станете следующим канцлером!

1. Название - название помещения. Если помещение вступает в силу немедленно (помещение имеет мгновенный эффект), то возле его названия будет символ мгновенного помещения (⚡).

2. Ячейки поручений — в каждой ячейке есть место для одного мага, который выполнит своё поручение в конце раунда.

3. Ячейки теневых поручений — в каждой такой ячейке есть место для одного оттенённого мага, который может быть размещен через особые эффекты.

4. Эффекты поручений - это эффекты каждой ячейки.

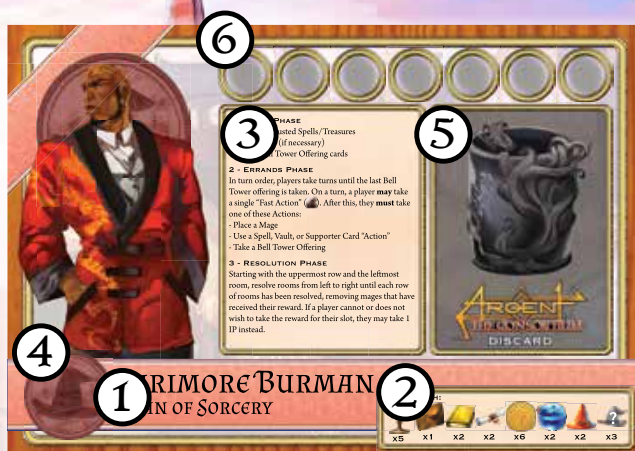
5. Сторона А/В - у каждого помещения есть две стороны. Сторона 'А' обычно более прямолинейна, чем сторона 'В'.

Центр Университета

Три помещения Университета с белыми бортиками называют центром Университета (зал заседаний совета, библиотека и лечебница). Эти три помещения участвуют в каждой игре. Остальные помещения в текущей игре выбираются случайным образом, перетасовав тайлы вместе и раздав их.

Стороны А и В

У каждого помещения Университета есть две стороны. Для более прямолинейной игры (или для вашей первой игры), вы должны использовать только сторону 'А'. Как только вы наберётесь опыта в основах Аржента, вы можете случайным образом перетасовать тайлы и использовать любую комбинацию сторон 'А' и 'В', или даже создать свои собственные «предварительно подготовленные» раскладки, чтобы обеспечить определенные стили игры.



Лист кандидата

Лист вашего кандидата на пост канцлера содержит всю необходимую информацию о вашем кандидате. На нём есть несколько важных частей:

1. Имя - имя кандидата и его текущее положение в Университете.

2. Начальные предметы - в этом разделе указано, со сколькими золотом, маной, магами, и с какими характеристиками вы начинаете игру.

3. Памятка игроку - этот раздел объясняет развитие раунда, а также то, что вы можете сделать в свой ход.

4. Символ департамента - этот символ связан с департаментом вашего кандидата.

5. Личная стопка сброса - использованные карты хранилища и сторонников уходят в эту стопку после того, как вы их применяете. Все карты в этой стопке лежат лицом вниз и не могут проверяться позже вашими противниками. Вы же всегда можете просматривать свой собственный сброс.

6. Зона ожидания магов — маги, которые еще не находятся на игровом поле, могут ожидать на листе вашего кандидата. Это помогает другим игрокам определить, скольких магов осталось вам отправить.

Стартовое заклинание кандидата

Каждый кандидат входит в игру со своим стартовым заклинанием. Стартовые заклинания работают точно так же, как и обычные заклинания за исключением того, что они не учитываются при голосовании в конце игры и не могут быть потеряны каким-либо образом.



Опциональное правило открытого сброса

Если ваша игровая группа предпочитает играть с большей частью открытой информации, вы можете играть помещая карты в стопку сброса лицом вверх. В этом случае, единственные карты, которые будут помещаться лицом вниз в сброс — это те, которые получаются лицом вниз (такие как "секретные сторонники", что будет объяснено позже). Другие игроки могут просматривать открытую часть вашего сброса в любое время.



Предложения колокольни

Предложения колокольни представляют благодарность, заработанную от Университета. Игрок может потратить действие, чтобы получить одно из этих предложений, которые не требуются занимать, вместо отправки магов на поручения или чтения заклинаний. Как только последнее предложение колокольни будет взято, у игроков больше не будет возможности совершать действия в раунде, и фаза игры перейдет к розыгрышу размещения магов.

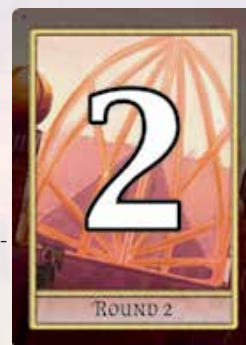
1. Название предложения - это название предложения.

2. Эффект - это эффект, который игрок получит, взяв это предложение.

Карты раундов

Эти карты используются, чтобы отслеживать текущий раунд в игре, но у них нет определенных особых эффектов. По сути, это всего лишь только справочные карты и они не контролируются каким-либо игроком.

В начале каждого раунда открывайте новую карту раунда. В конце 5-го раунда наступает конец игры!



Карты сил магов

Эти карты напоминают игрокам о различных силах, которыми обладают маги, и их можно положить рядом с игровым полем или раздать игрокам, для быстрой справки во время игрового процесса. Это всего лишь справочные карты и они не контролируются каким-либо игроком.

Вы должны держать эти справочные карты открытыми, стороной 'A' вверх, если только не играете с продвинутыми силами магов на стороне 'B'.





Карты консорциумных избирателей

Члены консорциума отдают свои голоса в конце игры, чтобы определить, кто станет новым канцлером Аржентского Университета. Каждый из них голосует основываясь на очень определенном критерии. Знание и соответствие этим критериям является ключом к победе.

Метки - это особый ресурс, который позволяет вам посмотреть на консорциумных избирателей.

Когда вы получаете метку, поместите её на одного из консорциумных избирателей и тайно посмотрите карту этого избирателя. Вы можете снова просмотреть карту в будущем, если вдруг забудете.

1. Титул - название избирательных критериев карты.

2. Критерии - избирательные критерии члена консорциума.

Члены консорциума с белыми бортиками всегда находятся в игре и выкладываются лицом вверх в начале игры. Остальные избиратели тянутся из пула, и любой из них может либо присутствовать, либо не присутствовать в текущей игре.



Карты заклинаний

Карты заклинаний используются для чтения заклинаний, которые дают вам значительные преимущества во время фазы поручений. У каждого заклинания есть три различных уровня с увеличивающейся мощностью.

1. Ячейка интеллекта/мудрости - поместите в это место жетон, чтобы изучить заклинание или повысить его уровень. Это называется исследованием.

2. Название заклинания на данном уровне - название заклинания. Здесь также указаны символы, если заклинание будет реакцией (⚡) или быстрым действием (⚡) (объясняется на странице 11).

3. Стоимость в мане - количество маны, которую вы должны потратить, чтобы активировать заклинание.

4. Эффект - эффект, который произойдет, когда вы зачитаете заклинание.

5. Символ департамента — каждое заклинание принадлежит одному из магических департаментов Аржента. Изучение и развитие заклинаний даст вам больше влияния в департаменте, к которому оно принадлежит.

Заклинания изучаются и улучшаются посредством процесса, который называется исследованием. Исследованием награждают многие помещения в Университете, а также сторонники. Исследование объяснено подробно на странице 17.



Легендарные заклинания приобретаются из колоды хранилища и не затасовываются в колоду заклинаний в начале игры.

У этих заклинаний рубашка карт отличается от рубашки карт обычных заклинаний. Но войдя в игру, они работают точно так же, как и обычные заклинания.

Вы можете заполучить их с карты хранилища "Запечатанный свиток".



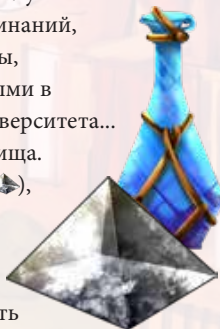


Карты хранилища

Вы можете отправить своих магов на поиски, чтобы восстановить ценные приспособления из хранилищ Университета или приобрести эти товары в торговых лавках Университета.

Эти сокровища предлагают великую силу или награды. Есть даже несколько заклинаний, которые были давным-давно запечатаны, потому что их считали слишком опасными в руках властолюбивых сотрудников Университета...

- 1. Название** - название карты хранилища.
- 2. Тип** - тип карты: либо сокровище (👁️), либо расходный предмет (💧). Расходуемые предметы могут использоваться только один раз. Сокровища остаются в игре и могут быть активированы один раз в раунд и не сбрасываются, только истощаются после использования.
- 3. Эффект** - эффект, который приносит карта хранилища, когда она используется из вашего офиса.
- 4. Стоимость в золоте** - цена этой карты в золоте для покупки.
- 5. Символ времени** - если карта хранилища используется в качестве реакции (♥️) или быстрого действия (👉), у нее будет символ времени.



Карты сторонников

Многие консорциумные избиратели будут голосовать основываясь на том, кого одобряют влиятельные студенты и сотрудники Университета. Вы можете заполучить этих сторонников на свою сторону, получив их карты.

- 1. Имя** - имя и положение сторонника.
- 2. Эффект** - это эффект, который обеспечивает сторонник, когда вы используете его из своего офиса. Их карты сбрасываются в ваш личный сброс после использования.
- 3. Департамент** - каждая карта сторонника увеличивает голоса контроля департамента на символ в её левом верхнем углу. Многие консорциумные избиратели заботятся о контроле различных департаментов.

Значки лояльности

Значки лояльности - это символы, которые носят ваши маги для того, чтобы они могли идентифицировать друг друга как союзников в вашем заговоре по получению канцлерства. Каждый раз, когда вы размещаете мага, прикрепляйте один из ваших значков лояльности к основанию его подставки. Когда требуется получить вознаграждение во время фазы розыгрыша, вы возвращаете такого мага в свой офис и забираете себе вознаграждение.



Значки отличия

Многие поручения и эффекты в Университете дают вам очки влияния. В качестве дополнения, чтобы помочь вам получить голоса за наибольшее влияние, каждые 7 очков влияния накопленных вами принесут вам значок отличия.



Значки отличия — это дополнительная стоимость для использования в игре некоторых улучшенных ячеек поручений магов. (см. раздел «Отличные ячейки» на странице 12).



Подготовка к игре

Выполните эти шаги, чтобы подготовить вашу игру в Ар-жент.

1. Подготовьте офисы игроков

Первым игроком становится тот, который последний раз посещал университетские занятия. Дайте этому игроку жетон ключа, чтобы показать, что он будет ходить первым.

• В порядке очередности хода игроков, каждый выбирает один из доступных листов кандидатов или они раздаются случайным образом. Каждый игрок забирает себе все метки и значки лояльности, связанные с его цветом.

• Выберите сторону кандидата (сторона 'А' рекомендуется для вашей первой игры), и возьмите стартовое заклинание, картинка которого изображена на листе вашего кандидата.

• Возьмите 2-х магов, связанных с вашим департаментом (указан на карте вашего кандидата).

- Возьмите 6 золота
- Возьмите 2 жетона маны
- Возьмите 2 жетона интеллекта
- Возьмите 2 жетона мудрости
- Кандидаты от департамента студентов (4)

также начинают игру с одним дополнительным значком отличия. Эти кандидаты рекомендуются для опытных игроков.

2. Подготовьте игровое поле консорциума

Сложите в стопку маркеры на дорожке очков влияния (ОВ) в ячейку, на которой указано 5 влияний. Складывайте эти маркеры друг на друга по очерёдности хода игроков против часовой стрелки, начиная с маркера последнего игрока внизу стопки и заканчивая маркером первого игрока наверху стопки.

Поместите двух избирателей с белым бортиком (тех, которые голосуют за большинство сторонников и большинство влияния) в их соответствующие позиции на игровом поле консорциума. Перетасуйте колоду консорциума и сдайте 10 дополнительных карт избирателей лицом вниз на игровое поле консорциума.

3. Подготовьте Университет

В каждой игре тайлы центра Университета с белым бортиком (лечебница, зал заседаний совета и библиотека) будут располагаться где-либо в составе игрового поля Университета. Другие помещения будут добавлены случайным образом, в зависимости от числа игроков. Обратитесь к диаграмме на странице 10, чтобы подготовить игровое поле.

Для вашей первой игры предусмотрены некоторые определенные раскладки Университета. Они содержат менее сложные помещения и эффекты, делая их идеальным выбором для новых игроков.

4. Разместите карты сил магов

Поместите справочные карты сил магов рядом с игровым полем. Они не используются во время игры, но с ними удобно консультироваться по поводу того, какими силами обладают ваши маги.

Поместите резервы золота, жетонов, значков отличия и маны рядом с игровым полем, чтобы использовать их в дальнейшем...



5. Подготовьте колокольню

Выложите в ряд ниже игрового поля консорциума карты колокольни, в зависимости от количества игроков. Например, при игре с 3-мя игроками, будут включены все карты колокольни 2+, но карты 4+ и 5+ не будут участвовать.



10



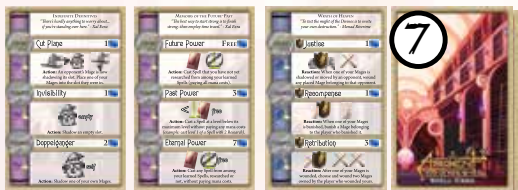
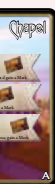
6



4



1



7



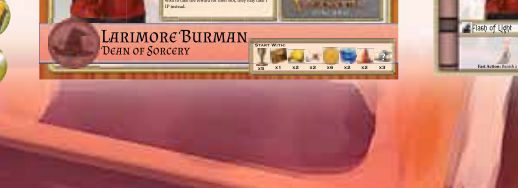
8



9



1



1

6. Подготовьте карты раундов

Сложите друг на друга пять карт раундов так, чтобы '1' была на вершине, а '5' находилась в основании, и поместите их рядом с игровым полем консорциума. Карта '6' используется в одном из вариантов игры и не участвует в игре по умолчанию (см. «Эпический вариант» на странице 18).

7. 8. 9. Создайте колоды и таблицы

В игре есть 3 различных типа карт: заклинания (7), хранилища (8) и сторонники (9). Подготовка каждого типа состоит из двух частей: колоды и таблицы.

Каждая колода перетасовывается и помещается лицом вниз рядом с игровой областью (не забудьте также отложить в сторону легендарные заклинания, у которых другая рубашка). Также, из каждой колоды откройте несколько карт и поместите их лицом вверх около своих колод в виде таблицы. Различные эффекты укажут на то, чтобы вы брали карты из колоды или отбирали из соответствующей таблицы. **Обратите внимание, что вы всегда будете брать (Draw) из колоды, а производить отбор (Draft) всегда из таблицы.**

Таблицы заклинаний и хранилища состоят из 3 открытых карт. У таблицы сторонников 5 открытых карт.

Когда вы производите отбор из таблиц заклинания или хранилища, пустое пространство, которое вы создаете, немедленно заполняется картами с вершины соответствующей колоды. Таблица сторонников обновляется только во время начала раунда.

10. Отбор магов

Разместите всех оставшихся магов в центре стола. Начиная с последнего игрока и в порядке очередности против часовой стрелки, каждый игрок отбирает себе одного мага.

Вы можете отобрать себе мага из любого департамента, но вы никогда не можете отобрать мага, если у вас уже есть два мага такого типа.

После одного круга отбора против часовой стрелки, выполните отбор снова, но уже по часовой стрелке, начиная с первого игрока, затем снова против часовой стрелки, начиная с последнего игрока, и так до тех пор, пока у каждого игрока не будет в общем 5 магов. Эти маги останутся в вашем подчинении в течение игры. Прикрепите один из своих цветных значков лояльности на подставку каждого из ваших магов.

11. Разместите стартовые метки

В порядке очередности хода, каждый игрок должен выбрать и разместить метку на одном из лежащих лицом вниз консорциумном избирателе. Несколько игроков не могут отметить одного и того же избирателя таким способом во время этого шага подготовки. После того, как вы отметите избирателя, вам разрешено посмотреть на него. Теперь у вас есть некоторые мысли по поводу того, откуда в своём заговоре начать управление Аргентом!

Теперь вы готовы к первому раунду!

Рекомендуемые раскладки Университета для первой игры

Примечание: все раскладки для первой игры используют сторону 'А' каждого помещения. Для вашей первой игры рекомендуемое количество игроков составляет 3 или 4.



Раскладку для двух игроков можно будет найти в разделе «Варианты и дополнительные правила» на странице 18. Она рекомендуется для игроков, которые уже имеют опыт игры в Аржент.

- Учебно-тренировочные поля
- Двор
- Катакомбы
- Гильдии
- Хранилище
- Зал заседаний совета
- Библиотека
- Лечебница



3 Игрока - 8 помещений

- Учебно-тренировочные поля
- Двор
- Часовня
- Катакомбы
- Гильдии
- Хранилище
- Торговые лавки
- Зал заседаний совета
- Библиотека
- Лечебница



- Учебно-тренировочные поля
- Двор
- Часовня
- Катакомбы
- Гильдии
- Автнюрная
- Хранилище
- Торговые лавки
- Зал заседаний совета
- Башня астрономии
- Библиотека
- Лечебница



4 Игрока - 10 помещений

5 Игроков - 12 помещений

В более поздних играх вы можете использовать эти базовые раскладки Университета или создавать более сложные. Правила для размещения оставят неизменной форму вашего Университета, но соседство помещений имеет существенное значение для определенных заклинаний и эффектов.

Подготовка офиса игрока

Совокупность ваших активов называется вашим «офисом». Здесь приведён пример того, на что должен быть похож ваш офис прямо перед началом первого хода.



Запасы значков лояльности, меток, золота, маны, жетонов интеллекта и мудрости



Ваш справочный лист кандидата, включающий пустую личную стопку сброса.

Ваши маги, ожидающие размещения, стоят на вашем справочном листе.



Ваше стартовое заклинание.

Будущие заклинания, карты хранилища и сторонники будут помещаться сюда, в вашу игровую зону.

Игровой процесс

Игровой процесс длится 5 раундов, приводящих к выбору нового канцлера. В конце пятого раунда открываются все консорциумные избиратели и тот игрок, который выиграет большинство голосов, победит в игре. **Запомните, чтобы ни случилось во время игры, в конце её будет иметь значение только голосование.**

На протяжении игры вы будете пытаться выполнить цели как можно большего количества консорциумных избирателей. Вы будете делать это, прежде всего, отправляя лояльных вам магов на поручения.

Маг, отправленный на одну из ячеек поручения на игровом поле, принесет вам вознаграждение в конце раунда. Этим вознаграждением может быть влияние в Университете, исследование ваших заклинаний, сокровища из хранилищ, сторонники из числа сотрудников и студентов или такие дополнительные ресурсы в виде золота и маны.

Некоторые ходы могут также состоять из зачитывания заклинания или использования одной из карт хранилища или сторонников, которые вы приобрели в более ранних раундах, чтобы обеспечить себе преимущество или препятствовать другим игрокам.

Когда вы не сможете больше ничего сделать (или если вы просто решите, что ваше положение лучше, чем у всех остальных), вы можете взять предложение колокольни. После того, как все предложения колокольни разберут, раунд немедленно заканчивается.

Каждый раунд разделен на следующие три шага:

1. Фаза подготовки
2. Фаза поручений
3. Фаза розыгрыша

1 - Фаза подготовки

Выполните следующее, чтобы подготовить каждый новый раунд (вы можете пропустить эту фазу в первом раунде игры):

1. Освежите (*разверните вертикально*), какие-либо истощённые карты заклинаний и хранилища. Переверните какие-либо потраченные значки отличия.
2. Верните все карты таблиц под низ их соответствующих колод (*порядок возвращенных карт не важен*). Откройте по 3 карты, чтобы сформировать таблицы заклинаний и хранилища, и откройте 5 карт, чтобы сформировать таблицу сторонников. Верните предложения колокольни на их место.
3. Выполните какие-либо другие эффекты подготовки, особые для помещений.

2 - Фаза поручений

Именно в этой фазе происходит большая часть действий. Начиная с первого игрока и в порядке хода по часовой стрелке, каждый игрок **может** выполнить одно быстрое действие, а затем **обязан** выполнить какое-либо одно из этих обычных действий (*описаны подробно на следующих страницах*):

1. Разместить мага
2. Зачитать заклинание
3. Использовать карту хранилища
4. Использовать карту сторонника
5. Взять карту предложения колокольни

Фаза поручений заканчивается немедленно, как только взята последняя карта предложений колокольни. **Запомните, что взятие карты предложения колокольни немедленно заканчивает ваш ход, независимо от каких-либо других эффектов в игре (таких как дополнительные действия, предоставляемые заклинаниями).**



Быстрые действия

Быстрые действия используются во время фазы поручений, но не тратят ваш ход. Вы можете использовать одно быстрое действие перед тем как выполните обычное действие.

Вы **не можете** использовать быстрое действие **после того**, как выполнили обычное действие. Кроме того, вы **не можете** использовать быстрое действие вместо обычного действия (то есть, выполнить два быстрых действия вместо быстрого + обычного).

Большинство быстрых действий работают так же как и обычные действия, перечисленные на следующих страницах. Заклинания, карты хранилища, маги и сторонники, которые предоставляют быстрые действия, отмечены символом 'Быстрое' (⚡) и в их тексте будет написано «**Быстрое действие:...**» вместо «**Действие:...**».



Реакции

Реакции используются в ответ на определенное действие противника - обычно на действие, которое вредит вам или вашим магам. Реакция может сработать, как только действие, на которое она отвечает, будет полностью разыграно. Каждый игрок может отреагировать один раз на определенное действие, и реакции применяются в порядке хода игроков от текущего игрока. **На реакции нельзя использовать реакции.**

В случае реакции на заклинание, заклинание зачитывается и разыгрывается, затем разрешено разыгрывать соответствующую реакцию. В случае силы мага мистики 'А', это происходит после того как зачитано заклинание, а реакция выполнена.

3 - Фаза розыгрыша

Начиная с левого верхнего помещения Университета и двигаясь слева направо вдоль каждого ряда, удаляйте магов из ячеек поручений на которые они были назначены, и выполняйте указанные эффекты этих ячеек.

Если по некоторым причинам маг не способен выполнить поручение (обычно из-за отсутствия значков отличия) или если вы просто не хотите получать изображенное вознаграждение, то вместо этого **маг может получить 1 очко влияния в качестве утешения**. В любом случае маг возвращается в офис своего владельца.

Следующий раунд

Если это был пятый раунд, то переходите к концу игры (страница 15). Иначе, откройте карту следующего раунда и начните следующий раунд с фазы подготовки.

1. Разместить мага

Помещения Университета содержат много ячеек для магов, на которые их можно отправить по поручениям. Чтобы отправить мага по поручению, возьмите мага и поместите его в пустую ячейку.

У каждого из шести типов магов есть особая способность, в зависимости от департамента, к которому они относятся, который представлен своим цветом и символом.

Здесь описана сторона 'А' каждого мага. Более продвинутые стороны 'В' используются в альтернативном варианте игры (см. страницу 18).



Грязно-белый (нейтральный) - Нейтральные маги — это маги, которые еще официально не учатся ни в одном из департаментов. У них нет особых сил, но чтобы достичь вершины вам сподобится любая помощь, которую только возможно получить!



Красный (колдовство) - Красные маги относятся к департаменту колдовства и специализируются на разрушительных заклинаниях. Размещая мага колдовства, вы **можете** потратить 1 ману, чтобы ранить мага и занять его место.



Серый (мистика) - Серые маги относятся к департаменту мистики и владеют мастерством призывающих заклинаний. Если когда-либо вы выполняете действие 'Зачитать заклинание' во время фазы поручений, вы **можете** также разместить мистика после того, как заклинание завершено.

Только заклинания, зачитанные при обычном действии позволяют вам размещать магов мистики. Заклинания, зачитываемые при быстрых действиях и реакциях не предоставляют эту возможность.



Зеленый (природная магия) - Зеленые маги принадлежат к департаменту природной магии и исключительно стойки. Магов природы ни при каких обстоятельствах нельзя ранить, что делает их прекрасным выбором для удержания важных ячеек.



Фиолетовый (планарные исследования) - Фиолетовые маги принадлежат к департаменту планарных исследований и искусны в магии времени и пространства. Они могут быть размещены в качестве быстрого действия, таким образом, их можно использовать, чтобы захватить сильные ячейки раньше остальных или заполнить промежуток перед взятием последнего предложения колокольни.



Синий (божественность) - Синие маги состоят в департаменте божественности и разбираются в защитной магии. Магов божественности не могут затрагивать зачитываемые заклинания противостоящих им кандидатов (но они все еще восприимчивы к магам колдовства, картам хранилища и сторонникам).

Типы поручений



Обычные поручения — обычные поручения выполняются в конце раунда, во время фазы розыгрыша.



Мгновенные поручения - такие поручения выполняются как только вы размещаете своего мага на ячейке (после того, как выполнены какие-либо реакции). Мгновенные поручения не разыгрываются снова во время фазы розыгрыша или при перемещении внутри помещения, или в помещение. В помещениях с такими поручениями будет символ  около их названия.



Бонус симпатии - они появляются в лечебнице, и вы немедленно получаете этот бонус каждый раз, когда один из ваших магов ранен противником.

Типы ячеек поручений



Обычная ячейка - эта ячейка может использоваться, чтобы просто разместить в ней мага. На такую ячейку нет никаких особых ограничений.



Отличная ячейка — для активации отличных ячеек требуется значок отличия. Вы должны будете израсходовать один из своих значков отличия перевернув его в данный момент, таким образом вы получите вознаграждение с этой ячейки. Вы можете также взять премию, по умолчанию равную 1-му очку влияния, если вы не можете или не желаете использовать значок отличия.



Теневая ячейка - такие ячейки могут быть заняты магом, который при размещении использует эффект оттенения. Оттенение предоставляется многими заклинаниями, сторонниками и картами хранилища. Теневая ячейка активируется сразу же **после** обычной ячейки рядом с ней.



Теневая отличная ячейка — такие ячейки включают в себе две ячейки - теневую и отличную, а это значит, что оттененный маг должен потратить значок отличия, чтобы получить с неё вознаграждение. Теневая отличная ячейка активируется после обычной отличной ячейки, находящейся рядом с ней.



Ячейка ранения — эти ячейки появляются только на стороне 'В' лечебницы. Вы можете отправить своих магов, когда они получают ранения, вместо общей лечебницы в одну из этих ячеек.



Джен размещает синего мага в пустую ячейку. Во время фазы розыгрыша она сможет получить на свой выбор 6 Золота или 3 маны при условии, что её мага к этому моменту не отправят в нокаут.



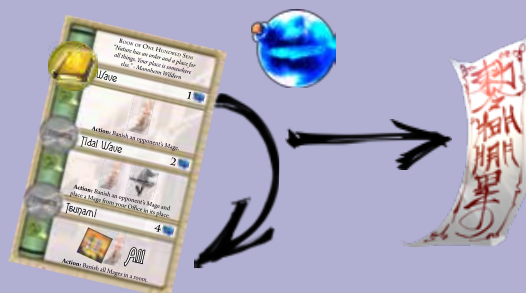
Трей размещает красного мага и активирует силу красного мага. Эта сила позволяет ему потратить 1 ману, чтобы ранить другого мага и занять его место. Маг Джен отправляется в лечебницу, в то время как маг Трей занимает его ячейку.

2. Зачитать заклинание

Чтобы зачитать заклинание, заплатите необходимое количество маны из вашего офиса и поверните заклинание на 90 градусов, чтобы показать, что оно было истощено. Истощённое заклинание нельзя снова зачитать в этом раунде (если только его не освежить другим эффектом и вернуть карту в обычное вертикальное положение).

Вы можете зачитать любое заклинание исследованного уровня, но не важно какой уровень был зачитан, вся карта заклинания становится истощённой.

После зачитывания заклинания выполните эффекты заклинания, которые описаны на карте. Большинство эффектов заклинаний объясняется в разделе типовые эффекты (страница 15).



Трей зачитывает «Волну». Он поворачивает заклинание на 90 градусов, чтобы показать, что оно истощено, затем платит необходимую ману и применяет эффекты заклинания (растворите мага). Он не мог зачитать заклинания более высокого уровня, поскольку они еще не исследованы.

3. Использовать карту хранилища

Текст на карте хранилища укажет, когда она может использоваться и определённо укажет, требуется выполнить действие или нет, чтобы сделать так.

Если карта хранилища — расходный предмет, то после его использования и получения выгоды, поместите карту в свою личную стопку сброса.

Если карта хранилища - сокровище, поверните её на 90 градусов, чтобы показать, что она истощена, как и карты заклинаний. Каждый ход, во время фазы подготовки, обновите истощённые карты сокровищ и можете использовать их снова.

Карты хранилища используют многие из тех же типовых эффектов, что и заклинания.



Бред использует «Магический клинок», чтобы ранить другого мага, а затем разместить своего мага в этой ячейке. Так как это карта сокровища, то он поворачивает её на 90 градусов, чтобы показать, что она истощена. Если бы вместо сокровища она была бы расходным предметом, то Бред сбросил бы такую карту в свою личную стопку сброса вместо того,

4. Использовать сторонника

У карт сторонников обычно есть особые эффекты, к которым вы можете обратиться позже во время игры, и таким образом, они остаются в вашем офисе точно так же, как заклинания и карты хранилища, пока вы не примите решение использовать их.

После того, как сторонник использует свой эффект, он уходит в ваш личный сброс и будет учитываться при подсчёте за контроль своего департамента, а также при голосовании за большинство сторонников в конце игры.

Сторонники используют многие из тех же типовых эффектов, что и заклинания.



Юнис использует сторонника «Алумис» в качестве своего действия. Она кладёт метки на 2-х избирателей, затем помещает карту лицом вниз в свою личную стопку сброса. Она больше не сможет снова использовать Алумис, но карта будет подсчитываться к критериям избирателей в конце игры.

5. Взять карту колокольни

Взятие предложения колокольни ускоряет конец раунда и дает вам маленькое вознаграждение. Поместите эту карту лицом вниз в ваш офис. Вы получаете бонус, описанный на карте колокольни. Карты колокольни возвращаются к колокольне в начало каждого нового раунда.

Взятие карты колокольни немедленно заканчивает ваш ход, даже если вы делаете это в качестве дополнительного действия, предоставленного эффектом. Ни при каких обстоятельствах вы не можете брать больше чем одну карту колокольни за ход, и вы никогда не можете брать карту колокольни в качестве части реакции.

Даже после того, как вы взяли карту колокольни, вы можете все еще выполнять другие действия в будущих ходах этого раунда, включая взятие других карт колокольни!



Трей берет карту предложения «Популярность» и немедленно получает её эффект (получите 1 ОВ). Если бы она была последней картой предложения, то раунд немедленно бы закончился.

Фаза розыгрыша

Когда забирают последнюю карту предложения колокольни, раунд немедленно заканчивается. Затем игроки разыгрывают помещения, начиная с верхнего левого помещения и двигаясь вправо вдоль верхнего ряда, разыгрывая ячейки в каждом помещении сверху вниз. Когда последнее помещение текущего ряда будет разыграно, спуститесь в ряд ниже и продолжите разыгрывать помещения, начиная с крайнего левого помещения в этом ряду и перемещайтесь вправо как и прежде. Продолжайте, пока не будут разыграны все помещения. Когда маг будет разыгран, удалите этого мага из помещения и поместите его обратно в офис его владельца.

Как только все помещения будут разыграны, переходите к следующему раунду игры, или к окончанию игры, если это был 5-й раунд.

На мгновенных помещениях и лечебнице также есть маги, они тоже возвращаются в офисы своих владельцев. Их эффекты разыгрывались ранее в раунде. Они не разыгрываются снова сейчас.

Розыгрыш поручений

За исключением мгновенных помещений и лечебницы, поручения разыгрывают в конце раунда.

Чтобы разыграть поручение, оплатите любые расходы, связанные с поручением (включая значки отличия), выполните эффект или получите ресурсы, перечисленные на ячейке, затем удалите мага с ячейки поручения, вернув его в ваш офис.

Большинство эффектов поручений объяснено в разделе «Типовые эффекты» (стр. 15-16). Многие поручения также предоставляют ресурсы (стр. 17).

Вы можете также предотвратить получение любого обычного вознаграждения и оплату затрат (даже затрат значков отличия), чтобы вместо предложенного ячейкой просто получить 1 ОВ. Это может быть особенно полезно, если вы столкнулись с ячейкой, для которой у вас нет ресурсов, которые можно было бы использовать, или отстаёте в гонке ОВ.

Теперь вы готовы перейти к следующему раунду!

Конец игры

Игра заканчивается в конце 5-го раунда. На данном этапе откройте по одной все оставшиеся карты консорциумных избирателей. Определите, кто выигрывает голосование от каждого члена консорциума.

При определении победителя конкретного избирателя, игрок с меткой на этом избирателе выигрывает при ничьей. Если у нескольких игроков есть метка, ничья разрешается по влиянию. Игрок у основания стопки (тот, который первым касается значения) выигрывает ничью, если она остаётся и по влиянию. Если ни у одного из игроков нет ничего из того, на что может обратить внимание избиратель, никто не выигрывает голосование от этого избирателя.

В конце игры, побеждает игрок выигравший большинство голосов избирателей! В случае ничьей по выигранным голосам, побеждает игрок с наибольшим влиянием!

Есть пять главных категорий избирателей...

Большинство ресурсов

Избиратели по большинству влияния, большинству маны, большинству золота, и т.п. подсчитывают общее количество соответствующего ресурса, который у вас имеется в конце игры после окончательного розыгрыша.

По большинству интеллекта/мудрости подсчитывают все очки ИНТ и МУД, которые были распределены на заклинания, а также все не распределённые очки.

По большинству меток подсчитывают количество меток помещённых в совет консорциума для просмотра консорциумных избирателей.

Большинство типов карт

Избиратели по большинству расходимых предметов, большинству сокровищ и большинству сторонников подсчитывают количество карт своего типа, которые вы имеете. В подсчёт включаются карты из вашей личной стопки сброса и карты оставшиеся в вашем офисе. Даже использованные карты учитываются в этом общем количестве.

Типовые эффекты

Многие заклинания, карты хранилища и сторонники, используют похожую терминологию и эффекты. Вот описания наиболее распространенных эффектов и того, как они работают.

Перемещение



Перемещая магов, вы отправляете их из одной ячейки на игровом поле Университета, в другую пустую ячейку. Заклинание скажет вам, остаётся маг в том же помещении или перемещается в соседнее помещение.

Если помещение заполнено, то в него больше невозможно переместить магов. Вы можете перемещать магов противников на отличные ячейки, особенно, если вы думаете, что тот игрок будет не в состоянии использовать эту отличную ячейку во время розыгрыша.

Ячейки, которые дают мгновенные вознаграждения, не вознаграждают переместившихся в них магов (независимо от того, кто выполняет перемещение), они вознаграждают только за обычное размещение магов.

Большинство контроля в департаментах

Избиратели по большинству планарных исследований, большинству колдовства и большинству природной магии подсчитывают количество соответствующих символов на всех картах и заклинаниях, которые вы контролируете. У каждого сторонника, как правило, есть один символ контроля департамента. Каждое заклинание имеет от одного до трёх символов контроля, в зависимости от объема исследований, инвестированных в эти заклинания. Заклинание на уровне 3 принесёт 3 символа контроля департамента, в то время как будучи на уровне 1 оно принесёт только 1 символ.

Сторонники в вашей личной стопке сброса также подсчитываются в это общее количество.

Ваши маги, кандидат и начальное заклинание, все связаны с департаментом, но они не приносят вам дополнительной пользы при подсчёте большинства контроля в департаментах. Только сторонники и заклинания, изученные во время игры подсчитываются к голосам этих избирателей.

Большинство исследований

Избиратель по большинству исследований отдаёт голос за сумму полных уровней всех заклинаний, в которых игрок достиг мастерства. Так игрок с заклинаниями уровня 3, уровня 2, уровня 3 и уровня 1, получит для этого избирателя показатель равный 9.

Большинство разнообразия

Избиратель по большинству разнообразия отдаёт голос за общее количество отличающихся друг от друга символов в вашей коллекции сторонников, плюс количество отличающихся символов в вашей коллекции заклинаний. Как обычно, карты в вашей личной стопке сброса также учитываются в эти коллекции.

Максимум, который вы можете иметь для этого избирателя, равен десяти: пять различных типов сторонников и пять различных типов заклинаний.



Ранение

Раненых магов немедленно отправляют в лечебницу. Эти маги останутся в лечебнице до конца раунда, если только они не будут исцелены или растворены заклинанием или особым эффектом.

Лечебница предоставляет бонус симпатии, которой вы можете получить немедленно, как только один из ваших магов попадает в лечебницу. **Кандидаты, которые отправляют в лечебницу своих собственных магов не получают такой бонус.**



Растворение

Растворённых магов отправляют обратно в офис их кандидата. Растворение позволяет позже в раунде снова разместить мага, таким образом, обычно, это не столь разрушительно как ранение. Однако, при растворении маг не получает никаких бонусов симпатии.

Типовые эффекты (продолжение)

Размещение мага



Многие заклинания или эффекты позволяют вам разместить мага. Это работает точно так же, как обычное размещение, за исключением того, что **силы магов, которые работают во время размещения (например, сила красного мага) нельзя использовать при таком размещении.**

Покупка



Покупка позволяет вам купить карту из таблицы хранилища заплатив соответствующую сумму в золоте из вашего офиса. Карта хранилища, которую вы получаете, идет непосредственно в ваш офис и готова к использованию. Купленные карты хранилища немедленно заменяются новыми.



Взятие карты

Карты берутся с вершин своих соответствующих колод и идут прямо в ваш офис лицом вверх, чтобы все их видели, и готовыми к использованию. Если вы берёте в свой офис заклинание, то можете немедленно исследовать его. Если вы не можете или решаете не исследовать взятое заклинание, то оно сбрасывается под низ колоды заклинаний.

Закрывание



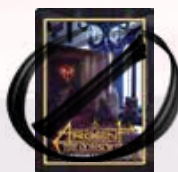
Закрывание затрагивает сразу всё помещение. Поместите жетон замка в помещение, и с этого момента никакие маги не могут перемещаться в, из, или внутри этого помещения. Закрывание защищает помещение и его обитателей от всех заклинаний и эффектов, за исключением тех, которые «открывают» помещение.

Закрывание помещений разыгрываются как обычно и автоматически открываются в конце фазы розыгрыша.



Исцеление

Исцеление возвращает мага из лечебницы в ваш офис. Эти эффекты могут предназначаться только для магов, находящихся в лечебнице.



Сброс карты

Карты, которые сбрасываются, возвращаются под низ своих соответствующих колод. **Сброс карты отличается от её использования.**

Использованные карты (например, расходимые предметы и сторонники) уходят в ваш личный сброс. Только эффекты, которые определённо указывают сбросить, отправляют карты обратно в их колоды.



Получение секретного сторонника

Секретные сторонники берутся из колоды сторонников и немедленно уходят в вашу личную стопку сброса лицом вниз. Эти сторонники не помогут вам во время игры, но они будут учитываться при подсчётах за голоса избирателей.



Оттенение

Многие эффекты (особенно заклинания планарной школы) позволяют магам «оттенять» других магов. Оттенённые маги занимают другое измерение, параллельное реальному, и выполняют поручения с ячеек, которые они немедленно занимают сразу рядом с ячейкой с настоящим магом. Вот несколько правил для взаимодействия с оттенёнными магами:

- Оттенённый маг действует после мага, которого он оттеняет, копируя его действие и затрачивая значок отличия при необходимости, чтобы выполнить это действие.
- Оттенённый маг не может быть перемещен или пострадать от какого-либо свойства, кроме заклинаний и карт хранилища, которые определённо обращаются к оттенённым магам.
- Оттенённые маги теряют свои врожденные силы (например, вы не можете ранить, применяя оттенение красным магом, а оттеняя синим магом вы остаётесь уязвимым для заклинаний).
- **Вы не можете оттенять своих магов или пустую ячейку, если только заклинание или эффект определённо не позволяют вам это сделать.**
- **Вы не можете использовать заклинания, чтобы защитить от заклинаний оттенённых магов (например, синих магов).**

Отбор карт



Отбор карт происходит из своих соответствующих таблиц и отобранные карты идут прямо в ваш офис лицом вверх, чтобы все их видели, и готовыми к использованию. Помните, что карты хранилища и заклинания заменяются немедленно, как только они были отобраны. Карты сторонников заменяются только в конце раунда.

Ресурсы В Арженте



Влияние

Многие действия приносят вам очки влияния. Влияние определяет вашу популярность и контроль в Арженте и используется при разрешении ничьих (после меток), и приобретении значков отличия. Перемещаясь вперёд по дорожке влияния, игрок, который достигает клетки последним, помещает свой диск влияния сверху других дисков. Диск, который находится внизу стопки побеждает в ничьих по влиянию (игрок, который достиг этой клетки первым, имеет преимущество).



Мана

Мана – это сила, используемая для зачитывания заклинаний. Приобретенная мана уходит в ваш офис, и у вас может быть любое количество маны. Мана, которой вы владеете, может использоваться, чтобы зачитать заклинание или оплатить стоимость, связанную с некоторыми силами магов. И использованную ману сбрасывают обратно в общий резерв.



Золото

Золото используется для выполнения многих поручений в Арженте, а его использование значительно изменяется помещениями, включенными в Университет. Приобретенное золото уходит в ваш офис, и у вас может быть любое количество золота. И использованное золото сбрасывают обратно в общий резерв.



Интеллект

Интеллект определяет количество заклинаний, которые вы можете запомнить. Полученный интеллект уходит в ваш офис. Редко когда можно потерять интеллект, и только неиспользованный интеллект может быть потерян (ИНТ на заклинаниях в безопасности).



Мудрость

Мудрость определяет количество уровней заклинания, которыми вы можете обладать. Полученная мудрость уходит в ваш офис. Редко когда можно потерять мудрость, и только неиспользованная мудрость может быть потеряна (МУД на заклинаниях в безопасности).



Метки

Метка представляет знание критериев консорциумного избирателя. Когда вы получаете метку, вам разрешено поместить её на консорциумного избирателя. С этого момента и в любое время до конца игры, вам разрешается посмотреть на этого избирателя.

Примечание: такие ресурсы, как золото, мана, интеллект, мудрость, значки отличия и метки – неограничены. Если когда-либо у вас заканчиваются жетоны любого из этих ресурсов, замените их подходящими маркерами.



Значки отличия

У многих ячеек в помещениях Университета есть изображение значка отличия. Чтобы получить вознаграждение с таких ячеек во время фазы розыгрыша, вам нужно будет очистить значок отличия.

Когда вы достигаете клетки с изображением значка отличия на дорожке влияния, вы немедленно получаете дополнительный значок отличия. Вы можете размещать магов в отличные ячейки преднамеренно, надеясь на то, что сможете выиграть дополнительный значок отличия во время розыгрыша.

Значки отличия освежают каждый раунд точно так же, как и заклинания, таким образом, каждый раунд вы сможете снова использовать каждый значок, которым обладаете. Отличные ячейки чрезвычайно сильны. Попробуйте сохранить постоянное повышение своего влияния, таким образом, вы сможете воспользоваться увеличивающимся преимуществом от него во время игры!



Исследование

Исследование — это ресурс, который позволяет вам перемещать жетоны ИНТ и МУД из вашего личного резерва на заклинания.

Когда вы получаете исследование, вы можете или изучить новое заклинание, отобрав его из таблицы заклинаний или улучшить старое заклинание.

Когда вы изучаете новое заклинание, вы должны поместить жетон ИНТ от своего личного резерва на ячейку «изучение» заклинания. Если у вас нет доступных жетонов ИНТ, вы не можете изучить новое заклинание.

Когда вы улучшаете заклинание, поместите жетон МУД из вашего личного резерва на следующую ячейку «улучшение» заклинания. Если у вас нет доступных жетонов МУД, вы не можете улучшить заклинание.

Если у вас нет доступных ИНТ или МУД, когда вы получаете исследование, или если вы принимаете решение не использовать исследование, когда его получаете, оно теряется. Как только вы передаете свои ИНТ или МУД на исследование, эти очки не могут быть перемещены или потеряны!

Пример исследования: у Брэда есть 2 исследования от эффекта помещения. Он тратит первое исследование, чтобы отобрать заклинание из таблицы и поместить на него жетон интеллекта из своего резерва. Он тратит второе исследование, чтобы поместить жетон мудрости на заклинание и улучшить его до уровня 2. Теперь он может использовать либо 'Болезнь', либо 'Преследование'.



Варианты и дополнительные правила

Есть более одного способа стать канцлером самого престижного волшебного университета в мире! Вот некоторые альтернативные варианты игры, которые вы можете использовать, как только освоитесь с тем, как в неё играть!

Каждый вариант потребует новых стратегий и стилей игры, чтобы стать победителем!

Этический Вариант

Для игроков, желающих более продолжительной игры, которая разгонит их движок заклинаний дальше, вы можете играть 6-й Раунд. Просто поместите 6-ю карту раунда в основание колоды раундов. Но остерегайтесь, поскольку в 6-м раунде всё может стать очень непредсказуемым!

Стороны 'В' помещений

Вы можете использовать все или некоторые В-стороны тайлов помещений Университета. Создавайте случайные миксы для новых Университетских раскладок, которые потребуют от вас мастерства в новых стратегиях!

Постройте Университет

В начале игры, перед отбором магов, подготовьте центр Университета (три помещения с белым бортиком) в одну колонку в центре области Университета. Игроки по очереди, выбирают свои любимые тайлы и добавляют их к Университету один за другим, выбирая сторону и положение, пока не сформируется необходимое количество помещений для данного количества игроков. Это может привести к формированию Университета неправильной формы, но правила для розыгрыша помещений остаются неизменными.

Альтернативные силы магов

Вы можете играть со всеми или некоторыми альтернативными силами магов. Просто переверните справочные карты магов на В-сторону, чтобы показать, что у этих магов теперь альтернативные силы. Другой вариант состоит в том, чтобы каждый кандидат решил, какие силы будут у магов его департамента, а затем случайным образом распределить оставшиеся силы.

Требование разнообразия

Вместо того, чтобы отбирать магов во время шага 10 подготовки или получать стартовых магов вашего департамента, раздайте каждому игроку по одному магу из каждого департамента, чтобы они начинали игру с пятью магами. Это хороший вариант, если вы хотите нивелировать потенциальные преимущества департаментов при некоторых раскладках игрового поля.

Аржент на двоих

Игра в Аржент с двумя игроками несколько отличается от обычной. Вот некоторые изменения в подготовке:

- Играйте с 9-ю помещениями Университета, выложенными в квадрат 3x3.
- Отбирайте магов, пока у каждого игрока не будет по 7 магов.
- Не используйте тайлы «Главный Зал 'А'» или «Общежитие» в вашей подготовке.
- Всегда используйте сторону лечебницы 'В' в вашей подготовке.
- Перед раздачей избирателей, удалите избирателей со 2-м большинством влияния и 2-м большинством сторонников.

Часто задаваемые Вопросы

В: Я могу объявить всем, кем является тот член консорциума, которого я посмотрел?

О: Вам разрешается говорить что угодно в любое время, но вам никогда не позволено 'доказывать это', фактически раскрывая карты консорциумных избирателей другим игрокам. Остерегайтесь блефующих!

Если ваша группа предпочитает, то вы можете договориться перед началом игры о том, чтобы запретить за столом любые обсуждения между игроками.

В: Что происходит, если я не могу выполнить все требования эффекта карты?

О: В этом случае вы выполняете эффект по-максимуму, на сколько сможете. Например, если заклинание говорит, чтобы вы ранили всех магов в помещении, а там зеленые маги, которых нельзя ранить и синие маги, которые не затрагиваются заклинаниями, тогда будут ранены другие маги, в то время как эти останутся.

Если карта говорит, "сделайте X, чтобы сделать Y", Вы обязаны выполнить первую часть, чтобы выполнить вторую часть.

В: Что происходит, если я теряю значок отличия?

О: Если ваш ОВ опускается ниже клетки отличия на игровом поле, то вы должны отдать значок отличия в общий резерв. В первую очередь, отдавайте не потраченные значки отличия, если у вас такие имеются.

В: Я могу получить больше двух магов одного типа, если я получаю их через особые помещения? У меня может быть больше 7 магов?

О: Нет. Никакой эффект не может позволить вам иметь больше 2 магов одного типа ни при каких обстоятельствах. У вас никогда не может быть больше 7 магов одновременно (этот предел не включает временных магов, например, от заклинания Триаса Блэквинда "Живая картина" или ученика архимага).

В: Я могу разместить мага откуда-либо?

О: Нет, "разместить мага" обращается определённо к размещению мага из вашего офиса. Кроме того, вы можете разместить только своих собственных магов, если только сделать иначе определённо не указано заклинанием или другим эффектом.

В: Карта колокольни «Могущество» уменьшает затраты на помещения и карты хранилищ, для активации которых требуется мана?

О: Нет. «Могущество» уменьшает стоимость в мане только для заклинаний.

В: Я могу взять 1 ОВ вместо того, чтобы использовать ячейку мгновенного поручения, когда я размещаю в ней мага?

О: Да, вы принимаете решение сделать это немедленно вместо того, чтобы получить вознаграждение ячейки.

В: Какова очередность выполнения эффектов заклинаний, нацеленных на магов?

О: Играя со стороной 'В' лечебницы, очередность ваших заклинаний затрагивающих других игроков может быть очень важна. В этом случае маги затрагиваются по очередности хода игроков.

В: Есть ли способ игроку оставить игру не доиграв?

О: Жизнь вносит свои коррективы, и иногда игрокам необходимо оставить игру не доиграв в ней. Игрок, который выбывает из игры, должен выбрать два помещения кроме центра Университета. В конце раунда они будут удалены из игры.

Закончите текущий раунд как обычно, пропуская убившего игрока. В конце раунда удалите отобранные помещения и сократите игровое поле по мере необходимости.

В: ИНТ/МУД на моих заклинаниях считаются моими для требований избирателей и других эффектов?

О: Да. Всё то, что включает подсчёт ИНТ/МУД, также подсчитывает то, что вы поместили на свои заклинания через исследования.

В: Игроки могут отбирать нейтральных магов во время отбора магов?

О: Да, но для этого нет никаких причин, если только опытный игрок не хочет нарочно усложнить себе игру.

В: Игроки могут отобрать ученика архимага во время отбора магов в начале игры? Или получить его какими-либо другими способами, кроме класса архимага?

О: Определённо нет. Хотя, надо заметить, хорошая попытка!

В: Я могу растворить и ранить своего мага?

О: Да, если только карта не говорит сделать это с «магом противника».

В: Я могу исцелить мага противника?

О: Если только желаете этого по какой-то непонятной причине.

В: В башне астрономии я должен заплатить, чтобы переместить маркер?

О: Да. Вы не можете выполнить действие маркером бесплатно. Если маркер на стороне 'В' достигает конца дорожки, вы можете получить это вознаграждение и не должны платить, чтобы переместить его, в этом случае вы просто получите вознаграждение бесплатно.

В: У меня может быть больше 2-х нейтральных магов?

О: Да, так как с ними не связаны никакие силы, у вас может быть больше двух нейтральных магов (обычно это произойдёт только если игрок сыгравший нейтрального персонажа купит нейтрального мага).

В: Если я использую сторонника, который дает мне цветного мага, но у меня уже есть два мага этого цвета или больше не осталось магов этого цвета, что происходит?

О: Вместо этого, вы бы получили нейтрального мага. Если не осталось и нейтральных магов, вы не можете получить мага от этого сторонника.

В: Я могу растворить/ранить/переместить своего оттенённого мага?

О: Нет, если только то, что вы используете, определённо не указывает выбрать целью оттенённого мага. На них не влияет ничего, за исключением тех вещей, которые непосредственно нацелены на оттенённых магов.

В: Может ли то, что «освежает» освежить себя?

О: Нет.

В: Если определение большинства влияния или сторонников получилось из ничьей, как оценивается второй по большинству влияния или сторонников?

О: Игрок, который участвовал в ничьей, но не победил в большинстве, побеждает в категории второй по большинству.

В: «Соседство-смежность» включает диагональные помещения?

О: Нет, только ортогональные.

В: Если я играю реакцию на то, чтобы не быть раненным способом, который спасает меня от помещения в лечебницу, я все еще получаю бонус лечебницы?

О: Нет. Вы не попадаете в лечебницу, таким образом, вы не получаете бонус.

В: Используя силу стороны 'В' мага мистики, чтобы уменьшить стоимость маны для заклинания, она уменьшается до минимума в один. Я могу использовать другие эффекты для уменьшения стоимости заклинания до нуля маны?

О: Да. Так как маги мистики не единственные, кто предоставляет скидку.

В: Временные маги могут когда-либо стать постоянными или наоборот?

О: Нет, временные маги должны оставаться временными, постоянные должны оставаться постоянными. Вы можете поменять их цвета, но их постоянный/временный характер не может измениться.

В: Если я беру карту колокольни, но я не хочу или не могу использовать ее, что происходит?

О: Ничего, она все еще учитывается для окончания раунда. Использовать карту не обязательно, она предназначена для того, чтобы вы получили вознаграждение.

В: Я могу украсть ученика архимага, если у кого-то он уже есть?

О: Нет, он остаётся у того игрока на весь раунд.

В: Я могу просмотреть рубашки стопки сброса игрока, чтобы посчитать в ней количество карт хранилища и сторонников?

О: Не, если только вы не играете с правилом открытого сброса (см. страницу 5 свода правил), в этом случае вы можете не только узнать сколько, но и какого они типа, все карты, кроме карт секретных сторонников, будут лежать лицом вверх и вы сможете их просмотреть. Секретных сторонников нельзя никогда просмотреть или посчитать. Они же секретные.

В: Если я зачитал «Повторную порчу», но я улучшил это заклинание, что происходит с моими жетонами МУД, когда я обмениваю его?

О: Игрок, который зачитал 'Повторную порчу', оставляет жетоны МУД себе, но теряет исследование (таким образом, жетоны МУД возвращаются в его офис, но могут использоваться позже).

В: Если у меня есть карта, которая позволяет реагировать и идти в теневую ячейку если моего мага растворяют/ранят/и т.д., что происходит, если эта теневая ячейка уже занята?

О: Вы должны пострадать от последствий (растворение/ранение/перемещение), потому что для вас нет места в теневой ячейке. Вы не выталкиваете из неё предыдущего мага, занимающего её.

В: Если я достиг своего предела в 7 магов, но получаю другого мага, я могу обменять его с одним из моих нынешних магов?

О: Да, если только это не нарушит правило предела 2 магов одного цвета.

В: Я должен получить благоприятный эффект, если я не хочу?

О: Вы можете получить только ту выгоду от заклинаний, сторонников, карт хранилища и карт колокольни, которую сами пожелаете. Например, вы используете карту, которая дает вам ману и исследование, а берёте только ману (если по некоторым причинам вы не можете или не желаете исследовать). Выгода не является обязательной, но отрицательные эффекты и оплаты стоимости обязательны всегда.

В: Что, если при голосовании у двух игроков ничья по ОВ в большинстве влияния или 2-м большинстве влияния?

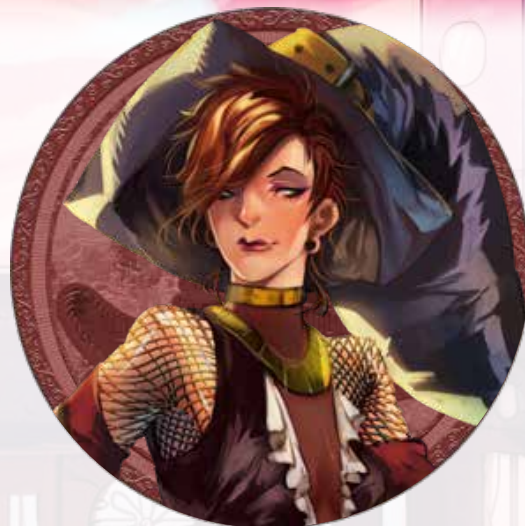
О: Среди игроков, которые отметили избирателя И делят ничью по влиянию, тот игрок, который на дорожке влияния был первым побеждает в голосовании.



Ларимор Берман

Декан колдовства

Дракон, который устал днями напролёт сражаться с героями, Берман живёт под личиной человека и преподаёт древние секреты боевой магии магам Аржента. Его заклинания смертельны, а его маги владеют боевой магией, которую они не стесняются использовать по его распоряжению.



Рикхи Канхэмт

Глава прикладного колдовства

Одна из наименее любимых преподавателей в Аржете, Рикхи бросила преподавательство и сконцентрировалась на экспериментальных исследованиях, часто с катастрофическими результатами для студентов, которые работают под её началом. Студентам, которые отстают от своих сверстников, в качестве стимула часто угрожают переводом в одну из исследовательских групп Рикхи.



Эксгуфер Ле Маригра

Декан природной магии

Эксгуфер - тысячелетняя дриада, жизненное дерево которой находится в сердце университетского городка. Когда ее дерево теряет свой покров каждую сотню лет, Эксгуфер перевоплощается в новое тело. Ее магия так же стара и смертельна как сами магические элементы, а её магам присуща стойкость, которая делает их непоколебимыми.



Маннхейм Вулдерн

Директор по университетскому развитию

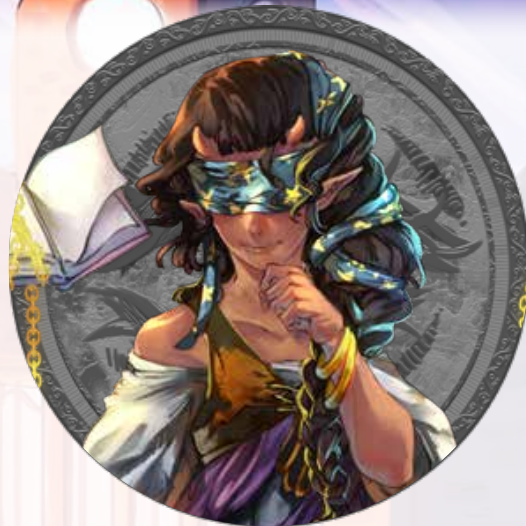
Старый друид, который следил за Аржемтом большую часть своей жизни. Маннхейм решил взять более активную роль в университетских делах. В должности канцлера он надеется расширить городок и распространить влияние Аржента по прилегающим землям, а также внедрить программы по расширению практического магического образования во младших и старших группах, потому как он не доволен современными программами обучения.



Байрон Крейн

Вице-декан этики

Древний колдун, который отбросил свою смертность и гуманность давным-давно. Байрон несколько раз пробовал захватить власть над миром, но каждый раз терпел неудачу. Он обладает странным пониманием природы магии, а его маги неустанно работают над воплощением его замыслов по подготовке еще более опасных проклятий в его лаборатории.



Джеска Ренеттон

Разработчик учебного плана

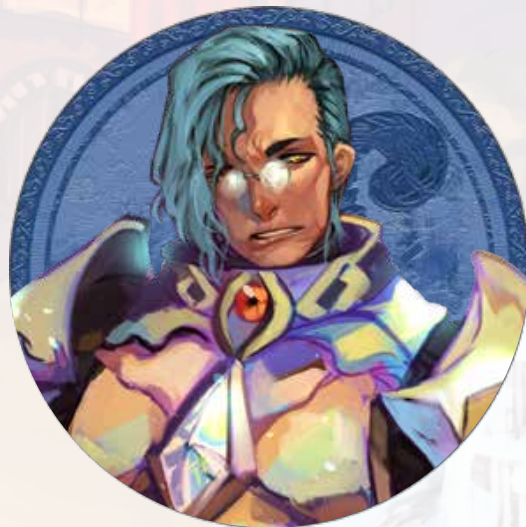
Эксцентричный разработчик учебного плана Аржента, Джеска консультируется по любому поводу с устройствами для гадания, духами и даже божествами, чтобы составить учебный план в Аржете. Она никогда не спрашивает мнение преподавателей по своим вопросам, но не смотря на это, к удивлению этих самых преподавателей, учебный план остаётся удивительно релевантным.



Рхей Кэл

Вице-декан Божественности

Слуга Божеств, которая пришла из райского мира, Рхей неустанная, безжалостная и недобросовестная мастерица в преследовании своих целей. Магия Рхей позволяет её магам дольше оставаться в игре, исцеляя их раны и отправляя обратно в гущу борьбы.



Монад Риверит

Университетский аудитор

После путешествия по землям Индаинс, Монад отошёл от своих приключений и занял в Аржете должность Университетского аудитора. Как у лица, назначенного непосредственно канцлером, работа у Монада заключается в том, чтобы обеспечивать безопасность студентов и сотрудников, разбираться с опасными исследованиями, коррумпированными преподавателями и всякими другими проявлениями подлости.



Заль Эзра

Старший исследователь департамента планарных исследований

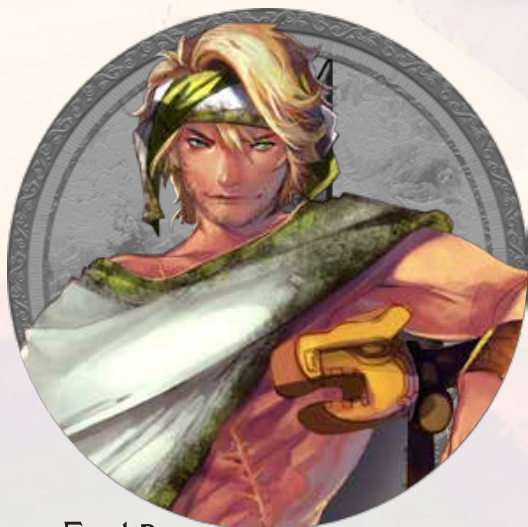
Департамент планарных исследований — новый в Университете, но быстро получил известность из-за удобства и практического применения его работы. Магия Залья позволяет ему действовать в нескольких измерениях сразу, добиваясь в два раза больших результатов, чем его конкуренты. Его маги могут управлять временем, чтобы мгновенно перемещаться.



Лавейнина

Декан планарных исследований

Ужасающий пришелец из задворок вселенной, которая носит маску из плоти, Лавейнина прибыла в Аржент по чистой случайности, или так она, по крайней мере, говорит. Её владение планарной магией выходит далеко за пределы того, что преподается в Аржете, но она сдерживается, используя весь свой талант, чтобы «уравнять игровое поле» с другими кандидатами.



Триас БлэкВинг

Президент студенческого коллектива

Триас — авантюрист из субконтинента Амалао. После многочисленных приключений во внешних морях и в далёких землях, Триас приехал в Аржент, чтобы распутать тайны обнаруженной им таинственной Кифары, внутри которой заточён дух его древнего предка. Наблюдая коррупцию в Аржете, Триас решил вернуться в Университет, чтобы проконтролировать своих студентов.



Джион Эрджон

Верховный судья суда чести

Студент законности, чести и божественности с запада, Джион возглавляет студенческий суд чести, расследуя студенческие нарушения. Параллельно с должностью Университетского аудитора, Джион следит за студентами в Аржете и защищает их друг от друга, а также вершит правосудие над теми, кто нарушает кодекс учебного заведения.

Разъяснения к помещениюм

Эта страница содержит ответы на некоторые часто задаваемые вопросы о более сложных помещениях.



Авантюрная (сторона А)

Если вы берёте карту заклинания по эффекту этого помещения, вы можете немедленно исследовать его. Если вы выбираете не делать этого, то сбросьте карту обратно в колоду заклинаний.



Авантюрная (сторона В)

Когда вы размещаетесь в этом помещении, вы выбираете карту из любой колоды и помещаете её сюда. Когда вы разыгрываете помещение, отберите карты из накопленных здесь.

Если таким способом вы отбираете заклинание, то можете немедленно исследовать его. Если вы неспособны это сделать или не делаете этого, то сбросьте его обратно в колоду заклинаний.



Класс архимага (А и В)

Ученик архимага - это особая фишка мага, которая обладает силами всех магов.

Получение этой фишки только временное — она остаётся служить вам только до конца текущего раунда.



Башня астрономии (сторона А)

Маркер башни астрономии начинает на крайней левой ячейке. Вы можете получить вознаграждение только один раз за ячейку, независимо, как далеко вы перемещаете маркер.

Маркер остается на месте между раундами.



Башня астрономии (сторона В)

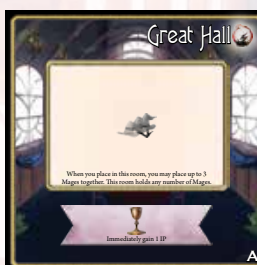
Маркер башни астрономии перезагружается к крайней левой ячейке каждый раунд.

Вы можете получить вознаграждение только один раз за ячейку, независимо, как далеко вы перемещаете маркер.



Зал заседаний совета (сторона В)

Вы не можете выбрать один и тот же эффект больше одного раза, если вы используете одну из трех верхних ячеек.



Главный зал (А и В)

Вы можете разместить в этом помещении до 3 магов за одно действие. Это работает только с обычным действием 'Разместить мага', но не с размещениями магов, предоставляемыми заклинаниями, сторонниками или силами магов, и не с магами, размещаемыми быстрым действием.



Лечебница (А и В)

В этом помещении нельзя напрямую размещать магов. Это помещение никогда не может стать закрытым. Магов в этом помещении нельзя ранить. Магов в этом помещении можно растворить (это эффективно их исцеляет!)



Лечебница (сторона В)

Когда ваш маг отправляется сюда, вы можете поместить его в одну из двух верхних ячеек вместо центральной области, если эти ячейки все еще открыты. Обратите внимание, что вы все ещё не получаете вознаграждение за ранение своих собственных магов, даже если вы будете использовать эти ячейки.



Торговые лавки (сторона В)

Не важно, сколько покупок вы совершаете, вы можете прокрутить таблицу хранилища только один раз, и это не будет стоить вам траты покупки. Это относится только к покупкам в студенческих лавках, а не к покупкам предоставляемым другими источниками. Скидка же с отличной ячейки применяется к обоим видам покупок.



Хранилище (сторона А)

Из колоды открываются и выбираются три карты. Любые не выбранные карты возвращаются под низ колоды.

ARGENT

THE CONSORTIUM

Ресурс	Символ	Как его использовать	Как его получить
Очки влияния (ОВ)		- Разрешают ничьи для отдельных консорциумных избирателей (после меток), и для итогового подсчёта в голосовании. - Открывают значки отличия. - Выигрывают в голосовании по большинству влияния и 2-му большинству влияния.	- Различные помещения, карты заклинаний, сторонников и хранилища. - Бонус лечебницы (центр Университета). - Откажитесь от любого поручения, на выполнение которого вы отправили мага, чтобы получить 1 ОВ.
Мана		- Тратится, чтобы зачитывать заклинания. - Тратится, чтобы выполнять поручения в некоторых помещениях. - Выигрывает голосование по большинству маны.	- Различные помещения, карты заклинаний, сторонников и хранилища. - Бонус лечебницы (центр Университета).
Золото		- Тратится, чтобы выполнять поручения в некоторых помещениях. - Тратится, чтобы снискать расположение некоторых сторонников. - Выигрывает голосование по большинству золота.	- Различные помещения, карты заклинаний, сторонников и хранилища. - Бонус лечебницы (центр Университета).
Исследование		- Немедленно изучите заклинание из таблицы потратив интеллект или улучшите существующее заклинание, потратив мудрость. - Выигрывает голосование по большинству исследований.	- Различные помещения, карты заклинаний, сторонников и хранилища. - Библиотека (центр Университета).
Интеллект (ИНТ)		- Применяется (не расходуется), чтобы изучить новые заклинания. - Выигрывает голосование по большинству интеллекта.	- Различные помещения, карты заклинаний, сторонников и хранилища. - Библиотека (центр Университета).
Мудрость (МУД)		- Применяется (не расходуется), чтобы улучшить изученные заклинания. - Выигрывает голосование по большинству мудрости.	- Различные помещения, карты заклинаний, сторонников и хранилища. - Библиотека (центр Университета).
Метки		- Разрешают ничьи для отдельных консорциумных избирателей. - Позволяют вам посмотреть на консорциумных избирателей. - Выигрывает голосование по большинству меток.	- Различные помещения, карты заклинаний, сторонников и хранилища. - Зал заседаний совета (центр Университета).
Карты хранилища		- Используйте во время фазы поручений для различных преимуществ. - Выигрывает голосование по большинству сокровищ. - Выигрывает голосование по большинству расходуемых предметов.	- Различные помещения, карты заклинаний, сторонников и хранилища. - Библиотека (центр Университета).
Карты сторонников		- Используйте во время фазы поручений для различных преимуществ. - Выигрывает голосование по большинству влияния департаментов. - Выигрывает голосование по большинству сторонников и 2-му большинству сторонников. - Выигрывает голосование по большинству разнообразия.	- Различные помещения, карты заклинаний, сторонников и хранилища. - Зал заседаний совета (центр Университета).
Карты заклинаний		- Используйте во время фазы поручений для различных преимуществ. - Выигрывает голосование по большинству влияния департаментов. - Выигрывает голосование по большинству разнообразия.	Когда вы получаете исследование, вы можете приобрести новое заклинание из таблицы заклинаний.
Значки отличия		Используйте один раз за розыгрыш, чтобы использовать в своих интересах отличные ячейки.	По одному открываются за каждые 7 ОВ накопленных вами.