



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте карты судьбы и раздайте по одной карте каждому игроку; игрок с наибольшим номером карты становится **Первым игроком**. Начиная с Первого игрока и далее по часовой стрелке, выберите фракцию и получите для неё все компоненты, отмеченные её цветом и/или символом (**лист фракции, фигурки отрядов, модуль родных владений, жетоны активации и карты приказов**).

Уберите из колоды **карты подготовительных квестов** и перемешайте их. Каждый игрок получает в открытую 2 карты подготовительных квестов и берёт соответствующие им модули карты. Первый игрок размещает один из своих модулей карты в центре игровой зоны. Далее по часовой стрелке, игроки добавляя по одному модулю карты, пока каждый не выложит оба своих модуля. Модуль размещается так, чтобы хотя бы 2 его локации касались, по крайней мере, 2 локаций уже размещённых модулей. Горная (красная) или водная (синяя) границы не могут размещаться параллельно другим горным или водным границам.

Первый игрок размещает по краю игрового поля **подготовительные маркеры родных владений** (ПМРВ) по числу игроков. Каждый из них должен касаться хотя бы 3 неокрашенных границ и размещаться на расстоянии не менее 3 локаций от каждого другого ПМРВ.

Начиная с Первого игрока и далее против часовой стрелки, возьмите 1 жетон драконьей руны и 1 жетон фальшивой руны, посмотрите на них и разместите лицом вниз в 2 любых локациях по своему выбору. Они не могут быть размещены в локациях, в которых уже находятся драконьи руны, а также в локациях, граничащих с ПМРВ.

Начиная с игрока слева от Первого игрока и далее по часовой стрелке, замените один из ПМРВ своим **модулем родных владений** (можете повернуть его любым образом, но так, чтобы 2 из его локаций заняли место убранного ПМРВ). Локации модулей родных владений никогда не могут граничить друг с другом. Разместите нейтральные отряды согласно специальным символам в каждой локации. Перемешайте **жетоны городов** и поместите один из них "лицом" вверх на каждую **зону города**.

Уберите из колоды все **карты квестов**, относящиеся к неиспользованным модулям карты, затем добавьте в неё карты подготовительных квестов каждого игрока и перетасуйте.

Установите **указатели шкал ресурсов** на листе фракции на стартовые значения (выделены красным цветом), затем получите **жетоны влияния и карты тактики** в соответствии с указаниями в нижней части листа фракции.

Начиная с Первого игрока и далее по часовой стрелке, разместите один **жетон крепости** в любой локации своего модуля родных владений, затем найдите отряды, согласно стартовым значениям шкал ресурсов и разместите их в любых локациях своего модуля родных владений.

Возьмите из колоды 2 карты квестов и 1 случайную карту героя, соответствующего мировоззрению вашей фракции (перетасуйте отдельно карты "добрых" и "злых" героев). Поместите фигурку героя в любой локации своего модуля родных владений.

Замешайте все оставшиеся карты героев в одну колоду. Перетасуйте по отдельности колоды **карт судьбы, квестов, наград, тактики, героев, 2 колоды карт целей и 4 колоды карт сезонов** и разместите их "лицом" вниз возле игрового поля. Разместите рядом с ними "лицом" вверх 3 **карты титулов**.

Отсортируйте и разложите по отдельности **маркеры побежденных героев, маркер битвы, жетоны урона, влияния, тренировок, драконьих рун и фальшивых рун**.

Получите 1 случайную **карту цели**, соответствующую мировоззрению вашей фракции (Добро или Зло), посмотрите на неё и разместите "лицом" вниз перед собой. Первый игрок начинает первый сезон (раунд) игры.

ИГРОВЫЕ СЕЗОНЫ

1. Розыгрыш карты сезона.

Возьмите верхнюю карту из **колоды текущего сезона** и разыграйте **основное свойство** карты (текст), а затем - **вторичное свойство** (иконка). Порядок розыгрыша вторичного свойства происходит согласно обычным правилам. Положите разыгранную карту сверху стопки сброса "лицом" вверх - она покажет текущий сезон.



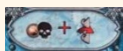
Весна: Уберите все жетоны активации с игрового поля; поднимите все **покаленные** фигурки. Игроки возвращают в руку все сыгранные карты приказов.



Лето: Фаза Квеста: каждый герой может исцелиться, потренироваться или передвинуться (после движения герой может начать поединок или попытаться выполнить квест)



Осень: Замешайте сброс карт судьбы назад в колоду. Каждый игрок по своему выбору получает 2 жетона влияния или берёт 1 карту тактики.



Зима: Максимальное количество отрядов (не героев), которые вы можете иметь в каждой локации, ограничено текущим значением вашей шкалы еды. Лишние отряды уничтожаются.

2. Выбор карт приказов.

Каждый игрок выбирает 1 карту приказа из своей руки и кладёт её на стол "лицом" вниз. Эта выбранная карта называется **активной картой приказа**. Разыгранные карты приказов остаются лежать "лицом" вверх и не могут быть сыграны снова, пока не вернутся в руку.

3. Розыгрыш карт приказов.

Переверните все выбранные карты приказов "лицом" вверх. Затем каждый игрок разыгрывает свою карту приказа, начиная с карты с **наименьшим номером** (в случае ничей первым ходит игрок с наибольшим **влиянием**).

Сперва разыгрывается **основное свойство**. Если номер текущей карты игрока - наибольший из разыгранных им в этом году, он может также использовать **бонус старшинства**.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Перемещая отряды в локацию с вражескими отрядами, игрок обязан начать **битву**. Перемещая отряды в локацию только с нейтральными отрядами, игрок должен начать битву или использовать **дипломатию**.

Перемещение отрядов по приказу Передислокации.

Игрок может переместить любые свои отряды и/или героев в любую ничейную или дружественную соседнюю локацию.

Запрещено передвигать отряды из локаций с жетоном активации. Этот приказ не активирует никакие локации (фигурки смогут снова перемещаться в течение этого года, пока они не окажутся в предварительно активированной локации).

Герои могут также переместиться на расстояние до 2 локаций во время Фазы Квеста. Они могут перемещаться через вражеские и нейтральные локации, что не приводит к началу битвы (хотя герои могут оказать поддержку в битве или начать поединок). Также герои могут свободно перемещаться из локаций, в которой находится дружественный жетон активации. **Поваленные** герои и отряды перемещаться не могут.

Перемещение отрядов по приказам Мобилизации и Заоевание.

Игрок может **активировать** локацию, а затем переместить в неё **через дружественные или ничейные локации** любые свои отряды и/или героев, находящихся не дальше 2 локаций от активированной (или 3, если отряд имеет свойство **быстрый**).

Если в активированной локации присутствуют вражеские или нейтральные отряды, игрок должен начать **битву** или использовать **дипломатию**.

Запрещено перемещать отряды из локаций, в которой находится дружественный жетон активации (за исключением **отступлений**). На героев это ограничение не распространяется. Игрок может **наимать** и перемещать отряды в локацию, содержащую его жетон активации (например, с помощью **Передислокации**). Нельзя активировать локацию, где уже находится дружественный жетон активации.

Ограничения перемещения.

Синие (водные) и красные (горные) границы непроходимы. **Летающие** отряды могут игнорировать горные и водные границы, но не могут перемещаться через вражеские или нейтральные локации. **Зимой** все водные (синие) границы игнорируются. Никакие отряды (даже **летающие**) не могут перемещаться через "дыры" (отсутствующие гексы) в игровом поле.

В локации не может находиться более 8 отрядов (включая союзные нейтральные отряды). Если это происходит, то отряды сверх 8 уничтожаются. Исключением является ситуация, когда игрок начинает битву во вражеской или нейтральной локации. В случае победы, отряды сверх 8 должны **отступить** в одну и ту же локацию.

Отряды могут перемещаться только через дружественные или ничейные локации и никогда не могут перемещаться через вражеские и нейтральные локации.

ДИПЛОМАТИЯ

При попытке **дипломатии** выполните следующие шаги:

1. **Потратить влияние:** Потратите от 1 до 6 жетонов влияния.

2. **Взять карты судьбы:** Эквивалентно потраченному влиянию.

3. **Разыграть карту судьбы:** Выберите 1 карту и разыграйте исход:



Все нейтральные отряды в локации становятся **союзными** игроку. Они остаются в локации вместе с его отрядами и могут быть использованы им, как его собственные отряды.



Все нейтральные отряды немедленно отступают в одну и ту же соседнюю локацию и становятся **поваленными**. Если нейтральным отрядам некуда отступить, то они **уничтожены**.



Игрок должен начать битву или отступить всеми своими отрядами в одну и ту же соседнюю локацию (используя обычные правила отступления).

Нейтральные отряды.

Союзные нейтральные отряды считаются отрядами вашей фракции. Если же ваши отряды уничтожены в битве и у вас остались только союзные нейтральные отряды, они остаются под вашим контролем до конца битвы и могут отступить в любую дружественную локацию в случае вашего поражения.

Союзные нейтральные отряды могут перемещаться без сопровождения отрядами игрока, но только если они заканчивают перемещение в дружественной локации.

Любое решение за союзные нейтральные отряды принимается контролирующим их игроком (иначе - игроком слева от активного).

Если **нейтральные отряды** оказываются в локации, находящейся под контролем игрока, они становятся союзными ему. Если союзные отряды оказываются в нейтральной или ничейной локации, они больше не считаются союзными игроку.

БИТВЫ

Перемещая отряды во вражескую локацию, игрок обязан начать **битву**:

1. **Размещение маркера битвы:** Поместите в локацию маркер битвы.

2. **Размещение отрядов рядом с листами фракций:** Каждый игрок убирает свои отряды из спорной локаций и размещает справа от своего листа фракции, согласно значению их **инициативы**.

Поваленные отряды остаются в спорной локации и не участвуют в битве; они уничтожаются, если будут вынуждены отступить.

Если защищающиеся отряды - это несоюзные нейтральные отряды, то управлять ими в битве должен игрок, сидящий слева от активного игрока (однако, при этом он не может разыгрывать карты тактики).

3. **Розыгрыш боевых умений:** Если атакующий игрок хочет использовать любые карты тактики или особые умения, применяемые "**в начале битвы**", он должен сделать это сейчас. Затем защищающийся игрок может использовать свои карты и умения.

Начиная с атакующего, каждый игрок может взять любое количество своих стоящих героев из спорной локации и разместить каждого из них рядом с разными типами своих отрядов. Когда игрок тянет карты судьбы за этот тип отрядов, он может взять 1 дополнительную карту, посмотреть на них и выбрать, какую из них он сбрасывает без применения эффекта.

Если игрок проигрывает битву, в которой ему помогали один или несколько его героев, они становятся поваленными и отступают вместе с отрядами (если нет отрядов, то герои все равно отступают, все вместе в одну локацию).

4. **Раунды битвы:** Разыграйте 5 раундов битвы, начиная с отрядов с инициативой "1", затем - с инициативой "2" и т. д. Во время каждого раунда каждый отряд с соответствующей инициативой атакует один раз.

5. **Подсчет сил:** После того, как все отряды закончили атаковать, игроки подсчитывают свою силу следующим образом:

a. **Укрепления:** Если у защищающегося игрока в этой локации есть улучшающие силу пристройки, он может воспользоваться ими.

b. **Количество отрядов:** Каждый игрок подсчитывает общее количество своих **стоящих** отрядов в битве - это и есть значение его **силы**. **Поваленные отряды с гексагональной подставкой в эту фазу считаются стоящими**.

c. **Добавить силу крепости:** Если у защищающегося игрока в этой локации есть крепость, то он добавляет её силу к силе отрядов.

d. **Повреждение крепости:** Если в локации остались стоящие вражеские отряды, защищающийся игрок переворачивает жетон крепости поврежденной стороной вверх (если крепость уже была повреждена, то ничего не происходит).

6. **Поведение итогов:** Игрок с большей суммарной силой побеждает; в случае ничей победителем считается защищающийся игрок. Затем выполните следующие шаги:

a. **Отступление:** Проигравший игрок должен немедленно **отступить** из локации всеми своими отрядами и **повалить** их. Все поваленные к началу битвы отряды не могут отступить и **уничтожаются**. Отряды, которые были повалены по итогам битвы, могут **отступить**.

b. **Уничтожение/Захват крепости:** Если атакующий игрок выиграл битву в локации с крепостью, он может заменить её своей (повреждённой стороной вверх). Если же его крепости уже построены, он может уничтожить одну из них, чтобы заменить вражескую крепость в этой локации.

c. **Лечение:** Оба игрока убирают все жетоны ранений со своих отрядов, участвовавших в битве.

d. **Размещение отрядов:** Победитель берёт все свои выжившие отряды и размещает их в спорной локации. Все **поваленные** отряды остаются поваленными. Уберите маркер битвы с поля.

Раунды битвы.

Каждая битва состоит из 5 различных раундов:

1. **Атакующий игрок берёт карты:** Атакующий игрок выбирает один из своих типов отрядов с соответствующей инициативой, для которых он ещё не брал карты (если такие есть), берёт из колоды карты судьбы по числу отрядов этого типа и смотрит на область карты, отмеченную символом формы подставки этих отрядов.

2. **Защищающийся игрок берёт карты:** Защищающийся игрок выполняет те же действия.



3. **Розыгрыш особых умений:** Оба игрока вскрывают все карты судьбы с **символом особых умений** в соответствующей секции карты. Начиная с атакующего, каждый игрок разыгрывает **особые умения** своих отрядов столько раз, сколько символов особых умений указано на взятых им картах.



4. **Розыгрыш разгрома:** Оба игрока вскрывают все карты судьбы с **символом разгрома** в соответствующей секции карты. Начиная с защищающегося, каждый игрок должен **повалить** столько своих отрядов, сколько символов разгрома указано на картах противника.



5. **Получение ранений:** Оба игрока вскрывают все карты судьбы с **символом ранений**. Начиная с защищающегося, каждый игрок наносит **ранения** своим отрядам по числу символов ранений на картах противника.

Все сыгранные карты судьбы сбрасываются. Если есть ещё стоящие отряды с такой же инициативой, для которых не разыгрывались карты судьбы, эти действия повторяются.

После розыгрыша карт для всех отрядов с соответствующей инициативой начинается новый раунд битвы для отрядов из следующего ряда листа фракции.

Разгром и нанесение ранений.

Карты судьбы, уже взятые для отряда определенного типа, должны быть разграны независимо от того, будут ли эти отряды позже уничтожены или повалены.

Поваленную фигурку кладут набор; она не может перемещаться или тнать карты во время битвы. Во время битвы, за каждую единицу **разгрома**, указанную на карте судьбы, игрок должен повалить один из своих неповрежденных стоящих отрядов (независимо от количества его здоровья). Если все оставшиеся отряды имеют ранения, игрок должен повалить один из них.

Когда игрок вынужден нанести ранение или уничтожить свой отряд, он должен, по возможности, всегда выбирать из стоящих отрядов.

За каждое полученное вашим отрядом ранение возьмите 1 **жетон ранения** и назначьте его соответствующему отряду, разместив жетон рядом с ним. Когда отряд получает количество жетонов ранений, равное его **здоровью**, он **уничтожается**: верните его фигурку к неиспользованным отрядам и сбросьте все жетоны ранений.

Во время битвы ранения, в первую очередь, должны назначаться уже поврежденным отрядам. Если таких отрядов нет, то ранения должны быть назначены любым стоящим отрядам. Если нет и стоящих отрядов, тогда ранения назначаются любым поваленным отрядам.

Отступление.

Если фигурки вынуждены **отступить**, контролирующий их игрок обязан переместить все отступающие отряды в одну и ту же соседнюю локацию согласно следующим правилам:

Отряды, контролируемые игроком, всегда должны отступать в соседнюю дружественную локацию. Если такой локации нет, они могут отступить в соседнюю нейтральную локацию. Если и такой локации нет, то отряды уничтожаются.

Несознанные нейтральные отряды всегда должны отступать в соседнюю неконтролируемую локацию по выбору игрока, сидщего слева от активного игрока. Если такой локации нет, то отряды уничтожаются.

Герои могут отступить в любую соседнюю локацию.

При отступлении фигуры всегда становятся поваленными. При отступлении отряды обязаны следовать всем ограничениям перемещения. Если после отступления в локацию оказывается больше 8 отрядов, то лишние отряды уничтожаются их владельцем (учитываются и стоящие, и поваленные отряды).

ГЕРОИ И КВЕСТЫ

Приобретая героя, разместите его **карту "лицом"** вверх перед собой и поставьте соответствующую фигурку в одну из своих крепостей. Игрок может контролировать одновременно только 3 героев, если их становится 4, то он обязан выбрать героя, который **дезертирует**.

Выполнив условий карты квеста, герой может получить карты награда. У игрока не может быть больше 3 карт квестов в руке; в противном случае лишние карты (по выбору игрока) сбрасываются.

Фаза Квеста.

Начиная с игрока, разыгравшего в предыдущем сезоне карту приказа с наименьшим номером, каждый игрок может выполнить одно из следующих действий каждым своим героем (разные герои одного и того же игрока могут выполнить разные действия):

Перемещение: Герой может переместиться на расстояние до 2 локаций, а затем попытаться начать поединки или выполнить **квест**. Эти действия не приводят к активации локации. Герои могут перемещаться в/через вражеские и нейтральные локации. *Поваленные* герои не могут совершить это действие.

Исцеление: Если герой находится в дружественной локации, уберите все его жетоны ранений.

Тренировка: Поместите **жетоны тренировки** на карту героя, чтобы увеличить две его характеристики на +1, или одну на +2. Для каждой характеристики можно использовать максимум 1 жетон тренировки.

Использование героев во время Фазы Квеста не является частью хода ни одного из игроков. Когда герой в результате **перемещения** в Фазу Квеста оказывается в необходимом для завершения квеста локации, можете раскрыть соответствующую карту квеста и выполнить её указания.

У каждого героя есть только 1 попытка выполнить квест в Фазу Квеста.

При прохождении проверки **характеристики** героя, возьмите из колоды карты квест **судьбы**, равное количеству проверяемой характеристики, выберите из них одну и, в зависимости от **символа судьбы** в верхней её части, разыграйте карту квеста.

Если результатом является **"получить награду"**, то квест выполнен и герой получает карту награды. Сбросьте завершённую карту квеста и возьмите новую из колоды. Возьмите и посмотрите верхнюю карту из колоды награда, а затем разместите "лицом" вниз под карту героя. Когда необходимо разыграть её свойство, карта переворачивается и остаётся лежать "лицом" вверх.

Игрок может свободно обменивать карты награда между своими героями, если они находятся в одной и той же локации во время его хода или перемещаясь в Фазу Квеста (достаточно просто перемещаться через локацию с дружественным героем, не оставаясь в ней).

Во время **поединка** каждый герой может использовать любое количество своих карт награда, но не больше 1 *карты Оружия* и 1 *карты Брони* (каждую можно использовать несколько раз за поединок, если не сказано иного).

ПОЕДИНКИ

Если во время Фазы Квеста герой перемещается в локацию с вражеским героем, он может вступить с ним в **поединок**:

- Объявить защищающегося игрока:** игрок, начавший поединок, выбирает одного вражеского героя, находящегося в этой локации.
- Использовать особые умения:** если атакующий игрок хочет использовать карты тактики или особые умения, применяемые "в начале поединка", он должен сделать это сейчас. Затем то же может сделать защищающийся игрок.
- Раунды поединка:** разыграйте 4 раунда поединка, каждый в следующем порядке:

- Взять карты судьбы:** начиная с атакующего, каждый игрок берёт из колоды по 1 карту судьбы и вскрывает её.
- Разыграть карты судьбы:** начиная с атакующего, каждый игрок выполняет действие в соответствии с символом, указанным в отмеченном **крутом** области его карты судьбы.

Особое умение: герой может нанести 1 ранение или использовать свойство одной из своих карт награда.

Разгром: герой может заблокировать в этом раунде количество ранений, равное цифре внутри **флага**. Это не делает поваленным героя противника.

Ранение: герой противника получает указанное количество ранений (разместите рядом с его картой жетоны ранений).

Пусто: ничего не происходит.

Все ранения, получаемые во время поединка, назначаются одновременно (что может привести к поражению обоих героев).

- Подведение итогов:** после 4 раундов или поражения одного из героев, поединок заканчивается. Весь урон, нанесённый герою, остаётся на его карте (если он не побеждён). Каждый герой остаётся в локации и не обязан *отступать* (если только он не побеждён).

Герой, начавший поединок, не может пытаться выполнить квест в ту же самую Фазу Квеста.

Если герой побеждён, поединок завершается после окончания текущего раунда. Выживший герой забирает все карты награда побеждённого.

Против *поваленного* героя можно начать поединок, но сам он его начать не может. Поваленные герои во время поединка не считаются поваленными и могут совершать все действия.

Квесты "Поединки".

Если карта квеста предписывает герою отправиться в специальную локацию и вступить в поединок с отрядом определённого типа, то этот отряд никогда не размещается на поле и появляется только для этого квеста.

Когда герой оказывается в нужной локации во время Фазы Квеста, он проводит поединок с нейтральным отрядом, который управляется сидящим слева игроком. Если нейтральный отряд вытягивает карту с символом особого умения в соответствующей секции, то он может использовать своё особое умение.

В случае победы героя, он завершает квест и получает награду. Фигурка нейтрального отряда возвращается в запас.

Ранение и поражение героев.

Если количество жетонов ранений на карте героя равно или больше, чем значение его здоровья, то он побеждён: снимите его фигурку с поля и уберите её вместе с картой героя назад в коробку.

Если герой побеждён во время поединка, то игрок, управляющий побежденным героем, может распределить все карты награда побеждённого между любыми своими героями в этой локации. Они остаются лежать "лицом" вниз (кроме тех, что уже были перевернуты) и могут быть просмотрены новым владельцем в любой момент игры.

Если герой был побеждён в любой другой момент игры, его карты награда размещаются рядом с полем (оставаясь лежать "лицом" вверх или вниз). Маркер побеждённого героя кладётся в локацию, в которой герой потерпел поражение, а другой маркер с таким же номером кладётся сверху стопки его карт награда.

Любой герой, оказавшийся в свой ход в локации с маркером побеждённого героя, может взять все находящиеся под таким же маркером карты награда и поместить под свою карту героя. Затем необходимо убрать маркер побеждённого героя с игрового поля.

Дезертирство героев.

Когда герой **дезертирует**, его фигурка снимается с игрового поля, а карта героя замещается назад в колоду карт героев. Все его карты награда сбрасываются "лицом" вверх, рядом с колодой карт награда.

АУКЦИОНЬ ВЛИЯНИЯ

Аукцион Влияния состоит из следующих фаз:

- Объявить количество жетонов влияния:** каждый игрок должен вслух объявить, сколько жетонов влияния у него есть. Игроки могут обсуждать между собой ставки и убедить (или обмануть) соперников о размерах своей ставки.

- Тайно выбрать жетоны влияния:** каждый игрок берёт в руку все свои жетоны влияния, отсчитывает, скрывая от других игроков, то количество жетонов, которое он хочет поставить и зажимает их в кулаке над столом.

- Определение победителя:** игроки одновременно раскрывают кулаки и сравнивают свои ставки. Каждая карта сезона указывает, как именно определить победителя Аукциона.

- Сбросить жетоны влияния:** все использованные для ставок жетоны влияния сбрасываются всеми игроками (даже если они не выиграли).

Если несколько игроков сделали одинаковую ставку, то игрок с титулом "*Примарх Совета Чародеев*" выбирает, кто из них победил. Если никто не владеет этим титулом, то выбор между этими игроками делает *тот из них*, у кого больше неиспользованных для ставки жетонов влияния. Если все еще ничья, то выбор делает *тот из них*, у кого больше значение начального влияния.

КАРТЫ

Карты судьбы.

Вский раз, когда игрок получает указание взять из колоды карты судьбы, он должен взять полное количество этих карт. Сброс карт судьбы может быть просмотрен игроками в любой момент. Если колода карт судьбы закончилась, а из неё необходимо взять карты, то пересчитайте сброшенные карты и берите карты из вновь сформированной колоды.

Карты целей.

Игрок, выполнивший условия своей **карты цели**, может сбросить её в любой момент своего хода, чтобы получить 1 драконью руну (следуя правилам получения драконых рун).

Карты тактики.

Карты, на которых написано "*Играйте в свой ход*" могут быть разыграны непосредственно до, во время и сразу после розыгрыша игроком текущей карты приказа.

Карты тактики не могут быть разыграны игроком в тот же сезон, когда она была им получена. Некоторые карты тактики могут быть разыграны во время битв и поединков, если у использующего их игрока есть дружественные отряды или герой, участвующие в битве или поединке.

Каждый игрок может держать в руке не больше 10 карт тактики. Если их количество в любой момент становится больше 10, игроку необходимо выбрать и сбросить лишние тактики.

ДРАКОНЫЕ РУНЫ

Вский раз, когда игроку предписывается "*получить 1 драконью руну*", он может по желанию сбросить до 2 фальшивых рун из локаций, которые он контролирует. Затем он должен взять 1 жетон драконой руны и 1 жетон фальшивой руны, перемешать, посмотреть их и разместить "лицом" вниз в дружественные или неконтролируемые локации, не содержащие жетоны рун.

Если нет подходящих локаций, в которых можно разместить жетоны рун, они сбрасываются "лицом" вверх в стопку неиспользованных жетонов. Жетон руны никогда не может быть размещен в локации, в которой уже присутствует другой жетон руны.

Игрок может в любой момент посмотреть жетоны рун, находящиеся в контролируемых им локациях, или в локации, где находится его герой (включая вражескую). Игроки не могут показывать эти жетоны другим игрокам, хотя могут сказать (или солгать) о том, какой тип жетонов рун находится в локации. Во время игры жетоны рун никогда не переворачиваются "лицом" вверх, чтобы их могли увидеть все игроки.

Если карта предписывает перевернуть жетон руны, то игрок выбирает любой жетон в контролируемой им локации и переворачивает "лицом" вверх. Если карта требует показать драконью руну, игрок не может перевернуть жетон фальшивой руны. Перевернутые жетоны рун остаются лежать "лицом" вверх, если только не будет сыгран приказ "*Укрепление*". При розыгрыше этой карты игрок может перевернуть "лицом" вниз жетоны в локациях, на которые действует её эффект.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Игра заканчивается с окончанием седьмого года или когда игрок, контролирующий 6 драконых рун, раскрыл их, а затем удержал под своим контролем ещё один год

В любой момент хода игрока, он может раскрыть свои драконые руны, чтобы доказать, что он контролирует 6 рун (жетоны остаются лежать "лицом" вверх). Затем он размещает один из своих отрядов из запаса сверху колоды текущего сезона. До начала следующего сезона отряд не может быть убран с колоды, а этот игрок не может размещать другие свои отряды сверху колод карт сезонов.

Если в фазу розыгрыша карты сезона наверху колоды текущего сезона находится отряд игрока и этот игрок контролирует 6 драконых рун (перевернув их "лицом" вверх, если необходимо), то он немедленно побеждает в игре. В противном случае, он убирает этот отряд в свой запас и карта сезона разыгрывается по обычным правилам.

Сверху каждой колоды карт сезонов может находиться только один отряд. Если игрок уже разместил свой отряд на текущую колоду, то любой другой игрок должен дожидаться своего хода в следующем сезоне, чтобы раскрыть свои жетоны рун и разместить свой отряд сверху колоды. Игроки не могут размещать свои отряды на колоды карт сезонов в седьмой игровой год.

ДРУГИЕ ПРАВИЛА

Каждый игрок может иметь не больше 1 карты цели, 3 карт героев, 3 карт квестов и 10 карт тактики одновременно.

Ограничения количества компонентов: количество всех компонентов игры ограничено, за исключением маркеров побежденных героев, жетонов активации, ранений, влияния и тренировок. Если в какой-либо колоде закончились карты, перемешайте её сброс и создайте из него новую колоду.

Если игрок хочет нанять отряд, все фигурки которого уже находятся на поле, он может уничтожить одну из них в дружественной локации перед началом. Если игрок хочет построить крепость или пристройку, но все их жетоны уже находятся на поле, он может уничтожить любую из них, чтобы построить новую в другом месте. Пристройка, оставшаяся на поле без крепости, уничтожается

Выбывание игрока: Если под контролем игрока не осталось ни одной локации, он выбывает из игры: уберите с поля всех его героев, замешайте его карты тактики, квестов, награда и героев обратно в соответствующие колоды и верните в общую игровую зону его карты титулов. Жетоны влияния остаются лежать на картах титулов, пока другой игрок не получит контроль над ними.

Порядок разрешения споров: 1. Наименьший номер карты приказа > 2. Наибольшее влияние > 3. Наибольшее начальное влияние

RUNEWARS

ИГРОВЫЕ СЕЗОНЫ

1. Розыгрыш карты сезона.



Весна: Уберите все жетоны активации с игрового поля; поднимите все **поваленные** фигурки. Игроки возвращают в руку все сыгранные карты приказов.



Лето: Фаза Квеста: каждый герой может исцелиться, потренироваться или передвинуться (после движения герой может начать поединок или попытаться выполнить квест)



Осень: Заменяйте сброс карт судьбы назад в колоду. Каждый игрок по своему выбору получает 2 жетона влияния или берёт 1 карту тактики.



Зима: Максимальное количество отрядов (не героев), которые вы можете иметь в каждой локации, ограничено текущим значением вашей шкалы еды. Лишние отряды уничтожаются.

2. Выбор карт приказов.

Каждый игрок выбирает 1 карту приказа из своей руки, как свою **активную карту приказа**. Разыгранные карты приказов остаются лежать "лицом" вверх и не могут быть сыграны снова, пока не вернутся в руку.

3. Розыгрыш карт приказов.

Переверните выбранные карты приказов "лицом" вверх. Каждый игрок разыгрывает свою карту приказа, начиная с карты с **наименьшим** номером.

Сперва разыгрывается **основное свойство**. Если номер текущей карты игрока - наибольший из разыгранных им в этом году, он может также использовать **бонус старшинства**.

БИТВЫ

1. Разместите маркер битвы

2. Разместите отряды рядом с листами фракций

3. Розыгрыш умений "в начале битвы" и поддержка героев

4. Раунды битвы

5. Подсчёт силы

- Укрепления, улучшающие силу
- Количество отрядов = Сила
- Добавить силу крепости
- Повреждение крепости

6. Подведение итогов

- Отступление проигравшего игрока
Все отряды, которые не могут отступить, уничтожаются
- Уничтожение / Захват крепости
- Лечение (уберите все жетоны ранений)
- Размещение отрядов на поле

РАУНДЫ БИТВЫ

Во время каждого раунда битвы игроки выбирают для сражения свои отряды с соответствующей инициативой:

1. Атакующий игрок берёт карты судьбы

2. Защищающийся игрок берёт карты судьбы

3. Розыгрыш особых умений



Начиная с атакующего, каждый игрок разыгрывает **особые умения** своих отрядов столько раз, сколько символов особых умений указано на его картах.

4. Розыгрыш разгрома



Начиная с защищающегося, каждый игрок должен **повалить** столько своих отрядов, сколько символов разгрома указано на картах противника.

5. Получение ранений



Начиная с защищающегося, каждый игрок наносит **ранения** своим отрядам по числу символов ранений на картах противника.

ПОЕДИНКИ

1. Объявить защищающегося игрока: атакующий игрок выбирает целью вражеского героя

2. Розыгрыш умений "в начале поединка": атакующий, а затем защищающийся игрок могут использовать карты или особые умения, применяемые "в начале поединка".

3. Раунды поединка: разыграйте 4 раунда поединка:

- Каждый игрок берёт по 1 карте судьбы
- Разыграйте карты судьбы, начиная с атакующего

Особое умение: нанести 1 ранение или разыграть свойство карты награды.

Разгром: заблокировать количество ранений, равное цифре внутри флага. Это не делает поваленным героя противника.

Ранение: герой противника получает указанное количество ранений

4. Подведение итогов: после 4 раундов или поражения одного из героев, поединок заканчивается.

ДИПЛОМАТИЯ

При попытке **дипломатии** выполните следующие шаги:

1. Потратить от 1 до 6 жетонов влияния.

2. Возьмите карты судьбы эквивалентно потраченному влиянию.

3. Выберите 1 карту судьбы и разыграйте исход:



Нейтральные отряды в локации становятся **союзными** игроку. Можете использовать их, как ваши собственные отряды.



Все нейтральные отряды отступают в одну и ту же соседнюю локацию и становятся **поваленными**; иначе **уничтожаются**.



Начните битву или отступите всеми своими отрядами в одну и ту же соседнюю локацию.

ПРИКАЗЫ

ГАРНИЗОН (#0)

Получите +2 к подсчёту силы в битвах этого сезона, когда вы являетесь защищающейся стороной.

Бонус старшинства: наймите 2 отряда с треугольной подставкой и разместите их в любой своей крепости.

ПЕРЕДИСЛОКАЦИЯ (#1)

Переместите любые свои отряды и/или героев в соседнюю дружественную или нейтральную локацию, не активируя её.

Бонус старшинства: Возьмите из колоды столько карт тактики, сколько позволяют ваши ресурсы.

МОБИЛИЗАЦИЯ (#2)

Активируйте локацию и переместите в неё любые свои отряды, и/или героев, находящихся не дальше 2 локаций от активированной.

Бонус старшинства: Можете разыграть эту карту второй раз, не начиная новую битву.

Можете также разыграть попытку дипломатии, но не перемещайте свои отряды в локацию, если это приведёт ко второй битве за ход.

ЗАВОЕВАНИЕ (#3)

Активируйте локацию и переместите в неё любые свои отряды, и/или героев, находящихся не дальше 2 локаций от активированной.

Бонус старшинства: Во время битвы уменьшите на -3 силу крепости противника.

СБОР УРОЖАЯ (#4)

Обновите указатели на шкалах ресурсов в соответствие с тем количеством, которое приносят контролируемые вами локации.

Бонус старшинства: Получите ресурсы, жетоны влияния или карты тактики за все ваши пристройки на поле. Можете потратить 1 единицу дерева, чтобы добавить 1 пристройку к своей крепости.

Пристройка даёт один из следующих бонусов:

Ресурсы: увеличите на +1 значение одной из ваших шкал ресурсов, добываемых в данной локации, при следующем своем использовании бонуса старшинства приказа "Сбор Урожая".

Дипломат: получите 2 жетона влияния каждый раз при следующем своем использовании бонуса старшинства приказа "Сбор Урожая".

Учебный полигон: возьмите 1 карту тактики каждый раз при следующем своем использовании бонуса старшинства приказа "Сбор Урожая".

Бонус к защите: защищающийся игрок получает бонус, который он может использовать в фазу подведения итогов битвы, происходящей в локации с этой пристройкой. Каждая фракция имеет свой особый бонус к защите:

Проклятая гробница (Нежить): можете сбросить перед подсчётом окончательной силы в битве, чтобы повалить 3 отряда противника. Может быть отстроена заново позднее.

Голодные отряды (Утхуи): можете сбросить перед подсчётом окончательной силы, чтобы нанести отрядам противника 4 ранения. Может быть отстроена заново позднее.

Защитные палаты (Эльфы): заставьте отступить один из стоящих отрядов противника перед подсчётом окончательной силы.

Укреплённые стены (Люди): получите +2 к силе при определении победителя.

У каждого игрока может быть только 1 жетон пристройки в каждой локации. Если крепость уничтожена или захвачена, любые жетоны пристройки в локации уничтожаются.

НАЁМ НА СЛУЖБУ (#5)

Наймите отряды в соответствии с одной из ваших шкал ресурсов и разместите их в любых локациях с дружественной крепостью. Если при найме был превышен предел в 8 отрядов в локации, игрок должен немедленно уничтожить лишние, чтобы их конечное число не превышало 8.

Бонус старшинства: наймите отряды в соответствии с другой вашей шкалой ресурсов.

ОБРАЩЕНИЕ ЗА ПОДДЕРЖКОЙ (#6)

За каждый город под вашим контролем получите один из следующих бонусов:

- Нейтральные отряды:** разместите в этой локации нейтральные отряды соответствующего типа и в указанном количестве; они становятся союзными игроку. Нельзя разместить отряды, если нет доступных фигурок выбранного типа.
- Карты тактики:** возьмите из колоды указанное на жетоне города количество карт тактики.
- Жетоны влияния:** получите указанное на жетоне города количество жетонов влияния.
- Карты квестов:** возьмите из колоды указанное на жетоне города количество карт квестов. Затем оставьте в руке не больше 3 из них.

Бонус Старшинства: можете потратить до 3 жетонов влияния и взять из колоды такое же количество карт героев. Оставьте себе одну карту, а остальные замешайте назад в колоду. Разместите фигурку героя в одной из своих крепостей.

ПРИБРЕТЕНИЕ МОГУЩЕСТВА (#7)

Получите столько **жетонов влияния**, сколько позволяют все ваши шкалы ресурсов.

Бонус старшинства: Потратив любое количество жетонов влияния, чтобы получить карту титула, на которой находится *меньшее* количество жетонов. Уберите с карты титула все жетоны влияния, положите её перед собой и разместите на ней потраченные вами жетоны.

Все жетоны на этой карте считаются "потраченными" и не могут использоваться при проведении Аукционов Влияния и т.д.

Карты титулов никогда не перемешиваются. Каждая карта может в любой момент времени принадлежать только одному игроку. Получив контроль над картой титула, принадлежащей другому игроку, заберите её и разместите перед собой.

УКРЕПЛЕНИЕ (#8)

Выполните любое из 3 действий (но только по одному разу каждое):

Постройка крепости: уменьшите значения ваших шкал дерева и руды на -1, чтобы разместить один из ваших жетонов крепостей в любой локации под вашим контролем, где нет крепости или города.

Ремонт крепости: уменьшите на -1 значение вашей шкалы руды, чтобы перевернуть одну из своих повреждённых крепостей неповреждённой стороной вверх.

Перемещение жетонов рун: Выберите 2 локации под своим контролем и возьмите лежащие в них жетоны рун. Перемещайте жетоны, посмотрите на них и разместите обратно в выбранные локации "лицом" вниз.

RUNEWARS

ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

ЖЕТОНЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

При подготовке к игре разместите "лицом" вниз в каждую локацию (за исключением домашних владений игроков) один случайный **жетон исследования**.

Один жетон (с цифрой "1" на обороте) кладётся "лицом" вниз в каждую локацию, соседнюю с домашними владениями. Один жетон (с цифрой "2+" на обороте) кладётся "лицом" вниз в каждую другую локацию (кроме домашних владений).

После того, как герой закончил своё перемещение во время Фазы Квеста, любой жетон исследования в его локации превращается "лицом" вверх и разыгрывается. Жетон разыгрывается прежде, чем герой начнёт поединок или попытается выполнить квест.

Если герой оказался в локации с жетоном исследования в результате отступления, то в таком случае жетон не разыгрывается.

Типы жетонов исследования.

События (С) отмечены жёлтой стрелой и сбрасываются после розыгрыша.

Тайные места (ТМ) остаются лежать в локации "лицом" вверх и оказывают постоянный эффект.

Разрушаемые тайные места (РТМ) также остаются в игре, но могут быть уничтожены, как только игрок, контролирующий эту локацию, соберёт в ней минимум 6 отрядов во время своего хода.



Удобная для обороны местность (РТМ)

При определении победителя в битве в этой локации, защищающийся получает +1 к силе.



Трон Дракона (РТМ)

Считается, что игрок, который контролирует эту локацию, имеет 1 дополнительную драконью руну.



Подземелье (ТМ)

Когда герой входит в эту локацию, то он больше не может двигаться в этом сезоне или Фазе Квеста.



Зал Келлоса (ТМ)

Если в конце Фазы Квеста герой находится в этой локации, то контролирующий его игрок получает 1 карту тактики.



Странствующий торговец (С)

Игрок может потратить 3 жетона влияния, чтобы приобрести своему герою 1 карту награды.



Тренировка (С)

Герой может увеличить на +1 одну из своих характеристик.



Храм (ТМ)

Если в конце Фазы Квеста герой находится в этой локации, то контролирующий его игрок получает два жетона влияния.



Магический портал (РТМ)

Если игрок перемещает через эту локацию свои отряды или героев, то может потратить 1 жетон влияния, чтобы считать эту локацию соседней со всеми другими локациями с лежащими "лицом" вверх Магическими Порталами.



Банда грабителей (С)

Герой получает 1 ранение. Если в локации находятся нейтральные или вражеские отряды, герой должен сбросить 1 карту награды или получить 1 дополнительное ранение.



Свиток прозрения (С)

Игрок, контролирующий героя, может посмотреть все лежащие "лицом" вниз Жетоны рун и исследований в одной выбранной им локации.



Деревня (РТМ)

Теперь считается, что эта локация приносит +1 единицу указанного на жетоне типа ресурса.



Затопленная локация (ТМ)

Игрок, сидящий слева от игрока, контролирующего этого героя, передвигает его фигуру на расстояние до двух локаций (на отряды этот эффект не действует).

Отряды и герои, не имеющие свойства *летающие*, не могут входить и выходить из затопленной локации кроме как зимой (или если в ней находится жетон обледенения), как если бы все её границы стали синими (водными) границами. Этот жетон остаётся в локации до конца игры.



ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

КАРТЫ РАЗВИТИЯ

При розыгрыше бонуса старшинства карты приказа "Сбор урожая" игрок может приобрести одну из 8 **карт развития** своей фракции в дополнение к описанному базовыми правилами 1 жетону пристройки.

Игрок не обязан приобретать такую карту, он может сделать выбор: построить пристройку, приобрести карту развития или сделать и то, и другое.

Приобретая карту развития, заплатите указанную на ней стоимость в ресурсах (сразу же изменив значения своих шкал ресурсов). Игрок не может приобретать карты развития, если он не может оплатить ресурсами её полную стоимость.

После приобретения разместите карту рядом с листом фракции. Указанные на ней бонусы действуют до конца игры

ЖЕТОНЫ СТОЛИЦ

Одна из карт развития каждой фракции позволяет заменить одну из крепостей в родных владениях игрока на **жетон столицы**.

Если крепость имела пристройку, то она присоединяется к жетону столицы. Если крепость была повреждена, жетон столицы все равно кладется неповрежденной стороной вверх.

К жетону столицы можно добавить 2 пристройки вместо одной. Также столица даёт большой бонус к силе при защите (равен 7, если она не повреждена).

Если столица была уничтожена, то в следующий раз, когда игрок играет карту приказа "Укрепление", он может выбрать восстановление столицы и заплатить за это 2 руды и 1 дерева (вместо 1 руды и 1 дерева для обычной крепости).

Жетон столицы может быть размещён только в родных владениях вашей фракции.

Завоевав столицу противника, вы можете заменить её одним из ваших жетонов крепостей (но не жетоном столицы).

ЖЕТОНЫ СКЕЛЕТОВ



Когда Игрок-за-Вейкара приобретает карту развития "Пагубные земли", он получает 8 **жетонов скелетов**.

Эти жетоны представляют собой тоже самое, что и пластиковые фигурки скелетов, и могут быть наняты, как обычные отряды. Они подчиняются всем правилам и ограничениям, действующим для фигурок.

Жетоны скелетов могут быть в любое время заменены фигурками скелетов и наоборот, как только была приобретена соответствующая карта развития.

ЖЕТОНЫ КРЕСТЬЯН



Когда Игрок-за-Людей приобретает карту развития "Народная поддержка", он получает 3 **жетона крестьян**.

В любой момент, когда Игрок-за-Людей переместил все свои отряды из локации, он может разместить в ней один из неиспользованных жетонов крестьян. Эта локация продолжает считаться дружественной и находится под его контролем.

Если все 3 жетона крестьян находятся на игровом поле, а Игрок-за-Людей переместил все свои отряды из локации, он не может переместить жетон крестьян из другой локации в эту.

Жетоны крестьян могут быть убраны с игрового поля только, если в локации с ними помещается жетон активации (даже если это делает Игрок-за-Людей). Убранные с поля жетоны могут быть использованы снова.

ДОРОГА К ПОБЕДЕ

При игре с дополнением *Banners of War* используйте этот вариант правил "Дорога к победе" вместо стандартных условий победы.

В любой момент своего хода игрок может открыть руны, чтобы доказать, что у него есть достаточное их количество для победы. Игрок кладёт свою **карту победы** "лицом" вниз сверху колоды карт текущего сезона. Эта карта будет разыграна в этот сезон в следующем году.

Если в колоде карт текущего сезона сверху лежит карта победы, то в *фазу розыгрыша карты сезона* она вскрывается *перед* картой сезона. Если к этому моменту игрок контролирует необходимое для победы количество рун (вскрыв жетоны, если необходимо), то он громко зачитывает текст карты победы и выигрывает игру. В противном случае, эта карта возвращается ему в руку и по обычным правилам разыгрывается карта сезона.

Только одна карта победы может лежать наверху каждой колоды карт сезона.

Если кто-то из игроков уже выложил свою карту победы во время текущего сезона, другой игрок с достаточным количеством драконных рун должен дожидаться своего хода в следующем сезоне, чтобы открыть свои руны и выложить свою карту победы.

Так как карты победы разыгрываются в течение следующего года, они не могут быть использованы во время последнего, седьмого игрового года. Если же текущий год является последним в игре, то игроки обязаны доиграть этот год до конца, после чего определяют победителя по правилам базовой игры.



ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

КОМАНДУЮЩИЕ НА ПОЛЕ БОЯ



Во время подготовки каждый игрок получает 2 **карты героев**, соответствующих его мировоззрению и 1 **карту командующего**. Затем каждый игрок выбирает одного из своих героев **командующим**, размещает свою карту командующего "лицом" вверх рядом с картой этого героя и кладёт один из своих жетонов командующих под соответствующую фигурку на игровом поле.

Командующие продолжают считаться героями и могут использовать свои умения, получать и использовать карты наград, совершать в Фазу Квеста действия перемещения, исцеления и тренировки, вступать в поединки с другими героями, однако, они *не могут пытаться выполнить квест*.

Командующие не учитываются при определении количества героев под контролем игрока.

Командующие могут перемещаться также, как и отряды, при розыгрыше карт приказов "Передислокация", "Мобилизация" или "Заоевание". Их нельзя перемещать из активированных локаций, а также, если они повалены (даже во время Фазы Квеста).

ПРИБОРЕТИЕ КОМАНДУЮЩИХ

Игроки могут приобрести новую карту командующего при розыгрыше бонуса старшинства карты приказа "Обращение за поддержкой".

Вместо того, чтобы потратить до 3 жетонов влияния на просмотр 3 карт героев, игрок может за ту же цену посмотреть 3 верхние карты колоды командующих и выбрать одну из них, чтобы заменить ею имеющуюся у него карту командующего. Не выбранные и заменённые карты помещаются под низ колоды.

Игрок не обязан менять свою старую карту командующего, если он взял новые, однако, он не может иметь больше одной карты командующего одновременно.

В начале Фазы Квеста игрок может выбрать другого своего героя, находящегося в одной из его крепостей, в качестве командующего. Карта командующего сразу же перемещается от карты старого к карте нового героя. Бывший командующий теперь считается обычным героем (теперь он может попытаться выполнить квест).

Если командующий игрока был побеждён, в начале Фазы Квеста он может взять новую карту командующего и разместить её рядом с картой героя, который в этот момент находится в одной из его крепостей.

КОМАНДУЮЩИЕ В БИТВЕ

Если стоящий командующий находится в локации, в которой дружественные отряды разыгрывают битву, он может использовать умение, описанное на его карте командующего.

Если игрок проигрывает битву, его командующий должен отступить вместе с его отступающими отрядами (как если бы он был отрядом).

Когда командующий находится в спорной локации, то он не может быть целью каких-либо особых умений отрядов.

Командующие получают ранения во время битвы только, если они обладают соответствующим умением, описанным на их карте командующего и если контролирующий их игрок хочет позволить им получить ранения таким образом.

Если командующий был побеждён, он убирается из игры, следуя обычным правилам для побеждённых героев, а его карта командующего сбрасывается.

ГЕНЕРАЛ-ЛЕЙТЕНАНТ

Карта тактики "Генерал-лейтенант" используется только, если игроки играют с вариантом правил "Командующие на поле боя".

Если эта карта была вытянута при игре без данного варианта правил, то она сбрасывается, а игрок берёт из колоды новую карту тактики.

Будучи разыгранной, эта карта остаётся в игре и позволяет игроку ввести в игру второго командующего. Это означает, что игрок может одновременно контролировать до 5 героев.

Если один из двух командующих был побеждён, игрок должен сбросить его карту командующего вместе с картой тактики "Генерал-лейтенант".

Получая новую карту командующего с помощью бонуса старшинства карты приказа "Обращение за поддержкой", игрок может оставить себе только одну из вытянутых карт командующих. Он может выбрать, какую из карт командующих, если таковые имеются, он заменит.

РАСЦВЕТ СВОБОДНЫХ ГОРОДОВ

Альтернативные жетоны городов заменяют аналогичные жетоны из базовой игры.

Игрок, контролирующий локацию с городом, на котором изображён символ драконьей руны, также контролирует 1 дополнительную драконью руну (как указано на жетоне города). Эта руна учитывается только при определении победителя и не может быть целью эффектов и умений, направленных на драконы руны.

Жетон руны все ещё может быть размещён в этой локации. Это означает, что локация с городом, в котором есть драконья руна, может потенциально принести контролируемому её игроку 2 драконьи руны.

Для победы при игре с этим правилом, игрокам необходимо контролировать на 1 драконью руну больше.



ДОПОЛНЕНИЕ BANNERS OF WAR

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Игроки размещают **лист подкреплений** справа от своего листа фракции. Каждая фракция получает 2 новых типа отрядов, которые могут быть наняты вместо соответствующего отряда из базовой игры, как указано на листах подкреплений.

Модуль карты 12.

Если при создании карты этот модуль размещается первым, то следующий модуль должен размещаться так, чтобы две различных его локации соприкасались с двумя сторонами модуля 12.

Если этот модуль размещается не первым, то он должен быть размещён так, чтобы две его стороны соприкасались минимум с двумя различными локациями ранее выложенных модулей.

Горная (красная) и водная (синяя) границы не должны размещаться параллельно жёлтой границе этого модуля. Кроме этих ограничений, она больше никак не влияет на игру.

Затерянный город.

После выполнения условий карты квеста, предписывающей игроку разместить Затерянный город, он кладёт его на модуль карты 12 так, чтобы синяя граница жетона совпала с жёлтой границей модуля.

Если на модуле карты 12 лежит жетон **опустошения/обледенения**, то Затерянный город не размещается; вместо этого из локации удаляются все жетоны опустошения/обледенения.

Жетон Затерянного города считается обычным жетоном города. Если он разрушен, то позже его вновь можно будет найти. Затерянный город даёт игроку, контролирующему эту локацию, одну дополнительную драконью руну и добавляет к этой локации дополнительные значки ресурсов.

Если карта предписывает игроку разместить Затерянный город в то время, когда этот жетон уже находится на поле, то текст карты игнорируется. На модуле карты 12 нельзя строить крепости.

КОМПОНЕНТЫ

Тактические карты судьбы.

Тактические карты судьбы имеют двойное назначение, которое можно определить по **символам судьбы** в нижней части карты.

Они могут быть разыграны из руки игрока для использования указанных на них умений. В качестве альтернативы, игрок может сыграть одну или больше этих карт во время поединка или битвы вместо того, чтобы тянуть из колоды карты судьбы.

Игрок, желающий разыграть тактическую карту судьбы таким образом, должен объявить это до того, как он будет тянуть карты судьбы для определённого типа отряда. Затем он тянет из колоды на 1 карту судьбы меньше за каждую сыгранную им тактическую карту судьбы для этого отряда.

Символы в нижней части карты разыгрываются также, как и на карте судьбы, после чего тактическая карта судьбы помещается в сброс карт тактики.

Когда тактическая карта судьбы разыгрывается, как карта судьбы, текст на ней игнорируется. Тактическая карта судьбы не может быть сыграна в тот же сезон, когда она была взята из колоды.

Открытие жетонов рун.

Когда игрок должен открыть жетон руны, он выбирает любой жетон руны в контролируемой им локации (если не сказано иного) и превращает его "лицом" вверх, показывая, является ли он драконьей или фальшивой руной.

Если карта требует от игрока открыть одну из его драконьих рун, то он не может открыть жетон фальшивой руны.

Перевернутые таким образом жетоны рун остаются лежать "лицом" вверх и могут быть снова перевернуты "лицом" вниз только в результате розыгрыша приказа "Укрепление". Жетоны рун, перемещённые таким образом, могут быть перевернуты "лицом" вниз прежде, чем они будут перемещены.

При срабатывании эффекта такой карты игрок должен показать ещё не открытые жетоны рун. Если все его жетоны рун уже открыты, то он не может активировать эффекты карты, которые требуют открытия жетонов рун.

Если играется **Эпический вариант правил** из базовой игры, то любые вытянутые карты тактики, которые вынуждают игрока открыть жетоны рун, могут быть сброшены и заменены новыми картами тактики.

Жетоны опустошения и обледенения.



Когда жетон **опустошения** помещается в локацию, контролирующей её игрок немедленно получает все производимые ею ресурсы. Эти жетоны остаются в игре, пока не будут убраны особыми игровыми эффектами.



Если в локации находится жетон **обледенения**, отряды при перемещении могут игнорировать водную границу в её пределах, как если бы наступила зима (водные границы в соседних локациях не подвергаются этому эффекту).

Пока эти жетоны находятся в игре, считается, что данная локация не приносит игроку никаких ресурсов. Если в локации есть город, то он больше не приносит бонусов при розыгрыше карты приказа "Обращение за поддержкой".

Если по обычным правилам город даёт игроку драконью руну, то этот бонус также отменяется до того момента, пока из локации не будет убран жетон опустошения/обледенения. Жетоны драконьих рун и жетоны исследования в этой локации также игнорируются.

Жетон опустошения никогда нельзя размещать в родных владениях или в локациях, в которых уже есть жетон опустошения или обледенения.

Жетон обледенения никогда нельзя размещать в родных владениях или в локациях, в которых уже есть жетон опустошения. В одной локации может быть сколько угодно жетонов обледенения.

Уберите один жетон обледенения из каждой локации игрового поля при розыгрыше вторичного свойства весенней карты сезона.