

ИНИШ НАПОМИНАНИЕ

1. Количество территорий в начале игры равно количеству игроков.

2. **Вождь** – игрок, у которого в любой момент игры кланов на данной территории больше, чем у любого другого игрока. Во время фазы Собрания Вождь каждой территории (в том числе и со столицей) получает **карту Преимущества** этой территории.

3. **Бренн** – игрок, который в начале фазы Собрания является вождем на территории со столицей, становится Бренном и остается им до конца фазы Сезона (раунда). Если во время назначения Бренна у нескольких игроков наибольшее количество кланов на территории со столицей, то им остается тот же игрок, даже если его кланов нет на этой территории.

4. **Бренн** не может пасовать в первый ход, он должен сыграть **карту Сезона**.

5. Розыгрыш карты («сыграть карту», «разыграть карту») проходит в 3 этапа:

1) Выложить карту.

2) Выполнить её эффект (включая начатые этим эффектом сражения).

Исключением являются карты Эпоса «Копье Луга» и «Пророчество Катбада», которые считаются сыгранными до того, как их эффект будет полностью выполнен.

3) Сбросить карту.

Эффект карты нельзя отменить после её сброса, а также при розыгрыше карты:

– после раскрытия новой территории;

– после начала сражения;

– после начала хода (маневра в сражении) другого игрока;

– после выкладывания новой карты Сезона или Трискеля.

Игрок, выложивший карту, после полного выполнения ее эффекта, перед сбросом карты должен дать немного времени соперникам для возможности отмены эффекта карты (если это еще возможно) **картой Действия «Гейс», картой Эпоса «Дагда», картой Эпоса «Меч Нуаду» из дополнения «Сезоны»** (они отменяют эффект карты, поэтому выполняются в первую очередь, без учета направления жетона «Стая воронов»). Если эффект отменен, карта все равно считается сыгранной и в ответ на нее можно играть **карты Трискеля**.

6. Вы можете сыграть **карту Сезона (Действия, Преимущества или Эпоса)** даже если не можете частично или полностью выполнить ее эффект, но это не значит, что при розыгрыше карты игрок сам решает, что выполнять, а что нет. Все, что может быть выполнено, должно быть выполнено. В любом случае такая карта считается сыгранной и в ответ на нее можно играть **карты Трискеля**.

Несколько **карт Трискеля** может быть сыграны в ответ на одно событие. Например, если у вас на руках две карты Трискель с условием разыгрывания «После того, как вы сыграли карту Сезона», то после ее полного розыгрыша, вы можете использовать обе карты.

В случае, когда несколько игроков хотят сыграть **карты Трискеля** в ответ на одно и то же событие, первым играет свои карты Трискеля действующий игрок и далее по направлению жетона «Стая воронов». Вне сражения действующим игроком считается игрок, который выполняет ход, во время сражения – игрок, который выполняет манёвр.

Можно сказать «пас» и сыграть **карту Трискеля** или наоборот, если условие срабатывания эффекта карты позволяет сыграть её.

При выполнении эффекта, действующего на нескольких игроков, если не сказано иначе, начинайте с Бренна и далее по направлению жетона «Стая воронов».

7. Эффект **карты Действия «Исследование»** позволяет только открыть карту Преимущества этой территории. Забрать её себе в этом раунде сможет игрок, сыгравший позднее **карту Действия «Цитадель»**.

8. Когда ваше **перемещение кланов** запускает два или более сражений, вы решаете, в каком порядке они будут разыграны.

Если после **перемещения кланов** на одной или нескольких территориях у вас стало больше кланов, чем у соперников, вы тут же становитесь **Вождем** на этой территории. А это значит, что начав неудачное для себя сражение на одной из территорий, можно передвинуть с нее свои кланы на соседнюю территорию со следующим сражением и использовать их там.

Во время выполнения своего маневра «отступление» игрок может **отступить** своими кланами на несколько территорий, если на этих территориях он является Вождем.

Из сражения можно **отступить** даже в случае, если вы – последний игрок, оставшийся на территории, перераспределив кланы между территориями, на которых являетесь вождем.

Сражение **заканчивается**, либо когда все участвующие в сражении игроки соглашаются прекратить его, либо когда на территории сражения, не остается незащищенных кланов.

Даже, если только у одного игрока остались незащищенные кланы на этой территории, он должен сам **решить** – закончить сражение или выполнить маневр (отступление или карту Эпоса «в качестве маневра»). Игрок может выполнять маневры, пока у него есть незащищенные кланы на этой территории или он не решит закончить это сражение.

9. Особый случай, если у игрока нет кланов ни на одной территории.

Если в начале хода у текущего игрока нет ни одного клана на игровом поле, он должен сбросить свой жетон Подвига, если он есть, и независимо от того, сбросил он жетон Подвига или нет, **выставить два своих клана на любые территории**. После этого он продолжает свой ход, как обычно: играет карту Сезона, пасует или берет жетон Претендента.

10. В конце фазы сезона игроки сбрасывают оставшиеся карты Действия и оставляют у себя карты Эпоса и неразыгранные **карты Преимущества** тех территорий, на которых они по-прежнему являются вождями. Оставленные карты можно разыграть, начиная с фазы собрания нового раунда.

11. Условия победы:

– игрок является вождем над **6 или более кланами соперников** – количество кланов других игроков, находящихся на территориях, где игрок является вождем.

– **кланы игрока находятся на территориях с 6 или более святилищами** – количество святилищ на территориях, на которых у игрока стоит хотя бы один клан (игрок не обязан быть вождем этих территорий).

– **кланы игрока находятся на 6 или более территориях** – количество территорий, на которых у игрока стоит хотя бы один клан (игрок не обязан быть вождем этих территорий).

Неважно, насколько игрок превышает значение, необходимое для выполнения условия победы. Например, если два игрока выполнили условие победы по количеству занятых территорий (но при этом кланы одного игрока находятся на шести территориях, а другого – на восьми), они все равно считаются равными претендентами на победу.

12. Победитель в игре определяется не в конце фазы сезона (раунда), а **во время шага 2** «Проверьте наличие победителя» фазы собрания, после определения вождя столицы согласно шага 1 «Назначьте Бренна».

Если ни у одного игрока нет жетона Претендента, победитель не объявляется, даже если игроки выполнили одно или несколько условий победы. В ином случае проверьте выполнение условий победы у игроков с жетонами Претендентов.

Игрок, который выполнил наибольшее количество условий победы, побеждает! Если несколько игроков выполнили одинаковое количество условий победы, то:

а) если среди них **есть** Бренн, побеждает Бренн.

б) если среди них **нет** Бренна, победитель не определен. Все игроки возвращают свои жетоны Претендента в запас, и начинается новый раунд игры с фазы собрания.

13. Жетоны Подвига игроки получают, разыгрывая эффекты некоторых карт. Игроки должны хранить эти жетоны перед собой, не скрывая от других игроков. Каждый жетон Подвига уменьшает требование для выполнения условия победы на 1.

Во время шага 2 «Проверьте наличие победителя» фазы собрания каждый жетон Подвига можно использовать только для выполнения одного из условий победы.

14. Модуль №4 «Перемещение по морю» добавляет в игру новый вид территории – **Острова** и новый вид здания – **Гавани**.

Территории с гаванями также считаются соседними. Когда игрок разыгрывает **карту с передвижением кланов или отступает из сражения**, он может использовать одно (и только одно) из доступных ему передвижений по морю (представьте, что у игрока только один корабль, на который он посадил любое число своих кланов для передвижения между гаванями двух территорий). *Исключением является карта Преимущества «Пристань» из дополнения «Сезоны».*