

ХОД ИГРЫ

Для 3 или 4 игроков.
Правила игры вдвоем см. в правилах игры.

I. ФАЗА СОБРАНИЯ

1. Вождь столицы становится бренном.
2. Проверьте наличие победителя.
3. Игроки берут карты преимуществ, соответствующие территориям, на которых они являются вождями.
4. Бренн подбрасывает жетон стаи воронов, который указывает на направление хода игроков (в том числе во время сражений).
5. Бренн тасует карты действий , откладывает 1 из них рубашкой вверх и раздает каждому игроку по 4 карты. После чего игроки выбирают себе карты на следующий сезон (правила игры, стр. 6).

II. ФАЗА СЕЗОНА

Каждый игрок в свой ход может выполнить 1 из этих действий:

Сыграть карту
сезона 

Взять жетон
претендента

Спасовать

Когда все игроки по очереди спасуют, сезон заканчивается.

сражения

1. Шаг цитаделей

Игроки защищают свои кланы в местных цитаделях.
Остальные кланы считаются незащищенными.

2. Разрешение сражения (продолжается до окончания сражения)

Каждый игрок с 1 или несколькими незащищенными
кланами выполняет 1 из следующих маневров:



НАПАДЕНИЕ

Атакованный игрок
теряет 1 клан или
1 карту действия 



ОТСТУПЛЕНИЕ

Игрок передвигает 1 или более
своих кланов на соседние терри-
тории, где он является вождем.

МАНЕВР КАР-
ТОЙ ЭПОСА 

Перед каждым маневром проверяйте условия окончания сражения:

- на территории больше не осталось незащищенных кланов;
- все игроки с незащищенными кланами согласились закончить сражение.

КАРТЫ

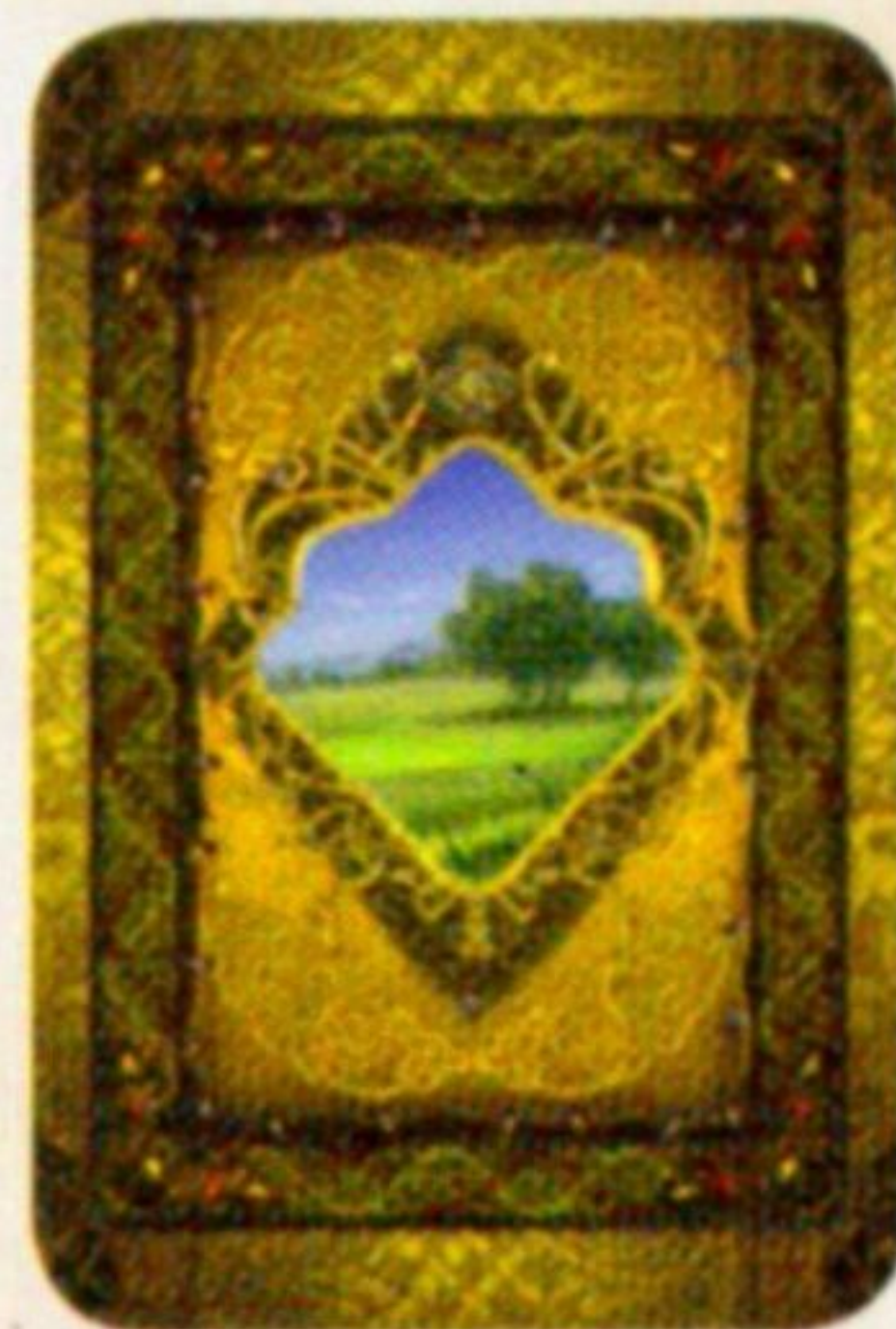
ТИПЫ КАРТ



Карта
действия



Карта эпоса



Карта
преимущества

ВРЕМЯ

КАРТА СЕЗОНА



Играются
в фазе сезона
во время вашего
хода

КАРТА ТРИСКЕЛЯ



Играются
при выполнении
условия, описан-
ного на карте (⚡)

ЗНАЧКИ

Эти значки описывают эффект карты:



Строительство
(святилища или цитадели)



Найм
(кланов)



Передвижение

СРАЖЕНИЕ



Этот значок означает, что этой картой
можно начать сражение.