



HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME

ПЕРЕРАБОТАННАЯ КНИГА ПРАВИЛ

HEROES III OF MIGHT AND MAGIC® THE BOARD GAME

Правила в редакции сообщества

Германни «Heegu» Карппела

28 января 2025 г.

Данная версия является неопубликованной сборкой из коммита в GitHub [d919222](#).

Эта книга поддерживается сообществом в [репозитории на GitHub](#). Вы можете внести свой вклад в разработку, внести изменения или исправить ошибки. Если вы хотите просто оставить отзыв, сделайте это в [оригинальной ветке BoardGameGeek](#).

Я делаю это из любви к изучению игр и желания понять их сложность.

— Heegu



Содержание

Вступление	4
Режимы игры.....	5
Компоненты	6
Подготовка к игре	8
Состав раунда	11
Ходы игрока	12
Герои.....	15
Сбор колоды	18
Ресурсы	23
Город.....	24
Фрагменты карты.....	25
Отряды.....	28
Сражение	32
Правила ИИ	38
Сложность	40
Торговля.....	42
Завершение сценария.....	43
Состав дополнений	44
Локации на карте.....	46
Авторы	53





ВСТУПЛЕНИЕ

Континент Антагарич увяз в войне различных фракций, ведомых героями — битве за превосходство. Выберите свою фракцию и героя и изгоните непокорных врагов из ваших земель!


Герои Меча и Магии III: Настольная Игра — настольная тактико–стратегическая RPG игра, рассчитанная на 1–3 игроков при использовании базового набора, либо большее количество игроков при использовании дополнений.

Примечание: в этой книге правил **жирный текст** используется для привлечения внимания к важным аспектам. *Курсив* используется для примера игрового процесса. **Гиперссылки коричневого цвета** перенесут вас к другим частям книги правил.

Исключения и примечания с **гиперссылками янтарного цвета** обозначаются в таких секциях, как эта.

Разночтения правил следуют приоритету по порядку: карты игрока, карты отрядов, доски городов, книга миссий, эта книга правил.





РЕЖИМЫ ИГРЫ

Каждая партия в Героев III проводится с использованием **сценария** из книги миссий. Базовая игра поддерживает сценарии для 1–3 игроков; для игры вчетвером или более вам понадобятся дополнения.

Кроме целей самого сценария, ознакомьтесь также со **стандартными условиями победы**, в зависимости от типа сценария.

Существует несколько типов сценариев:

Столкновение (Clash)

Режим соревнования. Ваши противники контролируют нейтральные отряды в битве.

Кампания

Режим одного игрока для связанных сценариев против ИИ. Правила, специфичные для одиночного режима, описаны в **правилах для ИИ** и **завершении сценария**. Подробные изменения описаны для каждой кампании в книге миссий.

Альянс

Игровой режим команда–против–команды с расширенной **торговлей** между союзниками.

Кооператив

Командный режим, где игроки преследуют общую цель. Используются **правила для ИИ** и расширенная **торговля**.

Чемпионат

Режим соревнования для 2 игроков с другим способом построения игровой карты и подсчётом очков. См. книгу чемпионата.

Кроме того, **дополнение Battlefield** добавляет два режима соревнования для 2 игроков, сфокусированные на сражении, без сценариев (см. книгу правил этого дополнения):

Приключение

Исследование игровой карты заменено колодой карт приключений. Заканчивается тактическим сражением на большом поле с шестиугольными клетками.

Схватка

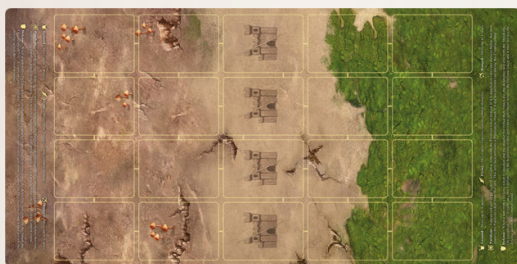
Пропустите фазу исследования и сразу начните тактическое сражение.





КОМПОНЕНТЫ

Данная инструкция предоставляет обзор всех компонентов, включённых в каждое дополнение. Для получения детальной информации, включающей точное количество и изображения каждого компонента, вы можете использовать официальный обзор от Archon.



Доска сражений



Доска Battlefield
(дополнение Battlefield)



Жетон скорости
(дополнение Battlefield)



Фрагмент карты



Доска героя



Доска города



Жетон Грааля



Жетоны золота



Стройматериалы



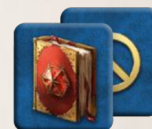
Драгоценности



Жетон строительства



Жетон популяции



Жетон книги магии



Жетон морали



Жетон паралича / защиты



Жетон урона



Жетоны передвижения



Кубики фракции



Чёрные кубики



Карта положительной морали (Battlefield)



Карта отрицательной морали (Battlefield)



Миниатюры героев



Карта событий
(дополнение *Fortress*)



Карта предсказаний астрологов



Карта ИИ



Карта приключений
(дополнение *Battlefield*)



Карта навыков



Карта артефактов



Карта заклинаний



Карта боевой машины
(дополнение *Rampart*)



Карта специальности героя



Карта характеристики



Карта усиленной характеристики
(дополнение *Inferno*)



Карта нейтральных отрядов



Карта отряда фракции



Карта стрелковой башни



Карты ворот и стен



Кубик атаки



Кубик сокровищ



Кубик ресурсов



Трекер раундов






Препятствия (дополнение *Battlefield*)



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Данный раздел поможет вам подготовить игру для прохождения сценария из книги миссий.

1. Выберите сценарий из книги миссий. Для первой игры рекомендуем выбрать сценарий «Brave New World» (стр. 7 в книге миссий).
2. Выберите одну из доступных фракций.
3. Назначьте одного из героев фракции вашим основным героем.
4. Подготовьте компоненты, принадлежащие вашей фракции:
 - a) 1 × двухсторонняя доска героя (на стороне выбранного героя);
 - b) 2 × миниатюра героя;
 - c) 7 × карточка здания;
 - d) 1 × доска города;
 - e) 7 × двухсторонняя карта отряда;
 - f) 3 × карта специальности выбранного героя;
 - g) 1 × карта навыка выбранного героя;
 - h) 20 × кубик фракции;
 - i) 1 × жетон строительства;
 - j) 1 × жетон популяции;
 - k) 1 × жетон книги магии;
 - l) 3 × жетон передвижения.
5. Поместите один из кубиков фракции на первую секцию трекера уровня на доске героя (отмечена как )
6. Расположите фрагменты карты и другие специфичные для сценария компоненты, как изображено в книге миссий.
7. Расположите доску города выбранной фракции перед собой и сложите карточки зданий рядом с ней. Поместите карточки зданий на доску города в соответствии со сценарием. После подготовки примените все незамедлительные эффекты от возведённых зданий.
8. Установите ваш стартовый доход в соответствии со сценарием, поместив кубики фракции в соответствующие секции трекера доходов вашей доски города. Поместите жетоны популяции, строительства и книги магии в соответствующие секции на доске города.
9. Сгруппируйте жетоны ресурсов в отдельные стопки и расположите их в пределах досягаемости всех игроков. Возьмите начальный набор ресурсов, определённый сценарием, и поместите их рядом с вашей доской города. Это ваш пул ресурсов.
10. Распределите оставшиеся жетоны в отдельные стопки.
11. Распределите карты характеристик в четыре колоды: атака, защита, сила заклинаний и знания. Используя значения характеристик на вашей **доске героя**, возьмите соответствующее количество карт из каждой колоды.
12. Если ваш основной герой является героем Меча , добавьте 1 заклинание Волшебной стрелы, если вы выбрали героя Магии , добавьте 2 таких заклинания в вашу колоду.
13. Добавьте **карту навыка** вашего героя и **карту специальности** 1 уровня к вашей стартовой колоде.
14. Перемешайте вашу стартовую колоду и поместите её лицом вниз возле доски героя. Это **Колода Меча и Магии** ва-



шего героя, и теперь она готова. В этой книге правил её название упрощено до **ваша колода**.

15. Распределите карты навыков, артефактов и заклинаний (включая оставшиеся заклинания Волшебной стрелы) в три колоды, размешайте и положите лицом вниз. Возьмите верхнюю карту из каждой колоды и положите её рядом с колодой лицом вверх — таким образом у вас появится 3 сброса.
16. Выберите **сложность** сценария и возьмите соответствующее количество стартовых бонусов.
17. Распределите нейтральные отряды в 4 колоды в соответствии с их уровнем (★☆☆☆). Перемешайте колоды и оставьте место для сброса каждой из колод.
18. Поместите доску сражений в пределах досягаемости всех игроков. Исходя из сценария, поместите ваши стартовые отряды в стопку возле вашей доски города, отдельно от остальных отрядов фракции.
19. Поместите трекер раундов рядом с игровой картой и установите чёрный кубик в секцию «1».
20. Перемешайте карты предсказаний астрологов и поместите их лицом вниз возле трекера раундов.
21. Поверните стартовый фрагмент карты выгодным для вас образом. Выберите миниатюру, изображающую основного героя, и поместите её в центральное поле стартового фрагмента карты.
22. Определите игрока, ходящего первым. Порядок ходов никогда не меняется в течение всей игры.






СОСТАВ РАУНДА

Игра состоит из раундов, в течение которых игроки ходят по часовой стрелке. В свой ход игроки перемещают **героев** по игровой карте, возводят **здания**, нанимают **отряды** и участвуют в сражениях для достижения условий победы в сценарии.

Выполните следующие шаги **в начале каждого раунда** (за исключением первого):

- Переверните все использованные ранее жетоны строительства, популяции и книги магии лицом вверх.
- Переверните все использованные ранее жетоны очков передвижения (ОП) зелёной стороной вверх.
- Сбросьте счётчик использования экспертных эффектов .

Далее, в зависимости от текущего раунда, игроки набирают ресурсы или активируют карту предсказаний астрологов:

- Нечётные раунды являются **ресурсными**. Все игроки получают прибыль от **зданий, посёлков и шахт**, находящихся под их контролем. Пропустите этот шаг в первом раунде.
- Чётные раунды являются **раундами астрологов**. Возьмите карту предсказаний астрологов и примените её эффекты.
- Если сценарий содержит временное событие, отмеченное на треkere раундов, и вы достигли этого раунда — активируйте событие.

После начала раунда игроки по часовой стрелке выполняют действия, описанные выше. Когда все игроки сделали свой ход, переместите чёрный кубик на треkere на одно деление вперёд, запуская новый раунд. Играйте новые раунды до достижения любого

из условий завершения сценария.




В режиме Альянса команды ходят поочередно. Каждый раунд в начале первого хода вашей команды определите порядок хода каждого из союзников.

ХОДЫ ИГРОКА



В начале вашего хода обновите карты в руке следующим образом:

- Сбросьте любое количество карт с руки. Если количество карт в руке больше лимита , сбросьте лишние карты.
- Доберите недостающее до лимита руки количество карт.
- Выполните все эффекты вида «в начале вашего хода...».

Текущий лимит руки зависит от **уровня** основного героя. Проверка лимита производится только в начале вашего хода.

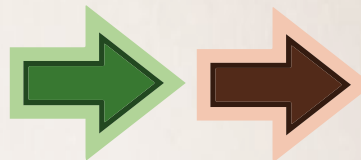
Игрок может **передвигаться**, выполнять действия **города** и **морали**. Если игроки потратили свои ОП и не планируют выполнять вышеописанные действия, раунд завершается.

Передвижение

Для перемещения по карте используйте очки передвижения. Игрок может использовать ОП **только в свой ход**.

За каждое ОП вы можете выполнить одно из следующих действий:


- Передвинуть героя на 1 поле в любом направлении.
- **Повторно посетить** поле, в котором находится ваш герой.
- **Продлить сражение** против нейтральных отрядов на 1 раунд.
- **Исследовать новый фрагмент карты**, если ваш герой находится на пограничном с ним поле.
- Разместить новый фрагмент из пула дальних (II–III) фрагментов карты.



Активный и неактивный жетон передвижения.

Отметьте использованные ОП, перевернув жетоны передвижения коричневой стороной вверх. Если у игрока имеется **вторичный герой**, отслеживайте его ОП отдельно. Герои могут использовать ОП в любой последовательности.

Союзники могут пересекать поле с другим героем в процессе движения, но не могут остановиться на нём. Когда вы пересекаете поле с союзником, то независимо от типа этого поля это не будет считаться **посещением**.

Когда вы получаете дополнительное ОП , его можно использовать **только в текущем раунде**. Если два союзных героя оказались на одном и том же поле, используйте ОП для того, чтобы сдвинуть одного из них с этого поля.





Действия города


Вы можете выполнять каждое из описанных ниже действий города **1 раз в раунд**. Эти действия могут быть выполнены в любой момент хода любого игрока, кроме сражения или если такое действие препятствует другому действию. Например, вы не можете использовать жетон книги заклинаний для поиска в колоде, пока другой игрок не закончил свой поиск в этой же колоде.

Когда игрок заявляет о намерении начать сражение, вы можете выполнить любое из действий города перед выполнением **подготовки к бою**.


После выполнения действия города переверните соответствующий жетон на доске города лицом вниз. Вы не можете выполнить это действие ещё раз до начала следующего раунда.

 Жетон строительства для расширения города.



 Жетон популяции для найма или усиления **отрядов**, либо найма **вторичного героя**.


 Жетон книги магии для покупки **заклинаний**. Для использования требуется возведённая Гильдия магов.

Действия морали

Игроки могут получать или терять мораль в ходе игры. Когда вы получаете мораль, возьмите жетон положительной морали . У вас может быть только один такой жетон. Если вы собираетесь получить второй такой жетон, вы можете применить первый перед получением второго. Жетон положительной морали может быть использован в любое время для выполнения любого из действий:


- Взять карту из вашей колоды.
- Сбросить любое количество карт и взять такое же количество.
- Перебросить любой кубик.

Если вы теряете мораль, сбросьте жетон положительной морали  если он у вас есть, или возьмите жетон отрицательной морали . В свою очередь, получение положительной морали отменяет отрицательную мораль при её наличии. Если вы получаете второй жетон отрицательной морали, вы должны **сбросить все карты с руки** в конце вашего хода.

Фракция Некрополиса  игнорирует все эффекты морали. Некрополис ни при каких обстоятельствах не может получать или терять мораль.



Пример хода

Алиса, играющая за рыцаря Катерину, начинает свой ход. У неё есть 3 карты на руке с предыдущего раунда, и она решает сбросить 2 из них перед набором карт для своей колоды, согласно её лимиту руки . Так как уровень её основного героя 3, то лимит равен 5, она набирает 4 карты после сброса (см. уровни эффектов).

После она использует жетон строитель-

ства для постройки Жилищ ★ и жетон популяции для найма отряда Чемпионов ★. Она может это сделать, так как имела ранее построенные Жилища предыдущих уровней (★ и ☆) и имела достаточно ресурсов для строительства Жилищ и найма Чемпионов.

Теперь, готовая к предстоящей битве, она использует ОП для передвижения её главного героя в соседнее поле, оккупированное некромантом Сандро, вражеским героем под контролем Боба. Так как Алиса объявляет намерение начать сражение, оба игрока всё ещё имеют возможность выполнить действия города.





ГЕРОИ

Игроки всегда управляют основным героем, и дополнительно могут нанять вторичного героя. Термин «герой игрока» применим к обоим из них. Герои используются для передвижения по игровой карте и сражений против врагов с целью достижения условий победы сценария.

Основной герой

Основной герой представлен выбранной миниатюрой, доской героя и вашей колодой. Герой каждой фракции имеет 3 . Только главный герой может пользоваться вашей колодой.

Каждый герой начинает с уровня 1 и, зарабатывая опыт, может продвинуться до уровня 7. Опыт зарабатывается **победой в сражениях**, посещением определенных **локаций** и **кубиком сокровищ** . Получение 1 опыта представлено символом .

Вторичный герой

Если вы контролируете город или посёлок, вторичный герой может быть нанят путем переворачивания **жетона популяции** лицом вниз и оплатой 10 .

Вы не можете нанимать или улучшать отряды, если в этом раунде жетон популяции был использован для найма вторичного героя.

Вторичный герой использует оставшуюся миниатюру вашей фракции. Вы можете отметить эту миниатюру кубиком фракции для того, чтобы отличать её от основного героя. После найма вторичного героя поместите миниатюру в контролируемый город или посёлок. **Вы можете иметь только одного**

вторичного героя.

Вторичный герой имеет 2 ; когда вы нанимаете вторичного героя, возьмите 2 дополнительных жетона передвижения. Вторичные герои не имеют своей доски героя, **не могут получать опыт и не могут пользоваться картами вашей колоды во время сражения**. Если вторичный герой получает карту, возьмите её в руку по обычным правилам (см. **создание колоды**). Уровень вторичного героя всегда совпадает с уровнем основного при выполнении **быстрых сражений**.

Если вторичный герой атакован вражеским героем, вы можете выбрать **поражение этого героя вместо участия в сражении**. Если вторичный герой повержен, уберите его с поля. Вы можете нанять его снова, используя жетон популяции.



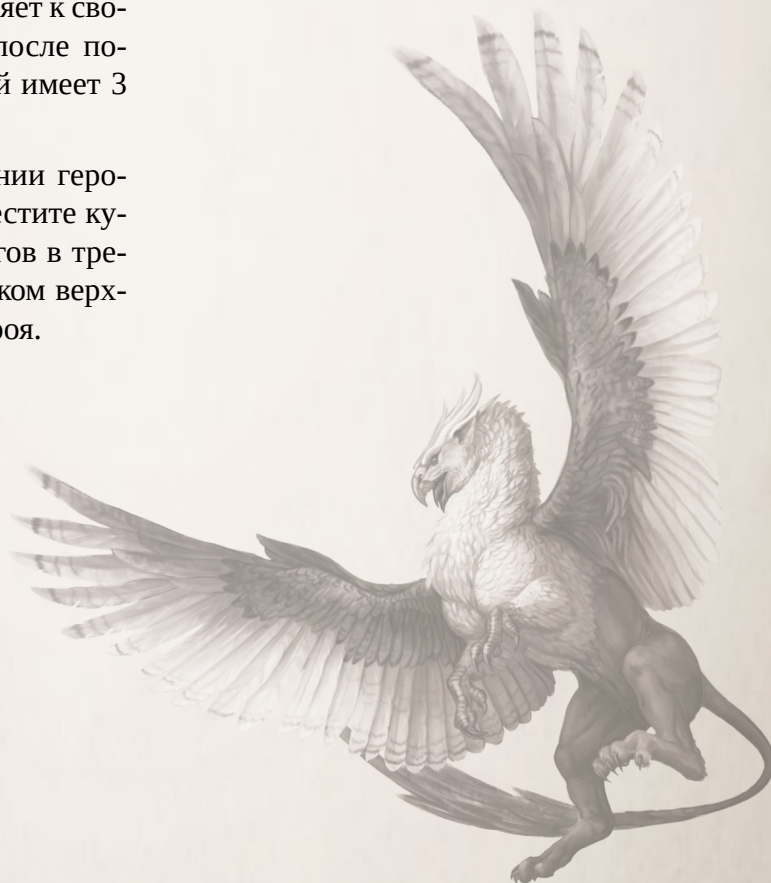
Доска героя

- Имя** — имя героя для идентификации. Не имеет игрового эффекта.
- Класс** — класс героя. Не имеет игрового эффекта.
- Тип** — тип героя (Меча ☙ или Магии ☚). Определяет количество заклинаний Волшебной стрелы в вашей стартовой колоде (1 или 2 соответственно).
- Цвет фракции** — цвет кубиков и миниатюр вашей фракции.
- Атака** — количество карт атаки в вашей стартовой колоде.
- Защита** — количество карт защиты в вашей стартовой колоде.
- Сила заклинаний** — количество карт силы заклинаний в вашей стартовой колоде.
- Знания** — количество карт знаний в вашей стартовой колоде.
- Стартовый навык** — уникальная карта навыков, с которой начинает герой.
- Специальность героя** — карта специальности, которую игрок добавляет к своей колоде в начале игры или после повышений уровня. Каждый герой имеет 3 карты специальности.
- Трекер уровня** — при получении героем 1 или более опыта ⚡, переместите кубик на такое же количество шагов в треkere. Каждое пересечение кубиком верхнего ряда повышает уровень героя.



Доска героя

- | | |
|-----------------|--------------------|
| 1. Имя | 7. Сила заклинаний |
| 2. Класс | 8. Знания |
| 3. Тип | 9. Стартовый навык |
| 4. Цвет фракции | 10. Специальность |
| 5. Атака | 11. Трекер уровня |
| 6. Защита | |



Эффекты уровней

Основной герой всегда начинает сценарий с 1-го уровня и может повышать его, получая опыт ✨. Наиболее частыми источниками получения опыта являются **кубик сокровищ** 🎲 и **сражения**. Каждый новый уровень требует **2 опыта**. Когда герой получает новый уровень, сразу же примените эффекты от повышения уровня. Получение опыта после уровня 7 не даёт никакого эффекта.

Трекер уровня на доске героя отображает следующую информацию:

- Текущий уровень героя и количество заработанного опыта, отображаемое позицией кубика.
- Текущий лимит руки 🎲.
- Количество **экспертных эффектов** 👑, которое вы можете использовать за один раунд.
- На каких уровнях героя вы можете **искать** новые **карты навыков** или получить **карту специальности**. Уровни золотого цвета на треkere уровня (➤I❄, ➤IV❄ и ➤VI❄) дают вам карту специальности, тогда как серебряные (II, III, V, VII) дают вам карту навыков.

Список эффектов:

- **Уровень 1** — ваш лимит руки 4. Добавьте первую карту специальности в свою колоду.
- **Уровень 2** — ищите (2) в колоде навыков. Вы можете сыграть карту с экспертным эффектом 1 раз за раунд.
- **Уровень 3** — ваш лимит руки 5. Ищите (2) в колоде навыков.
- **Уровень 4** — получите вторую карту специальности. Вы можете сыграть карту с экспертным эффектом 2 раза за раунд.
- **Уровень 5** — ваш лимит руки 6. Ищите (2) в колоде навыков.
- **Уровень 6** — получите третью карту специальности. Вы можете сыграть карту с экспертным эффектом 3 раза за раунд.
- **Уровень 7** — ваш лимит руки 7. Ищите (2) в колоде навыков.





СБОР КОЛОДЫ

Колода игрока

Все игроки имеют уникальную колоду, содержащую навыки и вооружение основного героя. Колода может содержать карты характеристик, навыков, заклинаний, артефактов и специальности героя. Каждый игрок начинает с колодой из 9 карт, собранной в момент подготовки.



Общие правила карт

1. Карты могут быть сыграны **только в ваш ход** или в **сражении** с участием **основного героя**.
2. Сбросьте карту после использования. Каждый игрок имеет свой собственный сброс.
3. Если при попытке взять карту из колоды колода пуста, **перемешайте сброс**, получите новую колоду и тяните из неё.
4. При получении карты всегда помещайте её **в руку**, если не указано иное.
5. Каждый раз при **поиске** (X) в колодах навыков, артефактов или заклинаний, поместите в руку одну из (X) верхних карт колоды, сбросив остальные, **ИЛИ** вместо этого поместите в руку верхнюю карту из сброса этой колоды.
6. Колоды навыков, артефактов и заклинаний имеют собственный сброс. Когда в колоде заканчиваются карты, создайте новую, перемешав сброс и положив верхнюю карту в новый сброс. Если сброс одной из колод опустел, поместите в него верхнюю карту этой колоды.
7. Карты имеют следующие типы эффектов:

- **Мгновенные** ⚡ эффекты применяются незамедлительно.
 - Эффекты **активации** ➡ должны применяться во время активации вашего отряда в сражении.
 - Эффекты **карты** 🃏 не могут использоваться во время сражения.
 - **Продолжительные** ⌚ эффекты длятся до момента их использования или пока применивший их игрок не начнет следующий ход.
 - **Постоянные** ∞ карты работают до момента их сброса или замены. **Вы можете иметь только одну активную постоянную карту**; для применения другой карты необходимо сбросить первую.
8. Когда вам необходимо **удалить карту**, уберите эту карту из игры до её завершения.



Карты навыков и характеристик

Все карты навыков и характеристик имеют **базовый** эффект и усиленный **экспертный**  эффект, изображённый под базовым эффектом. При использовании карты навыка или характеристики вы должны выбрать применяемый эффект. Количество доступных использований  эффектов за раунд ограничено **уровнем** вашего героя. Отслеживайте количество использований любым подходящим способом, например, помещая чёрные кубики на доску героя.




Карта навыка

1. Имя
2. Базовый эффект



Карта характеристики

3. Экспертный эффект
4. Особая карта фракции*

Некоторые карты применимы только к фракции Некрополиса . Когда игроку другой фракции попадает карта Некрополиса из колоды навыков, он может сбросить её, заменив новой картой, или взять в руку. Однако **единственный способ использования** особых карт фракции игроками других фракций - поместить эти карты в свой сброс.

Карты артефактов

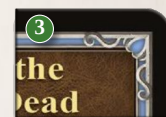
Карты артефактов имеют верхний и нижний эффекты. Когда вы применяете такую карту, вы должны **выбрать** используемый эффект. Артефакты имеют 3 уровня: малый, великий и реликвия, отличающиеся цветом края карты. Эти уровни определяют общую мощь карты и могут быть использованы при разрешении определённых эффектов или подготовке сценария. Все карты артефактов перемешиваются между собой для формирования колоды артефактов без учёта их уровня. Артефакты можно получить в ходе исследования карты.

Артефактами можно **торговать** в режимах Альянса или Кооператива.



Великий артефакт

1. Имя
2. Эффект



Малый артефакт








Реликвия

3. Уровень
4. Преамбула



Карты заклинаний

Карты заклинаний имеют три возможных первичных эффекта. Использование базовой версии заклинания обычно не требует дополнительных расходов. Для доступа к другим эффектам вы можете **усилить** заклинание, оплатив обозначенную стоимость (3) для получения более могущественного результата (4). Вы можете оплатить эту цену, перед применением заклинания сыграв другие карты ради их эффекта усиления  (напр. карта Силы заклинаний). Также все заклинания имеют альтернативный (5)  эффект. Вы не можете сохранить применённые : заклинание использует все сыгранные , и когда вы заканчиваете играть карты, усиление рассеивается. Однако, вы вправе выбрать более дешёвый эффект , чем за который заплатили.



Карта заклинания

- | | |
|-------------------|--------------------------|
| 1. Имя заклинания | 4. Эффект |
| 2. Школа магии | 5. Альтернативный эффект |
| 3. Цена усиления | |

Заклинания можно получить, построив Гильдию магов. Её строительство также даёт возможность использовать жетон книги магии для покупки дополнительных заклинаний. Жетон не может быть использован в **том же раунде**, в котором была построена Гильдия. Также заклинаниями можно **торговать** в режимах Альянса и Кооператива.

В сражении каждый игрок может сыграть

только одну карту заклинаний за раунд.

Если вы используете эффект, разрешающий использовать заклинание не из руки (например, непосредственно из колоды заклинаний), поместите эту карту в ваш сброс после применения.



Школы магии

Все заклинания принадлежат к одной из Школ: Воздуха, Огня, Земли или Воды. Заклинания с одним символом Школы называются **базовыми**, с четырьмя одинаковыми — **экспертными**. **Волшебная стрела** — базовое заклинание; каждый раз при её вызове выберите для этого вызова одну из Школ. По умолчанию разницы нет, но некоторые игровые эффекты влияют на определённую Школу и зависят от того, базовое заклинание или экспертное.



Школа огня



Школа воды




Школа воздуха



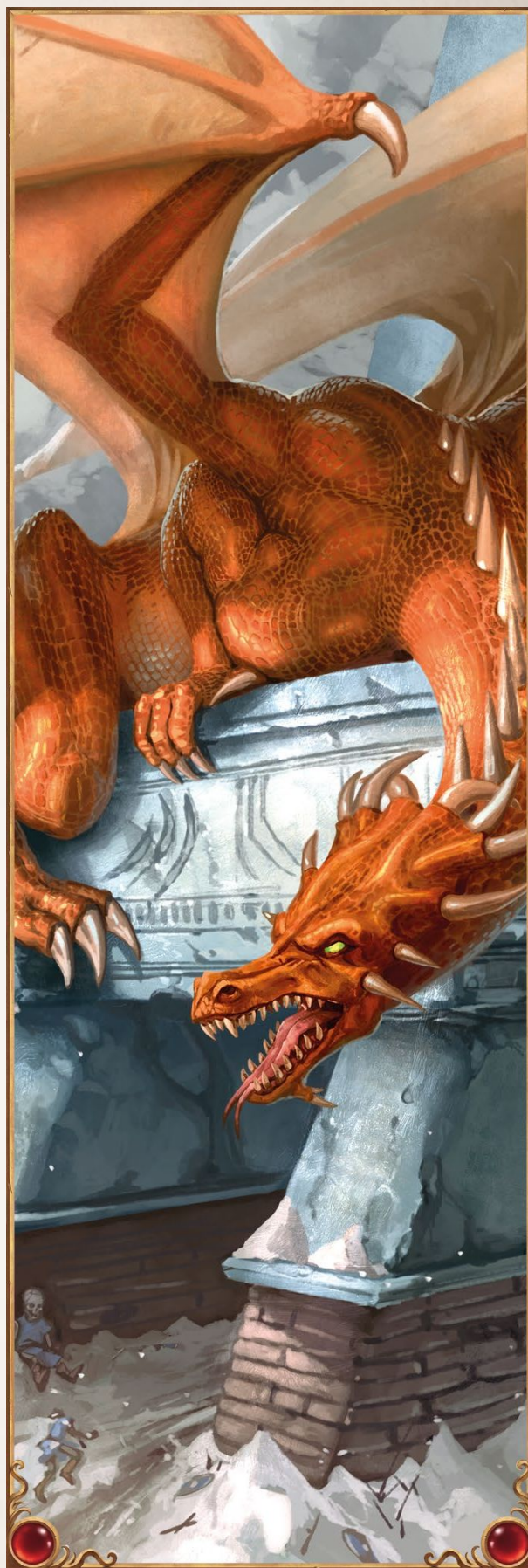
Школа земли

Карты специальности героя

Карты специальности героя зарабатываются при **повышении уровня**. Каждый основной герой имеет уникальный набор карт специальности. Хотя многие из этих карт имеют эффекты, схожие с картами заклинаний и даже тоже могут использовать  и относиться к одной из школ магии, карты специальности представляют собой **уникальную категорию карт**. Например, ограничение в 1 заклинание за раунд сражения не применимо к картам специальности.




Карта специальности 4 уровня рыцаря Катерины.



Пример поиска

Боб, играющий за чернокнижника Димера, построил Гильдию магов в ходе предыдущего раунда, что позволило ему использовать жетон книги магии для покупки дополнительных заклинаний.



В текущем ходу он использует жетон и платит 5 , отмеченные на его доске города, что позволяет ему **искать (2)** в колоде заклинаний.







Он знает, что может на выбор забрать верхнюю карту заклинаний из сброса, или взять две верхние карты из колоды заклинаний и забрать одну из них. Он не заинтересован в заклинании Проклятья, находящемся сверху сброса, поэтому вместо этого он берёт две карты — Волшебную стрелу и Огненный шар.



Боб забирает Огненный шар, поместив его в свою руку и сбросив карту Волшебной стрелы в сброс колоды заклинаний.



РЕСУРСЫ


В игре существует три типа ресурсов: золото , строительные материалы  и драгоценности . Ресурсы используются в ходе игры для расширения вашего города, найма отрядов и покупки заклинаний. Вы можете получить ресурсы от захваченных вами посёлков и шахт, а также применяя карты и бросая кубик ресурсов . В ситуациях, когда добыча ресурсов игрока увеличивается или уменьшается, передвиньте соответствующий кубик на трекере добычи ресурсов на новое место.









Трекер добычи ресурсов



В начале каждого сценария игроки устанавливают количество добываемых ресурсов в соответствии с условиями сценария. Ресурсы также можно **купить** или **обменять**. Вы можете иметь любое количество ресурсов без ограничений.

Возможные варианты кубика ресурсов :

-  — 2 × строительных материалов;
-  — 4 × строительных материалов;
-  — 1 × драгоценностей;
-  — 2 × драгоценностей;
-  — 3 × золота;
-  — 6 × золота.





ГОРОД

У каждой фракции есть собственный город, расположенный в центре стартового фрагмента карты. Город является вашей самой важной локацией, так как многие сценарии **могут завершиться**, если его **захватит** вражеский герой.

Доска города отображает возведённые здания, стоимость строительства будущих зданий и особенности каждого из них, а также информацию о добыче ресурсов и статус жетонов действий города.

Все фракции могут возвести следующие здания в своем городе:

- **Рагуша** — предоставляет ресурсы или уникальные для фракции возможности.
- **Цитадель** — позволяет улучшать отряды, используя жетон популяции. Также **защищает город** во время атаки.
- **Жилища отрядов** — позволяют нанимать отряды. Существует три уровня Жилищ, каждый из которых даёт доступ к отрядам соответствующего уровня. Строительство ведётся в следующем порядке: ★☆☆
- **Гильдия магов** — предоставляет **заклинания**.
- **Здания фракции** — уникальные для фракции здания с особым эффектом.

В каждом раунде может быть построено **только одно здание** с использованием жетона строительства. Чтобы построить здание, оплатите его стоимость в ресурсах, переверните жетон строительства лицом вниз и поместите карточку нового здания в отведённое ей место на доске города. Если здание имеет мгновенный эффект после возведения,

сразу выполните его.

Возведённые здания всегда представлены символом в круге. Здания, которые могут быть построены в будущем, представлены в прямоугольнике, содержащим стоимость постройки в ресурсах. Некоторые карточки зданий имеют две стороны и могут быть улучшены и перевернуты для отображения двух отдельных зданий одновременно. Такие улучшения должны **происходить последовательно**.





ФРАГМЕНТЫ КАРТЫ

Каждый сценарий использует четыре типа фрагментов карты. Игроки начинают с уникального для фракции начального (I) фрагмента. В ходе подготовки к игре все фрагменты должны быть выбраны случайным образом из пула доступных фрагментов, исходя из описания сценария, перемешаны и оставлены лицом вниз.

Римские цифры на каждом фрагменте описывают общую **мощь нейтральных отрядов** и количество наград, которые игрок может получить на нём. Стартовые фрагменты (I) являются самыми простыми, в то время как фрагменты (VI–VII) самые сложные.



Фрагменты карты

Каждый фрагмент карты разделён на 7 **полей**, которые герой может **посетить**. Попадая на поле, герой должен незамедлительно посетить его или сперва **сразиться** с отрядами, охраняющими это поле. Пустые поля не имеют никакого эффекта при посещении. Сплошная жёлтая линия на границе поля не может быть пересечена. **Римские цифры** на полях означают, что это поле охраняется нейтральными отрядами, с которыми необходимо сразиться перед посещением.



1. Стартовые фрагменты: I
2. Дальние фрагменты: II–III
3. Ближние фрагменты: IV–V
4. Центральные фрагменты: VI–VII



- | | |
|---------------------|---|
| 1. Пустое поле | 5. Граница поля |
| 2. Локация | 6. Заблокированное поле |
| 3. Символ артефакта | 7. Имя фрагмента (например, F2 или #N3) |
| 4. Сложность поля | |

В заблокированное поле нельзя войти, но из него можно выйти.

Типы локаций

Посещение полей позволяет игроку получать ресурсы или карты (см. **СПИСОК ВСЕХ ЛОКАЦИЙ**). Существует три типа полей:

- **Одноразовые** — посетив такое поле в первый раз, поместите на него чёрный кубик. Если на поле уже есть чёрный кубик, оно считается пустым.
- **Захватываемые** — используются для получения пассивных доходов. Посетив такое поле, оставьте на нём кубик своей фракции. Когда вражеские герои посещают захваченные вами поля, они меняют кубик фракций на свой, **похищая** эффекты поля. Союзники считают захваченные поля **пустыми**.
- **Многоразовые** — вы можете посещать такое поле неограниченное количество раз. Не оставляйте на нём кубик после посещения. Вы можете использовать 1 ОП для перепосещения этого поля.

Размещение и исследование новых фрагментов

Герои могут потратить 1 ОП для открытия соседнего с ними фрагмента, лежащего лицом вниз, или для размещения дальнего (II–III) фрагмента из своего набора. Все лежащие лицом вниз фрагменты должны быть **скрыты от всех игроков**, пока не появится необходимость их исследовать. Новые фрагменты должны быть расположены рядом с героем, потратившим ОП, и соединяться как минимум с двумя соседними. Также новые фрагменты должны располагаться так, чтобы была возможность прохода из всех остальных фрагментов. Вы всегда можете вращать фрагменты при открытии.

Попадая на одноразовое поле, **вы должны** оставить на нём чёрный кубик, даже если вы не можете или не хотите использовать эффекты этого поля.



Вы не можете поместить фрагмент здесь.

Вы можете положить фрагмент сюда, так как он будет граничить с двумя другими фрагментами.

Пример хода

Алиса хочет захватить соседнюю шахту её главным героем, некромантом Сандро. Она использует 1 ОП для передвижения в шахту, начиная сражение против нейтральных отрядов, так как поле имеет уровень сложности и не было ранее захвачено другим игроком.



Оказалось, что шахта охраняется Троглодитами, имеющими 3 НР. Рука Алисы содержит карты Силы магии, Молнию, Ускорение и Городской портал. В ходе сражения она колдует Молнию и усиляет её с помощью альтернативного (нижнего) эффекта карты Ускорения, что позволяет Молнии нанести 3 очка урона, уничтожая Троглодитов и побеждая в сражении.



Битва завершилась за один раунд, поэтому Алиса не могла использовать основной эффект Ускорения, так как игроки могут колдовать только одно заклинание за раунд сражения.

Теперь Алиса захватывает шахту, помещая на неё кубик своей фракции. Захват этой конкретной шахты увеличивает её добычу строительных материалов на 2; также Алиса незамедлительно получает 2, так как она была первым игроком, захватившим эту шахту.

Далее Алиса хочет вернуться на защиту ранее захваченного посёлка, колдуя Городской портал, все ещё находящийся в её руке. Уровень её героя равен 2, поэтому она может усилить заклинание с помощью экспертного эффекта карты Силы магии, что даёт ей дополнительное ОП после заклинания.





ОТРЯДЫ

В дополнение к герою и его колоде, игроки также имеют **колоду с картами отрядов**, представляющую войска, направляемые их героем. Каждая фракция имеет доступ к **7 различным отрядам** с уникальными характеристиками и способностями. Отряды необходимы для победы в сражениях и выполнения целей сценария. Инструкции каждого сценария содержат информацию о начальном наборе карт отрядов в этой колоде. Эта колода должна находиться отдельно от остальных отрядов вашей фракции.

Каждая карта отряда имеет две стороны — начальную «few», и более мощную «rask». «Few» отряды могут быть **улучшены** до «rask», в то же время получение урона может последовательно снизить их мощь обратно к «few». Карта отряда всегда должна лежать на правильной стороне при перемещении или изучении.

Колода игрока может содержать любое количество отрядов, однако к **сражению допускается не более 5 отрядов** на выбор. Если отряд повержен в битве, **сбросьте его** из колоды.

Отряды можно нанимать 🗝 и улучшать ⬆️, оплатив цену операции и перевернув жетон популяции лицом вниз. Имея необходимые ресурсы и здания, вы можете улучшить и/или усилить **любое количество** отрядов, но только **один раз за ход**.

Найм отрядов требует возведённых Жилищ с уровнем отряда (★☆☆). **Улучшение** требует возведённой Цитадели в дополнение к Жилищам соответствующего уровня.

Если какой-то специальный эффект говорит вам улучшить отряд, для этого **не требуются** ни использование жетона популяции, ни возведённые Цитадель и Жилища.

Если все отряды в колоде были повержены, **немедленно** замените вашу колоду отрядов стартовым набором из описания сценария. Поверженные отряды фракции всегда могут быть наняты снова с использованием жетона популяции.



Карта отряда



Атака — количество урона, наносимое отрядом во время атаки.



Защита — количество очков атаки противника, которые игнорирует отряд. Не применяется к урону, получаемому от заклинаний и других эффектов, не являющихся атакой.



Очки здоровья (НР) — количество урона, необходимое для поражения отряда. «Few» отряды после поражения удаляются из сражения и колоды. Отряды «Pack» превращаются на сторону «few», получая оставшийся урон на «few» стороне. Отряды сохраняют «few» и «pack» статусы между сражениями. После сражения все отряды восстанавливают НР, если не были повержены.



Скорость — определяет, когда отряд активируется в ходе сражения. Отряды с большей скоростью атакуют первыми.



Карта отряда «few»



Карта отряда «pack»

- | | |
|------------|----------------------------|
| 1. Имя | 7. Скорость |
| 2. Уровень | 8. Стоимость найма |
| 3. Тип | 9. Стоимость улучшения |
| 4. Атака | 10. Символ «pack» |
| 5. Защита | 11. Уникальная способность |
| 6. НР | |

Большинство отрядов имеют **уникальные способности**:

- **Активация** ⇨ выполняется в момент активации отряда.
- **Атака** ⚔ выполняется в момент атаки активированного отряда. В случае нескольких атак эффект применяется **только для первой атаки**.
- **Другое** @ может быть выполнено вместо обычной активации отряда. Заменяет все перемещения и/или атаку.
- **Пассивные** ⚡ выполняются в любой момент выполнения условий.
- **Контрудар** ⚡ выполняются в момент контрудара отряда.
- В иных случаях, при отсутствии любой из обозначенных иконок, способность отряда выполняется исходя из описания. Также отряды могут использовать символы, представляющие **эффекты карт** (мгновенные, постоянные и т.п.).

Типы отрядов

Существует три типа отрядов:

- **Наземные** 🦋 отряды могут передвигаться до 3 шагов (вкл.) и затем атаковать смежный отряд.
- **Летающие** 🦋 отряды могут передвигаться до 3 шагов (вкл.), **игнорируя препятствия**, и затем атаковать смежный отряд.
- **Стрелки** 🏹 могут атаковать **любой вражеский отряд на любой дистанции**, после чего при желании передвинуться на 1 шаг, ЛИБО переместиться на 1 шаг без атаки.

Если вражеский отряд стоит вплотную к 🏹 отряду, то целью стрелка становится **именно этот** отряд. При атаке стоящего вплотную соперника отряд 🏹 получает штраф: бросьте два кубика атаки (вместо одного) и **примените меньший результат**.

Данный штраф применяется также в ситуациях, когда 🏹, находясь на задней линии, атакует вражеский отряд на задней линии. Стены и ворота также могут **снижать** урон от 🏹 атак.

Нейтральные отряды

Нейтральные отряды охраняют различные локации на карте. Сражение с ними является

обязательным для посещения большинства локаций. Нейтральные отряды разделены на четыре уровня, каждый со своей колодой. В дополнение к 🌟, ☆ и 🌟, существуют Лазурные 🌟 нейтральные отряды, сильнейшие в игре.

Каждая из этих колод всегда должна храниться отдельно от других и перемешиваться в начале игры. Если колода нейтральных отрядов заканчивается, перемешайте её сброс в новую колоду. В начале сражения против нейтральных отрядов наберите **необходимое количество** отрядов каждого уровня для участия в сражении.

Игроки имеют возможность найма нейтральных отрядов с помощью различных эффектов, таких как специфичные правила сценария или карта навыка Дипломатии. **Нейтральные отряды не могут быть улучшены**. Когда нейтральный отряд уничтожается, поместите его в соответствующий сброс.

Наличие 🌟 Жилищ в вашем городе позволяет взять для найма 🌟 отряд, используя базовый (верхний) эффект карты Дипломатии. Этот эффект не применим к Порталу призыва Подземелья.

	Постройка	Замок	Подземелье	Некрополис
Бронзовые 🌟 отряды	Жилища 1 уровня	Алебардчики, Арбалетчики, Грифоны	Троглодиты, Гарпии, Злобоглазы	Скелеты, Зомби, Духи
Серебряные ☆ отряды	Жилища 2 уровня	Крестоносцы, Фанатики	Медузы, Минотавры	Вампиры, Личи
Золотые 🌟 отряды	Жилища 3 уровня	Чемпионы, Архангелы	Мантикоры, Чёрные драконы	Рыцари ужаса, Призрачные драконы



Пример геймплея

Боб, играющий за чернокнижника Аламара, колдует Волшебную стрелу против «pack» скелетов Алисы, усиливая заклинание на 2 с помощью экспертного эффекта карты Силы магии.



Скелеты получают 3 урона от заклинания. Их защита в 1 не снижает урон, так как работает только против атак. Скелеты имеют только 2 HP , поэтому карта переворачивается на сторону «few», оставшееся очко урона помещается на карту.






СРАЖЕНИЕ

Сражение с **нейтральными отрядами** начинается при попадании героя на **непосещённое** поле с римской цифрой, обозначающей **тип и количество** нейтральных отрядов, охраняющих это поле.

Сражение с **другим игроком** может начаться двумя способами:

- При попадании на поле с одним из вражеских героев.
- При попадании на поле с замком или посёлком, которыми они владеют.

Игроки могут участвовать в нескольких сражениях за свой ход.

Если ваш город или посёлок атакован, и вашего героя нет на этом поле, вы можете **заплатить 8**  за доставку армии для участия в сражении, **используя только отряды**. Вы не можете пользоваться колодой в этом сражении, так как оно происходит без героя.





Если **вторичный герой** подвергается атаке, то вместо сражения он может **мгновенно проиграть** для сохранения отрядов.

Быстрое сражение

Если вы собираетесь сразиться с нейтральными отрядами на поле, сложность которого ниже вашего уровня, сражения **не происходит**. Считается, что герой одержал победу над нейтральными отрядами, и вы не получаете награду перед посещением поля.

Подготовка к сражению

Сражение происходит на доске 4×5, состоящей из двух расположенных друг напротив друга передовых линий и тыла, а также средней линии. При сражении с **нейтральными отрядами** выполните следующие шаги:

- Выберите одну из сторон доски. Расположите до 5 карт ваших отрядов в удобном порядке на передовой и в тылу.
- Проверьте **таблицу сложности** и наберите соответствующее количество карт нейтральных отрядов.
- Расположение нейтральных отрядов зависит от режима игры:
- В **Столкновении** или **Альянсе** игрок, сидящий справа от вас, контролирует нейтральные отряды и выбирает их расстановку.  отряды должны быть помещены в тыл (если возможно).
- При игре в **Кампанию** или **Кооператив** нейтральные отряды располагаются слева направо со стороны игрока. Разместите  отряды в тылу,  и  отряды на передовой. Если отряду не хватает места на его линии, поместите его на другую. Отряды размещаются в порядке **убывания** скорости. При одинаковой скорости первыми располагаются отряды с более высоким уровнем. При одинаковом уровне игрок выбирает порядок самостоятельно.

Расстановка отрядов при сражении с **другими игроками**:

- Атакующий игрок располагает до 5 отрядов на своей стороне доски сражения, обороняющийся игрок располагает свои отряды следующим.
- Если сражение происходит в городе с

Цитаделью, защитник добавляет карты **стен, ворот и стрелковой башни** после размещения отрядов.

Терминология сражения

Для описания эффектов и фрагментов сражения используются следующие термины:

Атакующий игрок — игрок, который начал сражение.

Обороняющийся игрок — игрок, против которого было начато сражение.

Активация — момент начала действий следующего в очереди (по скорости) отряда.

Смежный отряд — отряд, непосредственно граничащий с вражеским по любой общей стороне (не по диагонали).

Раунд — полный цикл последовательной активации всех отрядов каждого из игроков.

Препятствия — любая карта на доске сражений считается препятствием. Препятствия блокируют движение всех нелетающих отрядов.

Кубик атаки — красный кубик со значениями от -1 до +1. В **момент атаки** бросьте кубик и примените результат к значению атаки отряда.



Контрудар — если отряд выживает после атаки смежного отряда, он наносит контрудар атаковавшему противнику. Отряд может произвести **только 1** контрудар за раунд. Контрудары работают как обычная атака, но не могут спровоцировать ответный контрудар. Отметьте чёрным кубиком отряды, совершившие контрудар в этом раунде.

Паралич ☞ — некоторые эффекты помещают жетон паралича на отряд. Этот отряд **пропускает свою следующую активацию**. Уберите жетон вместо активации. Если отряд **был атакован или получил любой урон** до этого, **уберите жетон**. Жетон не запрещает отрядам наносить контрудар.

Защита 🛡 — отряд может получить жетон

защиты в конце активации вместо атаки. Когда отряд с жетоном защиты атакован, бросьте кубик атаки после основного броска атаки. Если выпадет «+1», обороняющийся отряд получает 1 дополнительное очко защиты в эту атаку. Если отряд обладал жетоном защиты в начале его активации, уберите этот жетон. Отряд не может сыграть ещё одну защиту в ходе этой активации.

Структура раунда сражения

Сражение разбито на раунды, в которых отряды **активируются** для противостояния в порядке скорости (один раз за раунд). После завершения активации последнего отряда начинается новый раунд. Когда все отряды одной из сторон уничтожены, либо игрок **отступил** (при сражении с нейтральными отрядами) или **сдался**, сражение завершается.

Этапы раунда:

- Игроки активируют свои отряды в порядке убывания **скорости** отряда. **Если они совпадают**, атакующие и обороняющиеся активируются по очереди, начиная с атакующих.
- Во время активации отряда, положите на него кубик фракции для отображения активации в текущем раунде.
- Активированные отряды могут двигаться и атаковать в соответствии с их **типом**. Нейтральные отряды, контролируемые другим игроком, по возможности должны всегда атаковать.
- Вместо атаки отряд может **защищаться**. Нейтральные отряды не могут защищаться, даже если контролируются другим игроком.
- Перед атакой отряда оба игрока могут **сыграть карты**. Эффекты применяются в том же порядке, в котором играют карты.
- После объявления атаки, когда все карты были сыграны, бросьте кубик атаки. Измените значение атаки отряда, при-

менив результат кубика, отнимите от него значение защиты обороняющегося отряда и нанесите оставшийся урон обороняющемуся отряду.

- При атаке смежным отрядом обороняющийся **контратакует**, если ещё не делал этого в текущем раунде.
- Продолжайте активировать отряды один за другим; в конце активации последнего отряда раунд завершается.



Временные ограничения

Сражение против нейтральных отрядов имеет лимит в **один раунд**. В конце каждого раунда вы можете на выбор **отступить** или использовать 1 ОП начавшего сражение героя для дополнительного раунда. При отступлении **завершите сражение** и переместите начавшего сражение героя обратно на поле, с **которого он пришёл**. Никаких других негативных последствий от отступления нет.

Сражения против Лазурных ★ отрядов, других игроков и героев ИИ не имеют лимитов по раундам и возможности отступления.

Использование карт в сражении

Вы можете колдовать **только одно заклинание за раунд сражения**. Продолжительные ☹ и эффекты ➡ активации могут быть использованы **только во время активации отряда перед его атакой**. Продолжительные эффекты длятся до конца сражения или пока эффект не будет использован.

Мгновенные ♣ карты могут быть сыграны **в любое время**, кроме момента между брос-

ком кубика атаки и нанесения урона, если не указано иное. Эффекты от увеличения ✂ отряда (например, картами характеристики) завершаются после первой атаки или в конце активации отряда, если он не атаковал. Увеличение ♣ завершается таким же образом.

Завершение сражения

Если все отряды одной из сторон повержены, сражение завершается немедленно, сторона с любыми выжившими отрядами побеждает. По завершению сражения все отряды восстанавливают своё здоровье. Поместите все отряды игрока обратно в колоду отрядов и сбросьте все оставшиеся вражеские нейтральные отряды.

Проигравшие основные герои **должны переместиться** в дружественный город или посёлок, вторичные герои удаляются из игры, пока не будут наняты снова. Поражение основного героя может быть причиной **выбытия игрока из игры**.

Если вы уничтожили все вражеские отряды в сражении против **основного героя другого игрока**, проигравший **теряет мораль** и должен **заплатить победителю 5 ⚡**. При поражении **вторичного героя** вы не теряете мораль и не платите ⚡. Однако, проигравший **в любом случае отдаёт победителю** один из своих **кубиков фракции**. Вы можете **сдаться** другому игроку, заплатив ему 10 ⚡ в момент активации отряда. Переместите основного героя или уберите вторичного из игры, как при поражении, в котором вы потеряли все отряды. Решение о капитуляции не несёт других последствий для игрока; победитель не получает кубик фракции.

Вы не можете сдаться, если обороняете город.

После победы в сражении и получении **опыта** герой **обязан** посетить поле, на котором состоялось сражение.

Боевой опыт

Побеждая в сражениях, основные герои зарабатывают опыт. Если сложность нейтрального поля или уровень побеждённого вражеского основного героя **равны** вашему уровню, получите 1 ✪. Если же эти значения **выше** вашего уровня, получите 2 ✪. Победа в сражениях с Лазурными нейтральными отрядами ★ **мгновенно** повышает уровень героя до 7. Если вы получили несколько уровней за раз, примените все эффекты от них по порядку. Повышение уровня должно быть выполнено **до** применения остальных эффектов поля, на котором состоялось сражение.

Вторичные герои не могут зарабатывать опыт. Также опыта не приносит победа над **вторичным героем** или если вражеский герой **сдался**.

Сражения в Кампании и Кооперативе

В ходе данных игровых режимов все вражеские отряды активируются по **правилам для ИИ**.



Пример сражения

Зомби Боба собираются атаковать Грифонов Алисы. Когда Боб объявил атаку, оба игрока имеют возможность изменить атаку и защиту своих отрядов, сыграв любое количество карт, увеличивающих атакующих отрядов или обороняющихся.

Боб решает сыграть карту атаки +1, повышая атаку Зомби с 2 до 3. Алиса отвечает, сыграв карту защиты +1, увеличивая защиту Грифонов с 0 до 1. Игроки могли сыграть дополнительные карты в любом порядке, но приняли решение остановиться на данном этапе.



После того как были сыграны все карты, бросается кубик атаки, изменяя количество урона, наносимого атакующим отрядом. Бобу выпадает +1. Это повышает атаку Зомби с 3 до 4, которая уменьшается защитой Грифонов, равной 1. Таким образом, 3 урона помещается на Грифонов. Так как их НР равен 4, они не переворачиваются на сторону «few».



Грифоны не отмечены чёрным кубиком, по-



этому они начинают контратаку. По правилам они должны быть отмечены чёрным кубиком, однако их способность позволяет им контратаковать неограниченное количество раз, поэтому кубик не устанавливается.

Оба игрока имеют возможность модифицировать характеристику их отрядов снова в ходе контратаки. Сыгранные ранее карты атаки и защиты не дают никаких эффектов.



Оборона города с Цитаделью


Когда город с Цитаделью подвергается атаке, защитник, разместив отряды на доске сражения, добавляет 3 стены и 1 ворота в любом порядке в среднем ряду. Карта ворот **не является препятствием для обороняющегося игрока**. Стены и ворота могут быть уничтожены атакой любого смежного  или  отряда.

Обороняющиеся отряды, находящиеся **на одной вертикальной линии** со стеной или воротами, получают защиту от  атак. Если они подвергаются  атаке, выполненной со стороны противника, **уменьшите урон от атаки на 1**.



Защитник также получает карту Стрелковой башни, которую располагает рядом с доской сражений. Уничтожение башни не является обязательным условием для победы.



Когда Алебардчики находятся за неразрушенными воротами, они **защищены** от атак из-за линии стены. Урон от  атаки Злобглазов **уменьшается на 1**.



Так как Алебардчики находятся за разрушенной стеной, **защита не работает**. Злобглазы атакуют **без штрафа**.

ПРАВИЛА ИИ

Ход героя ИИ

Герои ИИ используются в Кампаниях. Они начинают в своём городе и имеют 3 ОП, всегда используя их для выполнения следующих действий в порядке убывания приоритета:

- Если герой игрока находится на том же фрагменте карты — использовать все ОП для столкновения с героем и началом сражения.
- Если на фрагменте карты есть шахты или посёлки, которые ИИ может захватить — переместиться к ближайшему.
- Продвигаться в сторону города игрока.

Повторяйте эту последовательность до использования всех ОП. Герои ИИ ходят после хода игрока.

Герои ИИ всегда **автоматически выигрывают сражения** против любых нейтральных отрядов, одновременно **захватывая или посещая все поля**, через которые они передвигаются, но не получают бонусов от этих полей. Герои ИИ исследуют перевернутые фрагменты карты по общим правилам, используя 1 ОП. Игрок выбирает ориентацию такого фрагмента.

Герои ИИ не могут сдаться, вы также не можете сдаться им; они всегда будут сражаться до последнего отряда. Победа в сражении против героев ИИ не даёт никаких наград, если сценарием не указано иное. Герои ИИ не имеют доски города, ресурсов и доски героя. Их отряды постоянны и определяются сценарием или иными правилами.




Любые отличия от указанного выше будут описаны в правилах конкретного сценария.



Колоды ИИ



Карта ИИ

1. Название
2. Описание
3. Сложность «легко»
4. Сложность «нормально»
5. Сложность «эксперт»
6. Сложность «невозможно»
7. Тип карты

Герои ИИ используют две колоды в ходе сражения: **колоду ИИ** и **колоду заклинаний ИИ**. Колода ИИ собирается из трёх типов карт: силы , магии  и умений . Сценарий кампании описывает число карт каждого типа в колоде ИИ. Выберите эти карты **случайным образом** во время сбора колоды при подготовке к игре. Если присутствуют карты умений ИИ, найдите и добавьте соответствующие карты из колоды навыков. Сформируйте **колоду заклинаний ИИ**, взяв нужные заклинания из колоды заклинаний. Перемешайте колоды после их сбора.

При **активации** отряда ИИ возьмите карту ИИ и следуйте её инструкциям перед движением и/или атакой отряда. Если колода ИИ закончилась в ходе сражения, не используйте её. Эффект от каждой карты ИИ зависит от **сложности** игры. Карты силы  действуют на отряд до момента соответствующей атаки/защиты. Колода заклинаний ИИ используется, если выпадает карта магии . Если герой ИИ должен взять карту, он берёт **следующую карту** из колоды ИИ.

Сражение против ИИ

Данные правила применяются в сражениях в сценариях **Одиночного режима** и **Кооператива**. Правила начального расположения отрядов ИИ описаны в разделе про **сражения**.

Когда нейтральный противник или герой ИИ активирует отряд, действуют следующие правила:

- Приоритетом атаки вражеских наземных 🦶 и летающих 🦋 отрядов являются отряды **того же** уровня. Если это невозможно, они атакуют отряд меньшего уровня (в порядке **убывания** уровня вплоть до бронзового); если и это невозможно, то атакуют отряд высшего уровня (в порядке **возрастания** уровня).

Пример: ★🦶 имеет приоритет: ★ – ☆ – ★ – ★.

- Стрелковые 🏹 отряды предпочитают атаковать других стрелков 🏹 того же уровня, потом уровнем ниже, далее высшим уровнем, используя очерёдность, описанную выше. Если нет возможности атаковать стрелков 🏹, они выбирают наземные 🦶 и летающие 🦋 отряды в том же порядке.

Пример: ☆🏹 имеют приоритет: ☆🏹 – ★🏹 – ★🏹 – ★🏹 – ☆🦶 – ☆🦋 – ★🦶 – ★🦋 – ★🦶 – ★🦋.

В обоих случаях, если имеется несколько равнозначных целей, атакуется ближайшая. Если и в данном случае условия равны, то игрок выбирает отряд, который подвергнется атаке.

Вражеские отряды не могут **защищаться**, если не указано иное.





СЛОЖНОСТЬ

В ходе подготовки к игре игроки должны выбрать сложность. Существует четыре уровня сложности, каждый из которых имеет разное количество стартовых бонусов, получаемого игроками на 16 шаге подготовки:

- **Лёгкий** — бросьте 2 ♣ и получите ресурсы с обоих ИЛИ дважды ищите (2) в колоде артефактов.
- **Нормальный** — бросьте 2 ♣ и получите ресурсы с одного из них ИЛИ ищите (2) в колоде артефактов.
- **Тяжёлый** — бросьте 1 ♣ и получите ресурсы ИЛИ сбрасывайте карты из колоды артефактов, пока не найдёте 1 малый артефакт, после чего возьмите его в руку.
- **Невозможный** — не имеет бонусов.

Миссии Кампании имеют уникальные бонусы, **заменяющие** обычные стартовые.


Все **артефакты**, полученные из стартового бонуса, помещаются непосредственно **в руку**, а не перемешиваются в стартовой колоде. Если в качестве стартового бонуса вы искали артефакты, то после завершения поиска соедините вместе колоду артефактов и её сброс, перемешайте, после чего поместите одну верхнюю карту в сброс.

Выбранная сложность также определяет количество и тип нейтральных отрядов, с которыми вы сталкиваетесь в сражениях, в соответствии с **таблицей** на обратной стороне книги.



Таблица дополнительных правил

Вы можете добавлять правила для изменения сложности игры.


Сложность	Изменения в стандартных правилах
Увеличение	Города не производят ресурсы после захвата , но игроки могут использовать здания захваченных городов.
Увеличение	Вы не можете перебросить кубик.
Увеличение	Все кубики сокровищ и ресурсов приносят только 1 ресурс.
Увеличение	Стартовый бонус отсутствует.
Уменьшение	Вы начинаете игру с вторичным героем.
Уменьшение	Каждый отряд наносит как минимум 1  в ходе атаки.
Уменьшение	Все шахты и посёлки приносят двойной доход.
Уменьшение	Вы можете менять свои ресурсы в любое время, рынок становится одноразовым и приносит вам 1 карту из колоды артефактов.
Уменьшение	Продление битвы не требует траты ОП.
Вариативность	Кубик атаки больше не влияет на урон (но всё ещё влияет на навыки).
Вариативность	Карта предсказаний астрологов дополнительно активируется в начале каждого ресурсного раунда.
Вариативность	Карты предсказаний астрологов не используются.
Вариативность	Чёрные кубики на всех одноразовых полях убираются в 4, 8, и 12 раундах.
Вариативность	Карты, которые должны были немедленно браться в руку, теперь помещаются непосредственно в ваш сброс.





ТОРГОВЛЯ

Поле с **рынком** и другие эффекты дают вам одну из возможностей:

- Торговать игровыми ресурсами в соответствии с **таблицей на задней стороне обложки**.
- **Удалить карту** с вашей руки на рынке для получения 1 .

Карты специальности, характеристики, стартового навыка и Волшебных стрел **нельзя удалить** на рынке.

- Купить **боевую машину**, если у вас есть дополнение Rampart.

В сценариях **Альянса** и **Кооператива** игроки могут обмениваться ресурсами и картами по следующим правилам:

- В Альянсе союзники могут свободно **обмениваться** ресурсами друг с другом в любой момент их ходов, за исключением сражений.

- В Кооперативе ресурсы могут быть **переданы** другому игроку, но **только во время посещения рынка**.
- В обоих типах сценариев союзники могут обмениваться **заклинаниями** и **артефактами** в любом количестве, если их герои находятся на смежных полях. Обменивать можно только **карты в руке**, количество отданных и полученных карт должно быть одинаковым.





ЗАВЕРШЕНИЕ СЦЕНАРИЯ

Все сценарии имеют собственные условия победы, описанные в книге сценариев. Также всегда есть возможность **выбыть** из игры следующими способами:

- Сыграть 3 полных раунда без контроля над городом или посёлком. Подсчёт раундов ведётся с использованием любого подходящего компонента.
- Проиграть сражение **главным героем**, когда у вас не осталось ни городов, ни посёлков, в том числе во время защиты последнего города или посёлка.

Выбывшие игроки немедленно прекращают игру. Удалите их кубики фракции и миниатюры героев с игровой карты. До конца сценария расценивайте карты в их колоде как удалённые из игры. Если вы выбыли из игры, вы всё ещё можете принимать в ней участие, контролируя нейтральные отряды.

Если все игроки кроме вас выбыли из игры, вы мгновенно выигрываете сценарий.

В **столкновениях (Clash)** с тремя и более игроками получение кубика фракции **от каждого из соперников** мгновенно приносит вам победу. Другие специфичные для сценария правила могут изменять результат сбора чужих кубиков фракций.

После завершения сценария **Одиночной кампании**, сбросьте уровень вашего героя до 1 и приготовьте стартовую колоду для следующего сценария кампании из:

- Всех карт **характеристик** из вашей колоды.
- Карты **специальности** 1 уровня.
- 5 других карт из колоды (не специальности) на ваш выбор.

Пропустите шаги 11–13 подготовки к следующему сценарию в Кампании.





СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЙ



Постоянные карты

Добавлены в рамках Stretch goals и дополнения Rampart, описаны в колоде игрока.

Боевые машины

Добавлены в дополнении Rampart. Боевые машины являются постоянными картами, которые можно купить на рынке или фабрике боевых машин. Если вы купили боевую машину на рынке, **вы не можете использовать** обычные функции данного поля в рамках этого посещения. Цена боевых машин на рынке будет выше.

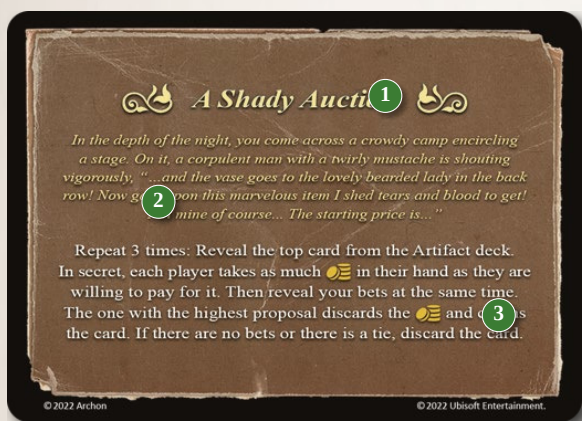


Карта боевой машины

1. Имя
2. Эффект
3. Цена на фабрике боевых машин
4. Цена на рынке

События

Добавлены в дополнении Fortress. Карты событий могут использоваться в играх с двумя и более игроками. Перемешайте колоду в ходе подготовки. В начале каждого ресурсного раунда (кроме первого), возьмите карту и прочтите после получения ресурсов. Первое событие берётся первым в очереди игроком. Каждое новое событие берёт **следующий по часовой стрелке игрок**. Выполните все эффекты по часовой стрелке, начиная с игрока, взявшего карту. Все карты, вскрытые для выполнения события, должны быть возвращены в свои колоды и перемешаны.



Карта событий

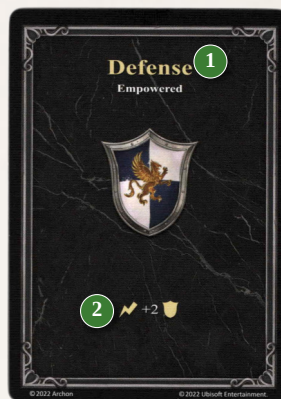
1. Имя
2. Преамбула
3. Эффект

Призыв

Некоторые карты из дополнения Inferno могут призывать отряды в ходе сражения. Призыв из колоды нейтральных отрядов невозможен. Разместите призванный отряд рядом с отрядом, который его призвал. Призываемые отряды активируются в раунде, в котором их призвали, если их скорость ниже или равна скорости текущего активированного отряда. Иначе они воспринимаются как отряд, уже активированный в этом раунде. После битвы призванные отряды добавляются в вашу колоду отрядов, если не указано иное.

Усиленные карты характеристики

Добавлены в дополнении Inferno. Данные карты являются более мощной версией обычных карт характеристики. Они имеют только один эффект, идентичный экспертно-му в обычной карте характеристики, но не требующий использования вашего



Усиленная карта характеристики

1. Имя
2. Базовый эффект



Карта характеристики

3. Экспертный эффект

Случайный город

Добавлен в дополнении Inferno. Описан в локациях на карте.





ЛОКАЦИИ НА КАРТЕ

Символы на карте

I-VII Сложность поля, соответствующая уровню нейтральных отрядов.



Бросьте кубик сокровищ и получите выпавший бонус (☒, 2☒, ☒ или ☒).



Бросьте **ресурсный кубик** и получите выпавшие ресурсы.



Бросьте 2 ресурсных кубика и получите бонус с одного из них.



Получите очко опыта.



Ищите (2) в колоде артефактов.



Ищите (2) в колоде заклинаний.



Получите положительную мораль.




Получите отрицательную мораль.








Получите 1 ОП в этом ходу.






Специальный эффект, смотрите **многоразовые** или **другие** поля.

+  — Немедленно получите указанные ресурсы.

  — Увеличьте добычу указанных ресурсов. Если поле **захвачено** в первый раз, также немедленно получите эти ресурсы.

   — Игрок должен заплатить изображённые ресурсы для получения чего-либо.

2 X — Выполните действие X дважды.

2  / 2   1 — Бросьте 2 кубика сокровищ или ресурсов и выберите результат одного из них.

Эффекты от полей, позволяющих вам **искать** заклинания или артефакты, или на которых вы должны тратить ресурсы для использования эффекта поля, **всегда опциональны**. Вы должны всегда помещать чёрный кубик на это одноразовое поле, даже если вы решили не использовать его эффект.

Эффекты следующих **одноразовых** полей обозначены символами слева:

Артефакт



Ресурсы



Сокровища



Эффекты следующих **одноразовых** полей описаны символами с предыдущей страницы:

Фонтан молодости



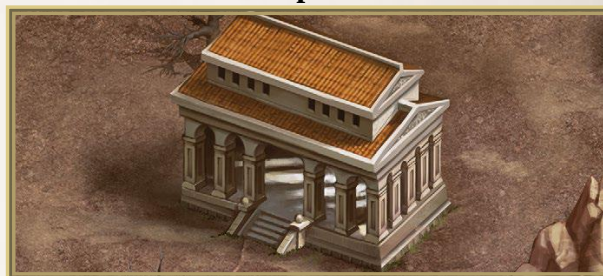
Водяная мельница



Гробница воина



Храм



Мистический сад



Ящик Пандоры



Камень знаний




Ветряная мельница



Святыня магических жестов/песнопений




Из-за опечатки ветряная мельница на фрагменте #N3 имеет знак ?. Правильное значение «+1 .

Города, шахты и посёлки




Города всегда расположены в центре стартового (I) фрагмента. Захват вражеского города не позволяет его вторичным героям появляться в нём, а основным героям перемещаться в него при поражении. Захват города может привести к **выбыванию игрока**; сценарии обычно имеют специальные награды за захват. Захват города также даёт вам **кубик фракции** от начального владельца и не влияет на него никаким другим образом. Более того, игрок сохранит доступ к своей доске города и её функциям. Вы не получаете доступ к вражеской доске города или отрядам фракции, как в компьютерной игре.








Города из базовой игры.

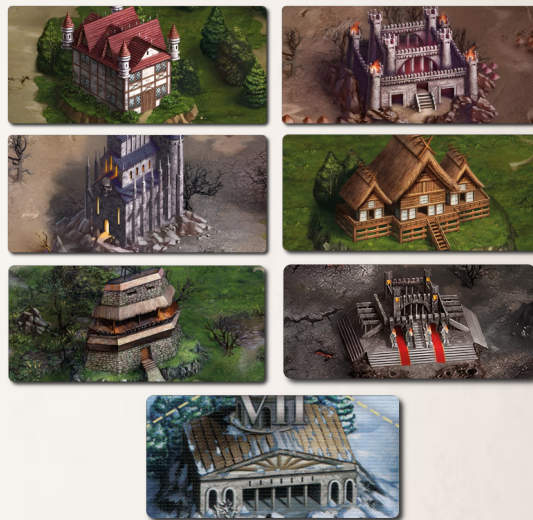
Шахты являются захватываемыми полями, увеличивающими добычу определённых ресурсов при захвате. Если вы являетесь первым захватчиком шахты, она немедленно предоставляет вам свои ресурсы. Все шахты имеют символ  и изображение производимых ресурсов рядом с ним.



Шахта, производящая  и охраняемая уровнем III нейтральных отрядов. Первый игрок, захвативший это поле, немедленно получит 1  в дополнение к увеличению добычи его .

Посёлки служат точкой появления вторичного героя и точкой размещения основного героя при его поражении. При захвате посёлка увеличьте на выбор добычу ,  или  на один шаг. Как и с шахтами, если вы первым захватили посёлок, вы **немедленно** получаете ресурсы в количестве, равным шагу увеличения их производства. Отметьте посёлок соответствующим жетоном ресурсов для отображения типа производимых ресурсов. Если вы захватили вражеский посёлок, вы можете сменить тип ресурсов.

Также **вместо увеличения добычи ресурсов** вы можете мгновенно **усилить** один из ваших  или  отрядов за половину обычной стоимости, округлённой вверх. Если вы первым захватили посёлок, усильте этот отряд **бесплатно**. Не помещайте жетон ресурсов на посёлок, если выбрали усиление отряда.





Все доступные посёлки. Каждый стилизован под определенную фракцию и работает одинаково.

Многоразовые поля

Библиотека



Категория: **многоразовые**




Вы можете  3  чтобы удалить 1 карту характеристики из руки или сброса и заменить её любой другой картой характеристики. Вы можете сделать это дважды за посещение.

Чёрный рынок



Категория: **многоразовые**

Изучите 4 верхних карты из сброса колоды артефактов. Вы можете купить одну из них:

- 5  за **малый** артефакт;
- 7  за **великий** артефакт;
- 10  за **реликвию**.

Святылище





Категория: **многоразовые**

Герои на этом поле не могут быть атакованы другими героями. Дружественные герои могут проходить сквозь вражеских героев на этом поле, но не могут останавливаться на нём.

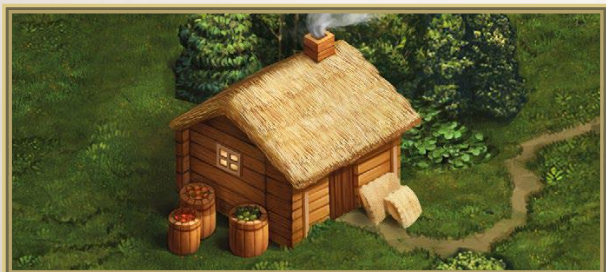
Таверна



Категория: **многоразовые**

Вы можете  7  для получения вторичного героя. Поместите его миниатюру на это поле. Затем выберите противника, который сбросит 1 случайную карту с руки.

Рынок



Категория: **многоразовые**

Выполните одно из действий: **обменяйте** ресурсы, удалите карту с руки или купите **боевую машину**.

Фабрика боевых машин




Категория: **многоразовые**

Здесь вы можете приобрести **боевые машины**.

Конюшни






Категория: **многоразовые**
Получите 1 ОП . Действует только 1 ход. Смотрите **передвижение**.



Другие поля

Древо познаний



Категория: **одноразовые**
Вы можете  3  или 10  для получения 2 .

Обсерватория красного дерева



Категория: **одноразовые**
Переверните смежный неисследованный фрагмент карты.

Грааль



Категория: **одноразовые**
Получите жетон Грааля. В игре может существовать только один жетон Грааля, вы не можете получить ещё один — даже в случае удаления чёрного кубика или посещения ещё одного поля с Граалем. Эффекты жетона описаны в сценарии.

Рынок времени



Категория: **одноразовые**
Удалите одну карту из руки, затем **ищите (2)** в колоде навыков, заклинаний или артефактов.

Форт на холме



Категория: **одноразовые**

Вы можете мгновенно усилить один из ★ или ☆ отрядов. Стоимость усиления снижена на 3 ☉ вплоть до 0.

Тюрьма



Категория: **одноразовые**

Получите вторичного героя. Поместите его миниатюру на это поле. Если у вас уже есть вторичный герой, получите 3 ☉.

Волшебный источник



Категория: **одноразовые**

Вы можете изучить 3 верхних карты из вашего сброса и вернуть одну из них в руку. Верните оставшиеся карты в верх вашего сброса в любом порядке.

Хижина ведьмы



Категория: **одноразовые**

Выполните одно из действий: удалите карту навыков из руки, ЛИБО изучите верхнюю карту колоды навыков и поместите её в руку или в сброс колоды способностей.

Обелиск



Категория: **захватываемые**

Эффект обелиска зависит от сценария. Когда вы захватываете это поле, не удаляйте чужие кубики фракций; разные игроки могут иметь кубик фракции на этом поле.

Учёный

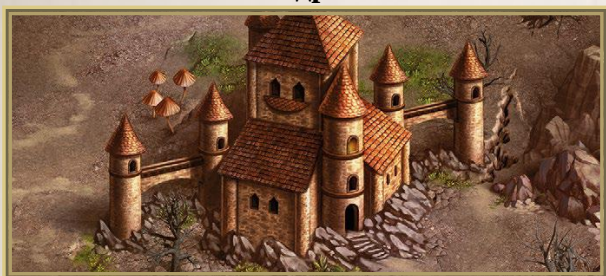


Категория: **одноразовые**

Бросьте 1 кубик атаки. В зависимости от результата:

- +1 получите карту характеристики на ваш выбор или удалите карту характеристики из руки;
- 0 наберите 2 карты из колоды навыков, заберите одну из них и сбросьте вторую;
- 1 наберите 2 карты из колоды заклинаний, заберите одну из них и сбросьте вторую.

Утопия драконов



Категория: **захватываемые**
Эффект зависит от сценария.

Университет



Категория: **одноразовые**
👁 6 🎲 для поиска (4) в сбросе колоды навыков.

Звёздная ось



Категория: **захватываемые**
Вы можете удалить одну карту характеристики из руки и заменить её **усиленной** того же типа. Когда вы захватываете это поле, не удаляйте чужие кубики фракций; разные игроки могут иметь кубик фракции на этом поле.



Случайный город



Категория: **захватываемые**
При открытии все игроки бросают 2 🎲. Игрок с наибольшим результатом выбирает неиспользованную фракцию. Случайный город обороняется отрядами этой фракции. Оборона состоит из «раск» ★, двух «раск» ☆ и двух «few» ☆ отрядов. Отряд ★ выбирается игроком, контролирующим оборонительные отряды в ходе этого сражения. Успешный захват увеличивает добычу 🎲 на 10, вы также немедленно получаете это количество, если являетесь первым захватчиком.



АВТОРЫ

Автор: Германни Карпшела

GitHub инжиниринг: Анджей Вёнцек, Алексей Соколов, Вадаш Андраш

Написание ИТЭХ: Анджей Вёнцек, Вадаш Андраш, Алексей Соколов, Рикард Нильсон, Даниэль Ковач

Редактирование графики: Анджей Вёнцек, Вадаш Андраш, Йорис де Клер, Алексей Соколов

Дизайн макета: Йорис де Клер, Екатерина Котранкова, Анджей Вёнцек

Корректурa (EN): Йорис де Клер, Рикард Нильссон, Лина Хеккинен

Проверка правописания (EN): Даниэль Ковач

Инжиниринг локализаций: Виктор Марчук, Анджей Вёнцек

Перевод (RU): Виктор Марчук

Корректурa (RU): Алексей Соколов

Особая благодарность: Всем из Archon Studio, за создание игры и ответы на наши бесконечные вопросы о правилах и других темах. Джону Ван Канегему и всем причастным к разработке оригинальной видеоигры. Всем, кто поддерживал проект предложениями, исправлениями, исходниками изображений и словами поддержки в Discord и BoardGameGeek.

Художники иллюстраций, взятых из официального релиза: Томаш Бадальский, Йоанн Буассонне, Шен Фей, Вивиан Тибуш Соуза, Яна Венгерова, Бартош Винклер



Таблица уровней сложности полей

	Лёгкий	Нормальный	Тяжёлый	Невозможный
Уровень I	★	★	★★	★★★
Уровень II	★★	★★	★★★	★★★
Уровень III	★ ★	★★★	★ ★ ★	★ ★ ★
Уровень IV	★★★	★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★
Уровень V	★★★ ★	★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★
Уровень VI	★★★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★
Уровень VII	★	★★	★★★	★★★

Таблица торговли

Продать/купить	...для покупки 	...для покупки 	...для покупки 
Я продаю  ...	—	6  → 1 	2  → 1 
Я продаю  ...	1  → 3 	—	1  → 2 
Я продаю  ...	1  → 1 	3  → 1 	—