

## Runewars (2010)

---

### 1. Смысл и цель игры.

Runewars - стратегическая игра для 2-4 человек. Победителем является игрок, [контролирующий 7 клеток](#), содержащих [руны](#). Игроки начинают с одной [руной](#), впоследствии различные игровые события добавляют [руны](#) на карту.

### 2. Начало игры.

1. **Выбирается первый игрок.** Для этого можно, например, сдать каждому по 1 карте Судьбы. Первым становится игрок, получивший карту с наибольшим номером.
2. **Выбираются фракции.** Каждый игрок по часовой стрелке, начиная с первого игрока, выбирает фракцию, за которую он будет играть (эльфы, люди, некроманты, демоны). Игроки получают все соответствующие компоненты: лист фракции, фигуры отрядов, домашний тайл, активационные токены, крепости и пристройки, карты Приказов.
3. **Игроки создают карту.**
  - Из колоды Квестов выбираются все карты, помеченные как Setup. Колода тасуется, каждому игроку сдается по 2 карты.
  - Каждый игрок получает по 2 тайла с номерами, соответствующими полученным картам Квестов.
  - Начиная с первого игрока, каждый кладет какой-либо из своих тайлов, соблюдая следующие правила: (1) если на доске уже есть тайлы, следует класть новый тайл так, чтобы по крайней мере 2 клетки нового тайла граничили с 2-мя клетками уже выложенных тайлов; (2) нельзя класть тайл так, чтобы синяя (вода) или красная (горы) границы клеток касались синей или красной границы другой клетки.
  - После того, как все игроки выложили свои 2 тайла, первый игрок располагает на карте маркеры домашних тайлов так, чтобы расстояние между ними было по крайней мере 4 клетки, и каждый из маркеров граничил по крайней мере с 3-мя границами без воды и гор. Если нельзя добиться того, чтобы все расстояния были не менее 4-х клеток, одно из них может быть 3. Если и такого не получается - или у вас плохо с пространственным мышлением, или вы создали плохую карту, поэтому заберите все свои тайлы и начните все заново.
  - Начиная с игрока слева от первого, каждый по очереди заменяет один из маркеров домашних тайлов (любой) на свой домашний тайл. Не допускается, чтобы домашние тайлы касались друг друга (такое может случиться при кривых конфигурациях карты). Если в карте получаются дыры - в эти места заходить нельзя никому, даже летающим отрядам.
4. **Нейтралы.** На карту помещаются нейтральные отряды в соответствии с символами и количеством, указанными на клетке. Перемешиваются и случайно выбираются для помещения на карту города. Лишние возвращаются в коробку.

5. **Квесты.** Из колоды Квестов удаляются все квесты, происходящие на клетках, не присутствующих на карте. В нее добавляются карты Начальных Квестов, использованных для создания карты. Колода тасуется и помещается рядом с доской.
6. **Ресурсы.** Каждый игрок устанавливает указатели ресурсов на своем листе фракции на начальные значения (помечены красным). Эти значения получены путем сложения ресурсов, производимых домашними клетками фракции. Затем каждый игрок получает соответствующее количество токенов Влияния и карт Тактики, указанное на листе фракции.
7. **Отряды.** Начиная с первого игрока по часовой стрелке игроки помещают токен крепости в любую из своих домашних клеток, получают отряды соответственно своим ресурсам (всем трем) и располагают их в *любых* своих домашних клетках, получают и помещают 1 руну в любую из домашних клеток.
8. **Герои и Квесты.** Каждый игрок получает по 2 карты Квеста и 1 случайной карте Героя своего алайнмента (баннер, соответствующий баннеру на листе фракции, зеленый баннер у героя - нейтральный герой), и помещает соответствующую фигуру Героя в *любую* домашнюю клетку. Остальные карты Героев тасуются в одну колоду Героев.
9. **Колоды и токены.** Тасуются и помещаются рядом с доской в дополнение к колодам Квестов и Героев колоды Судьбы, Наград, Тактик, две колоды Целей (добрых и злых), и 4 колоды Времен Года. Также рядом с игровым полем помещаются маркер битвы, токены повреждений, маркеры погибших героев, токены Влияния, атрибутов и руны.
10. **Цели.** Каждый игрок тянет 1 карту Цели из колоды, соответствующей своему алайнменту (эльфы и люди - Добро, некроманты и демоны - Зло).

### 3. Ход игры.

Игра продолжается 8 игровых лет, каждый год состоит из 4 времен года. В каждое время года исполняются следующие шаги:

1. Открывается верхняя карта из колоды соответствующего времени года (последовательность: весна, лето, осень, зима).
2. Исполняются текстовые инструкции на карте Времени Года.
3. Исполняются инструкции, обозначенные значками в нижней части карты (одинаковы для всех карт одного времени года).
  - Весна: с карты убираются все активационные токены; все поваленные отряды и герои снова становятся стоящими; игроки забирают выложенные в предыдущий год карты Приказов.
  - Лето: исполняется фаза Квеста (герои ходят по карте и выполняют Квесты).
  - Осень: колода Судьбы собирается и тасуется заново; игроки получают 2 Влияния или 1 карту Тактики на выбор.

- Зима: уничтожаются лишние отряды в клетках, содержащих больше отрядов, чем еды у игрока; вода замерзает, так что отряды и герои могут пересекать синие границы клеток.
4. Игроки выбирают один из имеющихся в руке Приказов и кладут его на стол взакрытую. Когда все игроки готовы, приказы одновременно открываются и игроки по очереди исполняют их. Очередность определяется номером Приказа: первым ходит игрок с наименьшим. В случае равенства раньше ходит игрок с большим количеством токенов Влияния. Если и это количество одинаково, раньше ходит игрок фракции с большим количеством начального Влияния, обозначенным на листе фракции. Если номер Приказа игрока является наибольшим среди всех, сыгранных им в этот год, он может исполнить инструкции из раздела **Supremacy Bonus**.

Как только какой-то игрок контролирует 7 клеток с рунами, он тут же объявляет себя победителем и совершает победный танец (допускается легкое издевательство над оппонентами).

#### **4. Движение.**

Движение отрядов осуществляется приказами [Strategize](#), [Mobilize](#) и [Conquer](#).

Движение героев осуществляется приказом [Strategize](#) и во время вторичной фазы разрешения Лета (фазы Квеста).

Во время движения отряды и герои не могут пересекать красные (всегда) и синие (во все времена года, кроме зимы) границы клеток, если они не помечены на листе фракции как летающие ([Flying](#)). Отряды, помеченные на листе фракции как быстрые ([Fast](#)), могут передвигаться во время исполнения приказов [Mobilize](#) и [Conquer](#) на 3 клетки.

Отряды не могут проходить сквозь клетки, содержащие вражеские или нейтральные отряды. Герои передвигаются без ограничений по любым клеткам и не участвуют в битвах. Нельзя двигать отряды из клетки, содержащей ваш активационный токен. Нельзя помещать второй ваш активационный токен в клетку, уже содержащую один.

Поваленные отряды и герои не могут двигаться. Кроме того такие отряды не могут участвовать в битвах, герои не могут начинать дуэли и выполнять Квесты.

В клетке не может находиться более 8 отрядов (после совершения).

#### **5. Ресурсы.**

На листе фракции находятся указатели для трех ресурсов. Эти ресурсы сверху вниз: еда, лес и руда. Эти указатели позволяют получать отряды, карты Тактики и токены Влияния. Когда инструкции на карте говорят "получите соответствующее количество, позволяемое тем или иным ресурсом", это значит, вы получаете такое количество элементов, которое находятся напротив стрелки указателя и левее. В случае отрядов также указан конкретный тип отряда, который вы можете получить. Обычно самые мощные отряды позволяет нанимать большой запас руды. Когда вы получаете отряды, Влияние или Тактики, вы не меняете положение указателей.

Отряды получают приказом [Recruit](#) (бонус позволяет получить отряды с двух ресурсов вместо одного), Тактики - бонусом приказа [Strategize](#), токены Влияния - приказом [Acquire Power](#).

Положение указателей зависит от контролируемых клеток. Но при завоевании вами новых территорий указатели не сдвигаются автоматически. Например, ваши домашние клетки содержали 3 еды, 2 леса и 2 руды. Вы захватили новую клетку с 2 единицами леса. Но ваш указатель леса по-прежнему будет находиться на отметке "2". Чтобы установить его в соответствие с контролируемой территорией, вам следует исполнить приказ [Harvest](#). Это основной способ установки указателей. Также они могут устанавливаться некоторыми картами Тактики и Времени Года.

Постройка и ремонт Крепости и Пристройки также меняют положение указателей.

## **6. Отряды и Битвы.**

Отряды бывают разных фракций (4-х игроков и нейтралы) и разных типов. Тип отряда - это (1) форма подставки фигуры отряда (треугольник, прямоугольник, круг и шестиугольник) и специальная способность. Поэтому разорвинги и мечники - разные типы.

Когда в результате движения на одной клетке оказываются отряды двух фракций, начинается битва. Битва проходит следующим образом.

1. В клетку, где происходит битва, помещается маркер боя.
2. Атакующий и защитник забирают свои отряды и ставят их рядом с листом фракции соответственно их инициативе. Герои и поваленные отряды не участвуют в битве. Если происходит битва с нейтральными отрядами, ими управляет игрок слева от активного игрока.
3. Сначала атакующий, затем защитник, могут играть карты Тактики или другие способности, которые можно играть "в начале битвы".
4. Происходят пять раундов боя, по очереди для отрядов с инициативой 1, 2 и так далее до 5:
  - Атакующий игрок выбирает тип отряда с соответствующей инициативой, который еще не тянул карты Судьбы (если такой тип есть), и тянет число карт Судьбы, равное количеству стоящих отрядов этого типа.
  - То же самое делает защитник.
  - Игроки открывают карты, содержащие символ орба в поле, соответствующем форме отряда (треугольник, круг, прямоугольник, шестиугольник). Начиная с атакующего игрока, игроки выполняют действия, описанные в разделе специальной способности отряда, такое количество раз, сколько выпало орбов.
  - Игроки открывают карты, содержащие символ флага. Начиная с атакующего, игроки должны повалить количество своих отрядов, указанное на значках флага карт, которые вытащил оппонент. Валить нужно неповрежденный стоящий отряд, если такие есть.
  - Игроки открывают карты, содержащие в нужной секции символы повреждений. Начиная с атакующего игрока, каждый должен назначить

количество повреждений, которое обозначено на картах оппонента, своим отрядам. Назначать повреждения нужно сначала отрядам, уже получившим повреждения. Если таких нет, можно назначать их любому стоящему отряду. Отряд, получивший количество повреждений, равное своему здоровью, уничтожается и убирается из битвы и с доски. Повреждения назначаются по одному. Для ведения счета повреждений используются токены.

- Все вытянутые карты сбрасываются в дискард.

Если у кого-то из игроков еще есть отряды с соответствующей инициативой, не тянувшие карты Судьбы, шаги повторяются. Когда таких отрядов больше нету, раунд закончен.

#### 5. Подсчитайте силу:

- Если у защитника есть пристройки к крепости, он их может использовать сейчас.
- Каждый игрок считает количество своих **стоящих** отрядов.
- Если у защитника есть в клетке крепость, он прибавляет силу крепости к силе отрядов.
- Если у атакующего остались стоящие отряды, крепость повреждается (переворачивается поврежденной стороной вверх). Если она уже была повреждена, она остается поврежденной.

#### 6. Подведение итогов: игрок с наибольшей суммарной силой побеждает в сражении, в случае равенства побеждает защитник.

- Проигравший должен немедленно отступить своими отрядами. Поваленные отряды, не принимавшие участия в битве, не могут отступать, и уничтожаются. Отряды, повалившиеся в процессе битвы, могут отступить.
- Уничтожьте/покорите крепость. Если атакующий победил в клетке с крепостью, он убирает крепость и ставит вместо нее свою поврежденной стороной вверх. Если все крепости игрока уже в игре, он может снять одну из них, чтобы поставить в этой клетке.
- Все игроки снимают токены повреждений со своих отрядов.
- Победитель помещает свои отряды в покоренную клетку. Все поваленные отряды остаются такими. Затем с клетки убирается маркер боя.

Если у атакующего игрока осталось более 8 отрядов, он должен отступить лишними.

### **Отступление**

Отступление означает, что игрок должен передвинуть все отступающие отряды на одну соседнюю клетку.

Для контролируемых игроком отрядов: отступать следует в соседнюю дружественную клетку. Если таких нет, можно отступать в соседнюю пустую. Если и таких нет - отряды уничтожаются.

Для нейтральных отрядов: игрок слева от активного выбирает соседнюю неконтролируемую клетку, куда им отступить. Если таких клеток нет, отряды уничтожаются.

Для героев: герои редко бывают вынуждены отступить, но если это случается, они могут отступить в любую соседнюю клетку.

Когда отряд или герой отступает, он всегда становится поваленным.

Если после отступления в клетке находится более 8 отрядов, их владелец должен уничтожить лишние.

## **7. Герои и Квесты.**

Герои не являются отрядами, они не участвуют в битвах. Герои действуют летом, в фазу квеста. В свой ход герой может:

- Передвинуться на расстояние до двух клеток, после чего начать дуэль с другим героем или предпринять попытку выполнить Квест.
- Полечиться (убрать все токены повреждений) - можно только в дружественных клетках.
- Потренироваться - увеличить два атрибута на +1 или один на +2.

Герои обладают разными способностями, которые описаны на картах.

### **Дуэли**

#### **Квесты**

Квесты - это задания, за которые в случае успешного их выполнения герой получает награду. Чаще всего квест происходит в конкретной клетке. Задания бывают трех типов:

- Тест атрибута. Герой тянет количество карт Судьбы, равное своему тестируемому атрибуту (силе, ловкости или мудрости). Затем он выбирает одну из них и выполняет инструкции на карте Квеста, соответствующие символу на карте.
- Дуэль с монстром.
- 

### **Дезертирство**

#### **8. Дипломатия.**

Когда игрок вступает своими отрядами в клетку с нейтральными отрядами, вместо того, чтобы сразу начать сражение, он может попытаться уговорить нейтралов присоединиться к своей армии.

Для этого игрок тратит не более 6 токенов Влияния. После этого он тащит из колоды такое же количество карт Судьбы. Из них он выбирает одну карту.

Если карта содержит золотой символ вверху - отряды присоединяются к армии игрока. Если карта содержит серебряный символ - они отступают. Если карта содержит красный символ неудачи - происходит сражение.

Ставшие союзными нейтральные отряды остаются союзными до тех пор, пока в одной клетке с ними находятся также отряды игрока.

Также нанять нейтральные отряды можно в городах с помощью приказа [Rally Support](#).

### **9. Аукционы Влияния.**

Когда инструкция на карте указывает провести аукцион Влияния, выполняются следующие действия.

Каждый игрок объявляет, сколько всего токенов Влияния у него имеется.

Затем каждый игрок скрытно берет в руку желаемое количество.

Все игроки одновременно вскрывают количество поставленных токенов. Поставленные токены не возвращаются игроку, даже если он не выиграл аукцион.

Победителем является тот, кто поставил наибольшее количество токенов влияния. В случае равенства победителя выбирает игрок - владелец Титульной карты "Primarch of the Wizards' Council". Если этот титул никто не присвоил - игрок, у которого после ставки осталось наибольшее количество токенов Влияния. Если и это количество одинаково, победителя выбирает игрок фракции, имеющей наибольшее начальное количество Влияния (указано на листе фракции). Игрок имеет полное право выбрать себя победителем.

Для некоторых аукционов необходимо определить проигравшего, а не победителя. Ничьи разрешает тот же игрок (по порядку: владелец Титульной карты, игрок с наибольшим количеством Влияния после аукциона, игрок с наибольшим начальным Влиянием).

### **10. Разное.**

---

#### **Типы Отрядов**



И н	Daqan Lords	Latari Elves	Waiqar the Undying	Uthuk Y'Ilan	Нейтралы
1	<p><b>Bowman</b> <b>/Стрелок/</b> <i>Concentrated Fire:</i> Нанесите 1 повреждение. Ваш оппонент должен назначить его отряду с более чем 1 здоровьем (если может).</p>	<p><b>Archer</b> <b>/Лучник/</b> <i>Crack Shot:</i> Назначьте 1 повреждение любому отряду по своему выбору.</p>	<p><b>Skeleton Archer</b> <b>/Скелет-лучник/</b> <i>Mortal Strike:</i> Ваш оппонент должен уничтожить один из своих треугольных, круглых или прямоугольных отрядов на свой выбор.</p>	<p><b>Flesh Ripper</b> <b>/Флешриппер/</b> <i>Unrelenting:</i> Каждый из ваших Флешрипперов имеет 3 здоровья до конца битвы.</p>	<p><b>Sorcerer</b> <b>/Маг/</b> <i>Undying:</i> Каждый из ваших Магов имеет 2 здоровья до конца битвы.</p> <hr/> <p><b>Razorwing</b> <b>/Разорвиг/</b> <b>(Летающий, Быстрый)</b> <i>Stun:</i> Ваш оппонент должен повалить 1 из своих отрядов с инициативой 2 или выше.</p>
2	<p><b>Knight</b> <b>/Рыцарь/</b> <b>(Быстрый)</b> <i>Command:</i> Повалите 1 отряд. Затем получите 1 Карту Тактики.</p>	<p><b>Pegasus Rider</b> <b>/Наездник на пегасе/</b> <i>Charge:</i> Повалите до двух вражеских треугольных отрядов или 1</p>	<p><b>Necromancer</b> <b>/Некротант/</b> <i>Raise Dead:</i> Получите 2-х Зомби и поместите их в битву.</p>	<p><b>Berserker</b> <b>/Берсеркер/</b> <i>Fury:</i> Вы можете уничтожить одного из своих стоящих Берсеркеров, чтобы нанести 2 повреждения.</p>	<p><b>Beastman</b> <b>/Бистмэн/</b> <i>Command:</i> Нанесите 1 повреждение и затем получите и разрешите еще одну Карту Судьбы (1</p>

<b>И н</b>	<b>Daqan Lords</b>	<b>Latari Elves</b>	<b>Waiqar the Undying</b>	<b>Uthuk Y'Ilan</b>	<b>Нейтралы</b>
		квадратный по вашему выбору.			раз на 1 Бистмэна).
3	<b>Footman</b> <b>/Мечник/</b> <i>Valiant Strike:</i> Нанесите 1 повреждение. Если это не уничтожает отряд, нанесите еще 1.	<b>Sorceress</b> <b>/Колдунья</b> <i>Word of Vaal:</i> Ваш оппонент должен отступить из битвы одним из своих стоящих отрядов.		<b>Warlock</b> <b>/Чернокнижник/</b> <i>Rain Fire:</i> Ваш оппонент должен уничтожить 2 треугольных или 1 прямоугольный отряд на свой выбор.	<b>Hellhound</b> <b>/Гончая Ада/</b> <b>(Быстрый)</b> <i>Burning:</i> Ваш оппонент должен выбрать 2 своих стоящих отряда. Нанесите каждому 1 повреждение.
4		<b>Warrior</b> <b>/Воин/</b> <i>Overpower:</i> Нанесите 1 повреждение или уничтожьте поврежденный или поваленный вражеский отряд по вашему выбору.	<b>Reanimate</b> <b>/Зомби/</b> <i>Overrun:</i> Нанесите 2 повреждения, если у вас есть более 2-х стоящих Зомби в битве.		<b>Dragon</b> <b>/Дракон/</b> <b>(Летающий)</b> <i>Flaming Breath:</i> Уничтожьте до 3-х треугольных отрядов на ваш выбор.
5	<b>Siege Tower</b>		<b>Dark Knight</b> <b>/Темный</b>	<b>Chaos Lord</b> <b>/Лорд Хаоса/</b>	<b>Giant</b> <b>/Великан</b>

И н	Daqan Lords	Latari Elves	Waiqar the Undying	Uthuk Y'Ilan	Нейтралы
	<b>/Осадное орудие/ Lay Siege:</b> Получите +2 силы при определении победителя битвы.		<b>Рыцарь/ (Быстрый)</b> <i>Intimidate:</i> Нанесите 1 раут за каждый из типов ваших стоящих юнитов (не более 3).	<i>Terrifying:</i> Выберите 2 вражеских отряда. Каждый из них становится поваленным (если он уже был таковым - уничтожается).	<b>/</b> <i>Rage:</i> Нанесите 1 повреждение за каждое повреждение на одном из ваших Великанов.

### Времена Года



Название	Кол-во	Тэг	Действие
<b>Весна</b>			
Heroes for Hire	2	-	Проведите аукцион Влияния. Победитель может взять 2 карты Героев и выбрать 1 себе, затасовав вторую обратно в колоду Героев.
Long Winter	1	-	Каждый игрок получает только 2 своих карты Приказов (вместо 4-х). Оставшиеся карты влияют на Supremacy Bonus в этот год.
New Recruits	2	-	Все игроки могут нанять новые отряды, используя все свои ресурсы. Все приказы "Recruit" в этот сезон не действуют.
Prepare for the Coming Year	2	-	Каждый игрок может потратить 1 Влияние, чтобы вытянуть новую карту Цели. Затем каждый игрок сбрасывает лишние (если у него больше одной).
Stormy Weather	1	-	Проведите аукцион Влияния. Если сумма поставленных токенов меньше количества игроков, все карты Приказов с инициативой 4 и ниже в этот сезон не действуют.
<b>Лето</b>			
Broken Allegiances	2	-	Каждый игрок, контролирующий нейтральные отряды, должен потратить 2 Влияния или вытащить карту Судьбы. Неудача - он должен уничтожить 2 отряда в дружественной клетке, содержащей нейтральные отряды.
Drought	1	-	Любой отряд или герой, который повалится в это время года, вместо этого уничтожается.
Fires of Heaven	1	Wizards' Council	Проведите аукцион Влияния. Победитель должен выбрать город. Этот город уничтожается.

Название	Кол-во	Тэг	Действие
Mandatory Disarmament	2	Wizards' Council	Проведите аукцион Влияния. Победитель выбирает игрока. Тот сбрасывает 2 случайные карты Тактики.
Reroute Supply Caravans	1	Wizards' Council	Проведите аукцион Влияния. Все игроки, кроме победителя, теряют по 1 каждого ресурса.
The Sacred Portals	1	Wizards' Council	Победитель выбирает 1 дружественную клетку. Он может взять любые из своих неактивированных отрядов из любых клеток и поместить их в выбранную.
<b>Осень</b>			
Bountiful Harvest	2	-	Каждый игрок устанавливает ресурсы в соответствие с контролируемыми клетками. Затем каждый игрок увеличивает еду на 1.
Famine	2	-	Каждый игрок устанавливает свои ресурсы, которые выше, чем дают ему контролируемые клетки, в соответствие с ними. Все приказы "Harvest" в этот сезон не действуют.
Frozen Crops	1	-	Каждый игрок с 5 или более еды теряет 1 еду.
Revealing Their True Nature	2	-	Каждый герой, не соответствующий алайнменту игрока, дезертирует, если игрок не заплатит 1 Влияние (или 2, если герой противоположного алайнмента, т.е. не нейтрал).
Threatened Home Realms	1	-	Каждый игрок должен выбрать 2 руны в домашних клетках. Затем он должен поместить их в дружественные или нейтральные клетки вне пределов своего дома, не содержащие рун.
<b>Зима</b>			

Название	Кол-во	Тэг	Действие
Abundance of Power	1	Wizards' Council	Проведите аукцион Влияния. Если суммарное кол-во поставленных токенов <i>больше</i> , чем число игроков, каждый игрок получает 1 руну.
Dragon Rune Discovery	2	Wizards' Council	Проведите аукцион Влияния. Победитель получает 1 руну.
Elect Arbitrator	1	Wizards' Council	Проведите аукцион Влияния. Победитель выбирает вражескую или нейтральную клетку без руны. Поместите руну в нее.
Favor of tghе Council	1	Wizards' Council	Проведите аукцион Влияния. Победитель выбирает одного из Героев. Он может передвинуть его в любую клетку или дать ему 1 Награду.
Gifts for the Rich	1	-	Игрок(и) с наибольшим общим количеством ресурсов могут потерять 1 еду, 2 леса и 2 руды, чтобы получить 1 руну.
Power for the Pious	1	Wizards' Council	Проведите аукцион Влияния. Проигравший выбирает 1 клетку, принадлежащую каждому оппоненту, не содержащую руну (если возможно). Поместите 1 руну в каждую из них.
Shared Fortune	1	-	Каждый игрок может потратить 8 Влияния, чтобы получить 1 руну. Стоимость уменьшается на 1 за каждый нейтральный отряд, который он контролирует.

## Приказы



### 1 Strategize

Вы можете передвинуть свои [отряды](#) и [героев](#) в соседние с ними [свои](#) или [пустые клетки](#), не [активируя](#) их.

*Supremacy Bonus:* После этого получите такое количество Карт Тактики, которое позволено вашими ресурсами.

### 2 Mobilize

[Активируйте клетку](#), и передвиньте в нее любые свои [отряды](#), находящиеся на расстоянии не более 2-х клеток.

*Supremacy Bonus:* Вы можете повторить действие этого приказа, если только вы не начнете второго боя.

### 3 Conquer

[Активируйте клетку](#), и передвиньте в нее любые свои [отряды](#), находящиеся на расстоянии не более 2-х клеток.

*Supremacy Bonus:* Во время битвы уменьшите силу вражеской крепости на 3.

### 4 Harvest

Установите свои указатели ресурсов в соответствие с вашими контролируруемыми клетками.

*Supremacy Bonus:* Получите бонусы, которые позволяют вам ваши укрепления. Затем вы можете потратить 1 лес на постройку укрепления в своей крепости.

### 5 Recruit

Наймите отряды, позволяемые каким-либо вашим ресурсом.

*Supremacy Bonus:* Затем наймите отряды, используя второй ресурс.

## **6 Rally Support**

С каждого контролируемого вами города получите нейтральные отряды, Карты Тактик, Влияние или Квесты.

*Supremacy Bonus:* Вы можете потратить до 3-х токенов Влияния, чтобы вытащить соответствующее количество Карт Героев. Выберите одну и оставьте ее, остальные затасуйте обратно в колоду Героев.

## **7 Acquire Power**

Получите токены Влияния в количестве, позволяемом всеми вашими ресурсами.

*Supremacy Bonus:* Выберите Карту Титула. Заберите ее себе, потратив больше Влияния, чем лежит на ней.

Уберите все токены Влияния, которые были на ней ранее, и замените их своими потраченными токенами.

## **8 Fortify**

Выполните любые (или все) из следующих действий, по одному разу:

1. Уменьшите ваши указатели дерева и камня на 1, чтобы построить крепость в одной из ваших клеток, не содержащих город.
2. Уменьшите указатель камня на 1, чтобы отремонтировать одну из ваших крепостей.
3. Выберите 2 ваши клетки. Вы можете передвинуть руны между ними.

## **Герои**



Имя	Алайнмент	Здоровье	Сила	Ловкость	Мудрость	Специальное умение
Ronan of the Wild	Добро	3	1	3	3	Этот герой может двигаться на 3 клетки в фазу Квеста.
Runewitch Astarra	Добро	3	2	2	3	Вы можете смотреть руны также и в соседних

<b>Имя</b>	<b>Алайнмент</b>	<b>Здоровье</b>	<b>Сила</b>	<b>Ловкость</b>	<b>Мудрость</b>	<b>Специальное умение</b>
						клетках помимо клетки с этим героем.
Silhouette	Добро	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	Прежде чем ходить этим героем, вы можете сбросить 1 Квест и получить новый.
Sir Valadir	Добро	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	Когда этот герой тренируется в фазу Квеста, он может также вылечить 1 повреждение или передвинуться на 1 клетку (но не может начинать дуэль или выполнять Квесты).
Bogran the Shadow	Нейтрал	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	Вместо дуэли с вражеским героем этот герой может получить 1 повреждение и взять 1 случайную

<b>Имя</b>	<b>Алайнмент</b>	<b>Здоровье</b>	<b>Сила</b>	<b>Ловкость</b>	<b>Мудрость</b>	<b>Специальное умение</b>
						награду у оппонента.
Mordrog	Нейтрал	4	4	2	1	Когда этот герой заканчивает свою фазу Квеста в клетке с вражескими или нейтральными отрядами, оппонент должен уничтожить 1 из своих треугольных отрядов в этой клетке.
One Fist	Нейтрал	4	3	2	2	Когда этот герой получает Награду, выполнив Квест, получите еще 1 Награду, и выберите из них одну для себя, сбросив вторую.
Spiritspeaker Mok	Нейтрал	4	2	2	3	Один раз в фазу Квеста вы можете посмотреть все Награды у

<b>Имя</b>	<b>Алайнмент</b>	<b>Здоровье</b>	<b>Сила</b>	<b>Ловкость</b>	<b>Мудрость</b>	<b>Специальное умение</b>
						героя, который находится в вашей или соседней клетке.
Battlemage Jaes	Зло	3	1	3	3	В фазу Квеста вы можете уничтожить 2 треугольных или 1 прямоугольный отряд в своей или соседней клетке вместо обычного действия.
Mad Carthos	Зло	3	2	1	4	В начале битвы или дуэли в клетке с этим героем вы можете нанести своему оппоненту 1 повреждение.
Red Scorpion	Зло	4	2	3	2	Передвигая этого героя, вы можете нанести ей 1 повреждение, чтобы передвинуть ее на 4 клетки (вместо 2-х).

Имя	Алайнмент	Здоровье	Сила	Ловкость	Мудрость	Специальное умение
Varikas the Dead	Зло	4	3	1	3	В начале каждой фазы Квеста снимите до 2-х повреждений с этого героя.

## Квесты



Название	Клетка	Начальный	Задание
A Curious Cave	2B	Нет	Тест Силы. Золото: получите Награду. Серебро или Неудача - сбросьте этот Квест и получите новый, затем потренируйте Силу.
A Treacherous Passage	8C	Нет	Тест Ловкости. Золото или Серебро - получите Награду. Неудача - получите 1

Название	Клетка	Начальный	Задание
			повреждение, затем вы можете сбросить этот Квест и получить новый.
Big Mountain, Big Giants	2A	Да	Тест Мудрости. Золото - получите Награду. Серебро - Получите 2 повреждения и, если остались живы, получите Награду и потренируйте 1 атрибут. Неудача - получите 4 повреждения.
Brawn Before Brains	5A	Да	Тест Силы. Золото или Серебро - получите Награду. Неудача - герой должен <a href="#">отступить</a> .
Deciphering the Codex	2C	Нет	Тест Мудрости. Золото - получите Награду. Серебро - получите 1 повреждение и, если остались живы, получите Награду. Неудача - получите 2 повреждения, если остались живы - получите Награду.
Dragons and Daggers	5C	Нет	Тест Силы. Золото - получите Награду. Серебро - получите 2 повреждения и, если остались живы, получите Награду и потренируйте 1 атрибут. Неудача - получите 4 повреждения.
Drowned Legacy	1A	Да	Тест Ловкости. Золото - получите Награду. Серебро - получите 2 повреждения и, если остались живы, получите Награду и потренируйте 1 атрибут. Неудача - получите 4 повреждения.
Forward Scouting	--	Нет	Посетите вражескую крепость,

Название	Клетка	Начальный	Задание
			чтобы получить Награду.
Hill of Ash	3C	Нет	Тест Силы. Золото или Серебро - получите Награду. Неудача - герой должен <a href="#">отступить</a> .
Misty Bandits	8B	Нет	Тест Ловкости. Золото - получите Награду. Серебро - сбросьте 1 Награду (если можете), затем получите Награду. Неудача - сбросьте этот Квест и получите новый.
Rampaging Troll	6B	Нет	Тест Силы. Золото - получите Награду. Серебро или Неудача - получите 2 повреждения и, если остались живы, получите Награду.
Search for the Dwarves	5D	Нет	Тест Силы. Золото или Серебро - получите Награду. Неудача - получите 4 повреждения.
Secrets and Lies	--	Нет	Посетите вражескую домашнюю клетку, чтобы получить Награду и потренировать 1 атрибут.
Sorcerer's Bounty	8A	Да	Дуэль с 1 Магом. Если победили, получите Награду. В противном случае герой <a href="#">повален</a> .
Steady Feet, Steady Heart	1B	Нет	Тест Ловкости. Золото или Серебро - получите Награду. Неудача - герой должен <a href="#">отступить</a> .

Название	Клетка	Начальный	Задание
Stealthy Scout	4B	Нет	Тест Ловкости. Золото - получите Награду. Серебро - получите 1 повреждение и, если остались живы, получите Награду. Неудача - получите 2 повреждения, если остались живы - получите Награду.
Stranger and Stranger	9A	Да	Тест Мудрости. Золото - получите Награду. Серебро - получите 1 повреждение, если остались живы - получите Награду. Неудача - получите 2 повреждения, если остались живы - получите Награду.
The Bazaar	--	Нет	Заплатите 3 Влияния, когда герой находится в городе, чтобы получить Награду.
The Beastmen Recruit	3A	Да	Дуэль с 1 Бистманом. Если победили, получите Награду. В противном случае герой <a href="#">повален</a> .
The Blackwing Hag	7A	Да	Тест Мудрости. Золото или Серебро - получите Награду. Неудача - герой должен <a href="#">отступить</a> .
The Gathering Storm	--	Нет	Посетите клетку, содержащую не менее 3-х нейтральных отрядов, чтобы получить Награду.
The Labyrinth	6A	Да	Тест Мудрости. Золото или Серебро - получите Награду. Неудача - герой должен <a href="#">отступить</a> .

Название	Клетка	Начальный	Задание
The Secret Chamber	4A	Да	Тест Мудрости. Золото или Серебро - получите Награду. Неудача - сбросьте этот Квест и получите новый.
The Slippery Slope	6D	Нет	Тест Ловкости. Золото - получите Награду. Серебро или Неудача - сбросьте этот Квест и получите новый, затем потренируйте Ловкость.

### Награды

Название	Тип	Количество	Действие
Backbiter	Оружие	1	Один раз в дуэль, когда герой получает повреждения от героя с равной или более низкой Ловкостью, нанесите оппоненту 2 повреждения.
Blade of Light	Оружие	1	Когда вы получаете Карту Судьбы для героя во время дуэли, получите еще одну и выберите одну, которую будете использовать.
Cloak of Deception	Доспех	1	В начале дуэли вы можете провести тест Ловкости: Золото - отмените дуэль и передвиньте своего героя в соседнюю клетку.
Dragon Scale Mail	Доспех	1	Один раз в дуэль, когда герой получает повреждения, проведите тест Силы: золото - предотвратите все повреждения в этот раунд.
Dwarven Fire Bombs	Оружие	1	Орб: нанесите 3 повреждения, затем проведите тест Ловкости. Неудача - нанесите своему герою 1 повреждение.

Название	Тип	Количество	Действие
Elven Bow	Оружие	1	Орб: нанесите повреждения, равные Ловкости этого героя (макс. 3).
Flame Strike	Оружие	1	Орб: нанесите число повреждений, равное Мудрости этого героя (макс. 3).
Flute of Possession	--	1	В свой ход вы можете сбросить эту карту, чтобы передвинуть все нейтральные отряды из этой клетки в соседнюю клетку на ваш выбор.
Flying Death	Оружие	1	Орб: проведите тест Ловкости. Золото или серебро - нанесите два повреждения и предотвратите 1 повреждение.
Frost Axe	Оружие	1	Орб: проведите тест Силы. Золото - нанесите 4 повреждения, серебро - нанесите 2 повреждения
Ghost Armor	Доспех	1	Один раз в дуэль, когда герой получает повреждения, проведите тест Мудрости. Золото или серебро - предотвратите до 2-х повреждений.
Ice Storm	--	1	В свой ход вы можете сбросить эту карту, чтобы заставить своего оппонента повалить число фигур в клетке с этим героем, равное Мудрости этого героя.
Minor Healing	--	1	Орб: проведите тест Мудрости. Золото или серебро - вылечите 2 повреждения.
Rage Blade	Оружие	1	Орб: нанесите повреждения, равные Силе этого героя (макс. 3).

Название	Тип	Количество	Действие
Rine of Summoning	--	1	Если герой находится в пустой клетке в ваш ход, вы можете сбросить эту карту, чтобы активировать клетку и передвинуть в нее любые свои отряды из любых клеток сюда.
Rune of Teleportation	--	1	Когда герой двигается в фазу Квеста, вы можете сбросить эту карту, чтобы передвинуть его в любую клетку.
Runeplate	Доспех	1	Один раз в дуэль, когда герой получает повреждения, предотвратите число повреждений, равное силе вашего героя.
Soulbiter	Оружие	1	Орб: нанесите два повреждения. Если это убивает вашего оппонента, полностью вылечите своего героя.
Staff of Light	--	1	В свой ход вы можете сбросить эту карту, чтобы восстановить число ваших поваленных отрядов в клетке с героем, равное Мудрости этого героя.
Timmorran Shard	--	5	Если герой находится в одной из ваших крепостей во время вашего хода, вы можете сбросить эту карту и получить 1 руну.
Wings of Regrowth	--	1	В фазу Квеста герой получает Полет и может двигаться на 1 клетку дальше обычного.

## Титульные Карты

### Captain of the Heroes' League

Может менять карты Наград на руны

Ваши герои никогда не дезертируют.

В свой ход вы можете сбросить 3 Награды любого из своих героев, чтобы получить руну. (1 раз в ход).

### **Lord Commander of the Warriors' Guild**

#### **Легче завоевывать и защищать руны**

Вы получаете +2 к силе в битвах на клетках, где есть руны.

Перед выполнением приказа Conquer вы можете посмотреть на руну в любой клетке.

### **Primarch of the Wizards' Council**

#### **Легче получать руны в аукционах Влияния**

Вы определяете победителя или проигравшего во всех аукционах, заканчивающихся вничью.

Получите 1 Влияние каждый раз, когда открывается Карта Времени Года с текстом Wizards' Council.

### **Карты Тактики**

<b>Название</b>	<b>Кол-во</b>	<b>Играть...</b>	<b>Действие</b>
Ambush	1	когда вражеский герой входит в клетку с вашим героем	Вражеский герой начинает дуэль с вашим героем.
Band of Brigands	1	в свой ход	Выберите 1 клетку со своим героем. Переместите нейтральные отряды из этой клетки в свою клетку, затем переведите их в поваленное состояние.
Battle Cry	2	когда определяется победитель битвы	Получите +1 силы за каждый тип ваших стоящих юнитов.
Blackmail	2	в начале битвы, где вы защищаетесь	Ваш оппонент может тут же отступить. Если он не отступает, то он теряет 2 Влияния и 2 случайные карты Тактики.
Brilliant Maneuver	3	в свой ход	Используйте Supremacy Bonus с вашей карты Приказа, даже если она не самая

Название	Кол-во	Играть...	Действие
			высшая в этот год.
Coercion	2	в свой ход	Выберите вражеского героя в вашей клетке. За 4 Влияния (2 если он несоответствующего игроку алайнмента) вы получаете его.
Establish Trade Route	2	в свой ход	Выберите оппонента. Вы оба получаете по 1 ресурсу каждого типа.
Exploit Their Goodwill	1	в свой ход	Каждый игрок, имеющий больше Влияния, чем вы, должен дать вам 1 токен Влияния.
Favor of Kellos	1	в свой ход	Выберите 3 неконтролируемые клетки без рун. Возьмите 1 руну и 2 фальшивые и случайным образом распределите их по этим клеткам.
Favor of the Spies' Guild	1	перед выбором карты Приказа	Выберите 1 оппонента. Вы можете оба вернуть 1 карту Приказа в руку.
Favor of the Thieves' Guild	1	в свой ход	Выберите клетку оппонента, содержащую руну. Ваш оппонент должен передвинуть токен в другую свою или ничейную клетку.
Favor of the Warriors' Guild	1	в свой ход	Выберите оппонента с по крайней мере 1 токеном активации на карте. Вы можете оба убрать по 1 токenu.
Favorable Alliance	2	в свой ход	Выберите оппонента. Он получает 1-4 Влияния по вашему выбору. Затем вы получаете 1-4 Влияния по его выбору.
Hidden Pass	3	когда передвигаете	Вы можете игнорировать 1 красную

Название	Кол-во	Играть...	Действие
		свои отряды или героев	границу клетки в этот ход.
Hordes of Things	2	в свой ход	Выберите 1 ничью клетку и поместите в нее 2 треугольных или 1 прямоугольный нейтральный отряд.
Horrific Rumors	1	в свой ход	Выберите оппонента и поместите 1 его токен активации в клетку, которую он не контролирует.
Lost City	2	в свой ход	Выберите ничью клетку с одним из ваших героев. Все нейтральные отряды отступают. Поместите туда 1 свою поврежденную крепость.
Pillage	2	сразу после того как вы победили в битве	Получите ресурсы с клетки. Если битва была против оппонента, он теряет их.
Political Control	2	в свой ход	Получите Титульную Карту бесплатно, даже если она контролируется другим игроком. Затем уберите с нее все токены Влияния.
Proof of Goodwill	1	в свой ход	Выберите игрока с большим, чем у вас, Влиянием. Он должен дать вам 1 случайную карту Тактики.
Pulling the Strings	1	перед ставкой в аукционе Влияния	Вы решаете, сколько поставить, после того, как остальные игроки откроют свои ставки.
Rally Cry	3	во время битвы или в свой ход	Восстановите до 4-х своих поваленных отрядов и/или героев

Название	Кол-во	Играть...	Действие
Raze a City	1	в свой ход	Выберите город в своей клетке и уничтожьте его
Reinforcements	2	в свой ход	Наймите одну из следующих групп отрядов в своей крепости: 1 шестиугольный, 2 круглых, 2 прямоугольных или 3 треугольных.
Scorched Earth	3	когда оппонент получает контроль над вашей крепостью	Крепость уничтожается.
Spread Dissent	2	в свой ход	Выберите 1 клетку с нейтральными отрядами. Все должны отступить (в любом случае). Если нет места для отступления, уничтожаются.
Summon Lightning	2	в начале битвы, где вы защищаетесь	Вы и ваш оппонент получаете по 4 повреждения.
Tactical Retreat	2	в начале битвы, где вы защищаетесь	Отмените битву. Затем вы должны отступить своими отрядами в соседнюю вашу клетку или уничтожить их. Если в клетке была крепость, оппонент получает ее. Ваши отступившие юниты не становятся поваленными.
Teleportation	1	когда передвигаете свои отряды или героев	Выберите до 4х отрядов/героев. Они получают свойства Быстрый и Летающий (Fast & Flying) на это движение.

### Цели

Добрые	Злые
--------	------

Добрые	Злые
<p><b>A Mighty Empire</b> Если в ваш ход у вас построено 3 или более пристроек, вы можете сбросить эту карту, чтобы получить 1 руну.</p>	<p><b>A Massive Army</b> Если в ваш ход указатель еды установлен на 8, вы можете сбросить эту карту, чтобы получить 1 руну.</p>
<p><b>Bound by Honor</b> Если все треугольные нейтральные отряды на доске союзны игрокам, вы можете сбросить эту карту, чтобы получить 1 руну.</p>	<p><b>Conqueror</b> Если в свой ход вы контролируете 7 клеток помимо своих домашних, вы можете сбросить эту карту, чтобы получить 1 руну.</p>
<p><b>Economic Control</b> Если в ваш ход все ваши указатели ресурсов стоят на 6 или выше, вы можете сбросить эту карту, чтобы получить 1 руну.</p>	<p><b>Political Control</b> Если в свой ход вы владеете не менее чем 2-мя Титульными Картами с 6 или более токенами Влияния на них, вы можете сбросить эту карту, чтобы получить 1 руну.</p>
<p><b>Friends Indeed</b> Если вы союзны с 8-ю нейтральными отрядами в свой ход, вы можете сбросить эту карту, чтобы получить 1 руну.</p>	<p><b>Tactical Dominator</b> В свой ход вы можете сбросить эту карту и 6 Карт Тактики, чтобы получить 1 руну.</p>
<p><b>Influential Leadership</b> В свой ход вы можете потратить 8 Влияния, чтобы получить 1 руну. Затем сбросьте это карту.</p>	<p><b>The Brink of Victory</b> Если в свой ход вы контролируете клетку, соседнюю с вражеской домашней, вы можете сбросить эту карту, чтобы получить 1 руну.</p>
<p><b>Spread the Good Word</b> Если в свой ход вы контролируете не менее 2 или более городов, вы можете сбросить эту карту и получить 1 руну. Вы можете сбросить эту карту и взять новую Цель, если на карте менее 3-х клеток с городами.</p>	<p><b>The Dragon's Horde</b> Если в ваш ход в игре нет ни одного Дракона, вы можете сбросить эту карту, чтобы получить 1 руну. Сбросьте эту карту и получите новую Цель, если в начале игры на карте было менее 2-х Драконов.</p>
<p><b>Support of the Dragons</b></p>	<p><b>The Giant's Horde</b></p>

Добрые	Злые
<p>Если вы союзны с 2 Драконами в свой ход, вы можете сбросить эту карту и получить 1 руну.</p> <p>Вы можете сбросить эту карту и взять новую Цель, если в начале игры на доске было менее 3-х Драконов.</p>	<p>Если в ваш ход в игре нет ни одного Великанов, вы можете сбросить эту карту, чтобы получить 1 руну.</p> <p>Сбросьте эту карту и получите новую Цель, если в начале игры на карте было менее 2-х Великанов.</p>
<p><b>Support of the Giants</b></p> <p>Если вы союзны с 2 Великанами в свой ход, вы можете сбросить эту карту и получить 1 руну.</p> <p>Вы можете сбросить эту карту и взять новую Цель, если в начале игры на доске было менее 3-х Великанов.</p>	<p><b>The Price of Treachery</b></p> <p>Если вы побеждаете последнего героя игрока на дуэли, вы можете сбросить эту карту, чтобы получить 1 руну.</p>

- Activation = активация
- Agility = ловкость
- Alignment = алайнмент
- Area = клетка
- Damage = повреждение
- Development = пристройка
- Fate card = карта Судьбы
- Hero = герой
- Home area = домашняя клетка
- Home tile = домашний тайл
- Influence = влияние
- Influence token = токен Влияния
- Influence bid = аукцион Влияния
- Objective card = карта Цели
- Order card = карта Приказа
- Quest card = карта Квеста
- Rout = (сущ.) флаг (символ на карте Судьбы), (гл.) повалить
- Routed = поваленный (противоположность стоящему)
- Season card = карта Времени Года
- Standing = стоящий (противоположность поваленному)
- Strength = сила (атрибут героя и показатель, использующийся при определении победителя в сражениях)
- Stronghold = крепость
- Tactics card = карта Тактики
- Title card = Титульная карты

- Unit = отряд
- Wisdom = мудрость
  
- *Активация* - Помещение в клетку на карте токена активации. Нельзя активировать клетку, уже содержащую один ваш токен. Отряды не могут быть передвинуты из активированной клетки приказом.
- *Алайнмент* - Мировоззрение фракции/героя, указано на листе фракции и картах героев. Добро (белый баннер), Зло (черный баннер), Нейтрал (зеленый баннер).
- *Клетка* - Шестиугольная часть карты, помеченная кодом из буквы и цифры, или (в случае домашней клетки фракции) символом фракции, содержит обозначение производимых ей ресурсов. Также может содержать метку начальных нейтральных отрядов или место для города.
  - *Домашняя клетка* - Клетка без номера, но с символом фракции. Контролируется игроком, если в ней нет вражеских отрядов.
  - *Своя (дружественная, контролируемая) клетка* - Клетка, в которой присутствуют ваши отряды и/или крепость. Домашние клетки контролируются, даже если в них нет ваших отрядов, но только если там нету и вражеских отрядов.
  - *Нейтральная клетка* - Клетка, в которой присутствуют нейтральные отряды.
  - *Пустая клетка* - Клетка, в которой нет никаких отрядов. Возможно наличие города. Домашние клетки никогда не считаются пустыми.
- *Руна* - Трапециевидный токен, содержащий изображение руны, за обладание которыми ведутся бои. Руна помещаются в клетку на карте. Ей владеет тот, кто контролирует клетку. В одной клетке не может содержаться более одной руны. Руны не могут передвигаться, кроме как во исполнение инструкций на карте.
- *Фигура* - Отряд или герой.
- *Ход* - Время, когда игрок выполняет свой приказ. Карты Тактики, которые играются "during your turn", могут быть сыграны в это время.

Версия 0.91, 02/09/2010