

BATTALIA

THE CREATION



ЦЕЛЬ ИГРЫ

В этой игре о созидании и завоевании игроки отправят своих героев в эпическое путешествие, чтобы открыть новые территории и взять под свой контроль нейтральные или вражеские города. Им предстоит нанимать рабочую силу и военные единицы, завладевать полезными артефактами, ориентируясь на цель куда более важную – создание могущественной нации и непобедимой армии. Каждый игрок будет строить дороги или улучшать города, чтобы расширить границы своей территории и получить победные очки. Победа в Батталии: Создание может быть достигнута интенсивным развитием и ростом ваших городов, или агрессивной войной и завоеваниями. В данной игре уровень города в

точности отвечает количеству победных очков, которые есть у игрока в любой момент, пока он контролирует город. Игра заканчивается, когда выполняется одно из следующих условий: у игрока в наличии 5 городов 4-го уровня или происходит полное закрытие сетки игрового поля. Как только одно из одно из этих событий происходит, игра немедленно заканчивается, а победителем и справедливым властителем Батталии становится игрок с наибольшим количеством победных очков в момент окончания игры, и это не обязательно игрок, который сделал последний ход. Поэтому, будьте разумными и уделяйте внимание своему каждому действию и выбору правильного для него времени, поскольку это очень важно для этого стратегического состязания. Очень много происходит на поле, даже больше, чем в картах на ваших руках, но все самое интересное происходит у вас в голове.

ПРАВИЛА НА ВИДЕО

Детальное полное видео с описанием правил игры вы найдете на www.battalia.eu, которое можно просмотреть вместо прочтения этой книги правил. После просмотра вы сможете сразу начинать играть. Используйте в своих первых играх справочные листы и/или карты справки и заглядывайте в правила только лишь для проверки деталей.

GAME COMPONENTS

- 80 **Карт Юнитов** (4 колоды, разделенные по типу, а не фракциям)
- 80 **Карт Припасов** (1 колода – количество всегда равно количеству карт Юнитов в игре)
- 84 **Карты Артефактов** (7 колод, разделенные по типу, а не фракциям)
- 5 **Карт Великих Артефактов** (1 карта для каждого древнего объекта)
- 28 **Карт Городов** (5 колод, разделенные по дорожным соединениям, не по типу местности)
- 48 **Карт Дорог** (4 колоды, разделенные по дорожным соединениям, не по типу местности)
- 1 **Карта Руин** (нейтральный тип местности – помещен в центре поля)
- 1 **Игровое поле**
- 1 **Солнечный Прорицатель** (или просто “Оракул”)
- 8 **Фигур Героев** (2 на каждого игрока/фракцию – мужские и женские с одинаковыми умениями)
- 61 **Жетон Уровней Города** (14 для каждого игрока и 4+1 нейтральная)
- 4 **Карты Справки** (по одной на игрока – короткая информация обо всех расходах в игре)
- 4 **Справочные Листы** (по одному на игрока – расширенная версия карт справки)
- 1 **Кубик** (шестигранный – вводится в игру только вместе с амулетами)

МИР БАТТАЛИИ

Четыре фракции сосуществуют в мире Батталии. Каждая из них имеет свою родную территорию и свою особенную связь с природой. И хотя все они имеют **одинаковую иерархическую структуру** и их артефакты имеют одинаковые свойства, их инструменты разнятся в стиле и происхождении. Основная концепция игры состоит в том, что четыре фракции могут **свободно сотрудничать друг с другом**, но юниты из одной фракции, используя свои артефакты, будут намного сильнее. В Батталии: Создание каждый игрок начинает с **одинакового набора карт**, но со **случайной смесью фракций**. С точки зрения игры разные фракции равны и не имеют уникальных способностей... но настоятельно рекомендуется игрокам стараться строить их колоду из карт одной из фракций, потому что это даст им серьезные преимущества (художественный текст о фракциях можно найти в альманахе). 4 фракции это:



Лесничество - **ЗЕЛЕННЫЕ** - Гармоничный народ земли и леса.



Островитяне - **СИНИЕ** - Народ амфибий из глубинных водных миров.



Неугасающие - **КРАСНЫЕ** - Пылкий народ огня и пепла.



Неборождённые - **ЖЕЛТЫЕ** - Возвышенный народ высот и воздуха.

ТИПЫ КАРТ

В игре существуют два основных типа карт:

Карты Создания (активные; золотая рубашка) –используются чтобы нанимать новых юнитов, получать припасы и артефакты, а также для всех действий в игре – **Из этих карт собираются колоды игроков;**

Карты местности (пассивные; серебряная рубашка) –используются для **формирования** карты (постройки дорог и городов).

Каждая карта в игре **принадлежит к одной из фракций**, за исключением Великих Артефактов (они универсальные) и карт Припасов (они нейтральные). Карты разных фракций имеют **разное оформление, дизайн рамки и цвет.**



АНАТОМИЯ КАРТ

A. Символ карты: определяет тип карты.

B. Сила в битве: Это значение добавляется к общей силе игрока в битве. Только карты с этим значением больше 0 могут участвовать в битве. Сила юнитов в битве = их Рангу

C. Цена карты: Показывает комбинацию карт, которые игрок должен потратить, чтобы приобрести ее.

ЮНИТЫ

Юниты – это основа колоды игрока. Существует 4 типа/ранга юнитов, что показано через соответствующие символы в **левом верхнем углу карты:**



ФРИМЕНЫ - Ранг 1



ЖРЕЦЫ - Ранг 3



ВОЖДИ - Ранг 2



ЛОРДЫ - Ранг 4



Эти карты используются в **специальных комбинациях** (иногда вместе с Картами Припасов) для **создания новых артефактов, постройки дорог и городов (или их улучшений)** и, конечно, для **проведения битв**. Ранг юнита равен его военной силе и указан в **правом верхнем углу карты.**

ПРИПАСЫ

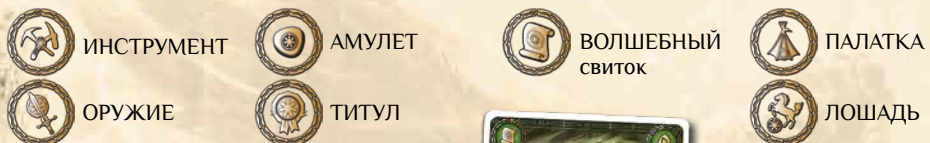
Каждый герой, юнит или армия нуждаются в значительном количестве припасов для существования. Эта карта изображает провиант и экипировку для юнитов. Она используется, чтобы нанимать новых юнитов и героев, для создания некоторых артефактов, постройки дорог и путешествия. **Одна карта юнита всегда идет вместе с одной картой припасов** в колоде игроков.



Символ припасов Карта припасов

АРТЕФАКТЫ

Артефакты – это различные объекты, каждый со своей специальной функцией. Игроки используют их для **более быстрого развития**, для **улучшения их юнитов**, для **преобразования их фракций**, для **путешествий** по игровому полю, и т.д. – они дают вам **гибкость**. Существуют семь типов артефактов:



ВЕЛИКИЕ АРТЕФАКТЫ

Великие Артефакты – могущественные объекты, изготовленные в древние времена. Каждый из них имеет свою уникальную способность и дает **существенное преимущество** игроку, который его добыл. Они **могут быть только выиграны в сражении** в руинах, но **никогда не могут быть созданы** игроком!



Молот Страто Меч Элемага Щит Бритоса Крылья Авиены Рог Балдура



ГОРОДА

Города – это **значимый элемент** в Батталии: Создание. На протяжении игры эти карты будут формировать карту мира на игровом поле. Игроки будут стараться построить или завоевать как можно больше городов, потому как **уровень** и **количество городов**, которые контролирует игрок в любой момент времени, дают ему **победные очки**. Разные карты городов имеют различные дорожные соединения с внешним миром (так называемые **выходы**) – **от 1 до 4 врат с дорогами**. Так же существует 4 типа местности – **леса, озера, ущелья и горы**, которые являются родными местностями для **Лесничих, Островитян, Неугасающих и Неборождённых** соответственно. Считается, что каждый город построен на одном из четырех типов местности.

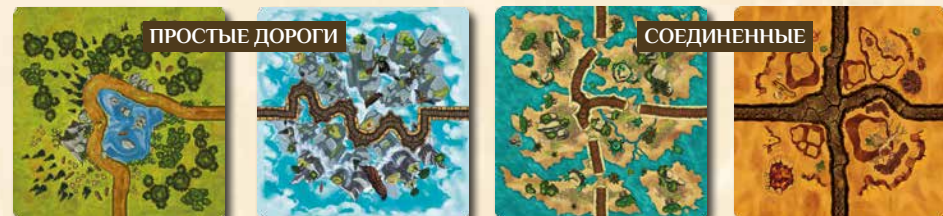


Вечнозелёные Леса (Лесничие) Изумрудные Озёра (Островитяне) Багряные Ущелья (Неугасающие) Скалистые Горы (Неборождённые)

Чтобы легче отличать **карты городов** и **карты дорог**, используйте **знак города** в нижнем левом углу каждой карты города (**5 различительных символов** соответствующих количеству **выходов**). Это также удобно для быстрой сортировки колод (**5 колод карт городов**).

ДОРОГИ

Дороги – это карты, которые соединяют города между собой и дают возможность героям путешествовать по игровому полю между ними. Каждая дорога так же считается построенной на одном из четырех типов местности, **родной для различных фракций** – **важно для продвинутого варианта игры**.



Вечнозелёные Леса Скалистые Горы Изумрудные Озёра Багряные Ущелья

РУИНЫ

В базовом варианте игры – руины **нейтральная зона** где игроки могут получить **Великий артефакт**, кинув вызов стражам. В разных игровых сценариях эта зона имеет разные функции.



ОСТАЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Большая часть игры происходит на игровом поле. Оно служит основой для постройки городов и дорог. На нем изображена сетка **7x7 квадратов**, чтобы обозначить места для карт городов и дорог. Пустые квадраты на поле считаются **неизведанной территорией**. С другой стороны, построенные дороги и города считаются **открытой землей** по которой **герои** могут **путешествовать**.



СОЛНЕЧНЫЙ ПРОРИЦАТЕЛЬ

Солнечный Прорицатель – это древний монумент с божественными силами, который значительно влияет на артефакты. Он существует с незапамятных времен и создан из двух каменных колес по 7 лучей на каждом, служа **магическим календарем**. Один из семи артефактов выбит на каждом луче. На протяжении игры, внутренний камень вращается (всегда **по часовой**), и Оракул изменяет силу одного из артефактов на один день, давая возможность игрокам выбрать фракцию другого типа артефактов за тот же день. **1 день во вселенной Батталии считается за один полный игровой раунд** (1 неделя – полный цикл вращения колеса).



ГЕРОИ

Эти фигурки представляют собой **лидеров армий игроков** и обозначают присутствие игрока на игровом поле. Герои путешествуют **только по построенным дорогам**, и игроки используют их чтобы захватывать нейтральные города, исследовать руины, нападать на врагов и защищать свои владения. Существуют **4 пары** фигурок. Каждая из них принадлежит к отдельной фракции. С точки зрения игры **мужские и женские фигурки идентичны**.



Герои Лесничих Герои Островитян Герои Неугасающих Герои Неборождённых

ЖЕТОНЫ УРОВНЯ ГОРОДОВ

Эти жетоны обозначают текущий уровень и владельца города - цифрой и цветом. **Уровень города принимает значения от 1 до 4.** Все жетоны двусторонние и показывают разные уровни с каждой стороны. Нейтральные города – могут быть 4-го уровня в базовом варианте игры и 6-го в различных сценариях.



КАРТЫ СПРАВКИ И СПРАВОЧНЫЕ ЛИСТЫ

Это полезные материалы, которые дают игрокам выдержку из основных правил. Листы описывают **свойства семи артефактов** и **затраты на них**, а также очередность **хода игрока** и несколько **важных правил**. Карты содержат краткую информацию о **“затратах на создание”** для постройки дорог и городов, найма юнитов и героев и создания артефактов. **В Батталии под “затратами”** подразумеваются люди, инструменты, припасы и усилия чтобы выполнить определенную задачу.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Ниже описана подготовка к **обычной** игре для **4-ых игроков**. Для 2-х и 3-х игроков описание находится в секции «Игра для двух или трех игроков» позже в книге правил.

1. Расположите игровое поле и остальные компоненты на стол, как показано на **диаграмме подготовки к игре для 4-ых игроков** (стр. 4). Поместите **карту руин** лицом вверх на центральном квадрате игрового поля. Пометьте эту карту нейтральным жетоном **8-го уровня**. Выберите 4 карты города с **перекрестными дорогами** (4 выхода), по одному каждого типа местности, и разместите их случайным образом в четырех углах поля (**обозначенных маленькими коричневыми квадратами**). Не выкладывайте пока никакие жетоны уровней на эти города. Это будут **4 начальных города** – один для каждого игрока. Возьмите еще четыре города с перекрестными дорогами (по одному каждого типа местности) и расположите их случайным образом на квадратах поля, **обозначенных белыми квадратами** (вокруг карты руин). Обозначьте эти 4 города с помощью нейтральных жетонов 4-го уровня. Это будут **4 нейтральных города** в вашей первой игре. *На следующей странице вы увидите пример начального расположения.*

2. Разделите **карты артефактов** по их символам (**7 колод**), не зависимо от их принадлежности к фракциям и перетасуйте каждую колоду. Расположите Оракул рядом с полем и положите колоды артефактов вокруг его лучей. Колоды должны быть расположены таким образом, чтобы каждый луч внешнего колеса Оракула указывал на тот же тип артефактов, что на нем выбит. В начале игры внешнее колесо расположено так, чтобы два луча с **символом инструмента** совпадали.

3. Разделите **карты городов** (не зависимо от их типа местности) согласно с количеством и направлением их выходов: один, два противоположных, два перпендикулярных, три или четыре выхода. Потом перемешайте каждую из **5-ти колод** и разложите их в том же порядке слева от Оракула!

4. Разделите **карты дорог** (не зависимо от типа местности) согласно типу дороги: прямая, поворот, Т-перекресток или перекрестные дороги. Перетасуйте **4 колоды** и разложите их отдельно в этом же порядке между Оракулом и игровым полем!

5. Разделите **карты юнитов** согласно их типу (фракция не важна) и перетасуйте **4 колоды юнитов**. Случайным образом раздайте каждому игроку следующие карты: **3 фримена, 1 вождь, 1 жрец** и **5 карт припасов** (по одной на каждый юнит). Эти 10 карт формируют у игрока начальную **колоду создания**. Игроки тайно изучают свою колоду и решают свое фракционное отклонение (то есть: исходя из большинства карт в их колоде определенного цвета они находят “цветовой тренд” для будущей ориентации своей фракции). После этого, они перетасовывают свои карты и выкладывают их рубашкой вверх в стопку слева от себя, формируя **колоду набора**, или так называемую свою **нацию**. После этого каждый игрок берет **6 карт** из своей **нации** - это его **начальный набор**.

6. Остальные **карты юнитов** и **припасов** выкладываются в **5 отдельных колод** лицом вверх справа от Оракула. Разложите 5 карт Великих Артефактов в соответствующие места на игровом поле. **Все колоды, которые разложены вокруг Оракула** рядом с игровым полем формируют

общий карточный пул.

7. Случайно выберите первого игрока. Он останется первым игроком на всю игру. Первый игрок выбирает **фигурок героев** вместе с соответствующими (принадлежащими к той же фракции) **жетонами уровней городов**, а за ним то же самое выполняют все игроки по очереди **по часовой стрелке**. Последний игрок, который забирает оставшиеся ему фигурки и жетоны **первым выбирает себе начальный город**. Игрок берет один из своих жетонов города **первого уровня** и кладет его на выбранный город. *Это преимущество играет роль в основном в продвинутом варианте игры, где тип местности дает преимущества для движения и битвы игрокам.* Затем следующие игроки выбирают **начальный город в обратном порядке – против часовой стрелки.**

ХОД ИГРЫ

Начиная с первого игрока и по часовой стрелке, каждый игрок может использовать карты на руках для найма юнитов и героев, для их перемещения, для создания артефактов, постройки городов и дорог или для атаки других игроков. Только после того, как первый игрок полностью выполнил свои действия, начинается ход следующего игрока.

Каждый игрок имеет свою **колоду создания** (включая 3 разных подвида – **колода для набора, карты в руке и стопка сброса**). Колода создания игрока состоит из 10 стартовых карт и всех новых карт, которые игрок получил в процессе игры. В начале игры стартовый набор из 10-ти карт находится **с левой стороны** и формирует **колоду для набора, или нацию**, откуда игрок получает свой **первый набор** из 6 карт.

Когда игрок использует карты из своей руки, он выкладывает их **лицом вверх** на стол и объявляет, как он будет разыгрывать данные карты. *Игроки могут использовать сколько угодно карт из своей руки.* После того, как игрок закончил использование своих карт с руки, он собирает **использованные карты** из игровой области вместе со всеми **новыми картами**, которые он получил в этом ходу и всеми **оставшимися картами** в его руке и выкладывает их **вверх лицом в стопку сброса справа** от своей игровой области. Эта стопка называется **укрытием** игрока. Верхняя карта этой стопки должна быть видна для удобного распознавания разных стопок. В конце своего хода игрок набирает **6 новых карт** из **колоды для набора** слева (из **нации**).

Важно! Игроки **не должны перемешивать** их **нацию** (колоду для набора) с их **укрытием** (стопка сброса). Все карты сброшены в **укрытие остаются там, пока у игрока не осталось карт** в его **нации**. Когда игрок должен набрать карты из **нации**, но карт в ней недостаточно (это обычная ситуация в начале игры, например), игрок сначала набирает в руку **все оставшиеся в ней карты**. Потом он должен перетасовать все карты из своего **укрытия** и выложить перетасованную колоду **слева вниз лицом**. Теперь эта стопка **становится его новой нацией**. После этого из новой сформированной нации, игрок добывает недостающее количество карт. Таким образом, **колода создания** игрока находится в состоянии **постоянного оборота**.

В любое время игры игрокам разрешается **просматривать** карты из **укрытия** или **считать** количество оставшихся карт в их **нации**. Игрокам **нельзя смотреть** карты в их **нации** по любой причине, за исключением, когда свойство карты позволяет им сделать это.

ИГРОВАЯ ОБЛАСТЬ ИГРОКА

Игрокам рекомендуется держать их **нацию** (колоду для набора) слева, их **укрытие** (стопку сброса) **справа** и оставлять достаточно места между ними, чтобы выкладывать **сыгранные карты в линии**. В этом случае оппонентам будет легче следить за действиями друг друга, а отдельные колоды случайно не перемешаются.



FOUR PLAYER GAME SETUP

НАЦИЯ ИГРОКА
(КОЛОДА НАБОРА ЛИЦОМ ВНИЗ)



НАБОР КАРТ ИГРОКА



УКРЫТИЕ ИГРОКА
(КОЛОДА СБРОСА ЛИЦОМ ВВЕРХ)

НАЦИЯ ИГРОКА
(КОЛОДА НАБОРА ЛИЦОМ ВНИЗ)



НАБОР КАРТ ИГРОКА



УКРЫТИЕ ИГРОКА
(КОЛОДА СБРОСА ЛИЦОМ ВВЕРХ)

ЖЕТОНЫ
УРОВНЯ
ГОРОДА



ГЕРОИ
ИГРОКА



ГЕРОИ
ИГРОКА



ЖЕТОНЫ
УРОВНЯ
ГОРОДА



МЕСТА ДЛЯ КАРТ ЗАСАД

МЕСТА ДЛЯ КАРТ ЗАСАД

КАРТЫ ГОРОДОВ
(ПЯТЬ ТИПОВ)



ОРАКУЛ И АРТЕФАКТЫ (СЕМЬ ТИПОВ)



КАРТЫ ДОРОГ (ЧЕТЫРЕ ТИПА)



ЮНИТЫ (ЧЕТЫРЕ ТИПА)
И КАРТЫ ПРИПАСОВ



ЖЕТОНЫ
УРОВНЯ
ГОРОДА



ГЕРОИ
ИГРОКА



УКРЫТИЕ ИГРОКА
(КОЛОДА СБРОСА ЛИЦОМ ВВЕРХ)



НАБОР КАРТ ИГРОКА



НАЦИЯ ИГРОКА
(КОЛОДА НАБОРА ЛИЦОМ ВНИЗ)

ГЕРОИ
ИГРОКА



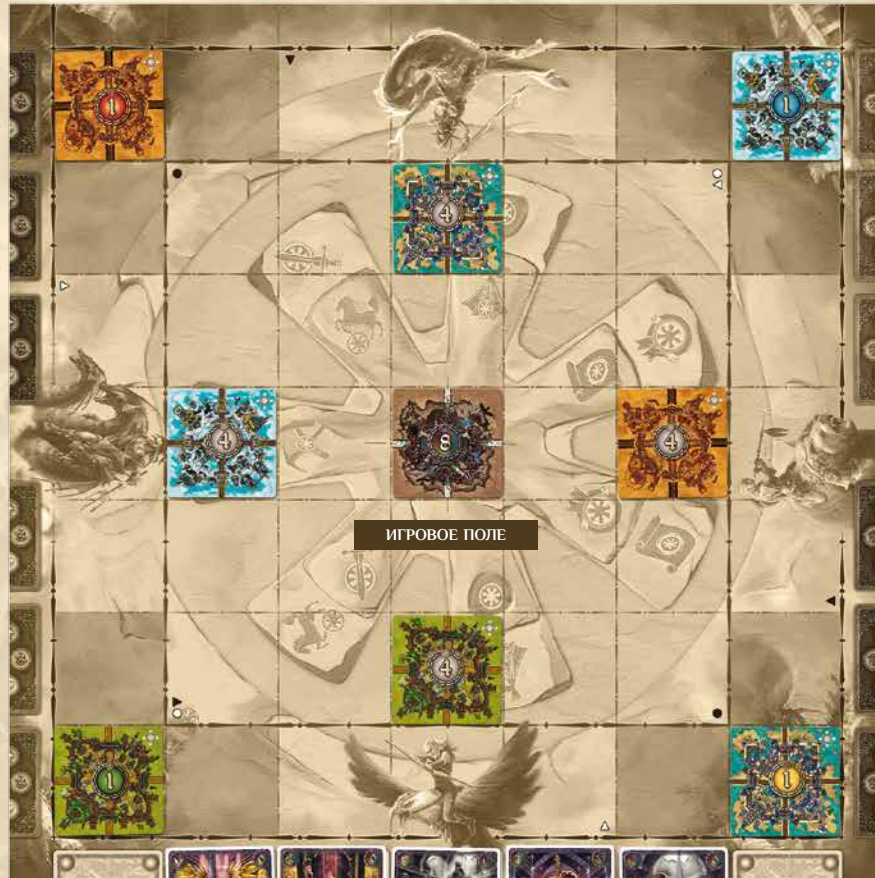
УКРЫТИЕ ИГРОКА
(КОЛОДА СБРОСА ЛИЦОМ ВВЕРХ)



НАБОР КАРТ ИГРОКА



НАЦИЯ ИГРОКА
(КОЛОДА НАБОРА ЛИЦОМ ВНИЗ)



ВЕЛИКИЕ АРТЕФАКТЫ



ХОД ИГРОКА

В свой ход игрок **может** совершать действия в следующем порядке. Действия **2, 4 и 5 обязательны**:

1. ОБЪЯВЛЕНИЕ ОТРЯДА ИЛИ МАЛЛИГАНА

В начале этой книги правил была дана подсказка, что каждый игрок должен стремиться оптимизировать свою колоду создания к одной единственной фракции, хотя они и начинают со случайных перемешанных наборов карт. **Отряды и их эффекты** основной ответ на вопрос, зачем это делать...

Если в начале хода игрока его набор карт в руке содержит **минимум 3 карты одной фракции**, это означает, что у него есть **отряд**. **Отряды** должны быть четко объявлены в самом начале хода игрока. Если кто-то забудет это сделать, он не сможет его объявить позже. Игрок, объявивший отряд должен показать его как минимум одному оппоненту на свой выбор. В этом случае игрок может **набрать дополнительных карт** из своей нации и добавить в свою руку. Карты припасов не принадлежат ни к одной фракции (**нейтральные**) и не считаются для отрядов. В отличие от карт припасов, Великие артефакты принадлежат каждой фракции (**универсальные**) и **всегда считаются для отрядов**, независимо от фракции. **Количество дополнительных карт**, которые получает игрок зависят от **размера отряда**:

- **Маленький отряд** — это всегда **3 карты** одной фракции на руке. Игрок может дополнительно вытянуть **1 дополнительную карту**. (в редких случаях у игрока на руке может быть два *маленьких отряда*, двух фракций, по три в каждой. В таком случае игрок получает 1 x каждый отряд = 2 дополнительных карты.)
- **Средний отряд** — это всегда **4 карты** одной фракции на руке. Игрок может взять **2 дополнительных карты**.
- **Большой отряд** — это всегда **5 карт** одной фракции на руке. Игрок может взять **3 дополнительных карты**.
- **Главный отряд** — это всегда **6 карт** одной фракции на руке. Игрок может взять **4 дополнительных карты**.

Важно! Карты в засаде и карты, расположенные в палатках, не считаются в отряды. Отряды формируются **только из 6-ти карт в руке игрока**.

В любое время в начале своего хода, если кому-то не нравятся карты у него в руке, игрок может сыграть **маллиган**. Игрок сбрасывает все карты с руки и набирает **5 новых карт** из своей нации (на одну меньше, чем обычно – символическая плата за это действие). За свой ход игрок может выполнить **только один маллиган**. **Отряд и маллиган не могут быть сыграны в одном ходу**. Это означает, что, если игрок объявил отряд, он не может сыграть маллиган в этом ходу. И если игрок сыграл маллиган, он не может объявить отряд на этом ходу, даже имея в наличии достаточно карт для этого.

2. СНЯТИЕ КАРТ ЗАСАД

Если игрок оставил в засаде карты на прошлом ходу, он **должен** снять их и забрать себе в руку, **не показывая**. Засада – краткосрочная механика сохранения карт на один ход и возможность удивить оппонента, или застраховать будущую комбинацию карт. Карты в засаде объяснены в деталях в главе “Размещение карт в засаде” на странице 8.

3. ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

В свой ход игрок может выполнить **одно или больше действий в любом порядке или спасовать**. Эти действия базируются на **комбинациях и трансформациях** карт в руке. Когда игрок выполняет **комбинацию** карт с руки, он выкладывает карты лицом вверх в свою игровую область, **формируя линии – линии действий** (трансформации выполняются с помощью артефактов, их функции описаны в разделе “Использование артефактов”). Для каждого действия, которое выполняет игрок, он должен формировать **отдельную линию**. Разделение нужно, для визуальной наглядности и ясности того, что именно игрок делает. **Одно действие может выполняться сколько угодно раз**, пока у игрока есть нужные для действия карты. **Важно!** Одна карта может быть сыграна только в **одной линии действия**. Ниже список возможных действий:

- **Добавление новых карт** в колоду игрока
- **Постройка дорог и городов** на поле
- **Улучшение городов**
- **Использование артефактов**
- **Наём героев**
- **Движение героев**
- **Размещение карт в засаду**
- **Битва**



ДОБАВЛЕНИЕ НОВЫХ КАРТ В КОЛОДУ ИГРОКА

Формирование сильной колоды создания одна из самых важных целей игры. Во время хода одним из вариантов действий игрока является использование карт с руки для **получения новых карт из общего пула**. Игроки могут **получить новую карту** сыграв **определенную комбинацию из своих карт в руке**. Сыгранные карты выкладываются лицом вверх **в линию**. Игрок берет новую карту из **общего пула** и помещает ее в **конец** линии, таким образом линия считается **закрытой** – **нельзя ничего ни убрать, ни добавить!** Игрок обычно **не выбирает** какую карту получить, и берет **верхнюю** карту из соответствующей колоды.

Разные карты приобретаются с помощью разных **комбинаций** из карт юнитов и/или припасов. За исключением **инструментов**, карты артефактов **не участвуют** в комбинациях для получения новых карт (их свойства описаны позже). Одна карта из руки игрока может быть использована **только в одной комбинации**, то есть может быть сыграна **один раз** за ход. С другой стороны, нет ограничения на количество новых карт (обычно от 1 до 3), которые игрок может добавить в колоду создания за ход, если он может оплатить все затраты на их приобретение.

Новая **карта**, добавляется в колоду игрока и **не может быть сыгранной сразу** в том же ходу, когда была получена. В конце хода игрока **все новые карты сбрасываются в укрытие**. У игрока будет возможность использовать новые карты **после оборота** – когда его нация пуста и его **укрытие** сформируется новая нация.

НАЁМ ЮНИТОВ

Карты юнитов – основа колоды создания. В ходе игры это будут самые часто получаемые карты. Игроки могут **нанимать юнитов**, играя **определенное число карт припасов**. Ниже указано сколько нужно сыграть карт припасов за одно действие, чтобы получить определенную карту юнита.

ФРИМЕН	2 КАРТЫ ПРИПАСОВ
Вождь	3 КАРТЫ ПРИПАСОВ
Жрец	4 КАРТЫ ПРИПАСОВ
Лорд	5 КАРТЫ ПРИПАСОВ

Или: **количество карт припасов для найма юнита = ранг юнита +1**

Когда игрок производит наём, он выкладывает необходимые карты припасов в линию, берет верхнюю карту из соответствующей колоды, и кладет ее в конец линии.

ВАЖНО! Когда игрок получает карту юнита, он **также получает одну карту припасов** из **общего пула** и выкладывает ее рядом с картой нанятого юнита. Иными словами, **игроки всегда получают карту припасов за каждую полученную карту юнита**. Так же это **единственный путь** для получения карт припасов после начала игры, **не забывайте это!**

СОЗДАНИЕ АРТЕФАКТОВ

Артефакт – очень мощное средство для развития игрока. В ходе игры игрок может **создавать артефакты** используя **карты юнитов и припасов** (или другие артефакты, как *инструмент*). В начале игры, артефактов у игроков нет, но очень скоро они смогут их создавать. Ниже описание того, что нужно для создания определенных артефактов.

ИНСТРУМЕНТ	3 ФРИМЕНА
ОРУЖИЕ	1 ВОЖДЬ + 2 ФРИМЕНА
АМУЛЕТ	1 ЛОРД + 2 ФРИМЕНА
ТИТУЛ	1 ЛОРД + 2 ФРИМЕНА
Волшебный Свиток	1 ФРИМЕН + 1 ВОЖДЬ + 1 ЖРЕЦ
Палатка	1 ВОЖДЬ + 1 ФРИМЕН + 1 КАРТА ПРИПАСОВ
Лошадь	1 ВОЖДЬ + 2 КАРТЫ ПРИПАСОВ

Создание артефакта происходит так же, как и наём юнитов. Игрок выкладывает нужную комбинацию карт лицом вверх **в линию** и берет верхнюю карту из соответствующей стопки артефактов. Создание артефакта **не дает** игроку карт **припасов** (их получают **только** при найме юнитов).

НАБОР КАРТ ИГРОКА



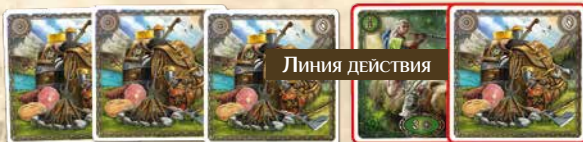
1. *In this example* the player has 3 supply cards, one friman, one chief and one priest card in his hand.

2. He decides to play the three unit cards to create an artefact. The player places the friman, the chief and the priest on the table and takes one magic scroll card (marked in red) from the common card pool and places it at the end of the line.



3. After that he plays the remaining three supply cards to hire a chief.

The player takes the topmost card of the chiefs deck and one supply card (marked in red) and places them at the end of the line.



КОМБИНАЦИИ КАРТ

НОВЫЕ КАРТЫ

ПОЛУЧЕНИЕ ВЕЛИКИХ АРТЕФАКТОВ

В отличие от обычных артефактов, Великие Артефакты **не могут быть получены с помощью комбинаций** карт. В базовой игре этими артефактами **награждаются** игроки, которые **победили древних стражей руин** в центре поля. Это будет объяснено позже. Еще одной особенностью этих мощных артефактов является то, что **один игрок может владеть только одним Великим Артефактом**.

СООРУЖЕНИЕ ДОРОГ И ГОРОДОВ

Так же игроки могут строить города и дороги. **Постройка города и его улучшение** (объясняется позже) это **главная цель** игроков, поскольку **уровни городов** — это **победные очки** в игре. Города не существуют без связи с внешним миром, поэтому **им нужны дороги**.

Сооружение дорог и городов тоже происходит, когда игрок играет **комбинацию** карт с руки. Сначала он выкладывает нужные карты на стол и выбирает тип города или дороги для постройки. Как было сказано раньше, **разные города имеют разное количество выходов** (по дорогам, что ведут к ним – всего пяти типов). **Карты дорог** могут быть **простыми дорогами** (прямыми или поворотами) или **соединенными дорогами** (Т-перекресток и перекрестные дороги) – всего 4 типа. Каждый тип города или дороги разделен в отдельные стопки. После выбора типа дороги или города, игрок берет верхнюю карту из соответствующей стопки **общего пула** и выкладывает его на **подходящий квадрат** игрового поля на свой выбор.

ПРАВИЛА СТРОИТЕЛЬСТВА

При постройке игрок должен придерживаться следующих правил и ограничений:

- Карты дорог и городов можно разместить только на **свободных** участках карты.
- Новая дорога или город должны **прикасаться** минимум одной из своих сторон к **картам, построенным раньше** (не диагонально).
- Два города **нельзя** построить рядом. Должна быть как минимум одна дорога (или пустой квадрат) между ними. Карты городов могут соприкасаться только диагонально (т.е. углами), так они не считаются соседними.
- **Изображенные концы дорог** должны быть соединены **правильно** друг с другом. Это означает что сторона с дорогой должна прилегать к стороне с дорогой соседней карты дорог или городов. Соответственно, сторона без дороги может быть прилегающей только к стороне без дороги соседней карты.
- **На краях** поля дороги **могут** идти от центра карты (т.е. за ее границы).
- Каждый **новый город или новая дорога**, которые строит игрок, должна быть связана дорожным **соединением** к **другим** городам этого игрока. Единственное исключение происходит, если игрок теряет свой последний город. В этом случае для постройки нового города он может выбрать любое место на карте, придерживаясь остальных правил строительства.

Нет ограничения по количеству или уровню городов и дорог, построенных за ход. Игроки могут добавлять карты себе в колоду и строить на игровом поле **в рамках одного хода** столько, сколько им позволяют ресурсы (карты).

ПОСТРОЙКА И УЛУЧШЕНИЕ ГОРОДОВ

Основная цель игроков в Батталии – это контролировать как можно больше **высокоуровневых городов**, так как это их **победные очки (ПО)**. Поэтому игроки могут **строить города разного уровня сразу** (выкладывая карты городов на поле) и улучшать их позже (изменяя жетон уровня города на жетон большего уровня). **Чтобы построить сразу новый город** определенного уровня, игрок должен сыграть **3 карты юнитов** одного уровня. **Уровень нового города равен рангу юнитов, с помощью которых, он был построен.** **Чтобы улучшить существующий город** на уровень выше, игрок должен сыграть **2 карты юнитов** одного ранга. **Эти два юнита должны быть выше по рангу ровно на один уровень** чем текущий уровень города. Например, улучшение города 1-го уровня до 2-го будет стоить 2 карты вождя. Игрокам **не разрешается перепрыгивать уровни городов** (улучшать с уровня 1 до 3 или 4). Разрешается строить город и улучшать его в рамках одного хода.

Ниже описаны **количество и тип** карт юнитов для **постройки или улучшения** до города определенного уровня.

Уровень города	Прямая постройка	Улучшение
Первый	3 карты ФРИМЕНА	-
Второй	3 карты ВОЖДЯ	2 карты ВОЖДЯ
Третий	3 карты ЖРЕЦА	2 карты ЖРЕЦА
Четвертый	3 карты ЛОРДА	2 карты ЛОРДА

Опять же, разные комбинации должны быть выложены в отдельные линии (для **постройки и улучшения**) чтобы избежать путаницы.

ПОСТРОЙКА ДОРОГ

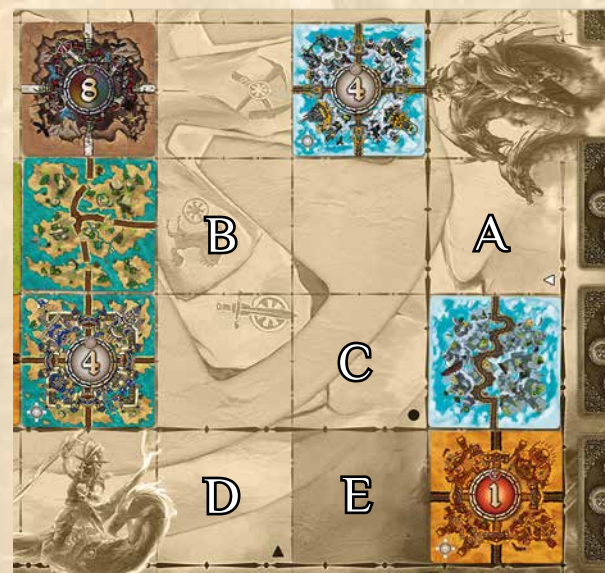
Дороги служат **связью** между городами и являются единственным способом достичь владений оппонента. 4 типа карт дорог делятся на **две группы** - **простые** и **соединенные**. **Простые** - **прямые** и **повороты**. **Соединенные** – **Т-перекресток** и **перекрестные**. Ниже описаны комбинации карт для постройки каждого типа дорог (**Правило: больше сложность - больше рабочей силы ... и припасы**).

Простая дорога (прямая и поворот)	1 карта ФРИМЕНА и 1 карта ПРИПАСОВ
Соединенная дорога (Т-перекресток и перекрестная)	2 карты ФРИМЕНА и 1 карта ПРИПАСОВ

КОМБИНАЦИИ ЮНИТОВ



НОВЫЙ ГОРОД



В этом примере красный игрок хочет построить новый город. Он играет три карты вождя и выбирает карту города с четырьмя выходами (обозначено красной рамкой).

Единственное правильное место для постройки - квадрат **A**.

Остальные квадраты **не подходят** потому что:

B не соединен дорогой к городу игрока (нижний правый угол).

C соседний с картой без дороги.

D не соседний и не связан с любой другой картой.

E соседний с другим городом.

Игрок кладет карту города на квадрат **A** и обозначает его жетоном **второго** уровня. Если бы он имел два жреца в своей руке, он мог бы сразу же улучшить свой новый город до 3-го уровня.

В мире Батталии ресурсы ограничены. Это значит, что, если какой-то из типов карт юнитов, артефактов, дорог или городов из *общего пула* исчерпан, игроки не могут строить или получать карты этого типа; Так же если у игрока нет в наличии свободных жетонов определенного уровня города, он не может строить города этого типа.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АРТЕФАКТОВ

Как уже было сказано, семь артефактов имеют **разные возможности** в игре. Некоторые карты могут быть сыграны *сами по себе*, другие могут **придерживать** или **трансформировать** другие карты колоды. Изменение означает смену фракции, силу, количество или тип карт на короткое время или навсегда. Обычно карты с вашей *колоды создания* могут быть сыграны только в **одной комбинации** и **одной трансформации** за ход (исключения описаны в *амулетах* или *Освещенные лучом*). Это означает, что за ход **для каждой карты можно применить эффект только одного артефакта**, но, если этот эффект - трансформация, карту можно сразу же включить в комбинацию. **Трансформирующий артефакт** считается сыгран **за линией действия**. Возможны цепочки трансформаций. *Например, волшебный свиток превращает титул, который превращает карту юнита (объяснения и примеры будут дальше).*

Описания артефактов в деталях:



Инструменты – очень полезные для постройки городов и дорог, создания других артефактов, или *если нужен фримен*. Карта инструмента может заменить до **2-х фрименов**. *Например, чтобы создать оружие, можно сыграть 1 карту вождя и инструмент, вместо карты вождя и двух фрименов*. Этих двух фрименов **нельзя** использовать для двух разных линий действий. **Инструментом нельзя заменить фрименов в битве**. *То есть это “техническая оптимизация” колоды – механизация против рабочей силы!*



Оружия – имеют три важных способности:

- Игроку нужно 1 оружие (и 2 карты припасов) чтобы **нанять героя**.
- Игрокам **всегда** нужно оружие, чтобы начать битву. **Карта старта битвы** - первая карта в линии нападающего, иными словами “обязательное условие”, чтобы начать битву.
- Оружия имеют стандартный бонус **силы +1** в битве – их вклад в общую военную силу. Несколько карт оружия могут быть сыграны в линии битвы чтобы увеличить свою мощь.



Амулеты – небольшие магические объекты, эффект от которых зависит от **удачи игрока**, то есть подходят удачливым. Это артефакт умеет **приумножать виртуально** (только на данный ход) карту, но, если игроку не повезет, он может оказаться с **пустыми руками**. Амулет является **картой трансформации** и работает так:

- Сначала карта амулета **выкладывается** на стол и **сверху** нее игрок кладет карту, которую он хочет трансформировать (*так, чтобы был виден символ амулета*). Эффект амулета **будет касаться карты на нем**. Амулет может быть сыгран в начале, в середине и в конце линии действия и трансформированная карта может быть использована в комбинации с картами той же линии действия, после того, как эффект амулета был применен. Сама карта амулет считается **вне комбинаций**. По желанию игрока **виртуально умноженная карта** может быть использована в 2-х или 3-х линиях действия **вместо одной** (это называется **вилочным эффектом**, как в примере дальше). Любая карта (кроме Великих Артефактов) может быть трансформирована амулетом.
- Игрок **бросает шестигранный кубик** (*Ну что, солдаты удачи, вот и кубик...!*) и согласно результату выпавшего на кубике, происходит следующее:

1. Если результат  - **Ничего не происходит**. Карта сверху амулета **остаётся в линии действия** и ее можно использовать как есть.
2. Если результат  - Карта на амулете **виртуально удваивается** на один ход. Она играет, как **две одинаковые карты**.
3. Если результат  - Карта на амулете **виртуально утраивается** на один ход. Она играет, как **три одинаковые карты**.
4. Если результат  - Карта на амулете **размещается в засаду** (детали на стр.8). Это **обязательное** действие, **без исключения** другой карты. Когда действие амулета заканчивается, он сбрасывается в *укрытие*.
5. Если результат  - Карта на амулете **сразу сбрасывается** (не остаётся в линии) и уходит в *укрытие*. Это **обязательное** действие – правило кубика! Когда действие амулета заканчивается, он тоже сбрасывается в *укрытие*.
6. Если результат  - Карту на амулете можно использовать, как **джокер**. То есть, как саму себя, любой юнит, артефакт или карту припасов (но не как Великий Артефакт или карту местности). **К примеру, трансформированного фримена можно играть как жреца или как титул**.

- Если результат броска **не 4 или 5** карта амулета остаётся в линии под трансформированной картой до конца хода, чтобы напоминать о своем эффекте. Так же правилом хорошего тона считается **оставить кубик с результатом на трансформированной карте** чтобы не забыть про временный эффект!



Титулы – абстрактные артефакты, которые отображены “орденом и грамотой” как физическими объектами на картах. Это тоже тип **карт трансформации**, которыми **улучшают юнитов**. Улучшенный фримен становится вождем, вождь – жрецом, а жрец – лордом. У лордов самый высокий ранг, и их нельзя улучшить.

Трансформация работает так:

- **Карта титула** выкладывается в начале, в середине или в конце любой линии действия. На нее кладется **сверху** карта юнита, которую игрок желает улучшить.
- **Карта юнита**, которая должна быть улучшена **возвращается вниз** соответствующей колоды *общего пула*.
- Игрок **берет одну карту** (из колоды юнитов выше ранга) что принадлежит той же фракции, что и юнит, который улучшался. *Например, если игрок улучшал вождя островитян (синие), он должен взять жреца островитян*. Если в колоде нету нужной карты фракции, игрок получает **верхнюю карту** из этой колоды, не зависимо от того, к какой фракции она принадлежит. В любом случае, после этого, эта колода должна быть перетасована.
- Новая **карта выше рангом** кладется **поверх** карты титула (*так чтобы символ титула было видно*) и может быть использована в одной комбинации. Карта титула считается **вне** линии действия..



Волшебные свитки - это тоже карты трансформации. Они **изменяет фракцию** карты. Магическая трансформация поможет игрокам оптимизировать их колоду, чтобы легче формировать *отряды* – это означает более сильный набор карт и большая гибкость каждый ход. **Трансформация** работает так:

- The **Волшебный свиток выкладывается** в начале, в середине или в конце любой линии действия. На нее кладется **сверху** карта юнита или артефакта, которую игрок желает трансформировать.
- Игрок объявляет **желаемую фракцию**, в которую он хочет конвертировать свою карту.
- Игрок **возвращает** эту карту в соответствующую колоду и берет карту **того же типа** (юнит/артефакт), но теперь новой, **желаемой фракции** (нового цвета).
- Если в колоде нету нужной карты фракции, игрок получает **верхнюю карту** из этой колоды, не зависимо от того, к какой фракции она принадлежит.
- После этого, колода конвертированной карты должна быть перетасована.
- Новая **конвертированная карта** выкладывается **поверх** карты **волшебного свитка** (*так, чтобы был виден ее символ*) и может быть использована в одной комбинации. Карта свитка считается **вне** линии действия.

Уникальная способность этого артефакта является возможность **конвертировать себя**. В этом случае карта свитка помещается вне линий действия. If there is a card from the required faction, the player takes it and shuffles his old card in the magical scrolls deck. Again if there are no cards from the required faction the player gets the topmost card. Normally transformed magical scroll **cannot** convert also another card during the same turn.



Палатки - эти карты очень важны **в долгосрочной перспективе для игроков**. Как уже известно, все неиспользованные карты с руки игрока складываются в стопку сброса. Палатки дают возможности **сохранить карты для будущих ходов**.

Играются они так: сначала игрок размещает **одну карту припасов** в одной из линий – плата за то, чтобы разбить палатку, так как лагерь всегда нуждается в провианте (эта карта уходит в *укрытие* в конце хода). Потом он **выкладывает палатку и поверх** нее он выкладывает одну карту по своему желанию (*так чтобы был виден символ палатки*). Это называется **размещением карты**. Любая карта может быть размещена в палатке, кроме Великих Артефактов. Содержание палатки **видно всем** и может оставаться там **сколько нужно владельцу**. Позже, если игрок может пожелать вернуть размещенную карту, он просто возвращает ее в свою руку и **сбрасывает палатку (во время своих действий или когда его атакуют)**.



Лошади – в отличии от нашего мира, где лошади – обычные животные, в мире Батталии – это мифические существа, которые могут быть вызваны. Они имеют **две способности** – помогают героям двигаться быстрее и могут участвовать в битвах. Когда играет карта лошади, игрок может передвинуть **фигуру героя до трех квадратов** следуя **нарисованным дорогам**. У лошадей есть стандартный бонус **сила +1** в битве, и они могут участвовать в сражениях, как обычные юниты. Очень полезны при отступлении героя (стр. 9)!



ЦЕЛЬ ТРАНСФОРМАЦИИ

В этом примере у зеленого игрока был **большой отряд**, поэтому он набрал **дополнительные 3 карты** и имеет **9 карт** в руке.

Игрок играет **волшебный свиток**, выкладывает титул **Неборождённого** сверху (1), и изменяет его фракцию на **Лесничего** (2).

Потом он выкладывает **фримена Лесничих** на титул (3) улучшает его до **вождя Лесничих** (4).

В конце той же линии он играет **две карты припасов** и в комбинации с **вождем** создает **лошадь** (получает верхнюю лошадь Неборождённых) (5).

Во второй линии действия игрок играет карту **амулета** и выкладывает **фримена** сверху. Ему везет, и он выбрасывает **3 на кубике**, поэтому он может использовать **три виртуальных фримена**.

Он решает играть **вилку** (6). Один **вождь** в комбинации с **двумя виртуальными фрименами** создают карту **оружия** (7).

Карты инструмента и **3-го виртуального фримена** достаточно чтобы **построить город 1-го уровня** (8).

ЭФФЕКТ АМУЛЕТА

НОВАЯ КАРТА

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВЕЛИКИХ АРТЕФАКТОВ

Великие артефакты – это наследие древних могущественных героев, созданные магией в неизвестные времена. Их, в отличие от обычных артефактов, **нельзя** создать. Вместо этого игроки могут **заслужить** их, победив стражей руин. Их **нельзя** трансформировать, Оракул (стр.10) и другие артефакты не имеют на них влияния. Они **универсальные** – принадлежат к **каждой** фракции, их всегда можно использовать при **создании отрядов**. В базовой игре существует 5 артефактов:



Молот Страто является невероятным инструментом создания, что может быть использован как **один из обычных артефактов**. Его владелец решает от случая к случаю, как использовать молот с одним ограничением: его **нельзя** использовать в битве. Артефакт теряет всю свою силу, как только начинается битва. Это значит, что **молот нельзя** использовать как карту оружия, чтобы вступить в битву, или как титул во время битвы (но его можно использовать вместе с двумя картами припасов, чтобы нанять героя в мирное время).



Меч Элемага – Могущественное оружие для **нападения** с силой в **атаке +5** и с защитой **+1**. Можно использовать, как **обычное оружие** для найма героя или вступления в битву, только с **более высоким вкладом** в атаку.



Щит Бритоса – Тоже является могущественным оружием, только для **защиты**. Имеет силу **нападения +1**, и **защиты +5**. Игрок может его использовать для найма героя или вступления в битву, но реальная сила этого артефакта в защите своего владельца от атак оппонентов.



Крылья Авиены – артефакт используется для **передвижения** по разведанной территории. Крылья могут переместить игрока в **любую точку** на игровом поле, **без ограничений**.



Рог Балдура используется для **вызова карт из нации игрока**. Когда игрок “дует в рог”, он просматривает свою **нацию** и может выбрать до **двух карт**, показать их остальным игрокам и **добавить их в свою руку**. Как и всегда карта “поиска колоде” его **нация** должна быть перетасована и отложена на свое место слева.

Только нацию разрешено просматривать. Если **нация** содержит одну или ни одной карты, игрок **не может** вызвать вторую или хотя бы одну карту в таких случаях соответственно.

НАЁМ ГЕРОЯ

Герои обозначают **присутствие армий** игрока на игровом поле. Фигурки героев используются для **атаки** на нейтральные или вражеские войска, или **самозащиты**. У каждого игрока есть две фигурки героев, которые считаются **лидерами юнитов – Великими Полководцами**.

Чтобы нанять **героя** игрок должен заплатить **1 карту оружия** и **2 карты припасов**. После этого игрок берет фигурку героя и ставит в **свой город на выбор**. Любой город, который **принадлежит игроку (занятый или нет)** подходит для этого действия. **Игрокам разрешено** **выставлять своего героя в свой город, даже если в нем присутствует фигура оппонента**.

ДВИЖЕНИЕ ГЕРОЯ

При выполнении действий, игрок может двигать одну или две фигурки героев. Каждая карта на поле считается **одним квадратом** движения героя. Есть два способа передвинуть героя:

- Первый:** используя **карту припасов**. За **каждую** карту припасов, которую игрок выложил в **линию движения**, он может передвинуть **одну из фигур на один квадрат**. Если игрок играет две (или больше) карт припасов, он **волен выбрать** (в зависимости от количества линий, которые он играл) **двигать одну фигуру или обе** (если возможно) **на столько клеток в общем, сколько карт припасов было сыграно**.
- Второй:** двигаться с помощью карт **лошадей**. Когда игрок разыгрывает карту лошади, игрок выбирает **одну из своих фигур** и передвигает ее **до трех клеток включительно**. Разделять движение одной карты лошади между героями **нельзя**. Но, сыграв две карты лошади, игрок сможет **передвинуть на расстояние до трех клеток включительно обе фигурки**. Нету ограничения по дистанции, на которое могут передвигаться герои за ход, при условии, что у них достаточно карт для этого.

ПРАВИЛА ДВИЖЕНИЯ ГЕРОЕВ

Путешествие героев подразумевает перемещение фигурок из одной карты на игровом поле в соседнюю, но... движение должно происходить **по изображенным дорогам**. Это означает, что герой сможет передвинуться на соседний квадрат только, если туда ведет дорога.

Герои двигаются **только по построенным дорогам или городам**, и **никогда не могут** выходить или двигаться через пустые (неразведанные) или непроходимые (стр.10) участки или выходить за границы поля. Фигурки могут свободно проходить или заканчивать движение на клетках с чужими городами или героями. Вход на квадрат противника **не начинает битву автоматически**. Чтобы быть связанным в битву, игрок должен самостоятельно атаковать. **Нет ограничения по количеству героев** на одном квадрате одновременно.

В этом примере у игрока есть герой на квадрате **A**.

Он играет **карту лошади**, которая дает ему возможность **передвинуть героя до 3-х квадратов включительно**, хотя возможностей у него не так и много...

Он свободно может перейти на квадраты **1** или **2**. Оставшуюся единицу движения больше потратить **нельзя**.

Хотя **1 и 4** соседние между собой, на квадраты **4** или **5** игрок попасть не может, так как **1 и 4** не соединены напрямую.

В руины (**3**) попасть тоже **нельзя**, так как **нельзя** двигаться по пустым или непроходимым квадратам.



РАЗМЕЩЕНИЕ КАРТ В ЗАСАДЕ

Обычно, неиспользованные карты сбрасываются в **укрытие**. Размещение карт в **засаде** – механика, которая делает возможным **сохранить карту на следующий раунд**. Карты в засаде – краткосрочное “секретное оружие” в стратегии игрока.

В любой момент своего хода игрок может **исключить** карту из игры чтобы **в замен разместить вторую карту** (обе с руки) рубашкой вверх на **свободное место**, обозначенное в углу поля (**3 места для засад у каждого игрока**). Это действие обозначает символическую плату за то, чтобы устроить засаду. Эта цена не всегда является бременем. Иногда это помогает очистить свою **колоду создания** от ненужных карт. Игроки **держат все исключенные карты** (которые, считается, **вышли из игры**) в общей стопке – **стопке забвения**, рядом с **карточным пулом**.

Важно! Когда игрок **исключает** карты, он уменьшает количество карт в **колоде создания**. Игрокам **не разрешается иметь меньше десяти карт** в их колоде на любой момент времени. Поэтому, будьте внимательными, чтобы не опуститься ниже этого уровня, когда избавляетесь от карт.

Карта рубашкой вверх на отмеченном участке считается в **засаде**. Карта остается там **только до начала следующего хода**. После начала хода (сразу после объявления отрядов) игрок **обязан** забрать все карты засад **обратно в руку**, не показывая их оппонентам. Важно, что **любая карта из засады увеличивает количество карт** в руке игрока **больше стандартных шести карт**. После этого игрок может **обычным образом использовать свои карты**, в том числе **исключать их из игры** чтобы **разместить карты в засады**. В любой момент времени **нельзя** иметь **больше трех карт в засаде**. Если по каким-то причинам игрок должен оставить в засаде четвертую карту (после игры карты амулета), он должен сбросить в **укрытие** одну из уже находящихся в засаде карт, чтобы освободить место для новой карты.

ПРОВЕДЕНИЕ БИТВЫ

Очень тяжело выиграть в Батталии только сильной колодой создания и городской системой. Если вы не завоеватель в сердце, как минимум вы должны быть хорошим защитником, потому что... кто-то другой может быть завоевателем до мозга костей. Покорение вражеских городов может дать огромное тактическое преимущество игроку – каждый завоеванный город увеличивает ваши **победные очки (ПО)** и уменьшает очки соперника. В любой момент своего хода игрок может ввязаться в битву. Только **два игрока** могут участвовать в одной битве.

В битве два оппонента **поочерёдно** играют карты из их руки, формируя **линии битвы** на своей игровой зоне. В битве участвуют и вносят свой вклад в общую силу только карты с силой **больше чем 0**. В конце битвы сравниваются суммарная сила армий соперников, и игрок с **большим числом побеждает** в битве, а в случае **ничьи** победа достаётся тому, кто защищался.

СИЛА В БИТВЕ

Сила в битве каждого юнита равна его рангу. Эта величина изображена в правом верхнем углу карты. У двух артефактов есть бонус к силе (+1) – **оружие** и **лошади**. Некоторые *Великие Артефакты* имеют свою силу – в атаке и защите.

Обычно, *герои* не имеют собственной силы в битве, но если игрок использует **только карты одной фракции, родной для своего героя в своей линии битвы**, герой получает **бонус +1 силы** в битве. *Это значение нигде не указано, поэтому игроки должны о нем помнить.*

Города имеют **базовую** (неотъемлемую) **защитную силу равную их уровню**. У городов 1-го уровня – сила 1, у 2-го – 2 и т.д.

Все эти значения – военная сила участвующих юнитов и артефактов, бонус героев и базовая защита городов **вносят вклад в общую военную силу** игрока.

БАЗОВАЯ ЗАЩИТНАЯ СИЛА ГОРОДА



уровень города

СИЛА В БИТВЕ



используются в линии битвы

БОНУС В БИТВЕ ГЕРОЯ



Если все карты того же цвета, что и герой.

ПРАВИЛА БИТВЫ

Чтобы напасть на героя или город, **сначала** атакующий должен поместить фигуру своего **героя на карту города или дороги**, занятую его **целью** – вражеским героем, городом или обоими. Игроки строят линии битвы **справа налево**, так, чтобы показатели силы были **видны для всех**. Битва происходит следующим образом:

- Атакующий должен **начать** свою линию битвы с **карты оружия**, и если нужно, он играет также дополнительные карты юнитов и/или артефактов, чтобы **суммарная сила в битве** была **выше** чем базовая защитная сила противника.
- В этот момент игрок, который защищается (защитник) решает, что ему делать – **отбиваться, сдаваться или отступить**. Если он решает отбиваться, сначала он должен решить хочет ли он забрать **карты засады** себе в руку (если есть) или нет. Не сделав это сейчас, он не сможет сделать это позже, во время битвы. В отличие от карт засады, **карты в палатках** могут быть свободно добавлены в руку в **любой момент** битвы.
- После того, как **защитник** объявил о намерении отбиваться и снял (если были) карты засады, **игрок должен сыграть одну или более карт** со своей руки, чтобы его суммарная сила была **как минимум такая же**, как у нападавшего.
- Два противника **продолжают** играть карты с руки одна за другой, пока кто-то не скажет пас или у кого-то закончатся карты в руке.
- Каждый раз, когда игрок добавляет **новую** карту к своей линии битвы, он должен **пересчитать** текущую силу его армии и сообщить о ней оппоненту.
- Каждый раз, когда **нападающий** добавляет **новую** карту к своей линии битвы, его **общая сила должна превышать** текущую силу оппонента (как минимум на 1).
- Каждый раз, когда **защитник** добавляет **новую** карту к своей линии битвы, его **общая сила должна минимум равняться** текущей силе оппонента.
- Когда один из игроков **заканчивает** добавлять карты в битве, **битва заканчивается**. Если у нападающего **больше общая сила** – он **побеждает** в битве. В случае **ничьи** или если у защитника **выше общая сила**, нападение удачно **отбито**.
- Герои со стороны проигравшего игрока (если были) **убираются с поля**. Этим героев можно будет снова нанять позже, даже в этом ходу.
- Если **нападающий** **удачно** завоевал город оппонента, **защитник** убирает **жетон** из этого

города, а **победитель** кладет свой **жетон того же уровня**. Если у нападающего нет жетона нужного уровня, он может положить жетон уровня ниже, или (если не может сделать и этого) может совсем ничего не класть. В этом редком случае, город становится **нейтральным и беззащитным**, то есть может быть аннексированным с **уровнем нападения 1**.

- Защитник добирает карты пока карт в руке не станет 6** (не важно, сколько карт он использовал в битве) **в конце** хода игрока, который на него напал – не раньше и не сразу после битвы с ним!

ГЕРОИ В БИТВЕ

Есть несколько специальных правил для героев в битве.

Когда игрок атакует только героя, **защитник** имеет возможность **отступить** и **спасти своего героя** (от позора и смерти). Он должен сделать это **сразу же** после того, как атакующий игрок сыграл **первые карты**. Не отступив в этот момент, он **не сможет сделать это позже** во время битвы. Если герой **выбирает отступление**, он должен передвинуть своего героя по дороге на **два или три квадрата** от места, где его атаковали. Чтобы сделать это, игрок должен заплатить **2 или 3 карты припасов** или **одну карту лошади**. Отступить герой может только на **нейтральные** или **собственные** квадраты. То есть, он **не может** переместить свою фигуру на карту вражеского города, или карту, занятую вражеским героем (врагом для игрока считается только нападающий на него игрок).

Игрок **не может** атаковать больше одной цели за раз – он атакует **или город, или героя**, но защитник всегда может решить, стоит ли ему задействовать в битве **дополнительно** героев для защиты, если их фигурки расположены на карте с битвой. Если один квадрат **вмещает** фигурки **нескольких оппонентов**, игрок может **выбрать**, какую атаковать. Если у атакующего **оба героя на одном квадрате**, тогда он может **выбрать** использовать в битве одного или обоих. Если у защитника **оба героя** на одном квадрате, **только один** из них будет находиться **under под атакой**, но после атаки, защитник может все равно **решить** привлечь **вторую** фигуру в битву.

Когда игрок **нападает на город** и в городе **находится герой защитника**, игрок, которого атакуют, должен **решить** будет ли его герой участвовать в битве или нет. Если защитник не хочет использовать своего героя в битве, он просто оставляет его фигурку на карте атакованного города – в этом случае он **не вынужден отступить** и **выживет**, даже если защитник потеряет город.

ЛИНИЯ АТАКУЮЩЕГО



В этом примере у синего игрока герой находится на квадрате города 3-го уровня красного игрока, на который он нападает (А).

1. Синий игрок **начинает битву** с **одного оружия** и **карты вождя**, получая **общую силу 3** (которая равна базовой защите города).

Но атакующий имеет только карты островитян (синие) в своей линии битвы, поэтому его герой **добавляет бонус +1**, что **превышает** защиту города **4:3**.

2. Красный защитник играет карту **фримена**, поэтому его **текущая сила в битве равна** ей у атакующего. **3** за город и **1** за фримена – **4:4** – что достаточно для красного игрока.

3. Синий игрок идет в ва-банк – **1 фримен** и **2 вождя**. Их общая сила **+5**, но играя карту **Неборождённого**, его герой **теряет** свой **бонус**, а значит счет **8:4**.

4. Красный отвечает картой **Лорда**, сравнив свою силу к **8-ми**.

К сожалению, у синего игрока нет больше карт, которые ему помогли бы спастись, поэтому он **пасует**. Значит у нас **ничья 8:8**.

Красный защитник **побеждает в битве** а синий атакующий **должен убрать героя**. Отличный день для красных.



ЛИНИЯ ЗАЩИТНИКА

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АРТЕФАКТОВ В БИТВЕ

В битве игрок может играть артефакты с **собственной силой в битве** (**оружие** и **лошади**) также, как и артефакты **трансформации** (**амулеты**, **титулы** и **волшебные свитки**), но карты инструментов или палаток играть нельзя. Когда игрок использует **артефакт трансформации**, он кладет карту артефакта **в линии битвы под карту**, которую хочет трансформировать, и потом применяет эффект, как обычно. Артефакты сами по себе считаются **вне** линии битвы. Когда карта **улучшается титулом**, новый юнит **выше рангом** сразу же вступает в битву с **новой силой**. **Волшебный свиток** – это оптимизация фракции в битве. Если игрок использует **amulet** и ему удастся виртуально **удвоить** или **утроить** карту трансформации, сила этой карты возрастает в 2 или 3 раза соответственно. Если игрок **выбросил 6**, **обычно**, карта **играется**, как **лорд** из-за своей силы 4. Можете выкладывать **кубик** с **результатом** броска на карту, чтобы помнить о результате трансформации.

АТАКА НЕЙТРАЛЬНОГО ГОРОДА

Для **захвата нейтрального города** игроки не проводят «настоящую» битву. Если игрок хочет контролировать нейтральный город, он должен передвинуть фигуру героя на этот город и сыграть карту **оружия** плюс **дополнительные карты** с общей силой **выше** чем защита города (его уровень). В базовой игре защита **нейтральных городов - 4**.

Когда игрок захватывает нейтральный город, он обозначает его **своим жетоном 4 уровня**. *Более того, он не только получает контроль над городом, но также захватывает местного лорда и поэтому получает одну карту лорда и одну карту припасов с общего пула.* Игрок выбирает карту лорда из колоды **той же фракции, что и тип местности захваченного города**. Если в общем пуле нету нужной игроку карты, он берет **верхнюю** карту из колоды лордов. С этого момента город **больше не нейтральный** и последующие изменения его владельца **не дадут** карт лорда и припасов **новому** владельцу.

АТАКА СТРАЖЕЙ РУИНЫ

Руины – это останки древнего храма глубоко внутри которых спрятан древний Артефакт. *Артефакт охраняется могучими созданиями и каждый, кто хочет заполучить артефакт должен войти в руины и сразиться с их стражами.* Движение через карту руин **не начинается битву автоматически**. Игрок должен решить, атаковать стражей или нет. Конечно, чтобы атаковать стражей, игрок **должен иметь героя** на карте руин. Атака руин происходит **так же** как атака на нейтральный город – без “реальной” битвы. Атакующий игрок должен сыграть **карту оружия** плюс **дополнительные карты** чтобы общая сила битвы была выше, чем защитная сила руин. В базовой игре защитная сила руин **равна 8**. Игроки не могут захватить руины; это поле остается **нейтральным** на всю игру. После удачной атаки стражей руин игрок **выбирает один** из доступных Великих Артефактов и добавляет его в **укрытие** своей колоды создания.

4. СБРОС ВСЕХ КАРТ

После выполнения всех своих действий, игрок собирает **все сыгранные карты, все новые полученные карты** (если были) и **все оставшиеся карты** из своей руки (если остались) и помещает их в **стопку сброса**. (Исключения: любые карты в засаде, или в палатках, остаются на своих отмеченных местах в личной зоне игрока). В конце хода, у игрока **не должно быть карт на руках**.

5. НАБОР НОВЫХ КАРТ

Игрок набирает **6 новых карт** из его нации. Если карт в нации недостаточно, игрок сначала набирает в руку **все оставшиеся в ней карты** (если есть), потом **перетасовывает стопку сброса** и выкладывает ее **слева вниз лицом** чтобы сформировать новую нацию. Теперь игрок **дополняет** карты своей руки до общего количества в **6 карт** из только что сформированной нации.

КОНЕЦ ИГРЫ

Батталия: Создание может закончиться **одним из двух** способов:

1. Когда игрок **выкладывает** карту местности на **последний** пустой квадрат игрового поля, игра **немедленно завершается**.

Существует важное правило относительно этого условия окончания игры. В игре может случиться, что для **определенного квадрата** поля не существует (или не осталось) правильной для постройки карты города или дороги. В таком случае, эта область считается **непроходимой**. Игроки могут пометить область **обратной стороной карты, которая не используется** (удержанная карта из забвения или карта припасов – эта колода почти никогда не заканчивается). Для данного условия окончания игры, такой квадрат **считается квадратом с построенной на нем картой**, но **герои не могут двигаться** по ней.

2. Игрок, который первым достиг **пятого города 4-го уровня** немедленно заканчивает игру.

Игроки подсчитывают свои **победные очки** (уровни всех городов, которые им принадлежат) и игрок с **наибольшим количеством очков побеждает** в игре. (Это не обязательно игрок, который выложил последнюю карту на поле или тот, у кого 5 городов 4-го уровня.) В редких случаях **ничьи**, побеждает игрок с наибольшим количеством **городов 4-го уровня**. Если их одинаково, сравнивается количество **городов 3-го уровня** (а если необходимо, то и второго уровня, и первого уровня, и, наконец количество героев на поле).

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ СОЛНЕЧНЫЙ ПРОРИЦАТЕЛЬ

Оракул – могущественная реликвия, которая имеет серьезное влияние на артефакты. Он состоит из **двух колес** каждое из которых имеет **семь лучей**. На каждом луче выбит символ одного из **семи артефактов**. Символы на колесах расположены таким образом, что при вращении внутреннего камня, **только одна пара** символов на **лучах совпадает**.

Также на **символе инструмента** внутреннего колеса нарисованы **стрела и свечение**. Они обозначают **солнечный луч**. Когда луч указывает на какой-то артефакт из внешнего колеса, он считается **освященным магическим солнечным лучом** и получает временную (на день) **божественную силу**.

В ходе игры, **перед ходом** первого игрока, **новый день** начинается в мире Батталии и **внутреннее колесо** Оракула **вращается на одну позицию по часовой стрелке** (*Важно! Оракул не вращается перед первым ходом в игре*). Таким образом **новая пара символов совпадает** и **солнечный луч освещает следующий артефакт** (по часовой) внешнего колеса.

Обычно, когда игрок создает артефакт, он берет **верхнюю карту** соответствующей колоды артефактов. Когда **пара символов** на двух колесах **совпадает**, игрок **может выбрать фракцию** этого артефакта. Этот бонус длится один день (*полный раунд*), поэтому каждый игрок будет иметь возможность им воспользоваться. Для получения артефакта, на котором **совпали два колеса Оракула**, игрок сначала **объявляет желаемую фракцию**, а потом ищет и забирает карту, принадлежащую этой фракции. Если нужной карты нет, игрок получает **верхнюю карту** колоды. Наконец (*как и всегда после поиска*) колода артефактов **перетасовывается**.

Когда артефакт **освещен солнечным лучом**, его способности **удваиваются** на этот ход. Это означает, что артефакт может быть сыгран либо **два раза за один ход**, либо **один раз с двойной силой/увеличенной способностью**.

В общем случае, освещенные артефакты получают удвоенную силу, но для каждого артефакта существует **своя интерпретация**. Каждый игрок может выбрать, использовать артефакт двойным эффектом в одной линии действия или (как амулеты) в две линии, как виртуальную копию себя (*вилочный эффект*). Вот список самых важных эффектов, для артефактов, **освещенных солнечным лучом**:



Инструмент - сыграна в **одну линию** карта дает до **4 фрименов** (в базовой игре в одной линии может понадобиться максимум 3 фримена, поэтому один будет просто лишним), **или** он может быть сыгран **два раза** в **двух** разных линиях действия (*вилках*), в каждой из которых можно использовать до **двух фрименов**.



Оружие – может быть сыграно в **двух** разных действиях (например, для найма героя и начала битвы одной картой), **или раз за битву с двойной силой** (как две виртуальные копии карты). *В первом случае оружие в битве, конечно же, не даст двойную силу.*



Амулет - трансформирует **две разные карты**, но **никогда одну и ту же дважды**. Кубик бросается **отдельно** для каждой карты. Результат броска должен быть полностью применен к первой карте перед тем, как бросать кубик для второй. *Освещенный лучом амулет выкладывается в укрытие не после первого броска, а уже после броска для второй карты.*



Титул – игрок может улучшить **одного юнита на два ранга** или **двух юнитов на один ранг** как в одной линии, так и в вилке. *Если трансформация происходит в одной линии для двух карт, тогда артефакт кладется между картами (так чтобы был виден символ титула).*



Волшебный свиток – может изменить фракцию **двух карт** (в одной линии или в вилке). Так же может изменить фракцию **себя и еще одной (другой) карты**.



Палатка - **две карты** могут быть размещены **одновременно** в палатке, но плата за это все так же **одна карта припасов**. *При снятии палатки, игрок должен так же одновременно забрать обе карты к себе в руку.* Игрок **не может** разместить вторую карту в палатку сыгранную в предыдущих ходах.



Лошади – если карта сыграна для **движения** – она разрешает **одному герою** переместиться до **6 квадратов (включительно)** или **двум героям до 3 квадратов** каждый. **В битве** – сила карты **удваивается**.

СОЛНЕЧНЫЙ ПРОРИЦАТЕЛЬ



СОВПАДАЮЩИЕ СИМВОЛЫ

ОСВЕЩЕННЫЙ АРТЕФАКТ



В этом примере амулет (1) был освещен лучом, поэтому он может трансформировать **две карты**. Сначала игрок размещает **титул** поверх него и **выбрасывает 2** - какая удача! (2).

Теперь он может сыграть свой **титул** так словно у него **две копии** этой карты.

Таким образом игрок сначала **улучшает** вождя Островитян в **жрица Островитян** (3).

Потом он **улучшает** Лесничего **фримена** в **Лесничего вождя** (4).

После этого игрок кладет карту **инструмента** на амулет и **бросает кубик**... (5).

... к несчастью в результате броска **кубика 4**, поэтому он должен **разместить** карту инструмента **в засаду**, но ему **не нужно исключать** для этого карту

ИГРОВЫЕ СЦЕНАРИИ

ПРОДВИНУТАЯ ИГРА

Опытные игроки могут сделать игру еще **более стратегической** добавив дополнительные правила. В продвинутой игре игроки должны принимать во внимание **разные типы местности**. В таком случае игроки получают преимущество, когда путешествуют или воюют на родной территории. **Родной** территорией для игрока является территория того типа местности, которая является **родной для героев фракции игрока**. Игроки могут получить следующие преимущества:

- **Движение** – герои могут передвигаться **свободно (бесплатно)** по **родной территории**. Считается, что родная земля предоставляет достаточно ресурсов для движения героев и армий, поэтому им не нужны припасы или любая помощь. Свободное передвижение можно **комбинировать** с передвижением, оплаченным картами припасов или картой лошади. Движение героев с помощью лошади можно даже оплачивать частями постепенно, если в середине пути есть родная для игрока территория.

В этом примере у желтого игрока **Небороденный герой** на квадрате **A**.

Он играет артефакт **лошадь**, который дает ему **3 квадрата** движения героя.

Хотя **руины** (5) на расстоянии **5 квадратов** от позиции героя, игрок может свободно туда переместиться, потому, что путь фигурки содержит **две родные** карты скалистых гор.

При передвижении, игрок должен заплатить только за прохождение через **квадраты 1, 3 и 5**.

Он проходит **квадраты 2 и 4 бесплатно**, поскольку они являются **родной местностью** его героя.



- **Местность** – игрок получает **+1 бонус местности** для силы, когда они проводят **бой на родной местности**. Родная местность для игрока - это **домашняя местность героев игрока**. Этот бонус добавляется к их начальной силе в битве. **Не важно** участвует герой со стороны игрока в битве или нет (даже города подвержены этому бонусу), как не важно и то, защищается игрок или нападает.



В этом примере **красный игрок** атакует город второго уровня (A), который контролирует **желтый игрок**.

Местность города - красные ущелья, поэтому будучи **красным (Неугасающим) игроком**, нападающий получает **+1 силы как бонус местности**. Когда речь идет о бонусе местности, **не имеет значения кто владелец города**. Хотя **Небороденный игрок контролирует** этот город, но местность **не является его родной местностью**, поэтому он **не получает бонус**.

Если бы **красный игрок** атаковал **другой город желтого игрока (B)**, тогда защищающийся игрок получил бы **бонус местности**, поскольку скалистые горы их **родная земля**.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ИГРОВЫЕ СЦЕНАРИИ

Существуют **другие варианты** начального расклада игры, которые добавляют новые возможности и интригу в игру. Можете создавать свои **домашние сценарии**, и присылать нам свои хорошие идеи на: battalia@fantasmagoria.bg. Мы будем очень вам благодарны

Первый вариант **начального расклада** схожий с базовым, только с **повышенным уровнем сложности**. Начальная позиция всех городов остается такой же, только игроки маркируют нейтральные города жетонами города 6-го уровня вместо 4-го, повышая их защиту. Уровень аннексированного города все равно будет 4, т.е. 4 (ПО). Защита страж руин повышается до 10 вместо 8. **Остальные правила остаются неизменными**. Игра будет дольше!

Второй **вариант** более разнообразный. Игроки начинают игру **без начального города**. В четырех углах игрового поля игроки размещают по одному нейтральному городу 6-го уровня. Игроки должны использовать те же типы карт, что и их стартовые города в базовой игре. Игроки тайно выкладывают по одному Великому Артефакту вниз лицом под каждую карту нейтрального города, а пятый возвращают в коробку, не глядя на него. **В центральном квадрате** поля будет карта **руин** без жетона на ней – это будет **общий город**, который всегда будет **нейтральный**. Каждый игрок размещает своего героя на карте руин. По ходу игры, каждый игрок может захватить **не более одного нейтрального города**. Когда игрок захватывает нейтральный город, Он получает карту лорда, той же фракции, что и захваченный им город, карту припасов и спрятанный под этим городом Великий Артефакт. После этого, город может быть захвачен другими оппонентами. **Все остальные правила применяются из базовой игры. Будьте внимательны**, как вы будете строить дороги и города – вначале все герои находятся рядом, и каждый игрок имеет прямой путь к любому другому игроку с самого начала!)

Игрокам разрешается **изменять** некоторые **правила игры** или **начальное положение** чтобы сделать игру **легче и быстрее**, или **сложнее и длиннее**. **К примеру**, игроки могут решить **начинать с двух и больше собственных городов**, или **без нейтральных городов**. **Также они могут начинать игру с одной или двумя фигурками героев на поле или даже ... могут изменить условия окончания игры**.

Важно: Все игроки должны согласовать изменения в правилах до начала игры. Играйте по правилам и получайте удовольствие!

От авторов: Механика игры полна уловок, поэтому никогда не сдавайтесь, играйте до конца, ожидайте неожиданное и наслаждайтесь миром Батталии!

ПРАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

Более удобно, чтобы игрок, который сидит рядом с Оракулом поворачивал внутреннее колесо по часовой (всегда перед ходом первого игрока). Потом он громко озвучивает какие артефакты совпадают и какие освещены лучом. Всегда лучше, чтобы за этим следил один человек, во избежание ошибок.

Оракул так же служит календарем для отсчета дней. Один поворот внутреннего камня означает одну игровую неделю. Одна игра обычно длится три-четыре недели. Игроки легко могут следить за течением времени по Оракулу. Это даже может быть один из способов ограничить длительность игры (2 недели для короткой, 3 – для оптимальной, 4 или 5 – для хорошей длительной игры).



ИГРА НА ДВОИХ И ТРОИХ

В случае игры вдвоём или втроём, расположение должно быть следующим.

ИГРА ВТРОЕМ

В игре втроём возьмите 4 города с **пересеченными дорогами**, по одному каждой фракции, и расположите случайным образом три из них на местах, обозначенных **коричневыми треугольниками**. Это будут **начальные города**. Отложите четвертую карту города, он не будет использоваться в игре. Потом выбрав еще 4 города с **пересеченными дорогами**, по одной каждой фракции, расположите три из них **случайно** на квадраты, помеченные **белыми треугольниками**. Это будут **нейтральные города**, поэтому обозначьте их жетонами 4-го уровня. Снова, отложите оставшийся город обратно в коробку.

На свои места выложите **4 Великих артефакта**, тоже **случайным образом**, а пятый верните в коробку. После того, как все игроки выбрали героев и соответствующие жетоны, оставшаяся пара фигурок и жетоны возвращаются в коробку. *Остальные шаги происходят, как и в игре на 4-ых игроков.*

Игра идет стандартным чередом, за небольшим исключением. Три темных квадрата в четырех углах поля (маркированы **X** на рисунке ниже) считаются **непроходимыми**, поэтому игрокам не разрешается там ничего строить и заходить на них. Эти квадраты должны считаться, как несуществующие.

Для **ТРОИХ** игроков.



ИГРА ВДВОЕМ

В игре вдвоём, перед тем как разделять карты на колоды, уберите **все карты** (юниты, артефакты, города, дороги), **жетоны** и **героев** одной фракции. Эта фракция может быть выбрана случайно, или по договоренности. Так же уберите 20 карт припасов (так как убираются 20 юнитов). *Начальное расположение будет обычное, со следующими исключениями:*

Игроки выбирают три города с **пересеченными дорогами** каждой фракции, и выкладывают **случайным образом** два из них на квадраты, обозначенные **коричневым кружком**. Это будут **начальные города**. Карта третьего города убирается из игры. Тогда среди еще трех городов с **пересеченными дорогами**, по одному каждой фракции, два **случайным образом** выбираются и выкладываются на квадраты, помеченные **белым кружком**. Это - **нейтральные города**, обозначьте их жетонами города 4-го уровня. Третью карту уберите в коробку.

Игроки убирают два любых Великих Артефакта (возвращая их в коробку) и выкладывают **3 оставшихся** на **соответствующие места** на игровом поле. После выбора игроками фракции, герои и жетоны оставшейся фракции убираются в коробку.

Игра идет стандартным чередом, за небольшим исключением. Квадраты внешних колонок и рядов (обозначены **X** на рисунке ниже) считаются непроходимой местностью, поэтому игрокам не разрешается там ничего строить и заходить на них. Эти квадраты должны считаться, как несуществующие. Визуально они выделены более заметной линией.

Для **ДВОИХ** игроков



Дизайн игры: Александър Геров

Дополнительная разработка игры: Леда Герова, Александър Геров

Иллюстрации: Албена Новева, Атанас Лозански, Георги Танев

Графический дизайн: Александър Геров, Албена Новева, Атанас Лозански, Леда Герова

3D моделирование: Борислав Бързев, Васил Христо

Тестировщики игры: Александър Геров "Красивия", Фани Петкова, Антони Драгоманов, Георги Станков, Атанас Лозански, Бонка Лозанска, Албена Новева, Васил Христов, Борислав Бързев, Десислава Петрова, Пиринка Касапинова, Кирил Воденичаров, Павел Колев, Деян Георгиев, Николай Жеков, Танер Алиосманов, Ростислав Цачев, Кирил Иванов, Павел Яначков, Данаил Денев, Ванчо Иванов, Костадин Раев, Карина Попова, Асен Илиев, Дечко Дечков, Владимир Бетов, Огнян Василев, Мила Станоева, Георги Кацарски

Особая благодарность: Адриан Попов, Карина Попова, Антони Драгоманов / Вели, Юли и Сашо - 27th Cube

ALL RIGHTS RESERVED

© 2015 Fantasmagoria Ltd.

Geo Milev Str. 30, Sofia, Bulgaria

kingdom@fantasmagoria.bg

www.facebook.com/fantasmagoria.bg

www.fantasmagoria.bg

www.BigBag.bg

+359 895 61 88 10

