



Дуковогемво





«Rise Shields» — тактическая настольная игра в жанре варгейм. Она переносит Вас в мир средневекового фэнтези в королевство Ранделар. После смерти Короля Вогнара наступило смутное время. Королевство распалось на части, и каждый жаждет заполучить власть. Настало время кровопролитных войн.

Каждый игрок выбирает своего Предводителя, под руководством которого он поведёт войско в поход за троном. В базовом наборе 4 Предводителя: терсус Ульраг, главарь Бэлла, лорд Сегрос и магистр Айя. Сочетайте различные тактики, используйте уникальные способности Предводителей, а также добывайте древние артефакты для достижения своих целей. Кто больше достоин править Ранделаром — решать Вам!





# Состав игры

Игровое поле  
«Битва за замок» — 1 шт.



Игральный кубик — 1 шт.



Колода карт  
артефактов — 18 шт.



4 фишки Предводителей



Фишки отрядов — 4 набора  
по 7 шт.



4 колоды карт  
Предводителей по 6 шт.





## Условные обозначения на карте

**Фортификации** — защитные укрепления.

Отряды, находящиеся в фортификациях, получают +5 к защите, а также на них не действуют бонусы врага от удара с фланга и тыла. Стрелки в фортификации получают дополнительно +1 к атаке. Также фортификации являются местом добычи артефактов. Все игроки в каждой фортификации могут взять только по одному артефакту за игру.



**Замок** — также является фортификацией, но с одной особенностью: если Вы заняли замок, то он становится местом возрождения в радиусе одной клетки. Например, около него можно восстановить катапульту, вызвать «Подкрепление» или «Воскресить» Ваш погибший отряд.



**Леса** — вид местности, где отряды получают +3 к защите от стрелковых атак.



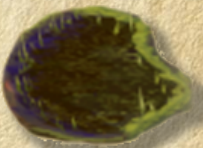
**Указатели** — объекты, проходя через которые, отряды получают +1 очко движения на этом ходу.



**Горы** — вид местности, находясь на которой отряды получают бонус к атаке по отношению к отрядам, находящимся на других территориях. Отряды ближнего боя получают +1 к атаке, а отряды дальнего боя +2 к атаке.



**Болота** — вид местности, проходя через которую, отряды тут же прекращают ход, даже если остались очки движения. Также теряется возможность атаковать на этом ходу.



**Сокровищницы** — особые объекты на карте для добычи артефактов. Возьмите три верхние карты артефактов и выберите одну из них. Остальные замешайте обратно в колоду. Каждый игрок в каждой сокровищнице может взять один артефакт за игру.

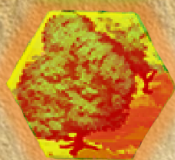




# Объекты на карте



болота



леса



фортификации



горы



указатели



сокровищницы





Первый ряд  
стартовой позиции

Место под  
артефакты Игрока 1

Место под  
артефакты Игрока 2



Место под карты  
Игрока 1

Место под  
колоду артефактов

Место под карты  
Игрока 2

Лагерь 1

Второй ряд  
стартовой позиции

Лагерь 2

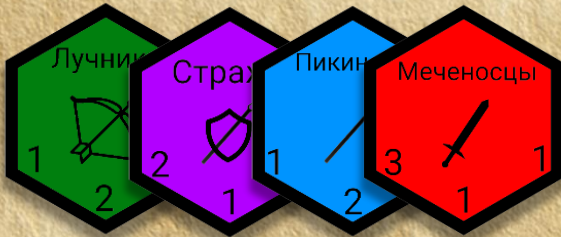


# Характеристики войск

## Базовые характеристики



## Серебряные (обычные) отряды



## Золотые (элитные) отряды



### Лучники

**Класс:** пехота, дальний бой.  
**Способности:** навесная стрельба, упреждающий выстрел.



### Арбалетчики

**Класс:** пехота, дальний бой.  
**Способности:** сильный выстрел, навесная стрельба, упреждающий выстрел.



### Наёмники

**Класс:** пехота, ближний бой.  
**Способности:** щит.



### Меченосцы

**Класс:** пехота, ближний бой.  
**Способности:** благословление.



### Лазутчики

**Класс:** пехота, ближний бой.  
**Способности:** засада, проникновение.



### Всадники

**Класс:** конница, ближний бой.



### Катапульта

**Класс:** боевая машина.  
**Способности:** осадное орудие. может атаковать только через клетку.





### Пикинёры

**Класс:**  
пехота, ближний бой.  
**Способности:**  
копья.



### Мушкетёры

**Класс:**  
пехота, дальний бой.  
**Способности:**  
упреждающий выстрел.



### Ратники

**Класс:**  
пехота, ближний бой.  
**Способности:**  
щит.



### Стражи

**Класс:**  
пехота, ближний бой.  
**Способности:**  
копья, щит.



### Рыцари

**Класс:**  
конница,  
ближний бой.  
**Способности:**  
рыцарский удар.



### Волшебники

**Класс:**  
пехота, ближний бой.  
**Способности:**  
ментализм.

### Терсус Ульраг



Конница,  
ближний бой

### Главарь Бэла



Конница,  
ближний бой

### Лорд Сегрос



Конница,  
ближний бой,  
рыцарский удар

### Магистр Айя



Конница, ближ-  
ний бой

Элита — статус, который позволяет золотым отрядам и Предводителям при атаке, защите (даже если атакуют магией) или контрударе бросить кубик 2 раза и оставить за собой лучший выпавший на Ваш взгляд вариант. Не распространяется на карты Предводителей и эффекты артефактов.

## Классы войск

Ближний бой — обычная атака, при которой отряд получает контрудар в случае неуспешного нападения, а при успешном — занимает позицию цели.



**Дальний бой** — вид атаки, при которой атакующий отряд не получает контрудара и не занимает место цели при победе. Отряды класса «Дальний бой», являются стрелками, а их атаки являются стрелковыми.

**Конница** — класс манёвренных отрядов. Если конница успешно атаковала пеший отряд, не затратив всех очков движения, то она может продолжить двигаться на оставшиеся очки после того, как займёт место побеждённого отряда (на занятие места очки движения не тратятся). При этом конница больше не может атаковать на этом ходу. Если отряду конницы не удалось победить соперника, то она имеет право отойти на другую клетку (не соседнюю с атакованным отрядом) и не получить контрудара, если достаточно очков движения.

**Боевая машина** — класс отрядов, которые производят атаку по правилам дальнего боя, но при этом они не совершают «Упреждающий выстрел» при обороне и не получают бонуса от атак во фланг и тыл. Также они не могут передвигаться по лесам, горам, болотам, фортификациям и сокровищницам. Боевую машину можно атаковать только по правилам ближнего боя.

## Способности войск

**Осадное орудие** — способность отрядов, которая при атаке соперника игнорирует бонусы к защите от фортификации или леса. Если Ваша боевая машина уничтожена, то в следующий свой ход Вы можете её восстановить, поставив на любую клетку первого ряда стартовой позиции или около замка в радиусе одной клетки от него, если он занят Вашим любым отрядом. Восстановленная боевая машина сможет выполнять действия только в следующий ход. Восстанавливать боевую машину можно неограниченное количество раз.

**Рыцарский удар** — способность, при которой отряд получает +1 к атаке за каждую пройденную клетку на равнине (если Вы прошли через леса, горы или фортификацию, то отсчёт начинается заново) перед тем, как совершить нападение в ближнем бою. Невозможно ударить «Рыцарским ударом», если отряд соперника находится в лесах, горах, болотах или фортификациях.



**Копья** — способность отряда, которая даёт +2 к атаке при нападении или контрударе в сражении против конницы. Кроме того, отряд не получает урон от «Рыцарского удара», если был атакован во фронт.

**Щит** — способность отряда, которая даёт +2 к защите, если он атакован стрелками во фронт. Также она действует от «Упреждающего выстрела» и «Выстрела навесом».

**Сильный выстрел** — способность, которая при атаке дальним боем игнорирует базовую защиту цели. Способности, такие как «Щит», и бонусы от леса и фортификации не игнорируются. Не работает при «Навесной стрельбе».

**Упреждающий выстрел** — способность стрелков при защите против отряда ближнего боя атаковать первыми, если их атакуют во фронт. Если противник защитился, то он начинает атаку. При удачной обороне стрелковый отряд может отступить или контратаковать, но уже по правилам ближнего боя.

**Навесная стрельба** — способность стрелков, при которой они могут совершить выстрел через одну клетку, даже если она занята другим отрядом. При этом отряд теряет 1 ед. атаки и бонусы от удара во фланг и тыл.

**Засада** — способность, которая даёт возможность при защите в ближнем бою (с фронта, фланга или тыла) атаковать первым, если атакуемый отряд находится в лесах, горах или болотах.

**Проникновение** — способность отряда нападать на отряды соперника, укрытые в фортификации, игнорируя бонус к защите. Если в атакуемой фортификации находятся отряды со способностью «Упреждающий выстрел», то они смогут ей воспользоваться при нападении на них с фронта.

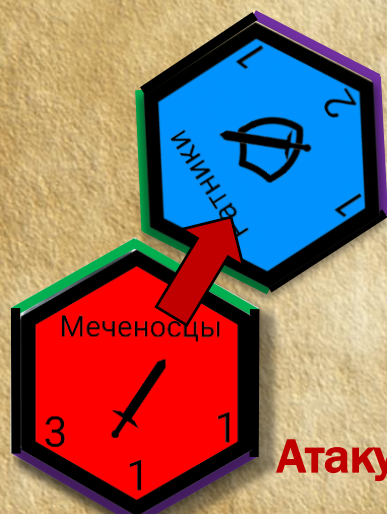
**Благословение** — способность отряда, которая даёт бонус +1 к атаке и защите выбранному Вами дружественному отряду на этом ходу. Дальность применения: 1 клетка. Применение способности считается полноценным ходом отряда.

**Ментализм** — способность, которая даёт возможность использовать карты Предводителя в радиусе одной клетки от отряда, обладающего этой способностью. Очки энергии тратятся соответственно цене карты. После применения карты Предводителя отряд не может двигаться.



## Правила

Достаньте все элементы настольной игры. Положите колоду с артефактами на специально указанное место на игровом поле. Перед началом игры игроки бросают кубик. Игрок, которому выпало большее значение, имеет право выбора какой лагерь ему занять. «Лагерь 1» даёт право игроку ходить первым (такой игрок считается **Игроком 1**). «Лагерь 2» даёт игроку возможность первому выбрать Предводителя и первую фракцию (такой игрок считается **Игроком 2**). После того, как **Игрок 2** выбрал Предводителя и одну из фракций, право выбора переходит другому игроку. В итоге каждый игрок должен иметь одного Предводителя и войска двух фракций, из которых он должен отобрать 7 обычных (серебряных) отрядов, 3 элитных (золотых) и катапульту. Если Вы новичок, выбирайте любые отряды, они все хороши по-своему. Их особенности можно изучить в процессе игры. Игроки выставляют свои войска в первых двух рядах клеток от своих лагерей. **Игрок 1** начинает игру. Он может передвигать все свои отряды на другие позиции с учётом очков движения каждого отряда, может менять их направление фронта или оставить на месте. В случае нападения нужно объявить, каким отрядом и на кого нападаете. Также надо объявить, если используете, например, карты Предводителей или способности отрядов. Ходить через занятую другим отрядом клетку запрещено. Если **Игрок 1** выполнил все действия, он заявляет о том, что завершил свой ход, и право хода получает **Игрок 2** и т.д.



**Атакующий**

«Удар во фронт» — это удар, при котором грани **фронта** нападающего отряда соприкасаются с гранями **фронта** защищающегося. Такой удар не имеет дополнительных бонусов.



## Защищающийся



«Удар с фланга» — это удар, при котором грани **фронта** нападающего отряда соприкасаются с гранями **фланга** обороняющегося. Отряд, атакующий с этих сторон, получает дополнительно +1 к атаке.

## Атакующий



## Защищающийся

«Удар в тыл» — это удар, при котором грани **фронта** атакующего отряда соприкасаются с гранями **тыла** защищающегося. Атакующий отряд получает дополнительно +2 к атаке.

## Атакующий

Атака отрядом ближнего боя. Для атаки Вам необходимо встать своим отрядом на соседнюю клетку с отрядом соперника и повернуть к нему свой отряд фронтом. После чего бросьте кубик. Выпавшее значение кубика Вам нужно прибавить к базовой атаке Вашего отряда и к другим бонусам, таким как «Рыцарский удар», «Удар во фланг», «Удар в тыл» и т.п. После чего кубик бросает соперник и прибавляет выпавшее значение к базовой защите своего отряда, включая другие бонусы. Если число Вашей атаки больше, чем число защиты соперника, то отряд соперника погибает (уберите его фишку с поля боя), и Вы обязаны занять его клетку, даже если расстояние превысит очки движения Вашего отряда. В случае победы и занятия клетки противника Вы можете повернуть фронт отряда в любом направлении. Если же значение атаки Вашего отряда меньше или равно защите соперника, то он имеет право на «Контрудар» или «Отступление». Исключением является атака конницей пеший отряд только в том случае, если конница сохранила очки движения, чтобы отступить после неудачной атаки. В таком случае, атако-



ванный отряд не может произвести никаких действий, сохранив свою позицию.

В ближнем бою могут сражаться и отряды дальнего боя, но их базовая атака будет равна 0. Отряды ближнего боя не могут атаковать, находясь в фортификациях. В такой ситуации для атаки требуется вывести отряд из укрепления и затем атаковать соперника.

**Защищающийся**

**Пример 1:**



Атака красного:

Защита синего:

$$2 + \text{die} = 7$$

$$1 + \text{die} = 4$$

Итог: победа красного.

**Атакующий**

**Защищающийся**

**Пример 2:**



Атака красного:

Защита синего:

$$2 + \text{die} = 4$$

$$1 + \text{die} = 4$$

Итог: синий защитился и контратакует.

**Атакующий**

**Контратакует**



Атака синего:

Защита красного:

$$1 + \text{die} = 6$$

$$2 + \text{die} = 5$$

Итог: победа синего.

**Защищается**



**Атака отрядом дальнего боя.** Для атаки Вам необходимо встать своим отрядом на соседнюю клетку с отрядом соперника и повернуть к нему свой отряд фронтом. Атакованный отряд защищается так же, как и при нападении отрядом ближнего боя, но права на контрудар у него не будет. Он может отступить или остаться на месте. Запрещено отрядом дальнего боя сначала производить выстрел, а потом выполнять движение. Стрелки не занимают клетку отряда, которого удачно атаковали. Они, находясь в фортификации, могут атаковать, не покидая её. Стрелки, находящиеся в горах, получают +1 к атаке. Также они могут применять «Навесную стрельбу».

**Контрудар** — это ответный удар, который можно нанести нападающему отряду, если тот не смог победить Ваш отряд. Ответный удар делается по тому же принципу, как при атаке, но клетку нападавшего отряда он не занимает и не может изменить направление фронта после успешного контрудара. Если при контрударе также не удалось победить отряд соперника, то оба отряда остаются на своих местах.

**Отступление** — манёвр, позволяющий обороняющемуся отряду отступить в случае неудачной атаки противника. Отступление выполняется на одну клетку в любом направлении, кроме соседней клетки с атакующим отрядом. При завершении данного манёвра Вы можете изменить направление фронта отряда.

### Защищающийся



**Атакующий**

### Пример 3:

«Упреждающий выстрел» синего:

$$1 + \text{двоица} = 4$$

$$1 + \text{шестёрка}^* = 7$$

Защита красного:

$$2 + 2^{**} + \text{двоица} = 6$$

Итог: победа синего (7 больше, чем 6).

\* — элитные отряды бросают кубик дважды.

\*\* — бонус от способности «Щит».



## Карты Предводителей

Каждый игрок выкладывает карты своего Предводителя перед собой, слева направо в одну линию, от наименьшей по стоимости к большей. Стоимость карты указана в её верхнем левом углу римской цифрой. Эта цифра указывает, сколько очков энергии тратится на её использование. В начале каждого своего хода игроки получают по 1 очку энергии. Их можно копить, но максимальное количество очков равняется 3. Для подсчёта количества очков энергии необходимо сдвинуть карты, стоимость которых равна текущему количеству очков Вашей энергии, на полкорпуса к себе (вниз). Т.е., если у Вас имеется 2 очка энергии, то Вы сдвигаете либо две карты стоимостью в 1 очко, либо одну карту стоимостью 2 очка энергии. После того, как Вы использовали карту во время своего хода, она "закрывается" (переворачивается рубашкой вверх). В следующий Ваш ход она "откроется" и её снова можно использовать. Если Вы использовали карту как защитную, т.е. во время хода соперника, то она "закрывается" и сдвигается на полкорпуса от себя (вверх). Такая карта "откроется" только в следующий ход соперника, против которого Вы защищались. Если у Вас достаточно очков энергии, то можно использовать несколько карт. Например, если у Вас 3 очка энергии, то можно использовать три карты стоимостью 1, либо одну карту стоимостью 2 и одну карту стоимостью 1.

Применяет карты сам Предводитель. Радиус применения карт указан на самих картах. Обращаем Ваше внимание, что в игре не представлено карт Предводителей с длительным эффектом, который длится более 1 раунда. 1 раунд — это игровая сессия, состоящая из 1 хода каждого игрока. Если Ваш Предводитель повержен, то Вы больше не имеете права использовать его карты — сбросьте их. Также надо сбросить карты артефактов, если такие остались. Карты применяются либо до передвижения Предводителем, либо после. Применение карты не запрещает перемещение Предводителем.



## Карты терсуса Ульрага



**Возмездие** — данная карта применяется, если Ваш отряд был успешно атакован в ближнем бою. В обычной ситуации Ваш отряд покинул бы поле боя без права на контрудар. В случае же применения карты «Возмездие», Ваш отряд может проинформировать контрудар и только после этого покинет поле боя. Радиус применения: 2 клетки. Используется в ход соперника.

**Справедливость** — карта, которая используется в любой из фаз сражения, таких как: нападение, защита или контрудар, и действует до конца текущего боя. С её помощью базовые характеристики обоих отрядов станут равны 0. Если карта используется как защитная, то она должна быть применена перед тем, как соперник бросит кубик для расчёта своей атаки. Радиус применения: 2 клетки. Используется в Ваш ход или в ход соперника.

**Карающий меч** — карта, которая используется при нападении или контрударе Предводителем. Он получает +1 к атаке за каждый отряд, погибший за время игровой партии. Воскрешённые отряды не учитываются. Карта используется перед броском кубика для расчёта своей атаки. Используется в Ваш ход или в ход соперника.



**Спасение** — карта, которую можно применять, если Ваш отряд должен покинуть поле боя. Данная карта сохранит отряд в любой игровой ситуации. Если источником угрозы послужила атака ближнего боя, то отряд, избежавший удаления с игрового поля, может нанести контрудар атакующему отряду. Радиус применения: 2 клетки. Используется в Ваш ход или в ход соперника.

**Героизм** — карта, которую можно применять, если Ваш отряд должен покинуть поле боя. Данная карта сохранит отряд в любой игровой ситуации. Применив данную карту, Вы должны убрать с игрового поля любой Ваш отряд на выбор, находящийся на соседней клетке с отрядом, который должен покинуть поле. Если источником угрозы послужила атака ближнего боя, то отряд, избежавший удаления с игрового поля, может нанести контрудар атакующему отряду. Радиус применения: 2 клетки. Используется в Ваш ход или в ход соперника.

**Воскрешение** — карта, которая возвращает Ваш погибший отряд на поле боя на любую клетку в первой линии стартовой позиции или в радиусе одной клетки от захваченного Вами замка. Возвращённый таким образом отряд сможет выполнять действия только в следующий Ваш ход. Радиус применения: вся карта. Используется в Ваш ход.



## Карты лорда Сегроса



**Натиск** — карта, которая даёт +1 очко движения для Вашего отряда, но ход должен завершиться нападением на отряд соперника. Нельзя использовать эту карту после того, как Вы уже выполнили движение отрядом. Дополнительное очко не учитывается, если Вы планируете отступить после нападения на отряд соперника. Также нельзя применять данную карту для того, чтобы дойти до «Указателя» и получить его бонус. Радиус применения: 2 клетки. Используется в Ваш ход.

Пример: Вы атакуете отряд соперника конницей, расстояние между отрядом соперника и Вашим отрядом 3 клетки. В случае неуспешной атаки Вы не сможете отступить, и «Натиск» Вам не поможет. Также, если расстояние между Вашим отрядом конницы и отрядом противника 2 клетки, то в случае неудачной атаки Вы сможете отступить только на 1 оставшуюся клетку хода. «Натиск» в этом случае также не прибавит этому отряду дополнительное очко движения.

**Поднять щиты** — карта, которая даёт +2 к защите отрядам, обладающим способностью «Щит», если его атакуют во фронт «Прямым выстрелом», «Упреждающим выстрелом», а также если Ваш отряд атакуют стрелки, выполняя «Выстрел навесом», при этом положение стрелков не имеет значения. Используется перед тем, как соперник бросит кубик для расчёта своей атаки. Радиус применения: 2 клетки. Используется в Ваш ход или в ход соперника.



**Круговая оборона** — карта, которая лишает соперника бонуса от удара во фланг или тыл Вашему отряду. Все грани фишки Вашего отряда считаются фронтом. Карта должна быть применена перед тем, как соперник бросит кубик для расчёта своей атаки. Радиус применения: 2 клетки. Используется в ход соперника.

**Воодушевление** — карта, которая позволяет Вашему отряду ходить дважды. Используется до или после движения отрядом. Данная карта действует только на один отряд за ход. Также она не позволит сбросить эффекты карт Предводителя соперника, если отряд обездвижен. Если Вы выбрали целью карты рыцарей, обладающих способностью «**Рыцарский удар**», то бонус к атаке от «**Рыцарского удара**» будет рассчитываться только за 1 ход. Радиус применения: 2 клетки. Используется в Ваш ход.

**Пример:** Вы используете карту «**Воодушевление**» на свой отряд рыцарей. Данный отряд выполняет движение на 6 клеток и атакует отряд соперника. В таком случае он получит только +3 к атаке (если прошёл все 3 клетки по равнинам), потому что считается, что рыцари сделали ход дважды и атаковали отряд соперника, таким образом получив бонус от «**Рыцарского удара**» только за второй ход.

**Огненный снаряд** — карта, которая позволяет отряду катапульты произвести выстрел огненным снарядом. Для её использования необходимо, чтобы атакуемый отряд соперника находился в зоне поражения Вашей катапульты (через клетку). Такой снаряд гарантированно уничтожит отряд соперника, который находится в лесу или фортификации. Радиус применения: 2 клетки. Используется в Ваш ход.

**Подкрепление** — карта, которая позволяет выставить серебряный отряд на поле боя из числа тех, кого Вы в начале игры не выбрали. Новый отряд поставьте на любую клетку первой линии стартовой позиции или в радиусе одной клетки от захваченного Вами замка. Дополнительный отряд сможет выполнять действия только в следующий Ваш ход. Радиус применения: вся карта. Используется в Ваш ход.



## Карты магистра Айи



**Магическая стрела** — карта, которая наносит выбранному отряду урон 2 + значение, которое выпало на кубике. Бонусы от удара во фланг и тыл не учитываются. «Магическая стрела» игнорирует все бонусы к защите, кроме базовых показателей. Дополнительные бонусы к защите от фортификации, леса или способности «Щит» игнорируются. Радиус применения: 2 клетки. Применяется в Ваш ход.

**Туманная завеса** — карта, которая блокирует атаки дальнего боя всех игроков на 1 раунд. Вступает в силу после того, как Игрок, применивший карту, закончит свой ход. Он также получает его негативный эффект, но только на следующий свой ход. После этого действие карты прекращается. Радиус применения: вся карта. Применяется в Ваш ход.

**Ментальный блок** — карта, которая позволяет запретить использование любой одной карты соперника на один раунд. Покажите сопернику, какую карту он должен «закрыть». Радиус применения: вся карта. Применяется в Ваш ход.



**Огненный дождь** — карта, которая наносит выбранному отряду урон 3 + значение, которое выпало на кубике, по площади трёх соприкасающихся друг с другом клеток. Если на них стоит больше одного отряда, то за каждый дополнительный отряд наносимый урон уменьшается на 1. Бонусы от удара во фланг и тыл не учитываются. Отряд соперника защищается. В расчёт идут только базовые показатели защиты. Дополнительные бонусы к защите от фортификации, леса или способности «Щит» игнорируются. Радиус применения: 2 клетки. Применяется в Ваш ход.

**Одурманивание** — карта, позволяющая взять под контроль отряд соперника на 1 ход. Вы можете выполнить ход вражеским отрядом или атаковать другой отряд, в том числе и свой. За подконтрольный отряд бросать кубик будете Вы. Ваш отряд сможет контратаковать подконтрольный Вам отряд. Соперник вправе применять свои защитные карты типа «Круговая оборона», «Поднять щиты» и т.п. Но он не имеет права на контрудар в данной игровой ситуации. Отряд, подвергшийся «Одурманиванию», будет снова под контролем соперника, когда Вы закончите этот ход. Не действует на Предводителей. Радиус применения: 2 клетки. Применяется в Ваш ход.

**Телепортация** — карта, которая может переместить любой Ваш отряд на любую незанятую клетку. Можно выполнить ход своим отрядом, а затем его телепортировать. Отряд, сразу же после «Телепортации», не может выполнить ход. Данную карту можно применять в свой ход или как защитную, т.е., если соперник атакует Вас, Вы имеете право телепортировать атакованный отряд, тем самым избежав нападения соперника. В таком случае он должен занять клетку атакованного отряда, как при успешной атаке. Применять «Телепортацию» как защитную карту можно только перед тем, как соперник бросит кубик для расчёта атаки своего отряда. Радиус применения: вся карта.



## Карты главаря Бэллы



**Вексель** — карта, которая позволяет воспользоваться картой Предводителя соперника. Вы расходуете 1 очко энергии за использование самой карты и то количество очков энергии, которое указано на используемой карте соперника. При этом карта соперника не «закрывается». Радиус применения: вся карта. Применяется в Ваш ход.

Пример: У Вас 3 единицы энергии. Вы используете карту «Вексель» стоимостью 1. Таким образом, у Вас осталось 2 единицы энергии, и Вы можете воспользоваться любой картой соперника, даже «закрытой», стоимостью в 1 или 2 единицы энергии.

**Маскировка** — карта, которая защищает от любых угроз Ваш отряд, находящийся в лесах, горах или болотах, на один ход. Действие карты не распространяется на Предводителя, который её применил. Используется перед тем, как соперник бросит кубик для расчёта своей атаки. Радиус применения: 2 клетки. Применяется в ход соперника.

**Саботаж** — карта, которая запрещает выбранному отряду соперника выполнить ход на следующем его ходу. Не распространяется на Предводителей. Радиус применения: 2 клетки. Применяется в Ваш ход.



**Диверсия** — карта, которая отнимает 2 ед. от броска кубика выбранному отряду на 1 раунд в каждой из фаз сражения, таких как атака, защита или контрудар. Значение кубика не может быть меньше 1. Если карта используется как защитная, то она должна быть применена перед тем, как соперник бросит кубик для расчёта своей атаки. Радиус применения: 2 клетки. Применяется в Ваш ход или в ход соперника.

**Хитрость** — карта, позволяющая при атаке на Ваш отряд поменять его местами с любым другим своим отрядом. В таком случае защищаться и контратаковать будет отряд, который пришёл на замену атакованному. Этот отряд занимает такое же положение, как и у атакованного отряда. Т.е. если Ваш отряд атаковали в «тыл», то отряд, занявший место атакованного отряда, также будет атакован в «тыл». Используется перед тем, как соперник бросит кубик для расчёта своей атаки. Радиус применения: вся карта. Применяется в ход соперника.

**Кража** — карта, позволяющая взять артефакт у Предводителя соперника случайным образом. После того, как Вы объявите применение карты «Кража», соперник должен перемешать все имеющиеся артефакты и выложить их рубашкой вверх. Из этих артефактов выбирается один. Вы в праве оставить артефакт себе или, если у вас уже 4 артефакта, скинуть его в колоду артефактов. Нельзя украсть последний артефакт. Носителями артефактов является Предводители. Радиус применения: 2 клетки. Применяется в Ваш ход.



## Артефакты

Игрок 1 на старте игры получает один артефакт. Для этого он должен взять из колоды 3 верхние карты и выбрать себе из них понравившийся артефакт. Далее карты замешиваются обратно в колоду артефактов, затем тоже самое делает следующий игрок. Добыча артефактов в сокровищницах происходит аналогичным образом, но при условии, если в сокровищнице находится Предводитель. Также артефакты можно добыть в фортификациях. Для этого необходимо занять её Предводителем и взять верхнюю карту из колоды артефактов. Держать одновременно больше четырёх артефактов нельзя. Если Вы достаёте пятый, то Вам придётся вернуть один из них обратно в колоду. Если Вашего Предводителя успешно атаковали, и у Вас есть артефакты, то Вы обязаны произвести «Откуп» — отдать один из них сопернику случайным образом и поставить фишку Вашего Предводителя на любую клетку первой линии стартовой позиции или в радиусе одной клетки от захваченного Вами замка, тем самым сохранив его на поле боя. Нельзя произвести «Откуп», если Предводители остались один на один (боевая машина не учитывается).

### Карта артефакта





## Сборные артефакты

При полной сборке артефакты теряют свои одиночные эффекты и получают новый сверхэффект.

### Триумф Света:

- Оплот Света
- Вердикт Света
- Учение Света

**Сверхэффект:** когда отряды Вашей армии успешно атакуют отряды соперника, то каждый раз Вы возвращаете на поле боя свой погибший отряд на одну из клеток первой линии стартовой позиции или к захваченному Вами замку.

### Величие Полководца:

- Шлем Полководца
- Знамя Полководца
- Труба Полководца

**Сверхэффект:** каждый раз все Ваши отряды, которые успешно атаковали, ходят снова.

### Таинство Магии:

- Магическая Шляпа
- Магический Посох
- Магический Свиток

**Сверхэффект:** в начале каждого Вашего хода Вам начисляется максимальный запас очков энергии. Подавляет эффект артефакта «Учение Света».

### Всевластие:

- Корона Всевластия
- Кубок Всевластия
- Перстень Всевластия
- Скипетр Всевластия

**Сверхэффект:** Весь мир падет ниц перед Вашим могуществом, Вы побеждаете в этой партии!



## Условия победы

Уничтожьте все отряды соперника или соберите полный комплект артефактов из набора «Всевластие». Уничтожение боевой машины не является обязательным условием победы.

### Игра на 3-4 игроков

#### Режим 2x2

Перед началом игры игроки делятся на две команды. Игроки из одной команды либо договариваются устно, кто будет игроком 1, а кто игроком 2, либо броском кубика. Затем игроки обеих команд поочередно бросают кубик. Команда, чья сумма значений кубика больше, имеет право выбора «Лагеря». «Лагерь 1» даёт право игроку 1 первой команды ходить первому. Далее ходит игрок 1 второй команды и т.д. «Лагерь 2» даёт игроку 1 первой команды выбрать Предводителя и фракцию. Далее право выбора переходит игроку 1 второй команды и т.д. В итоге каждый игрок должен иметь одного Предводителя и войска одной фракции, из которых он должен отобрать 3 обычных (серебряных) отрядов, 2 элитных (золотых) и катапульту. В свой ход или в ход союзника на него можно использовать свою карту Предводителя. Она откроется в следующий ход союзника.

#### Режим 1x1x1x1

Перед началом игры игроки бросают кубик. Игрок, которому выпало наибольшее значение, выбирает Предводителя. Далее кубик бросают оставшиеся 3 игрока. И так до тех пор, пока все игроки выберут Предводителей. Далее таким же образом игроки выбирают фракции. Каждый игрок должен иметь одного Предводителя и войска одной фракции, из которых он должен отобрать 3 обычных (серебряных) отрядов, 2 элитных (золотых) и катапульту. Аналогичным образом выбирается очередность хода игроков и выбор стартового участка карты. Первым ходит игрок с большим выпавшим значением, далее ход передаётся по часовой стрелке.



## Режим 2х1

Перед началом игры игроки делятся на две команды: первая команда – Игрок 1; вторая команда – Игрок 2 и Игрок 3. Игрок 1 занимает "Лагерь 1" и имеет право не только ходить первым, но и первым выбирать Предводителя и первую фракцию. Далее Игрок 2 выбирает своего Предводителя и фракцию, затем это делает Игрок 3. После Игрок 1 выбирает себе вторую фракцию и расставляет войска в двух первых линиях стартовой позиции. Игрок 1 должен иметь 7 обычных (серебряных), 3 элитных (золотых) отряда и катапульту. Игроки 2 и 3: по 3 обычных (серебряных), по 2 элитных (золотых) и по катапульте. Игроки 2 и 3 делят пополам две первые линии стартовой позиции и располагают на них свои войска. Первым ходит Игрок 1, далее Игрок 2 и Игрок 3 и т.д.





## Создатели игры

**Разработчики:** Ивин Андрей, Нистраткин Алексей, Лактюшин Никита.

**Художники-иллюстраторы:** Анастасия Орлова, Роман Гришин, Александр Ли, Денис Сингизов, Артём Шаповал.





# Достижения

Выполнив условие достижения, впишите Ваше имя в поле.



**Гладиатор** — оставшись Предводителями 1x1 на поле боя, одержите победу в партии.

---



---



---



**Погибель Львиного Сердца** — сразите лорда Сегроса отрядом арбалетчиков, находящимися в замке.

---



---



---



**Вестник смерти** — сразите 5 отрядов соперника за 1 ход.

---



---



---



**Мастер осады** — в течение партии уничтожьте 3 отряда соперника, находящихся в фортификациях с помощью катапульты.

---



---



---



**Властелин** — одержите победу, собрав артефакты из набора "Всевластие".

---



---



---



**Гроссмейстер** — выиграйте партию с полным составом войск.

---



---



---



**Кулачный бой** — выиграйте партию, не применяя карт Предводителя.

---



---



---



**Кладоискатель** — соберите любой сборный артефакт, кроме «Всевластия».

---



---



---



## Для заметок

У Вас новое достижение – Вы дочитали правила!



<b>Состав игры</b> .....	3
<b>Условные обозначения на карте</b> .....	4
<b>Объекты на карте</b> .....	5
<b>Характеристики войск</b> .....	7
<b>Классы войск</b> .....	8
<b>Способности войск</b> .....	9
<b>Правила</b> .....	11
<b>Карты Предводителей</b> .....	15
<b>Карты терсуса Ульрага</b> .....	16
<b>Карты лорда Сегроса</b> .....	18
<b>Карты магистра Айи</b> .....	20
<b>Карты главаря Бэллы</b> .....	22
<b>Артефакты</b> .....	24
<b>Сборные артефакты</b> .....	25
<b>Условия победы</b> .....	26
<b>Игра на 3-4 игроков</b> .....	26
<b>Создатели игры</b> .....	28
<b>Достижения</b> .....	29
<b>Для заметок</b> .....	30



