Правила игры «ЭПОХА ПРАВИТЕЛЕЙ» (версия 1.3)

Номинант конкурса Украинского фестиваля настольных игр, 2011:
Лучшее художественное оформление

Разработчики: Сергей и Михаил Дембицкие
Художник: Михаил Дембицкий

Поддержка игры на форуме нашего сайта: **www.ef-games.kiev.ua/efg-forum**

Киев, 2011

СОДЕРЖАНИЕ:

1. Игровые компоненты с.3

I. Основы игры

2. Подготовка с.4
3. Игровой процесс с.6
4. Завершение игры с.9
5. Распределение карт из колоды "Эпох" с.9
6. Более подробно о приказах с.10
7. Более подробно о военных действиях с.12
8. Цель игры с.16
9. Штрафы, применяемые при подсчете очков с.18

II. Различные характеристики

10. Характеристики правителей с.18
11. Характеристики особых зданий с.20
12. Характеристики общих зданий с.21
13. Характеристики бонусов царств с.24
14. Объяснение некоторых карт событий и свойств территорий. с.25

1. ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ (ДЛЯ ДВОИХ ИГРОКОВ).

А) В файлах для ПнП:

1.1) по 3 карты правителей для каждого игрока;

1.2) 5 карт судьбы;

1.3) 40 военных карт;

1.4) 8 карт бонусов царств;

1.5) 14 карт конца времен;

1.6) 2 комплекта по 10 фишек приказов для каждого царства;

1.7) 2 комплекта по 33 фишки зданий для каждого царства;

1.8) 2 комплекта по 15 фишек обычных полков

1.9) 2 комплекта по 2 (варвары) и 3 (паладины) фишек особых полков

1.10) 5 фишек восстания;

1.11) другие фишки:

6 фишек революционеров,

9 фишек эпидемии,

фишка славы,

2 фишки великого завоевателя,

6 фишек защиты.

1.12) игровое поле для двоих игроков.

Б) Необходимо взять из других игр:

Фишки золота (около 40). Кроме того, предпочтительно заменить фишки обычных и особых полков фигурками из других игр (у нас это Risk: Godstorm).

2. ПОДГОТОВКА.

Рубашка карт военных бонусов

Рубашка карт бонусов царств

Рубашка карт конца времен

Рубашка карт судьбы

2.1) Определите царства, которыми вы будете играть и возьмите соответствующие фишки зданий. Каждое царство имеет три правителя, наделенных особыми способностями (более подробно см. пункт 9 правил). Выберите одного из них.

2.2) Выберите территории вашего царства. Царство состоит из четырех территорий, имеющих общий цвет (синий или красный). Оранжевая центральная территория является нейтральной и никому не принадлежит до ее завоевания (ее сила равна 0).

2.3) Подготовьте две игровые колоды – «Военных бонусов» и «Эпох». Первая состоит из всех военных карт, перетасуйте их и положите рубашкой вверх. Вторая колода (т.е. колода «Эпох») состоит из трех частей – колоды «Бонусов царств», колоды «Конца времен» и колоды «Судьбы».

Подготовка колоды «Эпох» идет следующим образом:

А) В игре используется вся колода «Судьбы» (она включает всего пять карт) – ее необходимо перемешать и положить в основание колоды «Эпох».

Б) Далее из колоды «Конца времен» случайным образом выбирается количество карт равное количеству игроков умноженному на два, плюс два. Т.е. в игре на двоих – это шесть карт. Эти отобранные карты перетасовываются и кладутся рубашкой вверх на колоду «Судьбы». Остальная часть карт из колоды «Конца времен» не принимает участия в игре. Игроки не должны смотреть, какие карты отобраны для игры, а какие - нет. Кроме того, в игре на двоих не должна использоваться карта «Буря».

В) Далее из колоды «Бонусов царств» выбираются только те бонусы, которые принадлежат царствам, принимающим участие в игре (остальные карты не используются в игре). Т.е. в игре на двоих используются все восемь бонусов царств. Они также перемешиваются и кладутся рубашкой вверх на уже имеющиеся карты из колоды «Эпох». Игроки знают, какие карты из этой колоды примут участие в игре, но они не должны знать их порядка в колоде.

Таким образом, в процессе игры из колоды «Эпох» сначала разыгрываются карты колоды «Бонусов царств», а уже потом наступает очередь карт из колоды «Конец времен». Карты из колоды «Судьбы» используются только при подсчете очков.

2.4) Каждый игрок получает по 4 полка (один полк = одной фигурке воина) и по 3 таланта золота. С помощью броска кубика определяется игрок, который ходит первым. Игрок слева от него ходит вторым и т.д. В такой же очередности расставляются и полки - игрок, который ходит первым, расставляет все свои полки и т.д. по часовой стрелке. Полки расставляются по своему усмотрению на своих территориях, но не более 3 на одной территории. Кроме полков и золота игрок получает фишку столицы (рыцарский замок у паладинов и холл вождей у варваров). Каждый игрок ставит фишку столицы на одной из территорий его царства.

3. ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС.

Игра состоит из эпох. Эпоха состоит из четырех фаз: фазы оплаты штрафов, фазы получения бонуса царств и золота, фазы приказов, фазы военных действий и перегруппировки.

Игроки проходят фазы совершая ходы. Одним ходом является:

- Фаза оплаты штрафов и траты золота + фаза получения бонуса царств и золота + первый приказ фазы приказов.
- Каждый приказ фазы приказов, начиная со второго приказа.
- Фаза военных действий и перегруппировки.

Формально эпоха выглядит следующим образом (из расчета, что у игрока четыре территории):

Ход 1: Фаза оплаты штрафов и траты золота + фаза получения бонуса царств и золота + 1-й приказ фазы приказов.

Ход 2: 2-й приказ фазы приказов.

Ход 3: 3-й приказ фазы приказов.

Ход 4: 4-й приказ фазы приказов.

Ход 5: Фаза военных действий и перегруппировки (при желании).

С примером первой эпохи и соответствующими комментариями можно ознакомиться на форуме нашего сайта в разделе Наши игры => Эпоха правителей => Вопросы касательно игрового процесса => Первая эпоха с пояснениями.

А) Фаза оплаты штрафов и траты золота.

Важно помнить, что как только игрок оплатил штрафы (если таковые имеются), он не передает ход следующему игроку, а переходит к фазе получения бонуса царств и золота.

Есть два вида штрафов: за полки и за территории. Ваши полки не требуют содержания пока их шесть или менее. Если полков от 7 до 9 включительно необходимо заплатить один талант золота за все полки (не за каждый), если от 10 до 12 - два, если от 13 и больше - три. Если игроку нечем платить он должен распустить соответствующее количество полков. Штрафы также платятся и за количество полков на одной территории. В норме игрок может иметь до трех полков на одной территории. Таким образом, если на территории уже имеется три полка, игрок не может отдавать на ней приказ мобилизации, как и не может во время перегруппировки вводить полки на такие территории. Однако в игре есть ситуации, когда игрок имеет на одной территории более трех полков (либо благодаря бонусам, либо по независящим от него причинам). В этом случае, игрок должен оплатить по одному таланту золота за каждый полк сверх трех на территории. Если игрок не имеет необходимого количества золотых талантов, он должен распустить соответствующее количество полков.

Вместе с тем, как в первом (общее количество полков), так и во втором (количество полков на одной территории) случаях игрок даже имея необходимое количество золотых талантов, может не платить штрафы и вместо этого распустить соответствующее количество полков.

Штрафы за территории связаны с количеством территорий, на которых не были отданы приказы при завершении эпохи. Для завершения эпохи достаточно отдать приказы на четырех территориях. При этом если царство имеет более четырех территорий и игрок завершает эпоху отдав приказы лишь на четырех из них, он должен уплатить по одному таланту золота за каждую территорию, на которой приказ отдан не был. Если же за какую-либо такую территорию золото не платится, то на ней вспыхивает восстание (на нее необходимо положить фишку восстания).

После того, как игрок оплатил штрафы, он может потратить деньги на некоторые бонусы. В базовой версии игры – это бонусы, связанные со зданиями Библиотеки и Жертвенника. За каждую Библиотеку игрок может купить одну и только одну военную карту за один талант золота. С помощью жертвенника игрок может пожертвовать все свое золото (но не меньше трех талантов) и получить до конца игры одно победное очко. При этом игрок сам выбирает в какой последовательности использовать здания Библиотеки и Жертвенника.

Б) Фаза получения бонуса царств и золота.

Во время этой фазы игрок тянет верхнюю карту из колоды «Эпох» (об особенностях этого см. пункт 5). Также он получает золото если у него есть банк (более подробно см. пункт 12).

Важно помнить, что как только игрок осуществил действия, связанные с этой фазой, он не передает ход следующему игроку, а переходит к фазе приказов.

В) Фаза приказов.

Эта фаза длится пока игрок не отдаст приказы на всех своих территориях (если у него четыре и менее территории) или хотя бы на четырех территориях (если у него пять и более территорий).

Игрок отдает один приказ на любой своей территории. Приказ выполняется сразу же после того, как игрок его отдал. Важно помнить, что приказ отдается на конкретной территории.

Существует семь видов приказов:

а) *Приказ мобилизации*: получение одного полка за один талант золота на территории, где отдается приказ.

б) *Приказ постройки*: постройка здания первого (один талант золота), второго (два таланта золота) или третьего уровня (три таланта золота) на территории, где отдается приказ.

в) *Приказ сноса*: уничтожения своего или чужого здания.

г) *Приказ сбора налогов*: получение одного таланта золота.

д) *Приказ военного планирования*: получение одной военной карты.

е) *Приказ перегруппировки*: бесплатный перевод одного полка на свою соседнюю территорию, каждый следующий полк за один талант золота.

ж) *Приказ переговоров*: позволяет снимать фишки восстания.

Игрок (назовем его текущим игроком) по своему собственному выбору может отдать **один** из этих приказов. После того, как был отдан и выполнен один из приказов, на соответствующую территорию кладется фишка приказа. Ход передается далее. После того как походили остальные игроки, ход возвращается к текущему игроку. Он отдает свой второй приказ (вне зависимости от того, каким был предыдущий приказ, игрок может отдать любой из семи приказов). После этого остальные игроки опять совершают свои ходы. И так далее.

Фаза приказов того или иного игрока заканчивается когда на четырех его территориях имеется, по крайней мере, по одной фишке приказа. Если у игрока четыре или меньше территорий, фаза заканчивается в любом случае. Если же территорий пять или более, игрок сам решает, заканчивается ли фаза после того как на четырех территориях имеются приказы или она продолжается для того, чтобы он мог отдать приказы на территориях, где нет фишек приказов (при этом игрок сам определяет, после какого из этих последующих приказов заканчивается фаза приказов). Когда игрок отдает свой последний приказ в этой фазе, ход передается следующему игроку (игрок, завершивший фазу приказов, снимает все фишки приказов со своих территорий).

Г) Фаза военных действий и перегруппировки.

После фазы приказов наступает фаза военных действий и перегруппировки, но только в том случае если игроку это необходимо. Т.е. если игрок решает не атаковать и не перемещать войска, то он совершает ход, включающий фазу оплаты штрафов и траты золота, фазу получения бонуса царств и золота, а также первый приказ фазы приказов.

Если же игрок решает атаковать, то на фазу военных действий и/или перегруппировки уходит весь этот ход. Изначально каждый игрок может совершать одну атаку в эту фазу. Чтобы увеличить этот лимит, необходимо возводить военные академии – каждая из них дает возможность одной дополнительной атаки. Каждая атака совершается с одной своей территории на одну прилежащую к ней территорию противника (**нельзя** атаковать **одновременно** одну территорию с нескольких). При этом, если у игрока есть возможность атаковать более одного раза, то нет ограничений (конечно же в пределах максимального количества атак за фазу атаки) в отношении того сколько атак он может совершить с одной территории на прилегающие территории противников. Игрок не может переводить полки с одной территории на другую, пока не объявил, что он завершил военные действия в этой эпохе или же пока у него просто не исчерпался лимит атак. Сразу же после

завершения атак игрок может по желанию перевести свои полки. Каждый полк может быть переведен со своей территории на прилежащую к ней и не далее. При перегруппировке один полк может быть переведена бесплатно, а каждый следующий за один талант золота. Если игрок хочет перевести второй, третий и т.д. полк, но не имеет золота, ему придется подождать более благоприятных времен.

4. ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ.

Каждую эпоху каждый игрок тянет одну карту из колоды «Эпох». Когда какой-либо игрок берет последнюю карту из колоды «Конец времен» (эта колода представляет собой вторую часть колоды «Эпох»), игра продолжается до завершения фазы приказов его эпохи (эта фаза проходит по особым правилам, о чем будет сказано ниже), после чего наступает завершение игры и подсчет очков.

5. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ КАРТ ИЗ КОЛОДЫ «ЭПОХ» ВО ВРЕМЯ ФАЗЫ ПОЛУЧЕНИЯ БОНУСА ЦАРСТВ И ЗОЛОТА

Когда игрок тянет карту бонуса царств, он передает ее игроку, который играет соответствующим царством. Например, если игрок-варвар вытянул изображенную слева карту, которая принадлежит паладину, он должен передать ее игроку-паладину. При этом именно игрок, вытянувший карту (в нашем случае – это варвар), получает количество золота, указанное в левой части карты (одна монета обозначает один талант). Карта бонуса царства остается открытой для всех игроков, а после использования сбрасывается.

Важно помнить, что **раз за игру**, каждый игрок может вместе со своей картой получить от другого игрока и все золото, указанное на ней. Т.е., когда другой игрок тянет вашу карту, вы можете получить не только ее, но и золото, указанное на ней. Но лишь раз за игру. В таком случае (когда вы используете право получить вместе с картой и золото) игрок, потянувший карту, может получить золото только в том случае, если забрать все золото вам не позволяет лимит вашей казны (в норме лимит казны составляет 7 талантов золота) – то золото, которое вы не можете взять, остается игроку, который вытянул карту.

Рассмотрим пример. Пусть у Игрока-паладина есть 5 талантов золота, а игрок-варвар тянет карту бонуса царств (пусть у него только один талант золота), принадлежащую паладину. На карте изображено 3 таланта золота. В норме игрок-варвар должен забрать все золото, а карту отдать противнику. Но в этом случае игрок-паладин решил воспользоваться своим правом забрать и карту, и золото. При

этом он заберет не все золото, а только два таланта, так как больше ему не позволяет лимит казны. Тот один талант, который останется, забирает игрок-варвар.

6. БОЛЕЕ ПОДРОБНО О ПРИКАЗАХ.

А) ***Приказ мобилизации*** позволяет получить один полк за один талант золота. За один такой приказ можно получить только один полк.

Сила обычного полка, как и его стойкость равны единице. Это справедливо для любого царства. Кроме них каждый игрок может мобилизовать специальные полки царств за один талант золота, но только на территории со своей столицей (также за один приказ не более одного полка). Если территория со столицей захвачена, игрок не может мобилизовать специальные полки своего царства. Если же она уничтожена, игрок не может мобилизовать специальные полки царства, пока не возведет столицу вновь.

Как уже говорилось выше, в норме на одной территории может быть не больше 3 полков. Максимальное количество всех полков на всех территориях не должно превышать 15.

Б) ***Приказ постройки***. На каждой территории можно возводить до трех зданий. За один приказ строится одно здание. При этом пока не построено здание первого уровня, нельзя строить здание второго, а пока не построено здание второго, нельзя строить здание третьего. Каждое здание первого уровня может быть построено трижды, второго – дважды, третьего – единожды. На одной территории не могут быть построены два одинаковых здания, но может быть построено более одного здания первого или второго уровня.

Если игрок захватил территорию с чужими зданиями, то они не приносят ему своих бонусов. Т.е. каждый игрок может использовать бонусы только тех зданий, которые построены им самим. Также и здания на потерянных территориях не дают своего бонуса до тех пор, пока соответствующие территории не будут отвоеваны назад.

В) ***Приказ сноса*** можно отдавать как на своих, так и на захваченных территориях противника для уничтожения одной постройки. На захваченных территориях снос осуществляется за цену меньшую на один талант золота, чем цена самой постройки. Для того чтобы уничтожить чужую столицу необходимо потратить три таланта золота. Свои здания уничтожаются бесплатно (снос своего здания бывает необходим, если игрок хочет перенести свое здание с одной территории в другую). После приказа сноса на соответствующую территорию кладется фишка приказа. Приказ сноса является самостоятельным приказом, то есть занимает ход, как и другие приказы. После него также, как и в случаях других приказов, на соответствующую территорию кладется фишка приказа.

Г) ***Приказ сбора налогов*** приносит один талант золота. Каждый игрок имеет казну, величина которой не должна превышать семи талантов золота. Т.е., если игрок имеет семь талантов золота, он не может получать золота никаким образом, в том числе и с помощью приказа сбора налогов. Лимит казны увеличивается при постройке Сокровищниц (об их особенностях см. пункт 12).

Д) ***Приказ военного планирования***. При этом приказе, в закрытую тянется верхняя военная карта. Ее содержание показывается другим игрокам только во время использования в сражении. Изначально каждый игрок может иметь максимум две военные карты в руке. Этот лимит увеличивается благодаря возведению Библиотек (об их особенностях см. пункт 12). Если имея максимально возможное количество военных карт, игрок решает отдать приказ военного планирования, он должен выбрать какая из карт на руках идет в сброс до того как потянет новую карту.

Е) ***Приказ перегруппировки*** позволяет переводить полки с одной территории на другую. Отдав приказ перегруппировки на территории, игрок может перевести с нее один полк на любую соседнюю территорию бесплатно, а каждый следующий – за один талант золота. В перегруппировке участвуют только территории игрока, который осуществляет перегруппировку.

ВТОРОЙ ПРИКАЗ: ЭТО ВАЖНО!

В норме можно отдавать по одному приказу на каждой территории во время фазы приказов той или иной эпохи. Вместе с тем, по желанию игрока можно отдавать и второй приказ на территории, где уже лежит фишка приказа (на это уходит отдельный ход фазы приказов), но только в том случае если у этого игрока еще имеются территории, на которых в этой эпохе приказы не отдавались. При этом на одной из таких территорий (где еще не отдавались приказы) вспыхивает восстание. Если свободных территорий более одной, восстание вспыхивает на территории с наименьшим количеством полков. Если территорий с наименьшим количеством полков несколько, то место восстания определяется игроком справа (на соответствующую территорию необходимо положить фишку восстания). Если на территории есть фишка восстания, то она не может считаться свободной. Третий приказ на одной территории невозможен в любом случае. Количество «вторых» приказов ограничивается, количеством территорий, на которых отсутствуют фишки приказов и фишки восстаний.

На территории с восстанием здания не приносят своих бонусов. Несмотря на то что полки сохраняют свою силу и при защите можно играть военную карту, из суммарной силы такой территории во время военных действий необходимо отнять единицу.

Пока в стране бушует одно или более восстаний, игрок не может завершить фазу приказов.

Поэтому он должен с помощью (Ж) ***приказа переговоров*** добиться мира. На этот приказ тратится один ход. После приказа переговоров с территории снимается фишка восстания и кладется фишка приказа.

7. БОЛЕЕ ПОДРОБНО О ВОЕННЫХ ДЕЙСТВИЯХ.

Общая структура боя следующая:

1. Объявления атаки.
2. Активация бонусов, разыгрываемых до выбора боевых карт.
3. Выкладывание боевых карт, без их вскрытия.
4. Активация бонусов, разыгрываемых до вскрытия боевых карт.
5. Вскрытие боевых карт.
6. Активация бонусов, разыгрываемых после вскрытия боевых карт.
7. Подсчет итоговой силы полков и подведение результатов сражения.

Рассмотрим саму ситуацию сражения и определения ее результатов.

Атака всегда происходит всеми полками одной территории (атакующая армия) на все полки другой территории (защищающаяся армия). Территории должны граничить друг с другом.

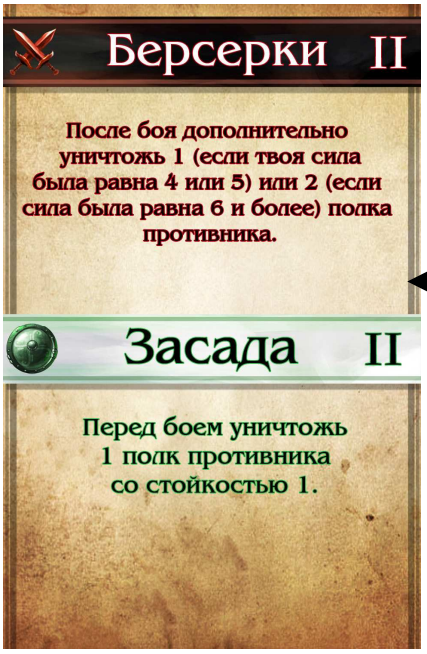
Сила армии в сражении определяется количеством полков в ней, а также силой военной карты, сыгранной в этом сражении. Военная карта может играться из руки либо вслепую из колоды, если игрок не хочет играть карту из руки или если у него нет карты на руках.

Побеждает та армия, которая имеет большую суммарную силу, при этом проигравшая армия теряет количество полков равное величине разницы между силами армий. Если, например, победившая армия имеет силу 4, а проигравшая - 2, то последняя теряет два полка. Какие именно полки уничтожаются определяет победитель. Если сила какой-либо армии равна или больше 6, то она уничтожает один дополнительный полк (при условии, что его стойкость равна единицы).

Кроме силы каждая военная карта имеет особые свойства, дающие ее хозяину различные бонусы. В зависимости от имеющихся свойств карты делятся на два вида– смешанные и универсальные. На смешанных картах имеется два свойства – атакующее и защищающееся. Первое срабатывает при атаке армии, второе – при защите. Универсальные карты содержат свойство, срабатывающее и при атаке и при защите, или же другой универсальный бонус.

Смешанные карты могу иметь различное значение силы для атакующего и защищающегося свойств. Игрок не выбирает из них, а использует то значение силы, которое соответствует текущей боевой ситуации: при защите – силу защитного свойства, при атаке – атакующего. Сами свойства дают дополнительный бонус (он может проявляться как в виде силы, так и в других преимуществах) сверх силы полков и силы самой карты.

Если сила универсальной карты отмечена красным цветом, то для ее (силы этой карты) использования игрок не должен использовать свойство этой карты.



ВАЖНО ПОМНИТЬ! Если военная карта разыгрывается не из руки, а из колоды, то сила карты (но не сила, связанная с самим бонусом) уменьшается на единицу.

Слева изображена смешанная военная карта. Свойство, идущее после двух перекрещенных мечей, используется во время атаки, а то, что идет после щита – во время защиты. Сила карты определяется таким же образом.

Кроме полков и военной карты есть еще один способ усилить свою армию. Он заключается в возможности играть к использованной военной карте еще одну из руки. При этом не могут использоваться ее особые свойства, и она добавляет всего одну бонусную силу, независимо от того какая сила свойства указана на карте. Для такого усиления может использоваться только та военная карта, которая находится у игрока на руках (назовем ее картой бонусного усиления).

После того как учтены сила полков, сила карты и сами бонусы активированного свойства, побеждает армия с большей суммарной силой. При этом, если в проигравшей территории уничтожены не все полки, оставшиеся в живых должны отступить на прилегающую дружественную территорию. Полки должны вводиться на территорию с наименьшим количеством воинов.

Когда полкам проигравшего игрока некуда отступать (т.е. рядом нет дружественных территорий), он пробивается с боями сквозь территории противника. При этом он должен ввести свои оставшиеся полки на территорию противника, граничащую с его территорий или наиболее близкую к ней. В данном случае бой по обычным правилам не осуществляется. Вместо этого отступающий игрок тянет боевую карту из колоды и смотрит на меньшее значение силы, указанное на ней. После этого он должен снять и игрового поля соответствующее количество отступающих полков (какие полки снять определяет отступающий игрок). Оставшиеся полки переводятся на соседнюю территорию. Если это его территория, отступление завершено. Если это территория противника, процедура повторяется.

В случае выигрыша атакующий игрок может бесплатно перевести на завоеванную территорию то количество полков, которое считает необходимым.

Если игроки набрали одинаковую силу, то в сражении не удалось выявить победителя – никто не теряет полков (если сила каждой стороны равна шести и

более, то каждый игрок теряет по одному полку), защищающийся сохраняет свою территорию. Если защитники оказались сильнее, атаковавший игрок просто теряет соответствующее количество полков.

Кроме разницы в итоговой силе армий потери сторон определяются и стойкостью их полков. В норме один полк имеет единичную стойкость, поэтому для его уничтожения необходимо превосходство всего в одну силу. Но некоторые полки имеют двойную стойкость и более. Для уничтожения таких полков необходимо превосходство в две силы (против полков с двойной стойкостью), три силы (полки с тройной стойкостью) и так далее. Но даже в том случае, когда атакующий имеет всего одну силу превосходства в поединке, а все полки защищающегося имеют двойную и/или более стойкость, защищающаяся армия должна отступить (при этом полки не уничтожаются).

В ситуации, когда сила одной или обеих сторон равна или больше 6, то такая сторона/стороны получает дополнительное очко превосходства, которое может использовать как для уничтожения более стойких полков, так и для уничтожения дополнительных простых полков. Несмотря на потери с обеих сторон побеждает армия с большей силой, если у нее остается хотя бы один полк.

ПРИМЕЧАНИЕ: а) если после успешной атаки победитель не перевел ни одного полка на завоеванную территорию, то в начале его следующее эпохи (перед тем как отдать свой первый приказ), на ней вспыхивает восстание; это правило касается только тех территорий, которые не принадлежали атакующему игроку изначально; б) все сыгранные военные карты сбрасываются в отбой; в) если специальные свойства карт противоречат правилам, выполняются условия указанные на картах; г) особые свойства карты играются в отношении защищающейся территории, если в тексте карты не указано другое; д) защищающийся игрок кладет свои военные карты вторым, но разыгрывает их свойства первым.

ПОСЛЕДНЯЯ ВОЙНА! Фаза приказов и фаза войны последней эпохи (т.е. той эпохи, которую начинает игрок, вытянувший последнюю карту из колоды «Конца времен») идут особым образом – они совмещены. Игрок, начавший последнюю эпоху, как и все остальные игроки, получает возможность отдавать ***приказ атаки*** (больше нет разделения эпохи на фазу приказов и фазу военных действий и перегруппировки). Количество приказов атаки, которые может отдать игрок за фазу приказов, равно единице плюс количество военных академий этого игрока. Приказ атаки отдается **по желанию игрока** на любой своей территории, граничащей хотя бы с одной территорией противника, сразу же после того, как им был отдан обычный приказ на этой территории. Т.е. игрок сам решает – атаковать после обычного приказа или нет. Приказ атаки позволяет провести **одну** атаку. Эта атака ведется по обычным правилам.

После окончания фазы приказов фаза атаки не наступает. Если закончилась фаза приказов игрока, который вытянул последнюю карту из колоды «Конец времен» (назовем его завершающим игроком), игра заканчивается. Если же закончилась фаза приказов у игрока, который последнюю карту не тянул, то он переходит к своей новой эпохе, при условии что завершающий игрок все еще совершает ходы в рамках своей последней фазы приказов. При этом продолжают действовать особые правила, связанные с последней войной (т.е. военные действия не выделяются в отдельную фазу, а совершаются с помощью отдельных приказов).

8. ЦЕЛЬ ИГРЫ.

Цель игры – набор максимального количества победных очков.

Очки зарабатываются в шести сферах: владения, армия, богатство, строительство, слава и ратное дело. Сумма итоговых очков и является финальным показателем величия правителя. В случае владений сразу же подсчитываются победные очки, в других случаях – сначала баллы, а уже на их основе – победные очки.

а) *Владения*. Каждая территория, принадлежащая игроку в конце, приносит 1 очко. Игрок, завоевавший чужую столицу, получает единовременно 1 дополнительное очко, которое учитывается независимо от того, контролирует ли он эту территорию по завершении игры или нет (при завоевании возьми одну фишку великого завоевателя). За каждую вражескую столицу можно получить не более одного очка. Т.е. повторное завоевание чужой столицы не дает дополнительных очков.

б) *Армия*. Каждый полк приносит 1 балл. Также по 1 баллу получаешь за каждое *защитное здание (дозорная башня, стены, крепость)*.

Игрок, набравший наибольшее количества баллов получает N очков, где N равно количеству игроков. Следующий за ним получает N – 1 очков, следующий N – 2 и так далее.

в) *Богатство*. Каждый талант золота приносит 1 балл, каждая сокровищница приносит 2 дополнительных балла, независимо от того есть там золото или нет. Игрок, набравший наибольшее количества баллов получает N очков, где N равно количеству игроков. Следующий за ним получает N – 1 очков, следующий N – 2 и так далее.

г) *Строительство*. Количество баллов рассчитывается исходя из здания максимального уровня на той или иной территории. Например, если на определенной территории игрок построил здания первого и второго уровня, то он получает 2 балла за эту территорию (в соответствии со зданием, которое имеет максимальный уровень). При этом не обязательно владеть территорией с построенным зданием после завершения игры. Т.е. за территорию, где построены здания разных игроков, баллы получают все игроки, которые осуществляли постройку на этой территории (конечно если здания не были разрушены до завершения игры). Например, если на территории есть постройки паладина первого и второго уровня, а также постройка варвара третьего уровня, то паладин получает 2 балла, а варвар - 3. Баллы, полученные за разные территории, суммируются.

Игрок, набравший наибольшее количества баллов получает N очков, где N равно количеству игроков. Следующий за ним получает N – 1 очков, следующий N – 2 и так далее.

д) *Слава.* Баллы получаются за Статуи правителей (по 1 за каждую) и за Дворец (3 очка). Баллы сохраняются только в том случае, если соответствующие постройки не были разрушены до завершения игры.

Очки (не баллы) славы можно получить за жертвоприношения в Жертвеннике (об этом см. пункт 12).

Кроме этого можно получить один балл славы за Турнир (карта из колоды "Конец времен").

Если у игрока разрушена Столица, и он не отстроил ее к концу игры, он теряет 3 балла славы.

Игрок, набравший наибольшее количества баллов получает N очков, где N равно количеству игроков. Следующий за ним получает N – 1 очков, следующий N – 2 и так далее.

е) *Ратное дело*. За каждую произведенную атаку игрок получает по два балла, а за каждую защиту – по одному. При этом выигравший игрок получает один дополнительный балл ратного дела. Следовательно, атакующий может получить 3 или 2 балла, а обороняющийся – 2 или 1. Все баллы ратного дела суммируются и отмечаются фишкой приказа на треке ратного дела.

Если игрок завоевывает пустую территорию противника, т.е. территорию, на которой не имеется полков, он получает 2 балла ратного дела. Игрок, потерявший такую территорию не получает балов ратного дела.

Очки ратного дела фиксируются на специальном треке с помощью фишки приказа. Каждый раз, когда игрок проводит атаку или защиту, дающие баллы ратного дела, он должен передвинуть фишку на соответствующее количество пунктов.

Игрок, набравший наибольшее количества баллов получает N очков, где N равно количеству игроков. Следующий за ним получает N – 1 очков, следующий N – 2 и так далее.

В тех случаях, когда несколько игроков набрали равное количество баллов в той или иной сфере, они получают равное количество очков. Например, два игрока имеют по 7 полков, а остальные - 5, 3 и 2. В этом случае первые два получают по пять очков, а третий, четвертый и пятый - четыре, три и два соответственно.

После того как очки рассчитаны по всем сферам, они суммируются. Игрок, получивший наибольшее количество очков побеждает! Если несколько игроков набрали одинаковое значение, побеждает игрок, имеющий наибольшую славу. Если и это не определило победителя, выигрывает игрок имеющий большее количество территорий. Если территорий также одинаковое количество, побеждает игрок с наибольшим количеством золота. Если и золота одинаково, засчитывается ничья.

9. ШТРАФЫ, ПРИМЕНЯЕМЫЕ ПРИ ПОДСЧЕТЕ ОЧКОВ.

Баллы, набранные по ратному делу, используются не только для подсчета победных очков. Они также являются показателем благосклонности судьбы к тому или иному правителю. Чем больше правитель проводил атак и защит во время игры (и соответственно чем больше баллов он набрал по ратному делу), тем благосклоннее к нему судьба. С помощью набранных баллов по ратному делу определяется, какое количество карт из колоды «Судьбы» должен вытянуть игрок. Все карты этой колоды являются штрафными, т.е. они снижают показатели игрока в одной из сфер (армия, богатство, строительство, слава) либо финальное количество очков. Игрок, набравший наименьшее количество баллов по ратному делу, тянет карты «Судьбы» первым, следующий после него – вторым и т.д. Для определения количества карт, которые должен потянуть тот или иной игрок используется следующая таблица:

Количество игроков	Место, которое занял игрок в сфере ратного дела				
	1	*2*	*3*	*4*	*5*
2	**0**	**1**			
3	**0**	**1**	**2**		
4	**0**	**1**	**1**	**2**	
5	**0**	**0**	**1**	**1**	**2**

10. ПАЛАДИНЫ И ВАРВАРЫ: ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРАВИТЕЛЕЙ, А ТАКЖЕ ОСОБЕННОСТИ ИХ СМЕНЫ.

А) Правители паладинов:

Стратег всегда имеет одну дополнительную военную карту. Эта карта кладется отдельно и после ее использования игрок может потянуть на ее место следующую, но не чаще одного раза за эпоху. Она тянется в фазу получения бонуса царств и золота. Эта карта может тянуться сверх лимита.

Логистик в фазу перегруппировки не платит золота за переведенные полки, при этом каждый полк может передвигаться не на одну, а на две территории.

Тактик раз за эпоху может вслепую отменить особые свойства военной карты противника до ее вскрытия.

Б) Правители варваров:

Мародер в каждом выигранном сражении получает количество талантов золота равное количеству погибших полков противника. Это свойство действует и при использовании бонуса царства «Последний рубеж». Получает один дополнительный талант золота, если на атакованной территории есть хотя бы одно здание (неважно выиграна битва или нет).

Повелитель орды позволяет содержать любое количество полков, но в сумме не более 15. При этом штраф за общее количество полков не платится.

Завоеватель во время атаки может нейтрализовать свойства *защитных зданий (дозорная башня, стены и крепость)*. Для нейтрализации свойства второго уровня ему необходимо потратить один талант золота, для нейтрализации свойства третьего – два. Если свойство защитного здания нейтрализовано, а территория не захвачена, то при следующей атаке на нее (но только в рамках данной военной фазы Завоевателя) такое здание не будет давать своего бонуса в любом случае. Также в случаях, когда у Завоевателя есть пять и более территорий и он начинает военную фазу после приказов на четырех территориях, он не платит штрафа за территории, на которых не были отданы приказы.

КАК ВЫБИРАЮТСЯ И СМЕНЯЮТСЯ ПРАВИТЕЛИ! Перед своим первым ходом каждый игрок выбирает своего первого правителя. Каждый игрок ставит фишку приказа на единицу на треке ратного дела.

Жизнь правителя ограничена 10 единицами на треке ратного дела. После смерти предыдущего правителя, новый назначается в начале новой эпохой, т.е. перед фазой оплаты штрафов и траты золота.

Могут встречаться ситуации, когда правитель переходит к фазе атаки и перегруппировки не превысив своих 10 единиц, но уже в процессе войны этот показатель превышается значительно больше 10. В этом случае любые бонусы, связанные с правителем используются вплоть до завершения фазы военных действий и перегруппировки. Кроме того, в этом случае началом следующего правителя на треке ратного дела будет пункт, на котором остановилось обозначение правителя в конце фазы войны и перегруппировки. Например, если обозначение правителя остановилось на значении 13 (притом, что последний правитель был ограничен диапазоном с 1 до 10), то следующий правитель должен править с 13 по 22 отметку на треке ратного дела.

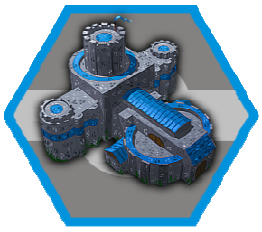
Каждая статуя, построенная во время царствования текущего правителя, увеличивает его правление на 5 единиц на треке ратного дела. К примеру, если в процессе своей первой фазы приказов игрок строит хотя бы одну статую, то длительность правления текущего правителя увеличивается с 10-го до 15-го пункта на треке ратного дела.

После того, как последний правитель прекратил свое существования, игрок играет без правителей и не получает соответствующих бонусов.

11. ПАЛАДИНЫ И ВАРВАРЫ: ХАРАКТЕРИСТИКА ОСОБЫХ ЗДАНИЙ ЦАРСТВ.

Каждое из пяти царств имеет по три дополнительных здания. Одно из них уже упоминалось – это столица. Она и другие особые здания представлены ниже:

Здания паладинов



Замок магистра (3-й уровень): Столица паладинов, позволяющая обучать конников (сила 1, стойкость 1). Раз за эпоху полк конницы может быть направлен с территории, *в которой находится в данный момент*, на соседнюю территорию для усиления участвующей в битве армии (до вскрытия военных карт). В случае защиты полк отправляется на защищающуюся территорию, в случае атаки – на атакованную. Если армия паладинов при этом проигрывает, то такой полк может быть выбран объектом для уничтожения. Если после битвы полк конницы не был уничтожен, он возвращается назад. Максимальное количество полков конницы равно трем.
Цена постройки Замка магистра – три таланта золота.

Храм (2-й уровень): при приказе на территории с храмом, игрок бросает кубик для определения бонуса: 1-3 – получи одно золото, 4-5 – введи один полк в своей территории, 6 – сразу же можешь дополнительно отдать двойной приказ на своей любой территории, не имеющей приказа.
Двойной приказ позволяет игроку за один ход отдать два приказа на одной территории, при этом восстание не вспыхивает.
Цена постройки – два таланта золота.

Богадельня (1-й уровень): нейтрализует первое восстание, вызванное действиями игрока.
Цена постройки – один талант золота.

Здания варваров

Холл вождей (3-й уровень): Столица варваров, позволяющая дрессировать троллей (сила 2, стойкость 1). Максимально количество полков троллей равно двум.
Цена постройки – три таланта золота.

Тренировочный лагерь (2-й уровень): в фазу получения бонуса царств и золота на территории с Тренировочным лагерем игрок по желанию может бесплатно получить один обычный полк. При этом этот полк может быть четвертым (штраф по этому четвертому полку в дальнейшем оплачивается, если на территории нет Шатров воинов). Цена постройки – два таланта золота.

Шатры воинов (1-й уровень): лимит неоплачиваемых на этой территории полков повышается до четырех.
Цена постройки – один талант золота.

12. ХАРАКТЕРИСТИКА ОБЩИХ ЗДАНИЙ

Представленные ниже здания доступны для постройки каждому игроку.

Здания первого уровня

Жилой квартал: приказ сбора налогов на территории с жилым кварталом приносит два золота.
Цена постройки – один талант золота.

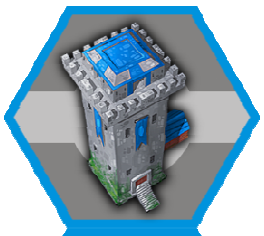
Сокровищница: каждая сокровищница увеличивает лимит казны на три золота. Все золото превышающее семь единиц выкладывается на территории с сокровищницами и используется в последнюю очередь, т.е. после того как было использовано имеющееся у правителя золото. Если территория с сокровищницей захвачена, соответствующее золото переходит противнику, но остается в этих сокровищницах. При подсчете очков каждая имеющаяся у игрока сокровищница приносит ему два бала в сфере богатства.
Цена постройки – один талант золота.

Склад: при переводе полков (как в фазу атаки и перегруппировки, так и при приказе перегруппировки) с территории, на которой имеется склад, количество полков, переводимых бесплатно, повышается на единицу. Также каждый склад повышает на единицу общее количество полков, не требующих оплаты штрафа.
Цена постройки – один талант золота.

Статуя: при подсчете очков приносит один бал в сфере славы. Позволяет продлить время правления того или иного правителя на 5 единиц на треке ратного дела.
Цена постройки – один талант золота.

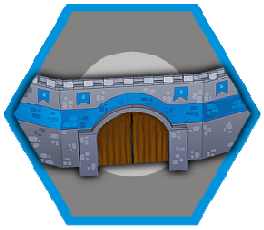
Кирпичный завод: позволяет на территории, где был построен этот КЗ, возводить одно дополнительное здание второго уровня. Кроме этого, сразу же после постройки кирпичного завода игрок может построить еще одно здание на этой территории (это не считается не вторым, не двойным приказом) за его стоимость плюс один.
Цена постройки – один талант золота.

Здания второго уровня



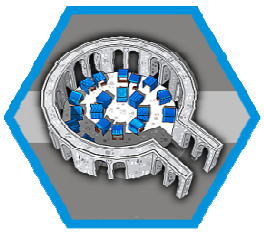
Дозорная башня: если территория с дозорной башней атакована, атакующий должен сыграть военную карту в открытую; при атаке на эту территорию нельзя играть военные карты вслепую из колоды.
Цена постройки – **один** талант золота.

Военная академия: каждая военная академия позволяет совершить одну дополнительную атаку во время военной фазы.
Цена постройки – два таланта золота.



Стена: территория со стеной получает одну дополнительную силу при защите. Если после фазы приказов игрок не атакует, а переходит к следующей эпохе, то на территориях со Стенами кладется фишка защиты, сигнализирующая об одной дополнительной силе при защите этой территории. Фишка защиты снимается непосредственно перед началом военной фазы. Никаким образом невозможно получить более одной фишки защиты на одной территории.
Цена постройки – два таланта золота.

Библиотека: каждая библиотека увеличивает лимит военных карт в руке на одну. Сразу же после постройки библиотеки игрок получает одну военную карту бесплатно. Также в начале своей эпохи игрок может купить за каждую свою библиотеку одну военную карту за одно золото.
Цена постройки – два таланта золота.



Торговая площадь: один раз за эпоху, отдавая любой приказ на территории с рынком, правитель получает одно золото.
Цена постройки – два таланта золота.

Здания третьего уровня

Крепость: для того чтобы захватить территорию с крепостью необходимо уничтожить всех ее защитников. Если после фазы приказов игрок не атакует, а переходит к следующей эпохе, то на территориях с Крепостью кладется фишка защиты, сигнализирующая об одной дополнительной силе при защите этой территории. Фишка защиты снимается непосредственно перед началом военной фазы. Никаким образом невозможно получить более одной фишки защиты на одной территории.
Цена постройки – три таланта золота.

Банк: в фазу получения бонуса царств и золота игрок получает по одному бонусному золоту за каждую принадлежащую ему сокровищницу. Это золото необходимо положить в сокровищницы (по одному в каждую).
Цена постройки – три таланта золота.

Арсенал: позволяет усиливать свои полки при атаке. За одну атаку можно произвести усиление величиной в единицу. Количество возможных усилений за одну фазу атаки и перегруппировки равно количеству складов, имеющихся у атакующего игрока. Усиление производится при объявлении атаки.
Цена постройки – три таланта золота.

Дворец: при подсчете очков приносит три бала в сфере славы.
Цена постройки – три таланта золота.

Жертвенник: раз за эпоху при уничтожении всех полков противника **в битве** (но не меньше 3-х) получи **1 очко** (не бал) ратного дела. Также в конце эпохи можешь заплатить все свое золото (но не меньше 3-х) для получения **1 очка** (не бала) славы.
Цена постройки – три таланта золота.

13. ПАЛАДИНЫ И ВАРВАРЫ: ХАРАКТЕРИСТИКА БОНУСОВ ЦАРСТВ.

А) Бонусы царства паладинов.

Великий полководец: потяни две верхние карты из военной колоды. Эти карты остаются сверх лимита (положи их отдельно). Бонус применяется в любой момент своего хода.

Возрождение: можешь возродить все свои полки, погибшие в течении одной фазы войны и перегруппировки (твоей или противника). Если есть возможность, игрок должен воскресить свои полки таким образом, чтобы не был превышен лимит полков на территории (по аналогии с отступлением). Применяется сразу после завершения своей или чужой фазы войны или перегруппировки.

Бурное развитие: в эту фазу приказов можешь отдавать двойные приказы, но не более четырех. Двойной приказ можно отдать только на той территории, которая еще не имеет приказа/приказов. Применяется в любой момент своей фазы приказов.

Время не ждет: соверши два дополнительных хода. Применяется в свой ход, сразу после того как отдал приказ.

Б) Расовые бонусы варваров.

Легендарный наставник: возьми бесплатно три обычных полка и размести их на своих территориях. Применяется в любой момент своего хода.

Боевой экстаз: Во время боя брось кубик, полученный результат прибавь к силе своей армии. Величина бонусной силы не может быть меньше 3-х (т.е., если выпало один или два, бонусная сила все равно будет равна трем). Применяется после вскрытия боевых карт.

Непобедимые орды: в эту эпоху максимально возможное количество полков на каждой территории повышается с трех до четырех. Т.е. в этой эпохе можно мобилизовать четвертый полк и за него не платится штраф в фазу оплаты штрафов и траты золота следующей эпохи. Также, сразу после применения этой карты, игрок может мобилизовать на одной и более своих территориях по одному полку за один талант золота каждый. Такая мобилизация не является приказом. Применяется в любой момент своего хода.

Последний рубеж: с каждой территории, где у тебя находится три или более полка, можешь завоевать одну территорию противника, если на ней, хотя бы на два полка меньше. При этом все полки противника уничтожаются. За каждую завоеванную территорию игрок получает три (если противник теряет полки) или два (если завоевывается пустая территория) балла ратного дела. Применяется в любой момент своего хода. Не идет в лимит атак.

14. ОБЪЯСНЕНИЕ НЕКОТОРЫХ КАРТ СОБЫТИЙ И СВОЙСТВ ТЕРРИТОРИЙ.

Нейтрализация: не важно, атакуете вы или обороняетесь, свойство карты «Нейтрализация» действует первым.

Переворот: у каждого игрока на территории с наименьшим количеством полков (в расчет принимаются территории, которые принадлежали игроку с самого начала) происходит переворот. Если есть две или более территорий с наименьшим количеством воинов, то одна из них выбирается противником сидящим справа от игрока. С помощью броска кубика определяется количество революционеров: 1 или 2 – один революционер, 3 или 4 – два, 5 или 6 – три. Соответствующее количество фишек революционеров (сила и выносливость как у обычного полка) кладется на территорию. Если в ней имеются ваши полки, происходит сражение по обычным правилам, за исключением того что свойства карт не срабатывают. При этом для революционеров тянется верхняя военная карта, которая играется в полную ее силу. В случае победы революционеров, территория переходит к повстанцам (в дальнейшем количество фишек революционеров остается неизменным). В случае попытки отвоевать территорию, в каждом сражении для повстанцев тянется верхняя карта из военной колоды, которая играется в полную силу. Для возвращения территории необходимо уничтожить всех повстанцев. Карты, которые сыграны против повстанцев в слепую, играются в полную силу.

Чума: игрок, вытянувший карточку, выбирает территорию своего царства, где началась эпидемия. На этой территории должен быть, по крайней мере, один полк. В результате эпидемии одна армия погибает (какая именно определяется игроком, которому принадлежат армии). Игрок выбирает следующую территорию, где начинает свирепствовать болезнь (она может быть как своей, так и чужой). Игрок, которому принадлежит эта следующая территория, также совершает выбор направления эпидемии. Так поступают все игроки, которых коснулась эпидемия и на каждую зараженную территорию кладется соответствующая фишка. Есть ограничения на распространение эпидемии: а) она может поражать только те территории, на которых имеются полки; б) она не может распространяться на территории, где уже имеется фишка эпидемии. Когда наступает ситуация в которой для развития эпидемии имеются только пустые территории или территории с фишкой, она прекращается. Ход возвращается к игроку, с которого началась эпидемия.

Центральная (оранжевая) территория: игрок, владеющий этой территорией в начале своей эпохи, получает один бонусный талант золота и один балл ратного дела (фаза получения бонусов и золота).

Good luck, have fun!!!