Ошибки INIS и часто задаваемые вопросы

Матагот - 2016 - Дизайнер: Кристиан Мартинес

99% замечаний здесь были подтверждены либо дизайнером, либо сотрудниками Matagot.

Также спасибо пользователю BGG ohbeone, на основе его файла я составлял этот файл *[а я на основе этого файла уже составлял перевод].*

Общие правила:

УСТАНОВКА ПОЛЯ ДЛЯ 4 ИГРОКОВ: плитки территорий должны касаться как **минимум** двух других, но могут касаться и трех территорий.

ДРАЙФ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ: Два драфта полностью разделены. После выбора первых трех карт они откладываются отдельно и не подлежат обмену во время второго драфта.

ПЕРВЫЙ ХОД БРЕННА: Бренн не может спасовать в самый первый ход раунда. Бренн

должен разыграть карту сезона. *Бренн должен вести людей за собой!*

ЗДАНИЯ: Есть ограниченное количество Святилищ и Цитаделей. Если они все на

столе тогда новые здания не могут быть размещены.

СТОЛИЦА + БОЛОТО: Столица не может быть помещена в Болото, поскольку это все еще цитадель. [*НЕ ПОДТВЕРЖДЕНО ДИЗАЙНЕРОМ*]

ТРЕБОВАНИЯ К КАРТЕ: Вы можете сыграть карту, даже если вы не можете выполнить все действия написанные на ней. Это означает, что вы можете разыграть карту без эффекта или с частичным выполнением эффектов, и она считается «сыгранной».

Примеры:

а. **Праздник**: если у вас нет клана в резерве, вы все равно можете разместить жетон праздника. На территории с вашими кланами и святилищем.

б. **Камень Фаль**: в нем написано «разместите два клана», но если у вас есть только один клан или нет кланов в резерве вы все еще можете её разыграть.

с. **Военачальник** - использование трискеля: если у вас нет клана для размещения, вы все равно можете разыграть карту, что бы выбрать кто будет производить следующий маневр.

d. Вы можете **вместо паса** сыграть карту, условия которой не можете выполнить.

СТОЛКНОВЕНИЯ: Столкновения между более чем двумя противниками происходят 1v1v1v1 (не 1 против всех). Т.е. любой игрок может атаковать любого противника, даже если он не является зачинщиком сражения.

ЖЕТОН ПОДВИГА: Подвиги распределяются свободно при проверке условий победы, однако

один жетон подвига не может заменять несколько условий победы одновременно.

ЖЕТОН ПОДВИГА: Жетоны подвига сохраняются от раунда к раунду. Жетон подвига теряется только в том случае, если вы лишились последнего кланов на игровом поле. (правила стр. 7 "особый случай")

КАРТЫ ЭПОСОВ: Если стопка карт эпосов пуста, а Дагда все еще находится в

руку игрока, перетасуйте стопку сброса в новую колоду карт эпоса.

ПЕРВЫЙ РАУНД: после подготовки (расстановки двух кланов каждым игроком)раздайте карты преимуществ всем игрокам, которые являются вождями на территориях.

СТАЯ ВОРОН: Во время собрания жетон стаи ворон бросают как монету *[т.е. очередность хода определяется случайно]*, а не просто переворачивают на другую сторону. (так же см. МОРРИГАН)

ЖЕТОН ПРЕТЕНДЕНТА: игрок не может взять больше одного жетона претендента за раунд,

чтобы помешать противникам взять свой жетон.

ТЕРМИНЫ:

«Удалить» не равно «Заменить». Это разные события. Карты с указанием

одно нельзя использовать в ответ на другое. Кроме того, клан, который "Заменен", не

считается "удаленным".

ВРЕМЯ ТРИСКЕЛЯ: если два или более игрока разыгрывают разные карты Трискеля в ответ на один и то же триггер (т.е. одновременно), сначала разыграйте карту активного игрока. В сражении Активный игрок - тот, кто выполняет текущий маневр. Далее разыгрывают карты игроки по очередности хода согласно направлению стаи воронов.

Карты территорий и тайлы территорий :

Врата в Тир-на-Н'ог: Может быть активирован картой Морриган при изменении порядка хода.

Это согласно оригинальным французским правилам; дизайнеры предлагают игнорировать это, если вы играете на английском языке. (*Как играть на русском история умалчивает*)

ПЛОСКОГОРЬЕ + ПРАЗДНИК: карта плоскогорье позволяет вам изменить «зачинщика» столкновения, но праздник относится к Инициатору столкновения. Игрок, инициировавший столкновение, теряет клан, плоскогорье этого не меняет.

ХОЛМЫ против ЖЕЛЕЗНОГО РУДНИКА: карта преимущества Холмы может аннулировать карту преимущества Железного рудника. Обе карты будут сброшены.

ЖЕЛЕЗНЫЙ РУДНИК: Если у противника нет карт действий, Железный рудник бесполезен. Железный рудник не удалит два клана противника.

ЖЕЛЕЗНЫЙ РУДНИК: атакованный игрок не может сбросить две карты действий вместо того, чтобы убрать один клан.

ЗАБЫТАЯ ЛОЩИНА: Может перемещать дружественный клан или клан противника.

ТУМАННЫЕ ЗЕМЛИ + ПОЛЯНА: играя обе эти карты вместе, вы берете на одну карту больше (поляна), но оставляете только одну (туманные земли).

СОЛЯНАЯ ШАХТА и БУХТА: Играя особенность карты соляная шахта и бухта вы можете вернуть карту которую получили (от другого игрока или резерва). Вам не нужно возвращать другую карту.

КАМЕННЫЙ КРУГ: клан, сброшенный для оплаты эффекта этой карты, ДОЛЖЕН быть вашим.

КАМЕННЫЙ КРУГ: позволяет вернуть карту эпоса вместо того, чтобы сбрасывать ее. Карта эпоса не попадет в стопку сброса, даже когда играется Дагда.

БОЛОТО: Если эффект этой карты отменен (например, Дагдой), карта все равно считается сыгранной. Поэтому отмена этой карты не имеет никакого реального эффекта.

КАРТЫ ЭПОСА :

ДОЛЯ ГЕРОЯ и БУХТА: если доля героя разыгрывается раньше в раунде, чем

эффект бухты, бухта аннулируется (хотя она все еще может быть сыграна без эффекта). Если бухта играется раньше, то доля героя заберет недавно отложенную карту.

КОТЕЛ ДАГДЫ: кланы выставляются на то место где только что произошло сражение.

КРАСОТА ДЭЙРДРЕ: Вы можете сразу же разыграть полученную карту эпоса, как если бы она находилась в вашей руке. Например: если вы получаете Палицу Дагды, в нем говорится, что вам не нужно удалять клан в ответ на необходимость удаления клана. Поскольку Красота Дэйрдры заставляет вас удалить клан, вы можете разыграть Палицу Дагды и вам не придется удалять клан.

ЛУГ САМИЛДАНАХ: Можно использовать для сохранения карты, которая только что была аннулирована Гейсом.

РЕМЕСЛЕНИКИ + КОПЬЕ ЛУГА: ремесленника можно играть после Копья Луга, чтобы взять жетон подвига.

МОРРИГАН: В отличие от фазы собрания, Морриган переворачивает Стаю воронов

на другую сторону.

МОРРИГАН: С Морриган вы можете инициировать столкновение на территории, где у вас нет кланов.

ЛЕГЕНДА О КУХУЛИНЕ: если на территории есть только один клан противника, вам не нужно удалять один из своих кланов. Удаляются только кланы противника. Правильный

перевод с французского должен был читаться как «до 2».

БИТВА ПРИ МАГ ТУИРЕД: Кланы перемещаются на территорию конфликта с соседних территорий.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЯ :

ДОЛЯ ГЕРОЯ и БУХТА: если доля героя разыгрывается раньше в раунде, чем

эффект бухты, бухта аннулируется (хотя она все еще может быть сыграна без эффекта). Если бухта играется раньше, то доля героя заберет недавно отложенную карту.

РЕМЕСЛЕНИКИ: если у вас нет других карт, вы все равно можете сыграть эту карту и взять карту эпоса.

РЕМЕСЛЕНИКИ: карты преимущества и карты эпоса можно сбросить, когда вы разыгрываете ремесленников.

РЕМЕСЛЕНИКИ + КОПЬЕ ЛУГА: ремесленника можно играть после Копья Луга, чтобы взять жетон подвига.

ЦИТАДЕЛЬ: Вы можете взять открытую (не сыгранную)карту преимущества из руку другого игрока.

ИССЛЕДОВАНИЕ: Бренн выбирает местоположение новой плитки. Исследователь выбирает

положение и размещает один из своих кланов.

ПРАЗДНИК: если игрок инициирует сражение, он теряет клан на празднике, даже если противник и игрок сразу согласен на мирное решение. Клан теряется до того, как обсуждается мир.

ПРАЗДНИК: Если игрок инициирует сражение с одним кланом, а затем теряет его на празднике, сражение продолжается в обычном режиме для оставшихся игроков, участвующих в сражении.

ГЕЙС: Эта карта аннулирует только эффект/ текст противоположной карты; карта противника считается "сыгранной", хоть и безрезультатно. Гейс нельзя использовать для блокировки, например, сброса карты оппонента.

НОВЫЙ СОЮЗ: если у вас нет клана в резерве, который мог бы «заменить» клан противника, вы не можете выполнить действие замены. Вы не можете просто удалить клан противника, не выставив свой в замен.

ПОЛКОВОДЕЦ: Пример - Игроки 1, 2, 3, 4. Игрок 1 использует эффект ПОЛКОВОДЦА после маневра Игрока 2 и выбирает себя для следующего маневра. Игроки 3 и 4 были фактически пропущены. Следующий маневр снова будет Игрока 2. (Уточнение: 1, 2, 1, 2, 3, 4, ...)

ПОЛКОВОДЕЦ: игрок может использовать ПОЛКОВОДЦА, чтобы вызвать столкновение на территории, где нет кланов противника. Например, чтобы «вывести» (через отступление) некоторые/ все ваши кланы в соседние территория, на которых вы являетесь вождем, не вызывая нового конфликта.