



ТАЙНЫЕ ЛИДЕРЫ

ЗАБЫТЫЕ @ ЛЕГЕНДЫ

— Правила —

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Руководители проекта

Александра Етонова,
Владислав Пичугин

Переводчики

Илья Мурсеев,
Элина Ченцова

Редактор

Полина Кудрявцева

Вёрстка

OWL Agency

Авторы игры

Рафаэль Стокер,
Андреас Мюллер,
Маркус Мюллер

Художник

Сатоши Мацуура

Графический дизайн

Начо Ларродера,
Рафаэль Стокер,
Маркус Мюллер

Автор художественного текста

Андреас Мюллер

Правообладатель

2022, BFF Games GmbH



Низа Гамс

nizagams.ru

info@nizagams.ru

+79055008595



ПРЕДЫСТОРИЯ

Четыре непризнанных потомка Императора, объединившись и изучив древние легенды Ошры, сумели призвать могущественных хранителей острова. Проведя ритуал, наследники открыли множество доселе невиданных артефактов, пробудивших алчность в людских сердцах. Смогут ли законные наследники удержать власть над Ошрой, или островом завладеют восставшие потомки Императора?



ОБ ИГРЕ

- Дополнение «Забутые легенды» включает в себя 3 модуля:



Хранители



Коррупция





Артефакты

- Вы можете объединять компоненты дополнения «Забутые легенды» с базовой игрой по своему желанию, добавляя от одного до трёх модулей одновременно. Также дополнение «Забутые легенды» совместимо с Kickstarter-модулем «Приближённые Императора».
- Однако мы рекомендуем сначала добавить к базовой игре модуль «Хранители», чтобы лучше изучить изменения в игровом процессе, и лишь потом знакомиться с правилами модулей «Коррупция» и «Артефакты» и добавлять их в игру.
- Прежде чем знакомить с модулями дополнения «Забутые легенды» новых игроков, сыграйте с ними по меньшей мере три партии в базовую игру.

ПОДГОТОВКА К БАЗОВОЙ ИГРЕ

- 1** Перемешайте **6 карт лидеров** и раздайте каждому игроку по одной лицевой стороной вниз.
- 2** Установите 2 маркера силы (красный и зелёный) на **начальную позицию** на шкале силы, отмеченную символом .
- 3** Найдите особую карту героя «**Покойный Император**» и поместите её лицевой стороной вверх рядом с игровым полем, справа от символа . Это **усыпальница**.
- 4** Перемешайте все остальные **карты героев**, сформируйте из них колоду и поместите её лицевой стороной вниз рядом с игровым полем, слева от символа **порта** . Это **основная колода**.
- 5** Раскройте три верхние карты основной колоды и поместите их лицевой стороной вверх в область **таверны**, обозначенную тремя символами .
- 6** Случайным образом выберите первого игрока.
- 7** **В порядке очерёдности хода** каждый игрок берёт **5 карт героев** с верха основной колоды, после чего изучает их и делает следующее:

- помещает 1 карту лицевой стороной вниз  в личную игровую область, формируя **отряд героев**;
- помещает 1 карту лицевой стороной вниз рядом с символом **костра** , формируя **колоду сброса**;
- оставляет 3 карты себе, формируя **стартовую руку**.



МОДУЛЬ 1: ХРАНИТЕЛИ



СОСТАВ МОДУЛЯ



4 карты восставших лидеров



26 карт восставших героев



6 карт судьбы



1 маркер Хранителей

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ К ИГРЕ

Шаг 1. Возьмите все карты лидеров из базовой игры, перемешайте их и, не переворачивая на лицевую сторону, отложите столько карт, сколько указано в таблице ниже. Затем добавьте к получившейся колоде необходимое число карт восставших лидеров, также указанное в таблице. Перемешайте получившуюся колоду и раздайте каждому игроку по одной карте лицевой стороной вниз. Все остальные карты лидеров, не подсматривая, верните в коробку.

Количество игроков	Лидеры базовой игры	Восставшие лидеры
2 ИГРОКА	4	2
3 ИГРОКА	3	1
4 ИГРОКА	4	2
5 ИГРОКОВ	5	2
6 ИГРОКОВ	6	3

Шаг 2. Поместите маркер Хранителей на деление «1» шкалы силы.

Шаг 4. Объедините 26 карт восставших героев с картами героев из базовой игры и сформируйте общую колоду.

Шаг 8. Сформируйте из 6 карт судьбы колоду и поместите её рядом с игровым полем.

Кроме указанных выше изменений, придерживайтесь правил подготовки к базовой игре.

РОЗЫГРЫШ ВОССТАВШИХ ГЕРОЕВ

Карты восставших героев разыгрываются по тем же правилам, что и карты героев из базовой игры, кроме следующих изменений:

- Карты восставших героев дополнительно отмечены символом фракции Хранителей. Его можно найти в левом верхнем углу, ниже (на некоторых картах — вместо) символа основной фракции.
- Всякий раз, когда вы разыгрываете карту восставшего героя, отмеченную символом фракции Хранителей, и **применяете её эффект**, также переместите маркер Хранителей на два деления вперёд по шкале силы.

Маркер Хранителей не перемещается, если вы переворачиваете уже разыгранную карту восставшего героя, меняете её местами с другой картой героя или помещаете её в личную игровую область, не применяя её эффекта.

- Всякий раз, когда карта восставшего героя помещается в усыпальницу, игрок, чьё действие инициировало это перемещение, выполняет следующее:
 1. **Берёт 2 карты судьбы** из колоды.
 2. Изучает их, затем **выбирает одну**, раскрывает её и применяет указанный эффект.
 3. **Перемешивает все 6 карт судьбы** и заново формирует из них колоду.

***Примечание.** Применение эффектов карт восставших героев может существенно повлиять на текущую игровую ситуацию. Разыгрывая карты с символом фракции Хранителей, вы способствуете победе восставшего лидера.*



ПОБЕДА ВОССТАВШЕГО ЛИДЕРА

Каждая из четырёх карт восставших лидеров из модуля «Хранители» отмечена двумя символами фракций. Это значит, что игрок, получивший такую карту лидера во время подготовки к партии, может победить: 1) выполнив условие победы одной из четырёх фракций базовой игры; 2) выполнив условие победы фракции Хранителей.

При этом фракция Хранителей побеждает только в том случае, если **маркер Хранителей** на шкале силы к концу игры **опережает оба других маркера** — красный и зелёный.

- При определении победителя сначала проверьте, выполнено ли **условие победы фракции Хранителей**.
- Если условие победы фракции Хранителей было выполнено, но **ни на одной** из раскрытых карт лидеров **нет символа фракции Хранителей, игнорируйте** маркер Хранителей и определите победителя по правилам базовой игры.
- Если сразу на нескольких картах лидеров присутствует символ фракции Хранителей, то в случае её победы разрешите ничью по правилам базовой игры, начиная с подсчёта количества разыгранных карт восставших героев.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- Если в эффекте карты героя упоминается лидирующий/отстающий маркер, игнорируйте положение маркера Хранителей и учитывайте только положение **красного** и **зелёного** маркеров силы.
- Учитывайте фракцию Хранителей при любом упоминании слова «фракция» в тексте эффекта карты героя.
- Если вы, добавив модуль «Хранители», играете вдвоём, верните в коробку 4 карты восставших героев: **«Бронированный титан»**, **«Демонический пудель»**, **«Двуликий великан»**, **«Коленчатый колосс»**.

МОДУЛЬ 2: КОРРУПЦИЯ



СОСТАВ МОДУЛЯ



1 карта
распространения
коррупции



18 жетонов
коррупции



1 тканевый
мешочек



4 бонусные карты
героев

Жетоны коррупции двусторонние: на лицевой стороне каждого из них изображён символ того или иного эффекта, на оборотной — символ коррупции.

Лицевая
сторона:



Оборотная
сторона:



ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ К ИГРЕ

Если вы решили добавить к базовой игре модуль «Коррупция», после всех шагов подготовки к базовой игре дополнительно выполните шаг 8, описанный ниже. Если вы решили добавить к базовой игре модуль «Коррупция» вместе с модулем «Хранители», после всех шагов подготовки к базовой игре и шага 8, описанного в разделе модуля «Хранители», дополнительно выполните шаг 9, описанный ниже.

8 (9) Подготовьте все необходимые компоненты модуля:

- Все жетоны коррупции поместите в специальный мешочек.
- Карту распространения коррупции разместите слева от основной колоды, так чтобы сторона, соответствующая числу игроков за столом, оказалась лицевой.
- Возьмите из мешочка горсть жетонов коррупции и случайно выберите из них два жетона, которые вы вытащили лицевой стороной вниз. Не подсматривая, разместите их на карте распространения коррупции, а остальные жетоны верните в мешочек.

РАСПРОСТРАНЕНИЕ КОРРУПЦИИ

Дважды в течение партии игроки могут активировать распространение коррупции. В любой момент своего хода активный игрок может запустить активацию, если удовлетворено хотя бы одно из условий, указанных на карте распространения коррупции. При этом данное условие может быть выполнено как активным, так и **любым другим игроком**. При активации придерживайтесь следующей последовательности шагов:

- После того как активный игрок активирует распространение коррупции, он получает с карты распространения коррупции тот жетон, который соответствует выполненному условию. Если в текущем ходу выполнены сразу оба условия, активный игрок выбирает один из двух жетонов.
- Начиная с активного игрока и далее в порядке очерёдности хода, игроки берут по **одному** жетону коррупции из мешочка. Таким образом, в конце этого шага у активного игрока должно быть два жетона коррупции, а у всех остальных игроков — по одному жетону. Затем все игроки могут втайне подсмотреть лицевую сторону своих жетонов.

***Важно!** Если в какой-то момент жетоны коррупции в мешочке закончились, игроки больше не смогут получить их.*

- Начиная с активного игрока и далее в порядке очерёдности хода, игроки могут разместить полученные жетоны коррупции **лицевой стороной вниз** на карте героя в собственном отряде или в отряде соперника. Теперь такой герой считается **коррупцированным**. При выполнении данного шага активный игрок может разместить сразу оба своих жетона коррупции. На одной карте героя не может быть размещено больше одного жетона коррупции. Если игрок не хочет выкладывать полученный жетон на карту героя, он возвращает его в мешочек.
- Коррупция может быть распространена только **один раз за ход игрока**, даже если выполнены оба условия её распространения.

ЭФФЕКТЫ ЖЕТОНОВ КОРРУПЦИИ

1. Смена фракции



- Применяя различные эффекты во время игры, считайте коррумпированного героя представителем той фракции, символ которой изображён на его карте.
- При определении победителя в конце игры коррумпированный герой считается представителем той фракции, символ которой изображён на жетоне коррупции.

Если вы также добавили в игру модуль «Хранители», то восставший герой, на карту которого был выложен жетон смены фракции, всё равно считается представителем фракции Хранителей.

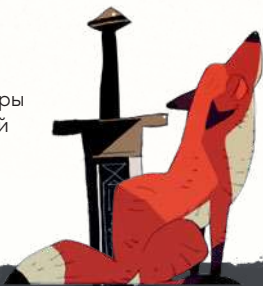
2. Под защитой Хранителей



- Если другой игрок решает упокоить героя, на карте которого находится **жетон данного типа**, вы **можете перевернуть жетон коррупции** и вернуть его в мешочек. В этом случае карта героя останется в вашем отряде и **не будет перемещена в усыпальницу**.
- Если игрок решает упокоить героя, любой другой игрок может **перевернуть такой жетон** на любом своём герое и отправить его в усыпальницу **вместо** изначально выбранного героя. Перевернутый жетон при этом возвращается в мешочек.
- Если к концу игры на героя всё ещё лежит такой жетон коррупции, при определении победителя он будет считаться представителем фракции Хранителей.

3. Весомая поддержка **x2**

- При определении победителя в конце игры герой, на карте которого находится такой жетон, считается как два представителя указанной на его карте фракции.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- Если карта коррумпированного героя должна быть **перемещена в усыпальницу** или **возвращена на руку игрока**, то, не подсматривая, верните лежащий на ней жетон коррупции в мешочек.
- Если в ходе игры необходимо **перевернуть карту коррумпированного героя**, оставьте на карте жетон коррупции лицевой стороной вниз.
- Если в ходе игры вам необходимо **поменять местами две карты**, одна из которых является картой коррумпированного героя, переместите жетон коррупции вместе с этой картой.
- Если какой-либо эффект позволяет игроку **подсмотреть карту героя**, выложенную лицевой стороной вниз, вместо этого он может подсмотреть жетон коррупции, лежащий на ней.
- **В любой момент партии** игрок может подсмотреть лицевую сторону жетонов коррупции, выложенных на карты героев его отряда.
- Эффекты карт героев, **действие которых распространяется на жетоны коррупции**, не затрагивают те жетоны, которые размещены на карте распространения коррупции.



МОДУЛЬ 3: АРТЕФАКТЫ



СОСТАВ МОДУЛЯ



6 двусторонних карт артефактов



18 жетонов артефактов




4 бонусные карты героев

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ К ИГРЕ

Если вы решили добавить к базовой игре модуль «Артефакты», после всех шагов подготовки к базовой игре дополнительно выполните шаг 8, описанный ниже. Если вы решили добавить к базовой игре другие модули дополнения «Забывшие легенды», шаг, описанный ниже, будет девятым или десятым по счёту.

8 (9/10) Случайным образом раздайте игрокам по одной карте артефакта.

В качестве альтернативного варианта каждый игрок может самостоятельно выбрать одну карту артефакта.

- Получив карту, игрок выбирает, какая из её сторон будет лицевой.
- Игрок помещает карту артефакта лицевой стороной вверх рядом со своей картой лидера, лежащей лицевой стороной вниз.
- Каждый игрок берёт из запаса указанное на карте число **жетонов артефактов** и размещает их на карте артефакта, на местах, отмеченных символом .



СИЛА АРТЕФАКТОВ

На каждой карте артефакта указано, какой уникальной силой он обладает и как игрок может её использовать. Когда игрок использует силу артефакта, он должен переместить один жетон артефакта с карты в коробку. В свой ход игрок может использовать артефакт только **один раз**.

На картах артефактов встречаются символы, обозначающие следующее:

- Силу карты с символом ⚡ игрок может использовать в свой ход — в любой момент **розыгрыша шага 1**. Он может использовать её как до, так и после розыгрыша карты героя, применения её эффекта или сброса карты с руки.
- Силу карты с символом ⌚ игрок может использовать в свой ход, но только **после розыгрыша шага 4** (пополнения таверны новыми картами из основной колоды).




ВАРИАНТ ИГРЫ:

КОРОЛЕВСКАЯ БЛАГОСКЛОННОСТЬ

Чтобы разнообразить ваш игровой опыт, мы рекомендуем объединить модуль «Артефакты» с Kickstarter-модулем «Приближённые Императора».

В этом случае в ходе подготовки к игре выполните ещё один промежуточный шаг:

- Карты «**Королева холмов**», «**Королева улиц**», «**Королева бомонда**» и «**Лучший друг Императора**» выложите в один ряд над областью костра  лицевой стороной вверх. Если вы играете с модулем «Хранители», добавьте в этот ряд карту «**Мать Хранителей**».

Когда вы используете силу артефакта:

1. Выберите **одну из четырёх** (или из пяти, если вы играете с модулем «Хранители») карт в ряду и поместите на неё только что снятый с карты артефакта жетон.
2. **Выберите и назовите** одну из четырёх фракций базовой игры: **племени холмов** , **армии Императора** , **водный народ** , **нежить** .
3. Возьмите с верха основной колоды  столько карт героев, **сколько жетонов артефактов** выложено на карте, выбранной в ряду над областью костра. Затем **переверните** взятые карты лицевой стороной вверх.
4. Если хотя бы одна из раскрытых карт **относится к названной вами фракции**, добавьте на руку карту, выбранную в шаге 1; лежащие на ней жетоны верните в коробку.
5. Все раскрытые карты героев в любом порядке поместите под низ **основной колоды** . Затем ход продолжается по обычным правилам.

ВОСТАВШИЕ ЛИДЕРЫ



ТИССА ИЗОБРЕТАТЕЛЬНАЯ

Тисса узнала о Хранителях, когда покинула своего наставника. Она решила раскрыть секрет этой фракции и начала кропотливую работу по расшифровке древних легенд острова.

УЛЬК ЗАКОРЕНЕЛЫЙ

Ульк пожертвовал собственной рукой, чтобы приобщиться к тайным знаниям, сокрытым у корней векового дерева. Так он узнал о секретных местах культа и преданных забвению ритуалах, которые совершались когда-то на берегах острова.



ВЫМА ГЛУБОКОМЫСЛЕННАЯ

Связав судьбу со стихией воды, Выма узнала о древних чудящах, которые ждут своего часа в пучинах морской бездны. Вооружившись новыми знаниями, она решила заключить альянс с потомками, раскрывшими секрет забытых легенд Ошры.



ИРАФЭЛЬ СОЗИДАЮЩИЙ

Неизбывная скорбь заставила Ирафэля спуститься в загробный мир. Оказавшись там, он использовал свой творческий потенциал, чтобы раскрыть секрет магического артефакта, способного вернуть Хранителей к жизни.



ПАМЯТКА

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ С МОДУЛЕМ «ХРАНИТЕЛИ» (СТР. 5)

Количество игроков	Лидеры базовой игры	Восставшие лидеры
2 ИГРОКА	4	2
3 ИГРОКА	3	1
4 ИГРОКА	4	2
5 ИГРОКОВ	5	2
6 ИГРОКОВ	6	3



КЛЮЧЕВЫЕ ПРАВИЛА МОДУЛЯ «ХРАНИТЕЛИ» (СТР. 6)

- Всякий раз, когда применяется эффект карты восставшего героя, маркер Хранителей перемещается на два деления вперёд по шкале силы.
- Всякий раз, когда карта восставшего героя перемещается в усыпальницу, возьмите 2 карты судьбы из колоды и разыграйте одну из них.
- Восставший лидер побеждает, если маркер Хранителей на шкале силы к концу игры опережает оба других маркера — красный и зелёный.





ЭФФЕКТ ЖЕТОНА КОРРУПЦИИ «ПОД ЗАЩИТОЙ ХРАНИТЕЛЕЙ» (СТР. 10)



1. Переверните жетон коррупции, выложенный на карту героя, чтобы отменить перемещение этого героя в усыпальницу.
2. Переверните жетон коррупции, выложенный на карту героя, чтобы переместить его в усыпальницу вместо изначально выбранного героя.

СИЛА АРТЕФАКТОВ (СТР. 13)

-  : можно использовать в свой ход, в любой момент розыгрыша шага 1.
-  : можно использовать в свой ход, после розыгрыша шага 4.

