

# ГЕРОИ

## НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ЮРИЯ ЖУРАВЛЁВА И ЕГОРА НИКОЛАЕВА

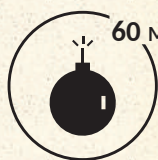
### ПРАВИЛА ИГРЫ



2-4 игрока



От 10 лет



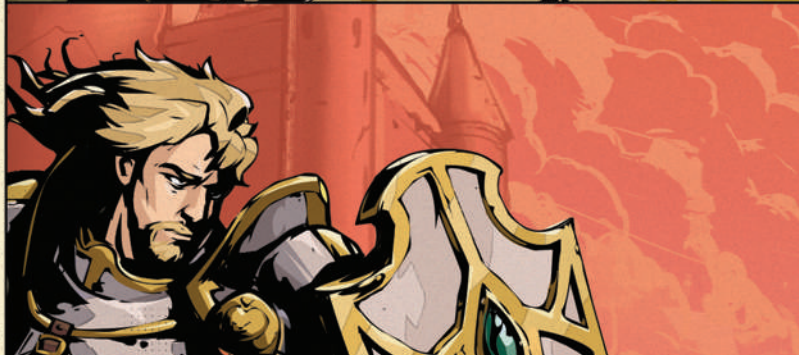
60 минут

На протяжении многих эпох во вселенной царили гармония и порядок. Все измерения Вереницы существовали в полной изоляции друг от друга: лесные уголья эльфов, проклятые земли нежити, скалистые хребты гномов, степи орков, равнины людей, морские пучины наг.

Разделяла их Грань — незримая преграда между измерениями. В центре мироздания дремал недоступный нетронутый мир, где царила магия и таилось множество секретов. Некогда он принадлежал архонтам, которые питали Грань своей магией. Но ход времени неумолим, и даже древние создатели оказались перед ним бессильны.

Архонты слабели, и Грань истончалась, стирая границы между мирами. В отчаянной попытке избежать уничтожения архонты потратили последние силы на создание Эфирных Врат — стабильных проходов между измерениями, позволивших бы отсрочить их катастрофическое слияние на долгие тысячелетия.

К несчастью, судьба распорядилась иначе, и через Врата в мир архонтов устремились завоеватели из других миров, желающие покорить новые земли и присвоить их богатства себе.





## ОБ ИГРЕ

В «Героях» игроки берут на себя роль могучих полководцев разных фракций, желающих завоевать мир за Эфирными Вратами. В каждом раунде один из игроков определяет порядок и уровень четырёх действий, которые затем выполняются всеми. Перемещайтесь по регионам, чтобы собирать ресурсы и артефакты, захватывать крепости и сражаться с чудовищами или соперниками. Стройте здания, чтобы ваши войска стали сильнее и быстрее. «Герои» предоставляют множество разнообразных способов заработать победные очки. Тот, кто наберёт их больше всего по итогам 16 раундов, станет победителем игры и хозяином богатого магического мира.

В «Героях» все изменения в игровом процессе фиксируются маркером на планшете. Главная особенность игры — разные по характеристикам и игровым ощущениям фракции. Каждая обладает уникальными свойствами и подойдет разным игрокам: **тем, кто только знакомится с игрой, опытным игрокам или новичкам, готовым к трудностям, и тем, кто освоился в правилах и готов к сложному игровому процессу.**

**Люди:** владеют сильными и относительно дешёвыми войсками. Людьями можно легко и эффективно управлять.

**Нежить:** способна воскрешать павших воинов и насылать на регионы проклятия, ослабляющие соперников.

**Гномы:** обладают механическими войсками и при определённых условиях получают способность строить здания бесплатно.

**Орки:** владеют уникальным ресурсом — яростью, позволяющей усиливать действия и улучшать войска без строительства соответствующих зданий.

**Эльфы:** усиливают свои войска грифонами и энтами. Способны получать артефакты за древесину, что облегчает им доступ к выгодным способностям.

**Наги:** не похожи ни на одну из прочих фракций. Водные существа краки служат им и воинами, и ресурсами, а магическая мелодия, доступная только этой фракции, призывает особого персонажа — гидру.

## СОСТАВ ИГРЫ

- ◆ 6 планшетов фракций
- ◆ 4 памятки игрока
- ◆ 4 маркера
- ◆ Эти правила игры



## СОВЕТЫ ИГРОКАМ

- ◆ Перед началом партии встряхните маркеры, не снимая колпачки. Храните маркеры в коробке только с надетыми колпачками. Также рекомендуется надевать колпачки на маркеры, когда вы не используете их в ходе игры.
- ◆ Чтобы стиратели на маркерах прослужили дольше, используйте их только для небольших исправлений в ходе игры. В конце партии стирайте все пометки с планшетов сухим бумажным полотенцем. Подсохшие пометки рекомендуется стирать слегка влажной или, в сложных случаях, спиртовой салфеткой.
- ◆ Вы можете пометать различные изменения на своём планшете любым способом: галочками, стрелками, обводками, штриховкой и т. д. В правилах приведены рекомендуемые пометки, но строго следовать им необязательно. Захватывайте мир так, как вам удобнее.



# ПЛАНШЕТ ФРАКЦИИ

Планшет — ваш главный инструмент управления своей фракцией. У каждой фракции есть свои особенности и свойства, отражённые на планшете, однако структура всех планшетов одинакова:

**1. Зона строительства.** Здания, которые можно построить. Эффекты зданий разнообразны и влияют на разные стороны игрового процесса. Обратите внимание, что на некоторых планшетах в зоне строительства отображены **блоки со свойствами фракций, которые не являются зданиями.** Вот все такие блоки:

## Наги

**Гидра**  
18 ⚡ → 25 ⚡

Не более 1 гидры на поле.  
-2 ⚡ за каждого крака, если гидра находится в одном регионе с краками. При ⚡ обведете 1 любую ♪. Призовите гидру в любой ♪ регион, если обведены 2 соседние ♪. При ⚡ перемещается отдельно на 1 → 2 региона.

## Нежить

Соперник, посетивший проклятый регион или находящийся в нём на момент наложения проклятья, теряет 1 самую слабую боевую единицу. В конце игры получите +1 ⚡ за каждый проклятый регион.

## Орки

При ⚡ вы можете тратить ⚡, чтобы модифицировать разведчиков до громил или громил до взрывателей. Для модификации войск через ⚡ вам не нужны здания, позволяющие нанимать модифицированные войска.

## Гномы

После достижения 4, 9 и 14 ⚡ стройте здания 2, 3 и 4 уровня бесплатно.

**2. Войска.** У большинства фракций несколько видов войск. Каждое войско состоит из боевых единиц. Они помогают захватывать крепости и сражаться с чудовищами и соперниками.

**3. Эмблема фракции и счётчик раундов.**

**4. Артефакты.** Шесть артефактов, которые можно получить в регионе или отобрать у другого игрока в сражении. Эффекты артефактов уникальны у каждой фракции.

**5. Зона действий.** Содержит 5 ячеек действий: добыча дерева, добыча железа, добыча золота, перемещение, строительство. Здесь определяется порядок и уровень действий на раунд.

**6. Склад ресурсов.** На складе хранятся дерево, железо и золото (у орков дополнительно хранится их уникальный ресурс ярость). Ресурсы требуются преимущественно для строительства зданий, найма войск, получения артефактов и т. д. При накоплении определённого количества ресурсов вы получаете ПО.

**7. Карта.** Здесь вы фиксируете перемещения и завоевания. Карта разделена на 27 регионов, у каждого есть тип местности. Регионы с общей границей считаются соседними. Для удобства игроков регионы расположены в алфавитном порядке, слева направо сверху вниз.

**8. Стоимость перемещения.** Количество очков перемещения, которое надо потратить для движения по разным типам местности. У каждой фракции эта стоимость своя.

**9. Зона подсчёта победных очков (ПО)** 🌿. Ячейки для записи победных очков в конце игры.

**10. Линия чудовищ.** Восемь чудовищ, которых можно победить в ходе игры, получив за это ресурсы и ПО.



# ПРАВИЛО ОТКРЫТОСТИ

Каждый игрок может посмотреть планшет другого игрока в любой момент, кроме двух случаев: во время выполнения действия перемещения и во время сражения между игро-

ками. Оба исключения из правила открытости подробнее описаны в соответствующих разделах правил: «Перемещение» на стр. 7 и «Сражения» на стр. 9.

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Каждый игрок выбирает, за какую фракцию он будет играть, и берёт планшет этой фракции, маркер и памятку. Лишние компоненты уберите в коробку.
- Каждый игрок вписывает в нижний блок войска цифру, указанную на фоне блока, — это стартовое количество боевых единиц.
- Каждый игрок готовит карту на планшете в зависимости от количества игроков:
  - 2 игрока:** вычеркните все регионы с тремя и четырьмя точками над названием (Вернесс, Гленнфор, Икара, Оррид, Юноро и Яскер). Они будут недоступны в игре.
  - 3 игрока:** вычеркните все регионы с четырьмя точками над названием (Вернесс, Гленнфор и Юноро). Они будут недоступны в игре.
  - 4 игрока:** доступны все регионы карты.

- Первым игроком становится тот, кто последним читал или смотрел фэнтези.
- Игрок справа от первого игрока решает, где начнёт игру. Он выбирает свой **стартовый регион** среди регионов с порталом. Игрок **посещает** его, рисуя обводку, и объявляет его название — следующие игроки не могут выбрать этот регион в качестве стартового. Затем остальные игроки по очереди против часовой стрелки таким же образом выбирают свои стартовые регионы.

- Каждый игрок получает ресурсы своего стартового региона: вычёркивает их под названием региона и добавляет в соответствующие ячейки на своём складе. Иконки ресурсов расшифрованы в памятке.

Всё готово, можно начинать!

Если это ваша первая партия или вы играете с новой для себя фракцией, мы рекомендуем перед началом игры изучить особенности вашей фракции в разделе «Правила фракций» на стр. 15.



Подготовленный планшет нежуги при игре втроем

# ХОД ИГРЫ

Игра длится 16 раундов.

В начале раунда первый игрок выбирает четыре действия из пяти, которые будут выполнять все игроки в этом раунде.

Первый игрок записывает в ячейки выбранных действий числа 1, 2, 3 и 4 — одно число в одну ячейку. Число определяет

очередность выполнения действия и его уровень. Чем больше число, тем позже действие будет сыграно и тем выше его уровень. Ячейку невыбранного действия можно оставить пустой.





Символ действия	Название действия	Выполнение действия уровня X
	Добыча дерева	Получите X дерева
	Добыча железа	Получите X железа
	Добыча золота	Получите X золота
	Перемещение (после перемещения возможны сражения, получение ресурсов региона, захват крепости, получение артефакта)	Потратьте X очков перемещения  (сверяйтесь со стоимостью перемещения на своём планшете, чтобы понять, сколько  вам необходимо для движения в нужный регион)
	Строительство и наём	Постройте одно здание уровня X или меньше и/или наймите боевые единицы

После того как первый игрок выбрал действия и записал числа, он объявляет их остальным игрокам, и все записывают те же числа в те же ячейки на своих планшетах. Затем игроки выполняют действия в порядке возрастания: сначала действие 1, затем действие 2 и т. д. Каждое действие подробно описано на стр. 6–9.

## ДЕЙСТВИЯ

### ДОБЫЧА ДЕРЕВА / ЖЕЛЕЗА / ЗОЛОТА

При выполнении действия добавьте на свой склад соответствующий ресурс в количестве, равном уровню действия. Если количество ресурса на вашем складе достигает или превышает указанное справа от него значение, обведите рядом с этим значением — в конце игры вы получите эти ПО.

**Важно:** заработанные за накопление ресурсов ПО остаются и учитываются при подсчёте очков в конце игры, даже если количество ресурсов меняется, — вы можете смело их тратить.

17	14 =	20 =
	22 =	20 =
	30 =	30 =
25	14 =	20 =
	22 =	20 =
	30 =	30 =
4	14 =	20 =
	22 =	20 =
	30 =	30 =

→

10	14 =	20 =
	22 =	20 =
	30 =	30 =
27	14 =	20 =
	22 =	20 =
	30 =	30 =
4	14 =	20 =
	22 =	20 =
	30 =	30 =

Например, Катя собирает 17 дерева и превышает значение 14 — Катя обводит 2 ПО, чтобы получить их в конце игры. Далее в ходе игры Катя тратит дерево, но не теряет обведённые ПО. Вдобавок Катя копит железо: она уже достигла значений 14 и 22 и стремится накопить 30 железа — тогда в конце игры она получит суммарно 7 ПО.

Игроки выполняют каждое действие одновременно, не переходя к выполнению следующего, пока все игроки не завершат предыдущее. Это важно преимущественно для действия перемещения, после которого возможно взаимодействие между игроками, оказавшимся в одном регионе. Игрок, выполнивший действие, может сказать: «Готов» — или положить маркер на стол перед собой, чтобы дать знак остальным.

Когда все игроки выполняют действие уровня 4, раунд заканчивается. Каждый игрок зачёркивает номер прошедшего раунда на своём планшете. Начинается новый раунд с новым первым игроком — им становится сидящий слева от предыдущего первого игрока. Если зачеркнут 16-й раунд, приступите к подсчёту очков на стр. 13.

Например, Вова — первый игрок и планирует свой ход. Он хочет сначала получить 1 дерево, затем 2 золота, после этого построить здание 3-го или меньшего уровня, чтобы нанять боевые единицы, и, наконец, отправиться в новый регион за 4 очка перемещения.



### СТРОИТЕЛЬСТВО И НАЁМ

При выполнении действия вы можете построить одно здание и/или нанять боевые единицы, в любой последовательности.

#### Строительство зданий

Вы можете построить **одно** из зданий в зоне строительства на вашем планшете. Для этого нужно выполнить **все условия**:

- ✦ Уровень здания не превышает уровня действия. — уровень 1, — уровень 2, — уровень 3, — уровень 4.
- ✦ У вас достаточно ресурсов, чтобы выплатить стоимость здания.
- ✦ Построено требуемое здание, если есть. Если к зданию, которое вы хотите построить, ведёт стрелка от здания ниже, то именно оно и является требуемым (см. иллюстрацию далее). Если требуемых зданий несколько, нужно построить **хотя бы одно** из них.

Если все условия выполняются, то здание построено: потратьте ресурсы на складе в соответствии со стоимостью здания, сделайте пометку в правом верхнем углу блока здания и получите его эффект. Также вы можете сразу возвести это здание на фундаменте , если он есть в вашем текущем регионе. Подробнее в разделе «Фундаменты» на стр. 12.





Четыре уровня зданий. Обратите внимание на стрелки: Рынок является требуемым зданием для Дома следопытов, Дом следопытов — для Арсенала, Ратуша — для Башни иллюзий и т. д. У Казарм два требуемых здания, а значит, Казармы можно построить, если построена Башня иллюзий и/или Гильдия воинов.

**Блок здания**

1. Количество ПО, которое принесёт построенное здание в конце игры.
2. Название здания.
3. Стрелка вверх обозначает, что это здание является требуемым для другого.
4. Место для пометки построенного здания.
5. Эффект здания.
6. Эффекты под звёздочкой являются свойствами боевых единиц, расположенных справа от здания. Боевые единицы обладают этим свойством, даже если здание не построено.
7. Стоимость здания.
8. Стрелка вниз обозначает, что у этого здания есть требуемое здание.

### Обратите внимание:

- ✦ Эффекты некоторых зданий могут модифицировать стоимость перемещения, силу или стоимость боевых единиц. Значения, которые могут модифицироваться, обозначены на планшете через символ  $\gg$ . При модификации зачеркните старое значение и далее в игре используйте новое.
- ✦ Эффекты, связанные с действиями (например, «При  $\text{огонь}$  вы получаете +1  $\text{огонь}$ »), вы можете применять в **каждом раунде** при выполнении соответствующего действия.
- ✦ Пояснения к эффектам зданий разных фракций вы можете найти в памятках или в разделе «Правила фракций» на стр. 14.



Например, Вова хочет построить Алтарь и проверяет условия строительства:

- уровень Алтаря 2 — это меньше уровня действия 4,
- на складе есть 4 железа — этого хватает, чтобы выплатить стоимость здания,
- у Алтаря три требуемых здания, одно из них — Курган — построено.

Все условия выполнены, и Вова строит Алтарь: делает пометку в блоке здания, тратит 4 железа и получает эффект: впоследствии при выполнении действия перемещения он сможет сразиться с любым доступным чудовищем в линии, если не будет перемещаться. Также здание принесёт Вове 1 ПО в конце игры. Вдобавок Алтарь — это требуемое здание для Часовни, так что в следующих раундах Вова может построить и её.

### Наём боевых единиц

Если у вас построено здание с эффектом «Наём [название войска]», то вы можете нанять в указанное войско любое количество **боевых единиц**, заплатив за **каждую** её стоимость.

**Важно:** наём не зависит от уровня действия строительства — главное, чтобы нужное здание было построено.

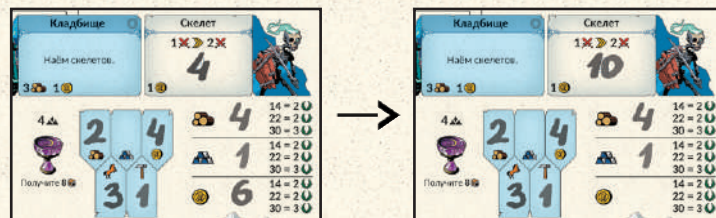
Для найма потратьте необходимое количество золота и добавьте количество нанятых боевых единиц в блок соответствующего войска. Вы можете нанять неограниченное количество боевых единиц одного или разных видов войск, пока вам хватает ресурсов на оплату их стоимости.

О том, как используются боевые единицы, подробно рассказывается в разделе «Сражения» на стр. 9.





Каждому войску соответствует одно здание (их блоки расположены на одном уровне), позволяющее нанимать боевые единицы. Так, фракция эльфов может нанимать пикси, построив Заросли пикси, грифонов — построив Гнездовье, энтов — построив Великое дерево.



Например, Вова решает нанять скелетов с только что построенного кладбища. Стоимость одного скелета равна 1 золоту. Он тратит 6 золота, чтобы нанять 6 скелетов, и добавляет их к 4 стартовым, увеличивая общее количество боевых единиц в своём войске до 10.

## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ 🐎

При выполнении действия все игроки одновременно следуют пяти этапам:

1. **Получите очки перемещения** 🏠 в количестве, равном уровню действия. Некоторые эффекты построенных зданий дают дополнительные 🏠 — учитывайте их на этом этапе.
2. **Втайне от других выберите регион назначения**, в который хотите переместиться (действует исключение из правила открытости — нельзя смотреть планшеты друг друга). Для перемещения между регионами вы должны тратить 🏠 для типа местности региона, в который перемещаетесь. Сверяйтесь со стоимостью перемещения на своём планшете. Вы можете перемещаться до тех пор, пока вам хватает 🏠.

**Важно:** вы можете не покидать свой текущий регион, если не хотите, в таком случае вы пропускаете этапы 2–4.

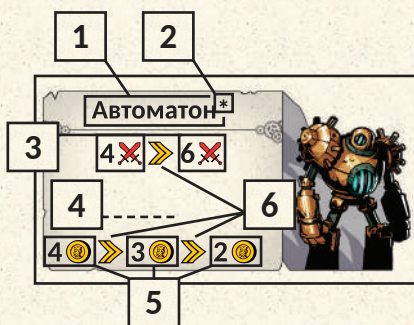
**Обратите внимание:**

- ✦ Вы можете перемещаться из одного региона в другой через порталы 🚪 (пример перемещения через порталы см. на стр. 11).
- ✦ Непотраченные 🏠 можно использовать позже для пропуска в линии чудовищ (подробнее на стр. 10 в разделе «Сражение с чудовищем»), в противном случае они сгорают.

3. **Обведите регион назначения** на карте — теперь это ваш **текущий** регион. Вы также можете нарисовать маршрут своего перемещения по карте, если посчитаете нужным. У вас может быть только один текущий регион за раунд — сотрите обводку региона, из которого вы ушли.

4. **Оказавшись в регионе назначения, получите ресурсы этого региона**, указанные под его названием: зачеркните их и добавьте на свой склад. Теперь этот регион считается посещённым (отметьте посещение галочкой или звёздочкой и не стирайте эту отметку до конца игры) и является вашим **текущим** регионом, пока вы в нём находитесь. При повторном посещении он не приносит ресурсы. Игроки получают ресурсы регионов независимо друг от друга: другой игрок, посетив этот же регион впервые на своём планшете, получает ресурсы таким же образом.

### Блок войска



1. Название войска.
2. Звёздочка обозначает, что у боевых единиц в этом войске есть свойство, указанное в блоке здания слева. Боевые единицы обладают этим свойством, даже если здание не построено.
3. Сила одной боевой единицы.
4. Место для записи количества боевых единиц.
5. Стоимость найма одной боевой единицы.
6. Символ модификации.



**Важно:** посещённым считается только тот регион, где игрок завершил перемещение. Игрок не выполняет никаких действий и не получает ресурсов в регионах, через которые прошёл без остановки.

**5. Когда все игроки переместились в регионы назначения и сделали пометки,** каждый игрок по очереди, начиная с первого, объявляет, в каком регионе он находится. Вы можете отмечать на своей карте перемещения соперников, если посчитаете нужным.

- ✦ Если в одном регионе оказались несколько игроков, каждый из них по очереди объявляет, хочет ли он сразиться: просто так или претендуя на крепость/артефакт в этом регионе. Игроки могут посмотреть войска на планшетах друг друга, чтобы принять это решение.
- ▲ Если хотя бы один игрок хочет сразиться или несколько игроков претендуют на крепость/артефакт, то начинается сражение, в котором участвуют все находящиеся в регионе игроки (стр. 9–10). Победитель сражения получит

награду по выбору, а также право захватить крепость или получить артефакт (награды также описаны на стр. 10).

- ▲ Если никто не хочет, сражения не происходит. Сражения друг с другом также можно избежать, уступив одному игроку право захватить крепость или получить артефакт.
- ✦ Если все игроки в разных регионах, каждый из них по очереди, начиная с первого, может захватить крепость (стр. 11) или получить артефакт (стр. 13), если они есть в его текущем регионе.

**Важно:** сражение между игроками всегда происходит до любых других сражений и действий. В случае нескольких сражений между игроками они разрешаются, начиная со сражения с первым игроком и далее по часовой стрелке. Получить артефакт в регионе можно только после всех сражений, включая сражение с чудовищем.

В конце действия перемещения каждый игрок может сразиться с чудовищем (стр. 10).

**Курган**  
После сражения воскресите до 2 погибших в нём скелетов.  
4

**Катафалк**  
1  
При вы можете получить дополнительные за платив 2 за каждое.  
2 2 2

**Кладбище**  
Наём скелетов.  
3 1

**Скелет**  
1X 2X  
4  
1

15 16  
14  
13  
12  
11  
10 9 8 7 6  
5  
6  
12  
12  
12  
4  
5  
4  
14  
14  
2  
2  
3  
3  
2  
3  
5

Перемещение в регионы с фундаментом стоит 1  
скелетов увеличивается до 2  
Прокляните 3 любых региона  
Получите 2 личей  
Прокляните 3 любых региона  
Получите 8

14 = 2  
22 = 2  
30 = 3  
14 = 2  
22 = 2  
30 = 3  
14 = 2  
22 = 2  
30 = 3

**Асандер** 1 1  
**Бринлор** 14 4 4  
**Есмор** 2  
**Каррак** 1 1  
**Лорвельд**  
**Вернесс** 1 1  
**Золен** 1 1  
**Гленнфор** 10 3 3  
**Мослин** 21 5 4 4  
**Нокс** 2

Например, Вова хочет переместиться из Асандера в Есмор.

2	2	2	2

Уровень действия перемещения 2, а значит, у Вовы 2. Этого хватит только на перемещение в горный Бринлор, а Вове нужно дальше, поэтому он применяет эффект построенного здания: Катафалк позволяет ему получить дополнительные

2. Вова платит 4 дерева из 6, чтобы получить 2. Теперь у него достаточно 2 на перемещение в Есмор через Бринлор. Вова обводит Есмор, так как это его текущий регион, а обводку Асандера стирает. Затем Вова получает ресурсы Есмора — 2 дерева — и ждёт, пока остальные игроки закончат перемещение. Когда подходит его очередь, он объявляет, что находится в Есморе. Других игроков в его регионе нет, сражений между игроками в других регионах тоже не происходит, и Вова может сразиться с чудовищем.

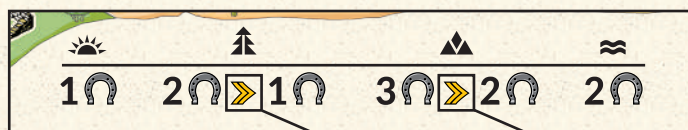


## Очки перемещения ☞

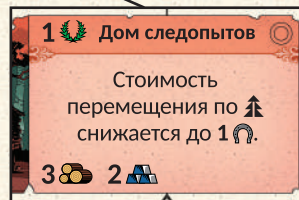
Карта разделена на 27 регионов, каждый из которых принадлежит к одному из четырёх типов местностей:



У каждого типа местности есть стоимость перемещения. Она у каждой фракции своя. В ряде случаев она может быть модифицирована благодаря эффектам зданий или артефактов. При модификации зачеркните старое значение и далее в игре используйте новое.



Например, фракция людей может модифицировать стоимость перемещения по лесам и горам — для этого им нужно получить соответствующий артефакт и построить Дом следопытов.



## СРАЖЕНИЯ

Существует три вида сражений:

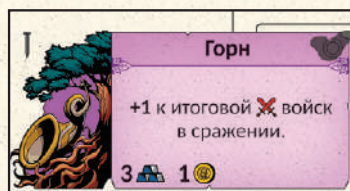
- ♦ сражение между игроками,
- ♦ сражение с чудовищем,
- ♦ захват крепости.

Для каждого вида сражений действует ряд общих правил и ряд особенностей.

### ОБЩИЕ ПРАВИЛА СРАЖЕНИЙ

В сражениях участвуют ваши войска. Ключевое значение в сражении имеет **итоговая сила войск** — суммарная сила всех заявленных боевых единиц. Перед началом сражения вы сами решаете, сколько готовы заявить боевых единиц и из каких войск: можно заявить часть войск, можно не заявлять никого. На итоговую силу войск могут повлиять эффекты построенных зданий и полученных артефактов — учитывайте их перед сражением. Если ранее вы модифицировали силу войск, то учитывайте актуальное значение. Заявленные для сражения боевые единицы можно указывать в блоке войск через косую черту, как в примерах далее.

Для победы в сражении сила ваших войск должна превышать значение силы противника хотя бы на 1: силу войск другого игрока, силу крепости или силу чудовища . Независимо от исхода сражения, **все участвовавшие** в нём (заявленные) боевые единицы тратятся и считаются погибшими: исправьте их количество на своём планшете.



Например, Лена заявляет для сражения двух грифонов из трёх имеющихся (сила каждого грифона равна 3) и четырёх пикси из шести имеющихся (сила каждой равна 1). Энтов Лена не хочет заявлять. Итоговая сила войск Лены равна  $2 \times 3 + 4 \times 1 = 10$ . Вдобавок Лена применяет эффект построенного Горна, и итоговая сила войск вырастает до 11. После сражения заявленные боевые единицы погибнут, и в войсках Лены останутся 2 энта, 1 грифон и 2 пикси.





## СРАЖЕНИЕ МЕЖДУ ИГРОКАМИ

Кроме общих правил сражений, учитывайте следующие правила:

1. Перед тем как решить, участвовать в сражении или нет, игроки могут посмотреть планшеты друг друга, чтобы узнать, у кого сколько боевых единиц и какой они силы.
2. Перед началом сражения игроки **втайне друг от друга** выбирают и записывают заявленные боевые единицы на своих планшетах. На этом этапе посмотреть чужие планшеты уже нельзя — действует исключение из правила открытости.
3. Когда все участники сражения будут готовы, каждый по очереди объявляет итоговую силу своих войск. Игрок с наибольшей силой объявляется победителем, остальные — проигравшими. При равенстве сил все игроки считаются проигравшими.
4. Все участники сражения, включая победителя, тратят свои заявленные боевые единицы — они погибают.
5. Победитель сражения обводит **крайнее левое необведённое чудовище** на своём планшете — это нужно, чтобы обозначить победу в сражении и получить за неё указанное под чудовищем количество ПО в конце игры. Обведя чудовище, победитель получает **одну из наград** по своему выбору:
  - ♦ **ресурсы обведённого чудовища:** победитель вычёркивает их и добавляет на свой склад;
  - ♦ **ресурсы проигравших игроков** в количестве, равном разнице сил войск победителя и самого слабого проигравшего. Например, если ваша сила войск равна 13, а сила войск самого слабого проигравшего — 10, то вы можете собрать с проигравших игроков суммарно 3 ресурса по своему выбору — дерево, железо или золото (уникальные ресурсы фракций нельзя забрать). Эти 3 ресурса могут быть разными. Можно забрать все 3 ресурса у одного игрока или 2 ресурса у одного, 1 ресурс у другого. Игроки исправляют количество ресурсов на своих складах соответственно.
  - ♦ **артефакт у одного из проигравших игроков, если он у него есть.** Победитель обводит отобранный артефакт на своём планшете и получает его эффект. Проигравший вычёркивает у себя этот артефакт и теряет его эффект, если он был постоянным (полученные единоразовые эффекты, например войска, не пропадают).
6. Если в регионе, где произошло сражение, находится крепость или артефакт, то победитель сражения может вдобавок захватить крепость (стр. 11) или получить артефакт (стр. 13). Проигравшие игроки не могут этого сделать.

**Обратите внимание:** если победитель отобрал артефакт в качестве награды за победу в сражении, то он уже не может получить артефакт в регионе в этом раунде.

7. Каждый игрок может по своему желанию сразиться с чудовищем (см. ниже).



Например, Лена и Вова находятся в одном регионе и Лена объявляет о желании сразиться. Оба игрока заявляют боевые единицы для сражения: Лена заявляет 2 пикси (сила каждой 1), а Вова — 5 скелетов (сила каждого 2 — ранее Вова её модифицировал). После этого игроки объявляют итоговую силу своих войск: 2 у Лены против 10 у Вовы. Вова побеждает. Все заявленные боевые единицы погибают, и Вова с Леной уменьшают их количество у себя на планшетах. Вова обводит крайнее левое необведённое чудовище в знак победы и решает в качестве награды забрать ресурсы у Лены. Разница сил войск равна 8, и Вова забирает у Лены 3 дерева, 1 железо и 4 золота.

## СРАЖЕНИЕ С ЧУДОВИЩЕМ

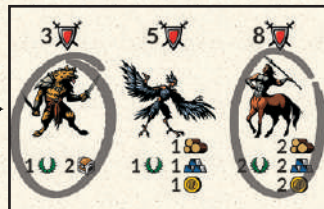
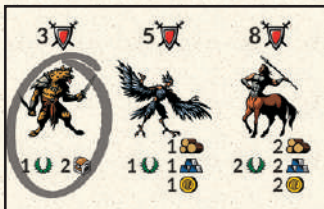
Чудовища — особые противники, за победу над которыми можно получить ПО и ресурсы. С помощью чудовищ также отмечаются победы в сражениях между игроками. Линия чудовищ находится внизу планшета. Чудовищ нет на карте, так как сразиться с ними можно в любом регионе — магический мир кишит этими существами.

В конце действия перемещения вы можете сразиться с **крайним левым необведённым чудовищем** по общим правилам сражений. Для этого необязательно перемещаться в новый регион. Если у вас остались непотраченные  $\Omega$ , то за каждое оставшееся  $\Omega$  вы можете пропустить одно необведённое чудовище и сразиться со следующим. С пропущенным чудовищем всё ещё можно будет сразиться в дальнейшем. Победив чудовище, обведите его, вычёркните и добавьте на свой склад указанные под ним ресурсы, если есть, а в конце игры получите указанное количество ПО.

Можно сразиться только с одним чудовищем за раунд. Нельзя сразиться повторно с обведённым чудовищем. Игроки сражаются с чудовищами и обводят их независимо друг от друга — каждый игрок может сразиться с каждым чудовищем в линии на своём планшете.







Например, Вова потратил 3  $\Omega$  из четырёх на перемещение и в конце действия решает сразиться с чудовищем. В линии чудовищ доступно крайнее левой с силой 5, однако

Вова решает потратить оставшееся 1  $\Omega$ , чтобы пропустить его и сразиться с чудовищем с силой 8. Для победы итоговая сила войск Вовы должна быть как минимум 9. У Вовы есть 1 лич с силой 5 и 10 скелетов с силой 1. Вова может победить чудовище, выставив на бой 1 лича и 4 скелетов либо только 9 скелетов. Вова выбирает первый вариант и побеждает чудовище: он обводит его, получая 2 дерева, 2 железа и 2 золота, а затем уменьшает размер своего войска личей на 1. Погибшие скелеты сразу воскрешают благодаря свойству лича, и их количество в войске не меняется.

## ЗАХВАТ КРЕПОСТИ

Захват крепости происходит по общим правилам сражений: для успешного захвата сила ваших войск должна превышать силу крепости. Захватив крепость, получите её ресурсы: вычеркните их и добавьте на свой склад. Обведите захваченную крепость и объявите о своей победе: остальные игроки вычёркивают её на своих планшетах — им она более недоступна, как и её ресурсы. В конце игры все захваченные крепости приносят указанное на них количество ПО. Одну крепость можно захватить только один раз за игру. Подробнее о крепостях как объектах на карте можно прочитать на стр. 12.

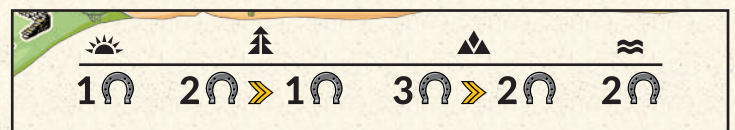


## ОБЪЕКТЫ НА КАРТЕ

В регионах встречаются различные объекты, с которыми можно взаимодействовать при выполнении действий.

### ПОРТАЛЫ

Все регионы с порталами считаются соседними друг с другом. Вы можете перемещаться между ними как между соседними регионами, но должны тратить очки перемещения по обычным правилам.




Например, у Лены 4  $\Omega$ . Она тратит 3  $\Omega$ , чтобы переместиться из Мослина в горный Карракс. В Карраксе она использует портал, чтобы переместиться в полевой Чарил с порталом, и тратит на это перемещение 1  $\Omega$ .





## КРЕПОСТИ

Крепость защищает ресурсы. Чтобы их получить, необходимо захватить крепость по правилам на стр. 11. Символ  обозначает силу крепости, которую нужно превзойти, чтобы её захватить. Захваченные крепости также приносят ПО в конце игры.



Например, при успешном захвате этой крепости вы получите 4 дерева и 4 железа, а в конце игры 5 ПО.

## ФУНДАМЕНТЫ

Если во время действия строительства вы находитесь в регионе с фундаментом, то можете возвести на нём только что построенное здание: запишите уровень этого здания в фундамент и в конце игры получите за каждый фундамент ПО в количестве, равном записанному уровню. В дальнейшем вы можете построить на этом же фундаменте здание выше уровнем по тем же правилам, в таком случае сотрите предыдущее значение и впишите новое.



**Важно:** игроки возводят здания на фундаментах независимо друг от друга, поэтому каждый может возводить свои здания на любом из доступных ему фундаментов.



Например, Саша во время выполнения действия строительства находится в регионе Есмор. Он строит здание уровня 3 и решает возвести его на фундаменте: он записывает в него цифру 3. В конце игры этот фундамент принесёт ему 3 ПО. Если Саша построит здание уровня 4 и возведёт его на этом же фундаменте, то фундамент принесёт 4 ПО.

## АРТЕФАКТЫ

Артефакты — особые магические предметы с полезными эффектами. Эффекты отличаются в зависимости от фракции. Всего артефактов шесть, каждый из них находится в определённом регионе, в котором его можно получить. Условия получения и эффекты отображены на планшете фракции. Артефакт также можно отобрать у другого игрока в сражении. Если вы находитесь в регионе с артефактом и если условие получения артефакта выполнено, то вы можете его получить.

Артефакт						
Регион	Таскар	Цурт	Дорталь	Золен	Содмур	Шог Ид
Условие получения для фракций, кроме наг	Заплатите 12 дерева	Заплатите 12 железа	Заплатите 12 золота	У вас должно быть 4 фундамента с возведёнными зданиями любого уровня	У вас должно быть 5 побед в сражениях (посчитайте захваченные крепости и обведённых чудовищ)	У вас должно быть 4 посещённых горных регионов (Шог Ид считается)
Условие получения для наг	Заплатите 3 крака	Заплатите 3 крака	Заплатите 3 крака			
Альтернативное условие для эльфов, если построено Гнездовье	ИЛИ заплатите 5 дерева	ИЛИ заплатите 4 дерева	ИЛИ заплатите 6 дерева	ИЛИ заплатите 2 дерева	ИЛИ заплатите 3 дерева	ИЛИ заплатите 2 дерева





### Обратите внимание:

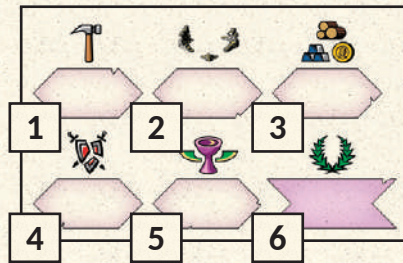
- ♦ если вы находитесь в регионе один, то можете получить артефакт **после всех сражений**,
- ♦ если вместе с вами в регионе находятся несколько игроков, то получить артефакт может только победитель сражения между игроками (или они могут уступить вам артефакт, чтобы избежать сражения).

Получив артефакт, обведите его на своём планшете и получите его эффект (сразу или при указанных условиях). Остальные игроки вычёркивают этот артефакт на своих планшетах — он им более недоступен, однако в ходе игры они могут попробовать его отобрать в сражении. При этом бывший владелец артефакта может вернуть отобранный артефакт себе, также победив его нового владельца. Возвращая себе ранее отобранный артефакт, игрок повторно получает его эффект (если возможно).

## ПОДСЧЁТ ОЧКОВ И ПОБЕДА

После 16-го раунда игроки записывают все заработанные в ходе игры ПО в соответствующие ячейки и суммируют их.

**1.** За построенные здания и их эффекты: получите ПО, как указано в блоках построенных зданий.



**2.** За фундаменты: получите ПО, равное записанному в фундамент числу.

**3.** За накопленные ресурсы: получите обведённые в ходе игры ПО на складе ресурсов.

**4.** За победы в сражениях (захваченные крепости и обведённые чудовища): получите указанные рядом с крепостями и чудовищами ПО.

**5.** За артефакты: получите ПО, если они указаны в эффектах ваших артефактов.

**6.** Посчитайте общую сумму ПО в ячейках 1-5.

Обратите внимание, что у некоторых фракций ячейки для подсчёта очков отличаются.

Игрок с наибольшим количеством ПО становится победителем! При ничьей побеждает тот, у кого в сумме осталось больше ресурсов на складе. Если ничья сохраняется — побеждают все участники ничьей.

Да здравствует новый повелитель магического мира!

Матвей подсчитывает победные очки для каждой ячейки по порядку:

- 1.** Построены все здания в зоне строительства: суммарно они приносят 14 ПО. Кроме того, эффект Трофейной приносит по 1 ПО за каждые два посещённых региона. Таких регионов на карте 13 (они обозначены звёздочками рядом с названиями), значит, эффект Трофейной приносит 6 ПО. Итого  $14 + 6 = 20$  ПО за построенные здания.
- 2.** Построено 2 здания на фундаментах: уровня 2 в Асандере и уровня 3 в Лорвельде. Итого  $2 + 3 = 5$  ПО за фундаменты.
- 3.** В ходе игры Матвей копил ресурсы и обводил ПО за 14 дерева, железа и золота. Итого  $2 + 2 + 2 = 6$  ПО за накопленные ресурсы.
- 4.** Матвей захватил три крепости — в Бринлоре, Икаре и Юноро. Также у него 5 обведённых чудовищ. Крепости приносят ему суммарно 10 ПО, чудовища — 8 ПО. Итого  $10 + 8 = 18$  ПО за победы в сражениях.
- 5.** Получены 2 артефакта, но ни один из них не приносит ПО.
- 6.** В сумме у Матвея  $5 + 20 + 6 + 18 + 0 = 49$  ПО.



# ПРАВИЛА ФРАКЦИЙ

В этом разделе подробно объясняются игровые особенности фракций. Если правила фракций противоречат общим правилам игры, то важнее правила фракций.



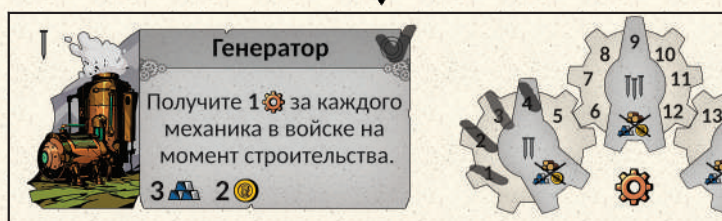
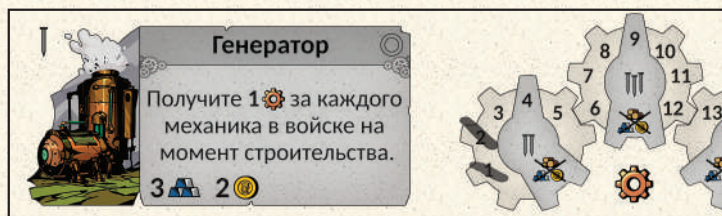
## ГНОМЫ

### Наука

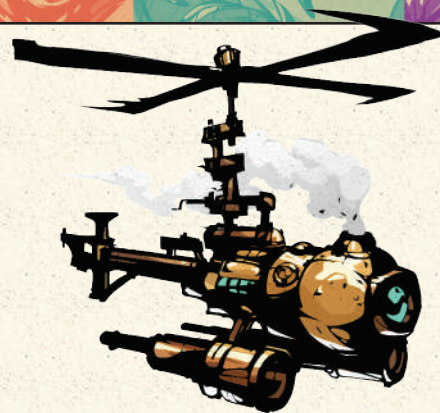
Эффекты некоторых зданий приносят вам . В нижней части зоны строительства расположена шкала науки (не является зданием), на которой вы должны отмечать каждую полученную . От достигнутого значения на шкале науки зависят эффекты некоторых зданий и сила боевых единиц гномов. По достижении определённого значения игрок получает возможность строить здания без затрат ресурсов:

- 4 — здания 2-го (II) уровня
- 9 — здания 3-го (III) уровня
- 14 — здания 4-го (IV) уровня

Обратите внимание, что здания 1-го уровня требуют ресурсов для строительства, даже если достигнуты значения II и III на шкале науки.



Например, Саша строит Генератор. В его войске механиков 2 боевые единицы, значит, по эффекту Генератора Саша получает 2 . На его шкале науки уже зачёркнуты 2 , которые Саша получил ранее. Он зачёркивает ещё 2 , полученные благодаря Генератору, и достигает уровня 4 на шкале науки. В следующих раундах Саша сможет построить Сборщиков, Библиотеку и Мануфактуру, не тратя ресурсов. Однако строительство Академии всё ещё остаётся платным.



### Механики и мехозавры



Например, Матвей заявляет для сражения 2 механиков, 1 стреколёт, 2 автоматов (их сила модифицирована) и 1 мехозавра. Матвей подсчитывает силу войск:

- ✦ у механиков нет силы, однако каждый механик может удвоить силу одной боевой единицы. Так как заявлены два механика, Матвей выбирает 2 боевые единицы: одного автомата и единственного заявленного мехозавра,
- ✦ сила одного стреколёта равна 2,
- ✦ сила одного автомата равна 6, сила другого удваивается благодаря свойству механика и становится равна 12; общая сила автоматов 18;
- ✦ сила мехозавров равна 5 и увеличивается на 1 за каждые 3 . У Матвея 7 , значит, сила мехозавра равна 5 + 2 = 7. Однако благодаря свойству механика эта сила удваивается и становится равна 14.

Итоговая сила войск Матвея равна 2 + 18 + 14 = 34.





## ЛЮДИ

### Башня иллюзий

В конце действия строительства (даже если вы ничего не строили) вы можете заплатить 4 , чтобы выбрать один объект на карте: крепость, артефакт, портал или фундамент.

Выбранный с помощью Башни иллюзий объект может находиться в любом регионе, необязательно в вашем текущем. Остальные игроки вычёркивают на своих планшетах этот объект: они больше не могут претендовать на его получение (в случае с порталом — не могут пользоваться им для перемещения). Нельзя выбрать уже вычеркнутые на вашей карте крепости и артефакты. Если выбран фундамент, в котором у других игроков уже вписан уровень здания, то эти игроки не вычёркивают фундаменты и не стирают вписанные уровни. «Бронь» объекта не отменяет остальных правил: игроку всё так же требуется выполнить условие получения артефакта, захватить крепость и т. д.

### Артефакты

Эффект этого артефакта распространяется на любое получение дерева: при выполнении действия добычи дерева, при получении ресурсов в регионах, при победе над чудовищем и т. д.

12



Вместо можете получить столько же и/или

1 Башня иллюзий



В конце вы можете заплатить 4 , чтобы , крепость, портал или фундамент стал доступен только для вас.

3



## НЕЖИТЬ

### Проклятые регионы

Когда вы проклинаете регион, объявите его название — все игроки заштриховывают его на своих планшетах. Если соперник посещает проклятый регион или находится в нём в момент проклятия, он должен потерять одну самую слабую боевую единицу из имеющихся в его войсках. Изменения типа местности не влияют на проклятие.


Нежить не получает ПО за артефакты, вместо этого в конце игры получите 1 ПО за каждый проклятый регион.

### Чумной столб

Для применения эффекта Чумного столба необязательно что-либо строить и/или нанимать боевые единицы. Вы можете проклясть регион и на этом закончить выполнение действия строительства, не построив ни одного здания и не пополняя войска.

Соперник, посетивший проклятый регион или находящийся в нём на момент наложения проклятия, теряет 1 самую слабую боевую единицу. В конце игры получите +1 за каждый проклятый регион.

2 Чумной столб



В конце вы можете заплатить 3 , чтобы проклясть свой текущий или соседний с ним регион.

5







## НАГИ

Две главные особенности наг — это краки и гидра.

### Краки

Краки — это и боевые единицы наг, и их уникальный ресурс. Наги получают краков, обменивая на них всё имеющееся дерево, железо и золото. **Обмен ресурсов на краков — это обязательное действие в начале каждого действия строительства и найма.** Все излишки ресурсов после обмена сохраняются на складе. Обратите внимание, что количество требуемых для обмена ресурсов может модифицироваться с помощью эффекта здания Кормушка.



 6	5 >> 4 = 1 
 5	5 >> 4 = 1 
 9	4 = 1 

Например, на складе Луизы 6 дерева, 5 железа и 9 золота. Она получает 4 крака: одного за 5 дерева, второго за 5 железа, третьего и четвёртого за 8 золота.

Сила каждого крака равна общему количеству краков в сражении. Например, если в сражении участвуют 5 краков, сила каждого из них будет равна 5, а сила войска — 25.

### Гидра

**Гидра**

18  >> 25 





Не более 1 гидры на поле.  
 -2  за каждого крака, если гидра находится в одном регионе с краками. При  обведите 1 любую . Призовите гидру в любой  регион, если обведены 2 соседние .  
 При  перемещается отдельно на 1 >> 2 региона.




Гидра — особая сильная боевая единица наг. Она может перемещаться по карте отдельно от игрока. Находясь в одном с ним регионе, гидра считается обычной боевой единицей. Находясь в отдельном от него регионе, она может участвовать в сражении как самостоятельная боевая единица.

Структура хода для наг дополняется следующими условиями:

**Действие строительства:** призвать гидру можно только в момент, когда обведены две находящиеся рядом  (см. пример справа) — как правило, это случается во время выполнения действия строительства, так как каждое построенное здание приносит 1 . Призывая гидру, выберите **озёрный регион** (на другие типы местности гидру призывать нельзя) и отметьте в нём гидру буквой Г (или любым другим значком). На карте может быть только одна гидра, однако вы можете призвать новую взамен существующей. В таком случае предыдущая гидра погибает — сотрите её отметку с карты.

**Фундаменты:** если гидра находится в регионе с фундаментом, а вы находитесь в другом регионе, то вы не можете возвести здание на этом фундаменте.

**Действие перемещения:** сначала выполните действие перемещения для себя, затем для гидры и объявите оба региона назначения по обычным правилам. Гидра может перемещаться по карте на 1 соседний регион (при модификации на 2) **любого типа местности**. На это не тратятся ваши . Гидра может пользоваться порталами, но не может собирать ресурсы в регионах и получать артефакты. Гидра может перемещаться как вместе с вами, так и отдельно от вас в другие регионы.

**Сражение с игроками:** оказавшись в одном регионе с другим игроком или несколькими, гидра обязана начать сражение. Сражение с гидрой считается сражением между игроками и проходит по тем же правилам. Нюансы сражения зависят от того, находитесь ли вы в одном регионе с гидрой:

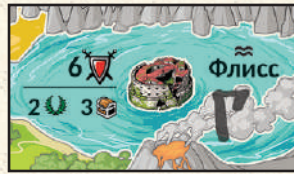
- ✦ **если вы и гидра в одном регионе,** то вы принимаете участие в сражении по обычным правилам как игрок, а гидра считается вашей боевой единицей и учитывается в итоговой силе ваших войск. Обратите внимание, что в таком случае сила гидры уменьшится на 2 за каждого крака в войске (неважно, участвуют они в сражении или нет), поскольку войска краков всегда находятся в том же регионе, что и вы. Эффект здания Риф отменяет это правило. После сражения гидра погибает, как любая другая боевая единица, — сотрите её отметку с карты. В дальнейшем вы можете призвать новую гидру.
- ✦ **если гидра в отдельном от вас в регионе,** то в случае победы гидры вы обводите чудовище по обычным правилам, но не можете получить его ресурсы (они теряются). Награды получить нельзя. Независимо от исхода сражения, гидра погибает, как любая другая боевая единица, — сотрите её отметку с карты. В дальнейшем вы можете призвать новую гидру.

**Сражение с чудовищем:** гидра может сразиться с чудовищем по обычным правилам, однако при победе вы не получаете ресурсы чудовища, только ПО в конце игры.

**Захват крепости:** гидра может захватить крепость по обычным правилам, однако при победе вы не получаете ресурсы крепости (они теряются), только ПО в конце игры.

**Получение артефакта:** гидра не может получить артефакт.





Например, Луиза построила Храм и обвела рядом с другой ранее обведённой — теперь она может призвать гидру. Луиза должна выбрать озёрный регион — она призывает гидру во Флисс и помечает её на карте большой буквой Г. Далее при выполнении действия перемещения во Флиссе оказываются Вова и Лена. Сражение начинается независимо от их желания, так как в регионе есть гидра. Сила гидры равна 18: поскольку Луиза находится в Золене, а не во Флиссе, то краки не уменьшают силу гидры. Вова и Лена заявляют свои боевые единицы, итоговая сила войск Вовы равна 15, Лены — 17. Гидра побеждает, и Луиза обводит чудовище в знак победы, но не получает его ресурсов. Гидра погибает — Луиза стирает её отметку с карты. Обратите внимание, что никто не может захватить крепость во Флиссе в этом раунде: ни Луиза, поскольку её нет в этом регионе, ни Вова с Леной, поскольку они проиграли в сражении.

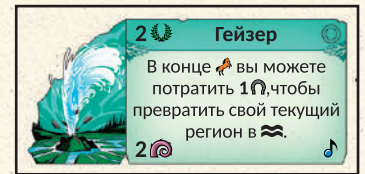
### Здания и строительство



В начале действия строительства вы обязаны перевести все возможные ресурсы в краков. Все здания наг 1-го уровня. Для их строительства требуется потратить указанное количество краков. Каждое здание даёт 1 — обведите 1 любую на своём планшете в зоне гидры.

### Гейзер

Когда вы превращаете свой текущий регион в озёрный, объявите его название — остальные игроки также правят тип местности этого региона на своих планшетах. Теперь регион считается озёрным и для него действуют все свойственные этому типу местности правила (стоимость перемещения, эффекты зданий и т. д.).

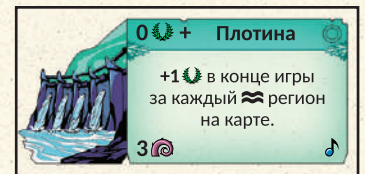


**Обратите внимание:** для получения артефакта в Шог Иде учитываются те регионы, которые были горными на момент их посещения игроком. Если игрок посетил 4 горных региона, а затем один из них стал озёрным, то игрок всё ещё может выполнить условие получения артефакта.

Таким образом, с помощью Гейзера наги могут серьёзно насолить другим фракциям: например, превратить горный регион в озёрный и лишит фракцию орков возможности применять эффект Лагеря в этом регионе.

### Плотина

В конце игры получите по 1 ПО за все озёрные регионы — и те, которые являются озёрными на карте изначально, и те, которые были изменены по эффекту Гейзера.







## ОРКИ

### Ярость

Орки обладают уникальным ресурсом — яростью . За накопление можно получить ПО в конце игры таким же образом, как за другие ресурсы.

	12 = 2
	18 = 2
	24 = 3
	14 = 2



### Модификация войск

Во время действия строительства и найма вы можете потратить любое количество , чтобы модифицировать 1 разведчика в 1 громилу за каждую потраченную . Аналогичным образом вы можете превратить громил во взрывателей, потратив по 3 за каждого. Потратив 4 , вы можете сразу модифицировать разведчика во взрывателя. Обратите внимание, что модификация не равна найму (это важно, например, для эффекта здания Арена).

**Важно:** модификация возможна и в случае, когда не построены здания для найма громил и взрывателей.

<b>3 </b> Мастерская	<b>Взрыватель*</b> 9
Наём взрывателей. * Их  увеличивается до 12 при захвате крепостей. 4  4  4	5
<b>2 </b> Качалка	<b>Громил</b> 5
Наём громил. 5  3	3
<b>Лагерь</b>	<b>Разведчик*</b> 2
Наём разведчиков. * Их  увеличивается до 4, если сражение в  регионе. 2  2	2 <b>3</b>



<b>3 </b> Мастерская	<b>Взрыватель*</b> 9
Наём взрывателей. * Их  увеличивается до 12 при захвате крепостей. 4  4  4	5 <b>1</b>
<b>2 </b> Качалка	<b>Громил</b> 5
Наём громил. 5  3	3 <b>1</b>
<b>Лагерь</b>	<b>Разведчик*</b> 2
Наём разведчиков. * Их  увеличивается до 4, если сражение в  регионе. 2  2	2 <b>1</b>

Например, Матвей построил Лагерь и сразу нанял 3 разведчиков, потратив 6 золота. У Матвея 5 ярости, и он решает потратить их на модификацию войск: за 1 ярость он модифицирует одного разведчика в громилу, за 4 ярости — второго разведчика во взрывателя. Обратите внимание, что Качалка и Мастерская не построены — они не нужны для модификации войск.





## ЭЛФЫ

### Гнездовье

	<b>1</b> <b>Гнездовье</b> Наём грифонов. * Можете забирать  за  если грифонов в вашей армии $\geq$ цене этого  в .	<b>Грифон*</b> 3 $\gg$ 5 4 3	
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------	--

4   2	4   2	5   3	12   4	12   5	12   6
+3 к итоговой силе войск в сражениях с чудовищами	Вы не тратите  при  зданиях	Стоимость перемещения по  снижается до 2	+2  при добыче	Получите 3 энта	+1  в конце игры за каждые 2 посещённых региона

Например, у Лены 4 грифона, значит, она может получить один из четырёх артефактов: стоимость в дереве меньше либо равна количеству грифонов в армии. Лена находится в Золене — в этом регионе есть артефакт. Лена платит за него 2 дерева и получает артефакт. Остальные игроки вычёркивают этот артефакт у себя.

### Лавка бронника

<b>Энт</b> 6 $\gg$ 10 5/2 5		<b>Грифон*</b> 3 $\gg$ 5 3/1 3	
<b>1</b> <b>Лавка бронника</b> Заплатите $X$ перед сражением, чтобы модифицировать $X$ боевых единиц в этом сражении.		<b>Пикси</b> 1 $\gg$ 2 2/1 1	

Например, Лена перед сражением заявляет 2 энта, 1 грифона и 1 пикси. Также Лена применяет эффект Лавки бронника: она платит 2 дерева (это всё дерево, оставшееся на её складе) и может модифицировать силу двух боевых единиц. Лена выбирает 1 энта и грифона. Сила энта модифицируется до 10, но сила второго энта всё ещё равна 6. Сила грифона модифицируется до 5. Сила пикси не меняется. Итого сила войск составляет  $10 + 6 + 5 + 1 = 22$ . При этом Лена не зачёркивает силу энтов и грифонов, как это делают другие фракции при модификации, поскольку эффект Лавки бронника не постоянный — он действует только на время текущего сражения. В следующем сражении Лене снова придётся платить дерево, если она захочет модифицировать силу своих боевых единиц.





# СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Авторы игры:** Юрий Журавлёв, Егор Николаев

**Иллюстрации и дизайн:** Сергей Дулин, Антон Квасоваров, Валерия Садовая, Олег Ротар, Дмитрий Пронин, Роман Кузьмин, Gewska, Михаил Топта, Кристина Соозар

**Развитие игры:** Екатерина Рейес

**Продюсеры:** Владимир Грачёв, Александр Бурдаев

**Арт-директор:** Сергей Дулин

**Вёрстка:** Кристина Соозар, Софи Суворова

**Выпускающий редактор:** Анна Давыдова

**Директор издательского департамента:**  
Александр Киселев

**Игру тестировали:** Елена Ворноскова, Луиза Кретова, Дана Кузнецова, Матвей Чистяков, Марина Кузнецова, Егор Бережков

## ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Главный редактор:** Валентин Матюша

**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Корректор:** Ольга Португалова

**Креативный директор:** Николай Пегасов

**Международное продвижение:** Мария Никольская

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



Играть интересно