

# HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

---

## THE BOARD GAME



ПЕРЕРАБОТАННАЯ КНИГА ПРАВИЛ

# HEROES III OF MIGHT AND MAGIC® THE BOARD GAME

## Правила в редакции сообщества

Германни «Heegu» Карпела

24 октября 2024 г.

Данная версия является неопубликованной сборкой из коммита в GitHub [d2df577](#).

Эта книга поддерживается сообществом в [репозитории на GitHub](#). Вы можете внести свой вклад в разработку, внести изменения или исправить ошибки. Если вы хотите просто оставить отзыв, сделайте это в [оригинальной ветке BoardGameGeek](#).

*Я делаю это из любви к изучению игр и желания понять их сложность.*

— Heegu



# Содержание

<b>Вступление</b>	4
<b>Режимы игры</b>	5
<b>Компоненты</b>	6
<b>Подготовка к игре</b>	8
<b>Состав раунда</b>	11
<b>Ходы игрока</b>	12
<b>Герои</b>	15
<b>Сбор колоды</b>	18
<b>Ресурсы</b>	22
<b>Город</b>	23
<b>Элементы карты</b>	24
<b>Отряды</b>	27
<b>Сражение</b>	31
<b>Правила ИИ</b>	37
<b>Сложность</b>	39
<b>Торговля</b>	41
<b>Завершение сценария</b>	42
<b>Состав дополнений</b>	43
<b>Локации на карте</b>	45
<b>Авторы</b>	52





# ВСТУПЛЕНИЕ

Континент Антагарич увяз в войне различных фракций, ведомых героями — битве за превосходство. Выберите свою фракцию и героя и изгоните непокорных врагов из ваших земель!

**Герои Меча и Магии III: Настольная Игра** — настольная тактико-стратегическая RPG игра, рассчитанная на 1–3 игроков при использовании базового набора, либо большее количество игроков при использовании дополнений.

**Примечание:** в этой книге правил **жирный текст** используется для привлечения внимания к важным аспектам. **Курсив** используется для примера игрового процесса. **Гиперссылки коричневого цвета** перенесут вас к другим частям книги правил.

Исключения и примечания с **гиперссылками янтарного цвета** обозначаются в таких секциях, как эта.

Разночтения правил следуют приоритету по порядку: карты игрока, карты отрядов, карты города, книга миссий, эта книга правил.





Каждая партия в Героев III проводится с использованием сценария из книги миссий. Существует четыре типа сценариев:

### **Столкновение (Clash)**

Режим соревнования для 2–3 игроков.

### **Кампания**

Режим одного игрока для связанных сценариев против ИИ. Правила, уникальные для одиночного режима, описаны в [правилах для ИИ и завершении сценария](#). Подробные изменения описаны для каждой кампании в книге миссий.

### **Альянс**

Игровой режим 2–против–2. Для возможности играть вчетвером вам понадобится дополнение.

### **Кооператив**

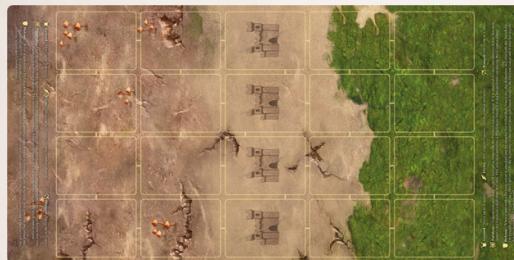
Командный режим для 2–3 игроков, где все игроки преследуют общую цель.





# КОМПОНЕНТЫ

Данная инструкция предоставляет обзор всех компонентов, включённых в каждое дополнение. Для получения детальной информации, включающей точное количество и изображения каждого компонента, вы можете использовать официальный обзор от Archon.



Доска сражений



Доска Battlefield  
(дополнение Battlefield)



Жетон  
скорости  
(дополнение  
Battlefield)



Элемент карты



Карта героя



Карта города



Жетон Граала



Жетоны золота



Строймате-  
риалы



Драгоцен-  
ности



Жетон строитель-  
ства



Жетон  
популяции



Жетон  
книги магии



Жетон морали



Жетон паралича  
/ защиты



Жетон урона



Жетоны  
передвижения



Кубики  
фракций



Чёрные  
кубики



Карта положительной  
морали (Battlefield)



Карта отрицательной  
морали (Battlefield)



Миниатюры героев



**Карта событий**  
(дополнение *Fortress*)



**Карта предсказаний астрологов**



**Карта ИИ**



**Карта приключений**  
(дополнение *Battlefield*)



**Карта навыков**



**Карта артефактов**



**Карта заклинаний**



**Карта боевой машины**  
(дополнение  
*Rampart*)



**Карта специальности героя**



**Карта статистики**



**Карта усиленной статистики**  
(дополнение *Inferno*)



**Карта нейтральных отрядов**



**Карта отряда фракции**



**Карта стрелковой башни**



**Карты ворот и стен**



**Кубик атаки**



**Кубик сокровищ**



**Кубик ресурсов**



**Трекер раундов**



**Препятствия** (дополнение *Battlefield*)



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Данный раздел поможет вам подготовить игру для прохождения сценария из книги миссий.

1. Выберите сценарий из книги миссий. Для первой игры рекомендуем выбрать сценарий «Brave New World» (стр. 7 в книге миссий).
2. Выберите одну из доступных фракций.
3. Назначьте одного из героев фракции вашим основным героем.
4. Подготовьте компоненты, принадлежащие вашей фракции:
  - a) 1 × двухсторонняя карта героя;
  - b) 2 × миниатюра героя;
  - c) 7 × карточка здания;
  - d) 1 × карта города;
  - e) 7 × двухсторонняя карта отряда;
  - f) 3 × карта специальности выбранного героя;
  - g) 1 × карта навыка выбранного героя;
  - h) 20 × кубик фракции;
  - i) 1 × жетон строительства;
  - j) 1 × жетон популяции;
  - k) 1 × жетон книги магии;
  - l) 3 × жетон передвижения.
5. Поместите один из кубиков фракции на первую секцию трекера уровня на карте героя (отмечена как «I»).
6. Расположите элементы карты и другие специфичные для сценария компоненты, как изображено в книге миссий.
7. Расположите карту города выбранной фракции перед собой и сложите кар-

точки зданий рядом с ней. Поместите карточки зданий на карту города в соответствии со сценарием. Примените все незамедлительные эффекты от возведённых зданий.

8. Установите ваш стартовый доход в соответствии со сценарием, поместив кубики фракции в соответствующие секции трекера доходов вашей карты города. Поместите жетоны популяции, строительства и книги магии в соответствующие секции на карте города.
9. Сгруппируйте жетоны ресурсов в отдельные стопки и расположите их в пределах досягаемости всех игроков. Возьмите начальный набор ресурсов, определённый сценарием, и поместите их рядом с вашей картой города. Это ваш пул ресурсов.
10. Распределите оставшиеся жетоны в отдельные стопки.
11. Распределите карты статистики в четыре колоды: атака, защита, сила заклинаний и знания. Используя значения статистики на вашей **карте героя**, возьмите соответствующее количество карт из каждой колоды.
12. Если ваш основной герой является героем Меча , добавьте 1 заклинание Волшебной стрелы, если вы выбрали героя Магии , добавьте 2 таких заклинания в вашу колоду.
13. Добавьте **карту навыка** вашего героя и **карту специальности** 1 уровня к вашей стартовой колоде.
14. Перемешайте вашу стартовую колоду и поместите её лицом вниз возле карты героя. Это **Колода Меча и Магии** вашего героя, и теперь она готова. В этой



книге правил её название упрощено до **ваша колода**.

15. Распределите карты навыков, артефактов и заклинаний (включая оставшиеся заклинания Волшебной стрелы) в три колоды, размешайте и положите лицом вниз. Возьмите верхнюю карту из каждой колоды и положите её рядом с колодой лицом вверх — таким образом у вас появится 3 сброса.
16. Выберите **сложность** сценария и возьмите соответствующее количество стартовых бонусов.
17. Распределите нейтральные отряды в 4 колоды в соответствии с их уровнем (★☆☆☆). Перемешайте колоды и оставьте место для сброса каждой из колод.
18. Поместите доску сражений в пределах досягаемости всех игроков. Исходя из сценария, поместите ваши стартовые отряды в стопку возле вашей карты города, отдельно от остальных отрядов фракции.
19. Поместите трекер раундов рядом с игровой картой и установите чёрный кубик в секцию «1».
20. Перемешайте карты предсказаний астрологов и поместите их лицом вниз возле трекера раундов.
21. Поверните стартовый элемент карты выгодным для вас образом. Выберите миниатюру, изображающую основного героя, и поместите её в центральное поле стартового элемента карты.
22. Определите игрока, ходящего первым. Порядок ходов никогда не меняется в течение всей игры.





# СОСТАВ РАУНДА

Игра состоит из раундов, в течение которых игроки ходят по часовой стрелке. В свой ход игроки перемещают **героев** по игровой карте, возводят **здания**, нанимают **отряды** и участвуют в сражениях для достижения условий победы в сценарии.

Выполните следующие шаги **в начале каждого раунда** (за исключением первого):

- Переверните все использованные ранее жетоны строительства, популяции и книги магии лицом вверх.
- Переверните все использованные ранее жетоны очков передвижения (ОП) зелёной стороной вверх.
- Сбросьте счётчик использования экспериментальных эффектов .

Далее, в зависимости от текущего раунда, игроки набирают ресурсы или активируют карту предсказаний астрологов:

- Нечётные раунды являются **ресурсными**. Все игроки получают прибыль от **зданий**, **посёлков** и **шахт**, находящихся под их контролем. Пропустите этот шаг в первом раунде.
- Чётные раунды являются **раундами астрологов**. Возьмите карту предсказаний астрологов и примените её эффекты.
- Если сценарий содержит временнное событие, отмеченное на трекере раундов, и вы достигли этого раунда — активируйте событие.

После начала раунда игроки по часовой стрелке выполняют действия, описанные выше. Когда все игроки сделали свой ход, переместите чёрный кубик на трекере раундов, и запускается новый раунд. Играйте новые раунды до достижения любого

из условий завершения сценария.



В режиме Альянса команды ходят поочерёдно. Каждый раунд в начале первого хода вашей команды определите порядок хода каждого из союзников.



В начале вашего хода обновите карты в руке следующим образом:

- Сбросьте любое количество карт с руки. Если количество карт в руке больше лимита , сбросьте лишние карты.
- Доберите недостающее до лимита руки количество карт.
- Выполните все эффекты вида «в начале вашего хода...».

Текущий лимит руки зависит от **уровня** основного героя. Проверка лимита производится только в начале вашего хода.

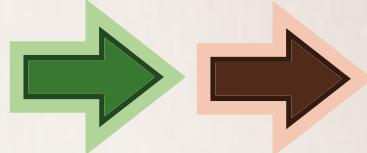
Игрок может **передвигаться**, выполнять действия **города и морали**. Если игроки потратили свои ОП и не планируют выполнять вышеописанные действия, раунд завершается.

## Передвижение

Для перемещения по карте используйте очки передвижения. Игрок может использовать ОП **только в свой ход**.

За каждое ОП вы можете выполнить одно из следующих действий:

- Передвинуть героя на 1 поле в любом направлении.
- **Повторно посетить** поле, в котором находится ваш герой.
- **Продлить сражение** против нейтральных отрядов на 1 раунд.
- **Исследовать новый элемент карты**, если ваш герой находится на пограничном с ним поле.
- Разместить новый элемент из пула дальних (II–III) элементов карты.



*Активный и неактивный жестон передвижения.*

Отметьте использованные ОП, перевернув жетоны передвижения коричневой стороной вверх. Если у игрока имеется **вторичный герой**, отслеживайте его ОП отдельно. Герои могут использовать ОП в любой последовательности.

Союзники могут пересекать поле с другим героем в процессе движения, но не могут остановиться на нём. Когда вы пересекаете поле с союзником, то независимо от типа этого поля это будет считаться **посещением**.

Когда вы получаете дополнительное ОП , его можно использовать **только в текущем раунде**. Если два союзных героя оказались на одном и том же поле, используйте ОП для того, чтобы сдвинуть одного из них с этого поля.



## Действия города

Вы можете выполнять каждое из описанных ниже действий города **1 раз в раунд**. Эти действия могут быть выполнены в любой момент хода любого игрока, кроме сражения или если такое действие препятствует другому действию. Например, вы не можете использовать жетон книги заклинаний для поиска в колоде, пока другой игрок не закончил свой поиск в этой же колоде.

Когда игрок заявляет о намерении начать сражение, вы можете выполнить любое из действий города перед выполнением **подготовки к бою**.

После выполнения действия города переверните соответствующий жетон на карте города лицом вниз. Вы не можете выполнить это действие ещё раз до начала следующего раунда.

 Жетон строительства для расширения города.

 Жетон популяции для найма или усиления **отрядов**, либо найма **вторичного героя**.

 Жетон книги магии для покупки **заклинаний**. Для использования требуется возведённая Гильдия магов.

## Действия морали

Игроки могут получать или терять мораль в ходе игры. Когда вы получаете мораль, возьмите жетон положительной морали . У вас может быть только один такой жетон. Если вы собираетесь получить второй такой жетон, вы можете применить первый перед получением второго. Жетон положительной морали может быть использован в любое время для выполнения любого из действий:

- Взять карту из вашей колоды.
- Сбросить любое количество карт и взять такое же количество.
- Перебросить любой кубик.

Если вы теряете мораль, сбросьте жетон положительной морали  если он у вас есть, или возьмите жетон отрицательной морали . В свою очередь, получение положительной морали отменяет отрицательную мораль при её наличии. Если вы получаете второй жетон отрицательной морали, вы должны **сбросить все карты с руки** в конце вашего следующего хода.

Фракция Некрополиса  игнорирует все эффекты морали. Некрополис ни при каких обстоятельствах не может получать или терять мораль.



## Пример хода

Алиса, играющая за рыцаря Катерину, начинает свой ход. У неё есть 3 карты на руке с предыдущего раунда, и она решает сбросить 2 из них перед набором карт для своей колоды, согласно её лимиту руки . Так как уровень её основного героя 3, то лимит равен 5, она набирает 4 карты после сброса (см. [уровни эффектов](#)).

После она использует жетон строитель-

ства для постройки Жилищ ★ и жетон популяции для **найма** отряда Чемпионов ★. Она может это сделать, так как имела ранее построенные Жилища предыдущих уровней (★ и ☆) и имела достаточно **ресурсов** для строительства Жилищ и найма Чемпионов.

Теперь, готовая к предстоящей битве, она использует ОП для передвижения её главного героя в соседнее поле, оккупированное некромантом Сандро, вражеским героем под контролем Боба. Так как Алиса объявляет намерение начать сражение, оба игрока всё ещё имеют возможность выполнить действия города.





# ГЕРОИ

Игроки всегда управляют основным героем, и дополнительно могут нанять вторичного героя. Термин «герой игрока» применим к обоим из них. Герои используются для передвижения по игровой карте и сражений против врагов с целью достижения условий победы сценария.

## Основной герой

Основной герой представлен выбранной миниатюрой, картой героя и вашей колодой. Герой каждой фракции имеет 3 . Только главный герой может пользоваться вашей колодой.

Каждый герой начинает с уровня 1 и, зарабатывая опыт, может продвинуться до уровня 7. Опыт зарабатывается **победой в сражениях**, посещением определенных **локаций** и **кубиком сокровищ** . Получение 1 опыта представлено символом .

## Вторичные герои

Если вы контролируете город или посёлок, вторичный герой может быть нанят путем переворачивания **жетона популяции** лицом вниз и оплатой 10 .

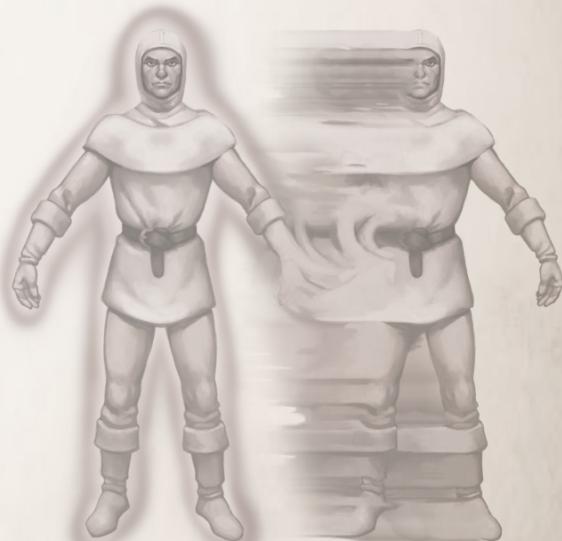
**Вы не можете нанимать или улучшать отряды, если в этом раунде жетон популяции был использован для найма вторичного героя.**

Вторичный герой использует оставшуюся миниатюру вашей фракции. Вы можете отметить эту миниатуру кубиком фракции для того, чтобы отличать её от основного героя. После найма вторичного героя поместите миниатюру в контролируемый город или посёлок. **Вы можете иметь только одного**

## вторичного героя.

Вторичный герой имеет 2 ; когда вы нанимаете вторичного героя, возьмите 2 дополнительных жетона передвижения. Вторичные герои не имеют своей карты героя, **не могут получать опыт и не могут пользоваться картами вашей колоды во время сражения**. Если вторичный герой получает карту, возьмите её в руку по обычным правилам (см. [создание колоды](#)). Уровень вторичного героя всегда совпадает с уровнем основного при выполнении **быстрых сражений**.

Если вторичный герой атакован вражеским героем, вы можете выбрать **поражение этого героя вместо участия в сражении**. Если вторичный герой повержен, уберите его с поля. Вы можете нанять его снова, используя жетон популяции.



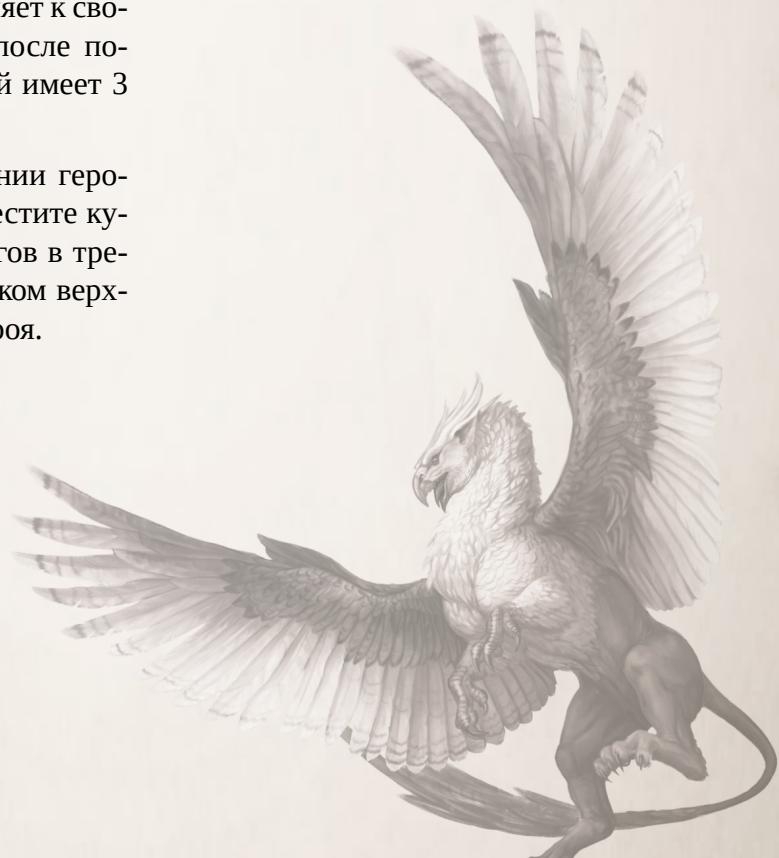
## Анатомия карты героя

1. **Имя** — имя героя для идентификации. Не имеет игрового эффекта.
2. **Класс** — класс героя. Не имеет игрового эффекта.
3. **Тип** — тип героя (Меча  или Магии ). Определяет количество заклинаний Волшебной стрелы в вашей стартовой колоде (1 или 2 соответственно).
4. **Цвет фракции** — цвет кубиков и миниатюр вашей фракции.
5. **Атака** — количество карт атаки в вашей стартовой колоде.
6. **Защита** — количество карт защиты в вашей стартовой колоде.
7. **Сила заклинаний** — количество карт силы заклинаний в вашей стартовой колоде.
8. **Знания** — количество карт знаний в вашей стартовой колоде.
9. **Стартовый навык** — уникальная карта навыков, с которой начинает герой.
10. **Специальность героя** — карта специальности, которую игрок добавляет к своей колоде в начале игры или после повышений уровня. Каждый герой имеет 3 карты специальности.
11. **Трекер уровня** — при получении героем 1 или более опыта , переместите кубик на такое же количество шагов в трекере. Каждое пересечение кубиком верхнего ряда повышает уровень героя.



*Карта героя*

- |                 |                    |
|-----------------|--------------------|
| 1. Имя          | 7. Сила заклинаний |
| 2. Класс        | 8. Знания          |
| 3. Тип          | 9. Стартовый навык |
| 4. Цвет фракции | 10. Специальность  |
| 5. Атака        | 11. Трекер уровня  |
| 6. Защита       |                    |



## Эффекты уровней

Основной герой всегда начинает сценарий с 1-го уровня и может повышать его, получая опыт ★. Наиболее частыми источниками получения опыта являются **кубик сокровищ** 📦 и **сражения**. Каждый новый уровень требует **2 опыта**. Когда герой получает новый уровень, сразу же примените эффекты от повышения уровня. Получение опыта после уровня 7 не даёт никакого эффекта.

Трекер уровня на карте героя отображает следующую информацию:

- Текущий уровень героя и количество заработанного опыта, отображаемое позицией кубика.
- Текущий лимит руки 🃏.
- Количество **экспертных эффектов** 🎒, которое вы можете использовать за один раунд.
- На каких уровнях героя вы можете **искать** новые **карты навыков** или получить **карту специальности**. Уровни золотого цвета на трекере уровня (I, IV и VI) дают вам карту специальности, тогда как серебряные (2, 3, 5, 7) дают вам карту навыков.

## Список эффектов:

- **Уровень 1** — ваш лимит руки 4. Добавьте первую карту специальности в свою колоду.
- **Уровень 2** — ищите (2) в колоде навыков. Вы можете сыграть карту с экспертным эффектом 1 раз за раунд.
- **Уровень 3** — ваш лимит руки 5. Ищите (2) в колоде навыков.
- **Уровень 4** — получите вторую карту специальности. Вы можете сыграть карту с экспертным эффектом 2 раза за раунд.
- **Уровень 5** — ваш лимит руки 6. Ищите (2) в колоде навыков.
- **Уровень 6** — получите третью карту специальности. Вы можете сыграть карту с экспертным эффектом 3 раза за раунд.
- **Уровень 7** — ваш лимит руки 7. Ищите (2) в колоде навыков.





## Колода игрока

Все игроки имеют уникальную колоду, содержащую навыки и вооружение основного героя. Колода может содержать карты статистики, навыков, заклинаний, артефактов и специальности героя. Каждый игрок начинает с колодой из 9 карт, собранной в момент подготовки.

## Общие правила карт

1. Карты могут быть сыграны **только в ваш ход** или в **сражении** с участием **основного героя**.
2. Сбросьте карту после использования. Каждый игрок имеет свой собственный сброс.
3. Если при попытке взять карту из колоды колода пуста, **перемешайте сброс**, получите новую колоду и тяните из неё.
4. При получении карты всегда помещайте её **в руку**, если не указано иное.
5. Каждый раз при **поиске** (X) в колодах навыков, артефактов или заклинаний, поместите в руку одну из (X) верхних карт колоды, сбросив остальные, **ИЛИ** вместо этого поместите в руку верхнюю карту из сброса этой колоды.
6. Колоды навыков, артефактов и заклинаний имеют собственный сброс. Когда в колоде заканчиваются карты, создайте новую, перемешав сброс и положив верхнюю карту в новый сброс. Если сброс одной из колод опустел, поместите в него верхнюю карту этой колоды.
7. Карты имеют следующие типы эффектов:

- **Мгновенные** эффекты применяются незамедлительно.
- Эффекты **активации** должны применяться во время активации вашего отряда в сражении.
- Эффекты **карты** не могут использоваться во время сражения.
- **Продолжительные** эффекты делятся до момента их использования или пока применивший их игрок не начнет следующий ход.
- **Постоянные** карты работают до момента их сброса или замены. **Вы можете иметь только одну активную постоянную карту**; для применения другой карты необходимо сбросить первую.
- 8. Когда вам необходимо **удалить карту**, уберите эту карту из игры до её завершения.



## Карты навыков и статистики

Все карты навыков и статистики имеют **базовый** эффект и усиленный **экспертный**  эффект, изображённый под базовым эффектом. При использовании карты навыка или статистики вы должны выбрать применяемый эффект. Количество доступных использований  эффектов за раунд ограничено **уровнем** вашего героя. Отслеживайте количество использований любым подходящим способом, например, помещая чёрные кубики на карту героя.



*Карта навыка*



*Карта статистики*

1. Имя
2. Базовый эффект
3. Экспертный эффект
4. Особая карта фракции\*

Некоторые карты применимы только к фракции Некрополиса . Когда игроку другой фракции попадается карта Некрополиса из колоды навыков, он может сбросить её, заменив новой картой, или взять в руку. Однако **единственный способ использования** особых карт фракции игроками других фракций - поместить эти карты в свой сброс.

## Карты артефактов

Карты артефактов имеют верхний и нижний эффекты. Когда вы применяете такую карту, вы должны **выбрать** используемый эффект. Артефакты имеют 3 уровня: малый, великий и реликвия. Эти уровни определяют общую мощь карты и могут быть использованы при разрешении определённых эффектов или подготовке сценария. Все карты артефактов перемешиваются между собой для формирования колоды артефактов без учёта их уровня. Артефакты можно получить в ходе исследования карты.

Артефактами можно **торговать** в режимах Альянса или Кооператива.



*Великий артефакт*



*Малый артефакт*



*Реликвия*

1. Имя
2. Эффект
3. Преамбула



## Карты заклинаний

Карты заклинаний имеют три возможных первичных эффекта. Использование базовой версии заклинания не требует дополнительных расходов. Для доступа к другим эффектам вы можете **усилить** заклинание, оплатив обозначенную стоимость (3) для получения более могущественного результата (4). Вы можете оплатить эту цену, перед применением заклинания сыграв другие карты ради их эффекта усиления (напр. карта Силы заклинаний). Также все заклинания имеют альтернативный (5) эффект. Вы не можете сохранить применённые заклинания: заклинание использует все сыгранные, и когда вы заканчиваете играть карты, усиление рассеивается.



*Карта Заклинания*

1. Имя заклинания
2. Школа магии
3. Стоимость усиления
4. Эффект заклинания
5. Альтернативный эффект

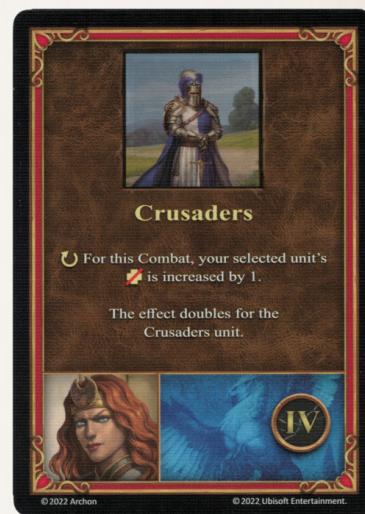
Заклинания можно получить, построив Гильдию магов. Её строительство также даёт возможность использовать жетон книги магии для покупки дополнительных заклинаний. Жетон не может быть использован в **том же раунде**, в котором была построена Гильдия. Также заклинаниями можно **торговать** в режимах Альянса и Кооператива.

В сражении каждый игрок может сыграть **только одну карту заклинаний за раунд**.

Если вы используете эффект, разрешающий использовать заклинание не из руки (например, непосредственно из колоды заклинаний), поместите эту карту в ваш сброс после применения.

## Карты специальности героя

Карты специальности героя зарабатываются при **повышении уровня**. Каждый основной герой имеет уникальный набор карт специальности. Хотя многие из этих карт имеют эффекты, схожие с картами заклинаний, карты специальности представляют собой **уникальную категорию карт**.



*Карта специальности 4 уровня рыцаря Катерины.*



## Пример поиска

Боб, играющий за чернокнижника Димера, построил Гильдию магов в ходе предыдущего раунда, что позволило ему использовать жетон книги магии для покупки дополнительных заклинаний.



В текущем ходу он использует жетон и платит 5 ⚡, отмеченные на его карте города, что позволяет ему **искать (2)** в колоде заклинаний.



Он знает, что может на выбор забрать верхнюю карту заклинаний из сброса, или взять две верхние карты из колоды заклинаний и забрать одну из них. Он не заинтересован в заклинании Проклятья, находящемся сверху сброса, поэтому вместо этого он берёт две карты — Волшебную стрелу и Огненный шар.



Боб забирает Огненный шар, поместив его в свою руку и сбросив карту Волшебной стрелы в сброс колоды заклинаний.





В игре существует три типа ресурсов: золото , строительные материалы и драгоценности . Ресурсы используются в ходе игры для расширения вашего **города**, найма **отрядов** и покупки **заклинаний**. Вы можете получить ресурсы от **захваченных** вами **посёлков** и **шахт**, а также применяя карты и бросая кубик ресурсов . В ситуациях, когда добыча ресурсов игрока увеличивается или уменьшается, передвиньте соответствующий кубик на трекере добычи ресурсов на новое место.



*Трекер добычи ресурсов*



В начале каждого сценария игроки устанавливают количество добываемых ресурсов в соответствии с условиями сценария. Ресурсы также можно **купить** или **обменять**. Вы можете иметь любое количество ресурсов без ограничений.

Возможные варианты кубика ресурсов :

<sup>2</sup> — 2 × строительных материалов;

<sup>4</sup> — 4 × драгоценностей;

<sup>1</sup> — 1 × золота;

<sup>2</sup> — 2 × золота;

<sup>3</sup> — 3 × золота;

<sup>6</sup> — 6 × золота.





# ГОРОД

У каждой фракции есть собственный город, расположенный в центре стартового элемента карты. Город является вашей самой важной локацией, так как многие сценарии **могут завершиться**, если его **захватит** вражеский герой.

Карта города отображает возведённые здания, стоимость строительства будущих зданий и особенности каждого из них, а также информацию о добыче ресурсов и статус жетонов действий города.

Все фракции могут возвести следующие здания в своем городе:

- **Ратуша** — предоставляет ресурсы или уникальные для фракции возможности.
- **Цитадель** — позволяет улучшать отряды, используя жетон популяции. Также **защищает город** во время атаки.
- **Жилища отрядов** — позволяют нанимать отряды. Существует три уровня Жилищ, каждый из которых даёт доступ к отрядам соответствующего уровня. Строительство ведётся в следующем порядке: ★★☆
- **Гильдия магов** — предоставляет **заклинания**.
- **Здания фракции** — уникальные для фракции здания с особым эффектом.

В каждом раунде может быть построено **только одно здание** с использованием жетона строительства. Чтобы построить здание, оплатите его стоимость в ресурсах, переверните жетон строительства лицом вниз и поместите карточку нового здания в отведённый ей слот на карте города. Если здание имеет мгновенный эффект после возведения,

сразу выполните его.

Возведённые здания всегда представлены символом в круге. Здания, которые могут быть построены в будущем, представлены в прямоугольнике, содержащим стоимость постройки в ресурсах. Некоторые карточки зданий имеют две стороны и могут быть улучшены и перевёрнуты для отображения двух отдельных зданий одновременно. Такие улучшения должны **происходить последовательно**.





Каждый сценарий использует четыре типа элементов карты. Игроки начинают с уникального для фракции начального (I) элемента. В ходе подготовки к игре все элементы должны быть выбраны случайным образом из пула доступных элементов, исходя из описания сценария, перемешаны и оставлены лицом вниз.

**Римские цифры** на каждом элементе описывают общую **мощь нейтральных отрядов** и количество наград, которые игрок может получить на нём. Стартовые элементы (I) являются самыми простыми, в то время как элементы (VI–VII) самые сложные.



### Анатомия элемента карты

Каждый элемент карты разделён на 7 **полей**, которые герой может **посетить**. Попадая на поле, герой должен незамедлительно посетить его или сперва **сразиться** с отрядами, охраняющими это поле. Пустые поля не имеют никакого эффекта при посещении. Сплошная жёлтая линия на границе поля не может быть пересечена. **Римские цифры** на полях означают, что это поле охраняется нейтральными отрядами, с которыми необходимо сразиться перед посещением.



1. Стартовые элементы: I
2. Дальние элементы: II–III
3. Ближние элементы: IV–V
4. Центральные элементы: VI–VII



1. Пустое поле
2. Локация
3. Символ артефакта
4. Сложность поля
5. Граница поля
6. Заблокированное поле
7. Имя элемента (например, F2 или #N3)

В заблокированное поле нельзя войти, но из него можно выйти.

## Типы локаций

Посещение полей позволяет игроку получать ресурсы или карты (см. [список всех локаций](#)). Существует три типа полей:

- **Посещаемые** — посетив такое поле в первый раз, поместите на него чёрный кубик. Если на поле уже есть чёрный кубик, оно считается пустым.
- **Захватываемые** — используются для получения пассивных доходов. Посетив такое поле, оставьте на нём кубик своей фракции. Когда вражеские герои посещают захваченные вами поля, они меняют кубик фракций на свой, **похищая** эффекты поля. Союзники считают захваченные поля **пустыми**.
- **Перепосещаемые** — вы можете посещать такое поле неограниченное количество раз. Не оставляйте на нём кубик после посещения. Вы можете использовать 1 ОП для перепосещения этого поля.

## Размещение и исследование новых элементов

Герои могут потратить 1 ОП для открытия соседнего с ними элемента, лежащего лицом вниз, или для размещения дальнего (II–III) элемента из своего набора. Все лежащие лицом вниз элементы должны быть **скрыты от всех игроков**, пока не появится необходимость их исследовать. Новые элементы должны быть расположены рядом с героем, потратившим ОП, и соединяться как минимум с двумя соседними. Также новые элементы должны располагаться так, чтобы была возможность прохода из всех остальных элементов. Вы всегда можете вращать элементы при открытии.

Попадая на посещаемое поле, **вы должны** оставить на нём чёрный кубик, даже если вы не можете или не хотите использовать эффекты этого поля.



## Пример хода

Алиса хочет захватить соседнюю **шахту** её главным героем, некромантом Сандро. Она использует 1 ОП для передвижения в шахту, начиная **сражение** против нейтральных отрядов, так как поле имеет уровень **сложности** и не было ранее захвачено другим игроком.



Оказалось, что шахта охраняется Троллодитами, имеющими 3 HP 🦁. Рука Алисы содержит карты Силы магии, Молнию, Ускорение и Городской портал. В ходе сражения она колдует Молнию и усиливает её ⚡ с помощью альтернативного (нижнего) эффекта карты Ускорения, что позволяет Молнии нанести 3 очка урона 💣, уничтожая Троллодитов и побеждая в сражении.



Битва завершилась за один раунд, поэтому Алиса не могла использовать основной эффект Ускорения, так как игроки могут колдовать только одно заклинание за раунд сражения.

Теперь Алиса захватывает шахту, помещая на неё кубик своей фракции. Захват этой конкретной шахты увеличивает её добычу строительных материалов 🏗 на 2; также Алиса незамедлительно получает 2 🌱, так как она была первым игроком, захватившим эту шахту.

Далее Алиса хочет вернуться на защиту ранее захваченного посёлка, колдую Городской портал, все ещё находящийся в её руке. Уровень её героя равен 2, поэтому она может усилить заклинание с помощью экспериментального эффекта карты Силы магии 🎒, что даёт ей дополнительное ОП после заклинания.





# ОТРЯДЫ

В дополнение к герою и его колоде, игроки также имеют **колоду с картами отрядов**, представляющую войска, направляемые их героем. Каждая фракция имеет доступ к **7 различным отрядам** с уникальными характеристиками и способностями. Отряды необходимы для победы в сражениях и выполнения целей сценария. Инструкции каждого сценария содержат информацию о начальном наборе карт отрядов в этой колоде. Эта колода должна находиться отдельно от остальных отрядов вашей фракции.

Каждая карта отряда имеет две стороны — начальную «few», и более мощную «rack». «Few» отряды могут быть **улучшены** до «rack», в то же время получение урона может последовательно снизить их мощь обратно к «few». Карта отряда всегда должна лежать на правильной стороне при перемещении или изучении.

Колода игрока может содержать любое количество отрядов, однако к **сражению допускается не более 5 отрядов** на выбор. Если отряд повержен в битве, **бросьте его** из колоды.

Отряды можно нанимать и улучшать , оплатив цену операции и перевернув жетон популяции лицом вниз. Имея необходимые ресурсы и здания, вы можете улучшить и/или усилить **любое количество** отрядов, но только **один раз за ход**.

**Найм** отрядов требует возведённых Жилищ с уровнем отряда (). **Улучшение** требует возведённой Цитадели в дополнение к Жилищам соответствующего уровня.

Если какой-то специальный эффект говорит вам улучшить отряд, для этого **не требуется** ни использование жетона популяции, ни возведённые Цитадель и Жилища.

Если все отряды в колоде были повержены, **немедленно** замените вашу колоду отрядов стартовым набором из описания сценария. Поверженные отряды фракции всегда могут быть наняты снова с использованием жетона популяции.



## Анатомия карты отряда



**Атака** — количество урона, наносимое отрядом во время атаки.



**Защита** — количество очков атаки противника, которые игнорирует отряд. Не применяется к урону, получаемому от заклинаний и других эффектов, не являющихся атакой.



**Очки здоровья (HP)** — количество урона, необходимое для поражения отряда. «Few» отряды после поражения удаляются из сражения и колоды. Отряды «pack» переворачиваются на сторону «few», получая оставшийся урон на «few» стороне. Отряды сохраняют «few» и «pack» статусы между сражениями. После сражения все отряды восстанавливают HP, если не были повреждены.



**Скорость** — определяет, когда отряд активируется в ходе сражения. Отряды с большей скоростью атакуют первыми.



Карта отряда «few»



Карта отряда «pack»

1. Имя
2. Уровень
3. Тип
4. Атака
5. Защита
6. HP
7. Скорость
8. Стоимость найма
9. Стоимость улучшения
10. Символ «pack»
11. Уникальная способность

Большинство отрядов имеют **уникальные способности**:

- **Активация** ➡ выполняется в момент активации отряда.
- **Атака** ⚔ выполняется в момент атаки активированного отряда. В случае нескольких атак эффект применяется **только для первой атаки**.
- **Другое** @ может быть выполнено вместо обычной активации отряда. Заменяет все перемещения и/или атаку.
- **Пассивные** 🔍 выполняются в любой момент выполнения условий.
- **Контрудар** ⚔ выполняются в момент контрудара отряда.
- В иных случаях, при отсутствии любой из обозначенных иконок, способность отряда выполняется исходя из описания. Также отряды могут использовать символы, представляющие **эффекты карт** (мгновенные, постоянные и т.п.).

## Типы отрядов

Существует три типа отрядов:

- **Наземные** ⚔ отряды могут передвигаться на 3 шага и атаковать смежный отряд.
- **Летающие** ✶ отряды могут передвигаться на 3 шага, **игнорируя препятствия**, и атаковать смежный отряд.
- **Стрелки** ♫ могут атаковать **любой вражеский отряд на любой дистанции**, после чего при желании передвинуться на 1 шаг, **ЛИБО** переместиться на 1 шаг без атаки.

Если вражеский отряд стоит вплотную к ♫ отряду, то целью стрелка становится **именно этот** отряд. При атаке стоящего вплотную соперника отряд ♫ получает штраф: бросьте два кубика атаки (вместо одного) и **примените меньший результат**.

Данный штраф применяется также в ситуациях, когда ♫, находясь на задней линии, атакует вражеский отряд на задней линии. Стены и ворота также могут **снижать** урон от ♫ атак.

## Нейтральные отряды

Нейтральные отряды охраняют различные локации на карте. Сражение с ними является

обязательным для посещения большинства локаций. Нейтральные отряды разделены на четыре уровня, каждый со своей колодой. В дополнение к ★, ☆ и ▲, существуют Лазурные ▲ нейтральные отряды, сильнейшие в игре.

Каждая из этих колод всегда должна храниться отдельно от других и перемешиваться в начале игры. Если колода нейтральных отрядов заканчивается, перемешайте её сброс в новую колоду. В начале сражения против нейтральных отрядов наберите **необходимое количество** отрядов каждого уровня для участия в сражении.

Игроки имеют возможность найма нейтральных отрядов с помощью различных эффектов, таких как специфичные правила сценария или карта навыка Дипломатии. **Нейтральные отряды не могут быть улучшены**. Когда нейтральный отряд уничтожается, поместите его в соответствующий сброс.

Наличие ▲ Жилищ в вашем городе позволяет взять для найма ▲ отряд, используя базовый (верхний) эффект карты Дипломатии. Этот эффект не применим к Порталу призыва Подземелья.

	Постройка	Замок	Подземелье	Некрополис
<b>Бронзовые ★ отряды</b>	Жилища 1 уровня	Алебардщики, Арбалетчики, Грифоны	Троглодиты, Гарпии, Злобоглазы	Скелеты, Зомби, Духи
<b>Серебряные ★ отряды</b>	Жилища 2 уровня	Крестоносцы, Фанатики	Медузы, Минотавры	Вампиры, Личи
<b>Золотые ★ отряды</b>	Жилища 3 уровня	Чемпионы, Архангелы	Мантикоры, Чёрные драконы	Рыцари ужаса, Призрачные драконы



## Пример геймплея

Боб, играющий за чернокнижника Аламара, колдует Волшебную стрелу против «расы» скелетов Алисы, усиляя заклинание на 2 с помощью экспертного эффекта карты Силы магии.



Скелеты получают 3 урона от заклинания. Их защита в 1 не снижает урон, так как работает только против атак. Скелеты имеют только 2 HP , поэтому карта переворачивается на сторону «few», оставшееся очко урона помещается на карту.





# СРАЖЕНИЕ

Сражение с **нейтральными отрядами** начинается при попадании героя на **непосещённое** поле с римской цифрой, обозначающей **тип и количество** нейтральных отрядов, охраняющих это поле.

Сражение с **другим игроком** может начаться двумя способами:

- При попадании на поле с одним из вражеских героев.
- При попадании на поле с замком или посёлком, которыми они владеют.

Игроки могут участвовать в нескольких сражениях за свой ход.

Если ваш город или посёлок атакован, и вашего героя нет на этом поле, вы можете **заплатить 8 ⚡** за доставку армии для участия в сражении, **используя только отряды**. Вы не можете пользоваться колодой в этом сражении, так как оно происходит без героя.

Если **вторичный герой** подвергается атаке, то вместо сражения он может **мгновенно проиграть** для сохранения отрядов.

## Быстрое сражение

Если вы собираетесь сразиться с нейтральными отрядами на поле, сложность которого ниже вашего уровня, сражения **не происходит**. Считается, что герой одержал победу над нейтральными отрядами, и вы не получаете наград перед посещением поля.

## Подготовка к сражению

Сражение происходит на доске 4×5, состоящей из двух расположенных друг напротив друга передовых линий и тыла, а также средней линии. При сражении с **нейтральными отрядами** выполните следующие шаги:

- Выберите одну из сторон доски. Расположите до 5 карт ваших отрядов в удобном порядке на передовой и в тылу.
- Проверьте **таблицу сложности** и наберите соответствующее количество карт нейтральных отрядов.
- Расположение нейтральных отрядов зависит от режима игры:
- В **Столкновении** или **Альянсе** игрок, сидящий справа от вас, контролирует нейтральные отряды и выбирает их расстановку. **♂** отряды должны быть помещены в тыл (если возможно).
- При игре в **Кампанию** или **Кооператив** нейтральные отряды располагаются слева направо со стороны игрока. Разместите **♂** отряды в тылу, **↗** и **↖** отряды на передовой. Если отряду не хватает места на его линии, поместите его на другую. Отряды размещаются в порядке **убывания** скорости. При одинаковой скорости первыми располагаются отряды с более высоким уровнем. При одинаковом уровне игрок выбирает порядок самостоятельно.

Расстановка отрядов при сражении с **другими игроками**:

- Атакующий игрок располагает до 5 отрядов на своей стороне доски сражения, обороняющийся игрок располагает свои отряды следующим.
- Если сражение происходит в городе с

Цитаделью, защитник добавляет карты **стен, ворот и стрелковой башни** после размещения отрядов.

## Терминология сражения

Для описания эффектов и элементов сражения используются следующие термины:

**Атакующий игрок** — игрок, который начал сражение.

**Обороняющийся игрок** — игрок, против которого было начато сражение.

**Активация** — момент начала действий следующего в очереди (по скорости) отряда.

**Смежный отряд** — отряд, непосредственно граничащий с вражеским по любой общей стороне (не по диагонали).

**Раунд** — полный цикл последовательной активации всех отрядов каждого из игроков.

**Препятствия** — любая карта на доске сражений считается препятствием. Препятствия блокируют движение всех нелетающих отрядов.

**Кубик атаки** — красный кубик со значениями от -1 до +1.

В **момент атаки** бросьте кубик и примените результат к значению атаки отряда.



**Контрудар** — если отряд выживает после атаки смежного отряда, он наносит контрудар атаковавшему противнику. Отряд может произвести **только 1** контрудар за раунд. Контрудары работают как обычная атака, но не могут спровоцировать ответный контрудар. Отметьте чёрным кубиком отряды, совершившие контрудар в этом раунде.

**Паралич** — некоторые эффекты помешают жетон паралича на отряд. Этот отряд **пропускает свою следующую активацию**. Уберите жетон вместо активации. Если отряд **был атакован или получил любой урон** до этого, **уберите жетон**. Жетон не запрещает отрядам наносить контрудар.

**Защита** — отряд может получить жетон

защиты в конце активации вместо атаки. Когда отряд с жетоном защиты атакован, бросьте кубик атаки после основного броска атаки. Если выпадет «+1», обороняющийся отряд получает 1 дополнительное очко защиты в эту атаку. Если отряд обладал жетоном защиты в начале его активации, уберите этот жетон. Отряд не может сыграть ещё одну защиту в ходе этой активации.

## Структура раунда сражения

Сражение разбито на раунды, в которых отряды **активируются** для противостояния в порядке скорости (один раз за раунд). После завершения активации последнего отряда начинается новый раунд. Когда все отряды одной из сторон уничтожены, либо игрок **отступил** (при сражении с нейтральными отрядами) или **сдался**, сражение завершается.

Этапы раунда:

- Игроки активируют свои отряды в порядке убывания **скорости** отряда. **Если они совпадают**, атакующие и обороняющиеся активируются по очереди, начиная с атакующих.
- Во время активации отряда, положите на него кубик фракции для отображения активации в текущем раунде.
- Активированные отряды могут двигаться и атаковать в соответствии с их **типов**. Нейтральные отряды, контролируемые другим игроком, по возможности должны всегда атаковать.
- Вместо атаки отряд может **защищаться**. Нейтральные отряды не могут защищаться, даже если контролируются другим игроком.
- Перед атакой отряда оба игрока могут **сыграть карты**. Эффекты применяются в том же порядке, в котором играются карты.
- После объявления атаки, когда все карты были сыграны, бросьте кубик атаки. Измените значение атаки отряда, при-

менив результат кубика, отнимите от него значение защиты обороняющегося отряда и нанесите оставшийся **урон** обороняющемуся отряду.

- При атаке смежным отрядом обороняющийся **контратакует**, если ещё не делал этого в текущем раунде.
- Продолжайте активировать отряды один за другим; в конце активации последнего отряда раунд завершается.



## Временные ограничения

Сражение против нейтральных отрядов имеет лимит в **один раунд**. В конце каждого раунда вы можете на выбор **отступить** или использовать 1 ОП начавшего сражение героя для дополнительного раунда. При отступлении **завершите сражение** и переместите начавшего сражение героя обратно на поле, **с которого он пришёл**. Никаких других негативных последствий от отступления нет.

Сражения против Лазурных **★** отрядов, других игроков и **героев ИИ** не имеют лимитов по раундам и возможностях отступления.

## Использование карт в сражении

Вы можете колдовать **только одно заклинание за раунд**. Продолжительные **⌚** и эффекты **➡** активации могут быть использованы только **во время активации отряда перед его атакой**. Продолжительные эффекты делятся до конца сражения или пока эффект не будет использован.

Мгновенные **↗** карты могут быть сыграны **в любое время**, кроме момента между брос-

ком кубика атаки и нанесения урона, если не указано иное. Эффекты от увеличения **⚔** отряда (например, картами статистики) завершаются после первой атаки или в конце активации отряда, если он не атаковал. Увеличение **🛡** завершается таким же образом.

## Завершение сражения

Если все отряды одной из сторон повержены, сражение завершается немедленно, сторона с любыми выжившими отрядами побеждает. По завершению сражения все отряды восстанавливают своё здоровье. Поместите все отряды игрока обратно в колоду отрядов и сбросьте все оставшиеся вражеские нейтральные отряды.

Проигравшие основные герои **должны переместиться** в дружественный город или посёлок, вторичные герои удаляются из игры, пока не будут наняты снова. Поражение основного героя может быть причиной **выбывания игрока из игры**.

Если вы уничтожили все вражеские отряды в сражении против **основного героя другого игрока**, проигравший теряет **мораль** и должен **заплатить победителю 5 ⚡**. При поражении **вторичного героя** вы не теряете мораль и не платите ⚡. Однако, проигравший в **любом случае отдаёт победителю** один из своих **кубиков фракции**. Вы можете **сдаться** другому игроку, заплатив ему 10 ⚡ в момент активации отряда. Переместите основного героя или уберите вторичного из игры, как при поражении, в котором вы потеряли все отряды. Решение о капитуляции не несёт других последствий для игрока; победитель не получает кубик фракции.

Вы не можете сдаться, если обороняете город.

После победы в сражении и получения **опыта** герой **обязан** посетить поле, на котором состоялось сражение.

## Боевой опыт

Побеждая в сражениях, основные герои зарабатывают опыт. Если сложность нейтрального поля или уровень побеждённого вражеского основного героя **равны** вашему уровню, получите 1 ★. Если же эти значения **выше** вашего уровня, получите 2 ★. Победа в сражениях с Лазурными нейтральными отрядами ★ **мгновенно** повышает уровень героя до 7. Если вы получили несколько уровней за раз, примените все эффекты от них по порядку. Повышение уровня должно быть выполнено **до** применения остальных эффектов поля, на котором состоялось сражение.

Вторичные герои не могут зарабатывать опыт. Также опыта не приносит победа над **вторичным героем** или если вражеский герой **сдался**.

## Сражения в Кампании и Кооперативе

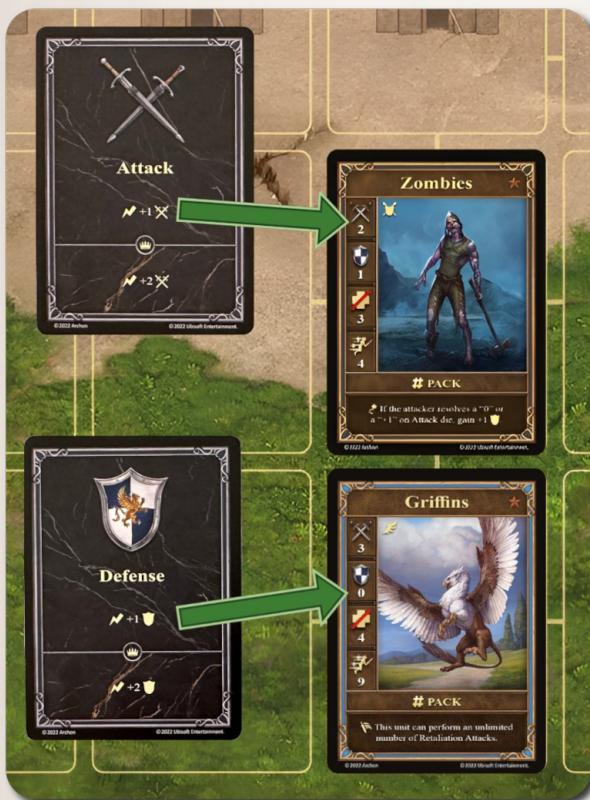
В ходе данных игровых режимов все вражеские отряды активируются по [правилам для ИИ](#).



## Пример сражения

Зомби Боба собираются атаковать Грифонов Алисы. Когда Боб объявил атаку, оба игрока имеют возможность изменить атаку и защиту своих отрядов, сыграв любое количество **↗** карт, увеличивающих **↗** атакующих отрядов или **🛡** обороняющихся.

Боб решает сыграть карту атаки +1, повышая атаку Зомби с 2 до 3. Алиса отвечает, сыграв карту защиты +1, увеличивая защиту Грифонов с 0 до 1. Игроки могли сыграть дополнительные карты в любом порядке, но приняли решение остановиться на данном этапе.



После того как были сыграны все карты, бросается кубик атаки, изменяя количество урона, наносимого атакующим отрядом. Бобу выпадает +1. Это повышает атаку Зомби с 3 до 4, которая уменьшается защитой Грифонов, равной 1. Таким образом, 3 урона **↗** помещается на Грифонов. Так как их НР равен **↙ 4**, они не переворачиваются на сторону «few».

Грифоны не отмечены чёрным кубиком, по-

этому они начинают контратаку. По правилам они должны быть отмечены чёрным кубиком, однако их **⚡** способность позволяет им контратаковать неограниченное количество раз, поэтому кубик не устанавливается.

Оба игрока имеют возможность модифицировать статистику их отрядов снова в ходе контратаки. Сыгранные ранее карты атаки и защиты не дают никаких эффектов.



## Оборона города с Цитаделью

Когда город с Цитаделью подвергается атаке, защитник, разместив отряды на доске сражения, добавляет 3 стены и 1 ворота в любом порядке в среднем ряду. Кarta ворот **не является препятствием для обороняющегося игрока**. Стены и ворота могут быть уничтожены атакой любого смежного или отряда.

Обороняющиеся отряды, находящиеся **на одной вертикальной линии** со стеной или воротами, получают защиту от атак. Если они подвергаются атаке, выполненной со стороны противника, **уменьшите урон от атаки на 1**.



Когда Алебардщики находятся за неразрушенными воротами, они **защищены от атак из-за линии стены**. Урон от атаки Злобоглазов **уменьшается на 1**.



Защитник также получает карту Стрелковой башни, которую располагает рядом с доской сражений. Уничтожение башни не является обязательным условием для победы.



Так как Алебардщики находятся за разрушенной стеной, **защита не работает**. Злобоглазы атакуют без штрафа.



## Ход героя ИИ

Герои ИИ используются в Кампаниях. Они начинают в своём городе и имеют 3 ОП, всегда используя их для выполнения следующих действий в порядке убывания приоритета:

- Если герой игрока находится на том же элементе карты — использовать все ОП для столкновения с героем и началом сражения.
- Если на элементе карты есть шахты или посёлки, которые ИИ может захватить — переместиться к ближайшему.
- Продвигаться в сторону города игрока.

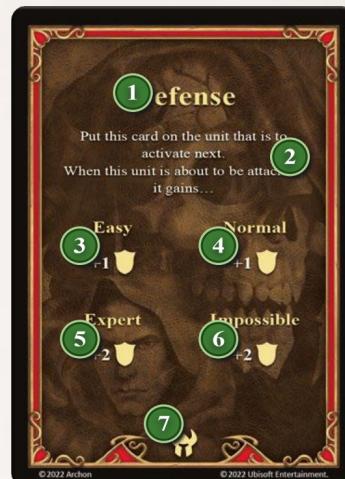
Повторяйте эту последовательность до использования всех ОП. Герои ИИ ходят после хода игрока.

Герои ИИ всегда **автоматически выигрывают сражения** против любых нейтральных отрядов, одновременно **захватывая или посещая все поля**, через которые они передвигаются, но не получают бонусов от этих полей. Герои ИИ исследуют перевернутые элементы карты по общим правилам, используя 1 ОП. Игрок выбирает ориентацию такого элемента.

Герои ИИ не могут сдаться, вы также не можете сдаться им; они всегда будут сражаться до последнего отряда. Победа в сражении против героев ИИ не даёт никаких наград, если сценарием не указано иное. Герои ИИ не имеют карты города, ресурсов и карты героя. Их отряды постоянны и определяются сценарием или иными правилами.

Любые отличия от указанного выше будут описаны в правилах конкретного сценария.

## Колоды ИИ



**Карта ИИ**

1. Название
2. Описание
3. Сложность «легко»
4. Сложность «нормально»
5. Сложность «эксперт»
6. Сложность «невозможно»
7. Тип карты

Герои ИИ используют две колоды в ходе сражения: **колоду ИИ** и **колоду заклинаний**. Колоды ИИ собираются из трех типов ИИ карт: силы , магии и умений . Сценарий кампании описывает количество карт каждого типа в колоде ИИ. Выберите эти карты **случайным образом** во время сбора колоды. При необходимости найдите и добавьте соответствующие карты из колоды навыков. Сформируйте **колоду заклинаний ИИ** из колоды заклинаний. Перемешайте колоды после их сбора.

При **активации** отряда ИИ возьмите карту ИИ и следуйте её инструкциям перед движением и/или атакой отряда. Если колода ИИ закончилась в ходе сражения, не используйте её. Эффект от каждой карты ИИ зависит от **сложности** игры. Карты силы действуют на отряд до момента соответствующей атаки/защиты. Колода заклинаний ИИ используется, если выпадает карта магии . Если герой ИИ должен взять карту, он берёт **следующую карту** из колоды ИИ.

## Сражение против ИИ

Данные правила применяются в сражениях в сценариях **Одиночного режима** и **Кооператива**. Когда нейтральный противник или герой ИИ активирует отряд, действуют следующие правила:

- Приоритетом атаки вражеских наземных  и летающих  отрядов являются отряды **того же** уровня. Если это невозможно, они атакуют отряд меньшего уровня (в порядке **убывания** уровня вплоть до бронзового); если и это невозможно, то атакуют отряд высшего уровня (в порядке **возрастания** уровня).

*Пример:   имеет приоритет:  –  –  – .*

- Стрелковые  отряды предпочитают атаковать других стрелков 

*Пример:   имеют приоритет:   – *

В обоих случаях, если имеется несколько равнозначных целей, атакуется ближайшая. Если и в данном случае условия равны, то игрок выбирает отряд, который подвергнется атаке.

Вражеские отряды не могут **защищаться**, если не указано иное.





# СЛОЖНОСТЬ

В ходе подготовки к игре игроки должны выбрать сложность. Существует четыре уровня сложности, каждый из которых имеет разное количество стартовых бонусов, получаемого игроками на 16 шаге подготовки:

- **Лёгкий** — бросьте 2 и получите ресурсы с обоих ИЛИ дважды **ищите** (2) в колоде артефактов.
- **Нормальный** — бросьте 2 и получите ресурсы с одного из них ИЛИ **ищите** (2) в колоде артефактов.
- **Тяжёлый** — бросьте 1 и получите ресурсы ИЛИ сбрасывайте карты из колоды артефактов, пока не найдёте 1 малый артефакт, после чего возьмите его в руку.
- **Невозможный** — не имеет бонусов.

Миссии Кампании имеют уникальные бонусы, **заменяющие** обычные стартовые.

Все **артефакты**, полученные из стартового бонуса, помещаются непосредственно **в руку**, а не перемешиваются в стартовой колоде. Если в качестве стартового бонуса вы искали артефакты, то после завершения поиска соедините вместе колоду артефактов и её сброс, перемешайте, после чего поместите одну верхнюю карту в сброс.

Выбранная сложность также определяет количество и тип нейтральных отрядов, с которыми вы сталкиваетесь в сражениях, в соответствии с **таблицей** на обратной стороне книги.



### Таблица дополнительных правил

Вы можете добавлять правила для изменения сложности игры.

Сложность	Изменения в стандартных правилах
Увеличение	Города не производят ресурсы после <b>захвата</b> , но игроки могут использовать здания захваченных городов.
Увеличение	Вы не можете перебросить кубик.
Увеличение	Все кубики сокровищ и ресурсов приносят только 1 ресурс.
Увеличение	Стартовый бонус отсутствует.
Уменьшение	Вы начинаете игру с вторичным героем.
Уменьшение	Каждый отряд наносит как минимум 1  в ходе атаки.
Уменьшение	Все шахты и посёлки приносят двойной доход.
Уменьшение	Вы можете менять свои ресурсы в любое время, рынок становится <b>посещаемым</b> и приносит вам 1 карту из колоды артефактов.
Уменьшение	Продление битвы не требует траты ОП.
Вариативность	Кубик атаки больше не влияет на урон (но всё ещё влияет на навыки).
Вариативность	Карта предсказаний астрологов дополнительно активируется в начале каждого ресурсного раунда.
Вариативность	Карты предсказаний астрологов не используются.
Вариативность	Чёрные кубики на всех <b>посещаемых</b> полях убираются в 4, 8, и 12 раундах.
Вариативность	Карты, которые должны были немедленно браться в руку, теперь помещаются непосредственно в ваш сброс.





Поле с **рынком** и другие эффекты дают вам одну из возможностей:

- Торговать игровыми ресурсами в соответствии с **таблицей на задней стороне обложки**.
- Удалить карту с вашей руки на рынке для получения 1

Карты специальности, статистики, стартового навыка и Волшебных стрел **нельзя удалить** на рынке.

- Купить **боевую машину**, если у вас есть дополнение Rampart.

В сценариях **Альянса** и **Кооператива** игроки могут обмениваться ресурсами и картами по следующим правилам:

- В Альянсе союзники могут свободно **обмениваться** ресурсами друг с другом в любой момент их ходов, за исключением сражений.

● В Кооперативе ресурсы могут быть **переданы** другому игроку, но **только во время посещения рынка**.

● В обоих типах сценариев союзники могут обмениваться **заклинаниями** и **артефактами** в любом количестве, если их герои находятся на смежных полях. Обменивать можно только **карты в руке**, количество отданных и полученных карт должно быть одинаковым.





Все сценарии имеют собственные условия победы, описанные в книге сценариев. Также всегда есть возможность **выбыть** из игры следующими способами:

- Сыграть 3 полных раунда без контроля над городом или посёлком. Подсчёт раундов ведётся с использованием любого подходящего компонента.
- Проиграть сражение **главным героем**, когда у вас не осталось ни городов, ни посёлков, в том числе во время защиты последнего города или посёлка.

Выбывшие игроки немедленно прекращают игру. Удалите их кубики фракции и миниатюры героев с игровой карты. До конца сценария расценивайте карты в их колоде как удалённые из игры. Если вы выбыли из игры, вы всё ещё можете принимать в ней участие, контролируя нейтральные отряды.

Если все игроки кроме вас выбыли из игры, вы мгновенно выигрываете сценарий.

В **столкновениях (Clash)** с тремя и более игроками получение кубика фракции **от каждого из соперников** мгновенно приносит вам победу. Другие специфичные для сценария правила могут изменять результат сбора чужих кубиков фракций.

После завершения сценария **Одиночной кампании**, сбросьте уровень вашего героя до 1 и приготовьте стартовую колоду для следующего сценария кампании из:

- Всех карт **статистики** из вашей колоды.
- Карты **специальности** 1 уровня.
- 5 других карт из колоды (не специальности) на ваш выбор.

Пропустите шаги 11–13 подготовки к следующему сценарию в Кампании.





# СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЙ

## Школы магии

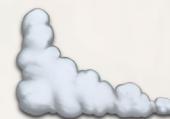
В дополнениях введены эффекты, относящиеся к Школам магии. Все заклинания принадлежат к одной из Школ: Воздуха, Огня, Земли или Воды. Каждый раз при вызове **Волшебной стрелы** выберите для этого вызова одну из Школ и примените соответствующие эффекты при наличии таковых. Карты специальности героя, изображающие одну из Школ, **не являются заклинаниями**. Заклинания с одним символом Школы являются **базовыми**, с четырьмя одинаковыми — **экспертными**.



Школа огня



Школа воды



Школа воздуха



Школа земли

## Постоянные карты

Добавлены в рамках Stretch goals и дополнения Rampart, описаны в **колоде игрока**.

## Боевые машины

Добавлены в дополнении Rampart. Боевые машины являются постоянными картами, которые можно купить на **рынке** или **фабрике боевых машин**. Если вы купили боевую машину на рынке, **вы не можете использовать** обычные функции данного поля в рамках этого посещения. Цена боевых машин на рынке будет выше.

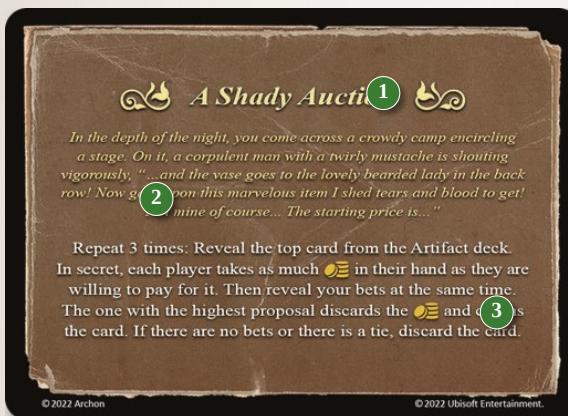


Карта боевой машины

1. Имя
2. Эффект
3. Цена фабрики боевых машин
4. Цена рынка

## События

Добавлены в дополнении Fortress. Карты событий могут использоваться в играх с двумя и более игроками. Перемешайте колоду в ходе подготовки. В начале каждого ресурсного раунда (кроме первого), возьмите карту и прочтите после получения ресурсов. Первое событие берётся первым в очереди игроком. Каждое новое событие берёт следующий по часовой стрелке игрок. Выполните все эффекты по часовой стрелке, начиная с игрока, взявшего карту. Все карты, вскрытые для выполнения события, должны быть возвращены в свои колоды и перемешаны.



Карта событий

1. Имя
2. Преамбула
3. Эффект

## Призыв

Некоторые карты из дополнения Inferno могут призывать отряды в ходе сражения. Призыв из колоды нейтральных отрядов невозможен. Разместите призванный отряд рядом с отрядом, который его призвал. Призывающие отряды активируются в раунде, в котором их призвали, если их скорость ниже или равна скорости текущего активированного отряда. Иначе они воспринимаются как отряд, уже активированный в этом раунде. После битвы призванные отряды добавляются в вашу колоду отрядов, если не указано иное.

## Усиленные карты статистики

Добавлены в дополнении Inferno. Данные карты являются более мощной версией обычных карт статистики. Они имеют только один эффект, идентичный экспертному в обычной карте статистики, но не требующий использования вашего .



Усиленная карта статистики



Карта статистики

1. Имя
2. Базовый эффект
3. Экспертный эффект

## Случайный город

Добавлен в дополнении Inferno. Описан в локациях на карте.





## Символы на карте

I-VII Сложность поля, соответствующая уровню нейтральных отрядов.

Бросьте кубик сокровищ и получите выпавший бонус (, 2 , или ).

Бросьте **ресурсный кубик** и получите выпавшие ресурсы.

2 Бросьте 2 ресурсных кубика и получите бонус с одного из них.

Получите очко опыта.

Ищите (2) в колоде артефактов.

Ищите (2) в колоде заклинаний.

Получите положительную мораль.

Получите отрицательную мораль.

Получите 1 ОП в этом ходу.

? Специальный эффект,смотрите **перепосещаемые** или **другие** поля.

+ — Немедленно получите указанные ресурсы.

— Увеличьте добычу указанных ресурсов. Если поле **захвачено** в первый раз, также немедленно получите эти ресурсы.

→ — Игрок должен заплатить изображённые ресурсы для получения чего-либо.

**2 X** — Выполните действие **X** дважды.

**2 / 2 → 1** — Бросьте 2 кубика сокровищ или ресурсов и выберите результат одного из них.

Эффекты от полей, позволяющих вам **искать** заклинания или артефакты, или на которых вы должны тратить ресурсы для использования эффекта поля, **всегда опциональны**. Вы должны всегда помещать чёрный кубик на это посещаемое поле, даже если вы решили не использовать его эффект.

Эффекты следующих **посещаемых** полей обозначены символами слева:

### Артефакт



### Ресурсы



### Сокровища



Эффекты следующих **посещаемых** полей описаны символами с предыдущей страницы:

**Фонтан молодости**



**Водяная мельница**



**Гробница воина**



**Храм**



**Мистический сад**



**Ящик Пандоры**



**Камень знаний**



**Ветряная мельница**



**Святыня магических жестов/песнопений**



Из-за опечатки ветряная мельница на элементе #N3 имеет знак ?. Правильное значение «+1 🌺».

## Города, шахты и посёлки

**Города** всегда расположены в центре стартового (I) элемента. Захват вражеского города не позволяет его вторичным героям появляться в нём, а основным героям перемещаться в него при поражении. Захват города может привести к **выбыванию игрока**; сценарии обычно имеют специальные награды за захват. Захват города также даёт вам **кубик фракции** от начального владельца и не влияет на него никаким другим образом. Более того, игрок сохранит доступ к своей доске города и её функциям. Вы не получаете доступ к вражеской доске города или отрядам фракции, как в компьютерной игре.



Города из базовой игры.

**Шахты** являются захватываемыми полями, увеличивающими добычу определённых ресурсов при захвате. Если вы являетесь первым захватчиком шахты, она немедленно предоставляет вам свои ресурсы. Все шахты имеют символ и изображение производимых ресурсов рядом с ним.



Шахта, производящая и охраняемая 3 уровнем нейтральных отрядов. Первый игрок, захвативший это поле, немедленно получит 1 в дополнение к увеличению добычи его .

**Посёлки** служат точкой появления вторичного героя и точкой размещения основного героя при его поражении. При захвате посёлка увеличьте на выбор добычу , или на один шаг. Как и с шахтами, если вы первым захватили посёлок, вы **немедленно** получаете ресурсы в количестве, равном шагу увеличения их производства. Отметьте посёлок соответствующим жетоном ресурсов для отображения типа производимых ресурсов. Если вы захватили вражеский посёлок, вы можете сменить тип ресурсов.

Также **вместо увеличения добычи ресурсов** вы можете мгновенно **усилить** один из ваших или отрядов за половину обычной стоимости, округлённой вверх. Если вы первым захватили посёлок, усильте этот отряд **бесплатно**. Не помещайте жетон ресурсов на посёлок, если выбрали усиление отряда.



Все доступные посёлки. Каждый стилизован под определенную фракцию и работает одинаково.

## Перепосещаемые поля

### Библиотека



#### Категория: перепосещаемая

Вы можете  3  чтобы удалить 1 карту статистики из руки или сброса и заменить её любой другой картой статистики. Вы можете сделать это дважды за посещение.

### Чёрный рынок



#### Категория: перепосещаемый

Изучите 4 верхних карты из сброса колоды артефактов. Вы можете купить одну из них:

5  за **малый артефакт**;

7  за **великий артефакт**;

10  за **реликвию**.

### Святилище



#### Категория: перепосещаемое

Герои на этом поле не могут быть атакованы другими героями. Дружественные герои могут проходить сквозь вражеских героев на этом поле, но не могут останавливаться на нём.

### Таверна



#### Категория: перепосещаемая

Вы можете  7  для получения вторичного героя. Поместите его миниатюру на это поле. Затем выберите противника, который сбросит 1 случайную карту с руки.

### Рынок



#### Категория: перепосещаемый

**Выполните одно из действий:** обменяйте ресурсы, удалите карту с руки или купите **боевую машину**.

### Фабрика боевых машин



#### Категория: перепосещаемая

Здесь вы можете приобрести **боевые машины**.

## Конюшни



Категория: **перепосещаемые**

Получите 1 ОП 🐾. Действует только 1 ход. Смотрите [передвижение](#).



## Другие поля

### Древо познаний



Категория: **посещаемое**

Вы можете ⚡ 3 🌺 или 10 💎 для получения 2 ★.

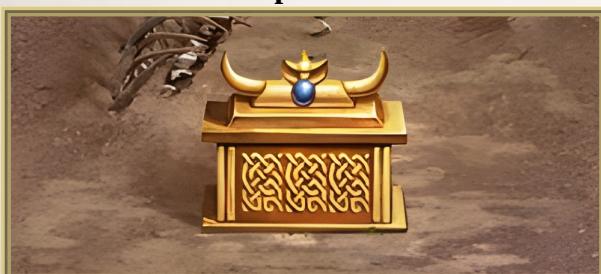
### Обсерватория красного дерева



Категория: **посещаемая**

Переверните смежный неисследованный элемент карты.

### Грааль



Категория: **посещаемый**

Получите жетон Граала. В игре может существовать только один жетон Граала, вы не можете получить ещё один — даже в случае удаления чёрного кубика или посещения ещё одного поля с Граалем. Эффекты жетона описаны в сценарии.

### Рынок времени



Категория: **посещаемый**

Удалите одну карту из руки, затем **ищите (2)** в колоде навыков, заклинаний или артефактов.

### Форт на холме



#### Категория: посещаемый

Вы можете мгновенно усилить один из ⭐ или ☆ отрядов. Стоимость усиления снижена на 3 ⚡ вплоть до 0.

### Волшебный источник



#### Категория: посещаемый

Вы можете изучить 3 верхних карты из вашего сброса и вернуть одну из них в руку. Верните оставшиеся карты в верх вашего сброса в любом порядке.

### Обелиск



#### Категория: захватываемый

Эффект обелиска зависит от сценария. Когда вы захватываете это поле, не удаляйте чужие кубики фракций; разные игроки могут иметь кубик фракции на этом поле.

### Тюрьма



#### Категория: посещаемая

Получите вторичного героя. Поместите его миниатюру на это поле. Если у вас уже есть вторичный герой, получите 3 ⚡.

### Хижина ведьмы



#### Категория: посещаемая

**Выполните одно из действий:** удалите карту навыков из руки, ЛИБО изучите верхнюю карту колоды навыков и поместите её в руку или в сброс колоды способностей.

### Учёный



#### Категория: посещаемый

Бросьте 1 кубик атаки. В зависимости от результата:

- +1 получите карту статистики на ваш выбор или удалите карту статистики из руки;
- 0 наберите 2 карты из колоды навыков, заберите одну из них и сбросьте вторую;
- 1 наберите 2 карты из колоды заклинаний, заберите одну из них и сбросьте вторую.

### Утопия драконов



Категория: **захватываемая**  
Эффект зависит от сценария.

### Университет



Категория: **посещаемый**  
 6 для поиска (4) в сбросе колоды навыков.

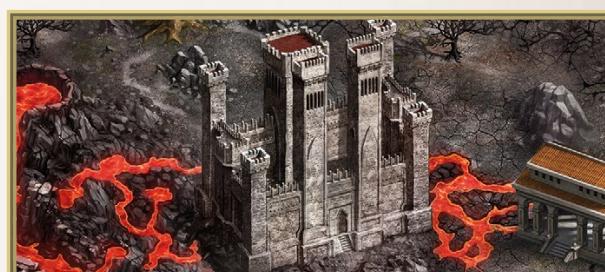


### Звёздная ось



Категория: **захватываемая**  
Вы можете удалить одну карту статистики из руки и заменить её **усиленной** того же типа. Когда вы захватываете это поле, не удаляйте чужие кубики фракций; разные игроки могут иметь кубик фракции на этом поле.

### Случайный город



Категория: **захватываемый**  
При открытии все игроки бросают 2 . Игрок с наибольшим результатом выбирает неиспользованную фракцию. Случайный город обороняется отрядами этой фракции. Оборона состоит из «pack» , двух «pack» и двух «few» отрядов. Отряд выбирается игроком, контролирующим оборонительные отряды в ходе этого сражения. Успешный захват увеличивает добычу на 10, вы также немедленно получаете это количество, если являетесь первым захватчиком.



# АВТОРЫ

**Автор:** Германни Карппела

**GitHub инжиниринг:** Анджея Вёнцек, Алексей Соколов, Вадаш Андраш

**Написание LaTeX:** Анджея Вёнцек, Вадаш Андраш, Алексей Соколов, Рикард Нильсон, Даниэль Ковач

**Редактирование графики:** Анджея Вёнцек, Вадаш Андраш, Йорис де Клер, Алексей Соколов

**Дизайн макета:** Йорис де Клер, Екатерина Котранкова, Анджея Вёнцек

**Корректура (EN):** Йорис де Клер, Рикард Нильссон, Лина Хеккинен

**Проверка правописания (EN):** Даниэль Ковач

**Инжиниринг локализаций:** Виктор Марчук, Анджея Вёнцек

**Перевод (RU):** Виктор Марчук

**Корректура (RU):** Алексей Соколов

**Особая благодарность:** Всем из Archon Studio, за создание игры и ответы на наши бесконечные вопросы о правилах и других темах. Джону Ван Канегему и всем причастным к разработке оригинальной видеоигры. Всем, кто поддерживал проект предложениями, исправлениями, исходниками изображений и словами поддержки в Discord и BoardGameGeek.

**Художники иллюстраций, взятых из официального релиза:** Томаш Бадальский, Йоанн Буассонне, Шен Фей, Вивиан Тибуш Соуза, Яна Венгерова, Бартош Винклер



### Таблица уровней сложности полей

	Лёгкий	Нормальный	Тяжёлый	Невозможный
Уровень I	★	★	★★	★★★
Уровень II	★★	★★	★★★	★★★★
Уровень III	★★★	★★★	★★★★	★★★★
Уровень IV	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★
Уровень V	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Уровень VI	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Уровень VII	★	★	★	★

### Таблица торговли

Продать/купить	...для покупки ⚡	...для покупки 🌺	...для покупки 🌸
Я продаю ⚡...	-	6 ⚡ → 1 🌺	2 ⚡ → 1 🌸
Я продаю 🌺...	1 🌺 → 3 ⚡	-	1 🌺 → 2 🌸
Я продаю 🌸...	1 🌸 → 1 ⚡	3 🌸 → 1 🌺	-