

Будь-яка карта може бути зіграна як радник у закриті! Закріплені карти не можуть бути скинуті, перевернуті, переміщені, якщо були зіграні у відкриті.

Правила Використання

Доступно: Ви можете використовувати сили карт у вашій місцевості та карт якими правите. Ви правите усіма вашими радниками та картами на місцевості якою правите, навіть якщо ваша фігурка там відсутня!

Недоступно: Якщо на карті є або , ви не можете покласти більше або на карту, незалежно від мети, проте ви **можете** використовувати її силу, якщо вона не потребує плати.

Оплата Поза Ходом: Якщо ви оплатили силу поза вашим ходом, одразу перемістіть у відповідний запас та переверніть але тримайте їх на вашому планшеті.



Бойові маневри порушують ці правила

Ви можете задіяти **тільки** ті бойові маневри якими правите.

Ви **можете** покласти фавор або секрет для оплати бойових маневрів, на яких вже є фавор або секрет.



Псс, маєте Змову?

Ви можете використати її, щоб викрасти чийсь стяг або реліквію – навіть Великий Скіпетр! Візьміть секрет для знищення, подорожуйте до місцевості з його фігуркою та майте принаймні двох радників, які мастями співпадають з будь-яким із його радників, навіть якщо двоє ваших співпадають лише з одним.

Довідка по Місцевостям



Можливості Місцевостей. В кінці Фази Пробудження, якщо ваша фігурка тут, ви можете взяти з цієї місцевості один або один .



Рідні Місцевості. Якщо ви граєте карту цієї масті на цю місцевість і не скинули звідси карту цієї ж масті в цей хід, ви отримуєте вказане - із запасу масті, або , або 2 загони, або візьміть реліквію звідси, ніби ви її відновили.



Береги Місцевостей. Подорож звідси на місцевість з Берегом коштує 1 Припас і ви ігноруєте силу Вузького Проходу.



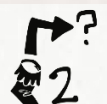
Рівнини, Гори. Ви **повинні** додати (*Рівнини*) або прибрати (*Гори*) один , якщо ви обираєте будь-яку кількість цілей на цій Місцевості (*навіть якщо ви правитель*).



Річка. Коли ви наймаєте з карти цієї місцевості, ви отримуєте на один загін більше, якщо правите цією місцевістю.



Чарівна Долина. Вартість подорожжя звідси, збільшиться на 1 Припас. (*Наприклад, подорож з Провінції коштує 3 Припаси, а не 2 Припаси*)



Оповитий Ліс. Подорож звідси коштує 2 Припаси і ви **ігноруєте** силу Вузького Проходу та Прихованого Місця. Якщо ворог править тут, ви подорожуєте до місцевості на його вибір (*на вибір Канцлера, якщо править Імперія*), навіть якщо інший гравець змушує вас подорожувати.



Вузький Прохід. Подорожуючи до цього регіону, ви **повинні** подорожувати до цієї місцевості. Під час походу, якщо ви обираєте будь-яку кількість цілей у цьому регіоні і ваша фігурка в іншому регіоні, ви **повинні** вибрати цю місцевість, якщо не правите нею.



Великі Нетрі. Коли ви граєте або переміщуєте карту на цю місцевість, ви можете спочатку скинути карту тут.



Болота. Під час пошуку, ви повинні брати на одну карту менше, якщо ваша фігурка знаходиться тут.



Похований Велетень. Подорожуючи звідси, ви можете перевернути один у себе на планшеті, щоб не витратити Припаси і **ігнорувати** силу Вузького Проходу. (*Перевернуті не можуть бути використані для сплати ціни*)



Приховане Місце. Ви **не можете** подорожувати сюди, а в поході обирати цілі тут, доки не перевернете один на вашому планшеті.



Трибунал. Дія: Якщо ви керуєте цією місцевістю або ваша фігурка тут, домовтеся про обов'язковий обмін та , ніби виконували дію домовленості у будь-який майбутній час, у будь-якій комбінації, з будь-яким гравцем. (*Будьте винахідливим з вашою угодою та штрафами за її порушення, настільки наскільки хочете*)

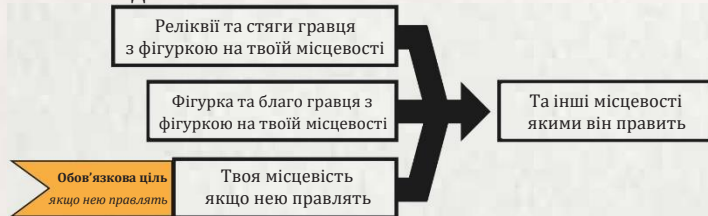
Коротко про Noxig

1. Витратьте 2 Припаси і Виберіть Захисника.

Ви можете обрати будь-якого іншого гравця, який керує місцевістю або чия фігурка тут. Якщо ніхто не керує місцевістю, натомість ви можете обрати розбійників.

2. Оберіть любу кількість цілей.

Вони наведені нижче.



Нападник бере у кількості загонів на його планшеті. Захисник бере вказані на щитах цілей.

3. Задійте Плани Битви. Ви можете задіяти бойові маневри, якими керуєте, один раз кожен. Потім захисник так само.

4. Кидок Захисника. Захисник кидає свої , потім рахує захист, додаючи...

- **Щити** на кубиках - кожен подвоює кількість .
- **Його загони на цільових місцевостях.**
- **Його загони на планшеті**, якщо його фігурка на твоїй місцевості чи будь-якій іншій цільовій місцевості.

5. Кидок Нападника. Киньте свої . Кожен **череп** одразу вбиває один ваш загін. Рахуйте атаку, додаючи...

- **Мечі** , вважаючи кожен два порожніх мечів як один, але не рахуйте один порожній меч що залишиться.
 - **Пожертвовані ваші загони**, один до одного.
- Якщо ваша атака вища за захист, ви перемажець. Інакше перемагає захисник.

6. Отримайте Втрати. Вбийте половину задіяних загонів у переможених гравців, округлюючи в меншу сторону та перемістіть тих хто залишився на їхні планшети.

7. Перемога. Якщо ви перемажець, заберіть свої цілі:

- **Якщо ціль місцевості**, можеш розмістити любу кількість загонів свого війська, навіть нуль, налюбій цільовій місцевості.
- **Якщо ціль реліквії та стяги**, забери їх всі.
- **Якщо ціль фігурка та фавор**, відправ у подорож фігурку противника у місцевість на ваш вибір, не витрачаючи Припаси, та знищити половину його фавора, округлюючи в меншу сторону.

“Чи ВАРТА ЦЯ ЗАТЯ?” Грубо кажучи, ви, ймовірно, виграєте, якщо ваша сила більша, ніж сила захисту плюс кількість кубиків захисту, які кидаються. Але чотири і більше кубиків захисту повинні налякати навіть сильного нападаючого, оскільки кожен кубик захисту може подвоїти загальний результат кидка. Тим не менш, вдача посміхається сміливим!