

Обет Правила Игры

Внимание! Эти правила не являются финальными! Их тексты и тексты изображённых в них компонентов могут измениться.



НАЧНИТЕ ОТСЮДА!

Содержание

Состав игры.....	2	Обучение. Красный изгнанник.....	20
Разбираете правила заранее?	5	Обучение. Синий изгнанник.....	22
Разбираете правила прямо в процессе игры?	5	Обучение. Жёлтый изгнанник.....	24
Как подготовиться к первой партии.....	6	Ещё немного правил	26
Кто вы и как победить	8	Вопросы о правилах.....	29
Вкратце об игре	10	Конец первой партии.....	29
Описание действий.....	12	Следующие партии.....	30
Обучение. Канцлер.....	18	Совместные договорённости	31
		Тонкости «Обета»	32



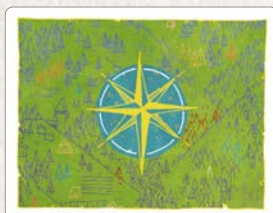
Состав игры

Добро пожаловать в настольную игру «Обет»! Все указанные ниже карты отсортированы по пачкам карт. Пока что не распаковывайте их! Некоторые из них вы распакуете при подготовке к первой партии, а другие — после неё.



ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игровое поле изображает местные земли, а также несколько шкал. На него выкладываются карты локаций и обитателей, колоды и резервы жетонов поддержки.



23 КАРТЫ ЛОКАЦИЙ

В процессе игры вы будете перемещаться между локациями и устраивать на них набеги.



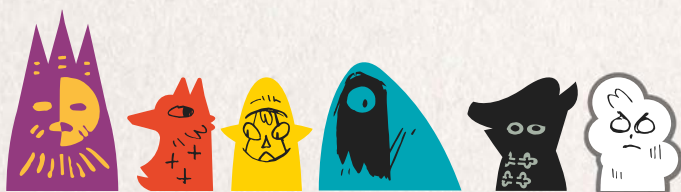
198 КАРТ ОБИТАТЕЛЕЙ

Обитатели — это жители, объекты, события и особенности местных земель.



5 КАРТ ВИДЕНИЙ

Видения — это различные способы подчинить местные земли. Достигнув цели видения, можно победить в игре.



6 ФИГУРОК РАЗНОГО ЦВЕТА

Фигурка — это ваш персонаж. Она перемещается между локациями, где вы созываете отряды, ведёте торговлю за поддержку и тайны и устраиваете набеги на врагов.



36 ЖЕТОНОВ ПОДДЕРЖКИ

Поддержка — это ваше влияние на многочисленных обитателей местных земель.



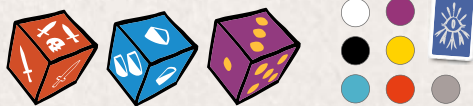
20 ЖЕТОНОВ ТАЙН

Тайны — это ваше знание древних истин и хорошо скрываемое притворство.



94 ОТРЯДА: ПО 14 КАЖДОГО ИЗ 5 ЦВЕТОВ И 24 ЛИЛОВЫХ

Отряды — ваши преданные соратники. Они помогают вам править локациями и устраивать набеги на врагов.



10 КУБИКОВ НАПАДЕНИЯ, 6 КУБИКОВ ЗАЩИТЫ, 1 КУБИК ЗАВЕРШЕНИЯ, 8 МАРКЕРОВ ШКАЛ

Определяют исход действий и помогают отслеживать различные вещи. Число кубиков не ограничено их количеством в коробке.



ПЛАНШЕТ КАНЦЛЕРА (ДУВУСТОРОННИЙ)

Один из игроков становится канцлером — правителем местных земель. Он стремится удержать власть и передать её своим потомкам.



КАРТА РЕЛИКВИИ «БОЛЬШОЙ СКИПЕТР»

Канцлер начинает с этой реликвией. Она позволяет делать изгнанников вассалами и изгонять вассалов.



ПЛАНШЕТ ИМПЕРСКОГО РЕЛИКВАРИЯ (ДУВУСТОРОННИЙ)

В имперском реликвариуме хранится несколько реликвий, которые владелец «Большого скипетра» обещает изгнаннику в обмен на вассалитет.



ЖЕТОН ТИТУЛА (ДУВУСТОРОННИЙ)

Этот титул хранится у игрока, достигшего цели верного обету. Удерживая титул достаточно долго, можно победить.



4 ЖЕТОНА ЦЕЛЕЙ (ДУВУСТОРОННИЕ)

В каждой партии своя цель верного обету и цель преемника — два способа победить в игре. Они показаны на этом жетоне.



5 ПЛАНШЕТОВ ИГРОКОВ (ДУВУСТОРОННИЕ)

Остальные игроки начинают изгнанниками — вождями покорённых народов, стремящихся заявить о себе. Изгнанник может стать вассалом. В этом случае он перевернёт свой планшет.



20 КАРТ РЕЛИКВИЙ

Реликвии — утраченные артефакты. Их можно обрести вновь благодаря поддержке единомышленников и раскрытию тайн. Реликвии наделяют вас новыми способностями и иногда помогают прийти к победе.



ЗНАМЯ СТРАШНОЙ ТАЙНЫ

Это знамя символизирует ауру таинственности, которая влечёт к вам окружающих и упрощает поиск обитателей и видений.



ЗНАМЯ НАРОДНОЙ ПОДДЕРЖКИ

Это знамя символизирует поддержку, которую вам оказывают окружающие, где бы вы ни были, и позволяет более эффективно разыгрывать и сбрасывать карты обитателей.



6 КАРТ СТРОЕНИЙ (ДУВУСТОРОННИЕ)

В конце партии победитель может возвести строение, а некоторые строения на игровом поле разрушаются и их карты переворачиваются.



2 ПАМЯТКИ ИГРОКОВ (ДВУСТОРОННИЕ)

На них описаны структура карт, способности локаций и краткие правила действия набега.



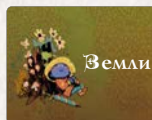
8 ЖЕТОНОВ ПРИУМНОЖЕНИЯ ТАЙН

Каждый заменяет 5 жетонов тайн, число которых не ограничено их количеством в коробке.



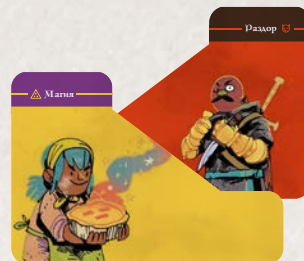
ЛИСТ ХРОНИКИ (ДВУСТОРОННИЙ)

Он поможет вам собрать игру, когда вы её закончите, и сохранить игровой мир для следующей партии.



КОРОБОЧКА ЗЕМЕЛЬ

В ней будут храниться карты, оставшиеся на игровом поле после завершения партии.



8 РАЗДЕЛИТЕЛЕЙ АРХИВА

После первой партии с их помощью вы разграничите стопки карт в маленьком отделении коробки.

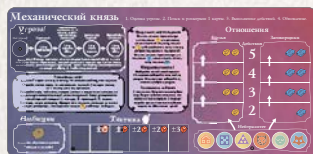


10 ЖЕТОНОВ БАНД (ДВУСТОРОННИЕ)

При желании их можно поместить в пустые локации в качестве напоминания о том, что в них бесчинствуют банды разбойников (с. 27).

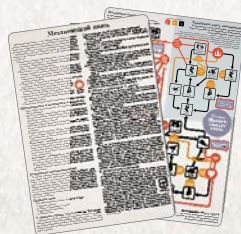
КОМПОНЕНТЫ МЕХАНИЧЕСКОГО КНЯЗЯ

Механический князь — это виртуальный игрок. Мы советуем добавлять его в партии с 1—2 обычными участниками после того, как вы проведёте вашу первую партию. См. лист правил Механического князя, чтобы узнать больше.



ПЛАНШЕТ МЕХАНИЧЕСКОГО КНЯЗЯ И ПЛАНШЕТ КНЯЖЕСКОГО РЕЛИКВАРИЯ

Это обратные стороны планшетов канцлера и имперского реликвария.



ЛИСТ ПРАВИЛ И ЛИСТ РАЗУМА
Лист разума — это обратная сторона листа хроник.



6 ЖЕТОНОВ ОТНОШЕНИЙ, 2 ЖЕТОНА ДЕЙСТВИЙ, 1 ЖЕТОН УГРОЗЫ И 1 ЖЕТОН ТАКТИКИ

Это обратные стороны жетонов банд.



Разбираете правила заранее?

Если вы изучаете правила заранее перед тем, как собраться со своей игровой группой, вы можете сделать это несколькими способами.

Если вы любите учиться постепенно и на множестве примеров, прочтите эти правила. Если за плечами у вас преимущественно игры уровня «Колонизаторов» и «Пандемии», этот буклет — то, что вам надо.

Если вы любите учиться по структурированным сухим правилам, прочтите «Свод законов». Это исчерпывающее справочное пособие, в котором тем не менее мало иллюстраций и нет примеров. Если чаще всего вы играете во что-то вроде «Сумеречной борьбы» или серии «18XX», значит, «Свод законов» для вас.

Если вы любите учиться на практике, то вам поможет подготовка к игре по картам и обучающий раунд из этого буклета (см. раздел «Разбираете правила прямо в процессе игры?» ниже). Независимо от выбранного способа, мы настоятельно советуем прочесть или отыграть обучающий раунд.

СОВЕТЫ И ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ

Сыграйте первую партию с 3—4 участниками. Неважно, продолжаете ли вы обучающий раунд или нет. Если игроков больше 4, возможно, некоторым из них лучше объединиться в пары.

Если вы играете в «Обет» вдвоём, рекомендуем добавить Механического князя, но не советуем делать это в первой партии.

Будьте готовы к разной продолжительности игры. Партия в «Обет» может пройти быстро, а может затянуться надолго. Первая партия для новичков, скорее всего, продлится 2—3 часа, реже 4—5. Когда все освоятся, партии будут длиться не более 2 часов.

Разбираете правила прямо в процессе игры?

Если вы хотите изучать принципы игры, не забегая далеко вперёд, советуем подготовиться к партии по картам и отыграть обучающий раунд.

Подготовьте игру по указаниям на картах. Достаньте из коробки 3 пачки карт: А, Б и В. Распакуйте пачку А и переверните первую карту, чтобы начать подготовку к игре. Когда вы закончите, всё будет выглядеть так, как на рисунке на следующей странице.



В этом буклете встречаются вот такие рамки с текстом. Они ускоряют изучение правил и подсказывают, какие пачки карт вам нужны.

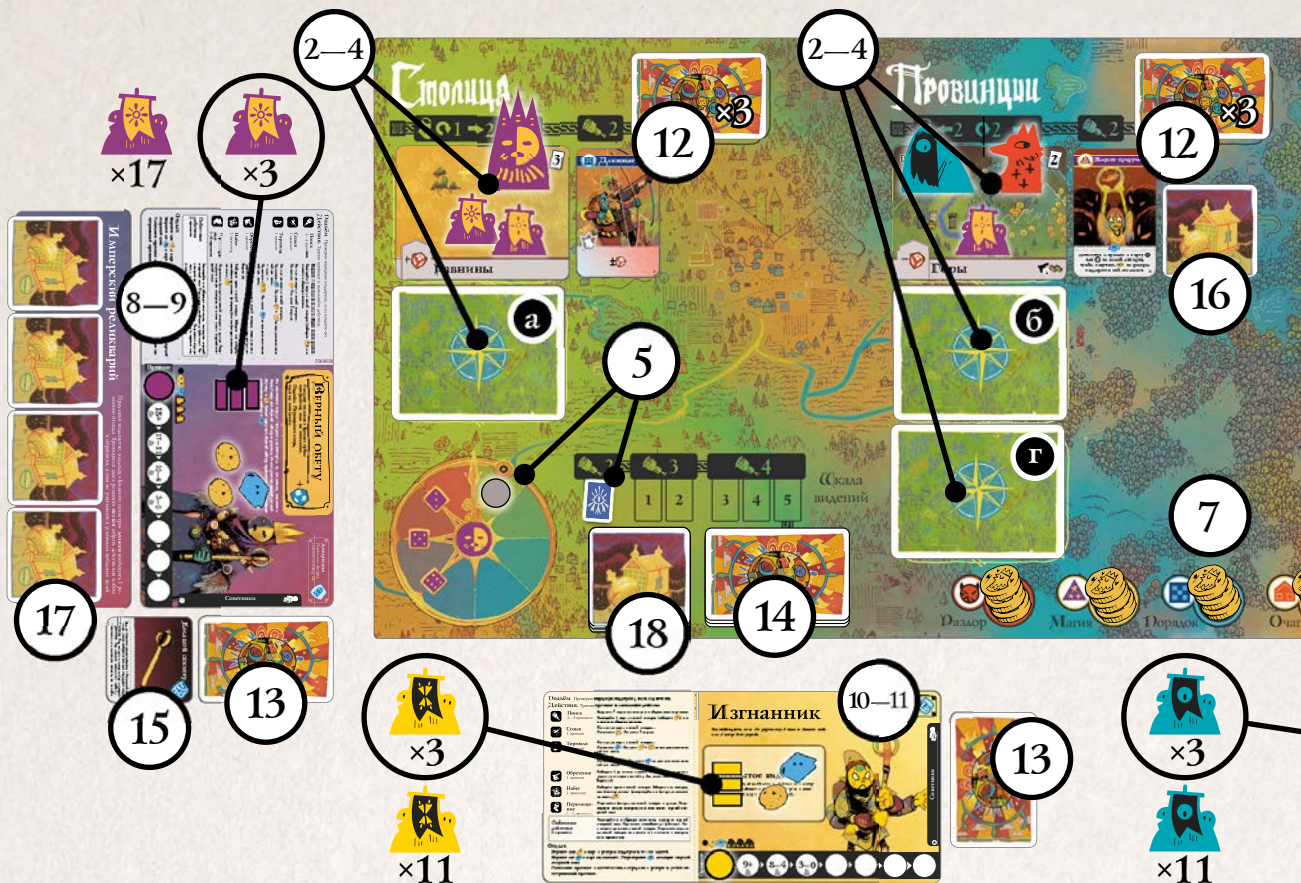
Изучите основы игры, прочтя с. 8—11. Эти страницы содержат всю информацию, необходимую для начала партии. Прочтите их вслух, рассматривая упоминаемые компоненты игры.

Пропустите подробное описание действий на с. 12—17. Этот раздел для тех, кто изучает правила игры заранее. Для вас же нет необходимости сразу же погружаться во все нюансы, пропустите его.

Прочтите/сыграйте обучающий раунд на с. 18—25. Обучение рассчитано на 4 участников, но вы можете пройти его и втроём, кто-то один сыграет за двоих. Завершив обучающий раунд, вы сможете убрать красные, синие или жёлтые компоненты, сбросить соответствующие карты и продолжить партию на троих. Вот какие игровые стили характерны для разных персонажей в обучении:

- Играйте **канцлером**, если хотите править твёрдой рукой, преодолевая один кризис за другим.
- Играйте **красным изгнанником**, если хотите строить сильную экономику.
- Играйте **синим изгнанником**, если хотите идти к победе разными путями.
- Играйте **жёлтым изгнанником**, если хотите сокрушать врагов военной мощью.

Если вам надо заново собрать пачки карт, то карты, используемые в обучении, упомянуты на с. 6—7. Подробные указания можно найти на сайте crowdgames.ru/oath.



Как подготовиться к первой партии



Распакуйте пачку карт А. Либо подготовьтесь к игре по картам, либо воспользуйтесь указаниями этого раздела. В таких рамках мы будем подсказывать, откуда брать упоминаемые карты.

1. Разверните игровое поле на столе.
2. Поместите карты локаций «Равнины», «Горы» и «Скалистое побережье» лицевой стороной вверх на поле — на верхние клетки столицы, провинций и окраин соответственно. Поместите 5 оставшихся карт локаций лицевой стороной вниз на клетки, отмеченные буквами от а до д на рисунке. («Цветущее побережье» — а, «Пустоши» — в, «Солончак» — г.)
3. Поместите лиловую фигурку на карту «Равнины», красную и синюю — на карту «Горы», а жёлтую — на карту «Скалистое побережье».
4. Заберите 24 лиловых отряда. Поместите 2 из них на карту «Равнины», 1 на карту «Горы» и ещё 1 на карту «Скалистое побережье».



5. Поместите 2 маркера шкал, показанных на рисунке, на начальные деления (со звездой) шкалы раундов и шкалы видений.
6. Поместите в общий резерв рядом с игровым полем: 36 жетонов поддержки, 20 жетонов тайн, 10 кубиков нападения, 6 кубиков защиты, кубик завершения, жетон цели «Верный обету главенства», знамя народной поддержки (с целым знаменем вверх) и знамя страшной тайны. Поместите 1 жетон поддержки на знамя народной поддержки и 1 жетон тайны на знамя страшной тайны.
7. Поместите 3 жетона поддержки в каждый из 6 резервов поддержки на игровом поле.
8. Выберите игрока, который станет канцлером. Он забирает планшет канцлера и планшет имперского реликвария и садится рядом со столицей с узкой стороны игрового поля.

КТО ВЫ И КАК ПОБЕДИТЬ

«Обет» — это игра, рассказывающая историю. Историю о том, что предаётся забвению, кто теряет своё место под солнцем и как власть переходит от одной части общества к другой. В каждой партии игроки, преследуя личные цели, меняют вид местных земель, что влияет на все последующие партии.

В первой партии один игрок станет **канцлером**, а все остальные — **изгнанниками**. В процессе игры некоторые из них могут стать **вассалами**.



Прочтите с. 8—11 вслух.

КАНЦЛЕР

Первую партию канцлер начинает в качестве верного обету главенства.

Чтобы оставаться верным обету главенства, канцлер должен править наибольшим числом локаций, как указано на жетоне цели ниже.



ЖЕТОН ЦЕЛИ



Цель верного обету

Нижняя цель объясняется на с. 26.

ЛОКАЦИИ, КОТОРЫМИ ПРАВИТ КАНЦЛЕР



В начале партии канцлер правит 3 локациями.

Как можно видеть выше, игровое поле разделено на 3 **региона**: столицу, провинции и окраины. В столице 2 **локации**, а в провинциях и на окраинах по 3. (На рисунке изображены лишь верхние локации каждого региона.)

Вы **правите** локацией, если в ней находится хотя бы 1 ваш **отряд**. В локациях могут быть отряды только 1 цвета, так что по умолчанию только 1 игрок правит локацией.

Канцлер правит 3 локациями, а изгнанники не правят ни одной. По этой причине канцлер владеет жетоном титула, дающимся за выполнение условий жетона цели.

ЖЕТОН ТИТУЛА

ВЕРНЫЙ ОБЕТУ

Канцлер не может бросить кубик заветствия, если вы исполнили. Попадём. Переименуйте титул, если это необходимо.



Партия длится не более 8 раундов, однако канцлер может победить лишь в раундах 5—8.

В конце 5, 6 и 7-го раундов у канцлера появляется шанс победить. Если канцлер — верный обету, он бросает кубик завершения, чтобы определить, заканчивается ли партия.

- **Конец 5-го раунда.** Партия заканчивается, если выпало 6.
- **Конец 6-го раунда.** Партия заканчивается, если выпало 5 или 6.
- **Конец 7-го раунда.** Партия заканчивается, если выпало 3—6.
- **Конец 8-го раунда.** Партия заканчивается в любом случае.

Канцлер побеждает, если на кубике выпало нужное значение или если канцлер — верный обету в конце 8-го раунда.

Если какие-либо изгнанники стали вассалами, они могут победить вместо канцлера. Но об этом мы поговорим на с. 26.



ИЗГНАННИКИ

Изгнанник может стать верным обету, но для победы надо быть узурпатором.

Если изгнанник правит наибольшим числом локаций, он забирает у текущего владельца жетон титула, помещая его себе на планшет стороной с верным обету вверх. Если этот изгнанник начинает ход в качестве верного обету, его жетон титула переворачивается на сторону с узурпатором.

Если этот изгнанник остаётся узурпатором к началу своего следующего хода, он побеждает. Он также побеждает, если он узурпатор в конце 8-го раунда.



Изгнанник может победить иным способом — стать ясновидцем.

В каждой партии вы играете только с 1 из 4 жетонов целей. В первой партии это цель «Верный обету главенства». Но также вы всегда играете с 4 истинными видениями, которые совпадают с 4 целями верного обету. Например, «Видение о завоевании» позволяет победить, если вы правите наибольшим числом локаций, что совпадает с условием жетона цели «Верный обету главенства». Вы можете получить видение действием поиска.

Изгнанник побеждает, если у него есть разыгранное видение и он достиг его цели к началу своего хода. Кроме того, он побеждает этим способом в конце 8-го раунда, если канцлер — не верный обету.

Обычно изгнанники стараются достичь цели видения и при этом не давать канцлеру бросать кубик завершения, держа от него подальше жетон титула.

На с. 27 вы узнаете о «Заговоре» — 5-м (ложном) видении.

ЭТО ВИДЕНИЕ ПОВТОРЯЕТ ЭТОТ ОБЕТ



Вкратце об игре

Ваш ход состоит из 3 фаз: **подъём, действия и отдых**. Сделав ход, вы передаёте право хода следующему игроку по часовой стрелке. Когда все сделают по ходу, закончится раунд. Играйте, пока кто-нибудь не победит или не завершится 8-й раунд.

ФАЗА ПОДЪЁМА

Эта фаза важна преимущественно для изгнанников. Если вы изгнанник, проверьте, победили ли вы в качестве узурпатора или ясновидца. Затем, если у вас есть жетон титула и он лежит стороной с верным обету вверх, переверните его на сторону с узурпатором. Вне зависимости от того, изгнанник вы или нет, вы можете применить способности «Подъём» на имеющихся у вас картах.

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Это основная фаза игры, в которой вы выполняете следующие **главные действия**:



Поиск. Возьмите 3 карты, сбросьте 2 и разыграйте 1. Вы можете брать карты из колоды земель или стопки сброса того региона, в котором находится ваша фигурка. Так вы получаете новые способности и пути к победе. Разыграв карту в вашей локации, вы также получаете 1 поддержку.



Созыв. Получите отряды от карты в вашей локации. Для получения отрядов надо потратить поддержку. Отряды помогают эффективнее устраивать набеги и защищаться от врагов.



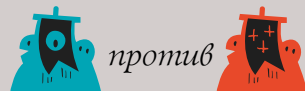
Торговля. Получите поддержку или тайны от карты в вашей локации. Поддержка и тайны — ресурсы, необходимые для выполнения многих действий. Для получения тайн понадобится поддержка, а для получения поддержки — тайны.



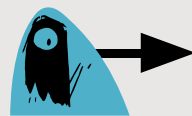
Обретение. Заберите 1 реликвию из вашей локации. Для этого придётся потратить немного тайн и поддержки, но реликвии дают мощные способности и помогают достичь некоторых победных целей.



Набег. Нападайте на локации, реликвии, знамёна и фигурки. Если у врага есть то, что вам нужно, устройте на него набег и заберите это. Однако победа может обойтись дорогой ценой...



Перемещение. Перенесите вашу фигурку в другую локацию. Чтобы использовать сильные карты и эффективно выполнять действия, вам необходимо перемещаться по игровому полю.



Вы можете выполнить любое количество действий в любом порядке.

Даже одни и те же действия или вообще никаких.

Все главные действия стоят 1—4 провианта.

Тратя провиант, сдвигайте маркер шкалы на вашем планшете вправо. Стоимость действий указана на с. 12—17.

Большинство главных действий связано с «вашей локацией».

Ваша локация — это локация с вашей фигуркой.

Вы также можете выполнять побочные действия. На них не тратится провиант.

Вот некоторые из них: перевернуть карту, лежащую лицевой стороной вниз (чтобы разыграть её), посмотреть реликвию в вашей локации, забрать отряды из вашей локации, если вы ей правите, или добавить их в неё (см. с. 17).



Многие карты приносят новые действия.

Для их выполнения не нужно тратить провиант, однако иногда приходится тратить поддержку и тайны. Обычно вы помещаете их прямо на карту. По умолчанию вы не можете поместить ни поддержку, ни тайны на карту, на которой они уже лежат. Почти все известные обитатели находятся либо в локациях, либо в совете того или иного игрока — личном ряду карт справа от планшета.

Вы можете воспользоваться способностью карты, если:

- Ваша фигурка находится в локации с этой картой.
- Вы правите этой картой (*неважно, где находится ваша фигурка*). Вы правите всеми картами в своём совете и в локациях, которыми правите.

Есть и другие виды способностей карт.

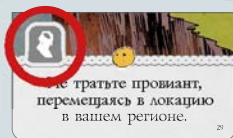
Некоторые модифицируют 6 главных действий, другие применяются при розыгрыше, третьи можно использовать, только если вы правите ими (*неважно, находится ли ваша фигурка в их локации*).



ПОДДЕРЖКА

СТОИМОСТЬ

Эта карта даёт новое действие, которое можно выполнить, поместив на неё 1 поддержку.



Модификатор действия. Эта способность модифицирует действие перемещения.



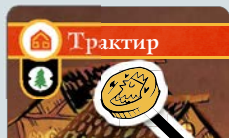
При розыгрыше. Эта способность применяется, когда вы разыгрываете её карту.



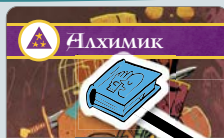
Схема сражения. Корона показывает, что вы должны править этой картой для применения её способности.

ФАЗА ОТДЫХА

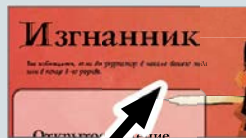
В этой фазе вы возвращаете жетоны поддержки с карт в 6 резервов поддержки на игровом поле в соответствии с мастями этих карт. Также вы возвращаете жетоны тайн на ваш планшет. Как вы узнаете позже, без тайн трудно получить поддержку, поэтому постарайтесь не лишиться последней тайны.



Поддержка с карты возвращается в резерв той же масти.



Тайны с карт возвращаются вам на планшет.



Затем вы пополняете провиант. На сколько? Зависит от того, сколько отрядов осталось в вашем личном резерве рядом с планшетом (*не на планшете и не на игровом поле*). Чем больше отрядов вы созвали и отныне вынуждены кормить, тем меньше провианта остаётся для вас лично.

Если вы не потратили весь провиант за ход, вы сохраняете его на следующий ход. За каждый непотраченный провиант сдвиньте маркер на 1 дополнительное деление влево.



1. В вашем личном резерве рядом с планшетом остались 2 отряда.



2. Вы пополняете провиант до деления «3—0», так как у вас от 0 до 3 отрядов.



Потратив вы на этом ходу на 2 провианта меньше, вы сдвинули бы маркер ещё на 2 деления влево.



Описание действий



Перейдите к обучению на с. 18, чтобы сразу начать играть!



Поиск

Возьмите 3 карты, сбросьте 2 и разыграйте 1.

Стоимость: 2—4 провианта, как показано справа.

Возьмите 3 карты. Вы можете взять карты либо из колоды земель, либо из стопки сброса региона, в котором находится ваша фигурка.

Затем сбросьте 2 карты. Если ваша фигурка находится в столице, положите сброшенные карты на верх стопки сброса провинций. Если вы в провинциях — на верх стопки сброса окраин. Если вы на окраинах — на верх стопки сброса столицы.

Наконец разыграйте 1 карту. Разыграйте оставшуюся карту в вашей локации или в совете. Либо просто сбросьте её. Карту с символом дерева 🌳 можно разыграть лишь в локации, а карту с символом персонажа 🧑 — лишь в совете.

Разыграв карту в локации, заберите 1 поддержку 🍷 из резерва поддержки той же масти, что и карта. **Вы не можете разыграть карту в локации, если в ней уже находится максимальное число карт, см. справа.**

Разыгрывая карту в совете (делая её советником), вы можете положить её лицевой стороной вниз, чтобы не разыгрывать её сейчас, а сделать это позже (см. с. 17). **У вас не может быть более 3 советников (неважно, какой стороной вверх они лежат).** Сбросьте одного, если хотите разыграть четвёртого.



Видения

Видения — особые карты со своей рубашкой и дополнительными правилами.

- Взяв карту видения из **колоды земель**, перестаньте брать карты и продвиньте маркер на шкале видений на 1 деление. В текущем поиске вы больше не берёте карты.
- Любой участник может разыграть видение в качестве лежащего лицевой стороной вниз советника, но только изгнанники могут разыграть видение лицевой стороной вверх, чтобы получить новую победную цель.
- Разыгрывая видение лицевой стороной вверх, поместите его на клетку «Открытое видение» на вашем планшете. (Эта карта — не советник.) Если после вы захотите разыграть новое видение лицевой стороной вверх, вам придётся сбросить текущее.

ЗАЧЕМ НУЖЕН ПОИСК?

Новые возможности. Если игра складывается не в вашу пользу, поиск может принести карту с новой стратегией или победной целью.

Карты можно придержать до подходящего момента. В этой игре нет привычной руки карт. Однако, проводя поиск, вы вправе класть карты в совет лицевой стороной вниз. Можете считать их своего рода картами в руке. Позже их можно будет сбросить или разыграть.

Розыгрыш карты в локации даёт поддержку. Если вам не хватает жетонов поддержки, вы можете разыграть карту в вашей локации и получить 1 поддержку. Не самый лучший способ её получения, но и он может пригодиться.

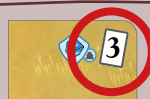
Стоимость поиска

На поиск карт из стопки сброса вашего региона вы всегда тратите 2 провианта.

На поиск карт из **колоды земель** вы тратите 2—4 провианта в зависимости от положения маркера на шкале видений.



Если из колоды земель взяли 1 видение, то стоимость поиска в колоде земель — 3 провианта.



Эта локация (слева) вмещает 3 карты. Карту справа можно разыграть лишь в локации, так как у неё есть символ 🌳.

Из колоды нужно взять несколько видений. Одно из условий любой карты видения — игроки должны взять из колоды земель хотя бы 3 видения. Пока этого не произойдёт, вы не победите в качестве ясновидца. Можно заранее выложить видение лицевой стороной вверх, но для победы этого недостаточно.



СОЗЫВ

Получите отряды от карты в вашей локации.
Стоимость: 1 провиант.

Поместите 1 поддержку 🍪 на пустую карту (карту, на которой нет ни поддержки, ни тайн) в вашей локации.

Заберите 2 отряда из личного резерва рядом с вашим планшетом и поместите их на планшет. Число отрядов на планшете не ограничено.

ЗАЧЕМ НУЖЕН СОЗЫВ?

Отряды жизненно важны в набегах. Чем больше у вас отрядов, тем больше кубиков нападения вы бросаете, когда нападаете. При защите число ваших отрядов добавляется к значению защиты, усложняя задачу напавшему игроку.



ТОРГОВЛЯ

Получите поддержку или тайны от карты в вашей локации.
Стоимость: 1 провиант.

Вы можете обменять либо 1 жетон тайны на несколько жетонов поддержки, либо 2 жетона поддержки на несколько жетонов тайн.

Торговля за поддержку. Поместите 1 тайну 📄 на пустую карту в вашей локации. Заберите 1 поддержку 🍪, а затем ещё 1 поддержку 🍪 за каждого вашего лежащего лицевой стороной вверх советника той же масти, что и карта, с которой вы торгуете. Забирайте поддержку из резерва поддержки той же масти, что и у карты, с которой вы торгуете.

Торговля за тайны. Поместите 2 поддержки 🍪 на пустую карту в вашей локации. Заберите 1 тайну 📄 за каждого вашего лежащего лицевой стороной вверх советника той же масти, что и у карты, с которой вы торгуете. Забирайте тайны из общего резерва.



ЗАЧЕМ НУЖНА ТОРГОВЛЯ?

Без поддержки и тайн почти ничего не сделать. Когда вы созываете отряды, обретаете реликвии и применяете способности карт, вы тратите эти ресурсы.

Больше тайн — сильнее экономика. Чем больше у вас тайн, тем больше раз вы можете торговать в ход, ведь тайны, которые вы кладёте на карты, возвращаются к вам в фазе отдыха. Тайны достаются просто, поэтому не будет лишним по возможности выторговать их. Настоятельно советуем не сжигать (возвращать в общий резерв) последнюю тайну на раннем этапе игры.

Можно лишать врагов источников поддержки. Если другие игроки привыкли получать поддержку из резерва определённой масти, опустошите его. Это не будет стоить вам многого, но зато замедлит их.



ОБРЕТЕНИЕ

Заберите 1 реликвию из вашей локации.
Стоимость: 1 провиант.

Вы можете обрести реликвию, лежащую лицевой стороной вниз в вашей локации. Для этого оплатите стоимость, указанную в правом нижнем углу карты локации. От вас может потребоваться поместить поддержку 🍷 в определённый резерв поддержки либо **сжечь** поддержку 🍷 или тайну 🗡️, вернув их в общий резерв.

Заберите обретенную реликвию и поместите её рядом с вашим планшетом лицевой стороной вверх. У вас может быть сколько угодно реликвий.

ЗАЧЕМ НУЖНО ОБРЕТЕНИЕ?

Для достижения некоторых победных целей нужны реликвии. Также они дают мощные способности. Но будьте осторожны: враги могут устроить набег и забрать ваши реликвии.



НАБЕГ

Нападайте на локации, реликвии, знамёна и фигурки.
Стоимость: 2 провианта.

Выберите 1 защитника. Им может стать любой другой игрок, который правит вашей локацией или фигурка которого находится в вашей локации. Если ни один игрок не правит вашей локацией, вы можете выбрать защитником банды — нейтрального игрока, правящего локациями без отрядов.

Объявите цели. Вы можете объявить любое число целей, но хотя бы 1 цель должна быть в вашей локации (*где находится ваша фигурка*), и вы должны объявить целью вашу локацию, если ею правит защитник (*то есть в ней есть его отряды*).

Ваши возможные цели:

- Любые локации, которыми правит защитник, на всём игровом поле.
- Любые реликвии, которыми владеет защитник, если его фигурка в вашей локации.
- Фигурка и поддержка защитника, если его фигурка в вашей локации.

Каждая цель приносит защитнику столько кубиков защиты, сколько указано на щите в её правом верхнем углу. (*Щит для фигурки и поддержки изображён на планшете защитника.*)

Вы получаете столько кубиков нападения, сколько отрядов находится на вашем планшете.

Используйте схемы сражений. Сначала вы объявляете, какие схемы сражений будете использовать (*если будете*). Затем то же делает защитник. Эти карты помогают победить в набеге (с. 27).

Бросьте кубики защиты. Защитник бросает полученные кубики защиты и определяет значение защиты, складывая:

- Выпавшие щиты 🛡️. Каждый выпавший множитель 🎲 удваивает сумму выпавших 🎲.
- Число своих отрядов в объявленных целях локациях. Банды добавляют 1 за локацию.
- Число своих отрядов на планшете, если его фигурка находится в вашей локации или в локации, объявленной целью.



Чтобы обрести реликвию из этой локации, поместите 3 поддержки 🍷 в резерв магии 🗡️.

ЗНАМЁНА

Помимо реликвий, вы также можете обрести знамя народной поддержки и знамя страшной тайны. Они описаны на с. 28.

Костяной глаз



Став целью, эта реликвия приносит 2 кубика защиты 🎲.



+ 🎲, если вы жертвуете 1 отряд из вашей армии.

У способностей схем сражений может быть красный, синий или градиентный сине-красный фон. Все они отмечены символом набег в короне.

Бросьте кубики нападения. Вы бросаете полуренные кубики нападения и определяете значение нападения, складывая выпавшие мечи и считая каждые 2 пустых меча за 1 меч. (Единственный пустой меч не учитывается.)

Каждый выпавший череп сразу же убивает 1 отряд на вашем планшете (не на планшете защитника).

Если значение нападения больше значения защиты, вы становитесь триумфатором. В противном случае триумфатор — защитник.

Если значение нападения недостаточно высоко, вы можете увеличить его, пожертвовав (убрав в личный резерв) отряды со своего планшета: каждый из них добавляет 1 к значению нападения.

Исход набега. Если триумфатор — вы, сделайте следующее:







- Из отрядов защитника, число которых добавлялось к значению защиты, убейте половину отрядов (округление в меньшую сторону), поместив их рядом с планшетом защитника, а остальные верните на его планшет.
- Поместите любое число отрядов с вашего планшета в объявленные целями локации.
- Заберите все объявленные целями реликвии.
- Если вы объявили целью фигурку и поддержку защитника, заставьте его фигурку переместиться в любую локацию по вашему выбору. Затем сожгите половину поддержки с планшета защитника (округление в меньшую сторону), вернув её в общий резерв.

Если вы проигравший, вы не забираете никакие цели, а убиваете половину отрядов с вашего планшета (округление в меньшую сторону).

ЗАЧЕМ НУЖЕН НАБЕГ?

Это простой способ что-нибудь забрать. Но будьте осмотрительны: набег может дорого вам обойтись. На него можно потратить много провианта и отрядов и остаться ни с чем.

Грани кубиков

Кубик нападения	 ×3	 ×2	 ×1
Кубик защиты	 ×2	 ×2	 ×1



Нападение 2 Защита 3

На кубике защитника выпал 1 щит. У него 2 отряда в локации, объявленной целью. Итого его значение защиты равно 3.

На ваших кубиках — 2 меча и 1 пустой меч, который не учитывается без пары. Итого значение нападения равно 2.

Чтобы победить, вам нужно пожертвовать 2 отряда. Вы так и делаете: берёте 2 отряда со своего планшета и помещаете их рядом с ним.

Вы убиваете 1 отряд защитника, помещая его рядом с планшетом защитника, и возвращаете второй на его планшет.





ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Перенесите вашу фигурку в другую локацию.

Стоимость: 1—4 провианта, как показано справа.

Перенесите вашу фигурку в любую локацию. Если карта этой локации лежит лицевой стороной вниз, переверните её. Если вы перевернули карту и в её левом верхнем углу есть символы поддержки ☺ или тайны 🔮, поместите на неё изображённое количество жетонов поддержки и тайн из общего резерва. Аналогично, если в левом верхнем углу карты есть символы «Р», поместите соответствующее количество карт из колоды реликвий рядом с локацией лицевой стороной вниз.

ЗАЧЕМ НУЖНО ПЕРЕМЕЩЕНИЕ?

Использование новых карт. Переместившись, вы окажетесь в локации, где сможете поторговать и созвать отряды либо применить определённую способность.

Поиск в новом месте. Переместитесь в локацию другого региона, если в его стопке сброса лежит нужная вам карта или если в стопке сброса вашего региона пусто, а вы не хотите искать карты в колоде земель.

Новые клетки для розыгрыша карт. Каждая локация вмещает определённое число карт. Если ваша локация заполнена, но вы хотите разыграть карты в локации, переместитесь.

Новые реликвии. Чтобы обрести реликвию, надо находиться в её локации. Если в лежащих лицевой стороной вверх локациях не осталось реликвий, вы, вероятно, найдёте новую, переместившись в локацию, лежащую лицевой стороной вниз.

СТОИМОСТЬ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Стоимость зависит от того, в каком регионе находится ваша фигурка и в какой регион вы хотите переместиться. Ниже приведён пример перемещения из столицы.

СТОЛИЦА



1 провиант для перемещения в другую локацию столицы.

2 провианта для перемещения в любую локацию провинций.

4 провианта для перемещения в любую локацию окраин.



Перевернув эту локацию лицевой стороной вверх, вы помещаете в неё 3 поддержки из общего резерва и кладёте рядом с ней 1 карту из колоды реликвий.



ПОБОЧНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Стоимость: 0 провианта.

Переверните советника, лежащего лицевой стороной вниз, или сбросьте его. Применяйте те же правила, как если бы вы взяли его во время поиска (с. 12).

В общем случае можете считать советников, лежащих лицевой стороной вниз, картами в руке, которые вы можете разыграть в свой ход, не тратя провиант. Но не забывайте, что у вас не может быть более 3 советников (лежащих любой стороной вверх).

Используйте способность «Действие». Об этом говорилось в разделе «Вкратце об игре» (с. 10—11).

В общем случае вы можете применить способность карты, начинающуюся со слова «Действие», если эта карта находится в локации с вашей фигуркой, лежит лицевой стороной вверх в вашем совете или вы правите локацией с этой картой (даже если в ней нет вашей фигурки).

Возьмите отряды из локации, которой правите, или добавьте их в неё. При этом вы должны оставить в локации хотя бы 1 отряд.

Посмотрите реликвии в вашей локации. Владелец «Большого скипетра» (начальной реликвии канцлера) также может посмотреть реликвии в имперском реликварии.



Каждый игрок начинает с 1 советником, лежащим лицевой стороной вниз. Например, канцлер начинает первую партию с «Лесными тропками». Он может разыграть эту карту в своей локации или совете.

КОЕ-ЧТО ЕЩЁ...

Есть несколько побочных действий, связанных с предложением вассалитета и изгнанием вассалов. Мы обсудим их вместе с правилами вассалитета на с. 26.



Обучение. Канцлер

Первая фаза хода — фаза подъёма. Всё, что пока может сделать канцлер, так это проверить знамя народной поддержки. Его у канцлера нет (он не слишком-то популярен), поэтому он переходит к основной фазе игры — фазе действий.

Поиск в колоде. Чтобы взять карты из колоды земель, я должен потратить 2 провианта, так что я сдвигаю свой маркер шкалы на 2 деления вправо и беру 3 карты.

Почему 2 провианта? Взгляните на шкалу видений рядом с колодой земель. Она показывает, что на данный момент стоимость поиска в колоде — 2 провианта. Эта стоимость растёт по мере того, как игроки берут карты видений из колоды.



Я могу оставить только 1 карту, пусть ею будет «Гарнизон». Моя фигурка находится на «Равнинах» в столице, так что я кладу 2 оставшиеся карты лицевой стороной вниз на верх стопки сброса провинций.

Всякий раз, сбрасывая карты, помещайте их в стопку сброса следующего региона. Таким образом, карты, сброшенные из столицы, попадают в стопку сброса провинций, карты из провинций — в сброс окраин, карты с окраин — в сброс столицы.

Я разыгрываю «Гарнизон» в своей локации «Равнины».

В левом верхнем углу «Гарнизона» (под мастью) изображён символ дерева 🌲. Значит, эту карту можно разыграть только в вашей локации. Заметьте, что любую карту можно разыграть лицевой стороной вниз в совете, даже такую как «Гарнизон».



Я забираю 1 поддержку 🍪 из резерва порядка 🗡️ на игровом поле и помещаю её на свой планшет.

Почему я забираю поддержку? Всякий раз, разыгрывая карту в вашей локации, вы получаете 1 поддержку из резерва той же масти, что и у разыгрываемой карты. В данном случае это резерв порядка 🗡️.



Теперь я применяю способность «Гарнизона» — получаю 3 отряда и помещаю по 1 из них в каждую локацию, которой правлю: «Равнины», «Горы» и «Скалистое побережье».

Запомните: вы правите локацией, если в ней есть хотя бы 1 ваш отряд. Неважно, находится ли в этой локации ваша фигурка.



Торговля с «Гарнизонам». Я трачу 1 провиант, а затем забираю 1 тайну 📜 с моего планшета и помещаю её на карту «Гарнизон» 🗡️. Взамен я забираю 1 поддержку 🍪 из резерва порядка 🗡️ и помещаю её на свой планшет.

Торговля не просто приносит 1 поддержку, подобно розыгрышу карты в локации. Ведя торговлю с картой, вы получаете 1 поддержку плюс ещё 1 поддержку за каждого вашего советника той же масти, что и эта карта. Запомните: советники — это карты, лежащие справа от вашего планшета, но не реликвии.



Поиск в колоде. Как и прежде, я трачу 2 провианта и беру 3 карты из колоды земель. Я разыгрываю «Посыльного» в совете (кладу его справа от моего планшета) и сбрасываю оставшиеся 2 карты в стопку провинций.

В отличие от «Гарнизона», у «Посыльного» нет ограничительного символа под мастью, так что его можно разыграть как в локации, так и в совете. Заметьте, что вы не получаете 1 поддержку, разыгрывая карту в совете.



Перемещение в другую локацию столицы. Я трачу 1 провиант, переворачиваю лежащую лицевой стороной вниз локацию в столице (ею оказывается «Цветущее побережье») и помещаю в неё свою фигурку.

Почему 1 провиант? Взгляните на подсказку по перемещению под словом «Столица» на игровом поле. Если вы в столице, перемещение в другую её локацию стоит 1 провиант, в любую локацию провинций — 2, а в любую локацию окраин — 4.



Открытие «Лесных тропок». В качестве побочного действия я переворачиваю карту «Лесные тропки», лежащую лицевой стороной вниз у меня в совете. Я разыгрываю её в моей локации и забираю 1 поддержку из резерва зверей. Я не трачу на это провиант.

Почему я смог разыграть «Лесные тропки»? Если у вас в совете есть карта, лежащая лицевой стороной вниз, вы можете разыграть её на любом своём ходу.



Решив сделать это, считайте, что только что взяли её (как обычно, вы получите поддержку, разыграв её в локации). Держа карты в совете лицевой стороной вниз, можно скрывать полезную информацию и ждать подходящего момента для их розыгрыша. Вы можете хранить даже карты с ограничениями, такими как «Лесные тропки».

Торговля с «Лесными тропками». Я трачу 1 провиант, помещаю на карту «Лесные тропки» 2 поддержки, забираю 1 тайну из общего резерва и помещаю её на свой планшет.

Вести торговлю за тайны сложнее, чем за поддержку. Вы получаете лишь 1 тайну за каждого советника совпадающей масти. Если у вас их нет, вы не получите тайны. Местные жители ревностно хранят свои секреты!



Отдых. У меня больше нет провианта, поэтому я отдыхаю. Я возвращаю 2 поддержки с «Лесных тропок» в резерв поддержки зверей, а тайну с «Гарнизона» — себе на планшет. В моём резерве (не на игровом поле и не на планшете) 14 отрядов, поэтому я пополняю провиант до деления «17—11».

Чем больше отрядов вы создали и отныне вынуждены кормить, тем меньше провианта остаётся для вас лично.



Почему канцлер играет так? Канцлер хочет увеличить количество отрядов в локациях, которыми правит, чтобы против него было сложнее устроить набег. В этой партии цель верного обету — удерживать наибольшее число локаций, а оставаться верным обету — основной способ победы для канцлера.

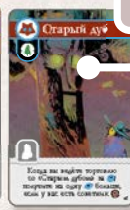
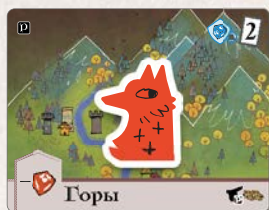
Однако никогда не помешает обзавестись тайнами и поддержкой, ведь они — главные ресурсы в игре. Особенно важно получить новую тайну, поскольку тайны непросто добыть, а они позволяют торговать чаще.



Обучение. Красный изгнанник

Поиск в сбросе провинций. Стоимость этого действия — 2 провианта. Я беру 3 карты с верха стопки сброса провинций, разыгрываю «Старый дуб» в моей локации, забираю 1 поддержку из резерва зверей и кладу 2 оставшиеся карты в стопку сброса окраин.

Дорожает ли поиск карт в сбросе? Нет. Его стоимость всегда составляет 2 провианта, она не зависит от стоимости поиска в колоде земель. Заметьте, что вы можете брать карты только из стопки сброса региона, в котором находится ваша фигурка, а эта стопка может закончиться.

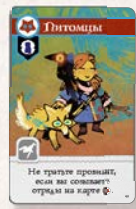


Локация «Горы» вмещает лишь 2 карты, как указано на символе карты в её правом верхнем углу. Следовательно, теперь она заполнена.

Могу ли я сбросить карту из локации? В общем случае нет, однако некоторые эффекты позволяют делать это. Например, зная народной поддержки, которое вы обретёте чуть позже.

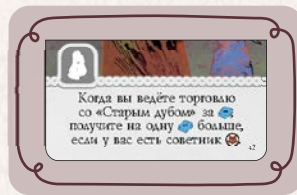
Открытие «Питомцев». В качестве побочного действия я перевоорачиваю карту «Питомцы» (своего лежащего лицевой стороной вниз советника) и разыгрываю её в совете.

В левом верхнем углу карты «Питомцы» изображён символ персонажа, означающий, что её можно разыграть только в совете. Ни у кого не может быть более 3 советников, лежащих любой стороной вверх.



Торговля со «Старым дубом». Я трачу 1 провиант и помещаю 2 поддержки на «Старый дуб». Взамен я забираю 2 тайны из общего резерва.

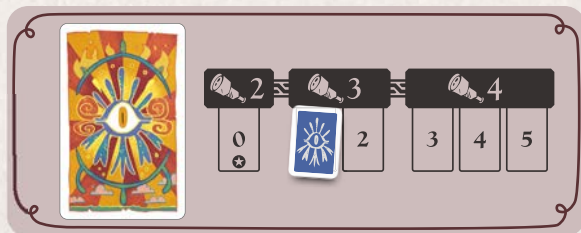
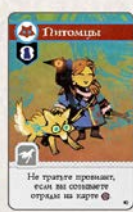
Почему 2 тайны? Красный изгнанник забирает 1 тайну, так как у него есть 1 советник масти зверей, и ещё 1 тайну, потому что ведёт торговлю со «Старым дубом» за тайны и у него есть хотя бы 1 советник масти зверей.



Поиск в колоде. Стоимость этого действия — 2 провианта. Я беру лишь 2 карты, а не 3, поскольку взял «Алхимика» и **видение**. Я продвигаю маркер на шкале видений на 1 деление, разыгрываю «Алхимика» в совете и сбрасываю видение в стопку окраин.

Почему 2 карты? Взяв карту видения из колоды земель, вы тут же прекращаете брать карты. Так что берите карты из колоды земель по одной. Заметьте, что вы не прекращаете брать карты, взяв видение из стопки сброса.

На что влияет шкала видений? Она задаёт стоимость поиска карт в колоде земель. Чем больше видений взяли игроки из колоды, тем выше эта стоимость.



Использование «Алхимика». Я помещаю на «Алхимика» 1 тайну и сжигаю 1 тайну, возвращая её в общий резерв. Взамен я забираю 4 поддержки: по 1 из резервов кочевья (●), магии (▲), раздора (●) и порядка (■).

На выполнение действий на картах не тратится провиант. Символ (■) над способностью карты показывает, что вы должны поместить на неё 1 тайну, а символ (■) — что вы должны сжечь 1 тайну.



Обретение знамени народной поддержки. Стоимость этого действия — 1 провиант. Я забираю знамя народной поддержки и помещаю его рядом с моим планшетом. Я решаю поместить на него 2 свои поддержки, а лежавшую на нём 1 поддержку убрать в резерв зверей (■).

Что за знамя народной поддержки? С ним связаны некоторые победные цели. Отныне, разыгрывая карту в локации, вы можете сначала сбросить 1 карту из любой локации вашего региона. Также вы можете разыграть карту в любой локации (не только своей) вашего региона. Необязательно сбрасывать и разыгрывать карту в одной и той же локации. Используйте эту способность, чтобы разыгрывать полезные вам карты и сбрасывать карты, полезные врагам.

Почему 2 поддержки? Чтобы обрести знамя народной поддержки, нужно поместить на него больше поддержки, чем на нём есть (в начале партии на знамени уже лежит 1 поддержка). При желании красный изгнанник мог бы поместить более чем 2 поддержки. Чем больше на знамени поддержки, тем сложнее врагам обрести его или забрать в набеge.

Что это за способность «Подъём» на знамени? Отныне в каждой фазе подъёма красный изгнанник должен либо поместить 1 поддержку на знамя, либо убрать 1 поддержку со знамени в резерв с наименьшим количеством поддержки. Народ голодает! Заметьте, что знамя народной поддержки не может лишиться последнего жетона поддержки. Поэтому если на нём осталась 1 поддержка, вы обязаны поместить на него хотя бы 1 поддержку, если она у вас есть.

Могут ли другие обрести знамя? Да, так что будьте начеку. Кто угодно может обрести ваше знамя народной поддержки, поместив на него больше поддержки, чем на нём есть.



Отдых. Я возвращаю 2 поддержки со «Старого дуба» в резерв зверей (■), а тайну с «Алхимика» себе на планшет. Учитывая мои отряды, я должен был бы пополнить провиант до деления «9+», однако я не потратил свой последний провиант, поэтому теперь сдвигаю маркер шкалы до крайнего левого деления.

Заканчивая ход с непотраченным провиантом, вы сохраняете его на следующий ход. Однако нельзя продвинуть маркер левее крайнего левого деления.

Почему красный изгнанник играет так? Видя сильную защиту в локациях канцлера, красный изгнанник решает не вступать в открытую борьбу. Вместо этого он начинает строить сильную экономику. Он получает 2 тайны и «Алхимика» — одну из лучших карт для быстрого накопления поддержки, пусть и высокой ценой.

Красный изгнанник обретает знамя народной поддержки, что приближает его к достижению целей 2 видений: «владеть большинством реликвий и знамён» и «владеть народной поддержкой». Ему нужно развивать экономику, чтобы снабжать знамя народной поддержки и защищать его от набегов. Для победы красному изгнаннику следует найти подходящую карту видения. Также, если он станет вассалом, у него появится возможность достичь цели преемника — владеть большим числом реликвий и знамён, чем канцлер и каждый другой вассал.



Обучение. Синий изгнанник

Использование «Амулета приручения». Я помещаю 1 тайну на лежащую в моей локации карту «Амулет приручения», чтобы выполнить её действие. На это не тратится провиант. Карта позволяет сбросить «Старый дуб» (я помещаю его в стопку сброса краин) и забрать 2 поддержки из резерва зверей 🦊.

Способность «Амулета приручения» начинается со слова «Действие». Это означает, что вы можете воспользоваться ею в качестве побочного действия. Запомните: для применения способности карты не нужно тратить провиант. В общем случае вы можете применять способности любых карт в вашем совете, в локации с вашей фигуркой и в локациях, которыми правите.



Поиск в колоде. Я трачу 3 провианта и беру 3 карты из колоды земель. Последняя из них — видение. Я помещаю его лицевой стороной вниз в совет, продвигаю маркер по шкале видений и кладу 2 оставшиеся карты на стопку сброса краин.

Почему бы не открыть видение? Синий изгнанник мог бы поместить видение на клетку «Открытое видение» планшета и не занимать место в совете. Однако он сможет сделать это и позже в качестве побочного действия (не тратя провиант), в более подходящее время. Видение не принесёт изгнаннику победу, пока игроки не возьмут из колоды земель хотя бы 3 видения.

Только изгнанники разыгрывают видения? Да. Однако в колоде есть 1 ложное видение «Заговор». Его может разыграть любой. Оно позволяет при определённых условиях украсть знамя или реликвию у другого игрока с фигуркой в вашей локации.



Открытие «Бузотёров». Я переворачиваю советника, лежащего лицевой стороной вниз, и разыгрываю его в совете.

Слово «Отдых» в начале способности «Бузотёров» говорит о том, что она применяется один раз в фазе отдыха.



Просмотр реликвии. В качестве побочного действия я смотрю лежащую лицевой стороной вниз реликвию в локации «Горы», не показывая её другим. На это не тратится провиант.

Вы всегда можете смотреть реликвии в вашей локации, даже если не планируете обрести их.

Обретение «Костяного глаза». Я трачу 1 провиант и, как показано на карте локации «Горы», сжигаю 2 поддержки, убирая их в общий резерв, чтобы забрать реликвию из моей локации — это «Костяной глаз». Я кладу его лицевой стороной вверх рядом с планшетом и советниками.

Я ограничен 3 реликвиями? Нет. В отличие от советников, у вас может быть сколько угодно реликвий.

Могут ли враги обрести мои реликвии? Нет. В отличие от знамён народной поддержки и страшной тайны, реликвии можно обрести только из локаций, а не у игроков. Впрочем, другой игрок может попытаться забрать вашу реликвию, устроив набег.



Перемещение в 3-ю локацию провинций. Стоимость этого действия — 2 провианта. Я переворачиваю 3-ю карту локации в провинциях, и это «Солончак». Я помещаю туда свою фигурку, а также 2 поддержки и 1 тайну из общего резерва.

Почему я выбрал 3-ю локацию? Вы не обязаны перемещаться между локациями в строгом порядке. Синий изгнанник мог переместиться и во 2-ю локацию за ту же стоимость.

Как узнать, что добавлять в локацию? Символы 😊 😊 📖 в левом верхнем углу карты локации показывают, что на неё нужно поместить 2 поддержки и 1 тайну из общего резерва, когда эту карту перевернут лицевой стороной вверх.



Отдых. Я пополняю провиант до крайнего левого деления и возвращаю 1 тайну с «Амулета приручения» на свой планшет. Увы, «Бузотёры» ничего не дают мне на этом ходу, потому что верный обету — канцлер. Но я рассчитываю, что они принесут мне поддержку позже.

Как и красный изгнанник, синий получил 1 дополнительный провиант, так как не потратил последний доступный провиант.



Почему синий изгнанник играет так? Увидев мощный источник тайн красного изгнанника, синий изгнанник решает разрушить его и заодно пожить. Он сбрасывает «Старый дуб» и получает немного поддержки. При желании кто-нибудь сможет найти «Старый дуб» в стопке сброса и снова его разыграть.

Синий изгнанник применяет разноплановую стратегию. Обретя реликвию, он получает возможность посоревноваться за наибольшее число реликвий и знамён (нужно лишь найти «Видение о святылице»). Разыграв «Бузотёров», он делает задел на будущее: когда изгнанники начнут соревноваться за цель верного обету, «Бузотёры» принесут ему поддержку. Наконец синий изгнанник находит и оставляет себе видение, так что теперь у него есть новая победная цель, которой он при желании может попробовать достичь.





Обучение. Жёлтый изгнанник

Созыв со «Старейшин». Я трачу 1 провиант и помещаю 1 поддержку на карту «Старейшины». Взамен я получаю 2 отряда, забирая их из моего резерва и добавляя к 3 другим отрядам на планшете.

Если на карте лежит поддержка или тайны, вы не можете поместить на неё новую поддержку и тайны. Так что на этом ходу жёлтый изгнанник не может вновь созвать отряды на карте «Старейшины» и не может поместить на неё поддержку, чтобы применить её способность.



Открытие «Небольшой услуги». Я переворачиваю советника, лежащего лицевой стороной вниз, и разыгрываю его в совете. Способность этой карты приносит мне 4 отряда: я забираю их из моего резерва и добавляю на планшет.

*Заметьте, что в левом верхнем углу карты «Небольшая услуга» изображён символ цепи (под мастью). Он обозначает **скованную** карту — её нельзя сбросить, перенести, поменять на другую или избавиться от неё иным образом. Этот эффект ничем не отменяется.*



Набег на канцлера. Стоимость этого действия — 2 провианта. Я выбираю канцлера защитником, поскольку он правит моей локацией. Я объявляю целями «Горы» и «Скалистое побережье».

Защитник — тот, на кого вы нападаете. В вашей локации должны находиться его отряды или фигурка. Цели — то, что вы хотите забрать у защитника, например, локация или реликвии. Хотя бы 1 объявленная цель должна находиться в вашей локации.

Цели, которые я объявил, приносят канцлеру 2 кубика защиты. Он также получает ещё 1 кубик защиты за то, что он верный обету. У меня на планшете 9 отрядов. Они приносят мне 9 кубиков нападения, однако я теряю 1 кубик из-за того, что объявил целью «Горы» — их способность уменьшает количество кубиков нападения на 1.






Как определить количество кубиков? На ците в правом верхнем углу цели показано, сколько кубиков защиты она приносит. Если хотите, получите меньше кубиков нападения, чем отрядов у вас на планшете.








Я не правлю схемами сражений. Канцлер правит «Длинными луками», убирающими 1 мой кубик нападения.

Мог бы я применить «Длинные луки», будь я на «Равнинах»? Нет. Вы должны править схемами сражений, чтобы использовать их. На это указывает корона вокруг символа набега.



Канцлер бросает 3 кубика защиты и получает: , , . Всего 4 . Его значение защиты — 8: это 4 щита  плюс 4 его отряда в объявленных целях локациях.

Я бросаю 7 кубиков нападения и получаю: 2 меча , 3 пустых меча , 2 двойных меча с черепом . Каждый череп тут же убивает 1 мой отряд. 2 пустых меча  образуют 1 меч , оставшийся пустой меч не учитывается. **Моё значение нападения — 7.**



НАПАДЕНИЕ 7

ПРОТИВ



ЗАЩИТА 8

Для победы моё значение нападения должно быть равно 9, поэтому я жертвую 2 отряда. Теперь я триумфатор, а значит, убиваю половину отрядов в армии канцлера. В объявленных целях локациях «Горы» и «Скалистое побережье» суммарно 4 лиловых отряда. Я убиваю 2 из них, возвращая их в резерв канцлера рядом с его планшетом. Другие 2 отряда возвращаются на его планшет.

Если бы жёлтый изгнанник не пожертвовал отряды, он потерял бы половину своей армии — 3 отряда.

Я помещаю 1 отряд в «Горы» и ещё 2 на «Скалистое побережье». Теперь я правлю наибольшим числом локаций, поэтому забираю жетон титула у канцлера.

Что ещё можно объявить целями? *Всё, у чего есть синий щит в правом верхнем углу: локация, реликвии, знамёна, а также фигурку и поддержку защитника, как показано в области «Депортация» на его планшете. Объявив целью фигурку и поддержку и став триумфатором, вы можете переместить фигурку защитника в любую локацию и сжечь половину поддержки с его планшета (округление в меньшую сторону). Чтобы объявить целью реликвию защитника или его фигурку и поддержку, фигурка защитника должна находиться в вашей локации.*

Поиск в колоде. Я трачу 3 провианта, беру 3 карты и нахожу «Шатры». Я разыгрываю их в своей локации, получаю 1 поддержку из резерва кочевья и помещаю остальные 2 карты в стопку сброса столицы.

Возможно, странно сбрасывать карты краин в столицу, но так уж тут заведено!



Использование «Шатров» для перемещения. Я помещаю 1 поддержку на карту «Шатры», чтобы воспользоваться её способностью, и перемещаюсь в среднюю локацию краин. Я переворачиваю «Пустоши» и помещаю рядом с ними 1 реликвию лицевой стороной вниз. Я не трачу провиант, поскольку использовал «Шатры» и переместился в другую локацию моего региона.

Вы можете применить способность карты, если ваша фигурка находится в её локации или вы правите ею. Жёлтый изгнанник правит «Скалистым побережьем» (там есть его отряды), поэтому на следующих ходах он сможет использовать способность «Шатров», даже если его фигурки не будет на «Скалистом побережье».



Отдых. Я не потратил последний провиант, так что пополняю провиант до крайнего левого деления вместо «9+». Я возвращаю поддержку со «Старейшин» и «Шатров» в резерв кочевья.


Это конец раунда. Продвиньте маркер по шкале раундов на 1 деление.

Почему жёлтый изгнанник играет так? *Жёлтый изгнанник начинает партию с «Небольшой услугой», дающей множество отрядов. Поэтому он решает побороться за жетон титула и добивается успеха. Забрав титул, жёлтый изгнанник попутно укрепляет свою защиту: теперь враги с меньшей вероятностью на него нападут. Ещё и «Горы» будут отваживать их от набегов.*

Построив маленькое королевство, жёлтый изгнанник решает, что будет вполне безопасно разыграть «Шатры» в локации, которой он правит. Этим он освобождает место для будущего советника, а доступное место в совете — критичный для него ресурс из-за обосновавшейся там «Небольшой услуги». Со временем жёлтому изгнаннику нужно будет укрепить свои силы, заполучив схемы сражений, которые помогут ему в набеге и защите от врагов.

Ещё немного правил...

В [квадратных скобках] указаны ссылки на разделы «Свода законов», где описываемые вещи рассказаны более подробно.

 Не читайте эти правила, не сыграв раунд.

ПРЕДЛОЖЕНИЕ ВАССАЛИТЕТА

Канцлер может делать изгнанникам заманчивые предложения вассалитета.

[6.6] Во время партии канцлер будет часто терять контроль над страной. Чтобы вернуть его, он может предложить изгнанникам вассалитет, пообещав реликвию из имперского реликвария. Если изгнанник соглашается, то становится частью империи и его отряды заменяются лиловыми.

Если канцлер теряет реликвию «Большой скипетр», он больше не делает предложения вассалитета. Вместо него их может делать новый владелец «Большого скипетра» — изгнанник или вассал.



ПОБЕДА В КАЧЕСТВЕ ВАССАЛА


Вассал не может стать узурпатором или ясновидцем. Он побеждает, только если становится преемником канцлера.

[3.3] Отныне канцлер бросает кубик завершения, если верный обету — канцлер или какой-либо вассал. Однако если канцлер должен победить, то вместо него побеждает вассал, достигший цели преемника с жетона цели. Это не общая победа, вассал становится единственным победителем.

В первой партии цель преемника — владеть большим суммарным числом реликвий и знамён, чем канцлер и каждый другой вассал.

В обучении синий изгнанник владеет «Костяным глазом», канцлер — «Большим скипетром», а красный изгнанник — знаменем народной поддержки. У них ничья.

ЖЕТОН ЦЕЛИ



Цель преемника

Вассалы подчиняются особым правилам.

[4.3.3] Вассалы пополняют провиант до того же деления, что и у канцлера, а затем учитывают непотраченный провиант, как обычно.

[6.5] Если вассал хочет перенести лиловые отряды из своей локации, он должен получить на это разрешение канцлера. Также, если в вашей локации находится фигурка канцлера или другого вассала, вы можете отдать ему или забрать у него (с его разрешения) лиловые отряды, перенести их с одного планшета на другой.

[5.5.1] Вассал может устраивать набеги на канцлера и других вассалов, но с некоторыми ограничениями.

Вассала можно изгнать, снова превратив в изгнанника.

[6.7] Владелец «Большого скипетра» может изгнать вассала, отдав ему 5 поддержки. Он отдаёт на 1 поддержку меньше, если является верным обету или обладателем знамени народной поддержки (если и тем и другим, то он отдаёт на 2 поддержки меньше). Он отдаёт на 1 поддержку больше, если изгоняемый вассал — верный обету или обладатель знамени народной поддержки (если и тот и другой, то он отдаёт на 2 поддержки больше). То есть владелец «Большого скипетра» отдаёт от 3 до 7 поддержки.

[6.8] Вассал может изгнать сам себя, отдав владельцу «Большого скипетра» столько поддержки, сколько у этого вассала суммарно тайн и отрядов на планшете. Вассал не может изгнать сам себя, если владеет «Большим скипетром».

БАНДЫ

Локациями без отрядов правят банды разбойников — по умолчанию нейтральный игрок.

[5.5.1] Вы можете выбирать банды в качестве защитника во время набега.

[5.5.4] Каждая банда в локациях, объявленных целями, добавляет 1 к значению защиты. (На каждой карте локации изображена 1 банда, но вы можете использовать для наглядности входящие в состав игры жетоны банд.)

[5.5.3] Банды применяют все схемы сражений, которыми правят, если только за их использование не нужно платить.

СХЕМЫ СРАЖЕНИЙ

Схемы сражений — это способности, действующие при набегах и изменяющие некоторые правила.

[7.5.1] Вы можете применить схему сражения, только если правите ею. Недостаточно, чтобы ваша фигурка просто находилась в той же локации.

[7.5.3] Вы можете оплатить стоимость использования схемы сражения, даже если на её карте уже лежат тайны и поддержка.

[7.1.2] Чтобы оплатить стоимость способности вне своего хода (например, для использования защитной схемы сражения), сразу поместите требуемую поддержку в резерв поддержки той же масти и переверните требуемые тайны на вашем планшете, не убирая их с него. Вы перевернёте их обратно в своей ближайшей фазе отдыха.



ЗАГОВОР

«Заговор» — это ложное видение, которое может разыграть каждый.

[5.1.4.IV] В колоде присутствуют 4 истинных видения с новыми победными целями для изгнанников. Также в ней есть 1 ложное видение — «Заговор». Любой игрок, включая канцлера и вассала, может разыграть его. Оно позволяет сжечь 1 тайну, чтобы украсть реликвию или знамя у игрока, фигурка которого находится в вашей локации. При этом у вас должны быть хотя бы 2 советника той же масти, что и у любого советника этого игрока.

СПОСОБНОСТИ ЛОКАЦИЙ

У каждой локации своя способность.

Перевернув карту локации лицевой стороной вверх, сверьтесь с разделом «Способности локаций» в памятке игрока.

Локации из обучения:

- «Равнины». Дают 1 кубик нападения всякий раз, когда эта локация или что-либо в ней объявляется целью набега.
- «Солончак». В начале своего следующего хода синий изгнанник забрал бы 1 поддержку или 1 тайну из этой локации.
- «Пустоши». Разыграв карту раздора в этой локации, вы обретёте её реликвию, не тратя провиант.
- «Скалистое побережье» и «Цветущее побережье». Перемещение между этими локациями стоит 1 провиант вместо 4.



ЗНАМЯ НАРОДНОЙ ПОДДЕРЖКИ

Одно из двух знамён в игре.

Знамёна помогают достичь многих победных целей. В первой партии знамя народной поддержки помогает достичь цели преемника и «Видения о святилище» — владеть большинством реликвий и знамён. Также, владея этим знаменем, вы выполняете условие цели «Видения о восстании» — владеть знаменем народной поддержки.

Оно позволяет более гибко разыгрывать карты.

Всякий раз, когда вы разыгрываете карту в локации, вы можете сначала сбросить карту из любой локации вашего региона, а затем разыграть карту в любой локации своего региона. Эти две локации могут быть разными.

Оно обретается, как реликвия, но откуда угодно и у кого угодно.

[5.4] Для обретения знамени народной поддержки нужно поместить на него больше поддержки, чем на нём уже есть. Сделав это, уберите лежавшие на знамени жетоны поддержки в резервы поддержки: начните с резерва любой масти и последовательно (слева направо) перенесите по 1 поддержке в каждый резерв, при необходимости делая круг.

Оно требует от вас постоянного расхода поддержки.

[4.1.1] В вашей фазе подъёма вы должны либо поместить на знамя 1 поддержку, либо убрать 1 поддержку со знамени в резерв с наименьшим количеством поддержки. При этом на знамени не может стать менее 1 поддержки, поэтому если на нём остался последний жетон, вы обязаны поместить на знамя 1 поддержку, если она у вас есть. Если знамя перевёрнуто на сторону с чернью, оно требует вдвое больше поддержки. Знамя переворачивается на сторону с чернью, если его забирают в набеге или на нём накопилось 6 поддержки или более.

ЗНАМЯ СТРАШНОЙ ТАЙНЫ

Второе знамя в игре.

Действует так же, как и знамя народной поддержки, но с ним связано «Видение о вере», а не «Видение о восстании».

С ним поиск всегда стоит 2 провианта.

Больше взятых карт видений — выше стоимость поиска в колоде земель, и 4 провианта — это уже ощутимо много. Однако знамя страшной тайны фиксирует для вас эту стоимость, заставляя обитателей земель жаждать встречи с вами.

Его можно обрести откуда угодно...

[5.4] Вам просто нужно поместить на знамя больше тайн, чем на нём уже есть. Вы забираете 1 из лежавших на нём тайн, а остальные отдаёте прошлому владельцу.

...Если только оно не в безопасности.

Если все карты в локации владельца знамени страшной тайны совпадают по масти с его советниками, то знамя в безопасности и его нельзя обрести. Знамя в безопасности, если в локации нет карт.

ПОБЕДА В ЗАТЯЖНОЙ ВОЙНЕ

В конце 8-го раунда партия всегда заканчивается.

[3.4] На жетоне цели показано, в каком порядке побеждают игроки. Слово «империя» означает, что в игре побеждает канцлер или вассал, если он достиг цели преемника.

НАРОДНАЯ ПОДДЕРЖКА



СТРАШНАЯ ТАЙНА



В локации владельца знамени находятся 2 карты порядка ♠, а в его совете — 1 советник ♠. Знамя страшной тайны в безопасности. Владелец знамени разыгрывает карту очага 🔥 в своей локации, и оно уже не в безопасности.

ОБРАТНАЯ СТОРОНА ЖЕТОНА ЦЕЛИ

ПОБЕДА В ИГРЕ

Обитатели местных земель устали от бесконечной войны

Вопросы о правилах

Не переживайте по поводу ошибок в первой партии. «Обет» — глубокая и сложная игра, поэтому вы наверняка что-то сделаете не так. Если ваша игровая группа не против, то просто поступайте так, как вам кажется правильным, а уже после партии уточняйте все неясности.

Если вы ищете исчерпывающий ответ по тому или иному вопросу, обратитесь к «Своду законов».

- Компоненты игры описаны в разделе «Основные компоненты» (с. 4).
- Действия описаны в разделах «Главные действия» (с. 6—7) и «Побочные действия» (с. 8).
- Игровые термины описаны в разделе «Глоссарий» (с. 11).

Если вам нужно быстро освежить память или убедиться, что вы ничего не упустили, прочтите раздел «Тонкости „Обета“» в конце этого буклета.

Если вас интересуют способности локаций или общие сведения о картах, посмотрите памятку игрока.

Если вы так и не нашли ответ на вопрос, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

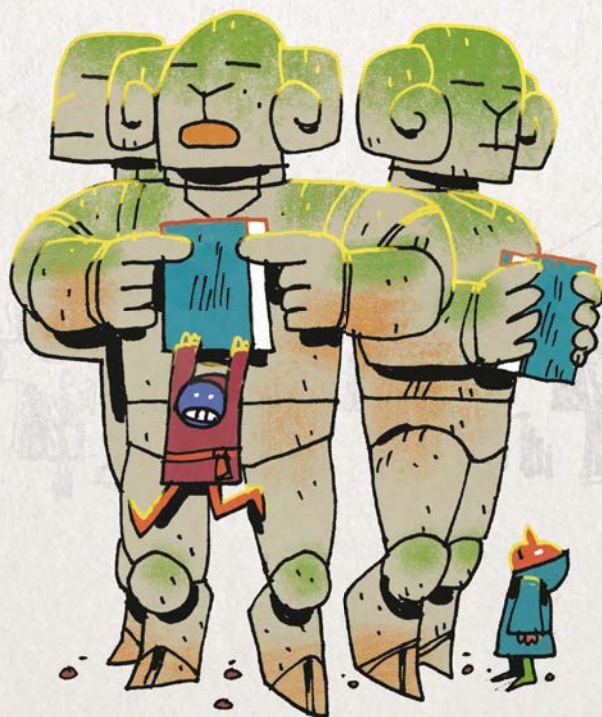
Конец первой партии

Закончив партию, не спешите собирать игру. Вы вот-вот составите свою первую хронику, которая сохранит игровой мир для следующей партии.



Распакуйте пачку карт архива. Поместите 8 картонных разделителей в маленькое отделение коробки. Поместите 6 карт строений в секции соответствующих мастей. Перемешайте по отдельности 6 стопок карт каждой масти и поместите их в секции соответствующих мастей. Эта часть коробки называется **архивом**.

Возьмите лист хроники, откройте раздел «Составление хроники» в «Своде законов» (с. 10) и следуйте его указаниям.





Следующие партии

Чтобы подготовиться к любой партии после первой, обратитесь к «Своду законов» (с. 2). Некоторые этапы будут отличаться от подготовки к первой партии. Вот самые важные отличия:

- **Игроки могут начать партию вассалами**, если в конце прошлой партии их планшеты лежали стороной с вассалом вверх. Вассалы не получают реликвию при подготовке к игре.
- **Изгнанники и вассалы выбирают начальные локации.** Канцлер помещает фигурку в верхнюю локацию столицы, а остальные игроки — в любые локации, лежащие лицевой стороной вверх.
- **Игроки выбирают советника.** Каждый игрок берёт 3 карты с низа колоды, выбирает 1, кладёт её в совет лицевой стороной вниз и сбрасывает 2 оставшиеся карты, как при поиске в колоде.
- **В начале партии в стопках сброса лежит по 1 дополнительной карте.** Помимо карт, сброшенных так, как описано выше, каждая стопка сброса начинает партию с 1 дополнительной картой из-под низа колоды земель.
- **Канцлер может начать партию со знаменем.** При игре с жетоном цели «Верный обету мудрости» канцлер забирает знамя страшной тайны. При игре с жетоном цели «Верный обету служения» канцлер забирает знамя народной поддержки.
- **Имперские отряды начинают в определённых локациях.** 2 лиловых отряда займут верхнюю локацию столицы, а ещё по 1 отряду — каждую другую лежащую лицевой стороной вверх локацию, где есть хотя бы 1 обитатель или целое строение. Разрушенные строения не учитываются,



но у вас их и не будет как минимум до 3-й партии.

На планшетах участников есть **символы рядом со звездой**. Они показывают, сколько отрядов, поддержки и тайн получают игроки в начале партии.

Звезда также отмечает некоторые места на планшетах и поле, показывая, где находятся различные маркеры в начале партии и как обновить колоду земель, а также напоминая, что стопки сброса начинают игру с дополнительной картой.





СОВМЕСТНЫЕ ДОГОВОРЁННОСТИ

«Обет» — это игра, в которой вершится история. И вы можете рассказать свою историю так, как вам хочется. Чтобы «Обет» оставался интересным для всех, договоритесь, как в него играть.

Первый и самый важный вопрос — **постоянство группы игроков**. Будете ли вы играть в «Обет» той же командой, что сегодня, или станете каждый раз привлекать новых участников? В «Обете» можно и то и другое. Узнайте также у остальных, хотят ли они всегда играть за каких-то определённых изгнанников/вассалов. Возможно, вам придётся пойти друг другу на уступки при игре вшестером, ведь таких планшетов только пять.

Почти все остальные вопросы касаются открытости **информации**. Пусть в «Своде законов» мы и рассказываем о том, какая информация считается общедоступной, а какая — секретной (с. 11), мы оставляем за вами право самостоятельно решать, как быть в неопределённых случаях. Рассмотрим некоторые примеры.

Демонстрация карт. Если игрок выбрал действие поиска и взял карты, может ли он показать их другим? Если да, то всем или кому-то одному?

Обычно мы не разрешаем показывать взятые карты, кроме тех случаев, когда новичку требуется помощь. Это может сильно замедлить партию. Но если ваша группа не против кропотливого планирования и разделения на фракции, то вперёд.

Перебор. Если игрок взял карту после получения видения или случайно взял лишние карты, должен ли он вернуть их обратно, никому не показывая? Или их нужно показать? Стоит ли убрать их под низ колоды или стопки сброса?

Обычно мы просто советуем игрокам вернуть карты туда, где они были. Со всеми случаями. Интереснее всего, когда видения до последнего остаются тайной, поэтому мы не советуем игрокам показывать, что за видения они взяли.

Сброшенные карты. Допустим, игрок сбрасывает карту и хочет запомнить, где она находится. Может ли он это записать? Стоит ли ему ждать честного ответа на вопрос: «Кто-нибудь помнит, это то самое видение, которое я сбросил два хода назад?»

Обычно мы не ведём записей и советуем не особенно забивать голову отслеживанием карт (кроме, разве что, видений, да и то не всегда).

Колода земель. Соотношение мастей в колоде земель заметно влияет на стратегию. Например, больше кочевья — проще перемещения. Этот вопрос особенно важен, если в игру вливаются новые участники. Испортит ли им впечатление недостаток такого рода информации, не составляющей тайны для более опытных игроков? Или, напротив, им будет интересно самим постигать загадки местных земель? Если игровая группа привыкла биться до последнего, не будет ли правильным изучать в конце составления хроники карты в колоде земель?

Обычно мы не разглашаем состав колоды земель, но считаем, сколько карт каждой масти попадает в колоду и исчезает из неё во время составления хроники. Если к игре присоединяется новый участник, мы спрашиваем его, как много он хочет узнать.

Переигрывание действий. Во время хода игрок может захотеть отменить выполненное действие или даже начать ход заново. Можно ли переигрывать? Если да, то до какого момента?

Обычно мы разрешаем людям переигрывать столько, сколько они хотят, если только это не займёт много времени. Однако мы не разрешаем переигрывать, если участник совершил перемещение в локацию, лежащую лицевой стороной вниз, посмотрел карту реликвии или увяз в набеге настолько, что узнал планы врага. В общем случае, если игрок получил какую-то новую информацию, он не должен возвращаться к моменту, когда он не владел ею.





Тонкости «Обета»

ВЗЯТИЕ, РОЗЫГРЫШ И СБРОС КАРТ

Возьмите 3 карты, если только... Возьмите 3 карты из стопки сброса вашего региона или из колоды земель. Остановитесь, если взяли видение из колоды земель или карт не осталось. Не останавливайтесь, если взяли видение из стопки сброса!

Разыгрывая карту, проверьте её ограничение. Если под мастью карты есть символ дерева 🌲, её можно разыграть лишь в вашей локации, а если символ персонажа 🧑, то лишь в совете. Одни только изгнанники разыгрывают истинные видения лицевой стороной вверх, но кто угодно может разыграть «Заговор».

Вы всегда можете разыграть карту в совет лицевой стороной вниз. Неважно, есть ли на ней символ 🧑. Неважно, видение ли это и канцлер ли вы. Вы всегда можете разыграть советника лицевой стороной вниз!

Закрытый сброс. В большинстве игр стопки сброса лежат лицевой стороной вверх, но не в «Обете».

Сброс карт в соседний регион. Карты из столицы всегда сбрасываются на верх стопки сброса провинций. Карты из провинций — на верх стопки сброса окраин. Карты с окраин — на верх стопки сброса столицы. Не сбрасывайте карту в стопку её региона!

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ

Вы можете применять способности советников, карт в вашей локации и всех карт, которыми правите. Заметьте, что во время торговли и созыва вы имеете дело лишь с вашей локацией (*локацией с вашей фигуркой*), а не с локациями, которыми вы правите. В общем случае можно сказать, что, проводя манипуляции с планшетом, вы проводите их в локации с вашей фигуркой.

Вы не можете оплатить способность карты, если на ней уже лежат жетоны поддержки и/или тайн. Аналогично, вы не можете выполнить действие торговли или созыва на карте с поддержкой и/или тайнами.

Схемы сражений — исключение из этого правила. Вы можете воспользоваться схемой сражения, только если правите ею, а не просто находитесь в её локации. Также вы можете поместить на схему сражения поддержку и тайны, даже если на ней уже лежат поддержка и тайны (*хотя вы по-прежнему не можете торговать и созывать отряды на ней*).

ВАШИ СОВЕТНИКИ

У вас нет руки карт. Вместо этого у вас есть совет, вмещающий до 3 карт. Если хотите, считайте лежащих лицевой стороной вниз советников картами в руке. Перевернув советника, лежащего лицевой стороной вниз, делайте то же, что и в конце действия поиска: разыграйте его лицевой стороной вверх или сбросьте.

По умолчанию нельзя сбросить советника, лежащего лицевой стороной вверх. Разыграв советника лицевой стороной вверх, вы не можете просто так от него избавиться. Вы сможете сбросить его, когда у вас будут 3 советника и вы захотите разыграть 4-го или когда игра прямо предпишет это.

НАБЕГИ

Парочка нюансов. Вы можете объявить целями любые локации защитника, а не только вашу локацию. Число отрядов защитника добавляется к значению защиты, а не увеличивает количество его кубиков защиты!

Локациями без отрядов правят банды. В общем случае банды — это нейтральный игрок. Их можно выбрать защитником и объявить целями любые локации, которыми они правят. Банды используют все схемы сражений, которыми правят, если те не имеют стоимости. Банды не учитываются условиями победных целей.

Если это не набег, вы не можете поместить отряды в локации без отрядов. ими правят банды. Чтобы установить власть над такой локацией, вам нужно устроить набег, объявить её целью и стать триумфатором. Если вы правите локацией и ваша фигурка находится в ней, вы можете убрать из неё и добавить в неё отряды, но не можете убрать из локации последний отряд.