

Oath

CHRONICLES OF EMPIRE & EXILE



ЗМІСТ

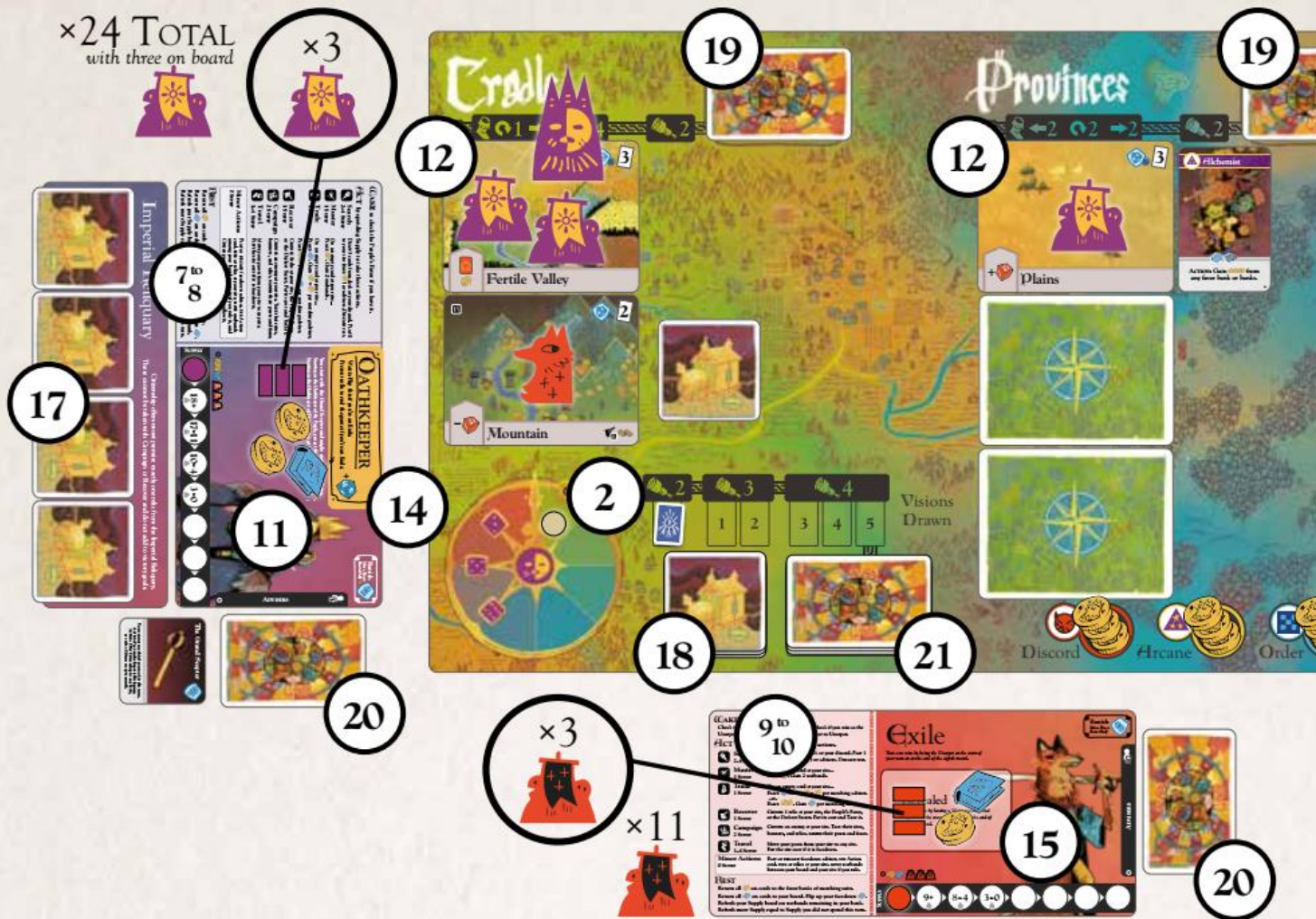
1. Приготування	2
2. Ключові Елементи	4
3. Перемога	4
4. Хід Гри	5
5. Основні Дії	5
6. Додаткові Дії	7
7. Сила	8
8. Написання Літопису	9
9. Технічні Правила	10
10. Глосарій	10
11. Вказівник	12



THE LAW OF OATH



OCTOBER 20, 2020



ПРИГОТУВАННЯ

1



Якщо граєте вперше, використайте приготування із Книги Правил.

1. Розмістіть **ІГРОВЕ ПОЛЕ** на столі. Відповідно до Літопису розкладіть **КАРТИ МІСЦЕВОСТЕЙ** і прикріплених до них **КАРТ МЕШКАНЦІВ**, **СПОРУД** і **РЕЛІКВІЙ** у відповідних слотах на ігровому полі. Заповніть Cradle / Центр повністю зверху вниз, потім аналогічно Provinces / Провінції і Hinterland / Глибинка.
2. Поставте **КРУГЛИЙ МАРКЕР** на першому (зірочка) полі треку раундів, а **МАРКЕР ВЗЯТИХ ВИДІНЬ** на поле «0» (зірочка) на треку Взятих Видінь.
3. Відповідно до Літопису покладіть **КАРТКУ ЦІЛІ** поруч з ігровим полем.
4. Зберіть в загальний запас **НАСТУПНОГО СКЛАДУ**: 10 кубиків атаки, 6 кубиків захисту, кубик кінця гри, 36 tokenів фавору, 20 tokenів секретів, Стяг Найтемнішої Таємниці і Стяг Народного Визнання стороною Натопу вниз.
5. Розмістіть **1 ФАВОР** на Стяг Народного визнання і **1 СЕКРЕТ** на Стяг Найтемнішої Таємниці.
6. Розмістіть по **3 ФАВОРА** в кожен із **6 ЗАПАСІВ МАСТІ**. Якщо ви граєте з 5 або 6 гравцями, замість цього покладіть по **4 ФАВОРА**.
7. Будь-яким чином оберіть гравця на посаду Канцлера. (Рекомендуємо переможця попередньої гри.) Посадіть його поруч зі Cradle / Центр. Інших гравців розсаджуйте випадковим чином.
8. Канцлер бере **ПЛАНШЕТ КАНЦЛЕРА** і **24 ЗАГОНИ**, **ФІГІРКУ**, **МАРКЕР ПРИПАСІВ**, **ПЛАНШЕТ РЕЛІКВАРІУМА ІМПЕРІЇ** та **РЕЛІКВІЮ ВЕЛИКИЙ СКІПЕТР**.
9. В свою чергу кожен гравець, крім Канцлера, відповідно до Літопису, обирає любий **ПЛАНШЕТ ВИГНАНЦЯ** або **ГРОМАДЯНИНА** і бере **14 ЗАГОНІВ**, **ФІГІРКУ** та **МАРКЕР ПРИПАСІВ** того ж кольору.
10. Кожен гравець розміщує свій **МАРКЕР ПРИПАСІВ** на крайньому лівому полі свого треку Припасів.
11. Канцлер бере **2 ФАВОРА** та **1 СЕКРЕТ** із загального запасу і розміщує їх на своєму планшеті.
12. Канцлер розміщує на своєму планшеті **3 ЗАГОНИ**, **2 ЗАГОНИ** на верхній місцевості Cradle / Центр та по **1 ЗАГІН** на інших відкритих місцевостях, на яких є хоча б одна карта мешканця або цілої споруди.
13. Якщо граєте з ціллю Хранитель Клятви Відданості, Канцлер бере **СТЯГ НАЙТЕМНІШОЇ ТАЄМНИЦІ**. Якщо граєте з ціллю Хранитель Клятви на Вірність Народу - **СТЯГ НАРОДНОГО ВИЗНАННЯ**.



14. Канцлер бере **ЖЕТОН ХРАНИТЕЛЯ КЛЯТВИ** та кладе стороною Узурпатора вниз.
15. Кожен Вигнанець та Громадянин розміщує на своєму планшеті 1 **ФАВОР** та 1 **СЕКРЕТ** із загального запасу. Кожен Вигнанець розміщує на своєму планшеті 3 **ЗАГОНИ** свого кольору. Кожен Громадянин розміщує на своєму планшеті 3 **ФІОЛЕТОВИХ ЗАГОНИ**.
16. Розмістіть **ФАВОР** та **СЕКРЕТ** на місцевостях, як показано в їхніх підказках (2.8.2). *(Якщо у вас недостатньо фавору, Канцлер вибирає, як їх розмістити.)*
17. Канцлер бере 4 **РЕЛІКВІЇ** і розміщує їх у слотах Релікваріуму Імперії лицьовою стороною вниз.
18. Покладіть решту **РЕЛІКВІЙ** у слот Колда Реліквій на ігровому полі.
19. Візьміть **знизу** колоди світу всього 3 **КАРТИ**. Покладіть по 1 карті в кожен слот скидання. *(Якщо ви ще не створили колоду світу, прочитайте блок нижче.)*
20. Кожен гравець по черзі бере **знизу** колоди світу по 3 **КАРТИ**.
21. Решту колоди світу покладіть у слот Колоди Світу на ігровому полі.
22. Перемістіть маркер Взятих Видінь на поле, що відповідає кількості взятих Видінь, якщо такі є.
23. Починаючи з Канцлера та далі кожен гравець по черзі виконують наступні дії:
 - Розміщують **ФІГКРКУ** на будь-яку з відкритих місцевостей. Канцлер повинен розмістити її у верхній місцевості Cradle.
 - Обирає 1 **КАРТУ** в якості радника у відкрити.
 - Скидує інші 2 **КАРТИ**. *(Про "Скидання" на с. 11.)*



Якщо ви не створили колоду світу під час останнього Літопису, виконайте наведені нижче дії перш ніж перейти до кроку 19.

- Візьміть 10 **КАРТ МЕШКАНЦІВ** з колоди мешканців і перемішайте з випадковими 2 **КАРТАМИ ВИДІНЬ**, щоб сформувати стопку з 12 карт.
- Візьміть 15 **КАРТ МЕШКАНЦІВ** з колоди мешканців і перемішайте з рештою - 3 **КАРТАМИ ВИДІНЬ**, щоб сформувати стопку з 18 карт.
- Складіть стопку з 12 карт поверх стопки з 18 карт і складіть їх поверх решти карт мешканців.

2.1 ІГРОВЕ ПОЛЕ

2.1.1 Регіони. Cardel, який містить дві місцевості, Provinces та Hinterland, які мають по три місцевості.

2.1.2 Колоди Скидання. Кожен регіон має свій слот для скидання карт мешканців та Видінь лицьовою стороною вниз, та отримані під час дії Пошук (5.1).

2.1.3 Запаси Фавору. Кожна масть має запаси фавору, які можна отримати під час дій Пошук (5.1) та Обмін (5.3).

2.1.4 Трек Раундів. Відображає поточний раунд (4).

2.1.5 Колода Світу. Містить карти мешканців (2.6) та Видінь (2.7). Взяти карти з цієї колоди можна під час дії Пошук (5.1).

2.1.6 Трек Взятих Видінь. Відображає кількість Видінь (2.7), взятих з колоди світу. Кількість взятих видінь визначає кількість Припасів, які гравці повинні витратити на проведення дії Пошук (5.1).

2.1.7 Загальний Запас. Місце поруч з ігровим полем, де лежать весь фавор, секрети та інші компоненти гри. Секрети що містяться тут можна отримати за допомогою дії Обмін (5.3).

2.2 ПЛАНШЕТ ГРАВЦЯ

2.2.1 Планшет. Він може містити будь-яку кількість фавору, секретів та загонів. Планшет Вигнанця також має слот для Відкритого Видіння (2.7), карта якого повинна лежати у лицьовою стороною вгору.

2.2.2 Радники. Праворуч від планшета можуть лежати лицьовою стороною вниз або вгору мешканці (2.6) або лицьовою стороною вниз Видіння (2.7). У гравця може бути до трьох радників.

2.2.3 Особистий Запас. Місце поруч із планшетом, яке містить реліквії (2.4), стяги (2.5) та невикористані загони.

2.3 РЕЛІКВАРІУМ ІМПЕРІЇ

Він містить 4 реліквії (2.4), які не можуть бути ціллю Походу або Відновлення, та не враховуються при визначенні переможних умов, а їх повноваження не можуть бути використані. Пропонуючи громадянство (6.6.1), Канцлер повинен запропонувати одну реліквію Релікваріуму Імперії. Взята звідси реліквія відкриває для Канцлера модифікатор дії (6.6.2), який зазначений в слоті, на якому лежала Реліквія.

2.4 РЕЛІКВІЇ

2.4.1 Вартість. Вартість відновлення реліквії (5.4) вказується у місцевості, в якій вона лежить (2.8.4).

2.4.2 Кубик Захисту. У верхньому правому куті кожної карти реліквії відображається кількість кубиків захисту, які додаються до захисту, коли реліквія обрана ціллю Походу.

Великий Скіпетр - це реліквія Канцлера, з якою він завжди починає гру. Поточний власник Великого Скіпетру може пропонувати громадянство (6.6) або вигнати громадян (6.7).

2.5 КАРТКИ СТЯГІВ







У подальшому Стяг Народного Визнання буде позначений як Народне Визнання, а Стяг Найтемнішої Таємниці буде позначений Найтемніша Таємниця.

2.5.1 Вартість. Кожен стяг має різну вартість у фаворі чи секретах, які можна отримати під час дії Відновлення (5.4).

2.5.2 Кубик Захисту. Кожен стяг додає кубики захисту до захисту в кількості фавору чи секретів, що лежать на ньому.

2.5.3 Штраф Завоювання. Коли Народне Визнання забирається будь-якими способом, окрім Відновлення, він втрачає два фавора (але щоб залишалося не менше одного), та перевертається на сторону Натовпу (якщо він ще не лежав таким чином), а Найтемніша Таємниця втрачає два секрети (але щоб залишилося не менше одного).

2.6 КАРТИ МЕШКАНЦІВ

2.6.1 Масть. У лівому верхньому кутку кожної карти є масть: Arcane / Містика , Beast / Звірі , Discord / Розбрат , Hearth / Вогнище , Nomad / Кочівники , Order / Порядок .

2.6.2 Обмеження. Під мастю картки мешканець може мати значок обмеження.

2.6.3 Сила Карти. Внизу, під зображенням, вказана сила карти, яку вона надає.

2.7 КАРТИ ВИДІНЬ

2.7.1 Взяття Карти Видіння. Коли Видіння береться в руки будь-якого гравця з колоди світу, перемістіть маркер Взятих Видінь (2.1.6) на треку на одне поле вправо.

2.7.2 Сила Карти. Більшість відкритих карт Видінь дають переможну ціль (3.2). Видіння Змови (або просто Змова) має силу, коли розігрується (5.1.4.IV).

2.8 КАРТИ МІСЦЕВОСТЕЙ

2.8.1 Місткість Місцевості. У правому верхньому кутку карти місцевості вказується максимальна кількість мешканців і споруд, які в ній можна розмістити.

2.8.2 Підказки. При приготуванні до гри, місцевості викладені лицьовою стороною вверху, у лівому верхньому кутку можуть мати підказку скільки фавора або секретів потрібно покласти на неї, або реліквію лицьовою стороною вниз поряд з нею із загального запасу.

2.8.3 Кубик Захисту та Розбійники. У правому верхньому куті кожної карти місцевості є кубик/и захисту та силует розбійника. Обираючи місцевість ціллю під час Походу (5.5.1), додайте в 1 кубик захисту, а якщо атакуєте бандитів додайте одного бандита до сил захисту.

2.8.4 Вартість Відновлення Реліквії. У нижньому правому куті більшості карт місцевостей - вказана вартість, яку потрібно сплатити під час виконання дії Відновлення в цій місцевості (5.4).

2.8.5 Сила. У нижньому лівому куті кожної карти місцевості вказана її сила (7), значення якої пояснюється в підказці, що додається до правил.

2.9 КАРТИ СПОРУД

Споруди замінюють мешканців у Літописі (8.3.1). Їх ціла сторона має масть (2.6.1) та обмеження (7.2). Їх зруйнована сторона не має масті та не може бути використана для дій Найм або Обмін. Кожна сторона має свою силу (7).

2.10 КАРТИ ЦІЛЕЙ

На цій картці вказана ціль як для Хранителя Клятви (2.11), так і для Наступника (3.3.1), а на зворотній стороні - порядок визначення переможця у разі Виснаження Війною (3.4).

2.11 ЖЕТОН ХРАНИТЕЛЬ КЛЯТВИ

Жетон Хранителя Клятви має дві сторони: Хранитель Клятви та Узурпатор. Цей жетон завжди тримає той гравець, який виконує ціль Хранителя Клятви (2.10):

- **Верховенство:** править в більшості місцевостей (2.8).

- **Відданість Народу:** Володіти Народним Визнанням (2.5).

- **Заступництво:** володіти більшістю реліквії (2.4) та стягів (2.5) (*Сумарно*).


- **Вірності:** Володіти Найтемнішою Таємницею (2.5).

Вигнанець перевертає жетон Хранителя Клятви на сторону Узурпатора, якщо він володіє ним на початку свого ходу (4.1.3). Якщо на жетон Хранителя Клятви претендують декілька гравців, а поточний власник виконує ціль Хранителя Клятви, то він залишається у нього. Але якщо його поточний власник не виконує ціль Хранителя Клятви, власник жетону сам обирає, кому його віддати.

Кожного разу, коли гравець бере жетон Хранителя Клятви, жетон повертається на сторону Хранителя Клятви, якщо він ще не був на цій стороні.

Будучи Хранителем Клятви отримуються варіанти цілей перемоги.

Хранитель Клятви повинен додати один кубик захисту будучи захисником (5.5.2), а Узурпатор - додати два.

 Канцлер утримує жетон Хранителя Клятви Верховенства, якщо Імперія виконує ціль Хранителя Клятви, а кубики захисту що додаються жетоном завжди додаються і гравців Імперії у їхньому захисті (5.5.2).

ПЕРЕМОГА

У гри є 4 можливих шляхи закінчення гри, що наведені нижче. Після закінчення гри напишіть Літопис.

3.1 ПЕРЕМОГА УЗУРПАТОРА

Якщо ви Вигнанець, ви виграєте гру під час Фази Пробудження (4.1.12), якщо ви маєте жетон Хранителя Клятви (2.11), і він лежить стороною Узурпатора (4.1.3).

3.2 ПЕРЕМОГА ПРОВИДЦЯ

Якщо ви Вигнанець, ви виграєте гру під час Фази Пробудження (4.1.2), якщо ви відкрили Видіння та виконали його ціль. (До цілі кожного Видіння входить умова, щоб принаймні 3 Видіння були взяті з колоди світу)

- **Завоювання:** Правити більшістю місцевостей.
- **Повстання:** Володіти Народним Визнанням.
- **Святилище:** Володіти більшістю реліквій та стягів.
- **Віра:** Володіти Найтемнішою Таємницею.

3.3 ПЕРЕМОГА ЧИННОГО РЕЖИМУ

Якщо в кінці п'ятого, шостого або сьомого раунду Канцлер або Громадянин є Хранителем Клятви, киньте кубики кінця гри. Гра закінчується перемогою Канцлера при результатах:

- В кінці 5-го раунду, якщо на кубики впаде 6.
- В кінці 6-го раунду, якщо на кубики впаде 5-6.
- В кінці 7-го раунду, якщо на кубики впаде 3-6.

3.3.1 Перемога Наступника. Замість Канцлера перемагає Наступник, якщо він виконав ціль Наступника, зазначену на карті цілі:

- **Верховенства (Місцевості):** мати більшість реліквій та стягів (разом), ніж канцлер або інший Громадянин.
- **Вірність Народу (Народне Визнання):** Володіти Найтемнішою Таємницею.
- **Заступництво (Реліквії+Стяги):** Володіти Народним Визнанням.
- **Відданості (Найтемніша Таємниця):** Володіти Великим Скіпетром (2.4).

3.4 ПЕРЕМОГА В КІНЦІ ГРИ

В кінці восьмого раунду гра все одно закінчується. Визначить переможця за наступними критеріями, в порядку наведеному нижче (3.4.1 – 3.4.4).

3.4.1 Імперія як Хранитель Клятви. Якщо Канцлер або Громадянин є Хранителем Клятви, перемагає Канцлер. Якщо Громадянин виконав умови Наступника (3.3.1), він перемагає замість Канцлера.

3.4.2 Узурпатор. Якщо Вигнанець є Узурпатором, він перемагає.

3.4.3 Провидець. Якщо один із Вигнанців розкрив Видіння і виконав його умови, він перемагає. Якщо декілька Вигнанців виконали умови своїх Видінь, то перемагає Вигнанець з Видінням, що має найвищий пріоритет. Пріоритет Видінь наступний (від більшого до меншого): Завоювання, Повстання, Святилище, Віра.

3.4.4 Перемога Імперії. Канцлер перемагає. Якщо Громадянин виконав умови Наступника (3.3.1), він перемагає замість Канцлера.

Хід Гри

4

Гра продовжується до 8 раундів. У кожному раунді, починаючи з Канцлера, а потім за годинниковою стрілкою, кожен гравець робить свій хід, який складається з 3 фаз: Пробудження, Дії та Відпочинок (4.1-4.3). Після того, як кожен гравець зробить свій хід, поточний раунд закінчується. Після перевіряється Перемога Чинного Режиму (3.3), а потім маркер раунду переходить за годинниковою стрілкою на наступне поле треку раундів.

4.1 ФАЗА ПРОБУДЖЕННЯ

Ви повинні виконати наступні кроки (4.1.1 – 4.1.4) у вказаному порядку.

4.1.1 Народне Визнання. Якщо ви володієте Народним Визнанням, ви повинні розіграти його силу «Пробудження» (7.3.1) у наступному порядку.

4.1.1.I Покласти або Прибрати Фавор. Ви повинні або покласти на стяг один фавор або прибрати один фавор, помістивши його у запас масті у якого найменший фавор. (Якщо стяг має лише один фавор, ви повинні покласти один фавор, якщо він у вас є.) Якщо декілька запасів мастей мають найменший фавор, виберіть один із них.

4.1.1.II Сторона Натовпу. Виконайте вищевказану дію ще раз, якщо стяг лежить стороною Натовпу вгору.

4.1.1.III Переверніть на сторону Натовпу. Якщо на стязі є 6 фавору, переверніть його на сторону Натовпу (якщо він ще не лежить цією стороною вгору).

4.1.2 Перевірте Умови Перемоги. Якщо ви Вигнанець, перевірте чи виграєте ви як Узурпатор (3.1) або Провидець (3.2).

4.1.3 Узурпатор. Якщо ви Вигнанець і володієте жетоном Хранителя Клятви, переверніть жетон на сторону Узурпатора.

4.1.4 Використовуйте Сили Місцевості. Якщо ваша фігурка знаходиться на Соляних Рівнинах, Шахті або Затонулому Місті, ви можете взяти з нього один фавор або секрет.

4.2 ФАЗА ДІЙ

Ви можете виконувати будь-яку кількість наступних дій у будь-якому порядку: основні дії (5), додаткові дії (6), а також розігрувати силу карт «Дія:». (Ви повинні закінчити одну дію, перш ніж перейти до наступної. Ви можете не розігрувати дії і ви можете виконувати одну і ту ж дію кілька разів, доки ви можете оплатити її вартість.)

Щоб виконати дію, яка вимагає втрати Припасів, ви повинні перемістити маркер Припасів на одне поле вправо за кожен витрачений Припас.

4.3. ФАЗА ВІДПОЧИНКУ

Ви повинні виконати наступне (4.3.1 – 4.3.5) у вказаному порядку.

4.3.1 Повернути Фавор. Перемістіть весь фавор з мешканців або споруд у відповідні запаси мастей.

4.3.2 Повернути Секрети. Перемістіть всі секрети з мешканців, споруд і реліквій на свій планшет. Переверніть всі секрети лицьовою стороною вгору. (Секрети можна повернути лицьовою стороною вниз, якщо ви витратите їх в оплату бойових маневрів з вартістю секретів під час захисту, скинувши картку, що має секрет або використовуючи деякі сили місцевості).

4.3.3 Поновіть Припаси. Якщо ви Вигнанець або Канцлер, перемістіть маркер Припасів на поле, що відповідає кількості загонів у вашому особистому запасі.

👉 Якщо ви Громадянин, перемістіть маркер Припасів на поле, що відповідає полю Припасів у Канцлера.

4.3. Додайте Збережені Припаси. Перемістіть маркер Припасів на одне поле вліво за кожен Припас, який ви не витратили у свій хід. У вас не може бути більше Припасів, ніж передбачено треком.

4.3.5 Використайте Силу Відпочинок. Також можна використати будь-яку силу «Відпочинок:», в будь-якому порядку, але кожна не більше одного разу за хід.

Основні Дії

5



5.1 Пошук

5.1.1 Крок 1: Витратьте Припаси. Витратьте 2 Припаси, якщо ви берете карти із колоди скидання, або ви витратьте стільки Припасів, скільки вказано на треку Взятих Видінь, якщо берете карти із колоди світу.

5.1.2 Крок 2: Візьміть Три Карти. Ви можете взяти як з колоди скидання регіону, в якому ви перебуваєте, так і з колоди світу (але не з обох відразу). Якщо берете карти із колоди світу, періть по одній карті. Якщо ви взяли Видіння із колоди світу (не з колоди скидання), скажіть про це іншим гравцям, припиніть брати карти (на цьому дія Пошук закінчено), та перемістіть маркер Взятих Видінь на одне поле вправо (2.7.1).

5.1.3 Крок 3: Скиньте Картки. Скиньте всі картки, крім однієї. (Детальніше про термін «Скинути» дивіться в Глосарії [10]).

5.1.4 Крок 4: Зіграйте Одну Картку. Зіграйте картку що залишилась на вашу місцевість (5.1.4.I) або в якості радника (5.1.4.II) або розкрийте Видіння у слот на вашому планшеті Вигнанця. Ви також можете просто скинути картку. Ви повинні виконувати наступні обмеження (7.2, 5.1.4.I-IV).

5.1.4.I Розіграйте на Свою Місцевість

Ви не можете грати на свою місцевість якщо ліміт місткості заповнено (2.8.1).

Покладіть карту лицьовою стороною вгору на свою місцевість (Якщо у вас є Народне Визнання [2.5], спершу ви можете скинути будь-яку картку в будь-якій місцевості вашого регіону, а також



ви можете зіграти карту на будь-яку місцевість вашого регіону).

Отримайте один фавор, взявши його із запасу масті, що відповідає масті розіграної карти.

5.1.4.II Розіграйте до Своїх Радників

Ви можете мати до трьох радників (лицьовою стороною вгору або вниз).

Покладіть картку праворуч вашого планшету лицьовою стороною вгору або вниз. (Радники, що лежать лицьовою стороною вниз не мають масті, обмежень, сили. Їх можна зіграти лицьовою стороною вгору пізніше [6.1]).

Якщо ви граєте до радників понад ліміт радників, вам спочатку необхідно скинути одного з радників. (Це єдиний спосіб скинути відкритого радника).

5.1.4.III Розіграйте Картку Видіння

Видіння не можна розігравати на місцевості. Канцлер і Піддани не можуть грати карти Видінь лицьовою стороною вгору, за винятком Змови (5.1.4.IV). (Однак вони можуть бути зіграні як Радник лицьовою стороною вниз).

Коли ви граєте Видіння, окрім Змови, лицьовою стороною вгору, помістіть його у слот Розкритого Видіння (2.2.1). (Вона не є радником!). Якщо у вас вже є розкрите Видіння, скиньте його.

5.1.4.V Розіграйте Змову

Будь-хто (навіть Канцлер та Піддани) може розіграти карту Змови лицьовою стороною вгору. (Розіграш цієї карти не замінює розкрите Видіння).

Коли ви розіграєте Змову лицьовою стороною вгору, ви можете знищити один секрет і взяти одну реліквію або стяг будь-якого гравця, фігурка якого знаходиться у вашій місцевості. Для цього необхідно мати не менше двох радників такої ж масті, як масть хоча б одного з радників такого гравця. Розігравши, поверніть карту Змова назад в коробку. (Якщо ви взяли стяг, знищити з нього два фавора або секрети, і переверніть Народне Визнання, якщо ви його взяли [2.5.3].)



5.2 НАЙМ

5.2.1 Крок 1: Сплатіть Вартість. Витратьте 1 Припас та покладіть один фавор на карту мешканця або споруди (але не на реліквію чи руїни [2.9]) у вашій місцевості, яка ще не має жодного фавору або секрету.

5.2.2 Крок 2: Отримайте Загони. Отримайте два загони (Візьміть їх з особистого запасу та покладіть на планшет.)

Якщо ви Громадянин, ви отримуєте фіолетові загони замість загонів вашого кольору.



5.3 ОБМІН

5.3.1 Крок 1: Витратьте 1 Припас.

5.3.2 Крок 2: Здійсніть Обмін. Виберіть один з двох варіантів:

- Покладіть один секрет на карту мешканця або споруди, у вашій місцевості, яка ще не має жодного фавору або секрету. Отримайте один фавор, а також додатковий фавор за кожного з ваших відкритих радників з мастю, яка відповідає масті картки, з якою здійснюється обмін. Фавор беріть із запасу масті, з якою ви обмінюєтесь.
- Покладіть два фавора на карту мешканця або споруди, у вашій місцевості, яка ще не має жодного фавору або секрету. Отримайте один секрет із загального запасу, за кожного відкритого радника, який відповідає масті картки, з якою здійснюється обмін.

(Не можна обмінювати з реліквіями або руїнами [2.9].)



5.4 ВІДНОВЛЕННЯ

5.4.1 Крок 1: Витратьте Один Припас та Оберіть

Ціль. Оберіть одну реліквію, що лежить лицьовою стороною вниз у вашій місцевості, або будь-який стяг (навіть той, яким ви володієте). Ви можете відновити Найтемнішу Таємницю лише в тому випадку, якщо жодна з карт місцевості власника не відповідає масті його радників, або ви відновите її у самого себе.

(Не враховуйте радників лицьовою стороною вниз та руїни, оскільки у них немає масті. Ви не можете відновити Найтемнішу Таємницю у іншого гравця, якщо він немає карт у своїй місцевості або відкритих радників.)

5.4.2 Крок 2: Сплатіть Вартість. Якщо ви відновлюєте реліквію з місцевості, вона показує вартість її відновлення - покладіть три фавора в запас відповідної масті, знищити два фавора, знищити один або два секрети. Щоб відновити Народне Визнання або Найтемнішу Таємницю, ви повинні заплатити більше ніж на ньому знаходиться фавору або секретів, відповідно.

5.4.3 Крок 3: Візьміть Відновлене. Візьміть реліквію або стяг і покладіть поруч зі своїм планшетом лицьовою стороною вверх. (Обмеження на кількість реліквій та стягів немає.)

5.4.4 Крок 4: Розіграйте Стяг. Якщо ви відновили Народне Визнання, переверніть його сторону Натопу, покладіть на нього сплачений фавор, а фавор який був на стязі, перемістіть запаси мастей, по одному в кожен запас, починаючи з випадкової масті та рухаючись праворуч, повертаючись на початок за необхідності.

Якщо ви відновили Найтемніший Секрет, покладіть на нього сплачені секрети. З секретів, що були на стязі, візьміть один собі, а решту поверніть попередньому власнику. (Якщо ви відновили у самого себе, то заберіть всі секрети собі.)



5.5 ПОХІД

5.5.1 Крок 1: Витратьте 2 Припаси та Оберіть Захисника. Це може бути будь-який інший гравець, який править вашою місцевістю або фігурка якого знаходиться на ній. Якщо жоден гравець не править місцевістю, ви можете обрати розбійників (2.8.3).

Якщо ви Громадянин та нападаєте на Канцлера або іншого Підданого, тоді в цьому Поході ви не є гравцем Імперії. Якщо ви Канцлер та нападаєте на Підданого, тоді в цьому Поході Громадянин не є гравцем Імперії.

5.5.2 Крок 2: Оголосіть цілі та Сформуйте Пул Кубиків. Ви можете оголосити будь-яку кількість цілей захисника, перерахованих нижче. Кожна ціль додає в пул захисту кубики захисту у кількості, що вказана на щитах обраних цілей:

- **Будь-яка місцевість якою править захисник** (Так, будь-де на ігровому полі!)
- **Будь-які реліквії та стяги захисника**, якщо його фігурка знаходиться у вашій місцевості. (Стяги додають кубики захисту у кількості рівній кількості фавору або секретів на ньому.)
- **Фігурка та фавор захисника**, якщо його фігурка знаходиться у вашій місцевості. (Це додає два кубики, як зазначено на щиті планшета захисника.)

Ви повинні оголосити хоча б одну ціль у вашій місцевості.

Якщо захисник править вашою місцевістю, нападник повинен обрати цілню свою місцевість.

Нападник додає кубики атаки в пул АТАКИ у кількості загонів на його планшеті.

Якщо захищається громадянин Імперії, Канцлер приєднується до захисту як Союзник. Також будь-який Громадянин, крім нападника, з дозволу захисника може приєднатися в якості Союзника, якщо його фігурка знаходиться у місцевості, що обрана цілню або на у місцевості з фігуркою нападника. Активуйте модифікатори Походу (Обітниця Миру і т.д.), якими править захисник та всі Союзники.

5.5.3 Крок 3: Використайте Бойові Маневри. Нападник може використовувати будь-які бойові маневри (7.5), якими він керує, але кожен лише один раз. Потім Захисник може використовувати будь-які бойові маневри, якими він керує, але кожен лише один раз. Розбійники автоматично використовують всі бойові маневри, в своїй місцевості, що не мають вартості.




Якщо пул атаки має втратити кубик атаки, але жодного не залишилося, тоді додайте кубик захисту в пул захисту.


Якщо захищається громадянин Імперії, то захисник і будь-який союзник можуть використовувати будь-які бойові маневри, якими вони правлять. (Кожен з них може використовувати бойові маневри як з місцевостей Імперії, так і своїх радників, але не радників інших гравців. Якщо використовується конкретний бойовий маневр - сплачується його вартість і такий конкретний бойовий маневр не може бути використаний декількома гравцями.)




5.5.4 Крок 4: Визначте Захист. Захисник кидає пул захисту та визначає ЗАХИСТ, додаючи:





- **Кількість щитів.** Кожне значення x2 подвоює це значення (якщо випадає кілька x2, вони множаться між собою).
- **Кількість загонів в атакованій місцевості.** Якщо обороняються розбійники, потрібно додати кількість розбійників в атакованій місцевості.
- **Кількість загонів на його планшеті,** якщо його фігурка знаходиться в місцевості, що обрана ціллю або на вашій місцевості.

Кожне  подвоює загальну кількість щитів . (Деякі  примножуються – x4, x8, і т.д.)

 Якщо захищається громадянин Імперії, кожен Союзник додає загони зі свого планшета, якщо його фігурка знаходиться на місцевості з фігуркою нападника або в одній із місцевостей, що обрана ціллю.


5.5.5. Крок 5: Визначте Атаку. Нападник кидає пул атаки. За кожен череп , нападник одразу вбиває один загін свого війська (завичай на своєму планшеті). Потім визначається АТАКА, додаючи:

- **Кількість мечів.**
- **Кількість пожегів загонів його війська,** одиниця атаки за кожен загін. (Якщо так вирішив зробити, він повинен пожертвувати достатньою кількістю, щоб отримати перемогу [9,5].)

 Два порожнистих меча  зараховуються як один меч , але один порожнистий меч  нічого не додає. Якщо атака більша за захист, нападник отримує перемогу, а захисник - поразку. Інакше захисник отримує перемогу, а нападник - поразку.


5.5.6 Крок 6: Розіграйте Поразку. Переможений гравець вбиває половину, округлюючи вниз, загонів свого війська: загони на своєму планшеті, якщо він нападник, або загони додані в захист, якщо він захисник. Решта загонів його війська переміщуються на планшет гравця. (Розбійники не можна вбити - вони ховаються.)

Якщо були використані бойові маневри які б казали «якщо ви зазнали поразки», розіграйте їх.

 Якщо громадянин Імперії знає поразки, Канцлер обирає, які загони розбитих військ вбити.

5.5.7 Крок 7: Розіграйте Перемогу Нападника. У разі перемоги нападника, він робить в установленому порядку наступне:

5.5.7.1 Стає Правителем Місцевостей, що Були Ціллю. Ви можете розмістити в завойованих місцевостях будь-яку кількість загонів (навіть нуль) свого війська. (Ви можете поставити нуль загонів на місцевості навіть якщо ви Громадянин та обирали ціллю місцевості Імперії.)

 Загони Імперії з місцевостей переміщуються на планшет Канцлера. Будь-який загін Підданого, що є на його планшеті залишається там.

5.5.7.ІІ Забирає Всі Реліквії та Стяги, що Були Ціллю. (Якщо ви взяли стяг, знищьте два фавора або секрети з нього та переверніть Народне Визнання, взявши його [2.5.3].)

5.5.7.ІІІ Виганяє Фігурку та Знищує Фавор. Якщо ціллю була фігурка та фавор, ви може примусити подорожувати її в будь-яку місцевість на свій вибір, без витрачання Припасів, а також ви можете знищити половину фавору переможеного, округлюючи вниз. (Ви можете примусити подорожувати тільки в ті місцевості, в які є можливість подорожувати. Якщо фігурка знаходиться на місцевості Прихованого Лісу, його сила має пріоритет над вашим вибором.)

5.5.8 Крок 8: Розіграш Бойових Маневрів. Якщо були використані бойові маневри які б казали «Якщо ви перемогли», розіграйте їх. Потім, якщо обидва гравця використовували бойові маневри які б казали «в кінці, скиньте [назва карти]", скинуті їх.

5.6 Подорож

5.6.1 Витратьте Припаси та Оберіть Місцевість Призначення. Якщо ваша фігурка знаходиться в Cradle / Центр, витрачайте 1 Припас для подорожі в іншу місцевість Cradle / Центр, 2 Припаси для подорожі в місцевості Provinces / Провінції або 4 Припаси для подорожі в місцевості

Hinterland / Глибинка. Для подорожі з Provinces / Провінції в будь-яку іншу місцевість витрачайте 2 Припаси. Якщо фігурка знаходиться в Hinterland / Глибинка, витрачайте 3 Припаси для подорожі в місцевості Hinterland / Глибинка, 2 Припаси для подорожі в будь-яку місцевість Provinces / Провінції і 4 Припаси для подорожі в Cradle / Центр.

5.6.2 Перемістіть Фігурку та Відкрийте Місцевість. Перемістіть фігурку у місцевість призначення. Якщо місцевість закрита, відкрийте та розіграйте її підказки (2.8.2), що на ній вказані: візьміть із колоди реліквій карти реліквій у кількості значків «R» і покладіть лицьовою стороною вниз поряд з місцевістю, а також покладіть стільки фавору і секретів із загального запасу, скільки на ній зазначено.

Додаткові Дії

6

На ці дії не витрачайте Припасів.


6.1 ЗІГРАЙТЕ АБО СКИНЬТЕ ЗАКРИТОГО РАДНИКА. Зіграйте одного із ваших закритих радників лицьовою стороною вверх, або скиньте його, так ніби ви виконували дію пошук. (Застосуйте обмеження та модифікатори. Ви завжди можете підглянути свого закритого радника, а також можете дозволити зробити це іншим гравцям.)


6.2 ВИКОРИСТАЙТЕ КАРТУ З СИЛОЮ ДІЯ. Використайте силу ДІЯ: (7.3.2) з картки до якої у вас є доступ (7.1.1).

6.3 ПІДГЛЯНЬТЕ РЕЛІКВІЮ. Підгляньте будь-яку закриту реліквію у своїй місцевості. (Якщо ви коли-небудь підглянули конкретну реліквію, то ви можете підглянути її знову з будь-якої місцевості.)

6.4 ПІДГЛЯНЬТЕ РЕЛІКВІЮ В РЕЛІКВАРІУМІ ІМПЕРІЇ. Якщо ви власник Великого Скіпетра може підглянути будь-яку реліквію в Релікваріумі Імперії.

6.5 ПЕРЕМІСТІТЬ ЗАГОНИ З/НА ВАШУ МІСЦЕВІСТЬ. Ви можете перемістити будь-яку кількість загонів, крім останнього, на ваш планшет. Якщо ви правите місцевістю, ви можете перемістити будь-яку кількість загонів зі свого планшета на вашу місцевість.

 Якщо ви Громадянин, Канцлер повинен дати згоду на переміщення загонів з місцевості на ваш планшет.

 Гравець Імперії може перемістити будь-яку кількість загонів зі свого планшета на планшет іншого гравця Імперії, або Канцлера, якщо його фігурка знаходиться з його місцевості, або взяти у нього будь-яку кількість загонів. На ці обидві дії потрібна їхня згода.

6.6 ПРОПОЗИЦІЯ ПІДДАНСТВА

6.6.1 Пропонування. Якщо ви власник Великого Скіпетра, ви можете запропонувати громадянство будь-якому Вигнанцю (навіть самому собі). Ви повинні запропонувати одну реліквію із Релікваріуму Імперії. Крім того ви можете домовитись про обмін будь-якою кількістю фавора, секретів, стягів та реліквій (окрім тих, що знаходяться в Релікваріуму Імперії). Ви також може дозволити підглянути реліквії в Релікваріуму Імперії.

6.6.2 Прийняття. Якщо Вигнанець приймає пропозицію, він робить наступне:

- Перевертає свій планшет на бік Підданого.
- Замінює всі загони на своєму планшеті та на ігровому полі на загони фіолетового кольору. (Якщо в резерві не вистачає загонів, він обирає, які замінити, а які прибрати.)
- Скидає розкриті Видіння, якщо є.
- Перевертає жетон Хранителя Клятви на сторону Хранителя Клятви, якщо у нього є та лежить стороною Узурпатора.
- Закінчує свою Фазу Дій, якщо був його хід.
- Повністю поновить Припаси.

Власник Великого Скіпетра і новий Громадянин обов'язково обмінюються обіцяним один одному. (6.6.1) Канцлер отримує розкритий обов'язковий модифікатор дій, що зазначений у слоті Релікваріуму.

6.6.3 Гравці Імперії. Піддані та Канцлер є гравцями Імперії. Кожен гравець Імперії править кожною місцевістю, яка має будь-яку кількість загонів Імперії (фіолетові).

Правила Імперії Коротко

У Підданих правила дещо змінюються.

2.1.1. Канцлер завжди є власником жетону Хранителя Клятви, якщо ціль Хранитель Клятви Верховенства, але всі гравці Імперії отримують цю силу.

4.3.3. Під час Фази Відпочинку Громадянин оновлює свої Припаси відповідно до Припасів Канцлера.

5.5. Гравці Імперії можуть допомагати один одному у захисті (5.5.1), додаючи загони (5.5.3) та використовуючи бойові маневри (5.5.4). Підданих можуть оголосити Похід проти Канцлера чи інших Підданих, навіть оголошуючи ціллю місцевості Імперії, але вони не будуть гравцями Імперії під час цього Походу (5.5.1). Канцлер вирішує втрати Імперії (5.5.6, 5.5.7.1).

6.5. Отримання загонів вимагає згоди Канцлера, і гравці Імперії можуть давати або брати загони один одному з їхніх планшетів.

6.7 ВИГНАННЯ ПІДДАНОГО.

Якщо ви власник Великого Скіпетра, ви можете вигнати іншого Підданого, надавши йому 5 фавору.

Якщо Вигнанець володіє Хранителем Клятви або Народним Визнанням, необхідно дати йому додатковий фавор за кожного з них.

Якщо Вигнанець володіє Хранителем Клятви або Найтемнішою Таємницею, необхідно дати йому на один менше за кожного з цих. Вигнаний Громадянин робить наступне:

- Перевертає свій планшет на сторону Вигнанця.
- Замінює всі загони на своєму планшеті загонами свого кольору.
- Повністю поновлює Припаси.

6.8 САМОВИГНАННЯ.

Якщо ви Громадянин, ви можете вигнати самого себе, віддавши власнику Великого Скіпетра наступне: фавор у кількості секретів на вашому планшеті та на будь-якому мешканцях, реліквіях і спорудах на ігровому полі, а також у кількості загонів на вашому планшеті. Якщо ви власник Великого Скіпетра, ви не можете вигнати самого себе. Самовигнанець робить наступне:

- Перевертає свій планшет на сторону Вигнанця.
- Замінює всі загони на своєму планшеті загонами свого кольору.
- Повністю поновлює Припаси.
- Закінчує свою Фазу Дій.

Сили

7

Розкриті карти, місцевості, слоти Релікваріуму Імперії та жетон Хранителя Клятви, кожен має силу.

7.1 ВИКОРИСТАННЯ СИЛИ

7.1.1 Доступ. Ви можете скористатися силою карти, якщо ви правите картою або якщо ваша фігурка знаходиться в тій же місцевості, що і карта. На картах місцевості вказано, як використовувати їх силу. Канцлер завжди зобов'язаний використовувати сили, що зазначені у відкритих слотах Релікваріуму Імперії (2.3), так саме власник жетону Хранителя Клятви завжди зобов'язаний використовувати його силу.

7.1.2 Вартість. Щоб скористатися силою ви повинні сплатити її вартість, якщо вона вказана. Мешканці, реліквії, споруди мають вартість, що вказана на стрічці. Місцевості та Змова мають вартість, що вказані їх описи.



Покладіть один фавор сюди



Знищіть один фавор, повернувши його в загальний запас



Покладіть один секрет сюди



Знищіть один секрет, повернувши його в загальний запас



Ви не можете класти фавор і секрети на карти, на яких вже є фавор або секрети. Якщо ви сплачуєте вартість поза своїм ходом, необхідно одразу класти фавор в запас масті, а секрети перевертати лицьовою стороною вниз і залишати їх на своєму планшеті. Перевернуті секрети не можна використовувати як оплата для розміщення або знищення.

7.1.3 Використання. Коли ви використовуєте силу, ви повинні використовувати її так як це можливо, окрім частини яка говорить «можете».

7.1.4 Стіїкі Сили. Сили, опис яких виділений прямокутником з товстою рамкою, впливає на всіх гравців, які вказані в описі карти, незалежно від того, мають вони до неї доступ чи ні (7.1.1). Вони спрацьовують під час розіграшу дії яку модифікують (7.4) або в будь-який інший час, що зазначений в описі. (Більшість із них стосується «гравців», але стійкі сили лише для радників використовують слово «ти» для позначення гравця, який має картку в своїх радниках.)

7.2 ЗНАЧКИ ОБМЕЖЕННЯ

Обмеження поширюються тільки на розкриті карти.

7.2.1 Лише Місцевість/Радник. Карти зі значком дерева  можна розігрувати, переміщувати лише в місцевості, а карти зі значком силуету  можна розігрувати лише як радники.



7.2.2 Закріплені Карти. Картки, на яких відображається значок обмеження з ланцюжком, не можуть бути скинуті, переміщені або обміняні після їх розіграшу.



7.3 НЕЗАЛЕЖНІ СИЛИ

Є чотири незалежні сили, що наведені далі.

7.3.1 Пробудження. Сили, що починаються словом «Пробудження» розігруються під час Фази Пробудження (6.1), кожна не більше одного разу.

7.3.2 Дія. Ви можете використати сили що починаються словом «Дія» під час Фази Дій (6.2).

7.3.3 Розігравши. Ви повинні використовувати сили, що починаються словом «Розігравши», після розігрування розкритої карти (5.1.4). (Перед отриманням фавору від розіграшу на Рідну місцевість, розіграйте спочатку модифікатор.)

7.3.4 Відпочинок. Сили, що починаються словом «Відпочинок» розігруються в кінці Фази Відпочинку (4.3.5), кожна не більше одного разу.

7.4 МОДИФІКАТОРИ ОСНОВНИХ ДІЙ

Модифікатори використовуються на початку розіграшу основної дії, на яку впливає модифікатор, що показано значком в полі опису сили. Ви можете використовувати декілька модифікаторів для однієї дії та в будь-якому порядку.

7.4.1 Необов'язково. Ви вирішите використовувати чи ні модифікатор, якщо не вказано «повинні» або «не можете».

7.4.2 Одноразове Використання. Модифікатори дій використовуються тільки до поточної дії і можуть бути використані тільки один раз. (У будь-якому разі ви можете використовувати модифікатор що не потребує оплати більше одного разу та до більше ніж одна дія за ваш хід.)

7.4.3 Незворотність. Модифікатор не може бути скасований під час використання відповідної дії.

7.5 БОЙОВІ МАНЕВРИ



Бойові маневри впливають на дію Похід і позначаються рамкою з короною, а також мають різні правила. Червоний, синій або градієнтний колір вказує на те, що модифікатор може використовуватися Нападником, Захисником або будь-хто з них, відповідно.

7.5.1 Обмеження Використання. Ви можете використовувати лише ті бойові маневри, якими ви правите (навіть якщо ваша фішка на їх місцевості але ви не правите нею).

7.5.2 Час Використання. Бойові маневри використовуються під час кроку Походу Бойові Маневри (5.5.3), а не на його початку.

7.5.3 Без Обмеження на Оплату. Ви можете оплачувати вартість бойових маневрів, на яких вже є фавор або секрет (але не більше одного разу).



7.5.4 Іконографія. Багато бойових маневрів додають (+) або прибирають (-) кубики атаки  або захисту . Бойові маневри з символами +/- можуть додавати або прибирати вказаний тип кубиків.


7.6 Відомі Сили

7.6.1 Вимушене Підданство. Певні сили (наприклад, давно *Втрачений Спідкомець*) дозволяють Вигнанцям ставати Підданими (6.6.2) без отримання пропозиції (6.6.1).

7.6.2 Безкоштовна Подорож. Сили, які кажуть «не витрачайте Припаси», ігнорують вартість Подорожі (5.6.1), включаючи будь-які її збільшення (наприклад, так як під час подорожі з місцевості *Чарівна Долина*).

7.6.3 Обов'язкові Обіцянки. Певні сили (наприклад, *Ярмарок Майстрів*) дозволяють гравцям домовитися про обов'язкові обіцянки. Гравці-учасники домовленості можуть пообіцяти щонебудь зі списку; як тільки вони погодяться, вони повинні зробити це за можливості. За винятком сил і пропозиції Підданства (6.6), обіцянки не є обов'язковими (9.6). Трибунал робить можливими обов'язкові обіцянки щодо майбутніх дій, включаючи наслідки в разі порушення обіцянки; якщо незрозуміло, чи порушена така обіцянка, вирішіть це підкинувши монетку.

7.6.4 Обмежувачі Радників. Деякі сили (наприклад, *Вбивця*) говорять про те, що у такого власника може бути тільки один або два Радники. Якщо ви граєте таку карту і зменшуєте ліміт радників нижче вашої кількості радників, вам слід скинути радників, для виконання такого ліміту. Якщо у вас є кілька таких карт, ліміт ваших радника буде найнижчим серед них. (Вони не складаються.)

7.6.5 Корона Розбійників. З цією реліквією ви ставитеся до розбійників (2.8.3) як до своїх загонів. Ви правите місцевостями, де немає загонів, ви можете перемістити останній загін зі своєї місцевості (6.5), а на місцевостях, що є ціллу, ви додаєте розбійників до свого війська захисту (або додаєте відповідних розбійників до свого війська нападу, якщо ви використовуєте карту, наприклад, *Капітан*), але загопи розбійників не можуть бути вбиті, переміщені або принесені в жертву (наприклад, за черепи , отримання втрат або через карту *Тиран* або *Проклятий Котел*).

НАПИСАННЯ ЛІТОПСУ

8

В кінці гри переможець виконує ці дії по порядку.

8.1 Обітниця Клятви


Якщо ви виграли тільки з Видінням, використовуйте картку цілі Хранителя Клятви з ціллю, що збігається вашим Видінням. Якщо ви виграли будь-яким іншим способом або виграли більш ніж одним способом, оберіть будь-яку карту цілі Хранителя Клятви, крім тієї, що використовується в поточній грі. Покладіть цю карту в Коробку Світу.

8.2 Пропозиція Підданства

Якщо ви Вигнанець, переверніть усі планшети Підданих (навіть у коробці) на сторону Вигнанця, тоді ви можете запропонувати громадянство будь-якому Вигнанцю, крім тих, чий планшет щойно були перевернуті на сторону Вигнанця. Ігноруйте звичайні правила пропозиції громадянства (6.6.1). Кожен Вигнанець, який приймає вашу пропозицію, повертає свій планшет на сторону Підданого і замінює всі свої загопи в місцевостях, якими він править, на один ваш загін.

8.3 Прибирання Ігрового Поля та Будівництво Споруд

Виконайте ці кроки по порядку.

 **8.3.1** Якщо ви Канцлер або Громадянин, ви можете побудувати або відремонтувати одну споруду: В будь-якій місцевості без споруди, якою правите, замініть будь-яку картку мешканця на цілу споруду з Архіву відповідної масті, повернувши заміненого мешканця в колоду світу. Або в будь-якій місцевості, якою правите, можете перевернути одну карту споруди зі сторони руїни на цілу сторону.

8.3.2 Скиньте всі місцевості на ігровому полі, крім тих, якими ви правите або які мають будь-які цілі споруди, і змішайте їх у колоду місцевостей. З кожної скинутої місцевості скидайте

мешканців у будь-яку колоду скидання, поверніть реліквії в колоду реліквій, а карти руїн поверніть до Архіву.

8.3.3 Переверніть всі споруди в місцевостях, якими ви не правите, на сторону руїни (без масті) і скиньте всі карти мешканців в місцевостях, де ви перевернули карту споруди. Відкладіть в сторону всі місцевості з руїнами і прикріпленими до них картами руїн та реліквій, по порядку від верхньої місцевості *Cradle* / Центр до нижньої місцевості *Hinterland* / Глибинка.

8.3.4 Приберіть з ігрового поля всі фігурки, фавор, секрети і загопи.

8.3.5 Заповніть порожні слоти місцевостей шляхом переміщення місцевостей разом з картами мешканців, цілих споруд та прикріплених до них реліквій, як зазначено нижче.

1. Заповніть порожні слоти *Cradle* / Центр зверху вниз, переміщуючи місцевості *Cradle* / Центр вгору, потім місцевості *Provinces* / Провінції зверху вниз, потім місцевості *Hinterland* / Глибинка зверху вниз.

2. Заповніть порожні слоти *Provinces* / Провінції зверху вниз, переміщуючи місцевості *Provinces* / Провінції вгору, а потім місцевості *Hinterland* / Глибинка зверху вниз.

3. Заповніть порожні слоти *Hinterland* / Глибинка зверху вниз, перемістивши місцевості *Hinterland* / Глибинка вгору.

4. Заповніть порожні слоти *Hinterland* / Глибинка знизу вгору, переміщуючи відкладені в сторону місцевості з руїнами знизу вгору. (Зверніть увагу на зворотний порядок тут.)

5. Заповніть порожні слоти *Provinces* / Провінції, як описано на кроці 4.

6. Заповніть порожні слоти місцевостями лицьовою стороною вниз з колоди місцевостей.

7. У кожному регіоні, де немає відкритих місцевостей, розкрийте верхню місцевість.

8.4 Додайте Шість Карт у Світову Колоду

Знайдіть найпоширенішу масть у своїх радників. Якщо порівну, обираєте серед один з них, якщо у вас немає радників, оберіть будь-яку масть. Візьміть наступні карти випадково із колод Архіву і додайте їх до колоди світу:

- Додайте три картки найпоширенішої масті.
- Додайте дві картки наступної масті за годинниковою стрілкою.
- Додайте одну картку наступної масті за годинниковою стрілкою.

(Зверніть увагу, що це такий самий порядок запасів мастей як на ігровому полі.)

Якщо всіх таких карт немає в Архіві, не додавайте їх. Замість цього поправте Архів наступним чином. Візьміть всі картки з колоди Знедолені Архіву і розсортуйте їх на шість колод кожної масті. Візьміть випадково шість карт із колоди з найбільшою кількістю карт і додайте їх у колоду світу. Перетасуйте кожну колоду мастей Архіву.

8.5 Видалення Шести Карт до Вигнанців

Відкладіть всі п'ять Видинь (включаючи *Змову*). Перемішайте всі колоди скидання на ігровому полі і всіх радників гравців, що програли, візьміть випадково шість карт з цієї колоди і покладіть їх в Архів в колоду Знедолені, не дивлячись на них.

8.6 Видаліть Реліквії

8.6.1 Покладіть Великий Скіпетр у Коробку Світу. Поверніть всі реліквії гравців, що програли, до колоди реліквій та перемішайте її.

8.6.2 На кожній відкритій місцевості з меншою кількістю карток реліквій, ніж кількість значків «R» у підказці (2.8.2), візьміть та покладіть реліквії лицьовою стороною вниз на таку місцевість, у кількості невисідаючих.

8.6.3 Перетасуйте реліквії переможця і ті, в Релікваріумі Імперії. Складіть їх поверх колоди реліквій.

8.7 Збереження Ігрового Поля та Планшетів

8.7.1 Складіть будь-які карти з кожної місцевості на цю ж карту місцевості. Потім складіть місцевість зі своїми картами так, щоб нижня місцевість *Hinterland* / Глибинка була знизу, а верхня місцевість *Cradle* / Центр - зверху. Покладіть цю стопку в Коробку Світу.

8.7.2 Покладіть планшети гравців в коробку, залишивши їх на поточному стороною Вигнанця або Підданого.



8.8 Створення Колоди Миру

Перетасуйте будь-які карти мешканців, що залишилися в грі, в колоду, а потім створіть колоду світу наступним чином:

- Візьміть 10 карт мешканців лицьовою стороною вниз із колоди та випадково перемішайте 2 карти Видінь, щоб сформувати колоду з 12 карт.
- Візьміть 15 карт мешканців лицьовою стороною вниз із колоди та перемішайте решту 3 карти Видінь, щоб сформувати колоду з 18 карт.
- Покладіть колоду з 12 карт поверх колоди з 18 карт та покладіть їх поверх решти карт мешканців у колоду.
- Покладіть Колоду Світу у Архів у розділ Колода Світу.

ТЕХНІЧНІ ПРАВИЛА

9.1 Тлумачення Правил

Інтерпретуйте правила буквально. Не робіть висновків про правила, які не написані, навіть якщо схожі правила існують. Текст курсивом - це нагадування або пояснення, яке замінюється не курсивом тексту, на який він посилається. Закон замінює Керівництво та допоміжні засоби (планшети гравців, коротко про похід тощо), за винятком Довідки по Місцевостям. Сили (7) можуть додавати нові дії та тригерні ефекти, що виходять за межі описаних у Законі, але вони відповідають умовам Глосарія. (Наприклад, коли ви використовуєте силу, яка дозволяє поміняти місцями, ви повинні дотримуватися обмежень, зазначених у визначенні «Поміняти» Глосарія.)

9.2 Повинні, По Можливості, Не Можете та Ігноруйте

Правила з умовою «повинні» переважають над іншими правилами. Правила з умовою «не можете» переважають над іншими правилами, навіть з умовою «повинні». Правила з умовою "ігноруйте" переважають над правилами "повинні" і "не можете", якщо ці правила названі. (Наприклад, ви повинні скинути радника, коли ви граєте радника, який перевищує ваш ліміт радників, але карта Щуролова говорить ігнорувати обмеження радників, тому вона замінює основне правило. Аналогічно, на місцевості Narrow Pass / Вузкий Прохід сказано, що ви повинні подорожувати певним чином, але обережні місцевості кажуть, що ви ігноруйте властивість Вузкого Проходу.) Якщо правило з умовою "повинні" також говорить "по можливості", ви повинні дотримуватися його, якщо можете, але якщо ви не можете, то ви не зобов'язані його дотримуватися, без покарання. (Наприклад, якщо у вас є карта Тирана, ви все одно можете подорожувати в місцевість, де немає загонів.)

9.3 Обмеження Компонентів та Місткість

Клятва обмежується компонентами, за винятком секретів і кубиків. Якщо вам пропонують придбати або взяти компонент, але цього компонента недостатньо, придбайте або візьміть стільки скільки можливо. Запаси і планшети можуть містити будь-яку кількість зазначених компонентів, якщо не вказано інше.

9.4 Відкрита та Закрита Інформація

Закритою є наступна інформація: лицьові сторони карт у всіх колодах скидання, кількість карт у колоді світу, сорочки карт у колоді світу після першої карти та лицьові сторони будь-яких закритих карт. Гравець, який тримає радника обличчям вниз, може подивитися на нього і дозволити будь-якому іншому гравцеві подивитися на нього. Гравці можуть обговорювати і можуть брехати про достовірність закритої інформації. Вся інша інформація знаходиться у відкритому доступі. (Сюди входять сорочки карток і кількість карток в колодах скидання, а також кількість фавору, секретів і загонів на планшетах. Ні, не можна міняти Радників обличчям вниз під столом або іншим чином плутати, що є що.)

9.5 Відсутність Незазначених Витрат

Ви не можете розміщувати, втрачати або жертвувати більшими ресурсами – включаючи, але не обмежуючись, фавор, секрети та загоны – ніж вам вказує вартість або вимога.

9.6 Жодних Несподіваних Зобов'язуючих

Обіцянок

Переговори і обіцянки, навіть обіцянки на майбутню гру, заохочуються, але обіцянки не є обов'язковими, за винятком пропозицій Громадянства (6.6) і сил, в яких говориться «зобов'язані» (7.6.3).

ГЛОСАРІЙ

10

Брати: Перемістіть визначеного гравця: фавор або секрети з його планшета на ваш; картки його радників до ваших; або реліквій з його особистого запасу або визначеної місцевості чи джерела, до свого особистого запасу.

Вартість Походу: Див. 5.6.1. Деякі властивості (7.6.2) ігнорують це.

Ваш Ворог: Якщо ви нападник - захисник чи будь-який інший Союзник Імперії (5.5.2). Якщо ви захисник - нападник.

Ваша Місцевість/Регіон: Місцевість/Регіон на якому знаходиться ваша фішка.

Вбити: Перемістіть загоны в особистий запас гравця того ж кольору. (Фіолетові загоны йдуть до Канцлера.)

Відповідно: Має таку ж масть. (Ігноруйте картки без масті.)

Військо: Якщо нападник - загоны на вашому планшеті. Якщо захисник - загоны, що додаються до вашого захисту.

Ви: Ви самі, не включаючи жодних Союзників Імперії (5.5.2).

Взяти: Візьміть картки з верхньої частини визначеного джерела розіграшу, дотримуйтеся правил взяття як під час дії Пошук (5.1.2).

Ворог: Будь-який Вигнанець, якщо ви Канцлер або Громадянин. Будь-який інший гравець, якщо ви Вигнанець або Громадянин, який зараз є не є гравцем Імперії у деяких Походах (5.5.1).

Гравець Імперії: Канцлер завжди один. Громадянин один, окрім деяких Походів (5.5.1).

Дати: Те саме, що Брати, але в зворотному напрямку.

Загальний Запас: Див.: 2.1.7.

Закріплено: Див. 7.2.2.

Заохити: Брати у будь-який спосіб, окрім Відновлення. Див. 2.5.3.

Зіграти: Покладіть картку на місцевість, до своїх радників або до вашого особистого запасу, дотримуючись обмежень (2.8.1, 5.1.4, 7.2).

Знищити: Перемістіть фавор або секрет зі свого планшета або з іншого місця, якщо вказано, до загального запасу.

Обмін: Ви можете Дати визначеному гравцю і навпаки.

Особистий Запас: Див. 2.2.3.

Отримати: Покладіть визначений елемент на планшет. Загоны отримуєте з вашого особистого запасу, секрети - із загального запасу, а фавор - з відповідного запасу масті.

Перемістити: Змініть розташування визначеного елемента, дотримуючись обмежень (2.8.1, 5.1.4, 7.2).

Підглянути: Подивитися лицьову сторону визначеної картки.

Після: Одразу після цього - між ними нічого не відбувається.

Пожертвувати: Обрати та вбити свої загоны.

Поміняти: Перемістіть два визначених елемента на місце розташування один одного.

Правити: Гравець править кожною місцевістю, на якій є його загоны, править будь-якими картками на місцевостях, якими він править, та править своїми радниками. Розбійники правлять місцевостями, на яких немає загонів.

Радник: Див. 2.2.2.

Розбійник: Див. 2.8.3. (Розбійники не є загонами!)

Розкрити: Покажіть всім лицьову сторону визначеної картки.

Скинути: Покладіть вказані картки по порядку або на ваш вибір, лицьовою стороною вниз, на верх колоди скидання, що знаходиться: у Provinces / Провінції, якщо ваша фігурка знаходиться у Cradle / Центрі; у Hinterland / Глибинка, якщо - Provinces / Провінції; у Cradle / Центрі, - Hinterland / Глибинка; якщо скидаєте карти в іншому регіоні, ніж ваша фігурка, скидайте спираючись на регіон картки. Перемістіть одразу весь фавор з картки до відповідного запасу масті. Перемістіть всі секрети з картки на планшет діючого гравця та переверніть їх лицьовою стороною вниз.





- Бойові Маневри**, 7,5
 значки, 7.5.4
 використання в Поході, 5.5.3
- Ваша Місцевість**, 10
- Вигнання Підданого**
 в Літописі, 8.2
 з Великим Скіпетром, 6.7
 Самовигнання, 6.8
- Видіння**
 взяття із колоди світу, 5.1.2
 збільшення вартості Пошук, 5.1.1
 розігрування, 5.1.4.III—5.1.4.IV
 перемога, 3.2, 3.4
- Громадянство**
 та правління місцевостями, 6.6.3
 пропозиція в грі, 6.6.1
 пропозиція в Літописі, 8.2
 відкликати, див. *вигнання Громадянина*
- Дії**
 основна та додаткова, 5–6
 модифікація сили, 7,4–7,5
 сила ДІЯ, 7.3.2
- Загони**
 отримання в Наймі, 5.2
 вбивства в Поході, 5.5.6
 прибирання та виставляння, 6,5
- Закінчення Гри**
 результатом кубика, 3,3
 в кінці восьмого раунду, 3,4
- Змова**, 5.1.4.IV
- Карти**
 вартість використання, 7.1.2
 маніпулювання, 10
(Брати, Скидати, Переміщати, Грати, Обмінювати)
 сили, 7
 обмеження, 7.2
 правити, 10 *(Правити)*
 типи, 2.4, 2.6–2.9
- Клятва**, 2.11
 і кидок кубика кінця гри, 3,3
 зміна цілі в Літописі, 8.1
 кубики захисту, 2.11
 сторона Узурпатора, 4.1.3
 перемога, 3.3, 3.4
- Ліміт Компонентів**, 9,3
- Місткість**
 радників, 5.1.4.II
 запасів та планшетів, 9,3
 місцевостей, 2.8.1
- Місцевості**
 місткість карт, 2.8.1
 правити, 5.5.7.I
 подорож, 5.6
 сили, див. *Довідку по Місцевостям*
- Найтемніша Таємниця**, див. *стяги*
 обмеження Відновлення, 5.4.4
- Народне Визнання**, див. *стяги*
 сила Пробудження, 4.1.1
- Наступник**, 3.3.1
- Обіцянки**, 7.6.3, 9.5
- Правила Імперії**, коротко, 6.6
- Правити**
 визначення, 10 *(Правити)*
 отримання в Поході, 5.5.7.I
 перемога, 2.11, 3
- Припаси**
 витрачання, 4,2
 оновлення та збереження, 4.3.3–4.3.4
- Радники**
 ліміт карт, 5.1.4.II
 розігруючи Пошук, 5.1.4.II
 розігруючи в закриту, 6.1
- Реліквії**
 пропозиція Релікваріуму, 6.6.1
 підглядання, 6.3
 розміщення на місцевості, 5.6.2
 відновлення, 5,4
 отримання в Поході, 5.5.7.II
- Розбійники**, 2.8.3
 бойові маневри, 5.5.3
 похід проти, 5.5.1
- Руїни**, див. *будівлі*
- Секрети**
 Найтемніша Таємниця, 5.4.4
 отримання від Торгівлі, 5.3
 отримання від сил місцевості, 4.1.4
 повернення під час Відпочинку, 4.3.2
- Сили**
 перелік, див.: *ledergames.com/oath*
 обов'язково проти необов'язково, 7.4.1
 типи, 7,3–7,6
 використання, 7.1
- Споруди**, 2,9
 якщо руїна немає Найму або Обміну, 2,9
 будівництво та ремонт, 8.3.1
 руйнування, 8.3.3
- Стяги**, 2,5
 знищення фавор або секрети, 2.5.3
 взяття в Поході, 5.5.7.II
 взяття Відновленням, 5,4
- Узурпатор**
 кубики захисту, 2.11
 перевертання, 4.1.3
 перемога, 3.1, 3.4
- Фавор**
 Народне Визнання, 4.1.1, 5.4.4
 знищення в Поході, 5.5.7.III
 отримання від Торгівлі, 5.3
 отримання від гри на місцевість, 5.1.4.I
 отримання від сили місцевості, 4.1.4
 повернення під час Відпочинку, 4.3.1
- Фігурка**
 подорожуючи, 5.6
 вигнання в Поході, 5.5.7.III
- Часто Пропущені Правила**, див. *"Дивні Речі в Клятві"*