

Процветающий край на границе нашего королевства был захвачен ордами свирепых монстров. Они полностью завладели этой территорией и начали укреплять и усиливать свои позиции для новых нападений. И вот Король созывает Вас и других представителей самых благородных семейств и объявляет труднейшую задачу: освободите Завоеванный Край от диких монстров, отвоюйте сокровища, захваченные ими, и возвратите мир и процветание его обитателям!

СОДЕРЖИМОЕ КОРОБКИ

Колода Карт содержит Войска, Укрепления и Магические карты. Это – ресурсы, которые помогут Вам в борьбе за освобождение Захваченных Земель.



Войска, Укрепления и Магические карты. На левой карте (Войска: Арбалетчики) обозначены (сверху вниз): Поддержка (4), Атака (2), и Сопратники, усилия которых должны быть потрачены, чтобы ввести эту карту в игру (2 Воина и 3 Мастерских). На средней карте (Укрепление: Крепость) указана только Поддержка (укрепления не атакуют) и Сопратники (3 Мастерских). Правая карта – магическая (Волшебный Меч). Для ее использования нужно потратить усилия 2-х Магов. Текст на карте объясняет ее магический эффект.

Сопратники. Усилия Сопратников необходимы для выполнения всех Ваших действий в игре. Сопратники бывают 3-х типов: Воины, Мастерские и Маги.



Игровые Поля. Это – шестиугольные поля, изображающие войска и укрепления монстров, обитающих на них. На каждом поле проставлено число от 1 до 12 – его уровень. Чем больше число, тем труднее будет освободить это поле.

**THREE SAMPLE FIELDS
(THERE ARE 12 DIFFERENT FIELDS)**



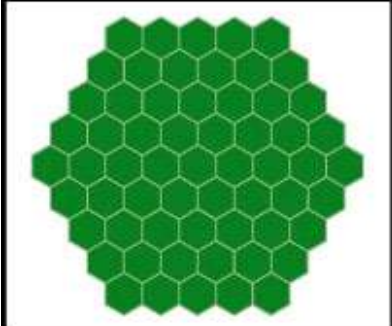
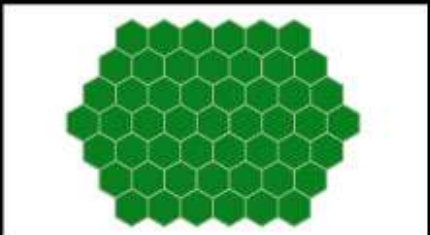

Монеты. На каждой монете проставлено ее достоинство. Бронзовые монеты самые дешевые; серебряные монеты стоят 5 бронзовых, золотые – 10 бронзовых, а алмазы – 25 бронзовых монет. Деньги понадобятся Вам в процессе игры для увеличения своей военной силы; но когда игра окончена, победитель тоже определяется по деньгам!



Цветные Фишки. Фишки бывают 5-и цветов, по цвету на каждого игрока. Игроки помечают этими фишками поля, которые они захватывают в процессе игры.

Карта-подсказка. На этой карте Вы найдете краткую сводку правил игры (Нормальных на одной стороне и Усложненных – на другой).

НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА

<p>FOR 4 OR 5 PLAYERS Use all 61 fields. The board will have this shape:</p> 	<p>FOR A 4-PLAYER QUICK GAME Remove ten fields at random from the set and use the remaining 51. Make sure that one 12 field is included in the set you use. The board will have this shape:</p> 	<p>FOR 3 PLAYERS Use these 37 fields specifically: One 12 field 2 each of the 11 and 10 fields 3 each of the 6, 7, 8 & 9 fields 4 each of the 1, 2, 3, 4, & 5 fields. The board will have this shape:</p> 
---	---	--

Форма игровой доски. Для игры с 5 или 4-мя участниками используйте все поля и сложите доску, как показано на левом рисунке. Для более короткой игры с 4-мя участниками можно использовать конфигурацию, показанную в центре; отложите произвольные 10 полей. Для игры с 3-мя участниками можно использовать набор полей и форму доски, показанные справа.

- Выберите, будете ли Вы играть по Нормальным или Усложненным правилам. Начальная расстановка одинакова для обоих вариантов.
- Разложите игровые поля в произвольном порядке. Они образуют игровую доску, которая каждый раз будет отличаться от предыдущей.
- Перетасуйте колоду карт и положите ее рядом в доской. Рядом с ней выберите место, куда Вы будете складывать сброшенные карты. Разделите карточки Соратников по типам и разложите их в три стопки лицевой стороной кверху. Соберите все монеты в одну кучу: это будет банк. Наконец, положите карту-подсказку на стол нужной стороной вверх.
- Каждый игрок получает все фишки одного цвета и деньги на сумму в 25 бронзовых монет. Кроме того, раздайте каждому игроку по 8 карт. Игроки держат свои карты в секрете и не показывают их друг другу.
- Посмотрев на свои карты, каждый игрок может выбрать 2-х соратников, с которыми он начнет игру. Возьмите любые две карточки соратников и положите их перед собой на стол лицевой стороной кверху. Во время игры каждый игрок держит своих Соратников перед собой на игровом столе.

Решите, кто ходит первым, и Вы можете начинать игру. В течение первого круга игроки делают ходы по очереди *против часовой* стрелки. Второй и все остальные ходы делаются по часовой стрелке. Таким образом тот, кто делал свой первый ход *последним*, будет делать второй и все остальные ходы *первым*.

ХОДЫ ИГРОКОВ

Ход каждого игрока состоит из следующей последовательности шагов:

- 1. Приобрести Соратника:** если Вы хотите, в начале своего хода Вы можете заплатить 5 бронзовых монет в банк и взять себе еще одного Мага, Мастерского или Воина. Положите новую карточку на стол перед собой лицевой стороной кверху; новый Соратник немедленно готов выполнять Ваши приказания.
 - 2. Выполнение Действий.** Вы можете сделать одно или несколько действий, используя карты у Вас на руках и усилия Ваших Соратников. Эта фаза Вашего хода подробно разобрана в следующей секции.
 - 3. Вытянуть или Обменять Карты.** Вытяните одну новую карту из колоды. Кроме того, вытяните по одной карте за каждого Мага, усилия которого не были потрачены в течение этого хода каким-либо другим образом. Если Вы хотите, Вы можете также сбросить несколько карт и поменять их на новые карты. Карты меняются в отношении один к двум: за каждые 2 карты, которые Вы сбросите, Вы можете взять 1 новую карту из колоды.
 - 4. Вернуть Соратников в Исходное Положение.** Верните всех Ваших Соратников, усилия которых были потрачены на этом ходу (т.е. повернутых лицом вниз) в исходное положение лицом кверху. Теперь Ваши Соратники готовы выполнять новые задания на следующем ходу.
- Чтобы начать свой ход, не обязательно дожидаться, пока предыдущий игрок вытянет/обменяет все карты и перевернет всех Соратников. Для ускорения игры

следующий игрок может начинать свой ход сразу после того, как предыдущий закончил выполнение шага под номером 2.

ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Любое из описанных ниже действий требует затраты усилий одного или нескольких Ваших Соратников. Усилия любого Соратника могут быть использованы не более одного раза за ход. Когда вы используете усилия Соратника для выполнения какого-либо действия, поверните его карточку лицевой стороной вниз. Таким образом, Вы можете легко видеть, усилия каких Соратников уже потрачены на этом ходу, а какие еще находятся в Вашем распоряжении.

На своем ходу Вы можете выполнять действия одного из трех типов:

a) Захват поля

b) Возведение укреплений

c) Использование магических карт

Вы можете выполнять любые из этих действий в любой последовательности до тех пор, пока в Вашем распоряжении есть карты и Соратники, необходимые для выполнения этих действий.

a) Захват поля. Чтобы захватить поле, Вы должны положить на него одну из Ваших Войсковых карточек. Эта карточка останется там до конца игры. При захвате поля должны быть соблюдены следующие правила:

1) Вы можете играть карточкой только если в Вашем распоряжении имеются неиспользованные Соратники в количестве, необходимом для введения этой карточки в игру (количество и тип Соратников указаны на карточке). Например, чтобы сыграть карточку «Латники» (“Halberdiers”), Вы должны потратить усилия 2-х Воинов и одного Мастерского.

2) Сумма Атаки ваших войск (красная цифра) и Поддержки всех Ваших войск и укреплений на всех соседних полях (белые цифры) должна быть равна, или превосходить, уровень захватываемого поля.

3) Вы можете захватывать только поля, не захваченные ранее ни Вами, ни каким-либо другим игроком. На каждом поле может находиться не более одной Войсковой карты.

СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРАВИЛО ДЛЯ НАЧАЛА ИГРЫ: Если в течение первого хода (ТОЛЬКО!) Вы не можете захватить ни одного поля, Вы можете скинуть все свои карты и вытащить 8 новых карт из колоды. Вы должны сделать это ПРЕЖДЕ чем вы начали совершать какие-либо другие действия.

4) Сокровища! После того, как Вы захватили поле на доске, пометьте его как свое, положив на него фишку своего цвета. Кроме того, за захват поля Вы получаете сумму денег, равную уровню этого поля. Например, если Вы захватили поле с цифрой 6, возьмите из банка 6 бронзовых монет (или ту же сумму другими монетами).



In this example, the Blue player is playing a Halberdiers card.

- The Halberdiers require the use of two Warrior Followers and one Craftsman Follower. Blue does have the appropriate Followers to expend on the task.
- The Halberdiers' Attack value is 2, which means that, without any assistance, it can conquer any one field that has a difficulty number of 2 or less.



Here we see which field Blue chose to conquer. Blue placed the Halberdiers card in the conquered field with a color chip, expended the proper followers by turning them face-down, and collected a reward of 2 bronze coins from the bank. Now Blue may use the Support value of the Halberdiers to assist in conquering adjacent fields. The Spearman card shown has an Attack value of 1, but when joined by the Support value of the Halberdier, it becomes capable of conquering fields up to difficulty 3.

б) Возведение укреплений. Вы можете укрепить одно из своих полей, таким образом увеличивая Поддержку для захвата соседних полей. Чтобы укрепить поле, вы должны сыграть на него карточку Укрепления. При этом должны быть соблюдены следующие правила:

- 1) Вы можете играть карточкой только если в Вашем распоряжении имеются неиспользованные Соротники в нужном количестве (количество и тип Соротников указаны на карточке). Например, чтобы сыграть карточку «Гарнизон» (“Garrison”), Вы должны потратить усилия одного Мастерского.
- 2) Укрепления могут быть сыграны только на Ваши собственные поля, захваченные ранее (возможно, на том же ходу) Вашими войсками. На каждом поле может находиться не более одного укрепления. Кладите Войска и Укрепления друг на друга аккуратно, так, чтобы Поддержка обеих карточек была хорошо видна.



In this example, the Blue player expends 4 Craftsmen to play a powerful Stronghold card. Blue plays the Stronghold onto the Blue field that was conquered earlier using a Catapult, making sure that the Support value of both cards is clearly visible.



This creates great opportunities all around. By stacking Troops and Fortifications, you can build up areas of Support that allow you to tackle the tougher fields of the Fallen Lands.

с) Использование магических карт. Магические карты могут быть использованы для совершения множества различных магических действий. Любая магическая карта требует затраты усилий одного или нескольких Магов, прежде чем она может быть введена в игру. На каждой из магических карт написано, как использовать эту карту и какие магические эффекты она вызывает; когда карта используется, прочитайте эти инструкции и следуйте им.

ПОБЕДА!

Игра кончается в тот момент, когда либо все поля на игровой доске оказались захваченными, либо все игроки по очереди не смогли ни захватить ни одного поля, ни использовать карточку «Заявка» (“Claim”). Игра может также быть закончена в любой момент при взаимном желании всех игроков. *(Когда битва стихает, Король созывает всех рыцарей в тронный зал и подсчитывает сокровища, добытые каждым в борьбе с врагом... Тот, кто принес более других, провозглашается победителем и королевских фаворитом!)* По окончании игры подсчитайте общее количество денег у каждого игрока. Выигрывает тот, кто скопил самую большую сумму.

Перевод текста на магических картах

«Заявка» (“Claim”) Поместите эту карту на любое еще не захваченное поле игровой доски, и пометьте фишкой своего цвета. Ни один игрок не имеет права захватывать это поле пока «Заявка» находится на нем. Перед началом своего следующего хода заберите свою фишку и отправьте карточку «Заявка» в сброс.



«Потоп» (“Flood”) Поместите эту карту на любое еще не захваченное поле игровой доски, где она останется до конца игры. Это поле теперь затоплено и не может быть захвачено ни одним игроком.



«Небесный Кулак» (“Heaven’s Fist”) Эта карта может быть сыграна вместе с любым Войском, атака которого в этом случае увеличивается на 3. После использования карточка «Небесный Кулак» идет в сброс.



«Волшебный Строитель» (“Magic Builder”) Эта карта может быть сыграна вместе с любым Укреплением. Поставьте Укрепление, не затрачивая усилий Ваших Мастеровых. После использования карточка «Волшебный Строитель» уходит в сброс.



«Волшебный Рог» (“Magic Horn”) Эта карта может быть сыграна вместе с любым Войском. Это войско может атаковать произвольное поле на игровой доске, и для атаки использовать Поддержку всех Войск и Укреплений (ВСЕХ игроков) на соседних полях. Захват поля с помощью «Волшебного Рога» не приносит денег. После использования карточка «Волшебный Рог» идет в сброс.



«Волшебный Меч» (“Magic Sword”) Эта карта может быть сыграна вместе с любым Войском, атака которого в этом случае увеличивается на 2. После использования карточка «Волшебный Меч» идет в сброс.



«Чума» (“Plague”) Чтобы сыграть эту карту, покажите ее всем игрокам и затем отправьте в сброс. Другие игроки должны перевернуть все свои карточки Соратников лицевой стороной вниз, и могут перемешать их. Вы наугад выбираете по одному Соратнику у каждого игрока и возвращаете его в соответствующую стопку.

«Армия Теней» (“Shadow Army”) Положите эту карточку перед собой. Подсчитайте количество Ваших Воинов, и возьмите еще такое же количество Воинов из стопки. Эти дополнительные Воины могут быть использованы ТОЛЬКО в течение этого хода. В конце хода дополнительные Воины возвращаются в свою стопку, а карточка «Армия Теней» идет в сброс.

«Соратник-Тень» (“Shadow Follower”) Положите эту карточку перед собой. Выберите Воина или Мастерского из соответствующей стопки и положите его рядом с этой карточкой. Этот дополнительный Соратник может быть использован ТОЛЬКО в течение этого хода. В конце хода дополнительный Соратник возвращается в свою стопку, а карточка «Соратник-Тень» идет в сброс.

«Настойка Силы» (“Strength Potion”) Эта карта может быть сыграна вместе с любым Войском, атака которого в этом случае увеличивается на 1. После использования карточка «Настойка Силы» идет в сброс.



«Невидимый Вор» (“Invisible Thief”) Чтобы сыграть эту карту, покажите ее всем игрокам и затем отправьте в сброс. Вы можете посмотреть в карты какого-то одного игрока по Вашему выбору, и взять одну из них себе.