



РИЧАРД ЛОУТОН

# Корона из пепла

**Буклет правил**

# Предыстория

Десятилетиями королевство находилось под неусыпным контролем Короля, обитающего в центральной цитадели. Его лорды поддерживали мирные связи с дальними землями, сохраняя стабильность и процветание в королевстве.

По мере того как росла популярность лордов, росла и их власть, а в Короле пробуждалась зависть и злоба. С каждым докладом об их успехах он представлял, как их жадные руки тянутся к его короне. Размышления об этом пожирали его, отравляли все мысли, затмевали все удовольствия, пока он не поклялся положить конец их союзу.

С помощью шпионов и сомнительных личностей он настроил лордов друг против друга. Вскоре королевство было охвачено войной, но разрушения оказались намного сильнее, чем Король мог себе представить. Да, лорды остались на руинах, но с высоты своей огромной башни Король наблюдал за тем, как край превращается в пепелище и плодится нищета, и в его глазах отражались лишь тлеющие угли.

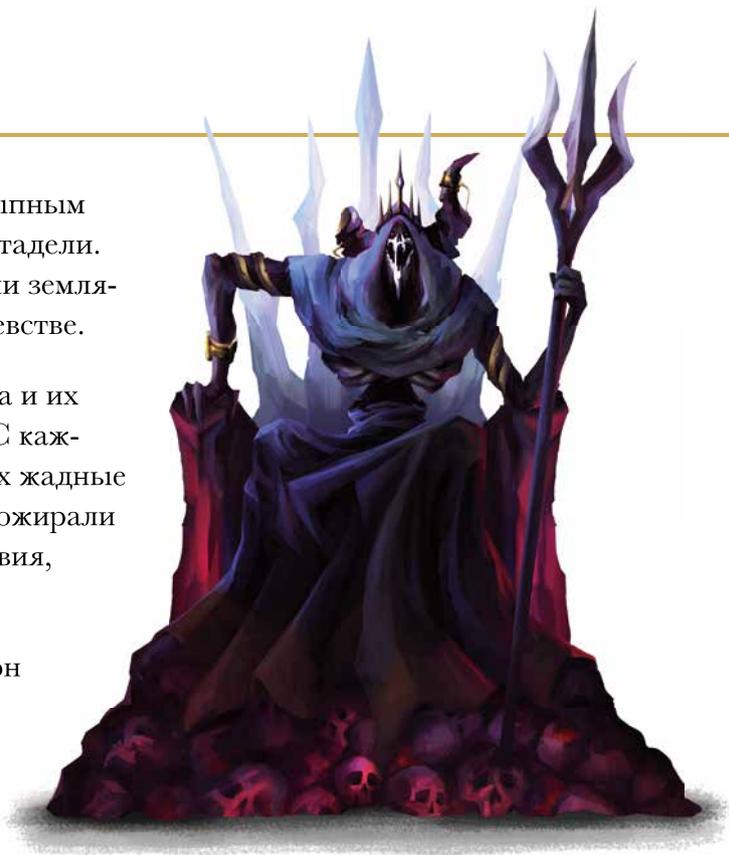
Отчаявшись, лорды собрались, чтобы обсудить перемирие. Когда под их изорванными шатрами текло кислое вино и разговор зашёл о начале войны, вскрылось предательство Короля.

Мстить было слишком поздно. Их казна была пуста, а армии разгромлены. Вместо того чтобы дать земле время исцелиться, они обратились к запретным тёмным искусствам. Они призвали алхимика, который приготовил зелье по древнему рецепту. Он пообещал подарить лордам тихий, похожий на смерть, сон на долгие сто лет. И когда они вернутся, королевство будет воссоздано заново.

Когда все они выпили зелье и погрузились в сон, открылось его истинное предназначение: это было последнее предательство Короля. Лорды видели кошмарные сны и испытывали мучительную боль, их разум подвергался бесконечным пыткам. Когда они наконец проснулись, на месте некогда доброжелательных лордов появились жестокие и омерзительные существа с одним-единственным желанием — захватить землю.

Король не подозревал о том, что в зелье было заложено тёмное знание: давно забытая алхимия позволила им воскресить армии мёртвых, вдохнуть новую жизнь в погребённые трупы первой войны и начать вторую. Они восстановят крепости королевства и истощат земли, чтобы подпитать свою силу.

Их ждала цитадель.





## Визио Наблюдатель

*До великого краха без ведома Визио не принималось ни одно решение и не совершалось ни одной сделки.*



## Ноке Ночной кошмар

*Как только солнце садилось в королевстве пепла, на улицы выходили продажные и злые люди. Они подчинялись только одному — Ноксу.*



## Морс Судья

*Некогда хранитель закона и вершитель правосудия в королевстве. Встретить Морса означало встретить саму смерть.*

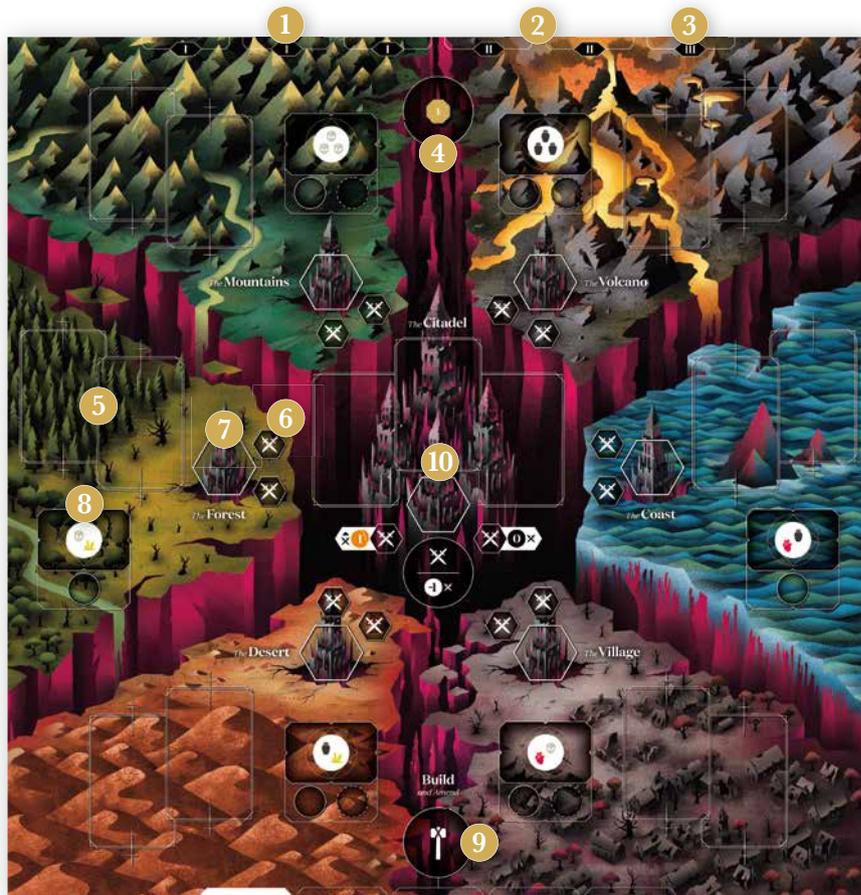


## Фортис Защитник

*Древний лабиринт из оборонительных стен и ловушек, обеспечивающий мир в королевстве на протяжении многих веков, превратился бы в пыль без Фортиса.*

# Компоненты

## Игровое поле



- 1 Подготовленный воин (уровень I).
- 2 Подготовленный воин (уровень II).
- 3 Подготовленный воин (уровень III).
- 4 Ячейка золотого ресурса.
- 5 Позиции защищающих воинов.
- 6 Ячейка начала сражения.
- 7 Место для жетона контроля.
- 8 Место для сооружения.
- 9 Ячейка для строительства сооружения.
- 10 Цитадель.

## 4 игровых планшета

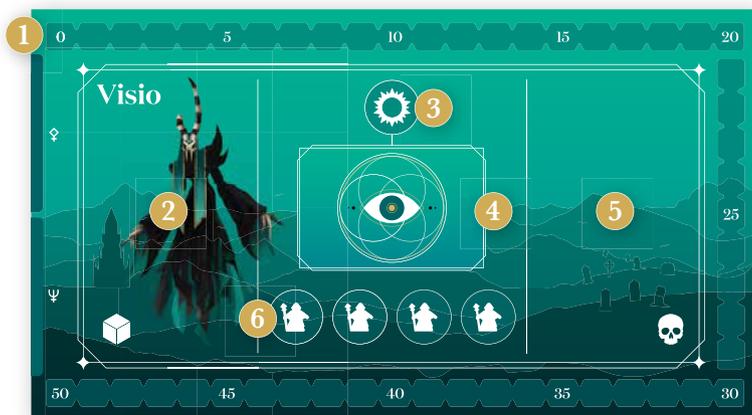
4 маркера для подсчёта ПО



4 жетона «50 ПО»

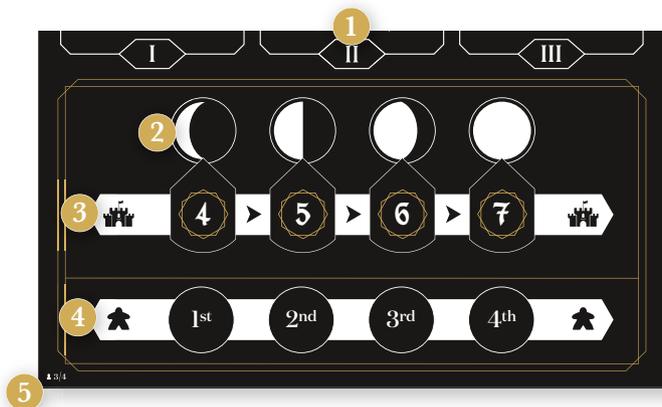


1 маркер активного игрока



- 1 Шкала победных очков (ПО).
- 2 Область для хранения ресурсов.
- 3 Ячейка обновления.
- 4 Сброс для карт сражений.
- 5 Кладбище воинов.
- 6 Доступные приспешники.

# Планшет раундов



- 1 Многоуровневые колоды воинов.
- 2 Шкала раундов.
- 3 Победные очки от цитадели.
- 4 Шкала порядка хода.
- 5 Указатель количества игроков.

1 маркер раундов



2 кубика



1 фишка королевского контроля



**44 карты воинов**  
(32 подготовленных, 12 стартовых)



**1 карта Короля**



**6 карт судьбы**



**7 карт для соло-режима**  
(6 действий и 1 шкала война)



**20 карт сражений**  
(по 5 на игрока)



**16 приспешников**  
(по 4 на игрока)



**28 жетонов контроля**  
(по 7 на игрока)



**4 жетона порядка хода**  
(по 1 на игрока)



**20 ресурсов — кости**  
**2 жетона-модификатора**  
для костей



**20 ресурсов — пепел**  
**2 жетона-модификатора**  
для пепла



**12 ресурсов — кровь**  
**2 жетона-модификатора**  
для крови



**12 ресурсов — сера**  
**2 жетона-модификатора**  
для серы



**27 жетонов сооружений**  
(4 стартовых, 12 сооружений  
уровня I и 11 сооружений уровня II)



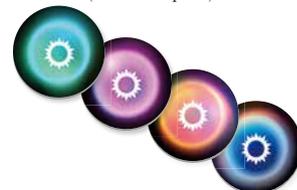
**30 золотых монет**



**8 жетонов усиления**



**4 жетона способностей**  
(по 1 на игрока)



# Подготовка к игре

- 1 Разместите в центре стола игровое поле.
- 2 Передайте каждому участнику игровой планшет, а также соответствующие жетоны контроля, приспешников, карты сражений и 3 стартовые карты воинов.
- 3 Разместите маркер для подсчёта очков на игровом планшете на отметке «0».
- 4 Разместите рядом с игровым полем планшет раундов стороной, соответствующей количеству участников.
- 5 Разделите карты воинов на три колоды с римской нумерацией I, II, III в нижней части карты.  
В партии с одним или двумя участниками уберите четыре карты уровня II, подходящие только для игры втроём или вчетвером (на них указано  $\blacktriangle 3/4$ ).
- 6 Перемешайте каждую колоду воинов и разместите их лицевой стороной вниз над соответствующей областью планшета

раундов, создав три колоды воинов низкого (I), среднего (II) и высокого (III) уровня.

- 7 Заполните места над игровым полем картами подготовленных воинов из соответствующих колод.
- 8 Разместите карту Короля и фишку королевского контроля в цитадели (центральный регион) на игровом поле.
- 9 Перемешайте и раздайте каждому игроку по 1 карте судьбы лицевой стороной вниз. Остальные карты верните в коробку.
- 10 Возьмите 4 стартовых жетона сооружений (со значком  $\star$ ) и раздайте их каждому игроку случайным образом.

В партии с одним или двумя участниками раздайте каждому по 2 жетона.

В партии втроём или вчетвером раздайте каждому участнику по 1 жетону. Если остался лишний жетон, верните его в коробку.

- 11 Каждый игрок размещает свой стартовый

2



5



9



жетон сооружения в соответствующем месте игрового поля.

Затем каждый игрок помещает жетон контроля в этом регионе, чтобы показать, кому он принадлежит, а рядом размещает стартового воина с силой атаки 1 для защиты территории.

**12** Разделите оставшиеся жетоны сооружений по уровням I и II, указанным на их обратной стороне. Перемешайте каждую стопку и сформируйте единую стопку так, чтобы жетоны уровня II лежали внизу, а жетоны уровня I наверху. Разместите эту стопку лицевой стороной вниз рядом с соответствующей областью внизу игрового поля, возьмите из неё 4 жетона и расположите их лицевой стороной вверх рядом с колодой.

**13** Возьмите жетоны порядка хода всех игроков и расположите их случайным образом на планшете раундов, чтобы определить порядок хода в первом раунде.

**14** Расположите маркер раундов на первой (крайней левой) ячейке планшета раундов.

**15** Разместите ресурсы, золотые монеты, кубики и жетоны усиления в пределах досягаемости всех игроков.

**16** Раздайте по 2 золотые монеты каждому игроку.

**17** Передайте первому игроку маркер активного игрока.



# Общее описание игрового процесса

В свой ход игрок выбирает одного приспешника для выполнения приказа.



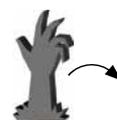
Активный игрок размещает одного приспешника.



Тот совершает соответствующее действие.



В конце своего хода игрок может подготовить война.

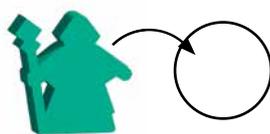


Затем игрок передаёт маркер активного игрока следующему участнику.

## ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

### ПОЛУЧЕНИЕ РЕСУРСОВ

Получите ресурсы, необходимые для подготовки мощных воинов нежити (см. «Ресурсы» на с. 8).



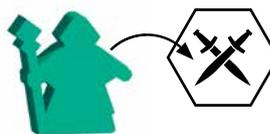
### СТРОИТЕЛЬСТВО

Стройте или улучшайте сооружения, чтобы поставлять лучшие ресурсы и зарабатывать дополнительные победные очки (ПО) (см. «Сооружения» на с. 12).



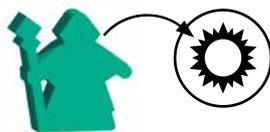
### СРАЖЕНИЕ

Отправляйте воинов сражаться, чтобы получить контроль над сооружениями других игроков (см. «Сражение» на с. 16).



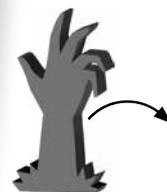
### ОБНОВЛЕНИЕ

Сразу же возьмите все использованные карты сражений обратно в руку (см. «Карты сражений» на с. 18).



## КОНЕЦ ХОДА

В конце хода (до передачи маркера активного игрока) вы можете подготовить одного воина из 6 доступных, отдав ресурсы, указанные на его карте (см. «Воины» на с. 9).



Передайте следующему игроку

# Как победить

Игра «Корона из пепла» длится 4 раунда, каждый из которых состоит из 4 ходов.

Раунд заканчивается после того, как все игроки сделают по 4 хода и расставят всех своих приспешников. Затем начисляются победные очки за контролируемые сооружения и центральную цитадель, если её заняли.



После этого участники убирают с игрового поля своих приспешников, воскрешают воинов с кладбища и возвращают их в свою руку, а затем очищают жетоны построенных сооружений и готовятся начать новый раунд.

В конце 4-го (финального) раунда в дополнение к контролируемым сооружениям и цитадели игроки также получают очки за свои карты судьбы и накопленные ресурсы на планшете (см. «Финальный подсчёт очков» на с. 20).



Победителем становится игрок, набравший наибольшее количество победных очков. Он объявляется самым достойным лордом и получает корону пепельного королевства.

В случае ничьей претенденты прибавляют ПО за другие два типа воинов, не указанные на карте судьбы. Если по-прежнему ничья, побеждает убийца Короля (игрок с фишкой королевского контроля).



# Ресурсы

## Основные ресурсы

С помощью искусства алхимии можно подготовить мёртвых воинов.

В игре есть 4 типа основных ресурсов. Их используют для подготовки воинов нежити, которые присоединяются к вашим войскам.



Кости



Пепел



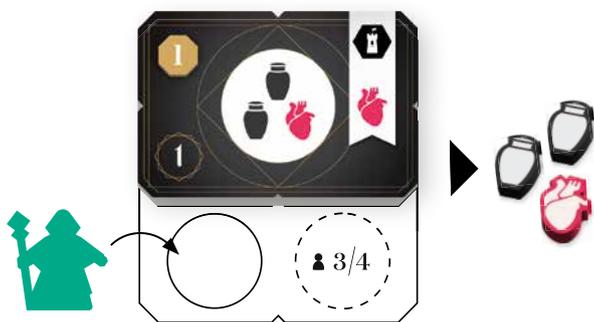
Сера



Кровь

## Как получать ресурсы

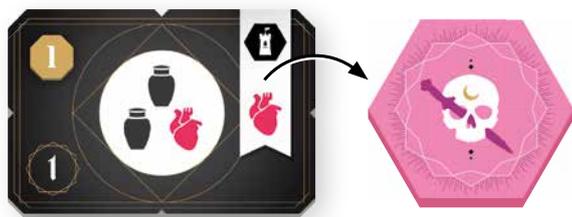
Чтобы получить ресурсы, игрок размещает своего приспешника на свободной ячейке нужного сооружения. Затем он немедленно получает соответствующие ресурсы из запаса и размещает их в специальной области для хранения на игровом планшете.



*Ячейки, обведённые пунктиром, доступны только в партиях с тремя или четырьмя игроками.*

## Дань владельцу

Если вы используете сооружение, контролируемое другим игроком, владелец тут же получает из запаса дань, указанную в правой стороне жетона.



Если игрок использует подконтрольное ему сооружение, он не получает дань, но вместо этого может улучшить защищающих его воинов (см. «Улучшение воинов» на с. 11).

## Специальные ингредиенты



Карты сражений и некоторые сооружения поставляют специальные ингредиенты. Они позволяют получателю выбрать любой основной ресурс из запаса.

## Золото



Самый благородный из семи металлов, обладающий способностью создавать и разрушать.

С помощью золота руины будут восстановлены и край расцветёт вновь.

Золото невероятно ценится в королевстве. В первую очередь его используют, чтобы построить или улучшить сооружения, но также оно может заменить любой ресурс при подготовке воинов для армии (см. «Подготовка воинов» на с. 9).



## Как получить золото

Золото можно всегда получить, разместив приспешника на большой ячейке золота в верхней части игрового поля. Количество приспешников, которые могут занимать эту ячейку, не ограничено.

Но самым эффективным способом получения золота является участие в сражениях (см. «Карты сражений» на с. 18).



# Воины



- 1 Тип воина.
- 2 Сила атаки.
- 3 Требуемые ресурсы.
- 4 Уровень воина.

## Тип воина

Каждому типу воинов соответствует один из ресурсов в игре. Соответствующий ресурс составляет большую часть того, что требуется для подготовки воина.

Хотя это и не является обязательным, формирование пары воинов одного типа добавляет бонус к силе атаки (см. «Усиление» на с. 11).

Подготовка воинов тех видов, которые указаны на вашей карте судьбы, добавляет дополнительные очки в конце игры (см. «Карта судьбы» на с. 20).

## Сила атаки ✕

У всех воинов есть сила атаки (от 1 до 6), отображённая в левом верхнем углу. Чем больше цифра, тем лучше воин проявляет себя в сражении.

## Подготовка воинов

Сражаться и умирать во славу своего лорда — это великая честь... Честь, которую никто не ожидает испытать больше одного раза.

В конце хода, если у игрока есть необходимые ресурсы, он может подготовить одного воина из 6 доступных в верхней части игрового поля.



Игрок отдаёт в запас все ресурсы, указанные в нижней части желаемой карты воина, и забирает карту в руку.

## Пополнение в рядах воинов

После подготовки воина на его место немедленно выкладывается карта нового воина из колоды соответствующего уровня, обозначенной символом на игровом поле (I, II или III).

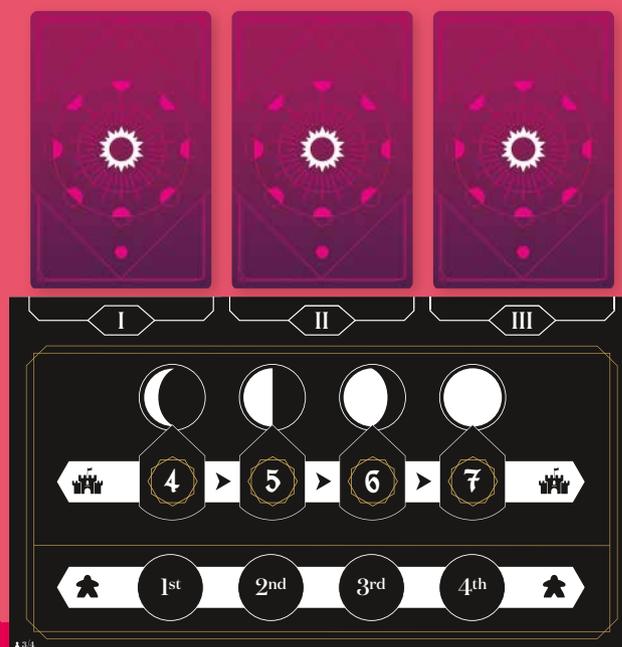
Если колода I пуста, заполните место из колоды II.

Если колода II пуста, заполните место из колоды I.

Если колода III пуста, заполните место из колоды II.

Если опустели две колоды, заполните пространство из оставшейся колоды.

Как только все колоды опустеют, воины больше не заполняют пространство.



# Роботы



- 1 Тип война.
- 2 Сила атаки.
- 3 Уровень колоды для возврата.
- 4 Требуемые ресурсы.
- 5 Уровень война.

## Кто такие роботы?

Роботы — это мощные воины, которые требуют меньше ресурсов при подготовке по сравнению с другими воинами, но они могут участвовать только в одном сражении.

## Как подготовить роботов

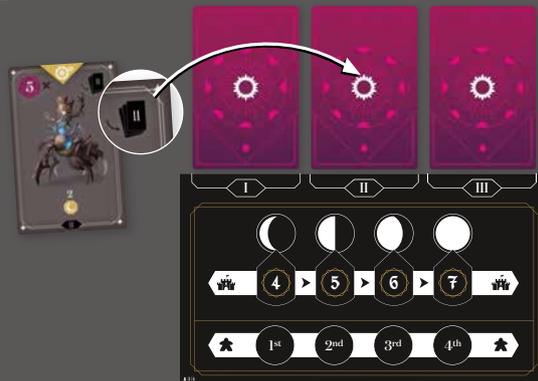
Воинов-роботов подготавливают точно так же, как и других воинов, за счёт ресурсов, указанных в нижней части карты.



Там, где требуются специальные ингредиенты , вы можете использовать любые ресурсы (см. «Специальные ингредиенты» на с. 8).

## Сражение с роботами

После сражения (победы или поражения) воины-роботы немедленно возвращаются в колоду соответствующего уровня, указанного в верхнем правом углу (до каждого вознаграждения или компенсации, указанных на карте сражения игрока).



## Защита

В отличие от обычных воинов, роботы не переходят на защитные позиции после обретения контроля над регионом, вместо этого они возвращаются в колоды воинов. Игроки могут расположить роботов на защитных позициях только при помощи действия улучшения (см. «Улучшение воинов» на с. 11).



## Штраф в конце игры

Когда игрок получает ПО за свою карту судьбы, любой воин-робот под его контролем приносит отрицательные очки, равные уровню, указанному римской цифрой внизу карты.

# Усиление

## Что такое усиление?

Усиление — это преимущество, полученное в результате компоновки воинов одного типа во время сражения.

Необязательно компоновать воинов одного типа, но за каждого совпадающего воина вы получаете +1 к силе атаки во время сражения (как при атаке, так и во время защиты).

Игроки размещают жетон усиления (перевернутый на соответствующую сторону) рядом с совпадающими воинами, чтобы показать, какое у них есть преимущество.



+1 к силе атаки за пару совпадающих воинов



+2 к силе атаки за трёх совпадающих воинов

# Улучшенные воины

Когда игрок строит сооружение в регионе или собирает ресурсы с региона, который он контролирует, он может улучшить защищающих его воинов.

Игрок может добавить или заменить защищающих воинов другими из своей руки или полностью убрать имеющихся воинов и вернуть их обратно в руку.

*Примечание: у вас не может быть больше 2 воинов в каждом регионе, кроме цитадели.*



## Пример

Игрок размещает приспешника на сооружении в регионе, который он контролирует, и получает 3 серы.

Затем он использует возможность улучшить защищающих воинов. Он забирает обратно в руку стартового воина и добавляет двух воинов крови из руки, чтобы они защищали регион.

Затем он добавляет жетон усиления к совпадающим воинам, чтобы показать прирост силы атаки.

# Сооружения

## Что такое сооружения?

Некогда величественные башни возвышались над землёй, словно верные рыцари, облачённые в доспехи. Их забросили и превратили в руины, и теперь их восстановление дорого вам обойдётся.

Сооружения показывают, какие ресурсы можно получить с игрового поля. Сооружения под контролем игрока показывают, сколько ПО он получит в конце каждого раунда.



- 1 Стоимость в золотых монетах.
- 2 Получаемые ПО.
- 3 Поставляемые ресурсы.
- 4 Дать владельцу.
- 5 Уровень сооружения.



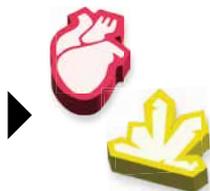
## Постройка сооружения

Чтобы построить или улучшить сооружение, игрок размещает приспешника на ячейку постройки сооружения в нижней части игрового поля. Затем игрок оплачивает золотыми монетами стоимость сооружения, указанную в верхнем левом углу жетона, выбранного из четырёх доступных сооружений, лежащих лицевой стороной вверх.

Количество размещаемых приспешников на ячейке постройки сооружения не ограничено.

## Мгновенный доход

Построив или улучшив сооружение, игрок немедленно получает поставляемый им ресурс.



## Размещение

Купленные жетоны сооружений размещаются в свободных регионах или помещаются поверх любого сооружения, уже находящегося под контролем игрока.

### Свободные регионы

Если до этого регион был свободным, то теперь он сразу же оказывается под контролем. Игрок размещает в нём один из своих жетонов контроля, чтобы обозначить, кому принадлежит регион. Затем игрок может добавить в него до двух воинов из руки для защиты сооружения.

### Подконтрольные регионы

Если регион находится под контролем, игрок размещает жетон нового сооружения поверх предыдущего сооружения и может улучшить любого воина, защищающего сооружение (см. «Улучшение воинов» на с. 11).

Сразу же замените приобретённое сооружение другим из стопки.

*Примечание: игроки не могут возводить сооружения в регионах, находящихся под контролем других игроков.*

## Защита сооружений

В течение партии игроки будут пытаться атаковать и обрета́ть контроль над сооружениями других участников.

Только воины, уже размещённые в регионе, могут защищать его при атаке. Игроки должны заранее позаботиться о надлежащей защите сооружений.

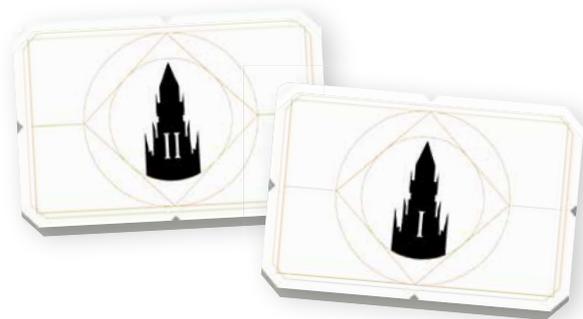
Защищающих воинов можно заменить только во время действия улучшения (см. «Улучшение воинов» на с. 11).

Игроки могут оставить регион незащищённым. У незащищённых сооружений сила атаки равна 0. Защищающиеся игроки всё равно должны использовать карты сражений и побеждают при ничьей (см. «Сражение» на с. 16).

## Уровни сооружений

Строящиеся сооружения бывают двух уровней — I и II.

В начале партии доступны только сооружения уровня I, которые требуют меньше ресурсов для постройки, но при этом приносят меньше ПО, по сравнению с сооружениями уровня II.



## Конец раунда

В конце каждого раунда жетоны строящихся сооружений, расположенные лицевой стороной вверх, убираются и откладываются в сторону. Вместо них из стопки берут новые жетоны, в результате чего появляются сооружения уровня II.

*Если в стопке не осталось сооружений, перемешайте отложенные в сторону жетоны и создайте новую стопку для вытягивания.*

## Воскрешающее сооружение

Воскрешающее сооружение не предоставляет никаких ресурсов, но позволяет игроку мгновенно вернуть всех воинов с кладбища в руку.

Как только это сооружение будет построено, игрок может сразу же вернуть воинов со своего кладбища в руку. Он может тут же воспользоваться улучшением, используя этих воинов (см. «Улучшение воинов» на с. 11).



## Победные очки

В конце каждого раунда игроки подсчитывают победные очки, указанные в нижнем левом углу жетона сооружений, находящихся под их контролем.

В дополнение к видимому числу ПО добавляется по 1 ПО за каждый перекрытый жетон сооружения, находящийся под верхним жетоном сооружения.



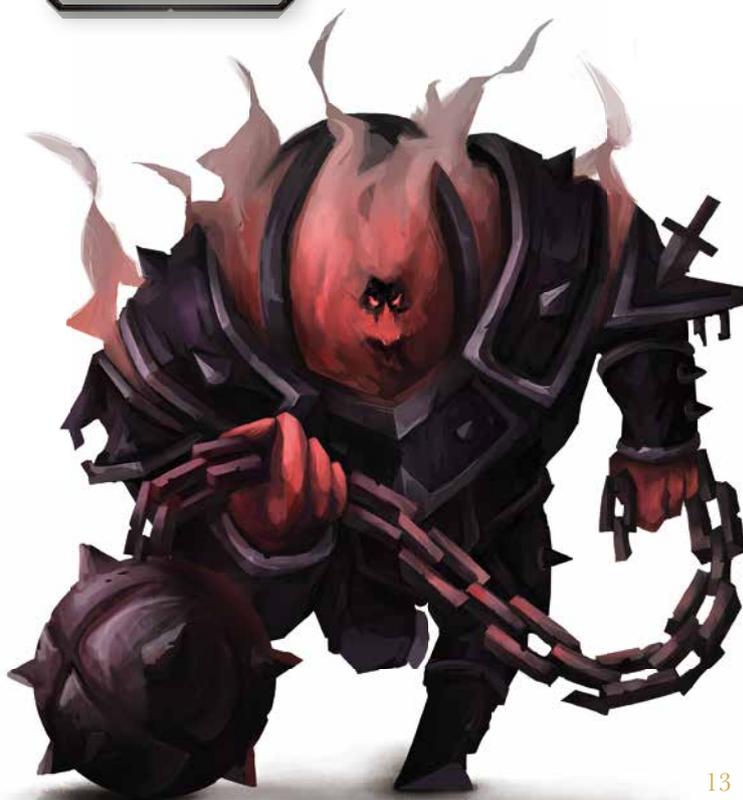
3 ПО



4 ПО



5 ПО



# Цитадель

## Что такое цитадель?

Некогда это было самое сердце процветающего государства, теперь же цитадель стала символом его разрушения.

Цитадель — это центр игрового поля, и с начала партии она занята Королём.

Цитадель не поставляет никакие ресурсы, но вместо этого в конце каждого раунда она вознаграждает контролирующего её игрока большим количеством ПО.

Количество ПО зависит от номера раунда, как это показано на планшете раундов.

## Завоевание цитадели

Первый игрок, пытающийся захватить цитадель, должен разгромить Короля. Атакующий игрок должен использовать карту сражения и до 3 воинов, чтобы победить Короля с силой атаки 5.

**Король не использует карту сражения.**



Игрок разыгрывает карту сражения как обычно и в случае победы забирает фишку королевского контроля, возвращая карту Короля обратно в коробку. Затем он перемещает всех атаковавших воинов в цитадель для её защиты и добавляет один из своих жетонов контроля, показывая, кому принадлежит цитадель.

Фишка королевского контроля будет определять победителя в случае ничьей (см. «Финальный подсчёт очков» на с. 20).

В конце раунда игрок, контролирующий цитадель, получает ПО, указанные под маркером раундов (в данном случае 5 ПО).



## Защита цитадели

В отличие от Короля, игрок, занявший цитадель, по-прежнему должен использовать карту сражения при защите, но удерживать контроль над цитаделью сложно.

Количество атак цитадели не ограничено, и у занявшего её игрока нет возможности улучшить защищающих воинов. Поэтому, отправляя воинов в цитадель, игрок должен осознавать, что они вернутся к нему только после поражения.

## Атака цитадели

Количество атак цитадели не ограничено, но общий показатель силы атаки зависит от места её проведения.

Левый и правый фланги цитадели более уязвимы, но могут подвергнуться атаке только один раз за раунд.

- 1 +1 к силе атакующего.
- 2 0 (без изменений).
- 3 -1 к силе атакующего.

Передняя часть цитадели может быть атакована сколько угодно раз.

tains

The

# The Citadel



1 ×

2

1

5 ×

6	2	1

II

2 ×

2

1



1 ×

1

0 ×

2

1 ×

---

-1 ×

3



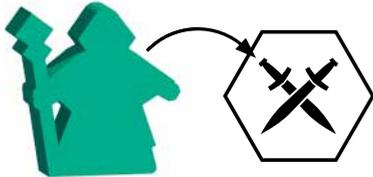
desert

The

# Сражение

## Начало сражения

Чтобы начать сражение, игрок помещает приспешника на свободную ячейку сражения в регионе, находящемся под контролем другого игрока, и объявляет о своих намерениях.



Сражение может начаться, только если у атакующего есть хотя бы один воин в руке.

Атакующий выбирает до 2 воинов из руки (или до 3 в случае атаки цитадели) и кладёт их **лицевой стороной вниз** на стол так, чтобы их видел защищающийся игрок.

**Примечание: защищающийся игрок не может добавить дополнительных воинов из руки во время сражения.**

Затем оба (и атакующий, и защитник) выбирают одну карту сражения из руки и размещают её на столе **лицевой стороной вниз**.

После этого оба игрока одновременно открывают свои карты и сравнивают суммарное значение силы атаки воинов, жетонов усиления (см. «Воины» на с. 9) и карт сражения (см. «Карты сражения» на с. 18). Победителем становится игрок с наибольшим суммарным значением. **Защищающийся игрок побеждает в случае ничьей.**

## Итоги сражения

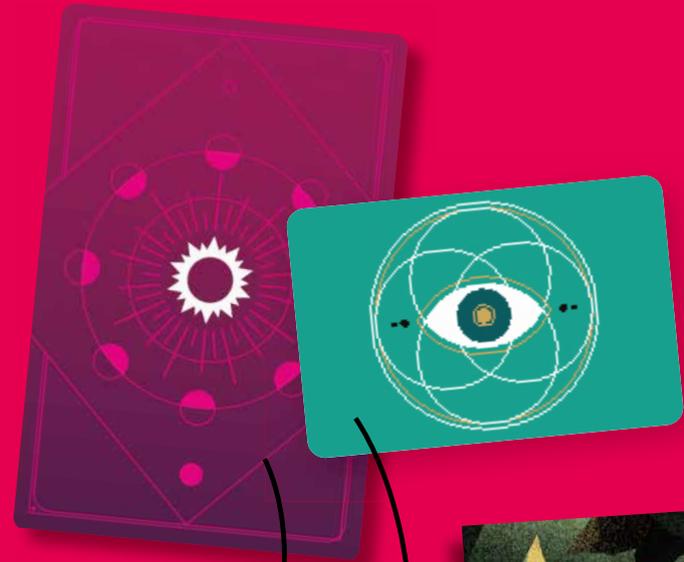
### Победа защищающегося игрока

Если побеждает защищающийся игрок, атакующий игрок отправляет атаковавших воинов на своё кладбище.

### Победа атакующего игрока

Если побеждает атакующий игрок, он получает контроль над регионом. Защищающийся игрок отправляет защищавших воинов на своё кладбище. Атакующий **должен** переместить всех атаковавших воинов в новый подконтрольный регион и оставить в нём жетон контроля, чтобы показать, кому он теперь принадлежит.

**После сражения оба игрока рассматривают свои карты** сражений и получают вознаграждение в зависимости от того, выиграли они или проиграли (см. «Карты сражения» на с. 18). Использованные карты сражений сбрасываются **лицевой стороной вверх** на середину планшета владельца.



## Суммарное значение атакующего игрока:

$$6 + 2 = 8$$

(6 за воина + 2 за брошенный кубик карты сражения — итого 8).

**Игрок получает контроль над сооружением и 1 ПО.**



## Суммарное значение защищающегося игрока:

$$3 + 1 + 1 + 1 = 6$$

(3 + 1 за воинов и их силу атаки, + 1 за совпадающий тип воинов (см. «Усиление» на с. 11) и + 1 за карту сражения — итого 6).

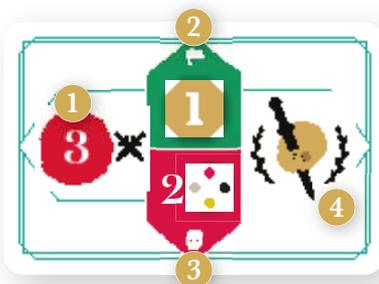
**Игрок теряет контроль над регионом, но получает ресурс по своему выбору.**



# Карты сражений

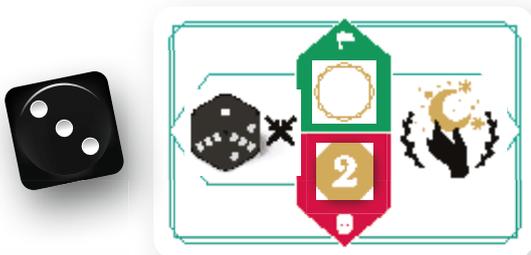
## Использование карт сражений

Карты сражений представляют собой влияние игрока как могущественного некроманта в бою. У каждого игрока есть идентичный набор из 5 карт сражений со значениями 0, 1, 3, 4 и кубик, который усиливает силу атаки в бою.



- 1 Сила атаки.
- 2 Вознаграждение победителя.
- 3 Компенсация проигравшему.
- 4 Отличительная графика.

После начала сражения оба игрока (атакующий и защищающийся) должны выбрать из своей руки одну карту сражения для использования.



Если карта сражения подразумевает использование кубика (после того как карты вскрыты), игрок бросает один кубик и добавляет к силе атаки выпавшее значение (от 1 до 6).

## Вознаграждение и компенсация

В зависимости от исхода сражения каждый игрок получает вознаграждение или компенсацию, указанную на **его личной** карте сражения.

Победитель получает вознаграждение, указанное в верхней (зелёной) секции карты, а проигравший — компенсацию в нижней (красной) секции.



Исключение составляет чёрная секция карты «0», которая позволяет проигравшему выбрать:

- заставить победителя отправить на кладбище одного воина (по выбору победителя) из тех, кто участвовал в сражении (даже если это означает, что регион останется без защиты);
- вернуть в руку (по своему выбору) одного воина из тех, кто находится на кладбище, или из только что побеждённых.

## Сброс карт сражений

После сражения использованная карта сражения сбрасывается лицевой стороной вверх в центр игрового планшета.

Игрокам видна только последняя сброшенная карта сражения, и им нельзя просматривать стопки сброса своих соперников.

Как только использованы все карты сражений, игрок сразу же забирает 5 карт обратно в руку.

Игроки могут обновить карты сражений раньше, отправив своего приспешника на ячейку обновления карт сражений на игровом планшете.



## Конец раунда

Раунд заканчивается, как только игроки расставят всех своих приспешников.

В конце раунда игроки:

- 1 Подсчитывают очки за все подконтрольные регионы.

Добавляются очки, полученные за сооружения, плюс дополнительные очки за каждый накрытый жетон в стопке. Если цитадель занята игроком, он получает за неё очки, указанные на планшете раундов.

- 2 Возвращают всех приспешников на свои планшеты.
- 3 Возвращают все карты воинов с кладбища в руку.
- 4 Сбрасывают оставшиеся жетоны сооружений и выкладывают новые.
- 5 Передвигают маркер раундов на новую ячейку.
- 6 Определяют порядок хода в следующем раунде.

## Порядок хода

Игроки, которые делают ходы первыми, имеют большее преимущество в выборе ячеек на поле и подготовленных воинах.

Те, кто ходят последними, имеют преимущество в завоеваниях и строительстве.

В первом раунде порядок хода задаётся случайным образом, путём перемешивания жетонов порядка хода игроков и размещения их на шкале порядка хода.

В последующих раундах порядок хода определяет игрок с наименьшим количеством ПО к концу раунда.

Если у нескольких игроков наименьшее количество ПО, порядок хода определяет игрок с наименьшим потенциальным числом ПО от подконтрольных сооружений.

Если по-прежнему ничья, игроки бросают кубик, и порядок хода будет определять участник с наибольшим выпавшим значением.



## Доступность

Некоторым игрокам может показаться сложным отслеживать меняющийся порядок хода. В этом случае можно организовать порядок хода по часовой стрелке, когда игрок с наименьшим количеством ПО выбирает только стартового игрока.

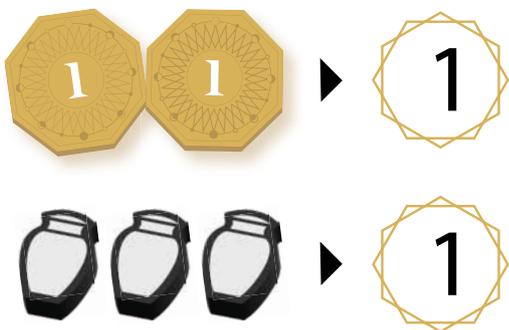
# Финальный подсчет очков

## Когда подсчитываются очки

В конце 4-го раунда игра подходит к концу и начинается финальный подсчёт очков. Игроки получают очки за регионы, которые они контролируют, как и во всех предыдущих раундах, но также добавляют к ним ПО за накопленные ресурсы и карту судьбы.

## Победные очки за ресурсы

Игроки получают по 1 ПО за каждые 3 одинаковых ресурса и за каждые 2 золотые монеты в своём хранилище к концу игры.



## Карта судьбы

В начале игры каждый игрок получает секретную карту судьбы, которая принесёт дополнительные ПО в конце партии.

На карте судьбы указано два типа воинов, которые принесут дополнительные ПО в конце игры, когда эти типы воинов будут подготовлены.

Игроки собирают всех своих воинов, подготовленных во время игры, с игрового поля, кладбища и из своей руки и разделяют их по типам.

Типы воинов, не отображённые на карте судьбы, можно отложить в сторону. К общему числу ПО игрока добавляются римские цифры, изображённые внизу каждой карты (они же указывают, из колоды какого уровня она была взята).

Игрок с наибольшим количеством ПО побеждает в игре и получает корону из пепла!

В случае ничьей игроки подсчитывают очки за воинов, не изображённых на их картах судьбы.

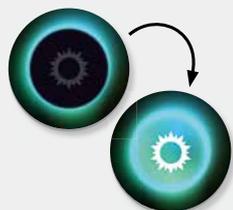
Пример.

Подсчёт очков за карту судьбы:

$$I + I + III + I + I = 7 \text{ ПО}$$

# Способности игроков (продвинутый режим)

В продвинутом режиме для повышения сложности в игру добавляются асимметричные способности персонажей.



Каждая способность игрока представлена жетоном способности. В начале каждого раунда жетон переворачивается на активную сторону, указывая, что способность может быть задействована.

Как только игрок ею воспользуется, жетон переворачивается на неактивную сторону. Игроки не могут задействовать способности, пока они вновь автоматически не станут активными в конце раунда или при помощи действия обновления на игровом планшете.

При использовании ячейки обновления игроки по-прежнему возвращают сброшенные карты сражений в руку, но также активируют свой жетон способности.



## Снятие маски

Когда атакуют Визио, он может раскрыть карты всех атакующих воинов, находящиеся лицевой стороной вниз, до выбора карт сражений.

## Предостережение

Во время сражения, после того как карты выбраны, но ещё не раскрыты, Визио может использовать свою способность, чтобы попытаться предсказать, какую карту сражения решил использовать соперник. Если он угадал, сила атаки снижается до 1.



## Обмен товара

В любой момент своего хода Нокс может обменивать до 3 любых основных ресурсов на любые другие ресурсы, основные ресурсы из запаса.

## Экегумация

Нокс может подготовить одного воина в начале своего хода. Этого воина можно сразу же использовать.

Он может подготовить воина и в конце своего хода, если пожелает.



## Приказ

В любое время своего хода Морс может переместить любого приспешника, размещённого на игровом поле, в другую ячейку на игровом поле, чтобы освободить или занять места для размещения.

Перемещённый приспешник не активирует никакие действия.

## Переброс

Морс может перекинуть любой кубик (даже кубик противника).



## Подкрепление

В любой момент своего хода Фортис может добавить, убрать или обменять одного из своих воинов на игровом поле (включая цитадель) на одного воина из своей руки или из другого подконтрольного региона на игровом поле.

## Укрепление

В любой момент своего хода Фортис может перевернуть жетон усиления над парой своих совпадающих воинов, чтобы увеличить силу атаки с 1 до 2.



# Общее описание

## Определение сложности

Для настройки сложности ИИ добавляйте разных воинов в цитадель во время подготовки к игре. Участники могут подбирать их по своему усмотрению, учитывая общее правило:

**Лёгкий режим** — 1 воин уровня I.



**Средний режим** — 1 воин уровня II.



**Сложный режим** — 1 воин уровня III.



## Как работает ИИ?

ИИ полностью имитирует действия игрока-человека: размещает приспешников, подготавливает воинов, атакует, строит сооружения и получает победные очки. Однако действия ИИ определяются колодой карт действий.

## Чем отличается ИИ?

ИИ-игрок:

- Начинает партию, занимая цитадель.
- Не получает и не использует ресурсы. Вместо того чтобы получить ресурсы, он зарабатывает по 1 ПО за каждый ресурс.
- В открытую играет своими воинами и всегда атакует и улучшает, используя самую сильную из возможных комбинаций.
- Всегда делает ход последним.
- Не использует карту судьбы.

## ИИ не в соло-режиме

ИИ можно добавить в партию с двумя или тремя участниками для выполнения роли буфера между игроками и уменьшения прямых столкновений.

Подготовьтесь к игре как обычно (включая карту Короля и фишку королевского контроля) для определённого количества игроков, включая ИИ.

Вначале рекомендуется играть без участия ИИ, чтобы лучше разобраться в правилах игры.

# Игровой процесс ИИ

## Ход ИИ

В свой ход ИИ бросает кубик, чтобы выявить, с каким регионом он будет взаимодействовать, а затем переворачивает карту действия, чтобы определить, какое действие будет совершать.

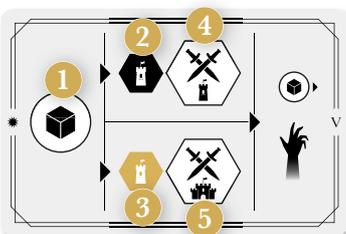
## Определение региона

Двигаясь по часовой стрелке на игровом поле, каждый из 6 регионов будет соответствовать одной из граней кубика со значением от 1 до 6. На какой регион укажет кубик, с тем регионом и будет взаимодействовать ИИ.

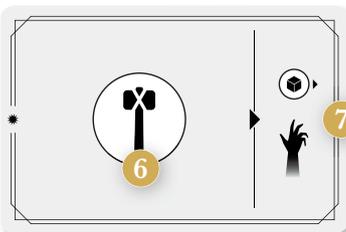


## Карты действий

Карты действий определяют, какое действие совершит ИИ в свой ход. После определения региона открывается верхняя карта из колоды действий, и ИИ пытается выполнить одно действие, указанное на карте, двигаясь слева направо, до его успешного завершения.



- 1 Использование ячейки ресурсов.
- 2 Под контролем игрока.
- 3 Под контролем ИИ/без контроля.
- 4 Атака региона.
- 5 Атака цитадели.

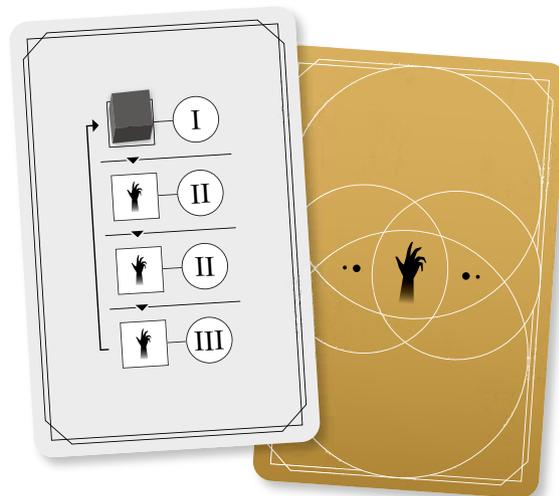


- 6 Строительство сооружения.
- 7 Использование ближайшего ресурса и подготовка воина.

Как только все карты действий будут использованы, перетасуйте их и разместите лицевой стороной вниз, сформировав новую колоду.

## Шкала воина

Карта шкалы воина располагается в области хранения ресурсов на игровом планшете ИИ. Она показывает, какого уровня воина должен подготовить ИИ по запросу (см. «Действие подготовки воина» на с. 25).



## Дополнительное испытание

Чтобы ещё повысить сложность, игроки могут добавить целевую карту действия (см. «Целевая карта действия» на с. 22).

Вместо определения региона при помощи кубика эта карта заставляет ИИ атаковать наименее защищённый регион и строить сооружение в своём наиболее защищённом регионе.



Атака наименее защищённого региона



Строительство в наиболее защищённом регионе

Наименее и наиболее защищённые регионы определяются общим значением силы атаки защищающих его воинов.

При равенстве значений выбирается регион, установленный кубиком, или самый ближайший к нему по часовой стрелке.

# Действия ИИ

ИИ выполняет одно действие разыгранной карты, двигаясь слева направо. Если оно невозможно, он выполнит следующее действие по порядку.

**Действия:**

## Использование ячейки ресурсов

ИИ размещает приспешника на свободной ячейке ресурсов в установленном регионе. Он получает 1 ПО за каждый ресурс, который можно было собрать.

Если сооружение контролируется другим игроком, владелец получает дань.

Если сооружение контролируется ИИ, он улучшает защищающих его воинов в самой сильной из возможных комбинаций.

## Под контролем игрока

Если регион контролируется другим игроком, ИИ выполняет действие, указанное в этом разделе карты действия.

## Под контролем ИИ/без контроля

Если регион контролируется ИИ или никем не занят, то вместо этого выполняется действие, указанное в этом разделе карты действия.

## Атака региона

ИИ размещает приспешника на свободной ячейке сражения. Затем он использует самых сильных из возможных воинов (до 2) и верхнюю карту сражения для атаки.

## Атака цитадели

ИИ размещает приспешника на свободной ячейке сражения. Затем он использует самых сильных из возможных воинов (до 3) и верхнюю карту сражения для атаки.

## Постройка сооружения

Если регион контролируется ИИ или никем не занят, ИИ размещает приспешника на ячейке строительства и бесплатно строит самое правое из возможных сооружений.

Затем он улучшает защищающих его воинов из руки в самой сильной из возможных комбинаций и получает ПО за каждый ресурс, который мог бы получить.

## Использование ближайшего ресурса

Если нельзя было выполнить ни одно из предыдущих действий, ИИ размещает приспешника на свободной ячейке ресурсов в установленном регионе или на ближайшей к нему ячейке ресурсов (по часовой стрелке). Если ни одна из ячеек не свободна, он размещает приспешника на ячейке получения золота.

Затем ИИ получает 1 ПО за каждый ресурс, который он должен был получить, и подготавливает воина.

## Подготовка война

После размещения приспешника на ближайшей ячейке ресурсов ИИ бесплатно подготавливает воина. Подготовленный воин зависит от уровня, указанного на шкале воина.

Каждый раз, когда подготавливают воина, маркер перемещается вниз, пока вновь не вернется на вершину шкалы.

Подготовленный воин — это самый правый доступный воин, соответствующий уровню на шкале воина.

# Карты сражений ИИ

Колода карт сражений ИИ перемешивается и размещается лицевой стороной вниз рядом с игровым планшетом ИИ.

Во время сражения верхняя карта из колоды карт сражений ИИ размещается лицевой стороной вниз на столе и открывается, только когда все игроки сделали свой выбор.

Карты сражений сбрасываются как обычно. Как только заканчиваются все карты сражений, они вновь перемешиваются и образуют новую колоду.

## Вознаграждение и компенсация

Вместо ресурсов ИИ получает 1 ПО за каждый ресурс, который он должен был получить за счёт карты сражения.

## Проигрыш с картой сражения «0»

Если ИИ атаковал, он наносит урон.

Если ИИ защищался, он возвращает самого сильного воина с кладбища себе в руку.



## Русская версия игры

**Руководитель проекта:** Андрей Сафронов

**Редактор:** Елена Шкуткова

**Переводчик:** Елена Шкуткова

**Корректор:** Кирилл Егоров

**Верстальщик:** Константин Соколов

Copyright Lawton Design Ltd 2023

**Дизайн:** Ричард Лоутон | **Разработка:** Томас Брук

**Разработка соло-режима:** Элвин Вон

**Художники:** Вадим Мишин, Рафаэль Нобре

**Графический дизайн:** Ричард Лоутон

**Художественный текст:** Натали Гардинер

**Редактирование и корректура правил:** Майк Хьюз, Джек Данбар,

Йоаким Эннфорс, Майкл Манерс, Томас Ньюджент

**Спасибо** всем тестировщикам, а также компаниям Playtest UK и VPT.

# Памятка по символам

## Ячейки действий

-  Ресурс (с. 8)
-  Строительство (с. 12)
-  Начало сражения (с. 16)
-  Обновление (с. 18)

## Типы воинов (с. 9)

-  Сера
-  Кровь
-  Пепел
-  Кости

## Жетоны сооружений (с. 12)

-  Стоимость в золотых монетах
-  Победные очки (ПО)
-  Специальные ингредиенты (с. 8)
-  Дань владельцу (с. 8)
-  Воскрешение воинов (с. 13)

## Карты сражений

-  Сила атаки (с. 9)
-  Вознаграждение победителя (с. 18)
-  Компенсация при проигрыше (с. 18)
-  Вознаграждение в золотых монетах
-  Победные очки (ПО)
-  Специальные ингредиенты (с. 8)
-  Нанести урон или вернуть побеждённого воина (с. 18)