Гейм-дизайнеры: Сергей и Михаил Дембицкие
Художник и дизайнер: Михаил Дембицкий

Эпоха правителей: новые земли. История славы и забвения.

Из архива придворного историографа ордена паладинов Лисина, лично не участвовавшего в событиях описываемых, но изучавшего их по материалам летописей различной степени древности:

«Рыцари и маги, вступившие в новый мир через магические порталы, очень быстро освоили новые земли и вытеснили на окраины Великих лесов народ солнцепоклонников, господствовавший здесь до их прихода. Населявшие пустыни юга номады были очень немногочисленны, чтобы представлять какую-либо опасность для нового царства, а восточные варвары — разрозненными и занятыми больше междоусобной борьбой, чем пришельцами магических порталов. Казалось для нового царства наступил золотой век, но тучи только сгущались.

В 10 году п.п. верховный маг природы Виториус был уличен в увлечении запрещенной магией некромантии, после чего скрылся в пустыне, где благодаря сладким обещаниям бессмертия и власти сплотил вокруг себя народ номадов.

Три зимы спустя Роал-свирепый объединил под своим командованием большинство племен востока, в то время как на западе народ солнцепоклонников был почти готов к воплощению своей черной мести.

Но главный удар пронзил само сердце королевства - умер легендарный король Эрналь XVI, верой и правдой служивший своим людям в течении десятилетий. Начался раскол. Предводитель паладинов магистр Алистер открыто выступил против мудрецов, последние годы окружавших короля, и мятеж непокорных зажег города нового царства. Еще вчера единые земли разделились на две части. Большая из них была покорена многочисленными рыцарями благородных и отважных паладинов. Куда меньше осталось за приспешниками цитадели, оградившими себя незнающими страха и боли элементалями природы, воздуха и огня.

Началась эпоха правителей...»

Датировано 72 годом, 9 месяцем, 5 днем после переселения.

СОДЕРЖАНИЕ:

1. Игровые компоненты с.4

I. Основы игры

2. Подготовка с.6
3. Игровой процесс с.9
4. Использование бонусов царств с.16
5. Использование карт событий и завершение игры с.17
6. Подсчет очков и определение победителя с.17

II. Детализация

7. Более подробно о приказах с.21
8. Более подробно о военных действиях с.??

III. Описание царств

9. Характеристики правителей с.??
10. Характеристики особых зданий с.??
11. Характеристики общих зданий с.??
12. Характеристики бонусов царств с.??

13. FAQ с.??

1. ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

1) по 3 карты правителя для каждого игрока:

2) 5 карт судьбы:

3) 40 военных карт:

4) 16 карт бонусов царств:

5) 26 карт событий:

6) 4 комплекта по 10 фишек приказов для каждого царства:

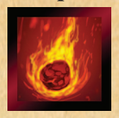
7) 4 комплекта по 33 фишки построек для каждого царства:

8) 4 комплекта по 15 фишек обычных полков:

9) 4 комплекта по 2 (варвары), 3(паладины), 5 (мудрецы), 10 (некроманты) фишек особых полков:

10) 13 фишек восстания:

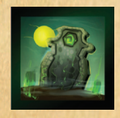
11) особые фишки царств -
1 фишка метиорита (мудрецы):



1 фишка непроходимых чащ (мудрецы):

1 фишка тайного города:

3 фишки захоронений (некроманты):



4 фишки облака смерти (некроманты):

12) другие фишки -
12 фишек революционеров:

17 фишек чумы:

8 фишек великого завоевателя:

17 фишек защиты:

12 фишек для отсчета ходов:

13) игровые поле для двух, трех и четырех игроков:

14) 40 фишек для обозначения талантов золота:

15) 17 фишек для обозначения штрафов:

2. ПОДГОТОВКА.

2.1) Определите царства, которыми вы будете играть. В базовой версии игры доступны 4 царства: паладинов, варваров, мудрецов и некромантов. Возьмите соответствующие фишки построек:

синие здания принадлежат паладинам;

красные здания принадлежат варварам;

фиолетовые здания принадлежат мудрецам;

зеленые здания принадлежат некромантам.

Возьмите соответствующие фишки воинов:

пехоту и конницу паладинов;

пехоту и троллей варваров;

пехоту, элементалей огня, воздуха и природы мудрецов;

пехоту, зомби и скелетов некромантов.

Возьмите соответствующие фишки приказов:

приказы паладинов;

приказы варваров;

приказы мудрецов;

приказы некромантов.

Если игрок выбрал мудрецов, ему также необходимо взять фишки метиорита, непроходимых чащ и тайного города:

Если игрок выбрал некромантов, ему также необходимо взять фишки захоронений и облака смерти:

Каждое царство имеет три правителя, наделенных особыми способностями (более подробно см. пункт 9 правил). Выберите одного из них.

2.2) Возьмите игровое поле по количеству игроков. Земли одного царства состоят из четырех территорий, имеющих одинаковый цвет (синий, красный, желтый или зеленый).

Если вы хотите сыграть на 4х, рекомендуется играть союзами - 2е против 2х. При этом союзники должны выбрать царства, не имеющие в начале игры

общих границ (например, желтое и синее царство для одного союза и зеленое и красное - для другого).

Оранжевая центральная территория является нейтральной и никому не принадлежит до ее завоевания (ее сила равна 0):

2.3) Подготовьте две игровые колоды – «Военных бонусов» и «Эпох». Первая состоит из всех военных карт, перетасуйте их и положите рубашкой вверх:

Вторая колода (т.е. колода «Эпох») состоит из двух частей – колоды «Событий» и колоды «Судьбы».

Подготовка колоды «Эпох» идет следующим образом:

А) В игре используется вся колода «Судьбы» (она включает всего пять карт) – ее необходимо перемешать и положить в основание колоды «Эпох» рубашкой вверх:

Б) Далее из колоды «Событий» случайным образом выбирается количество карт равное количеству игроков умноженному на шесть, плюс один. Т.е. в игре на двоих – это 13 карт, в игре на троих - 19, в игре на четверых - 25. Эти отобранные карты перетасовываются и кладутся рубашкой вверх на колоду «Судьбы»:

Остальная часть карт из колоды «Конца времен» не принимает участия в игре. Игроки не должны смотреть, какие карты отобраны для игры, а какие - нет. Кроме того, **в игре на двоих не должно использоваться событие «Буря»**.

2.4) Далее каждый игрок берет все свои карты из колоды «Бонусов царств», то есть карты царства, за которое он будет играть. Бонусы царств, не принимающих участие в игре, сбрасываются и не используются в процессе игры. Таким образом, в игре на двоих используется восемь бонусов царств, в игре на троих - двенадцать,

в игре на четверых - шестнадцать.

2.5) Каждый игрок получает по 4 обычных полка (один полк = одна фишка пехоты соответствующегоц царства) и по 7 талантов золота (1 фишка золота = 1 таланту золота). С помощью броска кубика определяется игрок, который будет ходить первым. Следующий по часовой стрелке игрок ходит вторым и т.д. В такой же очередности расставляются и полки - игрок, который ходит первым, расставляет все свои полки и т.д. по часовой стрелке. Полки расставляются по своему усмотрению на своих территориях, но не более 3 на одной территории. Кроме полков и золота игрок получает фишку столицы:

рыцарский замок у паладинов;

холл вождей у варваров;

цитадель магов у мудрецов;

некрополь у некромантов.

В том же порядке, что и при расстановке полков, каждый игрок ставит фишку своей столицы на одной из своих территорий.

ПРИМЕР НАЧАЛЬНОЙ РАССТАНОВКИ

Игроки расставили свои полки, разместили столицы и получили по семь золотых талантов. Каждый игрок карты бонусов своего царства. Также были сформированы две игровые колоды: Эпох и Военных бонусов.

3. ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игра состоит из эпох. Эпоха состоит из трех фаз: фазы оплаты штрафов, инвестиций и получения золота, фазы приказов, фазы военных действий и перегруппировки.

Игроки проходят фазы совершая ходы. Одним ходом является:

• Фаза оплаты штрафов, инвестиций и получения золота + первый приказ фазы приказов.

• Каждый приказ фазы приказов, начиная со второго приказа.

• Фаза военных действий и перегруппировки.

Формально эпоха выглядит следующим образом (из расчета, что у игрока четыре территории):

Ход 1: Фаза оплаты штрафов, инвистиций и получения золота + 1-й приказ фазы приказов.

Ход 2: 2-й приказ фазы приказов.

Ход 3: 3-й приказ фазы приказов.

Ход 4: 4-й приказ фазы приказов.

Ход 5: Фаза военных действий и инвистиций (по желанию игрока).

А) Фаза оплаты штрафов, инвестиций и получения золота (Ход 1).

Есть два вида штрафов: за территории и за полки. Сначала должен быть выплачен штраф за территории и уже после этого игрок оплачивает штраф за полки.

Штрафы за территории.

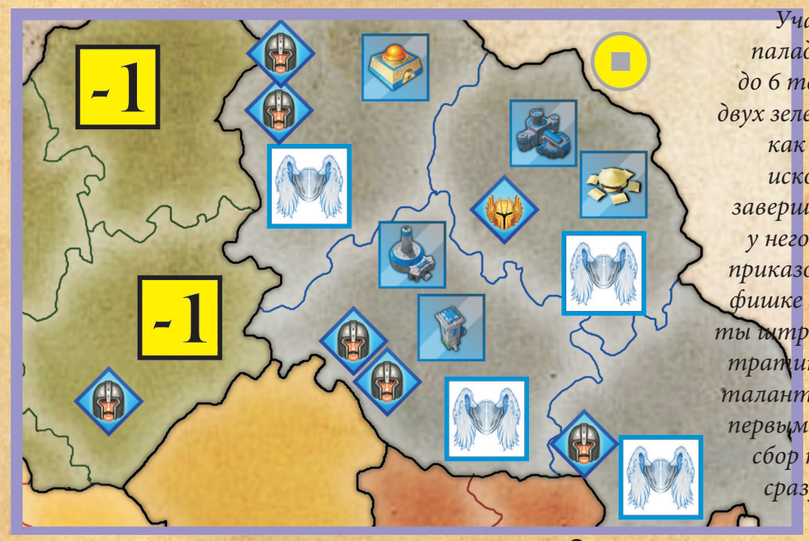
Связаны с количеством территорий, на которых не были отданы приказы при завершении Фазы приказов предыдущей Эпохи.

Если у игрока четыре или менее территорий, то для завершения Фазы приказов необходимо отдать приказы на всех территориях.

В случае, когда царство имеет более четырех территорий, то игрок должен отдать приказы по крайней мере на четырех территориях. После этого в каждый свой ход он решает - отдать ли новый приказ на одной из оставшихся без приказов территориях или же завершить Фазу приказов.

Если игрок принимает решение о завершении Фазы приказов и у него остаются территории без приказов, он должен положить на каждую такую территорию жетон штрафа.

Во время Фазы оплаты штрафов игрок должен снять максимально возможное количество жетонов штрафа за одно золото каждое. После этого он переходит к оплате штрафов за полки. Если золота было недостаточно и были сняты не все жетоны штрафов, то ближайшие приказы должны быть потрачены на снятие жетонов штрафов. Для этого игрок отдает приказы торговли на своих любых территориях (по обычным правилам - по одному приказу за ход). Все полученные при этом золотые таланты сразу же сбрасываются, а с территорий царства снимается соответствующее количество жетонов штрафов.



Участник, играющий за Царство паладинов, расширил свои владения до 6 территорий за счет завоевания двух зеленых территорий. После того, как игрок отдал приказы на своих исконных территориях, он решил завершить Фазу приказов. Поскольку у него осталось две территории без приказов, он положил на них по одной фишке штрафа. Во время Фазы оплаты штрафов и инвестирования он потратит свой единственный золотой талант на снятие одной из них. А его первым приказов в новой Эпохе будет сбор налогов. Полученное золото он сразу же скинет вместе со второй фишкой штрафа.

Штрафы за полки.

Ваши полки не требуют содержания пока их шесть или менее. Если полков от 7 до 9 включительно необходимо заплатить один талант золота за все полки (не за каждый), если от 10 до 12 - два, если от 13 и больше - три. Если игроку нечем платить он должен распустить соответствующее количество полков.

Штрафы также платятся и за количество полков на одной территории. В норме игрок может иметь до трех полков на одной территории. В некоторых ситуациях (в результате отступления, а также в результате использования бонусов царств; см. FAQ на стр.???) количество полков на одной территории может превышать три. В таком случае, игрок должен оплатить по одному таланту золота за каждый полк сверх трех на территории. Если игрок не имеет необходимого количества золотых талантов, он должен распустить соответствующее количество полков.

Вместе с тем, как в первом (общее количество полков), так и во втором (количество полков на одной территории) случаях, игрок даже имея необходимое количество золотых талантов, может не платить штрафы и вместо этого распустить соответствующее количество полков (какие полки, решает сам игрок).

Инвестиции.

Как только игрок оплатил штрафы, он может по желанию инвестировать часть или все оставшееся у него золото. В базовой версии игры – это инвестиции, связанные со зданиями Библиотеки и Жертвенника (конечно же, если они были построены):

за каждую Библиотеку игрок может купить одну и только одну военную карту за один талант золота;

с помощью Жертвенника игрок может пожертвовать от одного до трех талантов золота. Это золото кладется отдельно и может накапливаться от одной эпохи к другой. Когда с помощью жертвенника было накоплено три таланта, они убираются из игры, а игрок получает 1 победное очко (более подробно см. с. ???).

Игрок сам выбирает в какой последовательности использовать здания Библиотеки и Жертвенника.

Участник, играющий за Царство варваров, должен оплатить штрафы за количество полков. Благодаря своим бонусам игрок-варвар имеет в двух территориях (A и B) более трех полков, а общее количество полков на всех территориях превышает 6. Вместе с тем, территория D, благодаря построенным на ней Шатрам воинов, позволяет размещать четыре полка без необходимости платить соответствующий штраф. Следовательно игрок должен выплатить один талан золота за территорию A (или снять один полк) и один талант золота за общее количество воинов (или снять три полка).

После этого игрок может инвестировать оставшееся количество золота. Допустим, был оплачен штраф за общее количество воинов. Что касается территории A, то лишний полк был распущен. Тогда у игрока осталось два таланта золота, которые можно (один из возможных вариантов): 1) потратить в Библиотеке, получив при этом одну военную карту + оставить один талан в казне; 2) потратить в библиотеке + пожертвовать один талант золота в Жертвеннике; 3) пожертвовать один талант + один оставить в казне; 4) пожертвовать оба таланта; 5) оба таланта оставить в казне.

Получение золота.

Как только игрок прошел этап инвестирования, он переходит к получению золота.

Во-первых, он получает по одному таланту золота за каждое Золотохранилище, если у него есть Банк.

Во-вторых, по желанию он может сбросить любое количество карт бонусов своего царства

и получить по три таланта золота за каждую из них.

Сброшенные карты считаются использованными и могут вернуться в игру только благодаря некоторым событиям (например, Культ предков) или бонусам отдельных царств (например, Архимаг Царства Мудрецов).

Б) Фаза приказов.

Эта фаза длится пока игрок не отдаст приказы на всех своих территориях (если у него четыре и менее территории) или хотя бы на четырех территориях (если у него пять и более территорий).

Игрок отдает один приказ на любой своей территории. Приказ выполняется сразу же после того, как игрок его отдал. Важно помнить, что приказ отдается на конкретной территории.

Существует семь видов приказов:

а) Приказ мобилизации: получение одного полка за один талант золота на территории, где отдается приказ.

б) Приказ постройки: постройка здания первого (один талант золота), второго (два таланта золота) или третьего уровня (три таланта золота) на территории, где отдается приказ.

в) Приказ сноса: уничтожения своего (бесплатно) или чужого (за его цену минус один; столицу за три таланта) здания.

г) Приказ сбора налогов: получение одного таланта золота.

д) Приказ военного планирования: получение одной военной карты.

е) Приказ перегруппировки: бесплатный перевод одного полка на свою соседнюю территорию, каждый следующий полк за один талант золота.

ж) Приказ переговоров: позволяет снимать фишки восстания.

Игрок (назовем его текущим игроком) по своему собственному выбору может отдать любой из этих приказов, если для этого нет очевидных препятствий (например, нельзя собрать налоги, если казна заполнена, или произвести снос на территории, где нет зданий).

После того, как был отдан и выполнен один из приказов, на соответствующую территорию кладется фишка приказа соответствующего царства:

если приказ был отдан игроком-паладином;

если приказ был отдан игроком-варваром;

если приказ был отдан игроком-мудрецом;

если приказ был отдан игроком-некромантом.

Ход передается далее. После того как походили остальные игроки, ход возвращается к текущему игроку. Он отдает свой следующий приказ на территории без фишки приказа. Вне зависимости от того, каким был предыдущий приказ, игрок может отдать любой из семи приказов. После этого остальные игроки опять совершают свои ходы. И так далее.

Фаза приказов игрока заканчивается, когда на четырех его территориях имеется, по крайней мере, по одной фишке приказа. Если у игрока четыре или меньше территорий, фаза заканчи-

вается в любом случае. Если же территорий пять или более, игрок сам решает, заканчивается ли фаза после того как на четырех территориях имеются приказы или она продолжается для того, чтобы он мог отдать приказы на территориях, где нет фишек приказов (при этом игрок сам определяет, после какого из этих последующих приказов заканчивается фаза приказов). Когда игрок отдает свой последний приказ в Фазе приказов, ход передается следующему игроку, а игрок, завершивший фазу приказов, снимает все фишки приказов со своих территорий.

ПРИМЕР. ПАЛАДИНЫ VS ВАРВАРОВ: ФАЗА ОПЛАТЫ ШТРАФОВ, ИНВЕСТИЦИЙ И ПОЛУЧЕНИЯ ЗОЛОТА + ФАЗА ПРИКАЗОВ.

Ход 1.

Поскольку это только начало игры, никаких штрафов никому оплачивать не приходится, а инвестировать пока не во что. Также игроки не имеют Золотохранилищ и Банков, но все же могут получить золото за счет сброса карт своих бонусов. Вместе с тем, это не имеет никакого смысла, так как казна заполнена.

Варвар отдает свой первый приказ. Это приказ мобилизации полка троллей в территории с Холлом вождей (столица Варвара). Для этого Варвар тратит одно золото.

Очередь переходит к Паладину. Он отдает приказ мобилизации на крайней правой территории и за одно золото вводит полк пехоты.

Ход 2.

Варвар отдает свой второй приказ на крайней левой территории. Это еще один приказ мобилизации - за одно золото Варвар вводит полк пехоты. После этого Паладин отдает приказ сбора налогов на крайней левой территории и получает одно золото, которое сразу же кладется в казну.

Ход 3.

Варвар отдает свой третий приказ на центральной внутренней территории. Это приказ военного планирования и он получает военную карту. Военны карты не должны показываться противнику вплоть до сражения, поэтому содержание вытянутой карты пока известно только Варвару. Далее Паладин отдает свой третий приказ. Это приказ постройки на центральной внутренней территории. За одно золото он возводит здание первого уровня «Сокровищница». Хм...

Ход 4.

Варвар отдает свой последний приказ в этой эпохе. Это приказ постройки на крайней правой территории. Он возводит здание первого уровня «Шатры воинов» за одно золото. Теперь лимит воинов на этой территории повышается до 4-х. После этого Паладин отдает приказ мобилизации на центральной внешней территории и за одно золото и вводит полк пехоты. Как вы понимаете, это тоже был его последний приказ в этой эпохе.

В) Фаза военных действий и перегруппировки.

Военные действия.

После фазы приказов наступает фаза военных действий и перегруппировки, но только в том случае, если игроку это необходимо. Если же игрок решает не атаковать и не перемещать войска, то он переходит к новой Эпохе и совершает ход, включающий фазу оплаты штрафов и траты золота, фазу получения бонуса царств и золота, первый приказ Фазы приказов.

Если же игрок решает атаковать, то на фазу военных действий и перегруппировки уходит весь этот ход. Изначально каждый игрок может совершать одну атаку в этой фазе. Чтобы увеличить этот лимит, необходимо возводить военные академии:

каждая из них дает возможность одной дополнительной атаки в Фазу военных действий и перегруппировки (максимум - 3).

Каждая атака совершается с одной своей территории на одну прилежащую к ней территорию противника (нельзя атаковать одновременно одну террито-

рию с нескольких). В бою учавствуют все полки атакующей и защищающейся территорий.

Если у игрока есть возможность атаковать более одного раза, то нет ограничений (конечно же в пределах максимального количества атак в фазу атаки и перегруппировки) в отношении того сколько атак он может совершить с одной территории на любые прилегающие территории противников.

Существует три возможных результата атаки:

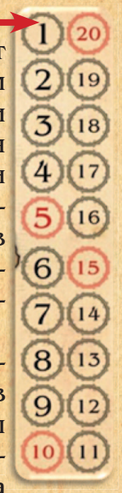
1) Победа - сила полков атакующего игрока + сила его военных карт + сила, полученная за особые свойства военных карт + сила за другие бонусы больше соответствующего показателя защищающегося игрока. В случае победы атакующего игрока, он захватывает территорию, а оставшиеся полки противника должны отступить на свою/свои соседние территории.

2) Ничья - сила полков атакующего игрока + сила его военных карт + сила, полученная за особые свойства военных карт + сила за другие бонусы равна соответствующему показателю защищающегося игрока. В случае ничьи, защищающийся игрок не теряет своей территории, а выжившие полки со стороны атаки и защиты остаются на тех позициях, где они были до объявления атаки.

3) Поражение - сила полков атакующего игрока + сила его военных карт + сила, полученная за особые свойства военных карт + сила за другие бонусы меньше соответствующеего показателя защищающегося игрока. В случае поражения атакующего игрока, защищающийся игрок не теряет своей территории, а выжившие полки со стороны атаки и защиты остаются на тех позициях, где они были до объявления атаки.

Если территория противника захвачена, то игрок по желанию может перевести на нее все или часть атаковавших полков, выживших после битвы. После того, как полки переведены, игрок может атаковать с захваченной территории, если не исчерпал лимит своих атак в этой Фазе военных действий и перегруппировки.

Кроме того, после каждой атаки учавствующие стороны получают баллы ратного дела, которые отмечаются на специальном треке.



Атакующий игрок получает 2 балла ратного дела в любом случае и 1 дополнительный, если он победил и на защищающейся территории был хотя бы один полк противника. Таким образом, если игрок вводит полки в пустую территорию (нейтральную или противника), он получает только 2 балла ратного дела.

Защищающийся игрок получает 1 балл ратного дела, если в защищающейся территории был хотя бы один его полк, и 1 дополнительный в случае победы. За потерю территории, в которой не было ни одного полка, защищающийся игрок не получает баллов ратного дела.

Перегруппировка.

Перевод полков на захваченные территории, осуществленный сразу же после успешных атак не является перегруппировкой.

Перегруппировка начинается уже после того, как игрок исчерпал лимит возможных атак в этой Фазе военных действий и перегруппировки.

Важно помнить, что игрок может не атаковать, а сразу же перейти к перегруппировке. В любом случае это занимает весь ход.

Перегруппировка является переводом полков между своими территориями. Все захваченные ранее территории считаются своими, все потерянные ранее - чужими.

Перегруппировка осуществляется между соседними территориями. Один полк можно перевести только один раз. Первый полк переводится бесплатно, следующие - за одно золото каждый.

Игрок может перевести только один полк или не осуществлять перегруппировку вообще. Отказ от перегруппировки означает передачу права хода следующему игроку.

ПРИМЕР. ПАЛАДИНЫ VS ВАРВАРЫ: ФАЗА ВОЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ И ПЕРЕГРУППИРОВКИ.

Атака Варвара.

Варвар переходит к фазе военных действий и перегруппировки. При желании он может ее пропустить и сразу же перейти к следующей эпохе, но тогда бы он попрал прах своих предков! Он объявляет атаку с крайней левой территории на соседнюю территорию Паладина. В бою участвуют все полки атакующей и атакованной территории. Варвар играет свою боевую карту (он мог этого не делать и сыграть карту в закрытую из колоды). Это карта «Подкуп».

У Паладина военных карт нет, поэтому он вынужден потянуть карту в слепую. Сила такой карты уменьшается на 1. Это карта «Нейтрализация». Сначала действует карта защитника, а потом атакующего. Следовательно, Варвар не может подкупить полков Паладина. Сила армии Варвара равна 3 (сила полков) + 2 (сила карты), а сила армии Паладина равна 2 (сила полков) + 0 (сила карты с учетом ослабления). 3 очка разницы и Варвар может уничтожить до 3 обычных полков... их всего два и вся армия Паладина пала смертью храбрых.

Результаты атаки.

Территория завоевана и Варвар кладет фишку приказа на 3 на треке ратного дела, Паладин - на 1. Также после победы Варвар переводит один полк на завоеванную территорию. Поскольку он не возводил Военных академий, лимит атак в этой Фазе военных дейсвтий и перегруппировки исчерпан. Варвар может осуществить только перегруппировку своих войск. Но он не видит в этом необходимости.

Атака и перегруппировка Паладина.

Сначала Паладин занял без боя нейтральную территорию и сразу же перевел туда оба атакующих полка, получив при этом два очка ратного дела. После этого он осуществил перегруппировку - бесплатно перевел из внешней центральной территории еще один полк в только что захваченную территорию. На этом его Фаза атаки и перегруппировки завершилась.

4. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БОНУСОВ ЦАРСТВ

Каждое царство имеет четыре уникальных бонуса, карты которых доступны игрокам с самого начала игры. Но несмотря на то, что все карты бонусов на руках, сначала они находятся в неактивном состоянии. Поэтому в начале каждой эпохи игрок должен активировать одну и только одну карту неактивного бонуса. Если игрок забыл активировать одну из карт, он может сделать это в любой момент своего хода.

Исходя из того, что за одну эпоху можно активировать одну карту бонуса, в начале четвертой эпохи должен быть активирован последний бонус игрока (если еще есть что активировать).

После того, как карта была активирована, она может быть использована в соответствии с указанными на ней инструкциями.

При этом, то как использовать активные бонусы - по отдельности, накапливать и использовать вместе (в том числе в рамках одного хода), сбрасывать в обмен на золото, - определяется исключительно игроком, не нарушая при этом инструкций самих карт.

Если на карте не указано другое, бонус может разыгрываться в любой момент своего хода. На это не уходит отдельный приказ. Следовательно, бонус можно использовать как до, так и после очередного приказа (до/после атаки, до/после какой-либо фазы и т.д.). Точно так же в рамках одного хода может использоваться сразу несколько бонусов.

Как было сказано выше, один или несколько бонусов на выбор игрока могут быть сброшены в обмен на три таланта золота каждый. Такой обмен проводится исключительно в Фазу оплаты штрафов, инвестиций и получения золота и **может быть осуществлен как в отношении активных, так и в отношении неактивных бонусов**.

Герб царства, которому принадлежит бонус

Количество золота, которое можно получить в обмен на сброс карты бонуса

Название бонуса

Содержание бонуса

5. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ СОБЫТИЙ И ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

В начале каждой своей эпохи, т.е. перед Фазой оплаты штрафов, инвистиций и получения золота, игрок должен взять одну карту из колоды «Эпох» (состоит из карт двух типов - «Событий» и «Судьбы»). Если у игрок две и менее территории, он не тянет карту из колоды «Эпох», если шесть и более - он должен потянуть две карты. После того, как игрок взял одну или две карты событий, он выполняет инструкции всех которые он взял. После выполнения инструкций игрок может переходить к Фазе оплаты штрафов, инвистиций и получения золота.

Когда какой-либо игрок берет последнюю карту событий, игра продолжается до завершения фазы приказов его эпохи (эта фаза проходит по особым правилам, которые описаны ниже), после чего наступает завершение игры и подсчет очков.

Оставшиеся в колоде «Эпох» карты судьбы используются на этапе подсчета очков и определения победителей.

В игре на 3 или 4 игроков, она может завершиться и раньше. Это происходит в том случае, когда один из игроков в начале своей эпохи контролирует 10 и более территорий.

Название события

Содержание события

6. ПОДСЧЕТ ОЧКОВ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

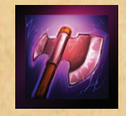
Победу в игре можно одержать двумя способами: с помощью захвата 10 и более территорий или по очкам, если никому не удалось захватить 10 и более территорий.

Если один из игроков начинает свою эпоху с 10 и более территориями, он объявляется победителем и игра завершается.

Если же никому не удается подчинить хотя бы 10 территорий, цель игры – набор максимального количества победных очков (ПО).

ПО зарабатываются в шести сферах: владения, армия, богатство, строительство, слава и ратное дело. Сумма итоговых ПО и является финальным показателем величия правителя. В случае владений сразу же подсчитываются ПО, в других случаях – сначала подсчитываются баллы (Б), а уже на их основе – ПО.

а) Владения. Каждая территория, принадлежащая игроку в конце игры, приносит 1 ПО. Игрок, завоевавший чужую столицу, единоразово получает 1 дополнительное ПО, которое учитывается независимо от того, контролирует ли он эту территорию по завершении игры или нет. За каждую вражескую столицу можно получить не более одного ПО.



При завоевании чужой столицы возьми одну фишку великого завоевателя.

Таким образом, повторное завоевание чужой столицы не дает дополнительных ПО.

б) Армия. Каждый полк приносит 1 Б. Также по 1 Б получаешь за каждое защитное здание (дозорная башня, стены, крепость):

Игрок, набравший наибольшее количества Б получает N ПО, где N равно количеству игроков. Следующий за ним получает N – 1 ПО, следующий N – 2 и так далее.

в) Строительство. Количество Б рассчитывается исходя из здания максимального уровня на той или иной территории.

Например, если на определенной территории игрок построил здания первого и второго уровня, то он получает 2 Б за эту территорию (в соответствии со зданием, которое имеет максимальный уровень). При этом не обязательно владеть территорией с построенным зданием после завершения игры. Т.е. за территорию, где построены здания разных игроков, Б получают все игроки, которые осуществляли постройку на этой территории (конечно если здания не были разрушены до завершения игры). Например, если на территории есть постройки паладина первого и второго уровня, а также постройка варвара третьего уровня, то паладин получает 2 Б, а варвар - 3 Б. Б, полученные за разные территории, суммируются.

Игрок, набравший наибольшее количества Б получает N ПО, где N равно количеству игроков. Следующий за ним получает N – 1 ПО, следующий N – 2 и так далее.

г) Богатство. Каждый талант золота приносит 1 Б, каждая Сокровищница приносит 2 дополнительных Б, независимо от того есть там золото или нет:

Игрок, набравший наибольшее количества Б получает N ПО, где N равно количеству игроков. Следующий за ним получает N – 1 ПО, следующий N – 2 и так далее.

д) Слава. Б получаются за Статуи правителей (по 1 Б за каждую) и за Дворец (3 Б):

Статуя +1Б

Дворец +3Б

Б сохраняются только в том случае, если соответствующие постройки не были разрушены до завершения игры.

Кроме этого можно получить один Б славы за событие «Турнир» (карта из колоды «Эпох»).

Если у игрока разрушена Столица, и он не отстроил ее к концу игры, он теряет 3 Б славы.

Игрок, набравший наибольшее количества Б получает N ПО, где N равно количеству игроков. Следующий за ним получает N – 1 ПО, следующий N – 2 и так далее.

е) Ратное дело. Особенности получения Б за ратное дело описаны на с.14.

Игрок, набравший наибольшее количества Б получает N ПО, где N равно количеству игроков. Следующий за ним получает N – 1 ПО, следующий N – 2 и так далее.

В тех случаях, когда несколько игроков набрали равное количество Б в той или иной сфере, они получают равное количество ПО.

Например, два игрока имеют по 7 полков, а остальные - 5, 3 и 2. В этом случае первые два получают по 5 ПО, а третий, четвертый и пятый игроки - 4 ПО, 3 ПО и 2 ПО соответственно.

ПО (не Б) можно получить за жертвоприношения в Жертвеннике (см. сс.10):

ПО, набранные во всех сферах, суммируются. Игрок, получивший наибольшее количество ПО побеждает.

Если несколько игроков набрали одинаковое максимальное количество ПО, побеждает игрок, имеющий наибольшую славу. Если и это не определило победителя, выигрывает игрок имеющий большее количество территорий. Если территорий также одинаковое количество, побеждает игрок с наибольшим количеством золота. Если и это не определило победителя, все эти игроки считаются победителями.

ПРИМЕР. ПАЛАДИНЫ VS ВАРВАРЫ: ПОДСЧЕТ ОЧКОВ .

***Владения**. Паладин контролирует четыре территории (три синих и одну красную), а Варвар - все остальные, то есть пять. Соответственно за владения Паладин получает 4ПО, а Варвар - 5 ПО.*

***Армия**. Армия Паладина состоит из 7 полков (4 полка пехоты и 3 полка конницы), а Варвара - из 6 (4 полка пехоты и 2 полка троллей). Следовательно, только за полки Паладин получает 7 Б, а Варвар - 6 Б. Дополнительно, Паладин получает 1 Б за постройку Стены. Таким образом, за армию Паладин получает 2 ПО (1 место с 8 Б), а Варвар - 1 ПО (2 место с 6 Б).*

***Строительство**. Постройки Паладина имеются на трех территориях. И на каждой из них есть постройка максимального 3 уровня. Следовательно Паладин получает 3 + 3 + 3 = 9 Б. У Варвара постройки имеются на четырех территориях. На двух из них максимальный уровень постройки - 3-ий, на одной - 2-й, на одной - 1-й. Следовательно Варвар получает 3 + 3 + 2 + 1= 9 Б. Поскольку количество Б у Паладина и Варвара равно, постольку оба игрока получают за строительство по 2 ПО.*

***Богатство**. Паладин имеет всего один золотой талант (1 Б), но при этом у него две сокровищницы (2 + 2 = 4 Б). Следовательно количество его баллов - 5. У Варвара только 2 золотых таланта и он получает 2 Б. Исходя из этого Паладину начисляется 2 ПО, Варвару - 1 ПО.*

***Слава**. У Паладина есть две постройки, приносящие баллы за славу - Статуя (1 Б) и Дворец (3 Б), что дает ему 4 Б. У Варвара таких зданий нет, соответственно, он получает 0 Б. Следовательно Паладин опять получает 2 ПО, а Варвар - 1 ПО.*

***Ратное дело**. Баллы за ратное дело обозначены на треке ратного дела. Паладин имеет 16 Б, а Варвар - 19 Б. Во-первых, это означает, что Варвар получает 2 ПО, а Паладин - 1 ПО. Во-вторых, Паладин должен потянуть карту судьбы (более подробно об этом сказано далее). И это карта «Землетрясения», которая уполовинивает количество Б за строительство. Таким образом Паладин теперь имеет 5 Б за строительство и, соответственно, 1 ПО. У Варвара же остается 2 ПО.*

***Финальная сумма ПО**. Паладин = 4 + 2 + 1 + 2 + 2 + 1 = 12. Варвар = 5 + 1 + 2 + 1 + 1 + 2 = 12. Несмотря на то, что оба игрока набрализ одинаковое количество ПО, победу одерживает Паладин за большее количество баллов, набранных за славу.*

Штрафы, применяемые во время подсчета очков.

Б, набранные по ратному делу, используются не только для ПО. Они также являются показателем благосклонности судьбы к тому или иному правителю. Чем больше правитель проводил атак и защит во время игры (и соответственно чем больше Б он набрал по ратному делу), тем благосклоннее к нему судьба. С помощью набранных Б по ратному делу определяется, какое количество карт из колоды «Судьбы» должен вытянуть игрок. Все карты этой колоды являются штрафными, т.е. они снижают показатели игрока в одной из сфер (армия, богатство, строительство, слава) либо финальное количество ПО. Игрок, набравший наименьшее количество Б по ратному делу, тянет карты «Судьбы» первым, следующий после него – вторым и т.д. Для определения количества карт, которые должен потянуть тот или иной игрок используется следующая таблица:

Количество игроков	*Место, которое занял игрок в сфере ратного дела*			
	1	*2*	*3*	*4*
2	0	1	X	
3	0	1	2	X
4	0	1	1	2

Если несколько игроков набрали одинаковое количество Б за ратное дело, то при определении количества штрафов, из тех мест, которые они делят, необходимо выбрать наихудшее.

Допустим, Варвар набрал 34 Б ратного дела, а Некромант и Мудрец - по 25 Б. Значит Некромант и Мудрец делят 2 и 3 место. При этом они должны потянуть по 2 карты штрафа (как за 3 место). Варвар же, занимая 1 место, не тянет штрафов вообще.

Если карт штрафов не хватает, то уже полученные результаты штрафов запоминаются, а из вытянутых карт составляется новая колода. Эта колода используется игроками, которые должны, но еще не потянули штрафы.