

Легенды Эфирии



ВАРИАНТ ИГРЫ «ПРОТИВОСТОЯНИЕ»



Задолго до возникновения молодых Королевств земли Эфирии служили ареной для множества войн между Гномами, Эльфами, Гоблинами и Людьми.

Ещё до того, как между Расами были заключены альянсы, Люди вступили в войну с теми, кто позже стали их союзниками.

Грандиозные битвы происходили не только между Людьми и Эльфами, но и между Людьми и Гномами. Что касается отношений Гномов с Эльфами и Гоблинов со всеми другими Расами, с тех пор мало что изменилось. Единственный общий язык между этими Расами — война.

Пока не установилось хрупкое равновесие, Королевства Эфирии переживали тёмные времена, наполненные междоусобицами и борьбой за территории...

Добро пожаловать в вариант игры «Противостояние»!

ВНИМАНИЕ! Этот вариант игры был разработан для опытных игроков и предлагает больше тактических, а также стратегических возможностей с прямым взаимодействием между участниками. Мы вас предупредили!

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

Используйте все компоненты из игры. Жетоны в этом варианте выкладываются лицом вниз и представляют собой крепости, которые разные Расы будут строить в ходе партии.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В этом варианте подготовка к игре кардинально отличается от подготовки по базовым правилам и зависит от количества участников.

При игре вдвоём используйте карты Королевства для игры с 3 участниками, из которых нужно на ваш выбор убрать обратно в коробку карты одной из Рас и предпочитаемой ею Местности. Также уберите обратно в коробку карты Легенд, относящиеся к этой Расе.

При игре с 3 или 4 участниками используйте все карты Королевства.

В варианте «Противостояние» игроки будут не создавать каждый своё отдельное Королевство, а действовать в одном большом Королевстве в центре стола. При игре вдвоём Королевство представляет собой квадрат 5×5 карт, при игре втроём — квадрат 6×6 карт, а при игре вчетвером — квадрат 7×7 карт. Подготовьте карты Легенд, следуя базовым правилам.

Каждый игрок выбирает себе Расу (вы также можете распределить Расы между игроками случайным образом): игрок берёт на себя ответственность за её судьбу и получает очки Гармонии только за неё.

Прежде чем перейти непосредственно к подготовке к игре, каждый игрок берёт карту своей Расы и карту соответствующей Местности: Люди + Равнины / Гномы + Горы / Эльфы + Леса / Гоблины + Болота. Затем он выкладывает эти две карты, как показано на рисунке на стр. 2.

ПОДГОТОВКА КОРОЛЕВСТВА

КОРОЛЕВСТВО ПРИ ИГРЕ ВДВОЁМ



КОРОЛЕВСТВО ПРИ ИГРЕ ВТРОЁМ



КОРОЛЕВСТВО ПРИ ИГРЕ ВЧЕТВЕРОМ



ИЗНАЧАЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок выкладывает свои две карты лицом вверх, как показано на схеме для соответствующего количества участников. Положение карт Рас и карт их Местности должно точь-в-точь совпадать с рисунком, однако вы можете менять сами пары «Рас-Местность» местами.

При игре с 2 или 3 участниками выбор Рас остаётся свободным. При игре вдвоём не забудьте убрать карты, относящиеся к одной из Рас.

КАРТЫ ЛЕГЕНД И КОЛОДА КОРОЛЕВСТВА

Уберите в коробку карту Легенд «В вашем Королевстве есть карты всех 4 Рас», затем перемешайте оставшиеся 14 карт Легенд и выложите на стол 8 карт лицом вверх по базовым правилам.

Перемешайте колоду Королевства и выложите 4 карты в ряд лицом вверх рядом с колодой — это предложение. Не формируйте стопку сброса. Выберите первого игрока случайным образом.

ХОД ИГРЫ

В свой ход игрок должен выбрать одну карту из предложения (4 карты Королевства, выложенные лицом вверх рядом с колодой). Игрок не может брать карты ни из колоды, ни из стопки сброса (когда в ней появятся карты). Затем игрок заменяет ей одну из карт в Королевстве, а ту карту кладёт на её место в предложении (в предложении всегда должно быть 4 карты лицом вверх). Вы не обязаны выбирать карту именно вашей Расы. Например, участник, играющий за Гоблинов, может взять карту Эльфов и выложить её рядом с картой Гномов, чтобы создать конфликт. Если в предложении есть 2 одинаковые карты или больше, игрок может заменить дубли картами из колоды.

Правило для игры вдвоём: игрок всегда выкладывает карту в предложение дальше всего от колоды. Другой игрок в свой следующий ход не может выбрать эту карту. Таким образом, каждый раз игрок выбирает из 3, а не из 4 карт (дальняя карта от колоды ему никогда не бывает доступна).

КОНФЛИКТЫ

В этом варианте все Расы враждуют друг с другом: если две карты разных Рас примыкают друг к другу, возникает конфликт.

ПОНЯТИЯ СНАБЖЕНИЯ И ЗАЩИТЫ

Если карта Расы примыкает хотя бы к одной карте предпочитаемой этой Расой Местности, то эта карта Расы «снабжена», а карта местности — «защищена». Ваши соперники не могут заменить эти карты картой из предложения. Это правило также применимо и к Расам, за которые не играет ни один из участников. Если карта не снабжена или не защищена, то любой игрок может заменить её.

При изначальной подготовке к игре первые две карты игрока снабжены/защищены, а следовательно не могут быть заменены в ход противника — по крайней мере, в самом начале партии.

ПОНЯТИЕ УГРОЗЫ

Если две ваших карты (карта Расы и/или карта предпочитаемой ею Местности) примыкают к карте соперника, то карта соперника находится «под угрозой». Это означает, что игрок, представляющий угрозу, может, начиная со своего следующего хода, заменить карту соперника одной из своих карт (Расы или Местности), даже если эта карта снабжена/защищена.

Заменяемая карта «уничтожается»: игрок кладёт её в стопку сброса, а не в предложение. Когда игрок уничтожает карту соперника (снабжённую/защищённую или нет), он заменяет её своей картой Расы или Местности и помещает сверху жетон с изображением крепости (если в предложении нет карты вашей Расы или Местности, вы не можете уничтожить карту соперника).

Вы не можете уничтожить карту, находящуюся под угрозой от другого игрока. *Пример: вы играете за Людей и видите, что карта Гномов угрожает карте Эльфов. В свой ход вы не можете выбрать карту Гномов, чтобы уничтожить карту Эльфов (сделать это может только участник, играющий за Гномов).*

КРЕПОСТИ

Карту, на которой лежит жетон крепости, никто не может заменить (кроме её владельца) или уничтожить. В конце партии карты с жетонами крепости приносят по 2 очка (за исключением Гномов — см. далее) и не приносят штрафных очков за конфликты. Только карты Расы без жетона крепости приносят 2 штрафных очка за каждую карту вражеской Расы (с крепостью или без), примыкающую к ней.

ВЫПОЛНЕНИЕ УСЛОВИЙ КАРТ ЛЕГЕНД

В свой ход игрок может выполнить условие карты Легенд, даже если она не относится к Расе, за которую он играет. *Например, вы играете за Эльфов и можете выбрать карту Гор, чтобы присоединить её к двум другим картам Гор и выполнить условие соответствующей карты Легенд. Однако это явно может пойти на пользу участнику, играющему за Гномов, поэтому решение остаётся за вами!*

КОНЕЦ ПАРТИИ

Партия завершается, как только в Королевстве остаётся столько закрытых карт, сколько участников в игре. Например, 4 карты при игре четвером. В этом случае игроки открывают оставшиеся 4 карты и переходят к финальному подсчёту очков.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игроки получают очки за свою Расу и предпочитаемую ею Местность, карты Легенд, условия которых они выполнили, Драконов, а также по 2 очка за каждую построенную крепость (Гномы получают лишь по 1 очку за каждую построенную крепость). Затем игроки отнимают по 2 очка за каждый конфликт, как и в базовых правилах (к картам, на которых лежит жетон крепости, это не применяется).

Правила приручения Драконов остаются прежними. Чтобы узнать ценность Драконов, которые относятся к вам, посчитайте количество Драконов, примыкающих к вашим картам Расы и/или Местности. Игнорируйте Драконов, которые **не примыкают** к вашим картам Расы и/или Местности, будто их нет в игре.

ОСОБЕННОСТИ РАС

Эльфы бессмертны. Любая уничтоженная карта Эльфа не убирается в стопку сброса, а возвращается участнику, играющему за Эльфов: в свой ход он может сыграть её, вместо того, чтобы выбирать карту из предложения. Помимо этого, Эльфы дополнительно получают 5 очков, если их итоговый результат больше, чем у Гномов.

Если к карте Гор примыкает сразу 2 карты Гномов, Гномы немедленно строят на ней крепость. Гномы дополнительно получают 5 очков, если их итоговый результат больше, чем у Эльфов.

Гоблины могут убивать Драконов и получать очки в соответствии с ценностью каждого Дракона. Игрок теряет очки за каждого неубитого Дракона (см. далее).

У Людей нет новых особенностей.

ГОБЛИНЫ И ДРАКОНЫ

Гоблины по-прежнему не могут приручать Драконов, зато теперь они могут их убивать и получать очки в соответствии с их ценностью. Если участник, играющий за Гоблинов, присоединяет 2 карты Гоблинов к карте Дракона, то в свой следующий ход он убивает этого Дракона: игрок заменяет карту Дракона картой, которую только что взял из предложения, а карту Дракона не сбрасывает, а кладёт к своим картам Легенд. Затем игрок строит крепость, как если бы он уничтожил карту Расы соперника. Игрок теряет очки за оставшихся в живых Драконов.

СОВЕТЫ

Не стесняйтесь намеренно создавать конфликты: иногда у вас не будет возможности сыграть карту вашей Расы, поэтому смело сейте хаос... Соединяйте враждующие Расы с помощью Порталов. Каждое штрафное очко, полученное вашими соперниками, лишь приближает вас к победе. Не забывайте про правило, касающееся дублей в предложении (оно может выручить вас в нужный момент).



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru

