



ЛЕГЕНДЫ ЭФИРИИ



ВАРИАНТ ИГРЫ «ИМПЕРИИ»

Когда правители двух из четырёх Королевств Эфирии решили заключить альянс, правителям оставшихся двух Королевств ничего не оставалось, кроме как последовать их примеру. Эти две новые Империи неизбежно схлестнутся друг с другом в жестоком противостоянии в грядущие десятилетия.
«Вариант игры “Империи”: как кооперативный вариант, только хуже!»

Вариант «Империи» предназначен для игры вчетвером (также можно играть с 6 или 8 участниками при наличии второго экземпляра «Легенд Эфирии»).

Предпочтительно, чтобы все участники были хорошо знакомы с базовыми правилами, прежде чем пробовать этот вариант.

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

Используйте все компоненты для игры по базовым правилам.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ (4 УЧАСТНИКА)

Подготовьте две колоды Королевства, следуя инструкциям ниже.

В одной колоде будут карты для 1–2 игроков, в другой — карты для 3–4 игроков.

Разделитесь на две команды по два игрока в каждой. Каждая команда будет играть со своей собственной колодой Королевства. Выложите 8 карт Легенд на стол между двумя командами так, чтобы все могли до них дотянуться.

Каждый игрок выкладывает своё изначальное Королевство по обычным правилам.

Пока не сформируйте стопку сброса рядом с колодой Королевства.

Прежде чем приступить к игре, выберите одно из условий окончания игры:

Вариант «Империи. Союзники»: учитывается лишь результат того игрока команды, который набрал меньше очков Гармонии. Результат второго игрока вовсе не принимается во внимание.

Вариант «Империи. Слияние»: результат команды — это сумма очков Гармонии её двух участников.

Затем каждая команда выбирает, кто из её участников начнёт игру. **Команды играют одновременно друг с другом.**

Игроки переворачивают верхнюю карту из колоды Королевства и кладут её лицом вверх рядом с колодой, формируя стопку сброса, а затем сразу приступают к игре!

ПРИНЦИП

Игроки не ходят по очереди, как в обычной партии. Игра представляет собой две проходящие одновременно партии. Так, одна команда может играть быстрее другой. После вашего хода право хода переходит к вашему напарнику и так далее.

Участники одной команды используют одну и ту же колоду и могут свободно переговариваться, помогая друг другу, а также советуясь друг с другом. Лишь карты Легенд в центре стола принадлежат обеим командам, и иногда для победы важно выполнить условие на карте Легенд быстрее соперников.

Когда игрок забирает карту Легенд из центра стола, он выкладывает на её место новую карту из колоды Легенд.

Если ваша колода Королевства закончилась, перемешайте карты из стопки сброса и сформируйте новую колоду.

КОНЕЦ ПАРТИИ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ

Игра заканчивается для всех участников, как только один из них открывает последнюю карту в своём Королевстве (игрок сообщает об этом остальным). С этого момента никто не может брать карты Королевства или карты Легенд. Если у противника есть карта, которую он может выложить в своё Королевство, он доигрывает свой ход (карты Легенд он получить уже не может).

Затем игроки открывают все карты в своих Королевствах и переходят к подсчёту очков.

Все игроки, не выполнившие за всю партию условие ни одной карты Легенд, отнимают 5 очков от своего итогового результата (штрафные очки вписываются в красную строку блокнота для подсчёта очков Гармонии).

Таким образом, в варианте «Империи. Слияние» команда теряет 10 очков, если она не выполнила условие ни одной карты Легенд.

Побеждает команда с наибольшим количеством очков.

В случае ничьей следуйте базовым правилам, чтобы определить победителя.

ОПЦИОНАЛЬНОЕ ПРАВИЛО

Игроки из одной команды не могут помогать друг другу в ходе партии. Запрещается давать советы или спрашивать товарища по команде, нужна ли ему та или иная карта, однако вы всё ещё можете подбадривать, торопить (и даже оскорблять) друг друга. Главное, помните, что это всего лишь игра!



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

