



ТИРАНЫ ПОДЗЕМЬЯ

ПРАВИЛА

Создатели игры

WIZARDS OF THE COAST

Авторы: Питер Ли, Родни Томпсон, Эндрю Вин

Развитие: Йони Скольник (ведущий специалист),
Монс Джонсон, Питер Ли, Эндрю Вин

Дополнительная сюжетная разработка: Адам Ли,
Бен Петрисор, Мэтт Сернетт

Редактор: Билл Макквилан

Менеджер разработки: Крис Янгс

Дополнительное тестирование: Джеффри Бэйтс, Барт Кэррол, Джереми Кроуфорд, Ник Дэвидсон, Мелисса ДеТора, Иэн Дюк, Крис Дюпуи, Джон Фейл, Демитриос Ферединос, Итан Фляйшер, Аарон Форсайт, Дэниел Джилон, Марк Глобус, Джеймс Хата, Бен Хейс, Дэн Хелланд, Чарли Хелман, Грэм Хопкинс, Кейт Хорн, Кори Хауэлл, Дэйв Хамфрис, Кейт Ирвин, Рид Джонсон, Гленн Джонс, Тревор Кидд, Скотт Лэраби, Адам Ли, Джеки Ли, Крис Линдси, Шон Мэйн, Дэйв Марси, Билл Макквиллан, Майк Мирлс, Элли Медуин, Эндрю Миотке, Линвуд Монтгомери, Шона Нарсисо, Том Олсен, Стив Пеликан, Марк Питерсон, Бен Петрисор, Адам Просак, Джулс Робинс, Билл Роуз, Хилари Росс, Роберт Шустер, Мэтт Сернетт, Джеймс Суй, Райан Спэйн, Мэтт Табак, Грег Тито, Крис Тулак, Майк Туриан, Скотт Ван Эссен, Гевин Вери, Мэтт Вольфф, Джеймс Уайатт

Команда «Подземелий и драконов»: Нэйтан Стюарт (директор), Грег Билсланд, Джереми Кроуфорд, Крис Дюпуи, Джон Фейл, Хизер Флеминг, Дэвид Гершман, Кейт Ирвин, Тревор Кидд, Адам Ли, Шелли Маццаноле, Майк Мирлс, Шона Нарсисо, Кристофер Перкинс, Бен Петрисор, Хилари Росс, Лиз Шу, Мэтт Сернетт, Эми Тандзи, Грег Тито, Ричард Уиттерс

GALE FORCE NINE

Креативный директор: Джон-Пол Бризиготти

Графический дизайнер: Шон Гудисон

Оформление обложки: Стив Эллис

Графический дизайн игрового поля: Кэти Диллон

Художники: Роб Александер, Алексей Апарин, Дарен Бэйдер, Джон-Пол Бальме, Эрик Белайл, Сэм Бёрли, Карлос Нуньес де Кастро Торрес, Миливой Черан, Сонсепторполис, Джули Диллон, Ольга Дребас, Йеспер Эйсинг, Empty Room Studio, Уэйн Ингланд, Джейсон Энгл, Эмили Фигеншу, Ларс Грант-Вест, Брайан Хаган, Тодд Харрис, Илич Энрикес, Ральф Хорсли, Тайлер Джейкобсон, Томаш Йедрушек, Джейсон Джута, Маклин Кендри, Вэнс Ковач, Гвидо Куйп, Ховард Лайон, Дэмиен М, Славомир Маниак, Джейк Масбрук, Марсель Меркадо, Марко Нелор, Джим Нельсон, Уильям О'Коннор, Эктор Ортис, Райан Панкост, Адам Пакетт, Клаус Пильон, Клаудио Посас, Аарон Джей Райли, Марк Сассо, Крейг Джей Спиринг, Рэймонд Суонлэнд, Арни Суэкел, Брайан Сайм, Матиас Тапия, Стивен Тэппин, Фрэнсис Цай, Тайлер Уолпол, Ричард Уиттерс, Эва Уилдерман, Бен Вуттен, Киран Яннер, Джеймс Жан

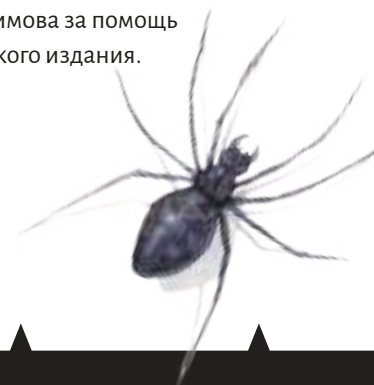
«ПОДЗЕМЕЛЬЯ И ДРАКОНЫ», «ТИРАНЫ ПОДЗЕМЬЯ», WIZARDS OF THE COAST, D&D и прочие названия продуктов, а также их логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи Wizards, их имена и отличительные черты являются собственностью Wizards of the Coast LLC. Эти объекты защищены законами США об авторском праве. Любое воспроизведение или неавторизованное использование объектов или изображений из игры запрещено без прямого письменного разрешения Wizards of the Coast LLC. Все персонажи и события являются вымышленными. Все совпадения с реальными людьми, организациями, местами или событиями случайны.

©2022 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, U.S.A.

Посетите наш сайт: DungeonsandDragons.com

**Русское издание игры подготовлено
компанией «Лавка Геймз».**

Редакция благодарит Игоря Трескунова, Татьяну Леонтьеву, Романа Дженбаза, Дениса Карпенко, Максима Книшевицкого, Андрея Багрикова, Юлию Становую, Владимира Сахно, Андрея Черепанова, Сергея Просольченко, Андрея Шимарова, Марию Гришко и Даниила Евдокимова за помощь в подготовке русского издания.



ТИРАНЫ ПОДЗЕМЬЯ

СОДЕРЖАНИЕ

Об игре	2	Клетки белых войск	10
Цель игры	2	Локации	10
Состав игры	2	Контроль над локацией	10
Подготовка к игре	4	Полный контроль над локацией	11
Структура карты	6	Жетоны контроля над локациями	11
Черты характера	6	Маршруты	11
Ресурсы	7	Действия	12
Могущество 	7	Ключевые понятия и формулировки	12
Влияние 	7	Уничтожить войско	12
Запас ресурсов	7	Разместить войско	13
Ход игры	8	Поглотить карту	13
Ход игрока	8	Взять карту	14
Получение ПО	8	Переместить войско	14
Розыгрыш карт	9	Подослать шпиона	14
Особые свойства	9	Приблизить приспешника	15
Свойства со стоимостью (►)	9	Завербовать приспешника	15
Концентрация	9	Вернуть войско или шпиона	16
Взаимодействие с игровым полем	10	Заменить войско	17
Присутствие	10	Завершение игры	18
Клетки войск	10	Итоговый подсчёт очков	18

«ПОЛОЖЕНИЕ В ОБЩЕСТВЕ — ЭТО ПАРАДОКС МИРА МОЕГО НАРОДА, ОГРАНИЧЕНИЕ НАШИХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ ЖАЖДОЙ ВЛАСТИ. Оно достигается предательством и толкает к предательству тех, кто достиг его. Наиболее влиятельные эльфы в Мензоберранзане проводят свои дни, постоянно оглядываясь, чтобы чей-нибудь кинжал не вонзился им в спину. Но обычно смерть является им спереди».

Дзирт До'Урден, «Отступник» Р. Сальваторе

Об игре

«Тираны Подземья» — это соревновательная стратегия для 2–4 игроков, в которой вы выступаете в роли лидера одного из Великих Домов дроу. Цель дроу (тёмного эльфа) — добиться власти, захватив Подземье.

В ходе игры вам предстоит строить и разыгрывать персональную колоду карт, которые представляют собой приспешников вашего Дома и определяют действия, которые вы можете выполнить в свой ход, — например, завербовать новых приспешников или разместить войска на игровом поле. Старайтесь постоянно улучшать свою колоду, добавляя в неё новые карты и убирая ненужные.

Цель игры

Получайте победные очки (ПО), вербуя могущественных приспешников и контролируя важные локации Подземья.

В конце игры побеждает тот, у кого больше всех ПО.



СОСТАВ ИГРЫ

Игровое поле

Планшет рынка

Буклет правил

Контейнер для хранения

Блокнот для подсчёта очков

4 планшета Домов дроу

340 карт приспешников:

28 благородных

12 солдат

15 стражей Дома

15 жриц Ллос

30 безумных изгоев

240 карт рынка (6 полуколод по 40 карт)

284 жетона:

160 войск (по 40 жетонов 4 цветов)

40 белых (нейтральных) войск

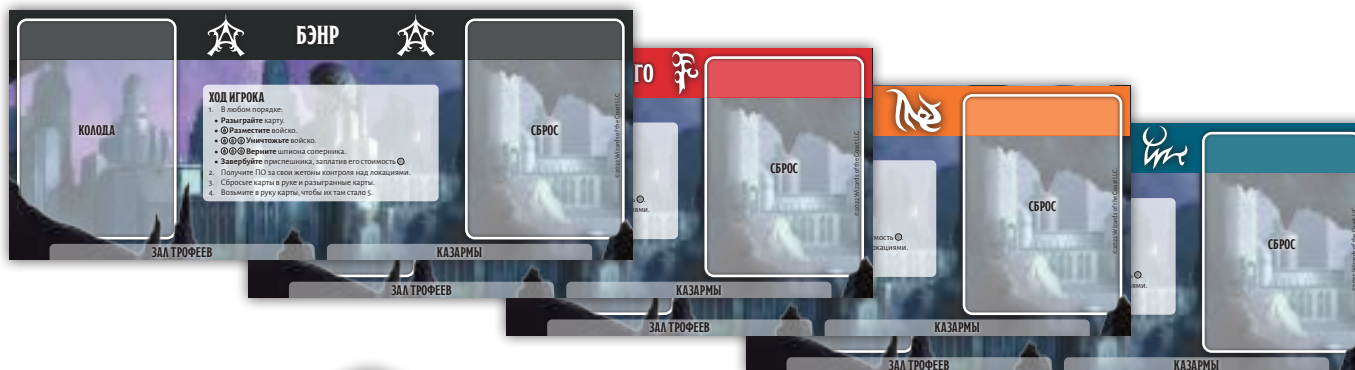
20 шпионов (по 5 жетонов 4 цветов)

36 жетонов ценностью 1 ПО

20 жетонов ценностью 5 ПО

7 жетонов контроля над локациями

Жетон первого игрока



Планшеты Домов дров



Нейтральные войска



Шпионы



Войска игроков



Жетоны ПО



Жетон первого игрока



Жетоны контроля над локациями

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьтесь к игре по следующим правилам:

1. Расположите поле так, чтобы было удобно всем игрокам. В зависимости от количества игроков вы будете использовать всё поле или только его часть. Поле разделено на три фрагмента с помощью пунктирных линий.
 - **2 игрока:** вам доступен только центральный фрагмент.
 - **3 игрока:** выберите 1 из 2 внешних фрагментов: вам доступны только этот фрагмент и центральный.
 - **4 игрока:** вам доступно всё поле.
 2. Выберите 2 полуколоды рынка (по 40 карт в каждой) и перемешайте их, чтобы сформировать колоду рынка. Положите её взакрытую на соответствующее место на планшете рынка.
- Первая игра.** Если вы играете впервые, используйте полуколоды дроу и драконов.
3. Положите карты жриц Ллос и стражей Дома в открытую на соответствующие клетки на планшете рынка.
 4. Если вы используете полуколоду демонов, положите карты безумных изгоев в открытую на соответствующую клетку на планшете рынка.
 5. Положите 6 верхних карт колоды рынка в открытую на соответствующие клетки на планшете рынка.
 6. Разместите белые (нейтральные) войска символом  вверх на всех клетках войск, отмеченных , в той части поля, которая доступна вам для игры.
 7. Положите жетоны контроля над локациями на отмеченные клетки той части поля, которая доступна вам для игры, стороной с надписью «Полный контроль» вверх.
 8. Положите жетоны ПО на отмеченную клетку на планшете рынка.
 9. Случайным образом выберите первого игрока и выдайте ему жетон первого игрока.
 10. Каждый игрок выполняет следующие действия:
 - Выбрав Великий Дом дроу, положите перед собой соответствующий планшет и все компоненты своего цвета. Шпионов разместите в казармах. Жетоны войск положите стороной без ПО вверх.
 - Возьмите 7 карт благородных и 3 карты солдат, чтобы создать свою стартовую колоду. Перемешайте и положите взакрытую на указанную клетку своего планшета.
 - Возьмите 5 карт из своей колоды.
 11. Начиная с первого игрока, каждый участник размещает войско на любой стартовой (чёрной) клетке поля, не занятой другим игроком.

ПОЛУКОЛОДЫ РЫНКА

В состав игры входят следующие полуколоды рынка:



Дроу. В этой колоде используются простые карты, которые стоят мало влияния.



Драконы. В этой колоде много карт, которые стоят много влияния, в том числе 5 драконов, которые вознаграждают вас за следование стратегии.



Элементали. В эту колоду входят карты со свойством «Концентрация», которое усиливается, если у вас много приспешников с чертой характера, упоминаемой в тексте этого свойства.



Демоны. В этой колоде есть карты, позволяющие подкинуть безумных изгоев в колоды ваших соперников, а также карты демонов, разыграть которые вы сможете, поглотив некоторые свои карты.



Аберрации. В этой колоде доступны карты, вынуждающие других игроков сбрасывать карты из руки, уменьшая их силу в предстоящий ход. Кроме того, в вашем распоряжении окажется несколько приспешников, которые дают возможность брать дополнительные карты.



Нежить. В эту колоду включены карты, которые позволяют поглощать их самих ради дополнительных эффектов. Ваша колода будет тоньше, ведь приспешники готовы пожертвовать собой ради вашей победы.



Пример подготовки к игре

Структура карты

Карты в вашей колоде — это приспешники, члены вашего Дома дроу, выполняющие различные поручения.

Каждая карта состоит из следующих элементов:

1. **Название.**
2. **Стоимость.** Потратьте указанное влияние , чтобы завербовать приспешника.
3. **Черта характера.** Символы на картах приспешников соответствуют различным чертам характера, присущим обществу дроу. См. «Черты характера» ниже.
4. **Тип приспешника.**
5. **Символ колоды.** Каждая карта относится к определённой полуколоде рынка.
6. **Эффект карты при розыгрыше.**
7. **Художественный текст** позволяет немного узнать о приспешнике, но никак не влияет на игру.
8. **Ценность в колоде.** Столько ПО в конце игры принесёт карта в вашей колоде, руке или стопке сброса.
9. **Ценность во внутреннем круге.** Столько ПО в конце игры принесёт карта, находясь в вашем внутреннем круге.
10. **Редкость.** Количество экземпляров данной карты в полуколоде. Например, 2 точки означают, что в полуколоде 2 экземпляра такой карты.



ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Приспешники обладают следующими чертами характера, присущими обществу дроу:

-  **Честолюбие.** Честолюбивые приспешники лучше других вербуют других приспешников и формируют внутренний круг.
-  **Воинственность.** Воинственные приспешники наиболее полезны при завоевании Подземья.
-  **Злоба.** Злобным приспешникам свойственна гибкость, и они лучше других уничтожают войска.
-  **Коварство.** Коварные приспешники — прекрасные шпионы и диверсанты, умело подрывающие позиции соперников.
-  **Покорность.** Покорные приспешники хорошо выполняют повседневные задачи.

ПРИДУМАЙТЕ СВОЮ ИСТОРИЮ

Разыгрывая карты приспешников, вы поручаете им выполнение некоторых миссий, связанных с определёнными действиями и ресурсами. Вы можете считать эти миссии заданиями и приключениями. Если карта приспешника находится в стопке сброса, представьте, что он выполняет ваши поручения в Подземье. Когда вы перемешиваете стопку сброса, чтобы вновь сформировать колоду, считайте, что приспешники возвращаются домой, выполнив поручение. А когда вы берёте карту приспешника в руку, можно представить, что он вернулся в вашу крепость и готов приступить к выполнению новых миссий.

Ресурсы

В игре два вида ресурсов: могущество  и влияние . Вы можете потратить их в свой ход, чтобы выполнить действия. Ни один из этих ресурсов нельзя накопить: получив могущество или влияние, вы должны потратить их в тот же ход, иначе они сгорят. Основной способ получения ресурсов — розыгрыш карт.

МОГУЩЕСТВО ()

Могущество позволяет вам удерживать контроль над Подземьем. С его помощью вы размещаете свои войска, уничтожаете войска соперников и возвращаете шпионов.

ВЛИЯНИЕ ()

Влияние позволяет вам вербовать приспешников на планшете рынка.

ЗАПАС РЕСУРСОВ

Каждый раз, получив  или , считайте, что этот ресурс находится в вашем запасе. Ресурсы можно потратить в любой момент на 1-м этапе вашего хода. В конце хода все непотраченные ресурсы в вашем запасе сгорают — отложить их до следующего хода нельзя.



Ход игры

Игра «Тираны Подземья» длится несколько раундов.

В каждом раунде игроки по очереди совершают по ходу, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке.

Так продолжается до конца игры (см. «Завершение игры» на с. 18).

Ход игрока

1-й этап

В свой ход выполните указанные шаги сколько угодно раз и в любом порядке:

1. Разыграйте карту из руки (см. «Розыгрыш карт» на с. 9).
2. Потратьте ресурсы из своего запаса, чтобы выполнить одно из следующих основных действий (см. «Действия» на с. 12):
 - Уничтожьте войско, потратив 3 могущества (☿☿☿).
 - Разместите войско, потратив 1 могущество (☿).
 - Завербуйте приспешника, потратив столько влияния (☿), сколько указано на его карте.
 - Верните шпиона соперника, потратив 3 могущества (☿☿☿).

2-й этап

В конце своего хода выполните следующие шаги по порядку:

1. Приблизьте приспешников, если в этот ход вы разыграли какие-либо карты с этим эффектом.
2. Получите ПО за свои жетоны контроля над локациями.
3. Сбросьте разыгранные и все оставшиеся у вас в руке карты.
4. Возьмите в руку карты, чтобы их там стало 5. Если вам требуется взять карту, а колода закончилась, сперва сформируйте новую колоду, перемешав стопку сброса.

Получение ПО

Каждый раз, получая ПО, берите соответствующее количество доступных жетонов ПО и кладите в зал трофеев на своём планшете.

Розыгрыш карт

Для того чтобы разыграть карту, положите её в открытую перед собой. Выполните все инструкции на карте в указанном порядке и добавьте в свой запас все ресурсы (☉ и ☿), которые принесла вам карта (см. «Запас ресурсов» на с. 7).

Инструкции на карте всегда имеют приоритет над правилами игры.

ОСОБЫЕ СВОЙСТВА

Большинство карт приносят вам ресурсы или требуют выполнить действие, описанное в разделе «Действия» на с. 12. Далее речь пойдёт об особых свойствах.

Свойства со стоимостью (►)

Если в тексте карты есть символ стрелки, это значит, что вы можете заплатить стоимость, указанную слева от стрелки, чтобы применить эффект, указанный справа от стрелки. Заплатить указанную стоимость можно только один раз при розыгрыше карты.

В отличие от инструкций в другой части текста карты, вы не обязаны использовать свойства со стоимостью. Если вы не заплатите указанную стоимость, ничего не произойдёт. Например, в тексте свойства безумного изгоя сказано: «Сбросьте карту из руки ► Верните безумного изгоя в запас». Вы можете разыграть безумного изгоя, но не обязаны сбрасывать карту и применять его свойство.

Концентрация

Одно из свойств карт в полуколоде элементарей — концентрация. Каждый раз, разыгрывая карту со словом «Концентрация», применяйте 1 раз эффект, описанный после стрелки, если в этот же ход вы разыграли другую карту с указанной чертой характера или показали её в руке.



Взаимодействие с игровым полем

Ваше присутствие в Подземье и способность контролировать его локации зависят от ваших войск и шпионов, находящихся на игровом поле.

ПРИСУТСТВИЕ

Присутствие необходимо для выполнения большинства действий на игровом поле. У вас есть присутствие:

- в локации, если в ней находится ваш шпион или войско или ваше войско находится на клетке по соседству с этой локацией;
- на клетке войска на маршруте, если эта клетка находится по соседству с локацией или клеткой, на которой есть ваше войско.

КЛЕТКИ ВОЙСК

Войска могут находиться только на особых клетках.



КЛЕТКИ БЕЛЫХ ВОЙСК

Белые войска — это войска нейтрального соперника, представленного в игре разными обитателями Подземья, не имеющими никакого отношения к Великим Домам дреу. Эти войска не выполняют действий, они необходимы только для того, чтобы усложнить процесс завоевания Подземья.

Убрав белое войско с игрового поля, вы освободите эту клетку для размещения войск игроков.

ЛОКАЦИИ

Локация — это одна большая ячейка, состоящая из нескольких клеток войск. Локация может иметь следующие элементы:

1. **Название.**
2. **Количество ПО**, которое в конце партии получит игрок, контролирующий эту локацию.
3. **Жетон контроля над локацией** достаётся игроку, контролирующему эту локацию.
4. **Стартовая локация**, где в начале игры вы можете разместить своё первое войско. Такие локации окрашены чёрным цветом.



Контроль над локацией

Если ваших войск в локации больше, чем войск любого другого цвета, вы контролируете эту локацию.

Если в локации ваших войск столько же или меньше, чем войск другого цвета, то вы теряете контроль над локацией.



Пример: в Араумикосе расположены 2 красных войска, 1 чёрное и 1 белое. Красный игрок контролирует эту локацию.

Полный контроль над локацией

Если все клетки локации заняты исключительно вашими войсками и шпионов соперника в ней нет, то вы полностью контролируете данную локацию.

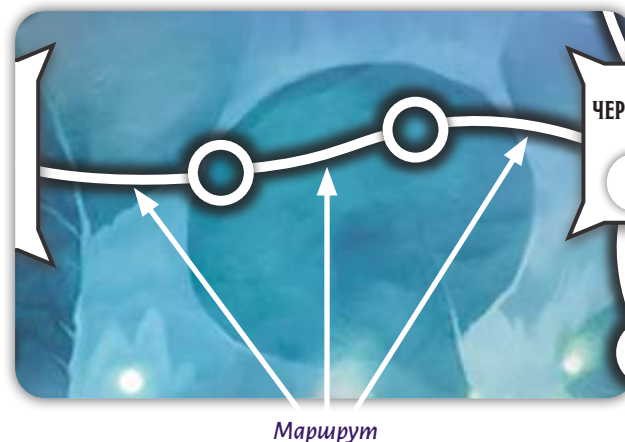
Жетоны контроля над локациями

Получив контроль над локацией, возьмите жетон контроля над этой локацией либо из соответствующей ячейки на поле, либо у игрока, контролировавшего локацию до этого, переверните его соответствующей стороной вверх и положите перед собой. В случае ничьей за контроль над локацией верните этот жетон на поле.

Раз в ход за каждый имеющийся у вас жетон контроля примените эффект, который зависит от степени контроля над локацией (контроль или полный контроль). Не забывайте переворачивать жетон нужной стороной вверх. Вы можете применять эффект жетона, начиная с того хода, когда получили его.

МАРШРУТЫ

Маршрут — это дорога, соединяющая 2 локации, на которой расположена 1 или несколько клеток войск.



Действия

Вы всегда можете потратить ресурсы (см. «Ход игрока» на с. 8), чтобы выполнить основные действия на 1-м этапе вашего хода. Дополнительные действия можно выполнить, разыгрывая карты.

КЛЮЧЕВЫЕ ПОНЯТИЯ И ФОРМУЛИРОВКИ

Некоторые правила и карты используют следующие понятия и формулировки:

- **Присутствие.** Для выполнения большинства действий на игровом поле требуется иметь присутствие там, где вы собираетесь выполнить действие (см. «Присутствие» на с. 10).
- **Соперник.** Под войсками соперников понимаются как белые войска, так и войска других игроков.
- **В любом месте на поле.** Эта формулировка подразумевает, что для выполнения действия иметь присутствие в определённом месте не требуется.

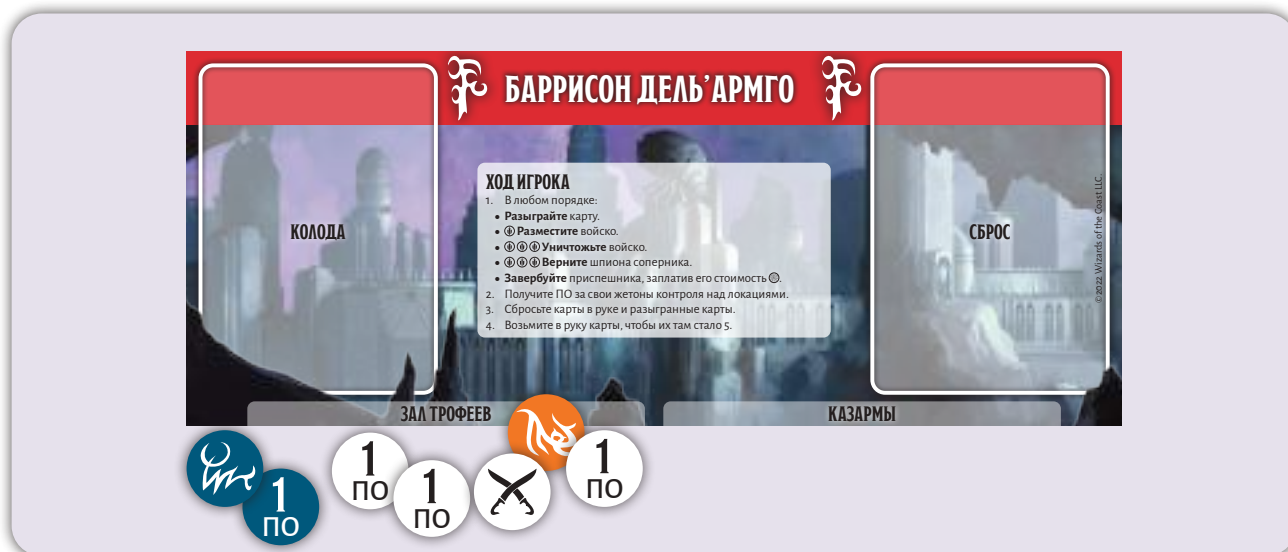
УНИЧТОЖИТЬ ВОЙСКО

«Прежде чем догорит эта свеча, я добуду новый череп для зала твоей славы, повелитель».

Закил, друу-убийца

Уничтожить войско можно только там, где у вас есть присутствие. Для этого возьмите жетон войска с клетки и поместите в зал трофеев на своём планшете стороной с ПО вверх. Уничтожить собственное войско нельзя.

На 1-м этапе своего хода вы можете потратить 3 могущества    из своего запаса, чтобы уничтожить войско.



Зал трофеев

РАЗМЕСТИТЬ ВОЙСКО

«Соглядатаи дреу повсюду. Может показаться, что ты один во всём Подземье, но, поверь, они за тобой наблюдают».

Бренор Боевой Топор

Войско можно разместить только там, где у вас есть присутствие. Для этого возьмите жетон войска из своих казарм и поместите на пустую клетку войска. В маловероятной ситуации, если на игровом поле нет ваших войск, вы можете разместить своё войско на любой пустой клетке войска на поле.

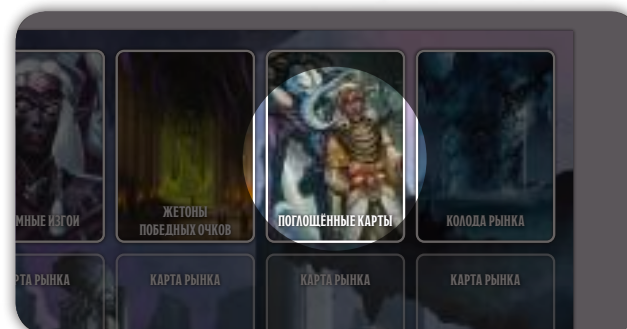
Если в ваших казармах не осталось войск, то каждый раз, выполняя это действие, получаете 1 ПО.

На 1-м этапе своего хода вы можете потратить 1 могущество (♠) из своего запаса, чтобы разместить войско.

ПОГЛОТИТЬ КАРТУ

Чтобы поглотить карту, положите её на соответствующую клетку на планшете рынка. Эти карты в игре больше не участвуют.

Поглотив карту с рынка, положите её на замену верхнюю карту из колоды рынка.



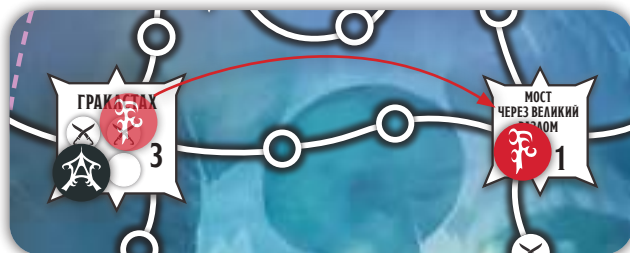
ВЗЯТЬ КАРТУ

Возьмите в руку верхнюю карту из вашей колоды.

Если вам требуется взять карту, а колода закончилась, сперва перемешайте стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду.

ПЕРЕМЕСТИТЬ ВОЙСКО

Переместить войско можно только с той клетки, где у вас есть присутствие. Для этого переместите войско на любую пустую клетку войска (иметь присутствие там не требуется).



ПОДОСЛАТЬ ШПИОНА

«Стольким Домам друу суждено было пасть из-за искусно подсланных шпионов».

Шалил, жрица Ллос

Чтобы подослать шпиона, отправьте его в любую локацию, где ещё нет вашего шпиона. Поместите его рядом с названием локации, а не на клетку войска. Иметь присутствие в этой локации не требуется. В одной и той же локации могут находиться шпионы любого количества игроков.

Выполняя это действие, если вы уже подслали всех ваших шпионов, вы можете либо ничего не делать, либо сперва вернуть своего шпиона, а затем подослать его.



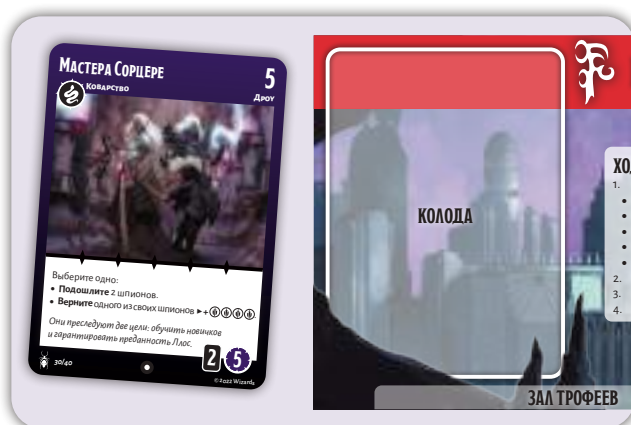
ПРИБЛИЗИТЬ ПРИСПЕШНИКА

«Внутренний круг Дома дроу — это влиятельное сообщество самых дерзких интриганов, беспощадных предателей, безжалостных головорезов, которых только можно представить».

Тэм Завад, арфист, мастер шпионажа

Чтобы приблизить приспешника, положите его карту в открытую слева от вашего планшета. Карты приближённых приспешников не считаются частью вашей колоды — не замешивайте их обратно.

В конце игры получите столько ПО за приближённых приспешников, сколько указано на их картах (ценность во внутреннем круге).



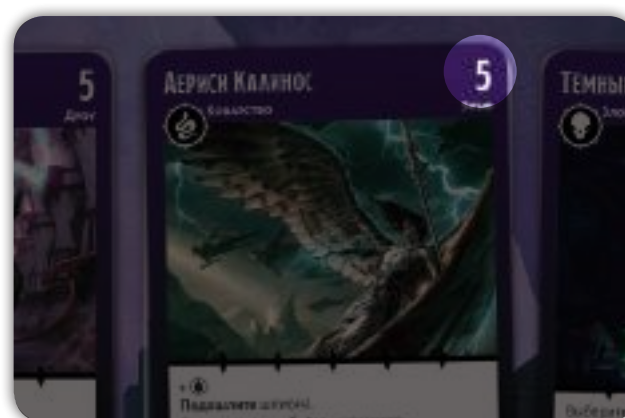
Мастера Сорцере попадают во внутренний круг.

ЗАВЕРБОВАТЬ ПРИСПЕШНИКА

Чтобы завербовать приспешника, возьмите его карту с планшета рынка и положите в свою стопку сброса. Затем, если это была 1 из 6 карт рынка, выложите на её место новую карту из колоды рынка.

На 1-м этапе вашего хода вы можете потратить влияние из своего запаса, чтобы завербовать стража Дома, жрицу Ллос или приспешника с рынка. Потратьте влияние , равное стоимости этой карты.

Если карты стражей Дома, жриц Ллос или безумных изгоев закончились, игра продолжается, однако завербовать их более нельзя. Если вербуют сразу несколько безумных изгоев и их карты заканчиваются, то их вербовка проходит по часовой стрелке, начиная с игрока, в чей ход это происходит.



Аериси Калинос ждёт того игрока, которому хватит влияния, чтобы завербовать её.

ВЕРНУТЬ ВОЙСКО ИЛИ ШПИОНА

«Любой проступок нужно строго карать. Дай им палец, и лишишься всей руки».

Джаэль'Дара, дроу, мастер оружия

Вы можете вернуть войско другого игрока или его шпиона только оттуда, где у вас есть присутствие. Для этого снимите соответствующий жетон с клетки войска или локации и верните в казармы владельца.

Чтобы вернуть своё войско или шпиона, снимите его жетон с клетки войска или локации в любом месте на поле и верните в свои казармы.

Вернуть можно только жетоны игроков (не белые).

На 1-м этапе своего хода вы можете потратить 3 могущества (☞☞☞) из своего запаса, чтобы вернуть шпиона соперника.



Красный игрок хочет усилить свою позицию в Фазрлине. Он может потратить 3 могущества, чтобы вернуть синего шпиона обратно в его казармы. Это позволит красному игроку получить полный контроль над Фазрлином.



ЗАМЕНИТЬ ВОЙСКО

«К чему прибегать к жестокости, сея смерть, если можно управлять умами?»

Киммуриэль Облодра

Вы можете заменить войско только там, где у вас есть присутствие. Для этого уничтожьте войско и разместите на его клетке ваше войско (см. «Уничтожить войско» и «Разместить войско» выше).

Заменить можно только войско соперника.



Чёрный игрок разыграл карту, позволяющую ему заменить войско.



Сперва он должен уничтожить красное войско.



Затем он размещает одно из своих войск на только что освободившейся клетке войска.

Завершение игры

Игра завершается в одной из следующих ситуаций:

- Игрок разместил своё последнее войско.
- Колода рынка закончилась.

В любой из этих ситуаций доиграйте раунд как обычно, затем переходите к итоговому подсчёту очков.

ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

В конце игры подсчитайте свой итоговый результат с помощью блокнота для подсчёта очков. Вы получаете ПО за следующее:

- Столько ПО за каждую контролируемую вами локацию, сколько на ней указано.
- По 2 ПО за каждую полностью контролируемую вами локацию.
- По 1 ПО за каждое войско в вашем зале трофеев.
- Столько ПО за каждую карту в вашей колоде, руке и стопке сброса, сколько на ней указано.
- Столько ПО за каждую карту в вашем внутреннем круге, сколько на ней указано.
- Жетоны ПО, полученные в ходе игры.

Побеждает тот, кто набрал больше всех ПО. В случае ничьей претенденты делят победу.

