

# Герои Тёмных Земель

Игра  
Андрея Бураго

Нескучные  
Игры

Ход  
КОТОМ

ASSA  
GAMES

Процветающий край на границе нашего королевства был захвачен ордами свирепых монстров. Они полностью завладели этой территорией и начали укреплять и усиливать свои позиции для новых нападений.

И вот Король созывает вас и других представителей самых благородных семейств и объявляет труднейшую задачу: освободить Тёмные Земли от диких монстров, отвоевать сокровища, захваченные ими, и вернуть мир и процветание их обитателям!

## КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

**Шестиугольные Тайлы** – регионы игрового поля. На каждом тайле изображены войска и укрепления монстров, обитающих в этом регионе, и проставлено число от 1 до 12 – его уровень. Чем больше уровень, тем труднее будет освободить этот регион.

**Колода Карт** содержит **Войсковые карты**, **карты Укреплений** и **Магические карты**. Они помогут вам в борьбе за освобождение Тёмных Земель.

**Карточки Соратников**. Усилия Соратников необходимы для выполнения всех ваших действий в игре. Соратники бывают трех типов: **Воины**, **Мастеровые** и **Маги**.

**Монеты**. На каждой монете указано её достоинство. Оловянные монеты самые дешевые; бронзовые монеты стоят 5 оловянных, серебряные – 10 оловянных, а золотые – 25 оловянных монет. Деньги – ключевой ресурс, они нужны для покупки Соратников и усиления армии. Однако тратьте с умом: в конце игры победителем станет самый богатый!



Воин Мастеровой Маг



Войска Укрепления Магия

**Маркеры Игроков.** Маркеры бывают пяти цветов, по цвету на каждого игрока. Игроки помечают этими маркерами регионы, которые они захватывают в процессе игры.



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

В течение игры участники захватывают и укрепляют регионы игрового поля. Захват каждого региона приносит доход, равный его уровню. В конце игры победитель определяется по количеству денег – выигрывает самый богатый игрок.

## ИГРОВЫЕ КАРТЫ

Следующая иллюстрация показывает основные элементы игровых карт.



На левой карте (Войска: Арбалетчики) обозначены (сверху вниз): Атака (2), Соратники, усилия которых должны быть потрачены, чтобы ввести эту карту в игру (2 Воина и 3 Мастерских) и Поддержка (4). Поддержка поможет вам захватывать регионы, соседние с регионом, занятым Арбалетчиками.

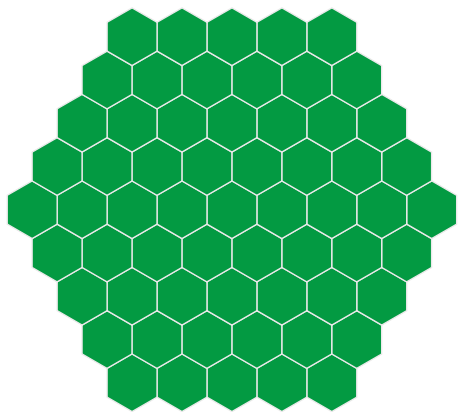
На средней карте (Укрепление: Крепость) указаны только Соратники (3 Мастерских) и Поддержка (укрепления не атакуют).

Правая карта – магическая (Настойка Силы). Для её использования нужно потратить усилия одного Мага. Текст на карте объясняет её эффект.

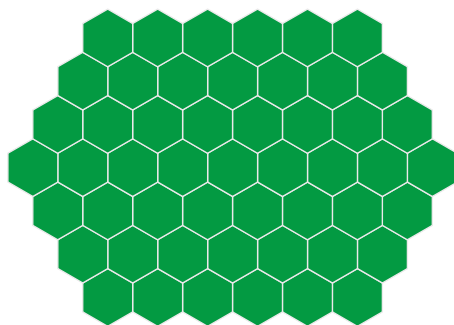
## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Разложите тайлы в произвольном порядке. Они образуют игровое поле, которое каждый раз будет отличаться от предыдущего.

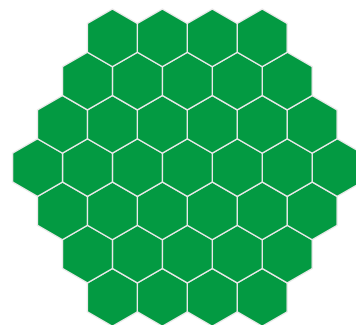
**Форма игрового поля.** Для игры в пятером или вчетвером используйте все тайлы и сложите поле, как показано на левом рисунке. Для более короткой игры вчетвером можно использовать конфигурацию, показанную в центре; отложите произвольные 10 тайлов. Для игры вдвоём или втроём можно использовать форму поля, показанную справа, и набор тайлов, указанный под картинкой.



Форма поля для игры впятером или вчетвером. Используйте все тайлы (61).



Поле для короткой игры вчетвером. Отложите произвольные 10 тайлов, и используйте оставшиеся (51).



Форма поля для игры вдвоём или втроём. Чтобы сложить его, возьмите

- 1 тайл «12»,
- по 2 тайла «10» и «11»,
- по 3 тайла «6», «7», «8» и «9»,
- по 4 тайла «1», «2», «3», «4» и «5».

2. Рядом с игровым полем выберите место для колоды карт и то место, куда вы будете складывать сброшенные карты. Отберите из карт те, которые помечены словом «РЕЗЕРВ» и положите их в сброс: эти карты войдут в игру после того, как колода закончится в первый раз. Перетасуйте оставшиеся карты и положите их на место для колоды.
3. Разделите карточки Соратников по типам и разложите их в три стопки лицевой стороной вверх.
4. Наконец, соберите все монеты в одну кучу: это будет сокровищница.
5. Каждый игрок получает все маркеры одного цвета и деньги на сумму в 25 монет. Кроме того, раздайте каждому игроку по 8 карт. Игроки держат свои карты в секрете и не показывают их друг другу.
6. Посмотрев свои карты, каждый игрок может бесплатно выбрать двух Соратников, с которыми он начнет игру. Возьмите любые две карточки соратников и положите их перед собой на стол лицом вверх. Во время игры каждый игрок держит своих Соратников перед собой на игровом столе.
7. Решите, кто ходит первым, и вы можете начинать игру.

## ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДОВ

В течение первого круга игроки делают ходы по очереди против часовой стрелки. Все остальные ходы делаются по часовой стрелке. Таким образом, тот, кто делал свой первый ход последним, будет делать второй и все остальные ходы первым.

## ХОДЫ ИГРОКОВ

Ход каждого игрока состоит из следующей последовательности шагов:

1. **Приобретение Соратника:** если вы хотите, то один раз в начале своего хода вы можете заплатить 5 оловянных монет в сокровищницу и взять себе ещё одного Мага, Мастерского или Воина. Положите новую карточку на стол перед собой лицевой стороной вверх; новый Соратник немедленно готов выполнять ваши приказания.



2. **Использование Карт.** Вы можете разыграть одну или несколько карт, имеющихся у вас на руках. Каждая карта потребует затраты усилий ваших Соратников; использованные Соратники переворачиваются лицом вниз. Эта фаза вашего хода подробно разобрана в следующем разделе правил.

3. **Получение и Обмен Карт.** Возьмите одну новую карту из колоды. Кроме того, вытяните по одной карте за каждого Мага, усилия которого не были потрачены в течение этого хода каким-либо другим

образом (не перевернутого лицом вниз). После этого, если вы хотите, вы можете также сбросить несколько карт и поменять их на новые карты. Карты меняются в отношении два к одному: за каждые две карты, которые вы сбросите, вы можете взять одну новую карту из колоды.

Если карты в колоде закончились, перетасуйте все сброшенные карты, включая резервные, и используйте их в качестве новой колоды.

**4. Возвращение Соратников в Исходное Положение.** Верните всех ваших Соратников, усилия которых были потрачены на этом ходу (т.е. повернутых лицом вниз) в исходное положение лицом вверх.

Теперь ваши Соратники готовы выполнять новые задания на следующем ходу.



Чтобы начать свой ход, не обязательно дожидаться, пока предыдущий игрок вытянет и обменяет все карты и перевернет всех Соратников. Для ускорения игры следующий игрок может начинать свой ход сразу после того, как предыдущий закончил выполнение шага под номером 2.

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ

Любое из описанных ниже действий требует затраты усилий одного или нескольких ваших Соратников. Усилия любого Соратника могут быть использованы не более одного раза за ход. Когда вы используете Соратника для выполнения какого-либо действия, поверните его карточку лицевой стороной вниз. Таким образом, вы можете легко видеть, усилия каких Соратников уже потрачены на этом ходу, а какие ещё находятся в вашем распоряжении.

С помощью карт на своем ходу вы можете выполнять действия трех типов:

- 1) Захват регионов
- 2) Возведение укреплений
- 3) Использование магических карт

Вы можете выполнять любые из этих действий в любой последовательности до тех пор, пока в вашем распоряжении есть карты и необходимые Соратники.



**1) Захват регионов.** Чтобы захватить регион, вы должны положить на него одну из ваших Войсковых карт. Эта карта останется там до конца игры. При захвате региона должны быть соблюдены следующие правила:

- а) Вы можете сыграть карту, только если в вашем распоряжении имеются неиспользованные Соратники в количестве, необходимом для введения этой карты в игру. Количество и тип Соратников указаны на карте. Например, чтобы сыграть карту «Арбалетчики», вы должны потратить усилия двух Воинов и трёх Мастерских.
- б) Сумма Атаки ваших войск (красная цифра) и Поддержки всех ваших войск и укреплений на всех соседних регионах (синие цифры) должна быть равна или превосходить уровень захватываемого региона.
- в) Вы можете захватывать только регионы, не захваченные ранее ни вами, ни каким-либо другим игроком. На каждом регионе может находиться не более одной Войсковой карты.



г) Сокровища! После того, как вы захватили регион на поле, пометьте его как свой, положив на него маркер своего цвета. Кроме того, за захват региона вы получаете сумму денег, равную уровню этого региона. Например, если вы захватили регион с цифрой 6, возьмите из сокровищницы 6 оловянных монет или ту же сумму другими монетами.

**Специальное правило для начала игры:** Если в течение первого хода (*только первого!*) вы не можете захватить ни одного региона, каких бы Соратников вы ни выбрали, вы можете скинуть все свои карты и вытащить 8 новых карт из колоды. Покажите свои карты остальным игрокам, сбросьте их и возьмите новые. Вы должны сделать это *прежде*, чем вы начали совершать какие-либо другие действия.

### Пример 1.

Красный игрок разыгрывает карту «Латники».

Чтобы сыграть её, он должен использовать одного Мастерского и двух Воинов.

Латники – карта с атакой «2». С её помощью красный игрок может захватить любой регион уровня не больше двух.

Красный игрок сыграл «Латников», захватив регион уровня 1. Карта кладется на захваченный регион и помечается маркером захватившего игрока. Красный игрок также перевернул Соратников, усилия которых были потрачены.

У красного игрока ещё остался один Воин и карта «Копейщики». С помощью Копейщиков он может захватить регион уровня 2 или даже 3, используя поддержку своих Латников на поле.



**2) Возведение укреплений.** Вы можете укреплять свои регионы, таким образом увеличивая Поддержку для захвата соседних регионов. Чтобы укрепить регион, вы должны сыграть на него карту Укрепления. При этом должны быть соблюдены следующие правила:

а) Вы можете сыграть карту только если в вашем распоряжении имеются неиспользованные Соратники в нужном количестве (количество и тип Соратников указаны на карте). Например, чтобы сыграть карту «Гарнизон», вы должны потратить усилия одного Мастерского.

б) Укрепления могут быть сыграны только на ваши собственные регионы, захваченные ранее (возможно, на том же ходу) вашими войсками. Кладите Войска и Укрепления друг на друга аккуратно, так, чтобы Поддержка обеих карт была хорошо видна.

в) В каждом регионе может находиться не более одного укрепления.



**3) Использование магических карт.** Эти карты могут быть использованы для совершения множества различных магических действий.

Чтобы сыграть магическую карту, вам потребуются усилия одного или нескольких Магов. На каждой карте написано, когда эту карту использовать и какие магические эффекты она вызывает; прочитайте эти инструкции и следуйте им.

## Пример 2.

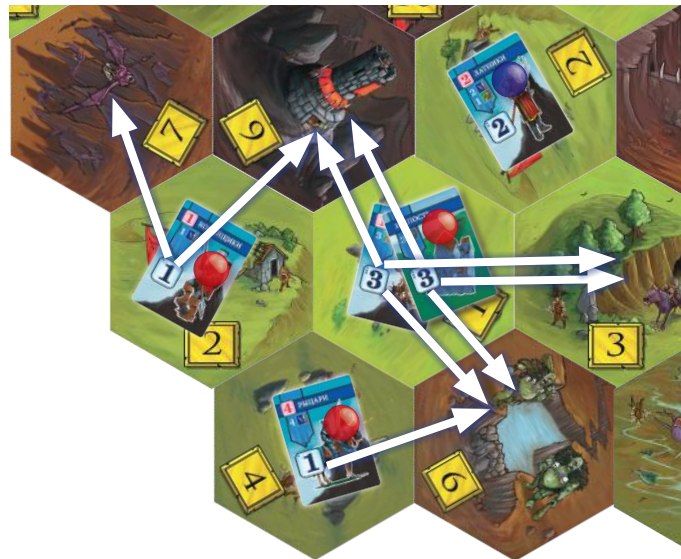
Красный игрок разыгрывает карту «Крепость», добавляя её к региону, ранее захваченному «Катапультой».

Чтобы сыграть её, он должен использовать усилия (перевернуть) трех Мастерских. «Крепость» кладется сверху на «Катапульта» так, чтобы поддержка обеих карт была хорошо видна.



Теперь у Красного игрока много возможностей захватывать регионы вокруг своей Крепости. В частности, регион уровня «9» может быть захвачен любой картой с атакой 2 или больше.

Используя поддержку своих войск и добавляя к ним поддержку укреплений, вы сможете захватить даже самые неприступные регионы Тёмных Земель.



## ПОБЕДА!

Игра заканчивается, когда либо все регионы на игровом поле оказались захваченными, либо когда никто из игроков на последнем ходу не захватил ни одного региона и не использовал магическую карту «Заявка».

*Когда битва стихает, Король созывает всех рыцарей в тронный зал и подсчитывает сокровища, добытые каждым из них в борьбе с врагом... Тот, кто принес более других, провозглашается победителем и королевским фаворитом!*

По окончании игры подсчитайте общее количество денег у каждого игрока. Выигрывает тот, кто скопил самую большую сумму.



## Частые ВОпросы

- Вопрос: можно ли захватывать несколько регионов за один ход?
- Ответ: можно. Вы можете продолжать захватывать и укреплять регионы до тех пор, пока у вас остались неиспользованные Соратники.
- Вопрос: дают ли поддержку войска и укрепления, выложенные ранее на том же ходу?
- Ответ: да. Войска и Укрепления начинают оказывать поддержку, как только они выложены на поле.
- Вопрос: у меня достаточно поддержки, чтобы захватить этот регион без атаки. Могу я захватить его укреплением, крепостью, например?
- Ответ: нет. Укрепления не могут быть использованы для захвата.
- Вопрос: можно ли укреплять уже захваченные регионы другими войсками?

- Ответ: нет. Войска служат для захвата новых регионов. Укреплять уже захваченные регионы можно только Укреплениями.
- Вопрос: можно ли укреплять один и тот же регион несколько раз?
- Ответ: нет. На каждом регионе может стоять не более одного Укрепления.
- Вопрос: можно ли менять карты несколько раз за ход?
- Ответ: нет. Карты можно поменять один раз, в конце хода.
- Вопрос: можно ли приобрести Соратника на первом ходу?
- Ответ: да. Заплатив пять монет, вы можете взять Соратника в начале первого хода, в дополнение к двум Соратникам, которых вы выбрали в начале игры. Таким образом, на первом ходу вы можете разыгрывать карты, используя сразу трех Соратников.
- Вопрос: можно ли взять больше одного Соратника в начале хода?
- Ответ: нет. Вы можете приобрести не более одного Соратника за ход.
- Вопрос: мне больше не нужно столько Соратников. Могу я получить за них деньги обратно?
- Ответ: нет. Приобретенные Соратники остаются с вами до конца игры.