

БАТАЛИЯ

ВИХРОПОРТИ



ОВЩ ПРЕГЛЕД

Баталия: Вихропорти е първото ГОЛЯМО разширение за Баталия: Сътворяване. То добавя цял куп опционални механики, които ще направят изживяването ви още по-стратегическо, разнообразно и вълнуващо, както и възможност да се включат 5-ти и 6-ти играч. Величествените **вихропорти** отвеждат героите до далечни земи

по удълженото игрално поле, а непредвидими **стихийни ефекти** поднасят изненади при всеки скок. **Крале и кралици** предоставят нови начини да разширят своите владения. Неутрални персонажи като **Билкарр** и **Метаморфа** бродят по картата, предлагайки нови възможности и специални умения. Търговски пунктове, нови велики артефакти, карти на съдбата, звезден прах, ковчежета, фанатици и Долини, както и опитните ветерани от новия **героичен режим** ще очакват в голямата кутия. Различни варианти за **отборна игра** забързват рундовете и ги правят по-динамични.

ИГРОВИ МАТЕРИАЛ

■ 40 КАРТИ С ЕДИНИЦИ



■ 42 КАРТИ С АРТЕФАКТИ



■ 4 ФИГУРИ НА ГЕРОИ



■ 1 УДЪЛЖЕНИЕ НА ИГРАЛНОТО ПОЛЕ



■ 6 КАРТИ С КРАЛЕ



■ 6 КАРТИ С КРАЛИЦИ



■ 1 МЕТАМОРФА



■ 1 БИЛКАРР

НИГ ФИГУРИ
НЕУТРАЛНИ
ИГРОВИ ГЕРОИ

■ 6 ЧИПА С ОТВАРИ



■ 40 КАРТИ С ПРОВИЗИИ



■ 6 КАРТИ С ВИХРОПОРТИ



■ 12 КАРТИ СЪС СТИХИЙНИ ЕФЕКТИ



■ 8 ВРЕМЕВИ МАРКЕРА



■ 8 КАРТИ ЗА СИЛАТА В БИТКА



■ 36* ПРЪСТЕНА



■ 24 КАРТИ С ПЪТИЦА



■ 14 КАРТИ С ГРАДОВЕ



■ 56* ЧИПА ЗА НИВО НА ГРАДОВЕТЕ



■ 8 РЕФЕРЕНТНИ ЛИСТА I+II



■ 6 ЧИПА ЗА ВЕТЕРАНИ



■ 6 КЛАДЕНЦИ НА РАЗВАЛАТА



■ 1 ЗАР ЗА ПОСОКИ



ПОЗВАТ СЕ САМО С
ДОПЪЛНИТЕЛНИ ФИГУРИ
ОТ NCBC**

*БОНУС: +6 Пръстена и +6 Чипа за ниво на градовете с 0 за допълнителни модули

**NCBC - NEUTRAL CHARACTERS BATTALIA COLLECTION - мини разширения, продават се отдельно

БОНУС КОМПОНЕНТИ

Следните компоненти бяха отключени в кампанията на това разширение в Kickstarter и са налични само в CEdition (crowdfunding edition) изданието на Баталия: Вихропорти.



НОВИТЕ ФРАКЦИИ

Разширението включва пълни комплекти за две нови фракции за 5-ти и 6-ти играч.

Сънцеверните - ОРАНДЖЕВО
Народ отдален на сънцето и
Вечното лято. Техният роден
терен е Първичната джунгла.

Вълчият клан - БЛЮ
Зимен народ на луната и
Дългата нощ. Техният роден
терен е Ледени поля.

КРАЛЕ И КРАЛИЦИ

Кралете и Кралиците са два вида нови единици. Има по един чифт с кралски карти от всяка фракция. Те не може да се наемат. Вместо това играчите ги получават бесплатно, ако съумеят да развият достатъчно голяма нация (население), за да формират кралство.

КРАЛЕ - ранг 6



КРАЛИЦИ - ранг 5



КАК ДА ПОЛУЧИТЕ КАРТИ С КРАЛ И КРАЛИЦА

В края на всяка седмица играчите трябва да пребояват всички карти в своето градивно тесте (вкл. нация, заслон, карти в ръка, засади, палатки). Това се нарича контрола и се случва само веднъж седмично. Контролите са обяснени детайлно по-нататък в правилата.

По време на втората контрола е необходимо да имате поне 20 карти в градивното си тесте, за да получите автоматично и бесплатно кралица от своята фракция. Ако покриете минимум от 24 карти, може да вземете и своя крал. Картите се поставят директно в заслона.

Забележка: Играчите не получават провизии към кралските карти.

От тук нататък трябва да поддържате съответния минимален брой карти в тестето си по време на всяка следваща контрола (не е необходимо между две контроли), ако държите да запазите картите с кралски ранг. Минимумът е 20 за кралици и 24 за крал. Ако имате по-малко от необходимите карти през някоя от следващите контроли, детронирайте съответната кралска особа до края на играта, като изхвърлите картата в мъртвилото.

УМЕНИЯ НА КРАЛЕТЕ И КРАЛИЦИТЕ

Тези карти може да се използват в бойна редица като всяка друга единица и са доста могъщи. Силата им в битка се равнява на техния ранг - кралицата има 5, а кралят 6.

Никоя карта не може да бъде повишена/трансформирана в такава от кралски ранг (като и кралица не може да бъде повишена в крал). Те самите са уникални и не се влияят (не могат да се трансформират) от магически свитъци, титли и амулети.

В това разширение са включени по 3 допълнителни двустранни чипа за маркиране на градове с ниво 5 и 6 за всяка фракция. Може да повиши град от 4-то на 5-то ниво в кралска резиденция, като играете карта с кралка в отделна редица. Един играч може да владее само по 2 резиденции едновременно - една ляяна и една зимна.

Също така може да надградите 1 резиденция до столица (само по една за всеки играч), като играете картата си с крал в отделна редица.



Ако играч завладее столица или резиденция на опонент, маркира завоювания град със съответния чип от своя цвят. В случай, че вече има две резиденции или столица, то той използва чип със следващото възможно по-ниско ниво (виж лимитите отгоре).

ВИХРОПОРТИТЕ

Вихропортите са теренни карти, които могат да отведат героите ви до далечни земи. В играта има 6 портала и всеки от тях принадлежи към една от шестте фракции. Върху тях са изобразени цифрите от 1 до 6, тъй като някои игрови механики изискват карти да са номерирани и да се ползува зар. Всички портали са разположени на X-образни кръстовища.



1. Зелени гори
2. Скалисти планини
3. Червени каньони
4. Изумрудени езера
5. Ледени поля
6. Първична джунгла

Добавете новата карта в ръката си.
*Грешка в референтните листове:
моля четете "осветен" като
"символите на Оракула съвпадат".

Вихропортите се поставят на игралното поле заедно със стартовите и неутралните градове при подготовката за игра. Броят на порталите е равен на този на играчите.

ДВИЖЕНИЕ НА ГЕРОИ ПРЕЗ ВИХРОПОРТИТЕ

Стъпването на портал струва същото количество точки за движение както при другите теренни карти (1 квадрат = 1 точка за движение, заплатена с 1 карта с провизии или 1 стъпка на кон). **Бесплатно** е, ако порталът е **родният терен** на героя при игра за напреднали (или като част от умение).

След като вече е стъпил на портал, героят може да продължи движението си на съседен квадрат, както обикновено, или може да бъде преместен на всеки друг вихропорт по полето. За да го направи, играчът трябва да заплати за стъпването върху новоизбрания портал, все едно се е придвижен до съседен квадрат. Също така трябва да заплати **1 карта с провизии** за самия скок (същията винаги взима своето).



Важно: Може да придвижите през портал **всеки герой** само по **веднъж** на ход. С други думи: **героите могат да понесат само по един скок във вихъра на ден!**

СТИХИЙНИ ЕФЕКТИ

Като пътуват през порталите, героите се понасят с Вихъра. Магическият полет в стихията е непредвидим и винаги има **странични ефекти** върху пътешественика или заобикалящата го среда. Когато герой премине през вихропорт, веднага автоматично се задейства **стихиен ефект** (CE) - магическо събитие съпътстващо скока.

При подготовката за игра картите със стихийни ефекти се разбъркват и се поставят на купчини с **лице надолу** до игралното поле. След скока между два портала играчът прескача действието си и тегли **най-горната карта** от тестето със CE. Ефектът е **задължителен** и трябва да бъде изцяло приложен преди играчът да продължи с други действия.

Забележка: ако герой има оставащо движение от кон или умение, след като е прескачил през портал, то то **не** се губи и той може да се придвижи по-нататък след изпълнение на CE.

Изиграните CE се изчистват на отделна купчина с **лице нагоре**, която играчите свободно може да преглеждат. След като всички 12 CE са изиграни, картите се разбъркват и отново образуват пълно тесте с лице надолу до игралното поле.

Това са различните стихийни ефекти. За бърза справка използвайте номерацията 1 - 12. Всички **карти**, получени от **стихиен ефект**, **влизат** директно в **ръката** на играча:

1. Вземете бесплатно най-горен артефакт по избор от общия запас (ако изберете артефакт със съвпадащи символи на Оракула, може да изберете цвета му)*.
2. Вземете бесплатно най-горния лорд от общия запас. Обичайно получавате и **1 карта с провизии**. Ако лордът е от Необвързаните, не добавяйте провизии, ако е фанатик (вижте стр. 10) вземете направо две. Добавете картите в ръка.
3. Изтеглете най-горната карта от нациите си (тестето си за теглене) и я добавете в ръка.
4. Постройте една пътна отсечка по избор (проста или кръстовище) бесплатно. Ползвайте най-горна карта от избраното тесте с теренни карти.
5. Изтеглете най-горната карта на съдбата и изпълнете веднага нейния ефект. Картите, получени от картата на съдбата, се добавят в ръка.
6. Призовете своя втори герой при героя, току че преминал през портала. Няма значение дали вторият герой е вече нает или все още е извън игралното поле.
7. Заменете 1 теренна карта от полето (град или път) с друга от съответното тесте от запаса. Пътищата или изходите на градовете трябва да са същите на бой, но може да изберете цвета на новата карта, вместо да вземете най-горната. Чипове и фигури, които е възможно да се намерят върху сменената карта, остават на място.
8. Копирайте действиеето на вече изигран стихиен ефект от откритото тесте (ако има отворен такъв). Не може да копирате ефект №2 (Вземете бесплатно най-горния лорд...), дори това да е единствената изиграна карта от купчината.
9. Повишиете бесплатно една единица от ръката си с **едно ниво**. Повишената единица влиза обратно в ръката ви.
10. Надградете бесплатно един от свите градове с **едно ниво**, ако това е възможно.
11. Вземете една карта по избор от мъртвилото. Добавете я в ръка. Забележка: Ако не играете алтернативни сценарии (стр.10) и вече имате велик артефакт, не може да вземете друг, дори и да има наличен в мъртвилото.
12. Разтурете една палата по избор. Палатката и стационарираната карта/и се изчистват в заслона на своя собствена. Ако опонентите ви нямат активна палата, то се налага да разтурите една палата на вашия отбор (може и собствена).

ТЪРГОВСКИ ПУНКТОВЕ

Търговските пунктове, представени чрез двустранни квадратни чипове, са локации по полето, където играчите могат да се сдobjият с ценни предмети, като търгуват определени карти от ръката си. Всеки играч има 2 чипа в своя цвят. От едната страна е отбелзан символът на звездния прак, т.нар. звездна страна (позволяваща търговия с този ресурс).

Търговски пунктове може да се строят само върху пътища, и цената за строеж е 2 фримена в редица. Играчът поставя чипа си върху избраната карта, която трябва да е свързана (чрез пътна отсечка) с негов град. Първият търговски пункт се поставя с обикновената страна нагоре. При строеж на втория двета чипа трябва да се обърнат на звездната страна. На една карта с път може да има повече от един пункт на един или повече играчи.

За да търгува, играчът трябва да има поне един герой върху карта, на която е поставил чип с търговски пункт. Търговията представлява действие, при което играчът връща определени карти от ръката си в общия запас и взема нови от там, като ги добавя директно в ръка. Всички върнати карти се поставят под съответните тестета от общия запас.

На търговски пункт има две възможности за размяна на следните карти:

Ако играчът има 1 търговски пункт на полето, той може да търгува 1 карта с артефакт от ръката си за 1 карта с ковчеже от общия запас или обратното. Винаги се взема най-горния артефакт от съответното тесте (освен ако символите на Оракула не съвпадат).

Ако играчът има 2 търговски пункта, също така може да търгува 2 карти с провизии за 1 карта със звезден прак (Внимание: НЕ е обратното, виж. по-долу).

ВАЖНО: Карта, която току що е получена чрез действие търговия, не може да бъде изтъргувана обратно в същия ход (не е разрешена независимата препродажба на ковчежето). С изключение на това ограничение играчите може да търгуват колкото искат карти на ход.

ЗВЕЗДЕН ПРАХ И КОВЧЕЖЕТА

Звездният прак и ковчежетата са **нейтрални** карти (фонът на символа им е в същия цвят като този на провизиите). Това означава, че **не** се броят към никоя кохорта.

Карта със звезден прак, изиграна в редица, може да замести до 2 карти с провизии. Забележка: звездният прак не може да се използва за започване на две отделни редици с действия.

ВАЖНО: Звездният прак е силно пристрастяваш. Щом влезе в тестето ви, няма как да се отървete от него, **не** може да го изтъргувате обратно или изхвърлите в мъртвилото. Избирайте мъдро, ваш е дю края на играта!

Картите с ковчежета са своеобразна валута за купуване на артефакти.

1 ковчеже може да се размени за 1 артефакт (обикновено най-горна карта).

Ковчежетата се ползват с още една цел. Те са много полезна тактическа добавка. Ако изхвърлите 1 ковчеже в мъртвилото, може да поставите до 3 карти в засада едновременно. Помните, че няма как да имате повече от три карти в засада за един ход по принцип.

ИГРОВИ МАРКЕРИ

Времевите маркери са помощни средства, с които отбелзвате различни времеви ефекти на полето или оракула (най-често при алтернативни или допълнителни игрови сценари).

В базовата игра картите за бонуси в битка бяха замислени за маркиране само на различните бонуси към силата на играча. В разширението ще ги преименуваме на карти за **сила** в битка и ще добавим допълнителна карта с по-високи стойности. С тях вече ще изчислявате **цялата** си **сила**. Стойността се повишава всеки път, когато добавите бонус или карта към бойна редица.

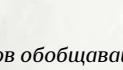
Добавени са още 36 пръстена за маркиране, които се използват при вариации на играта или с НИГ фигурите от NCBC (продават се отделно).

Чиповете за ветерани (виж стр. 5) отбелзват ветеран-статуса на играчите в героичен режим.

Четиристенният зар за посоки се използва само с НИГ фигурите от NCBC (продават се отделно).



ВЕЛИКИ АРТЕФАКТИ



(нов обобщаващ символ за кой да е ВА)

Това разширение съдържа 7 **универсални** велики артефакта (ВА). При подготовката за игра ги разбъркайте с тези от базовата игра. Ето и обяснение на техните умения:

Стрелата на Фарел е **далекобойно оръжие**, което ви дава възможност да нападате от съседни полета (или да наемате герои). Има сила 2 при атака и защита. С този ВА може да атакувате градове или герои по обичайния начин - докато сте на същия квадрат с целта, но също може да нападнете един от 8-те квадрата **заобикалящи героя** ви. Тези 8+1 квадрата се наричат **обсег на героя** (тук теренният бонус на атакувания се дава спрямо картата с героя му, а бонусът на защитника спрямо терена с обекта под атака).

Борбата на Фортuna е магическа раница, която осигурява провизии. Дава ви право да вземете до 2 карти с провизии и да ги добавите в ръка. Картите може да се използват веднага в същия ход.

Шандартът на Виго връча карти в ръка от заслона на игрален. Когато играч "призове знамената си" си него, той претърса тестето си с изчистени карти и взима в ръка карти от един тип с общ отпечатан върху тях сила от 8 или по-малко. Пример: може да вземете до 8 фримена, 4 вожда, 2 лорда, теоретично и до 8 оръжия или коне :) и т.н. Фанатици или единици с ветеран статус (виж стр. 5 и 10) се боят с базовата си сила, а не с увеличената, напр. може да вземете 2 жреца фанатици с общ сила 6.

Мантната на Вейл е вид превантивна защита. С този артефакт забулвате до 2 града, които стават невидими/недосегаеми за противниците (с нея не може да прекъснете обявена атака). Забулените градове трябва да са в **обсега** на ваш герой. Играейки мантната покрайте чиповете за ниво на до 2 града с времеви маркери. Градовете са забулени до началото на следващия ви ход, когато ще махнете времевите маркери. Опонентите ви може да преминават през забулените градове, но **не може** да ги атакуват (не ги виждат).

Кристалът на Мин (по идея на фен) е кристално кълбо, което ви дава възможност да планирате следващия си ход (частично да предвидите бъдещето). Изтеглете до 12 карти от нациите си и ги погледнете (ако има по-малко от 12 в тестето за теглене, вземете наличните без да ротирате заслона). След това изберете 6 от тях, подредете ги в желан от вас ред и ги поставете най-отгоре върху нациите си. По този начин предопределяте следващата си ръка. Преди това разбъркайте останалите изтеглени карти (с остатъка от нациите си, ако е останал такъв) и ги поставете най-отдолу.

Маската на Съен (по идея на фен) - по време на битка носителят на магическата маска хипнотизира и убеждава до 2-ма податливи войници (с максимална обща отпечатана сила до 3) временно да преминат на негова страна. Вземете до **две** единици от бойната редица на опонента си и ги добавете към своята - при това всички приложени върху тях ефекти (напр. фанатично удовояване, амулети, ветеран статус или други умения) се **губят**, но може да им бъдат приложени отново. Заклинанието на маската започва на следващия ход (частично да предвидите бъдещето).

Изгубеният свитък на Кри-Чек (по идея на фен) има силата да **възвърши**. Може да вземете 1 карта по избор от мъртвилото и да я добавите директно в ръка.

***Алтернатива** (една много добра идея на нашия поддръжник Баз, но с прекалено много варианти за тестване. Издърбайте ги у дома!) Оригиналното правило на Кричек гласи: Призовете произволен НИГ от вселената на Баталия (вкл. NCBC) на избор от 2-ма квадрата от игралното поле. Този герой остава на картата до края на седмицата (до следващата контрола), когато изчезва от картата. Фигурата следва стандартните правила за този НИГ. Не може да призовавате друг неутрален герой, докато първият е все още на полето. Но може пак да ползвате Изгубения свитък, докато има призован НИГ в игра, за да го преместите на друг квадрат, игнорирайки правилата за движението му.

Преди да изберете фракциите си и стартовите градове, посочете един играч на случаен принцип, който да е **първият** играч. Започвайки с него всички избират фракции един по един по часовниковата стрелка. Играчите от **един отбор не избират фракции едновременно**. В обратен ред изберете стартовите градове. Следва новата фаза на теглене (драфт - стр. 8).

Отборът на първия играч започва игра. От този момент нататък **играчите от един отбор ще извършват действията си едновременно**. Действието на един сътборник не прекъсва действията на друг. Няма нужда да изчаквате сътборника си, да приключи някое действие, за да започнете свое. С едно голямо изключение - **не може** да нападате **отборно един и същ опонент едновременно** (различни е разрешено). Само след като единият от играчите е приключил с битката си срещу даден опонент, друг сътборник може да го нападне отново.

ВАЖНО: При **отборна игра защитникът** винаги **допълва ръката си до 6 карти** веднага след **края на битката**. **Вариация:** При игра с 5 души отборът с трима не може да извърши повече от 2 атаки за един ход срещу другия отбор.

Сътборниците може **свободно да обсъждат** обща стратегия, какви действия и в какъв ред ще ги извършат, но **не може** да го правят **тайно**. Всичко трябва да се случва в **открита дискусия** - на **глас и ясно**, така че всички опоненти да чуват. Не е нужно да се съгласяват със сътборниците си, нито трябва да получавате разрешение. Всеки отговаря за действията си сам, в рамките на единна съюзническа политика. Може да ползвате само свояте карти. **Не може** да разменяте карти, да надграждате градове на сътборник или да наемате/движите негови герои. Когато строите път или град, то той трябва да е свързан към ваш собствен град.

След като първият отбор приключи, вторият (следващата двойка по часовниковата стрелка), а след това и третият, са на ред да играят. След като **всички отбори са изиграли хода си, текущият ден приключва**. Завъртете Оракула с една позиция по часовниковата стрелка и обявете на **глас нов ден**.

Алтернативно: В игра с 4 до 6 души може да играете и изцяло **състезателно** (режим всеки за себе си), но имайте предвид удълженото време за игра. При **6-ма** може да разделите отборите и на **3-ма** срещу **3-ма**: ускорява още повече играта, но изисква концентрация.

ДОПЪЛНИТЕЛНИ ПРАВИЛА

КОНТРОЛИ

Контролата е фаза от играта между две седмици, когато се извършват определени действия.



ПОСЛЕДЕН ДЕН
ОТ СЕДМИЦАТА

ПЪРВИ ДЕН ОТ
СЕДМИЦАТА

След като всички играчи са **приключили** хода си през последния ден от седмицата и преди Оракулът да се завърти в стартовата позиция, играчът се прекъсва за **контрола**. Има контрола в **края на всяка седмица**. В Баталия: Вихропорти всички НИГ фигури (вижте **Неутрални герои**) влизат в игра през първата контрола.



НЕУТРАЛЕН ГРАД
БАЗОВО ЗАЩИТНО НИВО

РУИНЫ
БАЗОВА СИЛА

ЕДНОВРЕМЕННИ АТАКАИ С ВСИЧКИТЕ ВИ ГЕРОИ

Второто **важно подобре** е това, че отсега нататък играчите преобояват картите в градивното си тесте и проверяват дали отговарят на определени условия. Градивното тесте се формира от: картите от един тип с общ отпечатан върху тях сила от 8 или по-малко. Пример: може да вземете до 8 фримена, 4 вожда, 2 лорда, теоретично и до 8 оръжия или коне :) и т.н. Фанатици или единици с ветеран статус (виж стр. 5 и 10) се боят с базовата си сила, а не с увеличената, напр. може да вземете 2 жреца фанатици с общ сила 6.

СТАТУС НА ВЕТЕРАН

Двете промени описани по-горе са директно приложими още от началото на играта, но за да са наистина полезни едновременни атаки, сме добавили още едно нововъведение (статус Ветеран) с два аспекта, които зависят от едно допълнително условие при втората контрола. След втората седмица бонусът морал на герояте може да драстично се повиши (особено след 2-ра седмица, вижте по-долу), но тази възможност крие и по-висок риск при неуспешна атака, тъй като играчът би загубил всички участвали герои.

Ето условието за получаване на статус **ветеран**. По време на **втората контрола** (след **края на втора седмица**) всички играчи, които имат **поне 26 карти** в градивните си тестета, получават значка "Ветеран" (чип или медальон), която им дава следните преимущества:

Героите получават ветеран-бонус за **морал** - вече +4 сила в битка при атака и защита, ако **стандартното условие** (всички карти в бойната редица трябва да са от фракцията на героя или универсални) за получаване на бонус морал е спазено.

Всеки **фримен** и **вожд** в бойната редица получава ветеран-бонус на **единиците**, който е +1 сила в битка при атака и защита (използвайте картата за сила в битка за по-лесно калкулиране). **Загубването** на ветеран-бонуса за морал, ако е нарушило стандартното условие за морала на героя, не афектира ветеран-бонуса на единиците.

ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

ОБЩ ЗАПАС - ДОБАВЯНЕ НА НОВ ИГРОВИ МАТЕРИАЛ

Първо подгответе 3-те нови тестета от по 12 карти: със звезден прах и с ковчежета отворени с лице нагоре, както и със стихийните ефекти с лице надолу. Подредете всички в линия над Оракула (виж стр.8). Оставете място и за купчината с изиграни стихийни ефекти.

2-4 ИГРАЧИ

В игра с 2 до 4 играчи, подгответата е стандартна със следните малки изменения:

Сега, когато имате общо 6 фракции, може да избирате кои да ползвате в по-малките игри. Това е от значение особено, ако ползвате таблота на героите, които въвеждат специални умения според фракцията и героя (не са включени в разширението или базовата игра).

- При игра за 2-ма - вземете всички компоненти (карти, герои, чипове) от 3 избрани фракции. Подгответе общия запас по обичайния начин. Поставете отворени 2 случаи велики артефакти по местата им на ръба на игралното поле. Разбъркайте останалите ВА и ги поставете на куп до тях с лице надолу, формирајки тестето с оставащи ВА. Разбъркайте 3-те карти на съдбата, сложете ги на куп с лице надолу до отворените ВА. Подредете открити 3 двойки крале и кралици на отсещния край на полето (след избора на фракции в игра ще останат реално само 2 двойки). Върнете останалите компоненти в кутията.

- При игра за 3-ма - вземете всички компоненти (карти, герои, чипове) от 4 избрани фракции. Подгответе общия запас по обичайния начин. Поставете отворени 3 случаи велики артефакти по местата им на ръба на игралното поле. Разбъркайте останалите ВА и ги поставете на куп до тях с лице надолу, формирајки тестето с оставащи ВА. Разбъркайте 3-те карти на съдбата, сложете ги на куп с лице надолу до отворените ВА. Подредете открити 4 двойки крале и кралици на отсещния край на полето (след избора на фракции в игра ще останат реално само 3 двойки). Върнете останалите компоненти в кутията.

- При игра за 4-ма - вземете всички компоненти (карти, герои, чипове) от 4 избрани фракции. Подгответе общия запас по обичайния начин. Поставете отворени 4 случаи велики артефакти по местата им на ръба на игралното поле. Разбъркайте останалите ВА и ги поставете на куп до тях с лице надолу, формирајки тестето с оставащи ВА. Разбъркайте 3-те карти на съдбата, сложете ги на куп с лице надолу до отворените ВА. Подредете открити 4 двойки крале и кралици на отсещния край на полето (при този брой играчи всички двойки ще влязат в игра). Върнете останалите компоненти в кутията.

ПОДРЕДБА НА НАЧАЛНИТЕ ПОЗИЦИИ

Поставете стартовите и неутралните градове, както и руините, на обичайните им места. Маркирайте неутралните градове с неутрални чипове от 6-то ниво, ако играете в героичен режим (новият режим по подразбиране) или само от 4-то ниво за базова игра. Маркирайте руините с универсален чип от 10-то ниво за героичен режим или от 8-мо за базова игра. В допълнение, след избора на фракции (вж стр.7 в края), поставете толкова вихропорта, колкото е броят на играчите, на определените за тях места според следните диаграми:

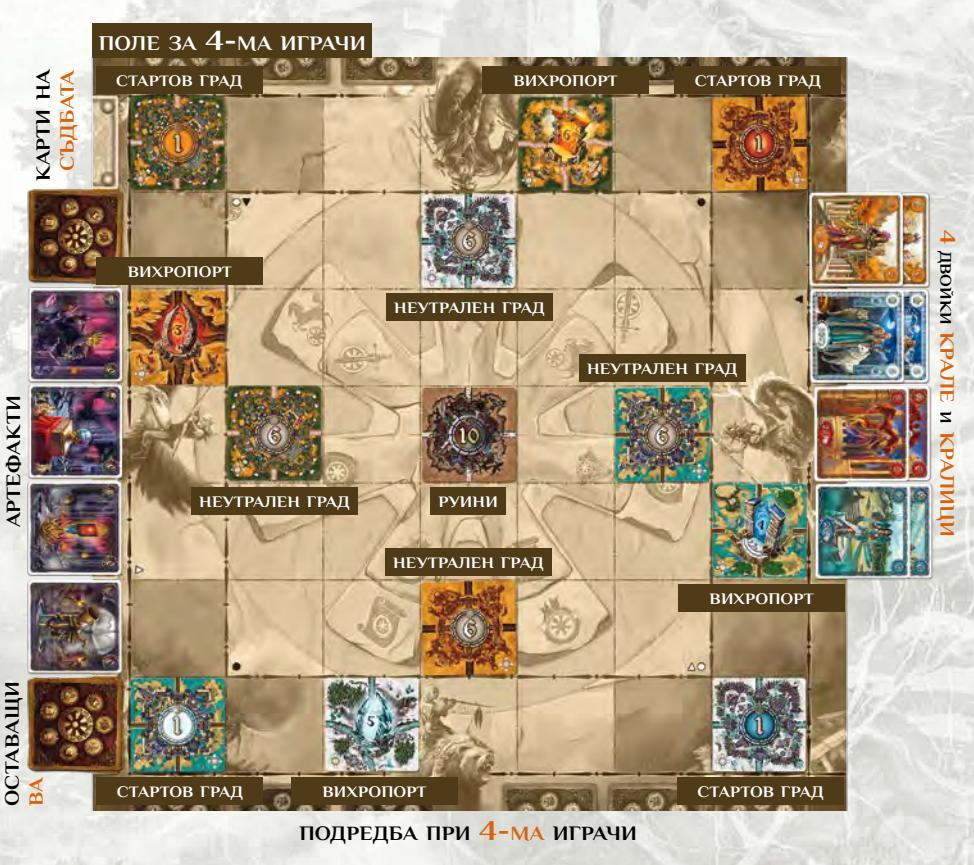


ПОДЕРДА ПРИ 2-МА ИГРАЧИ

- При игра за 2-ма - след избора на фракции, вземете 2-та вихропорта в цветовете на избранныте фракции и ги поставете на случаен принцип на определените им места.
- При игра за 3-ма - след избора на фракции, вземете 3-те вихропорта в цветовете на избранныте фракции и ги поставете на случаен принцип на определените им места.
- При игра за 4-ма - вземете 4-те вихропорта в цветовете на фракциите в игра и ги поставете на случаен принцип на определените им места.

Вижте пълната подредба на полето заедно с общия запас за 6 играчи на стр. 8

ВАЖНО: алтернативни условия за край на играта при 2-4 играчи: вижте стр. 8



ПОДЕРДА ПРИ 4-МА ИГРАЧИ

5-6 ИГРАЧИ

При игра с 5 или 6 играчи ще ви е необходимо удължението на игралното поле.

Поставете удължението до полето от базовата игра, така че двете да формират уголемена решетка от 7 x 11 квадрата.

Обозначените места за велики артефакти, карти на съдбата, крале и кралици и т.н. винаги трябва да са от външните страни на полето по дължина.



Подгответе общия запас по обичайния начин, като използвате същия брой фракции отговарящ на броя играчи. Добавете тестетата със звезден прах, ковчежетата и СЕ:

- При игра за 5-ма - вземете всички компоненти (карти, герои, чипове) от 5 избрани фракции. Подгответе общия запас по обичайния начин. Поставете отворени 5 случаи велики артефакти по местата им на ръба на игралното поле. Разбъркайте останалите ВА и ги поставете на куп до тях с лице надолу, формирајки тестето с оставащи ВА. Разбъркайте 3-те карти на съдбата, сложете ги на куп с лице надолу до отворените ВА. Подредете открити 5 двойки крале и кралици на отсещния край на полето (при този брой играчи всички двойки ще влязат в игра). Върнете останалите компоненти в кутията.

- При игра за 6-ма - вземете всички компоненти (карти, герои, чипове) от 6-те фракции. Подгответе общия запас по обичайния начин. Поставете отворени 6 случаи велики артефакти по местата им на ръба на игралното поле. Разбъркайте останалите ВА и ги поставете на куп до тях с лице надолу, формирајки тестето с оставащи ВА. Разбъркайте 3-те карти на съдбата, сложете ги на куп с лице надолу до отворените ВА. Подредете открити 6 двойки крале и кралици на отсещния край на полето (при този брой играчи всички двойки ще влязат в игра). Сега ползвате пълния игрови материал за фракциите.

ПОДЕРДА НА НАЧАЛНИТЕ ПОЗИЦИИ

При подредба на игралното поле поставете стартовите и неутралните градове, вихропорти, както и руините, както е показано на диаграмите долу и на стр. 8. В тези игри са необходими 2 карти с руини (с аналогични функции).

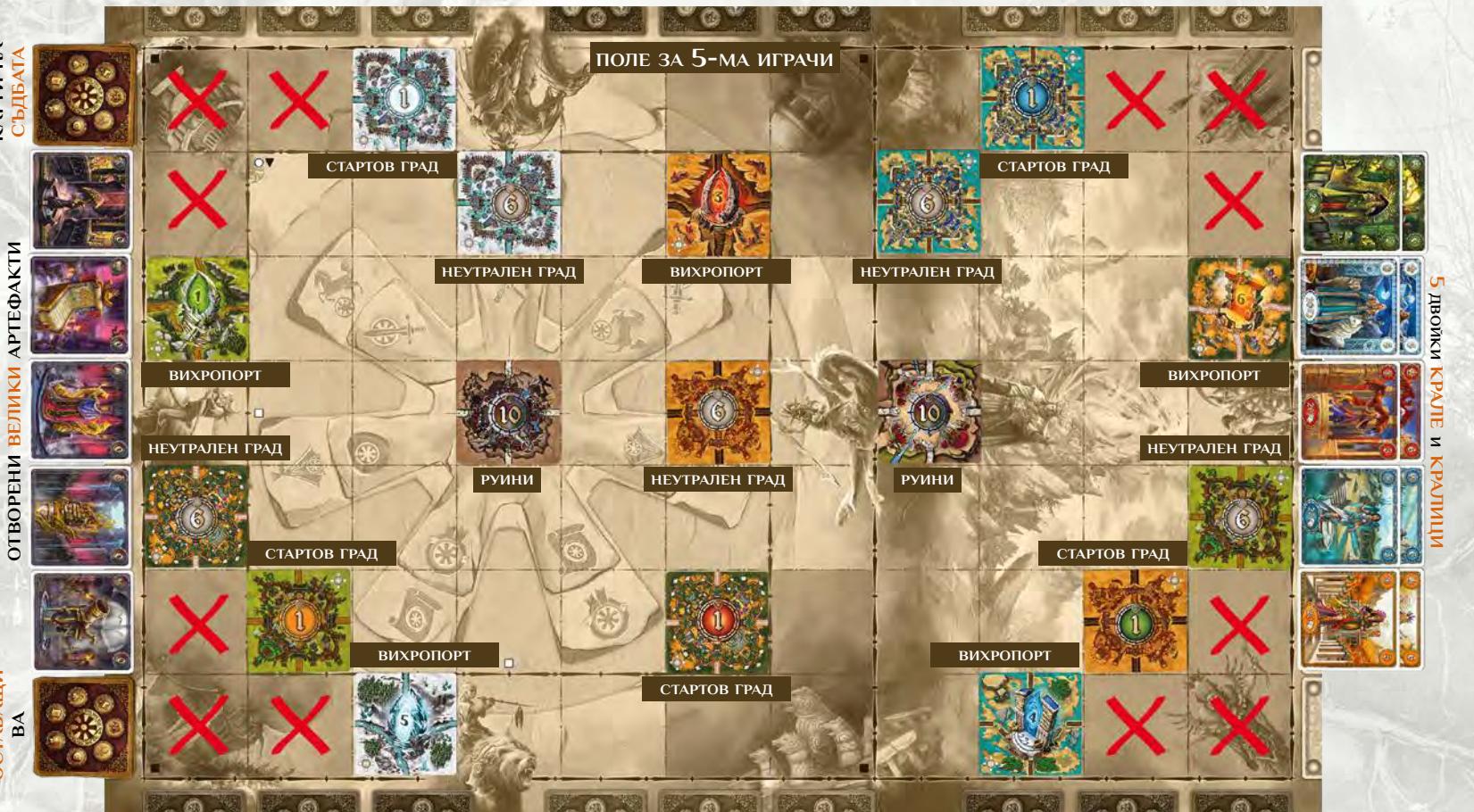
- При игра за 5-ма - вземете 5 града с Х-кръстовища (от всяка фракция в игра по 1) за стартови градове, 5 града с Х-кръстовища (пак всички различни) за неутрални градове и 5 вихропорта, съответстващи на фракциите в игра. Поставете ги на случаен принцип на определените за техния тип места. 3-те по-тъмни квадрати във всеки Ѹгъл на игралното поле (маркирани с X на диаграмата долу) се считат за непроходими терени - не може да се строят пътища и градове върху тях, нито пък се броят за условието за приключване на играта. С други думи тези квадрати се третират така, все едно не съществуват. Обичайна практика е да се маркират с 12 карти с провизии, поставени с лице надолу.

- При игра за 6-ма - вземете 6 града с Х-кръстовища (от всеки тип терен) за стартовите градове, 6 града с Х-кръстовища (пак от всеки тип) за неутралните градове и всички 6 вихропорта. Поставете ги на случаен принцип на определените за техния тип места.

- Маркирайте неутралните градове с неутрални чипове от 6-то ниво, ако играете в героичен режим (новият режим по подразбиране), или от 4-то ниво при базова игра. Поставете 2 карти с руини на обозначените места и ги маркирайте с универсални чипове от 10-то ниво при героичен режим или от 8-мо ниво при базова игра.

След приключване на подредбата трябва да изберете първи играч, без значение дали играете отворен вариант или всеки за себе си. След това като първа стъпка, играчите избират фракции един по един в кръг по часовниковата стрелка, започвайки от първия играч. Като втора стъпка, играчите избират своите стартови градове, но в обратен ред, започвайки от последния играч. В този момент при базова игра бихте разделили стартовия комплект от карти на всеки играч, но в новия режим за напреднали (който от тук нататък е този по подразбиране) следва да извършите фазата на теглене - драфт (вж стр. 8).

ПОДЕРДА ПРИ 5-МА ИГРАЧИ



7

ПЪЛНА ПОДРЕДБА ПРИ 6-МА ИГРАЧИ



ФАЗА НА ТЕГЛЕНЕ - ДРАФТ

Драфтът е балансиран начин да разпределите стартовите карти между играчите. Вместо да раздавате на случаен принцип на всеки по 3 фримена, 1 вожд и 1 жрец, направете следното:

1. Изтеглете толкова **фримени**, колкото е **броят на играчите**. Първият играч поглежда картите тайно и избира 1 за себе си. След това **предава останалите** карти на играча **вляво**, той също избира 1 карта и предава остатъка на следващия по часовниковата стрелка. Карти се разпределят по този начин докато последният играч получи последния фримен.

2. Повторете предходната стъпка в **обратен** ред. Сега **първи** избира **втория** си фримен **последният** играч от стъпка 1; останалите карти се предават, но този път **надясно** и всеки избира карта, докато първият играч не получи последният фримен от това раздаване.

3. Повторете стъпка 1 - първият играч отново избира пръв и после по часовниковата...

4. Изтеглете толкова **войдове**, колкото е **броят на играчите**. **Първи** избира **войд**, **последният** играч получил фримен по време на стъпка 3; останалите карти се разпределят в обратен ред **надясно** (по същия начин като в стъпка 2, но с новия тип карти: **войдове**).

5. Изтеглете толкова **жреци**, колкото е **броят на играчите**. Първият играч избира **първи**, след това жреците се разпределят **наляво** по часовниковата стрелка по познатия начин.

6. Раздайте на всеки 5 карти с **провизии**, както обично.

Важно: Ако сте включили универсалните фракции - Фанатиците и/или Необвързаните, добавете тези карти в общия запас след драфта. **Алтернатива:** Ако са вече по тестетата, просто ги **заменяйте**, попаднат ли случайно в изтеглените карти в началото на всяка стъпка.

НАШАТА ПРЕПОРЪКА

Разбира се, може да играете в режим **всеки за себе си** с 5 или 6 играчи, но се подгответе за относително по-голямо изчакване между ходовете и по-дълга игра като цяло, затова ние не го препоръчваме генерално! Но ако ви допадат по-стратегическите игри, изпълнени с конфликти и непредвидими обрати, и нямате против по-голямата продължителност, то опитайте този вариант. **Подготовката за игра е същата като при отборен режим.** Тези игри може да са наистина забавни и да си заслужават въпроси изчакването :)

Това, което наистина ви препоръчваме, е да опитате режим на голяма карта с 5 или 4 играчи. Тествахме няколко вариации и всички са интригуващи и работят много добре. Повече подробности относно различни диаграми с началини подредби може да намерите в нашата онлайн секция, като посетите линка [долу](#) или сканирайте QR-кода с телефон:



*ЗА ОЩЕ АЛТЕРНАТИВНИ ПОДРЕДБИ С РАЗЛИЧЕН БРОЙ ИГРАЧИ

*ПОСЕТЕТЕ: BATTALIA.EU/RULES/SETUPS.

ДОПЪЛНИТЕЛНИ ИГРОВИ МОДУЛИ НЕУТРАЛНИ ГЕРОИ

Неутралните герои (НИГ - неутрални игрови герои) са **допълнителни** фигури със значително влияние върху хода на играта. Те допринасят с нови стратегии и възможности, като увеличават преиграваемостта. Всички трябва да са съгласни дали да се ползват в игра или не.

НАШАТА ПРЕПОРЪКА

Въпреки че неутралните герои принципно може да се включват при **всякакъв** брой играчи, препоръчваме да не ги използвате на малка карта. Метаморфа и Билкар работят най-добре при игра с 3 до 6 играчи, за предпочитане винаги на голяма карта, като последното важи особено за Метаморфа.

МЕТАМОРФА

Тя е герой, който **помага** на играчите през тяхното пътешествие към победата. Тя **забързва** играта значително, като предоставя различни специални умения в услуга на играчите срещу скромна отплата.

Метаморфа, също така известна и като Преобразителката, е създание обвързано с **многообразието** в природата. Тя ще се появява на **различни локации**, привлечена от специфичната им енергия. Нейното специално умение се променя всеки път, в **зависимост** от терена, на който се **намира**. Освен това тя **разпръска** магическата си **aura** навсякъде по картата.

Играчите може да се възползват от уменията на Метаморфа, само когато героите им **стоят** на **същия тип терен** като нея по същото време.

ДВИЖЕНИЕ НА МЕТАМОРФА

Вълшебното създание **влиза** в игра през **вихропорт** по време на **първата контрола** (това е генералното правило за всички НИГ). Хвърлете зар. Поставете Метаморфа на портала, чийто **номер съвпада** с резултата на зара. Хвърлете отново, ако няма такъв портал в тази игра. От тук нататък движението ѝ зависи от **теренните карти**, които **строят** играчите.

Метаморфа бива привлечена от всички **нови локации** на полето. Всеки път, когато играч постави **нов терен**, Метаморфа **веднъж** бива преместена на тази **нова карта**. Ако теренна карта от полето бива сменена с друга от общия запас в следствие на някакъв ефект (напр. тераформиране), то и тогава Метаморфа отива на новата карта.

АКТИВАЦИЯ НА УМЕНИЯТА НА МЕТАМОРФА

Ако **един** или **всички** ваши герои са на **същия тип терен** като Метаморфа, може да **играете произволна карта** от ръка като **отплата** (символичната цена на активацията), за да активирате умението ѝ. За всеки тип терен **всеки герой** може да активира **това умение веднъж на ход**. Ще рече, че ако и двата ви героя стоят някъде по картата на същия теренен тип като нея, може да го активирате два пъти. Трябва да играете по **1 карта** за **всяка активация**.

Може да използвате **едно** от уменията на Метаморфа, след това да **построите нов терен** на полето, премествайки я на **новия тип терен**, и така може да се възползвате от **друго нейно умение** през **същия ход**, със **същия герой**. За целта, трябва да преместите и героя си на **същия тип терен** като новопостроената локация или да ползвате други си герой.

Активирането на умението на Метаморфа, играйки карта, се брои за **отделна** редица. То не може да бъде извършено по средата на други редици или да прекъсне текущо действие.

УМЕНИЯТА НА МЕТАМОРФА

Това са **6-те умения** на Метаморфа, зависещи от терена, **върху** който стои:

Зелени гори (МЕЧИЯТ НАРОД) - Безплатно **движение**. Ваш герой, който стои на зелен терен, може да се придвижи до 3 квадрата.

Скалисти планини (ОБЛАЧНОРОДЕНИТЕ) - Безплатно **надграждане** на ваш град. Изберете някой от своите градове и повишете нивото му с 1 степен.

Червени каньони (ЖИВИТЕ ВЪГЛЕНИ) - Далекобойна атака **без оръжие**. Може да атакувате с героя си някой от 8-те **съседни квадрата** (но не и този, на който стои той), без да играете оръжие в началото на бойната редица.

Изумрудни езера (ОСТРОВИТИЯНИТЕ) - Безплатно **повишаване на единица**. Може да повишите единица от ръката си с 1 ранг. Може веднага да започнете с нея комбинация.

Първична джунгла (СЛЪНЦЕВЕРНИТЕ) - **Изтеглете до 2 нови карти**. Може да изтеглите до две карти от нациите си за всеки ваш герой в прото-джунглата.

Ледени поля (ВЪЛЧИЯТ КЛАН) - **Удължаване на единица**. Може да играете удължената единица все едно имате две еднакви карти. Можете да поставите началото на една обикновена или на разклонена редица.

БИЛКАРР

Билкарр от Планините - странстващ хербалист и майстор на отвари, който се скита по света, разнасяки магическите си варива.

Ако сте късметлия или пък достатъчно находчив, за да **предугадите пътя** на Билкарр и да го срещнете по време на странстванията му, може да се окажете притежател на шишенце или две, пълни с истински еликсир.



ДВИЖЕНИЕ НА БИЛКАРР

И този НИГ **влиза** в игра през **първата** контрола. Той винаги се появява на карта през **вихропорт**. Хвърлете зар. Поставете Билкарр на **портала**, чийто **номер съвпада** с резултата на зара. Хвърлете отново, ако зарът показва портал, който не е в игра в момента (напр. при игра с по-малко от 6 играчи).

Билкар се появява и остава на този портал до края на деня. Той се **мести** в **началото** на **всеки** ден, след завъртането на Оракула с **една** позиция по часовниковата стрелка.

Този НИГ винаги се премества с **2 полета** в **диагонална посока** (тръгвайки винаги **първо** надясно, гледано откъм ръба на картата). За разлика от героите **той може свободно** да се движи по **празни квадрати** **без карти** по тях (Билкар знае всички тайни пътеки). Той се движи **надясно само** при **първия** път, когато тръгва **от портал**, на който е бил поставен, след хвърляне на зара. Когато стигне ръба на картата, той "отскоча" от него и тръгва по другия диагонал. Неговото движение наподобява траекторията на билиардна топка. Ако Билкар стигне до някой от югите на картата, хвърлете зар в началото на следващия ден, за да "рестартирате" пътя му от нов портал.

Ето пример за движението на Билкарр през първите шест+ дни от седмицата.



ОТВАРИТЕ

В играта има **6 отвари**. Всички те предоставят различни умения. В началото на играта чиповете с отвари се поставят покрай общия запас с карти, видни за всички.

Когато **ваш герой** се намира на **същия квадрат** с Билкарр, може да купите от наличните му отвари в момента. За да закупите **1 отвар**, трябва да изиграете **2 карти с провизии**.

Като купувате отвара, изберете **една** от общия запас и я поставете пред себе си на **пълната страна нагоре**. Когато някой закупи определена отвар, временно никой друг не може да получи **същата**, докато притежателят ѝ не изпише и не употреби ефекта ѝ доколо. След това отвара се връща и е налична за всички играчи отново. Всеки играч може да **държи** колкото отвари **покълне**. Играчите може свободно да решават, колко време да ги **задържат**, преди да ги изпишият. Играч дори може да реши да не пие дадена отвар до края на играта, само за да блокира използването и от други... (но те може да се опитат да го предизвикат да я изпише).

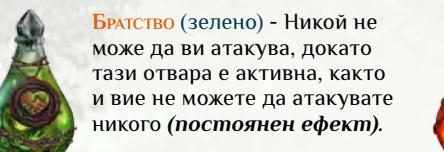
Няма ограничение за това, **кога** може да задействате ефекта на отвара. Може да я изпиете по време на **свои ход** или по **всяко време** през хода на опонент. Когато изпиете отвара, тя **веднага** се **активира** и ефектът ѝ продължава **винашки 3 дни**. Завъртете чипа с отвара на **90°** по часовниковата стрелка, за да укажете, че е **активирана** и че е **първият** ден от ефекта ѝ.

Всеки ден, когато трябва да придвижите Билкарр, обявявайте това на всеослушание и **припомните** на **всички** да **завъртят** своите **активирани** отвари на **90°** по часовниковата стрелка - "Нов Ден, Билкарр се движи, моля завъртете активните отвари...". След третия ден, когато отварата е отново в **изходното си положение** (изправена), ефектът ѝ приключи и чипът се връща веднага в общия запас (при Билкарр) и става наличен за другите играчи.

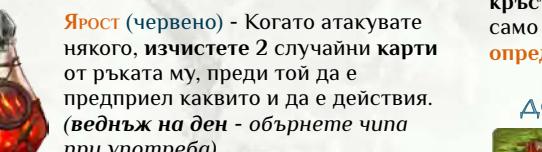


Някои от отварите имат **постоянен** ефект през 3-те дни. Вълшебната сила на други може да се използва **веднъж** дневно. За да отбележите, че сте използвали ефекта през даден ден, обрнете отварата на **празната ѝ страна**. В края на деня, когато Билкарр се движи и завъртате шишенцето по часовниковата стрелка - обрнете го пак с пълната страна нагоре.

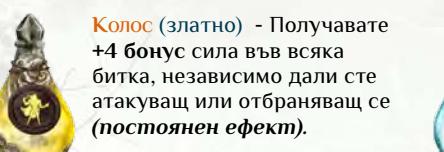
Това са действията на различните отвари:



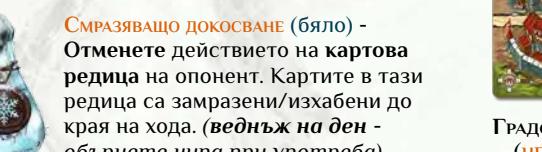
Братство (зелено) - Никой не може да ви атакува, докато тази отвара е активна, както и вие не можете да атакувате никого (**постоянен ефект**).



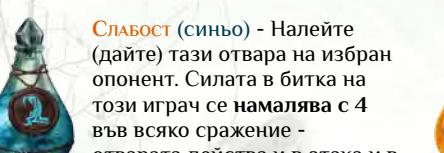
Ярост (червено) - Когато атакувате някого, **изчистете** 2 случаини карти от ръката му, преди той да е предприел каквото и да е действия. (**веднъж на ден - обрнете чипа при употреба**)



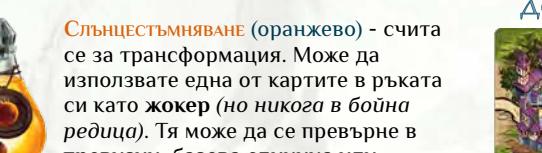
Колос (златно) - Получавате +4 бонус сила във всяка битка, независимо дали сте атакуващ или отбраняващ се (**постоянен ефект**).



Смразяващо докосване (бяло) - Отменете действията на картова редица на опонент. Картите в тази редица са замразени/изхабени до края на хода. (**веднъж на ден - обрнете чипа при употреба**)



Слабост (синьо) - Налейте (дайте) тази отвара на избран опонент. Силата в битка на този играч се **намалява** с 4 във всяко сражение - отварата действа и в атака и в защита (**постоянен ефект**).



Сълънчестъмняване (оранжево) - счита се за трансформация. Може да използвате една от картите в ръката си като жокер (но никога в бойна редица). Тя може да се превръне в провизии, базова единица или артефакт, но не в универсална или кралска карта. (**веднъж на ден - обрнете чипа при употреба**)

ФАНАТИЦИТЕ

Фанатиците, също така известни като Орденът на Половината, са нова религиозна **фракция** - те са последници на изопачения кул към отхвърляния "Разположен оракул". Бонус комплектът с фанатици съдържа по **две копия** от всеки тип единици - 2 фримена, 2 вожда, 2 жреца и 2 лорда. Символът на Разположения оракул е изобразен вляво под този за типа на картата. Фанатиците се разбъркват в съответните тестета след 5-та стъпка от фазата на теглене (draft) от подготовката за игра или след като стартовите карти са раздадени на играчите. Тези карти се считат за **универсални** единици. Това означава, че участват във всички видове **кохорти**, а също така не развалият и бонуса **морал на героя**. **Цената** за наемането им е **същата** като на стандартните единици от съответните тестета.



Фанатиците имат следните специални умения:

Когато наемате **фанатик**, получавате **2 карти с провизии**, вместо една.

Тези единици не може да се ползват по нормалния начин като единиците от други фракции. Тази фракция практикува могъщия обред на **сакралното удвояване**. Това означава, че за да играете карта с фанатик, трябва **винаги** да изхвърлите **1 карта** в мъртвилото. Ако нямаете карта, която да жертвate (или пък не желаете), тогава **не може** да играете **изобщо** фанатика и трябва да го изчистите в заслона. При **жертвоприношение** изгризаната карта с фанатик се **броя** за **удвоена**. Двете виртуални карти може да бъдат използвани или в една обикновена, или в разклонена редица. **Удвоената сила** е отбележана на картата. Допълнителният символ служи за **улеене** при **калкулиране на общата сила**, когато се ползва в битка.

Също като Необвързаните, фанатиците **не може** да бъдат **трансформирани** от артефакти като свитъци, титли и амулети, но може да бъдат стационари в палатки (това **не изисква** да жертввате карта, защото не се счита за употреба, а само за съхранение на фанатика).

ДОЛИНИ НА КРАЛЕ И КРАЛИЦИ

Долините на кралете и кралиците са **допълнителни** игрови сценарии. Тези древни планински долини са населени със стари занаяти и мирни люде, които са специализирали в изработката на **провизии** и най-вече на 7-те типа **артефакти**. Те живели в относително уединение преди героите и техните войски да се **натъкнат** на скритите долини и да се опитат да ги подчинят, едва срещайки съпротива. Този сценарий е **най-подходящ** за **4 до 6 играчи** - тук ще намерите правила за тези две начини подредби. За алтернативни варианти с различен брои играчи, включващи долините, посетете battalia.eu/rules/setups.

В този сценарий играчите се борят за **контрол** над различни **гради** и **градски център**, като по този начин получават повече точки за **победа** в края, и най-важното - да използват 8-те работилници като източник на **бесплатни артефакти** и **провизии** по време на игра.

Двата комплекта съдържат по **10 карти** за Долината на кралете (червени) и **10 карти** за Долината на кралиците (лилави). Всяка долина се състои от **1 градски център**, **4 X-образни кръстовища**, **4 гради** и **1 свързваща карта**. В различните игри ще използвате обикновено само **1 свързваща карта** (или **Висок проход** или **Кралев мост**). Всяка града произвежда **определен ресурс** (артефакт или провизии). Символът на ресурса е изобразен на картата.

ДОЛИНАТА НА КРАЛЕТЕ



Градски център Кралев мост Кметство Ковачница Конюшня Аrena

ДОЛИНАТА НА КРАЛИЦИТЕ



Градски център Висок проход Таверна Тъкачница Арканум Бакалия

ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

За да подгответе този сценарий, подредете картата според диаграмата (вижте стр. II). В тази игра не е необходима карта с руини.

- Поставете **2-та градски центъра** с лице нагоре на квадратите, където обично се поставят руините, и ги маркирайте с неутрален чип от **6-то ниво**.
- Поставете **4-те кръстовища** с лице надолу до съответния градски център.
- Разбъркайте **4-те гради** за всяка от долините поотделно и ги поставете с лице надолу на **случaeн принцип** при **4-те** тъгла около **съответния градски център** (така се знае коя долина, къде е, но локациите на отделните гради са в неизвестни).
- Поставете **Висок проход** или **Кралев мост** на **централния квадрат** на полето.
- Ако сте избрали да играете с **Кралев мост**, поставете по **1 случайн ВА** с лице надолу под **всеки вихропорт** при игра с **6-ма** или по **2 случайн ВА** при **4-ма**. Всеки играч взима толкова **пръстена** за маркиране колкото са **вихропортите** в игра, и ги поставя от дясната страна на таблото си върху цветните кръгове, съответстващи на цвета на портала. Тези пръстени **представляват вихропориви** (магически усилватели) необходими, за да получите ВА като бонус при скок в магически портал (виж стр. 12).

Всяка карта от Долините има **птица** изобразена на **търба**. Поставяйте картите така, че да са правилно свързани една с друга (виж стр. II). Това значи, че птиците съществуват в тази си форма, но са все още неразкрити. Останалата част от подготовката за игра е същата.

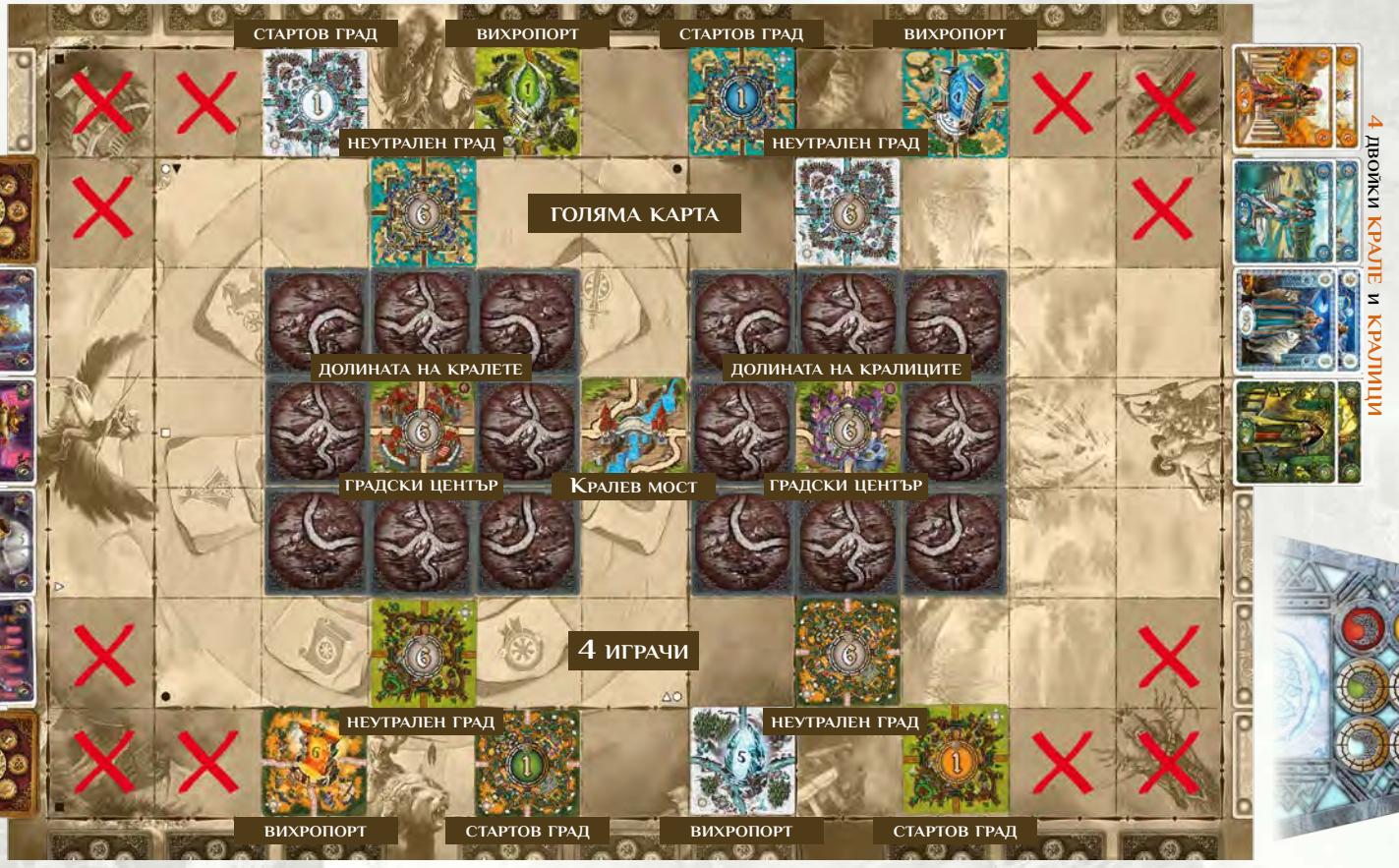
ХОД НА ИГРАТА

В началото на играта **долините** се считат за **неразкрита територия**. Единствените изключения са градските центрове и пътните връзки (знае се само, че там има нещо).

За да **разкриете** **някая част** от долина, трябва ваш герой да се намира на квадрат **съседен до картата**, която искате да разкриете. Между картата, на която е героят, и картата, която искате да разкриете, трябва да може да се построи директна **пътна връзка** (т.е. разкриване на карти откъм тъглите на долината е невъзможно). Освен това има и **цена за разкриване**:

- За да разкриете карта с **път** в долината, трябва да изиграете **2 фримена** и **1 карта с провизии** (цената за разкриване е същата като тази за строеж на кръстовище).
- За да разкриете **града**, трябва да изиграете **2 фримена** (или сечиво).

Долини на КРАЛЕ И КРАЛИЦИ ПОДРЕДБА ПРИ 4-МА ИГРАЧИ



Долини на КРАЛЕ И КРАЛИЦИ ПОДРЕДБА ПРИ 6-МА ИГРАЧИ



Разкритата карта се обръща и героите вече може да стъпват върху нея. Когато някой разкрие **сграда**, той автоматично получава **контрол** над нея; играчът я маркира с чип от **2-ро ниво**. Тази сграда се брои като **2 точки за победа** за играча и му дава правото да получава **съответния/изобразения ресурс** (артефакт или провизии) **бесплатно** (вижте по-долу).



Оранжевият играч може да разкрие **съседната на героя си карта с път** (тази отбелязана в червено). Той заплаща **2 фримена** и **1 карта с провизии** и обръща **разкрития път**. Героят му вече може да влезе в долината.

ВАЖНО: Долините са **неутрална територия**. Играчите **нямат теренни бонуси** докато преминават през тях или провеждат битки (тук не са активни и всички **бесплатни умения** от **1-во ниво** от **таблото на героите**. Разпространяват се отделно).

Когато играчите строят **пътища** и **градове** до **Долините**, те трябва да се съобразяват със **следните правила и ограничения**. **Не може** да строите **градове непосредствено** до карта със **сграда**. Когато строите **около долина**, трябва пътните отсечки на **новата карта** да **съвпадат** с тези на картите от **долината**. Пътищата на картите от **Долините** са изобразени на гърба им, затова дори и преди да са разкрити, трябва да се считат като съществуващи.

Може да взимате **по 1 артефакт (или провизии)** на **ход в ръка бесплатно от сградите**, които контролирате; може да използвате **картата същия ход**. Може да вземете **само 1 бесплатна карта независимо колко сгради държите**. Всяка сграда предоставя **определен тип артефакт (или провизии)**, така че изборът ви е ограничен до сградите, които контролирате.

Сградите дават **предимство** на играча, който контролира **градския център**. Градските центрове се **анексират** като **неутралните градове** - като ги нападнете с достатъчно сила в бойна редица. Когато играч завладее градски център, той го маркира стандартно със свой чип от **4-то ниво**, но **не взима лорд** за новия град. В този случай **бонусът за контролиране на град от Долината** е, че **сградите повишават защитната сила на центъра**. Градските центрове се **подсилват** с **2 точки за всяка сграда в същата долина**, която играчът контролира. Това не работи двупосочко. Градските центрове не повишават **защитата на сградите**.

Градските центрове и сградите може да бъдат **атакувани** и завладявани от опоненти, както всеки нормален град на играчите. Защитната сила на **сградите е винаги 2**, а градските центрове имат **повишена защита** от **4 плюс 2 за всяка сграда**, контролирана от същия играч.

ВАЖНО: Ако загубите **градски център**, това не значи, че автоматично губите и **сградите** в долината. Те трябва да бъдат превзети всяка **поотделно**.

СВЪРЗВАЩИ КАРТИ

Това са картите, които **свързват** **двете долини**. Те представляват две различни вариации и добавят още една малка **вземи-и-достави** механика към играта. Както вече споменахме, може да използвате само една от свързващите карти в дадена игра. Специфично и при двете вариации на свръзки в Долините е, че **може да държите** в тестето си **колкото пожелаете ВА**.



След като влезе в долината, играчът може да разкрие **една от 2-те съседни сгради**. След като плати цената, той обръща избраната карта (поставя я така, че пътищата да съвпадат) и я маркира със свой чип от **2-ро ниво**.

ВИСОКИ ПРОХОД

В тази вариация **високи проход** е **индиректен източник** на велики артефакти. За да се сдобиете с ВА, трябва да спрете със свой герой на **висок проход**. Там получавате магически **вихропорив**, представен чрез **пръстен за маркиране**; поставете пръстен върху фигурата на героя си, за да отбележите, че тази фигура пренася вихропорив (**може само по един на герой наведнъж**). След това един от опонентите ви **хвърля зар** и определя случаен портал. Трябва да занесете вихропорива до портала със **съответния номер**. За подсещане поставете друг **пръстен на оцветеното място** (в дясната част на таблото на играча) отговарящо на цвета на този портал. По-нататък в играта, когато го достигнете, прескочете с героя си **от този портал на друг и махнете** двата пръстена. Когато го направите, **изберете кой да е от отворените велики артефакти** или изтеглете **карта на съдбата**. Това е **усилиенят ефект** на магията на вихъра в допълнение към стихийните ефекти. Новия ВА се поставя в заслона.

КРАЛЕВ МОСТ

Когато играете с **Кралев мост**, тази карта служи като **зона за обмяна с градския съвет**, където може да **разменяте ВА за точки за победа** (всяка доставка се възнаграждава) и **обратното** (понякога им се иска да поразчистят залежали "вехтории" от хранилището). Това е отколешна традиция в Долините - занаятчийският съветинаград е бил заинтересуван от събирането на нови ВА, за да ги изучава и да се опита да претвори древните им сили.

В този сценарий **започвате** играта с **пълен комплект вихропориви**. Когато пътувате през портала може да **изразходвате** вихропоривите си и да **събирайте велики артефакти** скрити под **порталите**, през **които** **влизате** във Вихъра. Ако има по 2 ВА под портал, може да ги погледнете, да изберете един и да върнете другия без да го разкривате пред другите играчи. Трябва да покажете само този, който сте избрали да вземете. Също така **махнете вихропорива** (пръстена, който съответства на цвета на входния портал), от таблото си. Така не може да вземете **втори ВА от същия портал**. Поставете новия ВА в заслона.

Когато **ваш герой** спре на **Кралев мост**, може да извърши следните действия:

- Може да **обмените** явно някои от събранныите **велики артефакти** за **точки**. Претърсете тестето си (ръката, нацията или заслона) за ВА, който бихте върнали, и го разбъркайте в **купчината с оставащи ВА**. След това **надградете** един от **градовете** си **бесплатно**. Може да замените колкото желаете ВА за точки: **+1 ниво (ПП) за всеки 1 ВА**.
- Може да направите **обратното** - може да **понижавате** градове, за да вземете ВА. Понижете **1 град с 2 нива** (или **2 града с 1 ниво всеки**). Изберете **1 от отворените ВА** (от ръба на полето) или изтеглете **карта на съдбата**. Поставете новата карта в заслона си. Това е добра възможност предимно за играчи, които не са успели да вземат велик артефакт пътешествайки през вихропорти или такива търсещи точно определен.
- **Разменете** ВА от **своето тесто**, за **които и да е отворен велики артефакт** или **карта на съдбата**. Ако вземете от отворените ВА, поставете стария с лице нагоре на освободеното място. Ако теглите карта на съдбата, размесете стария си ВА в тестето с оставащи ВА. Поставете новата карта в заслона си.

ПРОМЕНИ В ПРАВИЛАТА

В това разширение внасяме промени при **два игрови елемента** от базовата игра:

- **Жезълът на Терра** ще тераформира до **3 теренни карти наведнъж**. Играчът може да подмени до 3 произволни стандартни теренни карти (град, път, портал **но не и долина** или вулкан) с коя да е друга от същия тип (същите пътища/изходи), но с **друг терен**. Играчът може да вземе новата карта от общия запас (1 тераформация) или да размени местата на 2 карти на полето. Размяната на 2 карти се счита за **2 тераформации наведнъж**.
- Когато **герой отстъпва** в **битка**, фигурата му трябва да бъде преместена **точно на 3 стъпки** от бойното поле, като играчът трябва да заплати или **3 карти с провизии** или **1 кон**. Героят може да отстъпи само на **неутрално** или **свое** поле. Това означава, че играчът не може да премести фигурата си върху вражески град или върху карта, където стои друга вражеска фигура (в конкретния случай под **враг се разбира неговият нападател**).

© 2018 Фантасмагория ООД.

ул. Гео Милев 30, София, България
kingdom@fantasmagoria.bg
www.facebook.com/fantasmagoria.bg
www.fantasmagoria.bg
+359 895 61 88 10

Автор: Александър Геров

РАЗРАБОТКА И ОФОРМЛЕНИЕ НА ИГРАТА: Леда Герова, Александър Геров

Илюстрации: Атанас Лозански, Димитрина Ангелска

Графичен дизайн: Александър Геров, Леда Герова

3D моделиране: Васил Христов, Атанас Лозански

Специални благодарности за цялостния

принос по реализацията на проекта на

Красимира Димитрова
Руси Папапзов



СПЕЦИАЛНИ БЛАГОДАРНОСТИ НА ВСИКИ ПОДДРЪЖНИЦИ ОТ KICKSTARTER

КАКТО И НА НАШИТЕ НЕВЕРОЯТНИ ТЕСТОВИ ИГРАЧИ:

Росен Цолов, Антони Драгоманов, Красимира Димитрова, Руси Папазов, Никола Гоцев, Александър Геров "Красивия", Фани Петкова, Мила Станоева, Георги Кацарски, Йордан Стефанов, Николай Жеков.

ПРЕВОД НА БЪЛГАРСКИТЕ ПРАВИЛА: Красимира Димитрова

РЕДАКЦИЯ: Александър Геров, Николай Жеков

© 2018 ВСИЧКИ ПРАВА ЗАПАЗЕНИ