

AGE 12+



DUNGEONS & DRAGONS
CONQUEST
OF
NERATH
BOARD GAME
RULEBOOK

Завоевание Нерата.

Правила игры.
Перевод Виталий Носов.

Цель игры.

Победителем объявляется игрок, которые первым выполнит необходимые для победы условия. Условия победы зависят от длины игры. Перед началом игры ее участники должны договориться о ее длине.

Короткая партия.	Набрать 13 победных очков
Средняя партия.	Набрать 20 победных очков.
Длинная партия.	Захватить все столицы или собрать 8 сокровищ.

Если вы играете в альянсе, то условия победы несколько меняются.

Короткая партия.	Набрать 20 победных очков
Средняя партия.	Набрать 30 победных очков.
Длинная партия.	Контроль всех столиц или собрать 13 сокровищ.

В конце каждого игрового раунда игроки совершают проверку на окончание игры. Если несколько игроков набрали необходимое количество победных очков, то игрок, имеющий их наибольшее количество, объявляется победителем. Если игроки имеют одинаковое количество победных очков, то играется еще один игровой раунд. После чего вновь определяется победитель и т.д.

Победные очки присуждаются:

1 победное очко	завоевание чужой территории.
1-3 победных очка	игра картой сокровища.
5 победных очков	захват вражеской столицы.

Тип игры.

Игра играется либо в режиме каждый за себя, либо в альянсе. В режиме каждый за себя игроки контролирует по одному королевству, и могут атаковать друг друга. Если играют двое игроков, то они контролируют по 2 королевства, которые находятся в альянсе друг к другу. В случае трех участников игры. Один игрок играет за Валин и Нерат (они находятся в альянсе), а остальные игроки играют в альянсе против первого игрока.

Подготовка к игре.

Расположите игровое поле посреди стола. Каждый игрок расставляет на карте свои начальные силы, согласно нанесенным на карту подсказкам.

Каждое государство имеет собственную колоду событий. Игроки перемешивают свои колоды и кладут перед собой. Каждый игрок берет из своей колоды по 2 карты событий. Колоды сокровищ перемешивается и кладется рядом с игровым полем.

Маркеры подземелий перемешиваются и раскладываются по одному маркеру на соответствующие места на игровом поле. Игроки не должны видеть значения маркеров. Остальные маркеры кладутся в стопку рядом с игровым полем.

Каждый игрок берет маркеры контроля своего государства. По одному маркеру игроки кладут на трек победных очков (значение 0). Остальными маркерами будут отмечаться завоеванные вражеские территории.

Каждый игрок получает маркеры золота согласно выбранному государству.

Ход игры.

Игра состоит из игровых раундов. В каждый раунд игроки ходят в следующем порядке: Темная империя Каркот, Альянс Вайлин, Железный Круг, Нерат. В конце каждого раунда проверяется достижение победных условий.

Ход игрока состоит из фаз.

1. Взятие карты.
2. Перемещение.
3. Битвы.
4. Дополнительное перемещение.
5. Подкрепление.
6. Получение дохода.

1. Взятие карты.

В начале каждого своего хода игрок берет из своей колоды одну карту событий и оставляет у себя в руке. Исключение составляют карты с надписью "играть немедленно". Такую карту игрок должен немедленно выложить на стол, и выполнить ее текст. После того, как текст карты выполнен, она выходит из игры. Если у игрока кончилась колода событий, он берет колоду сброшенных карт, тасует ее и использует вновь.

2. Перемещение.

В этой фазе вы можете перемещать свои фигурки. Каждая фигурка перемещается на количество областей, указанное в ее характеристике. Фигурка перемещается через смежные области. Фигурки не обязаны использовать все пункты движения, они могут переместиться и на меньшее расстояние. Некоторые карты могут перемещать фигурки из области в область. Такое движение не считается перемещением.

Все области карты во время игры будут делиться на три типа: дружественная область, вражеская область и область подземелья. Фигурки могут свободно заходить и проходить через дружественную область. Войдя во вражескую область или в область подземелья, фигурка должна остановиться. Играя в альянсе, вы можете свободно перемещаться по территории вашего партнера.

Нет предела количеству фигурок в одной области.

В правой верхней и нижней левой части игрового поля находятся непроходимые территории. Эти области не являются игровым полем, и вход туда запрещен.

Область считается принадлежащей тому игроку, чьи фигурки или маркер контроля присутствует с этой области. В случае отсутствия фигурок и маркера, область контролируется игроком, в чей цвет она окрашена. Если в морской зоне присутствуют фигурки врага, значит, эта зона контролируется им. В ином случае зона считается дружественной.

Входы в подземелье являются вражескими территориями, однако на них не действуют карты, влияющие на вражеские территории.

Наземные и морские фигурки могут перемещаться только по своим территориям.

Летающие фигурки могут перемещаться по любым типам территорий. Замки не могут перемещаться вовсе. Только герои (воины и маги) могут заходить на территории с

подземельем и исследовать их. Герои должны остановиться, как только зашли на территорию подземелья. Здесь они будут сражаться со стражами сокровищ.

Морской транспорт.

Корабли могут загружать на борт наземные фигурки и выгружать их на дружественные или вражеские прибрежные области. Каждый корабль может нести на себе только 2 наземные фигурки. Фигурки загружаются на корабль в прибрежной области и высаживаются в прибрежную область.

Корабль должен остановиться, если заходит во вражескую морскую область. Корабли не могут нести на борту драконов, элементалов, другие корабли и замки. Корабль не может нести на борту фигурки партнера по альянсу.

Корабль может перемещаться до погрузки наземных войск и после погрузки. Корабль может подбирать наземные фигурки по ходу своего движения из разных областей побережья.

Наземные войска не могут перемещаться до погрузки на корабль. Они должны начинать свое перемещение на прибрежной территории, что бы погрузится на транспорт. После выгрузки наземные войска так же не могут двигаться в этот ход. После выгрузки и транспорт более не может двигаться. Выгрузка производится в одну прибрежную область или в две прибрежные области, граничащие с морской областью, где находится транспорт. Транспорт не может перегружать войска на другой транспорт. Если транспорт уничтожен, то и весь его груз так же уничтожается.

3. Битва.

В этой фазе происходит сражение между вашими и вражескими войсками, а так же битва с охраной подземелья. Первыми выясняется результат морских сражений, и только после этого игроки переходят к наземным битвам. Все битвы происходят одновременно, но атакующий игрок выбирает последовательность их совершения.

Битва производится путем бросания кубиков. За каждую фигурку, участвующую в битве, бросается свой кубик. Все атаки происходят одновременно (атакующий игрок и защитник совершают броски одновременно). Фигурка наносит повреждение врагу, если на кубике выпало 6 или более.

Каждый ущерб, который вы нанесли врагу, оппонент применяет к своему войску.

Большинство фигурок при получении 1 пункта ущерба уничтожаются и снимаются с поля. Далее игроки продолжают сражение, до определения победителя.

Если вы играете в альянсе, то может случиться так, что оба войска альянса будут защищаться на одной территории. В этом случае, игроки договариваются о распределении ущерба. Если им не удалось договориться, то ущерб делится пополам между двумя войсками. Если число ущерба не делится на 2, то наибольшее войско получает 1 лишний ущерб. В случае равенства войск, определите войско, которое получит лишний ущерб, случайным образом.

Сама битва выглядит следующим образом

- 1 Первый удар.
- 2 Атака всех остальных войск
- 3 Получение ущерба.
- 4 Продолжение атаки или отступление.
- 5 Определение победителя.

Первый удар.

Некоторые фигурки имеют способность первый удар. За такие участники сражения кубики кидаются до того, как наступает основное сражение. Нанесенный ущерб применяется немедленно, до того, как атакуют основные войска. Если с обеих сторон есть фигурки со способностью первый удар, то такие атаки происходят одновременно.

Стойкость.

Драконы имеют способность стойкость. Дракон может получить 1 ущерб и при этом остаться в строю. При получении такого ущерба просто переверните фигурку или положите ее на бок. Если фигурка более не получит ущерба в бою, то она восстановится в конце боя. Верните фигурку в прежнее положение.

Замки.

Если замок получает повреждение, он не уничтожается, а просто выводится из строя. Положите фигурку замка на бок, для напоминания об этом. Замок более не принимает участие в сражении. В конце сражения замок вновь вступает в игру. Восстановите фигурку в прежнее положение, и замените ее, если область была захвачена врагом.

Морские сражения.

Только летающие существа, корабли и герои, погруженные на транспорты, могут принимать участие в морском сражении. Фигурки, погруженные на корабли, но не принимающие участие в морском сражении, не могут получать ущерб в морском сражении.

Исследование подземелий.

Когда герои исследуют подземелье, переверните маркер. При сражении с охраной подземелья используйте стандартные правила сражения. Если подземелье содержит несколько маркеров, герои бьются со всей охраной одновременно. Если герои отступают из подземелья, то маркеры остаются там, в открытом виде. Охрана подземелья не рассматривается как фигурка, поэтому на них не действуют соответствующие карты. Охрана подземелий может иметь несколько кубиков атаки. За каждое ранение, нанесенное героями охране подземелья, охрана теряет один кубик атаки (оппонент игрока выбирает, какой кубик теряется). Если у монстра не осталось кубиков атаки, он уничтожается. Если герои отступили из подземелья, то его охрана возвращается к полной своей силе.

Продолжение атаки или отступление.

Если после применения ущерба с обеих сторон остались фигурки, то атакующий игрок должен решить, будет ли он продолжать сражение или отступит. Войска должны отступать в смежную дружественную область. Вы можете разделить отступающее войска между двумя смежными дружественными территориями. Войска не обязаны отступать в ту область, из которой пришли. Летающие фигурки могут отступить в дружественную морскую область, откуда они затем смогут совершить дополнительное перемещение. Если рядом нет смежной дружественной области, то войска могут отступить на корабли, стоящие в смежной морской области. После этого отступившие фигурки не могут быть перемещены или снова выгружены. Если не все фигурки помещаются на транспорты, лишние фигурки уничтожаются.

Определение победителя.

Если все фигурки или монстры с одной стороны уничтожены, или атакующий игрок отступил, то сражение заканчивается. Возможно, что обе стороны потеряют в битве все свои войска. Если атакующий игрок отступил или в битве с обеих сторон не осталось войск, то атакующий признается проигравшим битву. Защитник продолжает контролировать область.

Если атакующий выиграл битву, то он начинает контролировать данную область. Если атакующий игрок завоевал вражескую столицу, он получает 5 победных очков, вместо обычного 1 победного очка. Игрок, чья столица завоевана, остается в игре.

Если вы захватили вражеский замок, вы не можете в этот же ход нанимать в нем новые войска. Однако если вы отбили свой замок, который был захвачен в этот же раунд, вы можете в свой ход нанимать в нем свои войска.

Если вы играете в альянсе, и захватили у врага территорию, которая изначально принадлежала вашему союзнику, то вы не получаете победное очко за захват территории. Считается, что вы освободили территорию. Она немедленно переходит в управление вашего союзника.

Обезумевшие монстры.

Некоторые фигурки имеют способность впадать в ярость. Если атакующий игрок выиграл сражение, и у него остались выжившие монстры со способностью впадать в ярость, то такой монстер может немедленно переместиться в смежную вражескую территорию, не содержащую войск противника. Монстр завоевывает эту область для вас. Обезумевший монстер не может переместиться, таким образом, на дружественную территорию.

Разорение подземелья.

Если герои победили охрану подземелья, они разоряют его. В независимости от количества охраны и количества выживших героев, игрок берет из колоды сокровищ одну карту.

Если игрок решил сыграть картой сокровищ, он просто кладет ее перед собой. В отличие от карт событий, карта сокровища остается в игре до ее конца. Игроки могут иметь любое число карт сокровищ.

Карта сокровища содержит силу, которая применяется один раз, при вводе карты в игру и свойство, которое действует постоянно.

4. Дополнительное перемещение.

Некоторые фигурки в эту фазу могут вновь переместиться по карте. В данную фазу нельзя перемещать фигурки на вражескую территорию. Если фигурка все же была перемещена на вражескую территорию в этой фазе, она немедленно уничтожается.

Выход из подземелья.

Если герои разорили подземелье, то они могут переместиться в смежную дружественную область или на транспорт, стоящий в смежной морской области. Герои могут переместиться по разным направлениям.

После этого подземелье вновь наполняется монстрами. Положите два маркера подземелья лицом вниз в данную область.

Полет.

Летающие фигурки могут переместиться в дружественную область, которая находится в пределе достижения их перемещения. Фигурки не могут пролетать через вражеские области. Элементали могут закончить свое перемещение в морской зоне. Остальные летающие фигурки должны закончить перемещение в наземной области, иначе они немедленно уничтожаются.

5. Подкрепление.

В данной фазе вы можете купить так много войск, как вам позволяет ваше золото. Покупая войска, вы вносите золото в общий банк.

Новые фигурки располагаются на дружественных областях, содержащих замки. Вы можете нанимать войска только в тех замках, которые контролируете с начала вашего хода. В вашей столице вы можете нанять любое количество войск. В остальных замках можно нанимать только по 4 фигурки. Только если вы контролируете 1 замок, вы можете нанимать в нем любое количество войск.

Вы не можете нанимать войска в замке, который захватили у врага в этот ход. Если вы отбили свой замок или столицу, которую контролировали в этот раунд, вы можете нанимать войска в замке или столице.

Если вы строите новый замок, он должен быть поставлен в дружественной области, не содержащей замков. В новом замке в этот ход вы не можете нанимать войска.

Если вы не имеете ни одного замка, вы можете покупать войска. В этом случае новые войска располагаются с дружественной области, которая ближе всего к вашей столице.

Корабли располагаются в дружественной морской территории, которая смежная с областью, содержащей ваш замок. Там же вы можете, по-своему желая, располагать элементалов. Вы можете вместе с новым кораблем сразу расположить новые наземные войска, которые несет корабль. Вы не можете располагать новые корабли и элементалов во вражеской морской области.

Как только вы наняли новые фигурки, вы можете немедленно переместить их в дружественные области согласно обычным правилам движения. Новые корабли могут двигаться и немедленно выгружать фигурки. При данном перемещении фигурки не могут заходить во вражеские области, т.е. не могут вызывать новых сражений.

6. Получение дохода.

В конце своего хода игрок получает по 1 золоту за каждую область, которую он контролирует. Если вы не контролируете свою столицу, то вы получаете только половину дохода (округление происходит вверх). Вражеская столица приносит только 1 золотой.



This document was created with the Win2PDF "print to PDF" printer available at <http://www.win2pdf.com>

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

<http://www.win2pdf.com/purchase/>