

Assault of the Giants

3-6

60 min

14+

Правила игры

Аннам (Annam), Всеотец, старейший и величайший из всех богов великанов, разрушил древнюю систему каст, называемую Порядком (Ordning), что повергло мироустройство великанов в хаос. Теперь любой великан с амбициями может оспорить существующую иерархию, и никто из великанов не знает своего в ней места...

Assault of the Giants позволяет 3-6 игрокам управлять армиями великанов в их внутренней борьбе, которая происходит по всему северо-западному Фаэруну (Faerûn). Каждый игрок управляет отдельной расой великанов (великаны холмов, каменные, морозные, огненные, облачные и штормовые великаны = hill giants, stone giants, frost giants, fire giants, cloud giants, and storm giants), каждая со своей предысторией.

Цель игры

Каждая раса пытается получить как можно больше очков Порядка (ОП) путём уничтожения других великанов и выполнения событий, относящихся к их эпической линии истории. В конце игры раса, набравшая больше всех ОП, назначается новым лидером Порядка и побеждает в игре.

Великаны

Когда Порядок пал, каждая раса великанов захотела встать во главе новой иерархии. Так как каждая раса по-своему видит то, как великаны должны идти к величию, то каждая из них преследует свою уникальную цель в игре.

Штормовые великаны

Гекатон (Hekaton), король штормовых великанов, был пленён, а его жена, королева Нери (Neri), была убита благодаря изощрённым махинациям голубой драконицы Аймрит (Iymrith). Младшая дочь Гекатона, принцесса Серисса (Serissa), воссела на троне в подводной крепости Maelstrom и отчаянно пытается восстановить власть короля великанов. Она преследует ту же цель, что и её мать: создания мира с малыми народами Фаэруна, включая людей, эльфов, dwarфов, халфлингов. Серисса верит, что как только она создаст альянс с городами Фаэруна, то величайшие их герои помогут ей спасти отца, а затем и отобрать трон у Аймрит, напав на неё в её логове в пустыне.

Облачные великаны

Сансури (Sansuri), контесса облачных великанов, является могучей волшебницей, она надеется заполучить легендарный клад магических драконов. Сансури хочет использовать силу артефактов из клада, чтобы низвергнуть принцессу Сериссу и утвердить место облачных великанов во главе Порядка.

Сансури решила, что её парящий замок, Лин Армаал, должен покинуть его обычное место над Evermoors и начать поиски спрятанного сокровища драконов. Ничто не сможет остановить Сансури на пути воплощения её огромных амбиций!

Огненные великаны

Залто (Zalto), герцог огненных великанов, жаждет отомстить драконам, которые досаждают расам великанов на протяжении многих и многих столетий. Для этого Залто захватил древнюю кузню Ironslag в Ice Spires, которую он надеется раскопечгарить путём кражи исконного огня Маэгеры (Maegera) у dwarфов из Gauntlgrym.

Залто хочет в этой кузне воссоздать древнего титана-драконоборца, известного как Вониндод (Vonindod). Залто хочет стать новым лидером Порядка, используя могучего титана для уничтожения враждебного великаном драконьего племени.

Морозные великаны

Сторвальд (Storvald), ярл морозных великанов, занят поисками могучего артефакта, Кольца Зимы (Ring of Winter), известного морозным великанам как «Лёд, который никогда не тает» (Ice That Never Melts). Сторвальд восстановил крепость Сварборга (Svardborg), откуда направляет теперь своих воинов на захват Побережья Мечей (Svardborg). Он надеется отыскать там следы могучего артефакта.

Как только Сторвальд получит кольцо, он займётся тем, что покроет весь мир снегом и льдом, чтобы доказать, что истинное место морозных великанов – это место во главе Порядка.

Каменные великаны

Каялитика (Kayalithica), тан каменных великанов, верит, что цивилизации малых народов, живущие рядом с её подземным домом в расщелине Дедстоун (Deadstone Cleft), являются частью бредового сна. Она верит, что этот ужасный кошмар должен быть смыт с лица Торил (Tiril), чтобы каменные великаны могли видеть Мир таким, каков он есть.

Каялитика отдала приказ своим каменным великанам покинуть расщелину Дедстоун и напасть на города малых народов, чтобы восстановить потерянный великанами мир королевства Остория (Ostoria). Это, как она считает, докажет всем, что истинное место каменных великанов – это место во главе Порядка.

Великаны холмов

Гух, правительница великанов холмов, считает, что только размер великана определяет его величие. Поэтому Гух женилась на всех великанах холмов мужского пола в её племени Градд Хауг (Grudd Haug) и приказала им принести ей еды, много-много еды.

Гух рассчитывает раскормить себя настолько, чтобы стать самым большим великаном в мире. Это раз и навсегда должно доказать всем остальным, что только великан холмов может стать, или, может быть, сесть, во главе Порядка.

Компоненты

1. Игровое поле (1)

На поле представлен Дикий Фронтир (Savage Frontier) северо-западного Фаэруна. Карта разделена на 16 регионов, 6 из них являются стартовыми регионами 6 рас великанов, а 10 – регионами малых народов.

Каждый стартовый регион помечен круглым значком расы, которая в нём доминирует. Каждый регион малых народов помечен квадратным значком, что означает, что этот регион нейтрален, великаны могут свободно останавливаться в нём и даже сражаться с самого начала игры.

2. Жетоны юнитов (80)

Все силы великанов представлены на поле в виде круглых жетонов юнитов. Каждая из рас великанов имеет в своём распоряжении 2 вида юнитов: дешёвые обычные юниты и более сильные элитные юниты. Одна из сторон каждого жетона юнита обозначает здорового юнита, а обратная сторона – раненого.



Значение Силы юнитов указывает количество кубиков, которые он добавляет к набору кубиков в сражении.

Значение Защиты показывает, сколько урона юнит может вынести до того, как его убьют. Если юнит получает урона меньше, чем его значение защиты, то его жетон просто переворачивается на раненую сторону. Раненый юнит, получивший любое количество урона, считается убитым, но он всё же поглощает часть общего урона, равную его текущему значению защиты.



Очки Порядка юнита определяют сколько очков найма он стоит при вводе его в игру, а также показывает сколько ОП он приносит при его уничтожении.

3. Карты (7) и жетоны (7) лидеров

На поле лидер каждой расы представлен круглым жетоном лидера, который ощутимо больше обычного жетона юнита. Также для каждого лидера предусмотрена карта лидера, на которой описана его особая способность, которую можно активировать соответствующей картой действия.

Когда лидер ранен, и его жетон переворачивается на обратную сторону, то соответствующая карта лидера также переворачивается на обратную сторону. Особая способность лидера не может быть активирована, если он ранен.

4. Карты (7) и фигурки чемпионов (12)

У каждой расы великанов есть по 2 чемпиона, которые представлены в игре фигурками чемпионов. Так как оба чемпиона имеют одинаковые характеристики, то оба они представлены всего одной картой чемпиона.

Заметка. У игрока ни при каких обстоятельствах не может находиться 2 его чемпиона в одном регионе одновременно.

Чемпион ни при каких обстоятельствах не может быть ранен, даже если он получил урона меньше, чем его значение защиты. Чемпиона можно только убить, нанеся ему урона столько же или больше, чем его значение защиты. Чемпион всегда первым вступает в сражение, при получении урона вы всегда обязаны начинать с чемпиона.

В отличие от остальных рас, у штормовых великанов 2 разных чемпиона, представленные отличающимися друг от друга фигурками и картами. Вторая фигурка – это король Гекатон, который входит в игру, если его получается освободить из плена.

5. Карты (3) и фигурки (3) убийц великанов

В игре есть 3 убийцы великанов, которые бродят по карте, охотясь на великанов или по отдельности, или в команде. Этим трём стойким героям зовут Хук, Лайн и Синкер (Hook, Line и Sinker). Когда вы разыгрываете карту действия отдыха (Rest), вы получаете возможность управлять убийцами великанов, чтобы перемещать их по полю и нападать на великанов конкурентов.

Убийцы представлены в игре 3 разными фигурками. Также у каждого убийцы великанов есть своя карта, на которой указаны его характеристики и особые боевые навыки. Карта убийцы великанов переворачивается лицом вниз, если он ранен.

6. Карты действий (54)

В ходе игры вы будете управлять своими великанами посредством карт действий. В свой первый ход вы выбираете 1 из ваших 9 карт действий, кладёте её на стол перед собой лицом вверх и следуете её инструкциям. На втором ходе вы выберете вторую карту и положите её справа от первой. И так далее, пока вы не разыгрываете карту действия отдыха (Rest), которая позволяет вам вернуть все сыгранные карты назад в руку.

Каждая карта действия состоит из 2 или 3 частей, которые отыгрываются строго сверху вниз. Нижняя часть карты – это, чаще всего, особое свойство, которое, чаще всего, зависит от количества уже разыгранных вами командных карт. Для таких карт значок стрелки «влево» стоит понимать как «За каждую карту действия слева от данной, сделайте следующее...»

7. Карты событий (19)

История игры строится за счёт событий, которые происходят после выполнения карт событий. У каждой расы великанов есть 1-3 эксклюзивные карты событий, которые они могут выполнить в течение игры. В начале игры у каждой расы есть стопка её карт особых событий, лежащих лицом вверх. Эти события должны выполняться строго в том порядке, как они расположены в стопке.

Также есть 9 карт общих событий, которые входят в игру случайным образом. Эти синие карты событий помещаются лицом вверх в зоне карт событий и лежат там, пока их кто-нибудь не заберёт. Каждая раса великанов может выполнить за ход только одно из событий, требования которых она может удовлетворить. Требования обычно состоят в том, что ваши великаны должны находиться в определённых регионах на поле и в необходимости потратить руны определённого типа.

8. Карты ресурсов (48)

Вы можете использовать карты действий грабежа (Plunder) и торговли (Trade), чтобы получить карты ресурсов. Карты ресурсов лежат лицом вверх в вашей личной зоне так, чтобы остальные игроки могли их видеть и строить планы относительно этого знания.

Руны – это особый тип ресурсов, они бывают 3 видов. Игрокам надо тратить определённые виды рун для получения карт событий.



9. Карты заклинаний (18)

Игроки могут использовать действие магии, чтобы получать карты заклинаний. На каждой карте заклинания есть 2 различных заклинания: базовое, которое может быть сотворено само по себе, и продвинутое, которое может быть сотворено только при помощи артефакта с карты ресурсов.

10. Кубики для сражений (12)

Сражения в игре происходят при помощи кубиков, игроки бросают столько кубиков, сколько им даёт общее значение силы их юнитов, участвующих в сражении, но не более 7. Есть 6 обычных (серых) кубиков и по 1 особому (чёрному) кубику для каждой расы. При сражении игрок всегда использует особый кубик своей расы в качестве одного из набора кубиков для сражения.

11. Жетоны рас великанов (6)

Игрок размещает жетон своей расы великанов в личной зоне, чтобы каждый видел, за какую расу он играет. Также эти жетоны используются для определения неигровых рас (NPC), когда в партии участвует менее 6 игроков.

12. Жетон «Лин Армаал» (Lyn Armaal) (1)

Лин Армаал – это парящий замок контессы облачных великанов Сансури. Игрок может перемещать замок из региона в регион в течение игры, что позволяет нанимать облачных великанов по всей карте игрового мира.

13. Жетоны событий (3)

Жетоны событий применяются для обозначения регионов, на которые нацелены текущие события из зоны карт событий, что помогает игрокам проще ориентироваться в происходящем на поле.

14. Жетоны истории (30)

Игроки помещают жетоны истории на поле, чтобы обозначить, что в этом месте произошло какое-то ключевое событие. Так развивается история противостояния великанов.

После размещения, жетоны истории нельзя перемещать и убирать, даже если в этот же регион помещается новый жетон истории. Один регион вполне может быть местом схождения многих историй.

15. Жетоны сражения (4)

В сражении, после того, как вы бросили кубики и как-то модифицировали их значения, вы должны отметить количество наносимых вами ударов и заблокированных ударов противника, разместив жетоны сражения в табличке, расположенной в левом нижнем углу игрового поля. Атакующий использует красные жетоны, а защищающийся – синие.

16. Жетоны ОП (72)

Игроки получают жетоны ОП за уничтожение врагов, получение карт событий, розыгрыш карт действий. Количество ОП, доступных на старте игры, зависит от количества игроков в партии. Когда эти жетоны заканчиваются, срабатывает триггер окончания игры. После получения, жетоны ОП переворачиваются лицом вниз, чтобы конкуренты не знали, сколько ОП вы уже набрали. Игроки могут смотреть на свои личные жетоны ОП в любое время.

17. Карты истории (6)

Каждая раса великанов следует своей личной цели, разыгрывая свои уникальные карты действий и совершая особые события своей расы. Чтобы помочь новичкам понять, на какой стадии истории своей расы они находятся, им выдаётся карта истории его расы, на которой рассказана эта история и обозначены все этапы её развития.



Left side of the board featuring various cards and tokens:

- Top row: Purple cards with 'SEA OF MOVING ICE' and 'ICEWIND DALE'.
- Middle row: Purple cards with 'SEA OF SWORDS' and 'SEA OF MOVING ICE'.
- Bottom row: Purple cards with 'SEA OF SWORDS' and 'SEA OF MOVING ICE'.



Bottom left cards and tokens:

- Three 'ASSET GIANTS' cards (Red, Purple, Blue).
- Three 'DUEL' cards (Blue).
- Yellow cards with numbers 1-24.

Top center cards and tokens:

- Three 'STRIKE' cards (Black).
- Three 'DUEL' cards (Black).
- Three 'MOOR' cards (Black).
- Black tokens with symbols.

Right side of the board featuring various cards and tokens:

- Top row: Blue cards with 'SEA OF MOVING ICE' and 'SEA OF SWORDS'.
- Middle row: Blue cards with 'SEA OF SWORDS' and 'SEA OF MOVING ICE'.
- Bottom row: Blue cards with 'SEA OF SWORDS' and 'SEA OF MOVING ICE'.

Подготовка к игре

1. Поместите игровое поле в центре стола. Поместите жетоны сражения рядом с левым нижним углом поля.
2. Если вы играете менее, чем вшестером, то поместите на стол жетоны рас великанов и используйте табличку, чтобы определить, какие из рас великанов будут неигровыми (NPC). Отложите в сторону жетоны неигровых рас.

№ игроков	3	4	5
Неигровый расы	каменные великаны облачные великаны штормовые великаны	огненные великаны морозные великаны	великаны холмов

3. Случайным образом определите игрока, который будет находиться на вершине Порядка. Среди жетонов активных рас великанов выберите жетон с наибольшим номером и выдайте его выбранному игроку. Игрок помещает жетон расы перед собой. Следующий по уменьшению номера жетон расы получает игрок, сидящий слева от первого, и так далее по уменьшению номеров жетонов и по часовой стрелке от первого игрока.
4. Каждый игрок получает игровые компоненты своей расы: карту и жетон лидера, карту и фигурки чемпионов, жетоны юнитов, карты действий, карты особых событий, жетоны и карту истории и особый кубик своей расы. Облачные великаны также получают жетон Лин Армаал-а.
5. Игроки должны распределить все компоненты в личной зоне. Жетоны и карты кладутся «здоровой» стороной вверх. Карты особых событий выкладываются лицом вверх. Если у вашей расы несколько карт особых событий, то разместите их стопкой, карты в которой расположены по увеличению их номера сверху вниз. Первой идёт карта с наименьшим номером, а внизу стопки – с наибольшим. Игроки берут все свои 9 карт действий в руку и оставляют перед собой место для их розыгрыша (и размещения в ряд).
6. Каждый игрок находит на поле стартовый регион своей расы. Он помещает в этот регион свой жетон лидера, фигурку чемпиона и 2 жетона обычных юнитов (с меньшими очками ОП, чем у элитных).

Заметки по размещению компонентов в стартовых регионах:

- a. Игрок за огненных великанов должен выложить жетон герцога Залто (не Вониндода). Вониндод войдёт в игру только после завершения события «Выковать Вониндода» (Forge Vonindod).
 - b. Игрок за облачных великанов помимо всего выкладывает в стартовый регион ещё и жетон Лин Армаал-а.
 - c. Игрок за штормовых великанов выставляет фигурку обычного чемпиона (а не короля Гекатона). Так как у штормовых великанов есть ограничение в 3 жетона на регион, то в их стартовом регионе помещается жетон элитного юнита, а не 2 обычных, как у других.
7. При игре менее, чем вшестером, вы также должны разместить жетоны неигровых рас в их начальных регионах. Используйте табличку ниже, чтобы определить какие жетоны и фигурки помещаются неигровых рас помещаются в какие регионы. Игнорируйте в табличке расы, за которые играют игроки. Помимо жетонов и фигурок, выставьте также и особые (чёрные) кубики неигровых рас в соответствующие регионы.

Раса великанов	Регион 1	Регион 2
Штормовые	Sea of Swords Принцесса Серисса 1 обычный юнит	Neverwinter Wood 1 элитный юнит
Облачные	Evermoors Контесса Сансури 1 обычный юнит	Spine of the World 1 элитный юнит
Огненные	Ice Spires Герцог Залто 2 Regular Units	Silver Marches 2 обычных юнита

Морозные	Sea of Moving Ice Ярл Сторвальд 2 обычных юнита	Icewind Dale 2 обычных юнита
Каменные	Graypeak Mountains Тан Каялитика 2 элитных юнита	High Forest 3 обычных юнита
Холмов	Sumber Hills Правительница Гух 2 элитных юнита 3 обычных юнита	Dessarín Valley 2 элитных юнита 3 обычных юнита

8. Поместите 3 карты убийц великанов рядом с полем в зоне общей видимости. Поместите фигурки убийц великанов рядом с их картами. Также в этой зоне разместите 6 обычных (серых) кубиков.
9. Перемешайте 9 карт общих событий и положите колоду лицом вниз рядом с полем. Возьмите 3 верхние карты и поместите их в ряд лицом вверх рядом с колодой, таким образом создав зону карт событий. Поместите по 1 жетону событий за каждую видимую карту событий на соответствующий ей регион.
10. Перемешайте колоду карт ресурсов, затем возьмите из неё сверху столько карт, сколько игроков участвуют в партии и поместите их в ряд лицом вверх рядом с полем. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает по 1 карте ресурсов из ряда и помещает её лицом вверх в личной зоне. Повторите этот процесс, только во второй раз первым выбирает карту последний игрок и далее передаёт это право против часовой стрелки. Когда у каждого игрока появилось по 2 карты ресурсов, снова перемешайте колоду карт ресурсов и поместите её лицом вниз рядом с полем.
11. Перемешайте колоду карт заклинаний и поместите её лицом вниз рядом с полем.
12. Рассортируйте жетоны ОП по их номиналу. Затем сформируйте 2 стопки жетонов ОП, используя следующую таблицу:

№ игроков	3	4	5	6
Стопка жетонов ОП №1	60	80	100	120
Стопка жетонов ОП №2	15	20	25	30

Теперь верните оставшиеся жетоны ОП назад в коробку. Игроки будут получать ОП их этих 2 стопок. Как только закончатся обе стопки, сработает триггер конца игры.

Ход игры

Первым ходит игрок, с наибольшим номером на жетоне расы. Игроки совершают своих ходы по очереди по часовой стрелке, пока не истощится первая стопка жетонов ОП, что знаменует начало Последнего боя за Порядок, в процессе которого игроки смогут вторгаться в стартовые регионы оппонентов.

Ход продолжает передаваться по часовой стрелке, пока не закончится вторая стопка жетонов ОП, из-за чего срабатывает триггер окончания игры.

В финальной части игры, сначала игра продолжается до того момента, как сходит игрок с наименьшим номером на жетоне расы, после чего каждый игрок получает ещё по одному полному финальному ходу. У каждого игрока всегда будет одинаковое количество ходов на игру.

Ход игрока состоит из 2 этапов:

1. **Получить карту события.** Вы можете получить 1 карту общего событий или 1 карту особого события вашей расы.
2. **Разыграть карту действия.** Вы обязаны разыграть 1 карту действия, поместив её справа от ранее разыгранных карт или начав новый ряд (если разыгранных ранее нет).

Получение карты события

В начале вашего хода вы можете получить 1 карту события, общего или особого для вашей расы.

Особые события рас

В начале игры каждый игрок размещает карты особых событий своей расы лицом вверх в личной зоне (стопкой; если их несколько, то по увеличению их номера сверху вниз).

Чтобы получить карту события, вы должны удовлетворять требованиям, указанным на ней (см. область Requirements). Также вы должны потратить руну, указанную в нижней части карты, карта руны помещается лицом вверх в стопку сброса карт ресурсов. Некоторые карты событий позволяют вам не тратить руны, но вместо этого вы должны удовлетворить некие дополнительные требования, что указано на карте отдельно.

После получения карты события вы получаете и ОП, указанные на ней, а также и остальные награды. Выполненное событие удаляется из стопки и откладывается в сторону, чтобы все видели, что оно уже выполнено, после чего вам становится доступно следующее в стопке событие (если оно там есть).

Некоторые карты особых событий в качестве награды предоставляют продолжительный эффект, который длится до конца игры. Храните такую карту перед глазами, чтобы не забыть применить её эффект, когда понадобится и будет возможно.

Некоторые события могут быть совершены несколько раз. В таком случае, не убирайте такую карту события в сторону. Оставьте её на месте, может быть позже вы снова совершите это событие.

Общие события

Вместо получения карты особого события вы можете получить 1 из 3 карт общих событий из зоны карт событий. Эти карты дают игрокам дополнительную причину для конфликта, так как для получения они требуют, чтобы ваши великаны находились в определённых регионах. Игроки помуг атаковать друг друга, чтобы не дать заполнить карту события.

Как и со картами особых событий, для получения общих, вы тоже должны удовлетворить их требованиям, и вы также должны потратить указанную на карте руну. После получения карты общего события, получите все приносимые ей награды, а саму карту отложите в сторону. Удалите с поля соответствующий ей жетон события.

После всего возьмите новую карту общего события из колоды и поместите на освободившееся место в зоне карт событий. Поместите жетон события в соответствующий карте регион. В зоне карт событий всегда должно находиться 3 карты, лежащие лицом вверх.

Розыгрыш карт действий

Независимо от того, получили вы карту события или нет, вы обязаны разыграть 1 карту действия с руки. Если вы играете карту первый раз, то разместите её в левой части личной зоны так, чтобы можно было выкладывать остальные карты действий в ряд справа от первой.

В нижней части каждой карты действия присутствует специальный значок «стрелка», показывающий приносит ли эта карта бонус для карт, которые будут разыграны после, или получает бонус от карт разыгранных ранее. На большей части карт эта «стрелка» указывает влево, её следует трактовать как «За каждую карту слева от этой сделайте следующее ...». Этот бонус применяется сразу, как карта разыгрывается и никак не воздействует на карты, сыгранные после.

На некоторых картах встречается «стрелка» указывающая вправо, её нужно трактовать как «За каждую карту справа от этой получите бонус ...». Звёздочка на карте служит напоминанием, что этот эффект работает, пока карта находится на столе.

У каждой расы великанов есть по 8 карт действия очень похожих друг на друга, и одна особая, карта для её истории.

Действие «Перемещение» (Move)

Очки движения (Maneuvers) тратятся на перемещение 1 юнита в соседний пустой или дружественный регион за 1 очко. Пустым считается регион, в котором нет юнитов другой расы великанов. Дружественным считается регион, в котором есть юниты вашей расы. Вы можете тратить очки движения или чтобы переместить несколько юнитов сразу, или чтобы переместить 1 юнита на несколько регионов, или на любую комбинацию из первых двух вариантов. Вы не обязаны тратить все очки движения, которые у вас есть.

Вы получаете по 1 дополнительному очку движения за каждую карту, слева от этой.

Вы ни при каких обстоятельствах не можете заканчивать своё перемещение в регионах, занятых вашими врагами, но вы можете пройти через них. Когда пересекаете вражеский регион, вы должны или заплатить его хозяину 1 ресурс по своему выбору, или нанести 1 рану одному из ваших великанов, пересекающих этот регион в этот ход. Вы получаете этот штраф лишь единожды за регион за один ход, даже если несколько великанов пересекают такой регион.

Чтобы нанести рану здоровому юниту, просто переверните его жетон на обратную сторону. Если вы наносите ранение уже раненому юниту, то сбросьте его жетон с поля (враг получает за это столько ОП, сколько указано на сброшенном жетоне). Чемпионы не могут быть ранены, а значит их нельзя использовать для применения данного штрафа. Если через вражеский регион проходит только один чемпион, то вы обязаны заплатить за это 1 ресурс, иначе вы не сможете провести чемпиона через чужой регион.

Большую часть игры ваши великаны также не могут завершать перемещение в стартовых регионах других рас, даже если они пусты, но вы также можете пересекать такие регионы по обычным правилам. Если стартовый регион пуст, то его пересечение обходится бесплатно. Как только заканчивается первая стопка жетонов ОП,

вашим великанам становится разрешено останавливаться в стартовых регионах других рас, если там нет юнитов других рас.

Ограничение по количеству жетонов в регионах. У каждой расы великанов есть своё ограничение по количеству их жетонов в 1 регионе. Эти ограничения указаны на игровом поле. Помните, что фигурки чемпионов и жетоны лидеров также учитываются этим ограничением. Вы ни при каких обстоятельствах не можете размещать 2 ваших фигурки чемпионов в одном регионе. При этом разрешено одному вашему чемпиону пересекать район, в котором стоит другой ваш чемпион.

Если вы решите переместить свой юнит в уже заполненный регион, то вам придётся сначала сбросить фишку одного из юнитов, уже находящихся в этом регионе, и вернуть её в ваш запас, чтобы освободить место. Вы можете проделывать это бесплатно и сколько угодно раз, чтобы освободить место для нескольких входящих юнитов.

Действие «Грабёж» / «Переговоры» (Plunder / Negotiate)

При помощи грабежа вы можете разграбить ближайшее племя малых народов, чтобы взять карты ресурсов из колоды карт ресурсов, и поместить их лицом вверх в личной зоне. По-умолчанию вы берёте 2 карты ресурсов, но за каждую карту слева от этой вы можете взять 1 дополнительную карту ресурсов с дружественного вам региона (с каждого дружественного региона можно получить только 1 карту ресурса за 1 ход).

Заметка. У штормовых великанов есть карта действия «Переговоры», которая во многом идентична карте действия «Грабёж».

Использование карт ресурсов

Карты ресурсов могут быть применены для различных целей, что указано на них. После применения, сбросьте карту ресурса в стопку сброса карт ресурсов.

Действие «Торговля» (Trade)

Торговля позволяет вам обмениваться ресурсами с соседними вам великанами или с колодой карт ресурсов. По-умолчанию вы можете обменять 1 ресурс, но вы получаете возможность обменять по ещё 1 ресурсу за каждую карту слева от этой. Вы можете совершить только 1 торговую сделку за ход. Обмен происходит сразу всё-на-всё. Вы не обмениваете карты по одной за раз.

Торговля с соседними великанами

Когда армия другой расы великанов находится в соседнем свами регионе, вы можете принудить их к обмену. Вы просто отдаёте некоторое число ваших карт ресурсов (ограниченное свойствами карты действия), он же обязан в ответ отдать вам столько же (если возможно) своих карт ресурсов. Оппонент сам выбирает, какие карты вам отдать, из тех карт, которые у него были на начало вашего хода. Он не может отказаться от обмена.

Иногда игроки могут договориться на дружественный обмен. В данном случае обмен даже может быть неэквивалентным по количеству карт, но в любом случае, вы можете отдать только столько карт ресурсов, сколько позволяет карта действия. Если оппонент отклонил дружеский обмен, то действие торговли не считается потраченным, вы ещё можете обмениваться с этим или другим соседствующим оппонентом или колодой.

Торговля с колодой ресурсов

Вы можете сбросить любое количество ваших карт ресурсов в пределах обусловленных картой действия торговли, а взамен взять столько же карт из колоды ресурсов и поместить их лицом вверх в вашей игровой зоне.

В качестве одной из получаемых карт вы можете взять 1 карту ресурсов из сброса. Это можно сделать только 1 раз за ход, даже если вы обмениваетесь несколькими картами. Полученная таким образом карта входит в количество карт, которые вы получаете при обмене.

Заметка. Карты в стопке сброса ресурсов – это открытая информация. Любой игрок в любой момент может просмотреть сброс, в том числе и перед тем, как принять решение о взятии карты из сброса при обмене.

Действие «Найм» (Recruit)

Найм позволяет добавить новых великанов к вашей армии. Вы получаете 2 очка найма и ещё по 1 очку найма за каждую карту слева от этой. Непотраченные очки найма сгорают.

Чтобы нанять нового юнита вы должны потратить количество очков найма, равное числу ОП, указанному на жетоне юнита. Новые юниты выкладываются здоровой стороной вверх в вашем стартовом регионе. Число ОП чемпионов указано на их картах.

Вы можете нанять любых юнитов своей расы, даже лидера, если он был ранее убит. Даже юниты, которые входят в игру после выполнения определённых условий (король Гекатон и Вонидод), могут быть наняты после того, как их убьют, но не до их первого появления в игре с карты особого события.

Ограничение на количество жетонов в регионе. Это ограничение работает по тем же принципам, что и при действии перемещения. Вы не можете иметь в регионе жетонов больше, чем разрешено для вашей расы. Вы можете сбросить жетон с региона появления новых юнитов, чтобы освободить для них место. Сброшенный жетон возвращается в ваш личный запас.

Штормовые великаны. Так как у штормовых великанов 2 разных чемпиона, то у игрока за них может возникнуть потребность заменить одного чемпиона на другого. Это можно сделать, просто вернув в личный запас ранее выставленного на поле чемпиона.

Лин Армаал. Стартовый регион облачных великанов – Evermoors, но они могут нанимать новых юнитов только в том регионе, где находится их парящий замок (Лин Армаал) и только при условии, что в том регионе нет вражеских юнитов. С одной стороны это даёт некоторую гибкость при распределении войск по карте, с другой – грозит опасностью, так как оппоненты могут захватить регион с замком, и облачные великаны останутся без точки найма, пока не освободят регион с замком или пока не переправят замок в безопасный регион.

Заметка. Стартовым регионом облачных великанов всегда считается Evermoors, даже если они переместят свой замок. Это означает что до поры до времени именно в Evermoors, как в стартовом регионе, не могут останавливаться юниты других рас великанов.

Действие «Лидер» (Leader)

Данное действие активирует особую способность вашего лидера. Суть действия описана на карте и даёт либо мгновенный эффект, либо продолжительный, который работает всё время пока карта лидера лежит на столе. Если ваш лидер ранен, то карта действия лидера переворачивается рубашкой вверх, и её свойство перестаёт работать.

В качестве альтернативы, игрок всегда может использовать карту действия лидера, чтобы бесплатно вернуть уничтоженного ранее лидера в стартовый регион (в замок для облачных великанов). Лидер входит в игру

раненым, в этом случае особое свойство карты не работает. Поместите жетон лидера в ваш стартовый регион раненой стороной вверх, карту лидера тоже переверните раненой стороной вверх. Ограничение по количеству жетонов в регионе работает как обычно, поэтому вам может понадобиться сбросить один из уже лежащих в стартовом регионе жетонов.

Вторая часть карты вознаграждает вас за участие вашего лидера в сражениях. За каждую карту справа от этой вы можете перебросить по 1 кубик в сражении. Этот бонус применяется ко всем сражениям, где участвует ваш лидер, независимо от того, атакует он или защищается.

Действие «Магия» (Magic)

Это действие позволяет вам получать карты заклинаний. Вы берёте 2 карты заклинаний, изучаете их, а затем сбрасываете одну в соответствующую стопку сброса. Вместо взятия 2 карт заклинаний из колоды вы можете просто забрать верхнюю карту из стопки сброса заклинаний.

Вторая часть карты помогает вам подготовиться к будущему сражению независимо от того, атаковать вы будете или защищаться. За каждую карту справа от этой вы можете перевернуть по 1 кубик с результата «аркана» на результат «блок», после того как бросите кубики.

Сотворение заклинания. На каждой карте есть 2 заклинания: базовое и продвинутое. Вы можете сотворить только 1 из 2, но не оба. Чтобы сотворить продвинутое заклинание, вам придётся потратить 1 артефакт.

На каждой карте заклинания указано, когда оно может быть применено, и как оно действует. После сотворения заклинания вы удаляете карту из игры (верните её в коробку). Сотворённые заклинания не идут в стопку сброса заклинаний.

Действие «Атака» (Attack)

При помощи этой карты великаны могут атаковать своих врагов в соседних им регионах. Атака всегда происходит из региона с вашими юнитами на соседний вражеский регион. Если после вашей атаки оппонент лишается всех своих войск в целевом регионе, то вы обязаны захватить этот регион как минимум половиной (с округлением вверх) ваших войск, участвовавших в атаке и оставшихся в живых.

В качестве альтернативы вы можете переместить любое число ваших юнитов из одного региона в соседний с ним пустой регион.

Вторая часть карты атаки позволяет вам перевернуть по 1 кубик с результата «аркана» на результат 2 «удара» за каждую карту слева от этой. Этот бонус применим только к текущему сражению, где вы являетесь атакующим. Этот бонус не применяется к будущим сражениям вплоть до нового розыгрыша этой карты.

Действие «Отдых» (Rest)

Выбрать верный момент для отдыха – это ключевая часть стратегии. Отдых включает в себя 3 активности, которые выполняются строго в порядке сверху вниз. Первая активность даёт вам возможность вылечить 1 раненого юнита (либо лидера, либо просто юнита), просто переверните его жетон (и, если надо, карту) на здоровую сторону.

Далее, за каждую карту слева от этой, вы получаете по 1 очку действий убийц великанов, которые можно потратить на найм, перемещение или атаку нейтральным убийцей великанов (Хук, Лайн и Синкер). Подробнее об этом будет рассказано в отдельном разделе.

Наконец, вы должны вернуть все ваши карты действий в руку. Это одновременно и хорошо, и плохо. С одной стороны у вас снова появляется выбор из всех доступных действий, с другой, вы лишаетесь всех активных эффектов с карт действий.

Действие «Особое» (Special)

У каждой расы великанов есть свои особые карты действий, связанные с историей из расы.

Ещё, ещё (Stuff Stuff) – великаны холмов

Позволяет вам накормить предводительницу Гух. Сначала вы можете взять 1 еду из стопки сброса карт ресурсов, затем за каждую карту слева от этой вы можете сбросить 1 еду в стопку сброса ресурсов, чтобы получить 2 ОП.

Разорение (Ravage) – каменный великаны

Разорение позволяет вам разрушать жилища малых народов. Сначала вы получаете 1 ОП за каждый регион, который вы разорили ранее, путём размещения маркера разорения в нём. Далее, за каждую карту слева от этой вы можете поместить 1 жетон разорения на занимаемый вами регион малого народа, который вы ещё не разорили до этого. Вы автоматически получаете по 1 ОП за каждый новый разорённый в этот ход регион.

Кольцо холода (Ring of winter) – морозные великаны

Данная карта позволяет вам искать спрятанный артефакт, который должен покрыть весь мир снегом и льдом. Сначала вы получаете по 2 ОП за каждый регион малых народов, в котором есть жетон заморозки (Frozen). Жетоны заморозки выкладываются на поле при помощи особого события морозных великанов – «Лёд, который никогда не тает» (Ice That Never Melts).

За каждую карту слева от этой вы можете поместить по 1 маркеру набега (Raid) на занимаемый вами регион малых народов, на который вы ещё не устраивали набега. Вы автоматически получаете по 1 ОП за каждый новый регион, подвергнувшийся набегу в этот ход.

Выковать титана (Forge Titan) – огненные великаны

Данная карта позволяет вам начать ковать титана-драконоборца из оставшихся частей, найденных вашими огненными великанами. За каждую карту слева от этой вы можете сбросить 1 руду в стопку сброса карт ресурсов, чтобы поместить 1 маркер кузни (Forge) в Ironslag. Или же вы можете сбросить 1 руду, чтобы взять карту из колоды ресурсов, за каждую карту слева от этой. Вы можете перемешивать получаемые от сброса бонусы.

Также данная карта позволяет вам получить по 2 ОП за каждый регион малых народов, в котором Вониндод убил дракона. Это отмечается жетонами убийств драконов (Slain Dragon), которые помещаются на поле при помощи карты особого события огненных великанов «Титан смерти» (Titan of Death).

Искать сокровища (Search for treasures) – облачные великаны

При помощи этой карты действия вы можете перемещать свой парящий замок Лин Армаал, чтобы искать утраченный клад магических драконов. Сначала вы можете переместить Лин Армаал в соседний регион, или

вернуть его в Evermoors (с любого региона на поле). Вы не можете перемещать Лин Армаал в регионы, занятые врагами, а вот вражеские юниты могут войти в регион с Лин Армаалом, если там нет ваших юнитов. При перемещении, в Лин Армаале может также переехать любое количество великанов из региона стартового нахождения замка, в его регион назначения. Не забывайте про ограничение по количеству жетонов в одном регионе, сам Лин Армаал не идёт в учёт этого ограничения.

Далее, за каждую карту слева от этой вы можете сбросить 1 артефакт в стопку сброса карт ресурсов, чтобы получить 3 ОП.

Создать альянс (Make alliance) – штормовые великаны

При помощи этой карты, принцесса Серисса ведёт переговоры с городами малых народов. Сначала вы получаете по 1 ОП за каждый регион малых народов, который вы сделали частью вашего альянса (положив туда жетон альянса (alliance)). Далее, за каждую карту слева от этой вы можете поместить 1 жетон альянса в занимаемый вами регион, который ещё не является частью альянса. Вы автоматически получаете по 1 ОП за каждый новый регион, присоединившийся к альянсу в этот ход.

Сражения

Когда вы разыгрываете карту атаки, ваши великаны могут атаковать соседний регион. Вы не можете атаковать стартовые регионы оппонентов, пока не закончилась первая стопка жетонов ОП. Чтобы определить результаты сражения, проделайте следующие шаги:

1. Объявите атаку.

Атакующий анонсирует из какого дружественного региона он будет проводить атаку и на какой регион. Он может атаковать только соседний с его войсками вражеский регион. Также игрок определяет, какие именно юниты будут участвовать в атаке. Обычно в атаке участвуют все великаны, но иногда требуется оставить часть великанов, чтобы они не могли быть убиты и не участвовали в определении количества перемещаемых в завоёванный регион жетонов. В защите всегда участвуют все великаны этого региона.

Важно. Атакующий не перемещает своих великанов в атакуемый регион, пока не завоюет его.

2. Сотворите заклинания «В начале боя» (Start of battle).

Часть заклинаний применяется только в начале сражения. Сначала атакующий применяет заклинание или пасует, затем это делает защищающийся, и так далее по кругу, пока оба не спасуют последовательно. Если один спасовал, а второй затем сотворил заклинание, то первый тоже может сотворить заклинание, начав новый круг магического противостояния.

3. Атакующий определяет общее значение атаки.

Атакующий подсчитывает общую силу своих атакующих войск, для чего складывает силу всех юнитов (помните, что сила чемпиона указана только на его карте). Общая сила определяется, чтобы понять, сколько кубиков будет бросать игрок. В любом случае их будет не более 7. В атаке обязательно участвует особый кубик расы атакующего, остальные кубики добираются из обычных кубиков.

Возможные значения граней кубиков:



Удар



Промех



Блок



Аркана

- Каждый результат «удар», который не заблокирован, наносит 1 урона. На одной грани кубика может быть до 4 «ударов».
- Результат «промах» не наносит урона.
- Результат «блок» отменяет 1 «удар» противника. На одной грани кубика может быть до 2 «блоков».
- Результат «аркана» может быть конвертирован во что-то иное благодаря применению бонусов карт действий или магии. Каждый результат «аркана», который не был модифицирован, считается «промахом». На одной грани кубика может быть до 2 «аркан».

После броска кубиков атакующий может конвертировать и перебрасывать кубики при помощи способностей, указанных на картах действий, лежащих лицом вверх:

- 1) За каждую карту справа от карты действия лидера игрок может перебросить 1 из своих кубиков.
- 2) За каждую карту справа от карты действия магии игрок может превратить 1 результат «аркана» в 1 результат «блок».
- 3) За каждую карту слева от карты действия атаки игрок может превратить 1 результат «аркана» в результат 2 «удара».

Каждую из этих возможностей карт действий можно применить только по 1 разу за сражение. За 1 раз отыгрывается бонус только 1 карты, но сразу для всех кубиков, затронутых этим бонусом (нельзя перебрасывать кубики по одному и смотреть на получившийся результат, только все желаемые кубики разом). Чтобы помнить, какие карты действий уже отдали вам свои возможности, просто сдвигайте их немного вверх. При преобразовании кубика, переверните его новой гранью вверх, чтобы избежать повторного применения на нём возможностей разных карт.

После того, как вы отыграли возможность одной карты, вы можете отыгрывать возможности других карт, в том числе и карт ресурсов, на которых написано «... до определения общего значения атаки» (before determining your final totals). Отыгрыш бонусов с карт происходит в любом порядке.

Когда общие количества «ударов» и «блоков» определены, атакующий должен взять 2 красных жетона сражения и при помощи них отметить эти значения в табличке на поле, в левом нижнем его углу.

4. Защищающийся определяет общее значение битвы.

На этом этапе защищающийся проделывает все те же шаги, что и атакующий, но использует синие жетоны сражения, для обозначения своих общих значений «ударов» и «блоков».

Заметка. Защищающийся также может пользоваться помощью карт действий магии и лидера, но не карты действия атаки (её бонусами пользуется только атакующий). Также стоит отметить, что картой ресурса «руда» тоже может пользоваться только атакующий игрок. А вот картой ресурса «вооружение» могут пользоваться оба участника сражения.

5. Защищающийся несёт потери.

Когда оба игрока определились с их значениями атаки и защиты, защищающийся игрок должен распределить получаемый урон по своим юнитам, урон равен количеству «ударов» атакующего.

Сначала защищающийся уменьшает количество «ударов» атакующего на своё количество «блоков», сдвигая его жетон атаки в сторону уменьшения номера ячейки, а свой жетон защиты он убирает с поля. Если итоговое значение атаки 0 или меньше, то защищающийся не получает урона и вы можете сразу перейти к шагу 6.

Если защищающийся получает хотя бы 1 урона, то он должен выбрать 1 юнита, который начнёт поглощать получаемый урон. Если наносимое количество урона меньше значения защиты юнита, то юнит остаётся в живых, но получает рану, переверните его жетон (и, если надо, карту) на обратную

сторону. Если юнит уже был ранен, то он убит, удалите его жетон с поля, однако он всё равно поглощает весь входящий урон.

Если наносимое количество урона равно значению защиты юнита, то юнит убит и удаляется с поля.

Если наносимое количество урона больше значения защиты юнита, то юнит убит и удаляется с поля. Итоговое значение урона уменьшается на значение защиты уничтоженного юнита (независимо от того, здоров он был или ранен). После этого защищающийся выбирает следующего юнита для получения оставшегося урона. Этот процесс продолжается пока не закончится урон или юниты в защищаемом регионе.

Заметка. При получении урона юнит поглощает столько урона, сколько сможет, а затем передаёт оставшийся урон далее по цепочке. Вы не можете распределить урон по нескольким юнитам одновременно.

Чемпионы. Чемпион всегда поглощает урон первым. Чемпион не может быть ранен. Если получаемый урон меньше, чем значение защиты чемпиона, то он просто игнорирует его и этот этап сражения завершается. А если оно равно или превосходит, то чемпион повержен и его фигурка убирается с поля, а оставшийся урон передаётся дальше по цепочке.

6. Атакующий несёт потери.

На этом этапе атакующий совершает те же действия, что и защищающийся шагом ранее. Все действия применяются без изменений.

7. Атакующий и защищающийся получают ОП.

Оба игрока получают ОП за всех юнитов, которых они уничтожили. Число ОП чемпионов указано на их картах. ОП не получают за раненых юнитов.

8. Атакующий захватывает регион.

Если все юниты защищаемого были уничтожены, а у атакующего они ещё остались, то атакующий обязан захватить целевой регион, переместив в него как минимум половину (с округлением вверх) из оставшихся своих юнитов. Любые юниты, исключённые из атаки, не идут в учёт этого правила. Если атакующий завоёвывает регион, то сражение немедленно заканчивается.

9. Конец сражения.

Если у защищаемого игрока остались юниты в целевом регионе, или если у атакующего игрока все юниты погибли, то сражение немедленно завершается. Сражение всегда происходит в 1 раунд битвы.

Убийцы великанов

Когда вы разыгрываете карту действия отдыха, вы получаете возможность управлять убийцами великанов. Количество доступных вам очков действий убийц великанов (далее в этом и только этом разделе «очки действий» = «очки действий убийц великанов») равно количеству карт слева от карты действия отдыха. Убийцы великанов в начале игры находятся вне поля.

Вам доступны всего 3 типа действий убийц великанов, которые вы обязаны выполнять именно в этом порядке: 1) Найм, 2) Перемещение и 3) Атака. Вы не можете атаковать или перемещаться не призванными персонажами или нанимать персонаже после совершения атаки уже нанятым ранее.

1. **Нанять убийцу великанов (2 очка действия за 1 убийцу).**

Вы можете потратить 2 очка действий, чтобы нанять убийцу, которого нет на поле. Вы можете нанять убийцу в любом регионе малых народов (не в стартовых регионах великанов, даже после окончания первой стопки жетонов ОП). Убийцы могут быть наняты в регионах, оккупированных великанами.

Вы можете нанять нескольких убийц, тратя на каждого по 2 очка действий. Вы можете нанять их в одном или разных регионах. При вхождении в игру, убийца всегда является здоровым, даже если ранее его самого убили.

2. **Переместить убийцу великанов (1 очко действия за 1 регион).**

После найма вы можете перемещать убийц по полю. Вы можете потратить 1 очко действий, чтобы переместить 1 убийцу в соседний регион. Вы можете перемещать несколько убийц или одного убийцу несколько раз, или по-разному смешивать эти опции, пока вам хватает на это очков действий.

Убийцы могут останавливаться в регионах, занимаемых великанами, а также бесплатно пересекать их и стартовые регионы рас великанов. Они не могут останавливаться в стартовых регионах, пока не закончилась первая стопка жетонов ОП.

3. **Атаковать убийцей великанов (1 очко действия за 1 убийцу).**

После перемещения вы можете совершить атаку одним или несколькими убийцами. В отличие от великанов, убийца атакуют великанов только в том регионе, где они сами находятся, и никогда не атакуют великанов в соседних регионах.

Важно. Игрок, контролирующий убийц, ни при каких обстоятельствах не может атаковать своих великанов.

Каждый убийца может атаковать лишь раз за 1 карту действия отдыха. Если вы решаете атаковать несколькими убийцами, находящимися в одном регионе, то убийцы комбинируют свои атаки в одну общую атаку. Убийцы в разных регионах могут атаковать отдельно друг от друга. Вы должны потратить по 1 очку действий за каждого атакующего убийцу, даже несколько убийц участвуют в общей атаке. Если вы не можете или не хотите потратить очки действий на всех убийц в одном регионе, то вы можете атаковать только той их частью, на которую потратите очки действий.

В основном убийцы подчиняются обычным правилам сражения, но есть некоторые изменения:

1) **Бросок кубиков убийцей.**

Убийца бросает только обычные кубики. Игрок, его контролирующий, не бросает свой особый расовый кубик. Активный игрок бросает кубики по числу суммарной силы всех участвующих в текущей атаке убийц (указана на картах убийц).

2) **Способности убийц.**

Способности каждого убийцы уникальны, они написаны на его карте. Раненый убийца не может применять свою особую способность (его карта переворачивается рубашкой вверх), но его значения силы и защиты остаются неизменными.

Способность Синкер заключается в том, что она может перебросить до 2 своих кубиков. Лайн может конвертировать до 2 результатов «аркана» в результат 2 «удара» каждая. Способность Хука состоит в том, что он может заставить защищающегося игрока перебросить все его кубики. Эту способность можно применять только перед тем, как защищающийся игрок начнёт модифицировать свои кубики.

3) Получение урона.

Убийцы получают урон по базовым правилам. Контролирующий их игрок сам решает, в каком порядке это будет происходить, если в сражении участвовало сразу несколько убийц. Если убийца ранен, то его карта переворачивается рубашкой вверх, а он более не может пользоваться своей особой способностью. Уничтоженного убийцу можно будет позже снова нанять.

4) Сотворение заклинаний.

Убийцы не сотворяют заклинаний, но защищающиеся великаны могут это делать, только если в тексте заклинания не указано, что оно должно быть нацелено непосредственно на великана (giant).

5) Награды за сражение.

Если убийца смог уничтожить великана, то контролирующий его игрок получает половину ОП (с округлением вверх) от указанного на жетоне (или карте) числа ОП уничтоженного юнита.

Если защищающаяся сторона уничтожила убийцу, то она не получает ОП за это, но получает карту ресурса из соответствующей колоды.

Убийцы великанов на поле

Армии великанов могут свободно входить в и пересекать регионы, в которых находятся убийцы великанов, но они не могут атаковать убийц при помощи карты действия атаки, только в качестве защиты.

Неигровые великаны

Когда вы играете менее, чем шестером, одна или более рас великанов становятся неигровыми. Неигровые великаны не перемещаются и не атакуют, но они защищаются (и проносят ОП), если их атакуют.

Перемещение через регионы неигровых великанов

Игроки могут пересекать регионы, оккупированные неигровыми великанами, но всё ещё должны платить за каждый такой регион либо по 1 карте ресурса (в стопку сброса), либо нанесением ранения одному из перемещающихся юнитов (чемпионов для этого использовать нельзя).

Игроки могут пересекать стартовые регионы неигровых рас великанов, но останавливаться в таких регионах можно будет только после того, как закончится первая стопка жетонов ОП.

Атака неигровых великанов

Игрок может атаковать неигровых великанов, находящихся в соседнем регионе малых народов с его великанами как обычных великанов противника. Игрок не может атаковать неигровых великанов в их стартовом регионе, пока не закончится первая стопка жетонов ОП.

Основная разница с обычным сражением состоит в том, что игрок, сидящий справа от активного, берёт управление неигровыми великанами в этом сражении на себя.

1) Бросание и модификация кубиков.

Неигровые великаны бросают кубики как и обычные великаны и всегда используют свой особый кубик расы. Игрок, управляющий неигровыми великанами, может модифицировать кубики двумя путями:

- Перебросить до 2 кубиков.
- Конвертировать до 2 результатов «аркана» в 1 результат «блок» каждая.

Игрок, контролирующий неигровых великанов, может применять оба этих варианта или любую их смесь, но каждый не более 1 раза за сражение.

2) Награды за сражения.

Убийство неигровых великанов приносит полное количество ОП, указанное на жетоне (или карте) уничтоженного юнита. За убийство неигровыми великанами других великанов никто не получает ОП, в том числе и игрок, их временно контролирующий.

Если игрок решает применить убийц великанов, чтобы уничтожить неигровых великанов, то за уничтожение он получает половину указанных на жетоне (или карте) уничтоженного юнита ОП. За уничтожение неигровыми великанами убийц великанов никто не получает карту ресурсов, в том числе и игрок, временно их контролирующий.

Последний бой за Порядок

Когда заканчивается первая стопка жетонов ОП, то начинается Последний бой за Порядок. С этого момента и далее все игроки могут атаковать стартовые регионы других игроков (или неигровых рас великанов).

Если стартовый регион расы великанов захвачен, то она теперь может нанимать юнитов в любом дружественном регионе. Если у расы захвачен стартовый регион и нет дружественных регионов, то она не может применять карту действия найма, пока не освободится её стартовый регион. Такая раса всё ещё может что-то делать, разыгрывая карты действий грабежа, торговли и т.д., карты действий, позволяющие им что-то сделать, не имея юнитов на поле.

Лин Армаал. Облачные великаны обычно производят найм в своём парящем замке, но, если их стартовый регион захвачен, то им позволяется нанимать юнитов в любом дружественном регионе.

Конец игры

Когда заканчивается вторая стопка жетонов ОП, срабатывает триггер конца игры. Игроки продолжают отыгрывать свои ходы, пока этого не сделает игрок с наименьшим номиналом его жетона расы, после чего все игроки получают по ещё 1 полному последнему ходу, а затем игра завершается.

Стопки жетонов существуют только для сигнализации начала Последнего боя за Порядок и в качестве триггера конца игры. Когда эти стопки заканчиваются, игроки могут продолжать получать жетоны ОП из коробки. Если не хватит и этих жетонов, то используйте что-то подходящее, чтобы заменить их.

После того, как все игроки совершили свой последний ход, все вскрывают свои жетоны ОП и подсчитывают количество ОП. Кто смог набрать больше всех – тот и занимает место во главе Порядка и побеждает в игре.

В случае ничьи, для её разрешения сначала проверьте количество оставшихся карт ресурсов, затем количество занимаемых регионов. Если победителя так и не удалось определить, то все участники ничьи объявляются победителями, они будут верховодить Порядком вместе.

Игрок может победить, даже если у него на карте совершенно нет войск.

Подсказки по стратегии

В этом разделе приведены подсказки для неопытных игроков:

1. Распространяйте ваши силы по миру.

В начале игры ваш стартовый регион надёжно защищён. Вероятно, на несколько ходов его можно оставить вообще без своих юнитов. Старайтесь как можно раньше вывести фигурку вашего чемпиона из стартового региона, так вы сможете быстро нанять второго. Помните, что ваши чемпионы никогда не могут находиться в одном регионе.

2. Сражайтесь.

Большая часть ОП в игре получается со сражений, независимо от того, атакующие они или защитные. Не забудьте отправить свои силы, чтобы поискать врагов, которых можно сокрушить или, хотя бы, спровоцировать на атаку. Помните, что если вас атаквали и всех убили, вы всё равно получаете ОП за каждого юнита, которого вы смогли убить в этом сражении.

3. Опирайтесь на ваших чемпионов.

Чемпионы очень сильны, так как позволяют вам побеждать в небольших схватках, не получая ранений. Но вы также должны выставлять чемпиона первым в очередь на получение урона, так что будьте готовы ко внезапной кончине вашего чемпиона. Зато вы сможете нанять нового!

4. Думайте, когда пришло время рассредоточить войска, а когда собрать их в единый кулак.

Иногда полезно рассредоточиться по карте малыми силами, чтобы получить больше бонусов от грабежа, и чтобы иметь возможность выполнить общие или особые события. С другой стороны, ваша большая армия в одном регионе – это крепкий орешек для ваших конкурентов, так можно защитить ключевые для вас регионы.

5. Отдыхайте в правильное время.

В некоторых играх, когда вы пытаетесь получить как можно больше бонусов с карт действий, вы можете отдохнуть всего раз или два за целую игру. Но иногда жизненно важно повторить какое-то действие, и тогда приходится отдыхать раньше, даже если это не было частью вашего изначального плана.

6. Мудрые великаны побеждают в бою, не используя удачу.

Если вы атакуете на ранней части цикла ваших карт действий, то вы подвергаетесь большому риску, так как становитесь сильно зависимыми от броска кубиков. Если хотите играть в быструю атаку, то сначала сыграйте карту действия вашего лидера, а только потом карту действия атаки, чтобы иметь возможность хоть немного модифицировать ваши кубики.

Великаны холмов

- 1) Подготовьте праздник.** Кормление предводительницы Гух – это очень важное занятие, поэтому запасайте как можно больше еды и старайтесь накопить много карт действий в ряду перед розыгрышем карты особого действия. Так вы сможете заработать много ОП за один ход.
- 2) Силы вашей армии легко возобновимы.** Великаны холмов дешёвы в покупке, их легко распространить по карте. Не бойтесь отправлять их на выполнение событий и даже в бой с их неминуемой смертью. Побеждать в сражении не обязательно. Просто наберите ОП и восстановите своих умерших великанов. Используйте особую способность Гух, чтобы помогать вашим великаном наносить больше «ударов» и получать больше ОП до того, как они умрут.

Каменные великаны

- 1) **Распространяйтесь и сейте хаос.** Постарайтесь захватить 2 или 3 региона как можно быстрее, и устроить великое разорение на 3-4 ходе. Каменных великанов трудно убивать, и они приносят мало ОП, поэтому остальные великаны часто игнорируют их в начале игры. Однако не вставайте на пути более сильных великанов. Если им потребуется захватить ваш регион, то вы скорее всего потерпите неудачу.
- 2) **Ваши великаны крепки, ими можно идти на риск.** Так как ваших великанов трудно убить, то не бойтесь вступать в бой. Вы чаще всего заработаете больше ОП, чем ваш противник, особенно если вы тщательно подготовите ваше наступление.

Морозные великаны

- 1) **Устраивайте набеги рано и часто.** Если рассчитываете найти Кольцо Зимы, то вам надо в начале игры захватить несколько регионов и устроить там набеги. Завершите своё особое событие так быстро, как только сможете.
- 2) **Создайте сильную армию.** Сильное распространение по карте – это сложная задача для морозных великанов, так как они довольно плохо защищены и приносят много ОП своим врагам при смерти. Если вы хотите заморозить весь мир, то вам потребуется создать большую армию и перемещаться ей по всей карте. Будьте аккуратны при покидании стартового региона, чтобы не остаться без точки найма в конечной фазе игры.

Огненные великаны

- 1) **Постройте своего титана.** Никакая раса великанов настолько не зависит от своего особого события, как огненные великаны. Постарайтесь украсть Маэгеру в первые 2-3 раунда, или получив правильную руну, или захватив Gauntlgrym.
- 2) **Атакуйте вашим титаном.** Когда герцог Залто и Вониндод ведут свою армию по карте, то и драконы, и остальные великаны быстро уступают перед их натиском. Не бойтесь использовать своего Титана Смерти, когда построите его.

Облачные великаны

- 1) **Используйте Лин Армаал.** Лин Армаал даёт вам ещё один источник перемещений, а также способ удалённого найма юнитов. Не забывайте его использовать, чтобы в ранней стадии игры ваши войска были мобильными.
- 2) **Будьте беспощадным.** Используйте способность контессы Сансури, чтобы получать артефакты, когда это возможно. Используйте силу ваших мощных великанов, чтобы атаковать более слабые расы. Каждый, кто встанет у вас на пути, должен быть уничтожен!

Штормовые великаны

- 1) **Будьте устрашающим.** Выходите в мир как можно раньше. Хоть ваши юниты и приносят много ОП врагам при своей смерти, зато ваших чемпионов крайне трудно убить, они способны затормозить продвижение конкурентов. Используйте свои возможности, чтобы быстро создать альянс и освободить Гекатона.
- 2) **Поставьте остальных великанов на место.** Ваше самое слабое место – это ограничение по жетонам в одном регионе в 3 жетона. Поэтому вам надо бить туда, где ваши конкуренты наиболее уязвимы. Если

вы дадите возможность вашим врагам хорошо подготовиться к защите, они могут найти пути, чтобы спустить вас с небес на землю. Не давайте им это сделать.

Краткая справка по правилам

Ход игрока

В свой ход игрок совершает 2 действия в приведённой очередности:

- 1) **Получает 1 карту события (опционально).** Получите либо 1 карту общего события, либо карту особого события вашей расы, если удовлетворяете требованиям этой карты.
- 2) **Разыграйте 1 карту действия (обязательно).** Разыграйте карту с руки и поместите её лицом вверх справа от уже разыгранных карт действие, или просто на стол, если на нём ещё нет разыгранных карт действий. Выполните инструкции с разыгранной карты.

Действия убийц великанов

Когда вы разыгрываете карту действия отдыха, вы получаете количество очков действия убийц великанов, равное количеству карт слева от карты действия отдыха. Вы обязаны выполнять действия убийц великанов только в приведённом ниже порядке. Каждое их действий опционально и каждое может быть применено по нескольку раз, если вы не применяете одно из них, то это не запрещает вам воспользоваться следующим по списку:

- 1) **Нанять убийцу.** Потратьте 2 очка действий, чтобы нанять 1 убийцу, который находится не на поле, и поместить его в любой регион малых народов, независимо от того, есть там великаны или нет.
- 2) **Переместить убийцу.** Потратьте 1 очко действия, чтобы переместить 1 убийцу в соседний ему регион.
- 3) **Атаковать убийцей.** Потратьте 1 очко действия, чтобы инициировать атаку 1 убийцей. Каждый убийца может провести только 1 атаку за ход. Если 2 и более убийцы инициируют атаку в одном регионе, то они объединяют свои усилия.

Последовательность сражения

- 1) **Заявить атаку.** Атакующий говорит из какого региона и какие именно юниты будут проводить атаку на какой именно регион.
- 2) **Сотворить заклинания «В начале сражения...».** Атакующий и защищающийся сотворяют заклинания или пасуют по очереди, начиная с атакующего, пока оба игрока не спасуют последовательно. Пас не означает, что вы не можете сотворить заклинание на новом витке противостояния.
- 3) **Атакующий определяет свои общие значения урона и блока.** Атакующий бросает кубики, а затем может их модифицировать при помощи карт действий, заклинаний и ресурсов.
- 4) **Защищающийся определяет свои общие значения урона и блока.** Защищающийся бросает кубики, а затем может их модифицировать при помощи карт действий, заклинаний и ресурсов.
- 5) **Защищающийся несёт потери.** Защищающийся распределяет урон по своим юнитам, по одному за раз.
- 6) **Атакующий несёт потери.** Атакующий распределяет урон по своим юнитам, по одному за раз.
- 7) **Атакующий и защищающийся получают ОП.** Оба игрока получают ОП за уничтоженные юниты конкурентов. Количество получаемых ОП за каждого юнита указано на его жетоне или карте.
- 8) **Атакующий захватывает регион.** Если все войска защищающегося уничтожены, то атакующий обязан захватить целевой регион. Он перемещает в него минимум половину (с округлением вверх) участвовавших в нападении и выживших своих юнитов.
- 9) **Конец сражения.** Если у защищающегося остались в целевом регионе юниты, или все юниты атакующего уничтожены, то сражение завершается. Сражение длится только 1 раунд.