Кристіан Мартінес

Пори року
Інші

Це доповнення складається з 5 модулів, які можна поєднувати як завгодно:

- 5-й гравець
- Нам потрібен король!
- Пори року інші
- Морські подорожі
- Нові карти епосу

Вміст

- 1 планшет пір року
- 1 маркер пори року
- 5 карт пір року
- 2 оновлені карти дій (заміна карт з основної гри)
- 4 нові карти дій (для 5-го гравця)
- 1 жетон претендента (для 5-го гравця)
- 12 фігурок кланів (для 5-го гравця)
- 15 нових карт епосу
- 6 нових і 1 оновлена плитка території
- 6 нових відповідних карт переваг
- 9 плиток гаваней
- 1 жетон звершення
- 1 жетон прокляття Махи
- 1 жетон філіда
- 5 жетонів банші
- 1 плитка короля

Примітка. Плитки гаваней, як і жетони звершень, не обмежені в кількості. Якщо вам забракне плитки гавані, то можете замінити її будь-яким іншим жетоном.

Кілька змін у грі

Оновлення карт дій

Оновлені карти дій «Дослідження» і «Друїд» замінюють карти з основної гри.

Новий ігровий термін: спільна територія

Спільна територія – це територія, на якій розміщуються клани двох чи більше гравців.

Роз'яснення умов розіграшу

Під час виконання ефекту, що стосується кількох гравців, якщо не вказано інше, почніть з брена, а далі за напрямом, визначеним жетоном зграї ворон.

Якщо кілька гравців хочуть одночасно зіграти карти, першість належить активному гравцеві, а далі за напрямом, визначеним жетоном зграї ворон.

За винятком сутичок, активний гравець – це той гравець, що виконує свій хід.

Під час сутички активним гравцем вважається той, чия черга виконувати маневр.

5 нових модулів

Модуль № 1. П'ятий гравець

Для гри вп'ятьох виконайте такі зміни:

- додайте 4 нові карти дій у колоду карт дій;
- додайте п'ятий жетон претендента;
- додайте 12 фігурок п'ятого клану.

Решта правил ті самі, що й для гри втрьох чи вчотирьох.

Граючи вп'ятьох, ми радимо вам також використовувати модуль «Нам потрібен король!», щоб гра була не надто довгою.

Модуль № 2. Нам потрібен король!

Цей модуль скорочує час гри, дозволяючи кільком гравцям одночасно здобути перемогу, навіть якщо серед претендентів немає брена. Хоч цей модуль і розроблявся для гри вп'ятьох, проте можете сміливо додавати його, коли граєте втрьох чи вчотирьох!

Приготування до гри

Під час приготування до гри додатково:

- покладіть плитку короля біля ігрового поля, стороною «Нам потрібен король!» догори.

Нам потрібен король!

Якщо під час перевірки умов перемоги плитка короля лежить цією стороною догори, дотримуйтеся відповідних правил основної гри (с. 10), але з такою зміною:

- якщо серед претендентів немає брена, дайте кожному претендентові по жетону звершення, а потім переверніть плитку короля стороною «Ми вимагаємо короля!» догори.

Ми вимагаємо короля!

Коли плитка короля лежить цієї стороною догори, гравці завершать цей раунд, а потім перейдуть до останньої фази зібрання. Під час перевірки умов перемоги діють такі зміни:

- якщо жоден гравець не виконав жодної умови перемоги, перемагає брен;
- якщо серед претендентів, що виконали найбільше умов перемоги, немає брена, то цих претендентів оголошують переможцями.

Це правило можна застосовувати також у грі з 2–4 гравцями.

Модуль № 3. Пори року інші

Цей модуль додає новий крок «Священні свята» до фази зібрання та змінює фазу пори року.

Приготування до гри

Під час приготування до гри виконайте такі дії:

- покладіть планшет пір року біля ігрового поля;
- навмання визначте початкову пору року й покладіть біля неї маркер пори року;
- дайте кожному гравцеві по карті пір року.

Священні свята

До фази зібрання додайте 7-й крок «Священні свята».

Ефекти кожного свята описані на карті пір року.

Священні свята, починаючи з весняного: Імболк, Бельтейн, Лугнасад і Самайн.

Під час фази пори року застосовуйте ефекти поточної пори року. Наприкінці пори року перемістіть маркер пори року на наступну за годинниковою стрілкою пору року на планшеті пір року.

Модуль №4. Морські подорожі

Цей модуль додає новий тип території – острови, що відрізняються від інших територій синіми краями. Також цей модуль додає новий тип будівлі – гавань, що дозволяє гравцям переміщатися морем.

Нові правила приготування

Під час приготування до гри застосуйте такі зміни:

- замініть плитку території «Бухта» з основної гри на оновлену плитку з цього доповнення;
- покладіть плитки островів окремо від решти територій;
- візьміть і викладіть стільки плиток територій, скільки є гравців. Якщо треба, дотримуйтеся правил викладання плиток гаваней;
- коли брен вибере столицю, розмістіть на цій території столицю і святилище, а також плитку гавані, якщо її ще немає;
- перемішайте острови з рештою плиток територій.

Нові правила

1. Викладання території

Тепер викладання нової території вимагає розмістити її так, щоб вона прилягала щонайменше до 2 територій (крім того випадку, коли нова територія – це острів).

2. Викладання острова

Коли гравець бере острів, то кладе його так, щоб острів не прилягав до жодної іншої території, тим самим зображаючи море. Острів ніколи не може прилягати до будь-якої іншої території.

Це правило викладання має пріоритет над правилами викладання з основної гри й текстом на картах.

3. Викладання плитки гавані

Викладаючи плитку гавані, дотримуйтеся таких правил:

❶ Виберіть одне з доступних місць біля території.
❷ Якщо можливо, викладіть плитку гавані так, щоб вона прилягала винятково до однієї території. У протилежному разі плитка гавані може прилягати до іншої території.
❸ Плитка гавані завжди повинна забезпечувати доступ до моря, а це значить, що її не можна оточувати іншими територіями.
❹ Біля кожної плитки території може бути щонайбільше одна плитка гавані.

4. Морські подорожі

Коли гравець грає таку карту, яка дозволяє йому перемістити клан, або коли він відступає під час сутички, то одне (і тільки одне) зі своїх переміщень він може виконати з використанням моря.

Коли клани переміщаються морем, території з плитками гаваней вважають сусідніми.

❶

Три місця, куди можна викласти плитку гавані.

❷

Якщо можливо, плитку гавані треба покласти так, щоб вона торкалася тільки однієї території.

❸

У цьому прикладі гравець не може розмістити плитку «Гори» на вказаному місці, бо вона блокуватиме доступ до гавані.

Модуль №5. 15 нових карт епосу

Просто додайте 15 нових карт епосу в колоду епосу.
Важливо! Якщо ви не використовуєте модуль «Морські подорожі», вилучіть з гри карту епосу «Гойдели».

Кожна карта епосу стосується тієї чи іншої кельтської легенди, коротко описаної нижче.

Вершниця Ріаннон. Коли Пуїл вперше зустрів цю таємничу вершницю, ніхто не міг зловити її, навіть найліпші гінці королівства. Вона вирішила зустрітися з Пуїлом, і кінець кінцем вони одружилися. За своє життя їй довелося пережити кілька проклять.

Гнів Фінна. За переказами Фінн мак Кумал, ватажок Фіяни, іноді перетворювався на велетня...

Гойдели. Останні загарбники Ірландії. Смертні люди, предки ґаелів. Їм вдалося висадитися в Ірландії попри чари «фет фієда» туата-де-данан.

Кормак мак Ерт. Один з найвеличніших верховних королів Ірландії, Кормак славився своєю щедрістю і справедливістю. За це мешканці Тари допомогли йому стати королем.

Меч Нуади. Відомий як меч Світла – це один з чотирьох скарбів туата-де-данан, разом зі списом Луга, каменем Фаль і котлом Дагди.

Ніелл Дев'яти Заручників. За легендами король Тари отримав це прізвисько, бо тримав у заручниках синів дев'яти королів сусідніх королівств.

Перекази Фентона. Друїд і радник верховних королів, Фентон бився в першій битві під Маґ Туїред проти фоморів. Прожив кілька тисяч років і покинув світ людей наприкінці епохи легенд, розповівши свою історію.

Підміна Пуїла. Пуїл був очільником валлійського королівства Девед. Одного разу на полюванні він розсердив Арауна, короля Потойбіччя. Щоб спокутувати свою провину, Пуїл запропонував Араунові помінятися на рік подобами й убити Гавґана, суперника Арауна.

Плавання Брана. Таємнича незнайомка заохотила Брана вирушити в подорож, під час якої він зустрів Мананнана мак Ліра й доплив до таємничих островів Потойбіччя з дивними звичаями.

Подорож Мал Дуїна. Мал Дуїн, вирішивши помститися за смерть свого батька, відправився в плавання і відкрив безліч фантастичних островів, населених дивовижними персонажами й незвичайними істотами.

Прокляття Махи. Маха наклала прокляття на уладів, що змусило Кухуліна власними силами захищати королівство від війська королеви Мейв.

Пророцтво Келен. Дружина Балора, короля фоморів, пророчиця Келен передбачила своєму чоловікові, що його онук Луг стане причиною його смерті. Балор вважав, що позбувся онука відразу після його народження.

Священний пагорб Тара. Пагорб у центральній частині Ірландії, місце зібрання друїдів і столиця верховних королів. Там розміщуються камінь Фаль і цитадель королів, що її звів Кормак мак Ерт.

Стогін банші. Банші – посланці з іншого світу, іноді огидно потворні, іноді приголомшливо гарні. Однак якщо ви чуєте стогін банші, смерть неподалік...

Фет Фієда. Друїдський туман, що робив туата-де-данан невидимими.

Українське видання

Керівник проєкту: Роман Козумляк
Випусковий редактор: Анастасія Янчук
Переклад: Святослав Михаць
Редагування: Анатолій Хлівний, В'ячеслав Конашков
Верстка: Артур Патрихалко
Особлива подяка: Роман Кудря, Андрій Луценко

Lord of Boards
www.lordofboards.com.ua

Хід конем
www.hod-konem.com