

Т. АЙЗНЕР В. АЙЗНЕР Я. МОСС М. ТРЕМБЛИ



БИТВА ЗА ДИВОКРАЙ



ROZUM

ПРАВИЛА ГРИ

Пустощі та безумство покинули Дивокрай...

Там, де раніше панували жарти й безтурботність, зараз владарює злість. Тепер Чаювання — геть не божевільне, Королева Сердець тихесенько шепоче, Жербельковт утік із вірша... Аліса повернулась, але Дивокрай перетворився на бліду тінь колишнього себе. Лідери беруть зброю до рук, аби відновити Дивокрай, який колись так любили. Хтось бореться за нескінченні чаювання, для когось це лише нагода помахати кігтями, а дехто просто хоче відтяти ще кілька голів. Однак є й ті, хто прагне повернути колишній Дивокрай, де все можливо, та де жодна річ не підвладна логіці.

Компоненти гри



1 ІГРОВЕ ПОЛЕ ДИВОКРАЮ

ЗМІСТ

Компоненти гри	2
Підготовка до гри	4
Підготовка гравців	5
Огляд гри	6
Чаювання	6
Фаза чаювання	7
Кінець чаювання	7
Бонуси карт чаювання	8
Набори карт союзників	9
Вміння лідерів	10
Фаза війни	12
Результат битви	14
Фінальний підрахунок балів	15
Приклади битви	16
Приклади місій і поліпшень	20
Гра вдвох	21
Творці гри	21
Словник	22
Часті запитання	22
Роз'яснення ефектів і вмінь	23



5 ПЛАНШЕТІВ ФРАКЦІЙ



70 ПРИБІЧНИКІВ ФРАКЦІЙ
(ПО 14 НА ФРАКЦІЮ)



25 ЗАМКІВ (ПО 5 НА ФРАКЦІЮ)



6 ПЛИТОК БАЛІВ



2 НАКЛАДНІ ПЛИТКИ 4Г/5Г



30 ДИСКІВ ФРАКЦІЙ
(ПО 6 НА ФРАКЦІЮ)



5 ФІГУРОК ЛІДЕРІВ І 13 ФІГУРОК ДИВОКРАЙЦІВ



5 ЖЕТОНІВ БАЛІВ «50+»



20 ПОЧАТКОВИХ ЖЕТОНІВ ФРАКЦІЙ
(ПО 4 НА ФРАКЦІЮ)



20 КАРТ ДЛЯ
СТАВОК



30 КАРТ
МІСІЙ



30 ЖЕТОНІВ АРТЕФАКТІВ ФРАКЦІЙ (ПО 6 НА ФРАКЦІЮ)



24 КАРТИ ДИВОКРАЙЦІВ
І 21 КАРТА СОЮЗНИКІВ



5 МАРКЕРІВ СИЛИ
(КУБИКІВ)



5 ЖЕТОНІВ ЩИТІВ



24 ЖЕТОНИ ПРЕДМЕТІВ ДИВОКРАЙЦІВ (12 x 2)



90 КАРТ ЧАЮВАННЯ (3 x 30)



1 МАРКЕР БИТВИ



25 ЖЕТОНІВ
ПОЛІПШЕНЬ

34 ЖЕТОНИ БОЖЕВІЛЛЯ (29
ЗВИЧАЙНИХ І 5 ПОДВІЙНИХ)

7 ЖЕТОНІВ
ОТРУТИ



40 УЛАМКІВ БОЖЕВІЛЛЯ
(30 ЦІННІСТЮ «1» І 10 ЦІННІСТЮ «5»)



1 КУБИК УЛАМКІВ



5 МІШЕЧКІВ ФРАКЦІЙ



95 ЖЕТОНІВ СОЮЗНИКІВ (19 КОЖНОГО ТИПУ)
ФЛАМІНГО | ІСТОТИ | ЧЕРВОНА ТУРА
ТРОЯНДИ | КАРТКОВІ ВОЯКИ

Підготовка до гри

- 1 Розташуйте ігрове поле в центрі столу.
- 2 Перемішайте плитку балів і розташуйте по одній плитці на кожному з 5 регіонів. Поверніть плитку, що залишилася, назад до коробки.
- 3 Виберіть 1 набір карт союзників (А, Б, В чи Г; перелік усіх карт див. на с. 9) і розташуйте всі карти з цього набору біля ігрового поля. Розташуйте карту поліпшення поряд із вибраними картами союзників. Покладіть жетони союзників на відповідні карти. Поверніть решту карт союзників назад до коробки. (Для першої гри ми рекомендуємо використовувати набір карт союзників А.)
- 4 Перетасуйте карти дивокрайців і розташуйте їх колодою долілиць біля ігрового поля. Поруч викладіть із колоди в ряд 3 верхні карти горілиць. Є два типи карт дивокрайців (додаткову інформацію див. на с. 8).
- 5 Залежно від типу відкритих карт, розташуйте біля них або відповідну фігурку героя Дивокраю, або 2 жетони. Розташуйте решту фігурок і жетонів дивокрайців біля ігрової зони.
- 6 Розташуйте жетони божевілья, уламки божевілья та кубик уламків у центрі зони чаювання.
- 7 Окремо перетасуйте всі 3 колоди чаювання. Візьміть колоду I раунду й викладіть із неї карти горілиць на всі місця в зоні чаювання. Кількість карт залежить від кількості гравців: 11 у грі на двох і трьох гравців, 12 — на чотирьох і 13 — на п'ятьох.
- 8 Розташуйте колоду I раунду на таці поряд із почесним місцем на чолі столу, а колоди II та III раунду відкладіть убік.
- 9 Перетасуйте карти місій і розташуйте їх біля ігрового поля долілиць.
- 10 **2 гравці:** перейдіть на с. 21 і виконайте описані там дії.

3–5 гравців: розташуйте маркер битви в Червоній фортеці. Киньте кубик уламків і перемістіть маркер битви за годинниковою стрілкою на стільки регіонів, скільки уламків випало на кубіку.



Підготовка гравців

А Кожен гравець обирає фракцію й отримує:

- ⊗ 1 планшет фракції (для гри вдвох використовуйте сторону для 2 гравців);
- ⊗ 14 прибічників;
- ⊗ 5 замків;
- ⊗ 1 фігурку лідера фракції;
- ⊗ 4 початкові жетони фракції (зі значеннями «1», «1», «1» і «2»);
- ⊗ 6 жетонів артефактів фракції (зі значенням «3»);
- ⊗ 1 мішечок фракції;
- ⊗ 1 жетон балів «50+»;
- ⊗ 4 карти для ставок (не використовуються у грі вдвох);
- ⊗ 1 подвійний жетон божевілья (темно-синій із 2 символами «втратити загін»);
- ⊗ 2 звичайні жетони божевілья (фіолетові з 1 символом «втратити загін»);
- ⊗ 1 жетон поліпшення;
- ⊗ 6 дисків фракції;
- ⊗ 1 маркер сили фракції (кубик);
- ⊗ 1 жетон щита;
- ⊗ 2 підказки ефектів союзників.

Якщо ви граєте за Жербельковта, візьміть стільки жетонів отрути, скільки є гравців, плюс 2. Розташуйте їх біля вашого планшета фракції, а решту жетонів отрути поверніть до коробки.

Б Розташуйте своїх прибічників і замки поряд із вашим планшетом фракції.

В Розташуйте 4 прибічників на позначених комірках третього ряду поліпшень на вашому планшеті фракції.

Г Розташуйте 4 жетони артефактів фракції на відповідних символах праворуч на вашому планшеті фракції.

Г Розташуйте 4 диски фракції на 4 відповідних комірках вмінь ліворуч на вашому планшеті фракції, потім розташуйте інший диск на значенні «1» на треку сили лідера (символ меча).

Д Покладіть у свій мішечок 4 початкові жетони фракції, 2 жетони артефактів фракції, 1 жетон поліпшення, 1 подвійний жетон божевілья та 2 звичайні жетони божевілья.

Наприклад, Королева Сердець кладе ці початкові жетони до свого мішечка.

Е Розташуйте свій жетон щита цілою стороною догори у верхньому лівому куті планшета.

Є Розташуйте 1 диск фракції на початку треку переможних балів (ПБ).

Ж Розташуйте 1 маркер сили на початку треку сили на ігровому полі.

З Візьміть 2 карти місії. Залиште собі одну та покладіть її долілиць поряд із вашим планшетом фракції. Іншу затасуйте назад до колоди.

И Поверніть карти для ставок тих фракцій, які не беруть участь у грі, назад до коробки.

І Знайдіть підказку ефектів вибраного набору союзників (А, Б, В, Г) і покладіть її біля свого планшета фракції. Поверніть невикористані підказки ефектів союзників назад до коробки.

І Розташуйте свою фігурку лідера в зоні чаювання на почесному місці на чолі столу.

Й Гравець, який останнім пив чай, стає першим. Роздайте початкові уламки, як зазначено в таблиці.



На старт, увага, руш!

Гравці отримують уламки залежно від послідовності, в якій вони здійснюють ходи, та кількості гравців і кладуть їх біля свого планшета.

ЗА ГОДИННИКОВОЮ СТРІЛКОЮ →

	ГРАВЕЦЬ 1	ГРАВЕЦЬ 2	ГРАВЕЦЬ 3	ГРАВЕЦЬ 4	ГРАВЕЦЬ 5
5 ГРАВЦІВ	●●●	●●	●●	●	
4 ГРАВЦІ	●●●	●●	●●	●	
3 ГРАВЦІ	●●●	●●	●		
2 ГРАВЦІ	●●	●			

Огляд гри

У грі «Битва за Дивокраю» кожен гравець бере на себе роль легендарного персонажа Дивокраю, який на чолі своєї фракції вступив у війну за право стати новим володарем цих земель і врятувати їх від лиха. Гра триває впродовж трьох раундів (I, II і III). Кожен раунд складається з фази чаювання та фази війни.

Під час фази чаювання лідери фракцій метушаться довкола столу, готуючись до битви. Розташовуйте прибічників у регіонах Дивокраю, щоб отримати підтримку дивокрайців. Наймайте союзників, поліпшуйте свою фракцію й отримуйте унікальні вміння!

Чаювання

Чаювання Капелюшника — це шалене місце, де ви можете знайти нових союзників і відкрити для себе нові можливості.

Під час свого ходу ви можете рухатися за годинниковою стрілкою навколо столу до будь-якого стільця й отримувати бонуси, зображені на карті цього місця. Будьте обережні та не рухайтесь занадто швидко! Щоразу, коли ви проходите повз почесне місце на чолі столу, ви отримуєте небезпечні уламки, які можуть довести вас до божевілля.

Під час чаювання у вас є 2 головні цілі: розташувати загони в регіонах, де ви хочете почати битву, та зібрати жетони союзників і дивокрайців, які допоможуть вам у вашій справі.

У фазі війни лідери починають битву в тих регіонах, де розташували свої загони, і використовують союзників, яких зібрали під час чаювання. Під час битви ви будете тягнути жетони союзників зі свого мішечка та додавати їхню силу до сили своєї армії. Гравець із найбільшою силою перемагає в битві, отримує ПБ та будує замок у цьому регіоні. Проте будьте обережні! Зловісне божевілля виринуло з розбитого Задзеркалля та поширюється Дивокраєм. Що довше триватиме битва, то більше шансів, що ваші прибічники схибнуть та полишать поле бою.

Перемога

Щоб отримати підтримку Дивокраю, гравці будують замки, виконують місії та накопичують ПБ. Наприкінці III раунду гравець із найбільшою кількістю балів (замки, місії та ПБ) перемагає та стає новим володарем Дивокраю!

СЕРВІРУВАННЯ СТОЛУ

У кожному раунді використовують окрему колоду чаювання. Щоби підготуватися до чаювання в новому раунді, виконайте такі кроки (ви вже підготувалися до I раунду під час підготовки до гри):

1. Скиньте з поля всі карти чаювання, що залишилися з попереднього раунду.
2. Покладіть по 1 карті горілиць на кожне вільне місце для карт у зоні чаювання, починаючи праворуч від почесного місця на чолі столу й далі за годинниковою стрілкою. На деяких місцях є символ кількості гравців — кладіть туди карти лише в тих іграх, де кількість гравців дорівнює цьому числу чи перевищує його.
3. Кожен гравець розташовує свою фігурку лідера на почесному місці на чолі столу.
4. У II та III раундах першим здійснює хід гравець із найменшою кількістю ПБ. У разі нічиєї першим здійснює хід гравець із найменшою загальною кількістю загонів у всіх регіонах. Якщо й у цьому разі зберігається нічия, то претендент із найбільшою кількістю уламків ходить першим. Гравці здійснюють ходи по черзі за годинниковою стрілкою.

Гравці тримають вибрані карти чаювання перед собою впродовж гри. Це дає їм змогу пам'ятати, які жетони є в їхньому мішечку, і враховувати зображені жетони для умов виконання місії наприкінці гри.



Фаза чаювання

ОБЕРІТЬ КАРТУ

Під час свого ходу, якщо у вас менше ніж 4 карти із поточного чаювання, перемістіть свого лідера за годинниковою стрілкою на будь-яку кількість місць на незайнятий стілець із картою (А). Візьміть цю карту й отримайте вказані бонуси (Б). Якщо ви здобули прибічників (В), розташуйте їх в **одному** регіоні.



ПОЧЕСНЕ МІСЦЕ НА ЧОЛІ СТОЛУ

Якщо ви проходите повз почесне місце на чолі столу, киньте кубик уламків (Г). Візьміть таку кількість уламків, яка випала на кубіку, а потім викладіть карти чаювання на порожні місця в зоні чаювання (Г). Далі продовжуйте свій хід, рухаючись до будь-якого доступного стільця. Ви не можете пройти повз почесне місце на чолі столу більше ніж один раз за хід.



ПОРИНЬТЕ В ДИВОКРАЙ

Якщо на початку ходу ви маєте 4 карти з поточного чаювання, розташуйте свого лідера в будь-якому з 5 регіонів на краю ігрового поля (Д). Коли останній гравець розташує свого лідера, чаювання завершується.



КІНЕЦЬ ЧАЮВАННЯ

Чаювання завершується, коли всі гравці візьмуть по 4 карти чаювання та розташують своїх лідерів у регіонах.

Через вплив особливого чаю Капелюшника всі гравці отримують 1 жетон божевільля із запасу та кладуть його до свого мішечка.

Кожен гравець із найбільшою кількістю уламків отримує 1 додатковий жетон божевільля, кладе його до свого мішечка, а потім скидає половину своїх уламків (округлюючи до більшого).

Якщо в будь-який момент жетонів божевільля для розподілу між гравцями забракне, то жоден гравець не отримує таких жетонів. Якщо гравець (гравці) з найбільшою кількістю уламків не отримує жетон божевільля, він не скидає половину своїх уламків.



Бонуси карт чаювання

Кожна карта чаювання має різні бонуси (а іноді й штрафи). Ви повинні отримати всі бонуси, які можете, у будь-якій послідовності.

Загони

Розташуйте стільки загонів, скільки зазначено у верхньому лівому куті карти, **в одному регіоні**. Зазвичай це прибічники, але ви також можете розташувати дивокрайців, якщо отримали їх раніше.



Якщо у вашому запасі не залишилося жодного прибічника, ви можете повернути прибічника чи дивокрайця під вашим контролем із поля та розташувати його в іншому регіоні. Це можна зробити за кожен загін, який ви не змогли розташувати.

Якщо на карті чаювання є два символи загонів (один у верхньому лівому куті, а інший — у центрі), ви можете розташувати ці загони в різних регіонах.

Жетони союзників



Отримайте вказаний жетон і покладіть його до свого мішечка. Існує слабка (•) та сильна (••) версія кожного жетона союзника, *за винятком жетонів поліпшень, які завжди слабкі*. Переконайтеся, що ви взяли правильну версію жетона.

Будь-який союзник

Отримайте будь-який жетон союзника відповідної сили. Одна крапка означає слабкий жетон союзника, а дві крапки — сильний жетон союзника.



Кубик уламків

Цей символ є у верхньому правому куті деяких карт. Киньте кубик уламків і отримайте вказану кількість уламків. Розташуйте їх поряд із вашим планшетом фракції.



Щит

Якщо ваш щит був розбитий, коли ви взяли цю карту, переверніть його.



Дивокрайці

Виберіть одну з відкритих карт дивокрайців і розташуйте її біля планшета вашої фракції. Ця карта залишається у вас до кінця гри. У грі є 2 типи дивокрайців:



ГЕРОЇ

На картах героїв дивокрайців у нижньому правому куті зображена їхня фігурка (див. карту Білого Кролика нижче).



Коли ви отримуєте героя дивокрайця, ви одразу розташовуєте його фігурку в будь-якому регіоні.

ЖЕТОНИ

На картах жетонів дивокрайців по центру внизу зображений символ жетона предмета. Коли ви отримуєте таку карту, покладіть 2 жетони предметів у свій мішечок.



Узявши карту дивокрайця, додайте з колоди в ряд нову карту дивокрайця.

Вміння фракції

Цей бонус дає змогу отримати 1 вміння вашої фракції. Приберіть диск із того вміння фракції, яке хочете отримати. **Вміння фракції можна отримувати в будь-якій послідовності.** Кожна фракція має 4 вміння: 2 вміння, які покращують жетони артефактів, і 2 пасивні вміння.



Скиньте уламки

Скиньте вказану кількість уламків.



Замок

Розташуйте замок у регіоні, де у вас ще його немає. Замки дають вам 2 сили на початку битви, якщо ви маєте загони в цьому регіоні. Замки приносять ПБ наприкінці гри.



Сила лідера

Збільшіть силу свого лідера на 1. Якщо сила лідера вже максимальна (6), натомість можете скинути 1 уламок.



Вилучіть жетон божевілля

Цей бонус дає вам змогу вилучити 1 звичайний жетон божевілля зі свого мішечка назавжди. Ви не можете вилучити подвійний жетон божевілля.

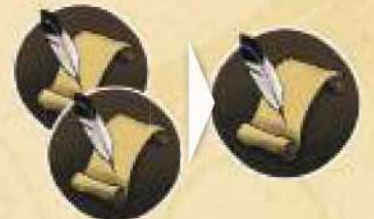


Місії

Цей бонус дає вам змогу взяти 1 карту місії.



Цей бонус дає вам змогу взяти 2 карти місій, а потім скинути будь-яку 1 місію з руки.



Розколоті карти

Деякі карти чаювання мають посередині лінію, що розділяє бонуси. Коли ви отримуєте таку карту, то вирішуєте, який бонус отримати — верхній чи нижній. Ви завжди отримуєте прибічників із карти й повинні кинути кубик уламків, якщо він зображений на карті у верхньому правому куті.



Спотворені карти

Карты чаювання з сірим фоном і символом кубика уламків біля бонуса пропонують вам два варіанти отримання бонуса:

- ☉ Киньте кубик уламків, отримайте вказані уламки та спотворений бонус додатково до інших бонусів на карті.
- ☉ Ігноруйте спотворений бонус, візьміть тільки інші бонуси.



Обмежені компоненти

Жетони союзників обмежені. Якщо ви вибираєте карту, що дає вам союзника, якого вже немає в запасі, натомість можете отримати будь-який жетон такого самого рівня (слабкий або сильний).

Набори карт союзників

У грі є 4 набори карт союзників. Ці набори збалансовані, щоб ви швидко й легко могли вибрати потрібний, а карти добре поєднувалися. Але їх також можна змішувати та поєднувати між собою.

Ми радимо новачкам починати з набору А, а потім брати наступні в алфавітному порядку. Досвідчені гравці можуть вибрати набір навмання!



А

Витягнувши жетон, збільшіть удвічі силу цього жетона АБО поверніть 1 виснажений жетон до мішечка.

Збільшіть удвічі силу наступного жетона, який розташуєте в ряду активних жетонів.

Отримайте 1 ПБ наприкінці битви.
Отримайте 2 ПБ, коли використаєте цей жетон для поліпшення.

На цей жетон не впливають ефекти інших ваших жетонів.

Коли цей жетон виснажений, поверніть його до запасу й отримайте жетон істоти з іншою силою. Покладіть новий жетон у зону виснажених жетонів.

Б

Ви можете перемістити із сусіднього регіону до цієї битви таку кількість прибічників, яка дорівнює силі цього жетона, АБО збільшити вдвічі силу цього жетона.

Якщо у вас є один або кілька активних жетонів фламінго, всі ваші жетони союзників, розіграні в цій битві, отримують +1 сили.

Наприкінці битви помістіть активні жетони троянд у свій мішечок замість того, щоб виснажувати їх.

Сила цього жетона зменшується до 1, якщо у вас уже є активний жетон червоної тури.

Наприкінці битви, якщо у вас найбільше активних жетонів істот, розташуйте одного прибічника в будь-якому регіоні.

В

Під час наступного ходу витягніть таку кількість додаткових жетонів, яка дорівнює силі цього жетона. Виберіть 1, а решту поверніть у свій мішечок.

Додавши силу цього жетона, можете перемістити свій маркер сили на найближчий символ поліпшення.

Наприкінці битви, якщо у вас є 2 чи більше активних жетонів троянд, ви можете здійснити додатковий подвиг місії, не виконуючи його умови.

Здійснивши подвиг місії, ви повинні назавжди прибрати один активний жетон.

Якщо цей жетон слабкий, то отримує 2 сили за кожен інший жетон істоти в ряді активних. Якщо сильний, то втрачає 2 сили за кожен такий жетон.

Г

Якщо у вас немає замку в цьому регіоні, ви можете збільшити втричі силу цього жетона.

Витягнувши жетон, виберіть суперника з більшою силою, ніж ваша. Він отримує уламок.

Коли будете використовувати жетон троянди для поліпшення, розташуйте прибічника в регіоні.

Якщо ви переможете в цій битві, отримайте 1 уламок. Якщо цей жетон сильний, отримайте ще 1 додатковий уламок.

Якщо кількість ваших уламків більша, ніж сила цього жетона, скиньте 1 уламок. Якщо менша — отримайте 1 уламок.

Вміння лідерів

Кожен лідер має унікальне вміння, яке можна використовувати тільки під час фази чаювання.

Жербельковт

На початку чаювання розташуйте жетон отрути на двох різних картах у зоні чаювання. Якщо наприкінці вашого ходу на картах **1** немає жетонів отрути, покладіть ще один **2**. Якщо суперник бере цю карту, він отримує жетон отрути та кладе його до свого мішечка. Якщо ви берете цю карту, поверніть отруту до свого запасу.



ЖЕТОНИ ОТРУТИ

Витягнувши цей жетон, втрачте 1 загін і поверніть жетон отрути Жербельковту. Жетони отрути можна заблокувати щитом. У такому разі жетон не має ефекту. Покладіть його назад у ваш мішечок. Жетони отрути не кладуть на шкалу божевілля.

Якщо Жербельковт забирає карту чаювання, на яку поклав жетон отрути, він повертає жетон до свого запасу. Жербельковт має обмежену кількість жетонів отрути (кількість гравців +2). Якщо всі жетони отрути вже в мішечках інших гравців, Жербельковт більше не може викладати їх на карти. Якщо наприкінці фази чаювання на картах чаювання є жетони отрути, Жербельковт повертає їх до свого запасу.

Капелюшник

Один раз за фазу чаювання Капелюшник може викласти карти з колоди чаювання на всі порожні місця **1**. Потім він може взяти будь-яку карту, не рухаючись **2**.



Вміння лідерів (продовження)

Кожен лідер має унікальне вміння, яке можна використовувати лише під час фази чаювання.

Королева Сердець

Під час кожного свого ходу Королева Сердець може розташовувати прибічників із однієї карти **1** в кількох регіонах **2**.



Аліса

Аліса завжди рухається проти годинникової стрілки **1** навколо столу, коли вибирає карти чаювання **2**.



Чеширський Кіт

Коли під час чаювання ви викидаєте на кубуку уламків 2 або 3 **1**, то можете віддати 1 із цих уламків іншому гравцеві **2**.



Деякі лідери мають інші вміння в грі на двох учасників. Граючи вдвох, переконайтеся, що використовуєте правильну сторону планшета фракції.

Фаза Війни

У фазі війни ви будете вести битву в кожному регіоні, де є ваші загони (прибічники, дивокрайці чи ваш лідер), витягуючи жетони зі свого мішечка. Щоби перемогти в битві та побудувати замок, ви повинні накопичити найбільше сили. Проте ви можете зупинитися раніше, щоб виконати місію чи поліпшити свою фракцію.

У битвах важливо аналізувати ситуацію та позиції суперників, а також зберігати рівновагу між власними амбіціями та ризиком збожеволіти.

■ Битви

Розіграйте битву в кожному регіоні, починаючи з регіону з маркером битви й далі за годинниковою стрілкою. Витягайте жетони з мішечка, щоб накопичувати силу та переміщувати маркер (кубик) по треку сили.

У битві беруть участь усі гравці, які мають принаймні 1 загін (прибічники, дивокрайці та лідери) в регіоні. Замок, який дає +2 сили на початку битви, не вважається загonom. Якщо гравець має в регіоні лише замок, він не бере участі в битві.

■ Ставки

Якщо ви не берете участі в битві, ви можете зробити ставку на переможця. Усі гравці, які не беруть участі в битві, роблять свої ставки одночасно після визначення початкової сили учасників битви.

Щоб зробити ставку, виберіть карту з тією фракцією, яка, на вашу думку, переможе, і покладіть її перед собою долілиць. Якщо ваш прогноз справдився, отримайте 1 будь-який слабкий жетон союзника й покладіть його до свого мішечка. Якщо ви помилилися, отримайте 1 уламок. У результаті нічий ніхто не отримує жетонів чи уламків.

Під час гри вдвох ставок не роблять.

НЕ ПІДГЛЯДАТИ!

Ви не можете зазирати всередину свого мішечка під час фази війни.

Детальний опис усіх етапів битви див. на блок-схемі «Перебіг битви» на с. 24 (або на карті-підказці).

1

ВИЗНАЧТЕ ПОЧАТКОВУ СИЛУ ГРАВЦІВ

На початку битви гравці отримують силу за кожного лідера, героя дивокрайця та замок, які мають у регіоні. Гравці додають силу свого лідера, що вказана на їхньому планшеті фракції, силу героїв дивокрайців і 2 сили за свій замок у регіоні та переміщують свій маркер сили на відповідну кількість поділок. Ви не отримуєте силу за прибічників.

2

ПЕРШИЙ ХІД

Гравці повинні одночасно витягнути та показати один жетон зі свого мішечка.

3

ЦЕ ЖЕТОН БОЖЕВІЛЛЯ?

Якщо ви не витягли жетон божевілля, перейдіть до кроку 4. Якщо ви витягли жетон божевілля, розташуйте його на першій зліва вільній комірці на шкалі божевілля та втрачте вказану на цьому жетоні кількість загонів.

Якщо у вас досі є загони в регіоні, перейдіть до кроку 7. Якщо у вас не залишилося жодного загону, ви схилили та програли битву.



4

ЗАСТОСУЙТЕ ЕФЕКТИ ЖЕТОНА

Застосуйте ефекти «Витягнувши» з жетонів, дивокрайців і вмінь фракцій.

5

РОЗТАШУЙТЕ

Розташуйте витягнутий жетон на першій зліва вільній комірці вашого ряду активних жетонів.



АКТИВНІ ЖЕТОНИ



8

НОВИЙ ХІД?

Гравці одночасно витягують і показують один жетон зі свого мішечка. Якщо хтось із гравців хоче зупинитися, він опускає руку в мішечок, але не тягне жетон.

7

ЧИ Є ПЕРЕМОЖЕЦЬ?

Битву закінчено, якщо:

- ☉ усі гравці схилили чи зупинились, АБО
- ☉ один із гравців накопичив 25 на треку сили, АБО
- ☉ єдиний активний гравець тримає першість.

Якщо битва закінчилася, перейдіть до розділу «Результат битви». Якщо битва триває, перейдіть до кроку 8.

6

ДОДАЙТЕ СИЛУ

Перемістіть маркери сили гравців на треку сили на значення сили витягнутого жетона.



■ Черговість

Більшість ефектів жетонів застосовують одночасно. У випадках, коли черговість має значення, застосуйте ефекти в такій послідовності:

- СПЕРШУ застосуйте ефекти жетонів божевілля та ефекти схиблення.
- У довільній послідовності застосуйте ефекти жетонів, які впливають на вас самих або на ваші жетони.
- Застосуйте ефекти жетонів, які впливають на інших гравців.
- У разі суперечок щодо послідовності застосування двох чи більше ефектів, першим ефект застосовує гравець із найменшою кількістю ПБ. Якщо гравці мають однакову найменшу кількість ПБ, то першим застосовуватиме ефекти гравець із найбільшою кількістю уламків.

■ Зупинитися

Після першого ходу ви можете зупинитися та вийти з битви, не витягуючи жодного жетона зі свого мішечка. Зупинившись, ви більше не витягуєте жетони. Ви можете зупинитися, щоб виконати умову місії, щоб залишитися на поточному символі поліпшення на треку сили, або щоб зберегти своїх прибічників до наступного раунду.

Якщо всі гравці, крім одного, зупинились або схибили, й останній гравець має найбільшу силу, то він повинен зупинитися.

Якщо гравець накопичує 25 (або більше) сили, він негайно перемагає в битві. Усі гравці повинні зупинитися, битву закінчено.

Якщо двоє чи більше гравців накопичують 25 сили на треку сили одночасно, вони розділяють перемогу.

■ Схиблення та жетони божевілля

Коли ви дістаєте жетон божевілля, ви не збільшуєте свою силу. Натомість ви втрачаєте 1 загін (прибічників, лідерів або дивокрайців) за кожен символ «втрачте 1 загін» (👤). Поверніть втрачені загани до свого запасу та розташуйте жетон божевілля на першій зліва порожній комірці вашої шкали божевілля (у верхньому правому куті вашого планшета фракції).

Ви **не можете** втратити свого лідера, доки маєте інші загани.

Поверніть втрачених дивокрайців у свій запас. Ви зможете знову розташувати їх під час наступного чаювання. Ви не скасовуєте силу втрачених дивокрайців, але їхні ефекти більше не впливають на битву.

ЩИТ ВІД БОЖЕВІЛЛЯ

Витягнувши жетон божевілля, ви можете заблокувати його ефект. Для цього переверніть жетон щита (якщо він цілий) на розбиту сторону. Якщо ви заблокували жетон божевілля щитом, поверніть витягнутий жетон до мішечка. Щити блокують ефект і звичайних, і подвійних жетонів божевілля.



СХИБИТИ

Якщо у вас не залишилося загонів, ви схибили та вибуваєте з битви. Ваша сила падає до 0, всі ваші активні жетони негайно стають виснаженими, і ви більше не тягнете жетони з мішечка.

Перемістіть виснажені жетони з ряду активних жетонів у нижню частину вашого планшета фракції. Якщо ви схибили, всі особливі ефекти ваших активних жетонів перестають працювати (наприклад, ви більше не можете виконати поліпшення за жетони поліпшень). **Потім переверніть свій жетон щита на цілу сторону.**

ООНОВЛЕННЯ МІШЕЧКА

Розташували жетон божевілля на останній комірці шкали божевілля (четверта комірка), негайно поверніть усі жетони божевілля та всі виснажені жетони до свого мішечка. Якщо ви схибили через цей жетон, спочатку перемістіть усі активні жетони до виснажених, а потім поверніть усі виснажені жетони та всі жетони божевілля до свого мішечка.

Будьте уважні! Старайтеся не оновлювати свій мішечок, якщо більшість жетонів перебувають у ряді активних жетонів, щоб у вашому мішечку не стало забагато жетонів божевілля.

СХИБИТИ Й ОНОВИТИ

Ці дві події можуть відбутись одночасно, але кожна з них розігрують за своїми правилами. Ви перевертаєте розбитий щит на цілу сторону, лише коли схибили (чи отримали відповідний бонус під час чаювання, чи застосували відповідний ефект). Коли ви оновлюєте мішечок, ви не перевертаєте щит, а лише повертаєте до мішечка виснажені жетони. Ви також можете продовжувати брати участь у битві.

(Див. приклад на с. 18)

■ Ефекти жетонів

Кожен жетон, окрім жетонів божевілля, збільшує вашу бойову силу. Деякі жетони (союзники, дивокрайці й артефакти) мають ефекти, які впливають на битву чи діють після битви. Ефекти описані на відповідних картах або на планшетах фракцій, а докладні роз'яснення можна знайти в розділі «Часті запитання» на с. 22.

Ефекти, що впливають на силу жетонів, перестають діяти, щойно жетони розташовують у ряді активних жетонів. Коли ви наступного разу витягнете ці жетони з мішечка, вони знову матимуть свою початкову силу.

ЖЕТОНИ, ЯКІ ВПЛИВАЮТЬ НА СУПЕРНИКІВ

Ефекти таких жетонів можуть впливати лише на суперників, які мають загани в регіоні битви. Ці ефекти поширюються на гравців, які зупинились. Ці ефекти НЕ поширюються на гравців, які схибили.

ТИМЧАСОВІ ЕФЕКТИ ЖЕТОНІВ

Деякі жетони впливають на наступні ходи. Такі ефекти діють лише в межах однієї битви.

ПРИКЛАД РОЗІГРУВАННЯ ЖЕТОНІВ



ХІД 1. ЖЕТОН ФРАКЦІЇ

Жетони **фракцій** не мають ефектів. Коли такий жетон кладуть у ряд активних жетонів, Аліса збільшує свою бойову силу на 2.



ХІД 2. ФЛАМІНГО



Жетони **фламінго** (набір А) збільшують удвічі силу наступного активного жетона, який ви розіграєте. Сила цього жетона — 1, тому Аліса збільшує свою бойову силу на 1. Ефект цього жетона збільшить удвічі силу наступного жетона, який вона витягне.



ХІД 3. КАРТКОВИЙ ВОЯКА



Картковий вояка (набір А) дають змогу гравцеві або повернути 1 виснажений жетон до мішечка, або збільшити силу цього жетона на 1. Аліса вирішує збільшити силу з 1 до 2, а потім збільшує силу вдвічі до 4 завдяки ефекту фламінго.

Результат битви

Якщо ви не схибили, то можете отримати різні нагороди за битву. Ви отримуєте всі нагороди, які можете.

ПОСЛІДОВНІСТЬ ОТРИМАННЯ НАГОРОД

1 БАЛИ ЗА ПЕРЕМОГУ В РЕГІОНІ ТА ЗАМКИ

2 ВИКОНАНІ МІСІЇ

3 ВМІННЯ ФРАКЦІЙ І ЕФЕКТИ ДИВОКРАЙЦІВ

4 ПОЛІПШЕННЯ

5 РЕЗУЛЬТАТИ СТАВОК

6 ПІСЛЯ БИТВИ

Бали за перемогу в регіоні та замки



Гравець із найбільшою силою перемагає в битві й отримує стільки ПБ, скільки вказано на плитці балів цього регіону. На кожній плитці зазначені ПБ за перемогу в різних раундах. Крайні ліві ПБ отримують за перемогу в I раунді, середні — у II, а крайні праві — у III.

Гравець із найбільшою силою не лише отримує ПБ, а й розташовує свій замок у цьому регіоні. Кожен гравець може мати щонайбільше 1 замок у регіоні. Якщо гравець-переможець уже має замок у цьому регіоні, він отримує лише ПБ.

Гравець із другою найбільшою силою отримує половину вказаних на плитці ПБ.

НІЧИЯ ТА БЕЗЗАПЕРЕЧНА ПЕРЕМОГА

- ⌚ Якщо 2 чи більше гравців займають перше місце, кожен із них обирає нагороду: отримати ПБ чи побудувати замок. У такому разі нагороди за друге місце немає.
- ⌚ Якщо 2 чи більше гравців займають друге місце, вони ділять ПБ порівну, округлюючи до більшого.
- ⌚ Гравець, який отримав беззаперечну перемогу, може отримати ПБ чи побудувати замок. У такому разі ставок не роблять.
- ⌚ У разі нічиєї за перше місце будь-які ставки, зроблені в цій битві, анулюються.

Гравець, який отримав беззаперечну перемогу, може отримати ПБ чи побудувати замок. У такому разі ставок не роблять. Гравцеві не потрібно витягувати жетони (за винятком гри вдвох).

Переможця немає:

Якщо всі гравці в регіоні схибили, переможця немає.

Виконані місії (див. приклад на с. 20)

Кожна карта місії має 2 частини: подвиг і звершення. Подвиг — це завдання, яке ви повинні виконати під час битви в певному регіоні. Звершення — це завдання, яке ви повинні виконати протягом усієї гри. Переважно воно стосується фази чаювання. Ви можете виконати одну або обидві частини місії. Наприкінці гри кожна виконана частина місії принесе 3 ПБ. Якщо ви виконаєте обидві частини, то отримаєте ще 3 ПБ додатково.



ПОДВИГИ

Кожна місія пропонує вам здійснити подвиг під час битви в певному регіоні (наприклад, завершити битву в Тримучих Лісах так, щоб останній жетон у ряду активних жетонів був жетоном із силою 1.) Якщо ви виконали цю умову, наприкінці битви оголосіть, що здійснили подвиг, і покладіть карту місії в ігрову зону горілиць.

Під час битви ви можете здійснити подвиг лише однієї місії.

ЗВЕРШЕННЯ

Звершення вказують, що саме вам слід збирати під час чаювання та як розвивати свою фракцію. Кожне звершення визначає, що вам потрібно зібрати або чого досягти. Наприклад, зібрати 7 або більше жетонів істот і червоної тури.

Звершення перевіряють наприкінці гри.

Під час перевірки умов звершення враховуйте всі ваші жетони: жетони в мішечку, активні жетони, виснажені жетони та жетони на комірках поліпшення.

Гравці отримують 3 ПБ, якщо здійснили подвиг або звершення, чи 9 ПБ, якщо здійснили і подвиг, і звершення.

Вміння фракцій і ефекти дивокрайців



Усі гравці, які беруть участь у битві та не схибили, можуть активувати вміння своїх фракцій та ефекти дивокрайців, які спрацьовують наприкінці битви.

Поліпшення (див. приклад на с. 20)

Ви можете поліпшувати свої жетони до потужних артефактів. Ви можете здійснити 1 поліпшення, якщо ваш маркер сили розташований на поділці з символом поліпшення. Ви також можете здійснити 1 поліпшення за кожен жетон поліпшення в ряді активних жетонів.



ЩОБИ ЗДІЙСНИТИ ПОЛІПШЕННЯ:

1. Виберіть 1 будь-який активний жетон (включно з жетоном поліпшення).
2. Розташуйте його на першій зліва порожній комірці будь-якого ряду поліпшень на вашому планшеті фракції.
3. Отримайте бонуси цієї комірки.
4. Якщо ви заповнили ряд поліпшень, негайно отримайте жетон артефакту з кінця цього ряду та додайте його до свого мішечка.

Аби здійснити поліпшення, ви повинні мати доступний жетон у ряді активних жетонів. Поліпшення не є обов'язковим — ви можете не скористатися символом поліпшення.

Більшість бонусів на комірках рядів поліпшень такі самі, як і бонуси на картах чаювання. Однак деякі з них відрізняються:

ПРИБІЧНИКИ

Збільшіть максимальну кількість своїх прибічників. Додайте прибічників із цієї комірки до свого запасу.

ЗАМОК

Збільшує ПБ, які ви отримуєте за замки наприкінці гри. Початкова кількість ПБ, які можна отримати за замок — 3, але її можна збільшити до 6 ПБ (7 ПБ у варіанті для двох гравців).

ПЕРЕМОЖНІ БАЛИ

Зірка дає вам 4 ПБ під час поліпшення.



Деякі бонуси розташовані між 2 рядами поліпшень. Ви повинні заповнити комірки над і під таким бонусом, аби отримати його.

Результати ставок

- Гравці, які зробили ставки на гравця, який переміг у битві, отримують будь-який слабкий жетон союзника.
- Гравці, які помилилися, отримують уламок.

Після битви

Отримавши нагороди:

1. Перемістіть усі ваші жетони з ряду активних жетонів у зону виснажених жетонів.
2. Поверніть свій маркер сили на початок треку сили.
3. Розпочніть битву в наступному за годинникову стрілкою регіоні. Повторюйте цей крок, доки не розіграєте битви у всіх регіонах.

Жетони божевілья залишаються на вашій шкалі божевілья.



Кінець фази війни

Фаза війни закінчується після завершення битви в кожному регіоні. Якщо це III раунд, перейдіть до фінального підрахунку балів. Якщо ні:

1. Киньте кубик уламків і перемістіть маркер битви за годинникову стрілкою на стільки регіонів, скільки уламків випало на кубіку.
2. Поверніть у мішечок усі виснажені жетони та жетони божевілья.
3. Залиште в регіонах усіх прибічників і дивокрайців, які не загинули в битві.
4. Розташуйте свого лідера на почесному місці на чолі столу в зоні чаювання.
5. Затасуйте 3 відкриті карти дивокрайців до колоди та відкрийте 3 нові карти дивокрайців.
6. Підготуйтеся до наступного чаювання (с. 6).

Наприкінці фази війни щити не перевертають на цілу сторону. Розбиті щити залишаються розбитими. Цілі щити — цілими.

Фінальний підрахунок балів

Після завершення фази війни в III раунді настає кінець гри. Усі гравці підраховують свої переможні бали в такий спосіб:

ПОЧНІТЬ ІЗ КІЛЬКОСТІ ВАШИХ ПБ НА ТРЕКУ ПБ

ДОДАЙТЕ ВІД 3 ДО 6 ПБ ЗА КОЖЕН ЗАМОК

(Бали за кожен замок коливаються від 3 до 6 та залежать від вашого нижнього ряду поліпшення.)

Примітка: ПБ для гри вдвох інакші; детальну інформацію див. на с. 21.

ДОДАЙТЕ ПБ ЗА КОЖНУ КАРТУ МІСІЇ

Подвиг здійснено = 3 ПБ
Звершення здійснено = 3 ПБ
Обидва завдання виконано = 3 ПБ

(Якщо ви виконали верхню чи нижню частину карти місії, отримайте 3 ПБ. Якщо ви виконали обидві частини, отримайте 9 ПБ.)

НАПРИКІНЦІ ВІДНІМІТЬ 1 ПБ ЗА КОЖЕН УЛАМОК БОЖЕВІЛЛЯ

ДИВОВИЖНИЙ ПЕРЕМОЖЕЦЬ!

Гравець із найбільшою кількістю балів стає переможцем і новим володарем Дивокраю. Тепер він може в подробицях описати, як саме відбудує Дивокрай.

У разі нічиєї перемагає претендент із найменшою кількістю уламків. Якщо й у цьому разі зберігається нічия, перемагає претендент із найбільшою кількістю загонів на полі.

ПРИКЛАД БИТВИ 1

МІЗКІНЕЦЬ

1. ПОЧАТКОВА СИЛА



$$2 \text{ (додаток)} + 0 \text{ (монета)} = 2$$

КОРОЛЕВА СЕРДЕЦЬ перебуває в регіоні битви. Її сила лідера — 2, тому вона розташовує свій маркер сили на поділці 2 на треку сили.



$$0 \text{ (додаток)} + 0 \text{ (монета)} = 0$$

КАПЕЛЮШНИК НЕ перебуває в регіоні битви, в регіоні є лише його прибічники, тому його початкова сила — 0.



$$2 \text{ (корона)} + 2 \text{ (морж)} = 4$$

ЖЕРБЕЛЬКОВТ НЕ перебуває в регіоні битви, тому він не може додати свою силу лідера. У Мізкінці в нього є замок і Морж, які дають йому по 2 сили, тож його початкова сила — 4.



АЛІСА не має загонів у цьому регіоні, тому вона може зробити ставку на переможця.



2. БИТВА!



ХІД 1

Королева Сердець витягає жетон червоної тури (3), Капелюшник витягає жетон поліпшення, а Жербельковт — жетон божевілья. Їхня сила тепер — 5, 1 і 4 відповідно.

ХІД 2

Королева вирішує зупинитись, Капелюшник витягає жетон фракції 1, а Жербельковт витягає свій жетон артефакту. Їхня сила тепер — 5, 2 та 7 відповідно.

ХІД 3

Королева зупинилась під час минулого ходу, Капелюшник також вирішує зупинитись, а Жербельковт витягає слабкий жетон фламінго. Їхня сила тепер — 5, 2 та 8 відповідно.

Жербельковт — єдиний гравець, який не зупинився. Позаяк **він тримає першість** (має найбільшу силу), то повинен зупинитись, і битва негайно закінчується. Якщо єдиний гравець, який не зупинився, не тримає першість, він може продовжувати тягнути жетони, доки не стане першим чи не схибить.

ЖЕРБЕЛЬКОВТ ПЕРЕМАГАЄ.

3. МІСІЇ

- Капелюшник здійснює подвиг місії «Замок усюди буде замком», адже він завершив битву в Мізкінці, коли його останній жетон у ряду активних мав основну силу 1.
- Капелюшник кладе місію горілиць перед собою. Наприкінці гри він перевірить, чи зміг здійснити звершення цієї місії, і поррахує, скільки загалом ПБ отримує за цю карту.



**ХІД 1****ХІД 2****ХІД 3****КІНЕЦЬ**

2



Переміщує свій маркер сили на 3 поділкі на треку сили.

5

Вирішує зупинитись і припиняє тягти жетони.

5

5

2 МІСЦЕ
Друге місце в битві: +3 ПБ

0



Переміщує свій маркер сили на 1 поділку на треку сили.

1

1



Переміщує свій маркер сили на 1 поділку на треку сили.

2

2

Вирішує зупинитись і припиняє тягти жетони.

3 МІСЦЕ

4



Втрачає 1 загін — вирішує втратити прибічника.

4

4



Переміщує свій маркер сили на 3 поділкі на треку сили.

7

7



Переміщує свій маркер сили на 1 поділку на треку сили.

8

ПЕРЕМОЖЕЦЬ
Перемога в битві: + 6 ПБ
Розташовує замок у Червоній фортеці
Перемагає в битві в регіоні з Моржем: + 3 ПБ

4. ЛІПШЕ ПОЛІПШУЙТЕ!

КОРОЛЕВА СЕРДЕЦЬ

Маркер сили Королеви Сердець розташований на символі поліпшення, але вона вирішила не витратити свою червону туру на поліпшення.

КАПЕЛЮШНИК

Капелюшник має 1 активний жетон поліпшення, а його маркер сили розташований на символі поліпшення, тому він може виконати дію поліпшення двічі.

Капелюшник вирішує використати обидва свої активні жетони (жетон поліпшення та жетон фракції з силою 1).

Він розташовує перший жетон у ряду сили лідера та збільшує свою силу лідера на 1.



Потім він розташовує другий жетон на першій комірці ряду прибічників. Він переміщує цього прибічника до свого запасу та бере 1 карту місії.



Морж дає 3 ПБ за перемогу в битві у своєму регіоні.

Жербельковт уже має замок у Мізкінці, тому він не може розташувати ще один. Він використовує ефект Моржа, щоб натомість розташувати свій замок у Червоній фортеці.

ПРИКЛАД БИТВИ 2

ЧЕРВОНА ФОРТЕЦЯ

1. ПОЧАТКОВА СИЛА



$$3 \text{ (sword icon)} + 0 \text{ (coin icon)} = 3$$

АЛІСА перебуває в регіоні битви. Її сила лідера — 3, тому вона розташовує свій маркер сили на 3 поділці на треку сили.



$$0 \text{ (sword icon)} + 2 \text{ (griffin icon)} = 2$$

КОРОЛЕВА СЕРДЕЦЬ НЕ перебуває в регіоні битви, тому не може додати свою силу лідера. У цьому регіоні вона має Грифона, який дає їй 2 сили, тож її початкова сила — 2.



ПОРАДА!

Згрупуйте свої загони в кожному регіоні, щоб їх було легше рахувати!

2. БИТВА!

ПОТОЧНИЙ
РАУНД



ХІД 1

Аліса витягує жетон фракції 2, а Королева Сердець витягує жетон поліпшення. Їхня сила тепер — 5 і 3 відповідно.

ХІД 2

Аліса витягує жетон поліпшення. Королева Сердець витягує жетон божевілья та вирішує втратити Грифона.

Попри те, що вона втрачає Грифона в битві, Королева Сердець не втрачає бойової сили, яку він дав їй на початку битви. Вона кладе Грифона до свого запасу та зможе знову розташувати його в регіоні під час наступного чаювання.

Шкала божевілья Королеви Сердець заповнена (4 жетони божевілья). Королева повертає всі свої виснажені жетони та всі свої жетони божевілья до мішечка. Вона залишає активний жетон у ряді активних жетонів.



ХІД 3

Аліса витягує жетон троянди. Королева Сердець витягує жетон божевілья та має втратити останнього прибічника, але вирішує використати свій щит. Вона перевертає його на розбиту сторону та повертає жетон божевілья до свого мішечка.

ХІД 4

Аліса зупиняється, а Королева Сердець знову витягає жетон божевілья та втрачає останнього прибічника. Вона схибила. Її бойова сила тепер дорівнює 0, і вона не отримає балів за битву. Оскільки вона програла, то не може використати свій жетон поліпшення. Королева переміщує свої активні жетони до виснажених, зменшує свою бойову силу до 0 та перевертає свій жетон щита на цілу сторону.



ХІД 1 ХІД 2 ХІД 3 ХІД 4 КІНЕЦЬ

3	 <p>Переміщує свій маркер сили на 2 поділкі на треку сили.</p>	5	 <p>Переміщує свій маркер сили на 1 поділку на треку сили.</p>	6	 <p>Переміщує свій маркер сили на 2 поділкі на треку сили.</p>	8	<p>Вирішує зупинитись і припиняє тягти жетони.</p>	8	<p>ПЕРЕМОЖЕЦЬ</p> <p>Перемога в битві: + 2 ПБ</p> <p>Розташовує замок у Червоній фортеці</p> <p>Отримує 1 ПБ за троянду</p>
2	 <p>Переміщує свій маркер сили на 1 поділку на треку сили.</p>	3	 <p>Втрачає 1 загін — вирішує втратити Грифона.</p>	3	 <p>Використовує щит, аби повернути жетон до мішечка.</p>	3	 <p>Втрачає останнього прибічника. Схибила!</p>	X	

3. ПОРА ПОЛІПШЕННЯ!

Аліса завершує битву з активним жетоном поліпшення та вирішує використати свій жетон троянди (отримуючи 2 ПБ від ефекту троянди — див. зображення карти праворуч). Вона розташовує його на останній комірці ряду поліпшень сили лідера та збільшує свою силу лідера на 1. Оскільки Аліса заповнила цей ряд поліпшень, вона також отримує жетон артефакту фракції. Вона бере жетон артефакту (її артефакт — Меч Надії) і кладе його до свого мішечка.



У цьому прикладі Аліса отримує 2 нагороди з жетона троянди: 1 ПБ наприкінці битви та 2 ПБ за поліпшення.



ПРИКЛАДИ МІСІЙ І ПОЛІПШЕНЬ

ПРИКЛАД ВИКОНАННЯ МІСІЇ 1 (ПОДВИГ)

Королева Сердець завершила битву в Тримучих лісах із 2 активними жетонами.



Вона здійснює подвиг карти місії «Покличте молюсків», адже зупинилася, маючи рівно 2 активні жетони в Тримучих Лісах.



Вона кладе карту місії горілиць перед собою, позначаючи здійснений подвиг. Наприкінці гри вона отримає 3 ПБ за виконання цієї частини місії.

ПРИКЛАД ВИКОНАННЯ МІСІЇ 2 (ЗВЕРШЕННЯ)

Королева Сердець закінчує гру з 5 різними типами жетонів союзників на своїх рядах поліпшень.



Вона здійснює звершення карти місії «Покличте молюсків», адже виконала поліпшення за допомогою 3 різних типів жетонів союзників.

У результаті вона отримує 9 ПБ: 3 ПБ за здійснення подвигу, 3 ПБ за здійснення звершення та додаткові 3 ПБ за виконання обох частин однієї карти місії.

ПРИКЛАД ПОЛІПШЕННЯ

Як показано в прикладі виконання місії ліворуч, Королева Сердець завершує битву з жетоном поліпшення в ряду своїх активних жетонів. Вона використовує його для поліпшення та кладе на останню комірку другого ряду (Сила лідера).



Вона збільшує свою силу лідера на 1, заповнюючи цю комірку.



Крім того, Королева отримує бонус «Вилучить 1 жетон божевілля», адже вона заповнила комірки під і над ним.



Також вона заповнила ряд поліпшень, тож отримала жетон артефакту «Сокира Війни» та поклала його до свого мішечка.



Правила для гри вдвох

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Візьміть випадкову карту місії. Регіон, зображений на цій місії, буде заблокований під час цієї партії. У ньому не можна розташовувати загони чи замки, і там не відбуватимуться битви.
2. Приберіть усі місії цього регіону з колоди місії.
3. Приберіть плитку балів із цього регіону.
4. Розташуйте маркер битви в наступному за годинниковою стрілкою регіоні. Киньте кубик уламків і перемістіть маркер битви за годинниковою стрілкою на стільки регіонів, скільки уламків випало, пропускаючи заблоковану зону.
5. Переверніть планшети фракцій на сторону для гри вдвох (позначена золотою рамкою та написом «2 гравці» в нижньому лівому куті). Ця сторона має інші ряди поліпшень. Також деякі фракції мають інші вміння на стороні для двох гравців.



ПОЛІПШЕНЬ УСІМ!

Кожен гравець починає гру з 1 додатковим жетоном поліпшення у своєму мішечку.

ПРИБЕРІТЬ КАРТИ ДИВОКРАЙЦІВ

У гри вдвох приберіть карти «Талісман герцогині» та «Шалений заєць» із колоди.

ЧАЙ НА ДВОХ

Під час чаювання кожен гравець бере 1 додаткову карту (загалом 5), перш ніж розташувати свого лідера в регіоні.



РУХ ОПОРУ

Гравці повинні мати силу, яка дорівнюватиме силі руху опору чи перевищуватиме її, щоби посісти 1 чи 2 місце в битві й отримати ПБ та можливість побудувати замок.

На початку гри візьміть 1 маркер сили фракції, якої немає в грі, щоб використовувати його як маркер руху опору.

На початку кожної фази війни розташуйте маркер руху опору на відповідній для кожного раунду поділці на треку сили.

ПЕРШИЙ	ДРУГИЙ	ТРЕТІЙ
3	5	7

Навіть якщо лише 1 гравець має загони в регіоні, битва все одно відбувається. У гри вдвох ніколи не буде беззаперечних перемог. Гравці повинні перевершити рух опору, щоби перемогти в цьому регіоні, або зрівнятися з ним, аби закінчити битву нічиєю. Якщо ви єдиний гравець, який залишився в битві, і ваша сила більша, ніж у руху опору, битву закінчено.

Якщо гравець завершує битву з меншою силою, ніж у руху опору, він не отримує ПБ за перемогу в регіоні (ні за перше, ні за друге місце), проте все ще може виконувати місії та поліпшення.

У гри вдвох ставок не роблять.

Ефекти та вміння, націлені на суперників, не впливають на рух опору. Якщо ви перемагаєте в битві проти руху опору, отримайте ПБ та побудуйте в цьому регіоні замок.

БУДІВНИЦТВО ЗАМКУ

Оскільки у вас лише 1 суперник, ви хочете, щоб ваші замки були більшими та величнішими. Щоби побудувати замок, вам потрібно перемогти у 2 битвах у регіоні. Після першої перемоги розташуйте свій замок у цьому регіоні горизонтально, а після другої перемоги переверніть його вертикально.

Вміння, ефекти чи карти чаювання, які дають змогу розташувати замок, можуть розташувати його горизонтально або перевернути вертикально, якщо замок уже стоїть горизонтально. Замки, що розташовані горизонтально, також дають 2 сили на початку битви.

Лише замки, які розташовані вертикально, приносять ПБ наприкінці гри.

ТВОРЦІ ГРИ

На основі оригінальних ідей Бена Айзнера, Тіма Айзнера, Джона Гілмора, Яна Мосса та Джеймса Гадсона.

АВТОРИ ГРИ: Тім Айзнер, Бен Айзнер і Ян Мосс

ХУДОЖНИК: Менні Тремблі

ІСТОРІЯ: Менні Тремблі та Бен Кепнер

ПРОДЮСЕР: Джеймс Гадсон

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН: Matt Paquette & Co.

КОМАНДА РОЗРОБНИКІВ: Дерек Фанкгаузер, Бен Кепнер, Метт Фаулісі, Ден Стонґ, Аріс Біонат і Джеймс Гадсон

КЕРІВНИК ПРОЄКТУ: Кейт Фінч

РЕДАКТОРИ: Джонатан Кокс, Мая Коулман і Крістіна Га

ТЕСТУВАЛЬНИКИ ЛІДЕРІВ ФРАКЦІЙ: Джессіка Дікенс Уотерс, Керол Л. М. Джонсон, К. П. Майкл, Майк Дайч, Метт Гудл, Корі Коулман і Кайл Вілсон

БЕТА-РІДЕРИ: Джастін Клайберн, Джейк Швартфігур, Ніколас Зуніґа, Тревіс Роудс, Корбін Койл, Раян Галберґ, Лорен Пітерсон (дизайнер блок-схеми), Алехандро Кесада Родріґес, Крістофер Вілсон, Шон «Гокінс» Фейт, Рік Мей, Алісія Молстад, Кріс Смолен, Дженніфер Шмідт, Тай Джеймс, Кардинал Маркінґ і Гейл Річардсон

ДИВОВИЖНІ ТЕСТУВАЛЬНИКИ: Раян Свішер, Еван Галберт, Раян Маук, Таран Кратц, Дон Шітс, Скотт Бірсдорф, Петр Сорфа, Роб Рендольф, Кіт Айзнер, Жанна Марі Муска, Джейк, Девід Дайсарт, Ламар Ніл, Джейк Бахман, Кеті Маккей, Нік Роадс, Мартін Мітев, Тереза Гедін, Кріста Кокс, Раян Скун, Алісія Молстад, Тамі Герлберт, Адам Маккарті, Люк Сейґарс, Джон Гайдріх, Майкл Ленсіоні, Доусон Ковальз, Ріо Вібово, Кіт Фармер, Шон Міллер, Чейз Ван Епс, Джозеф Оуенс, Могаммед Алі, Натан Волл, Тор Гансен, Джейк Швартфігур, Міка Соєр, Айзек Вілла, Тревіс Маґрум, Майкл Еддісон, Сара Еддісон, Майк Галлеґос, Джим Шох, Джулія Васкес, Кріс Васкес, Елвін Васкес, Джош Шварц, Гізер Шварц, Тейт Тіл, Метт Пакетт, Маршалл Бріт, Майкл Чанґ, А. Дж. Брендон, Кертіс Кларк, Ден Шу, Кіра Півлі, Джеремі Салінас, Девід Вейб्राйт, Лізі Фанкгаузер, Кріс Гербер, Люк Мюнч, Бред Бакелор, Кайл Вільямсон, Джулі Евальд, Гаррет Евальд, Анна Ванн, Крейґ Швенке, Веса Луконен, Крістіна Енсалата, Дон Лайлз, Бріанна Нівінські, Крістіна Га, Том Тведелл, Джонатан Ларсон і Герб Ганеке

ЛОКАЛІЗАЦІЯ УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ

ГОЛОВНИЙ РЕДАКТОР: Михайло Клейменов

РЕДАКТОР: Марія Отрошенко

ПЕРЕКЛАДАЧ: Вікторія Костовська

КОРЕКТОР: Ірина Гнатюк

ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬНИК: Антон Лещинський

ВИДАВНИЧІ ПРОЦЕСИ: Владислав Бондаренко, Дмитро Худобін, Оксана Таран

ВИДАВНИЦТВО «ROZUM»

ROZUM
www.rozum.com.ua

Словник

Загін

Прибічник, дивокраєць або лідер.

Прибічники

Ці загони дають вам змогу брати участь у битві в регіоні, але не додають вам сили.

Суперник

Будь-який гравець із загонами (прибічниками, дивокрайцями чи лідером) у регіоні під час битви. Гравців, які зупинилися, теж вважають суперниками.

Виснажити

Після битви ваші активні жетони стають виснаженими: перемістіть їх у нижню частину планшета фракції.

Сусідній

Регіони, які розташовані поряд один із одним, вважаються сусідніми. Озеро сліз і Мізкінець також вважаються сусідніми.

Жетон

Кarti чаювання, ставки та поліпшення дають вам змогу брати жетони. Коли ви берете жетон, покладіть його до вашого мішечка, якщо не вказано інше.

Типи жетонів

У грі є такі жетони:

- ☉ союзники — кожен жетон вважають окремим типом, зокрема жетони поліпшень;
- ☉ фракції, зокрема жетони артефактів;
- ☉ дивокрайці — кожен жетон вважають окремим типом;
- ☉ божевілля;
- ☉ отрута.

Почесне місце на чолі столу

Це місце на чолі столу, з якого починають рухатися всі лідери під час фази чаювання. Якщо лідер проходить повз почесне місце на чолі столу, він має тимчасово зупинитися, щоб кинути кубик уламків і покласти карти чаювання на порожні місця, якщо там немає лідерів або карт.

Подвійний загін

Якщо ви берете карту чаювання з двома різними символами загонів, ви можете розташувати ці групи загонів у різних регіонах.



Часті запитання

Послідовність ходу

Якщо виникне питання щодо послідовності, в якій гравці повинні виконувати дії та застосовувати ефекти, гравець із найменшою кількістю ПБ робить це першим. Якщо гравці мають однакову найменшу кількість ПБ, то першим застосовуватиме ефекти гравець із найбільшою кількістю уламків.



Жетони отрути

Витягнувши цей жетон, втрачте 1 загін і поверніть жетон отрути Жербельковту. Жетони отрути можна заблокувати щитом. У такому разі жетон не має ефекту. Поверніть його назад у ваш мішечок. Жетони отрути не кладуть на шкалу божевілля.

Якщо Жербельковт забирає карту чаювання, на яку поклав жетон отрути, він повертає жетон до свого запасу.

Жербельковт має обмежену кількість жетонів отрути, залежно від кількості гравців (4-7). Якщо всі жетони отрути лежать у мішечках інших гравців, Жербельковт не може їх використовувати.

Вміння фракцій

Ефекти союзників і дивокрайців, а також вміння фракцій, отримані від поліпшення, не обов'язково діятимуть у поточній битві. («Любов до знань» Аліси не дасть їй змоги повернути жетон союзника в тій самій битві, в якій вона отримала це вміння.)

Бонуси карт чаювання

Ви отримуєте бонуси та штрафи з карт чаювання в довільній послідовності. Ми радимо спершу розташувати свої загони, щоб наступний гравець міг розпочати свій хід.

Порожній мішечок

У рідкісних випадках, коли ви повинні витягнути жетон, але ваш мішечок порожній, негайно поверніть усі виснажені жетони та жетони божевілля до мішечка.

Ефекти в битвах

Ефекти союзників і дивокрайців, а також вміння фракцій, які почали діяти під час однієї битви, не можна переносити на будь-які інші битви.

Герої Дивокраю

Якщо ви прибираєте дивокрайця завдяки ефекту жетона божевілля, ви не скасовуєте його силу. Під час наступного чаювання ви зможете розташувати цього дивокрайця в регіоні замість прибічника.

Прибічники вичерпалися

Якщо у вашому запасі не залишилося жодного прибічника, але у вас є карта чаювання, вміння чи ефект, за допомогою яких ви можете розташувати прибічника, ви можете повернути прибічника під вашим контролем із поля та розташувати його в іншому регіоні. Ви також можете повернути дивокрайця під вашим контролем у такий самий спосіб.

Звершення місії

Ті самі компоненти можна використати для здійснення кількох звершень (нижня частина карти місії). Наприклад, якщо у вас було 5 жетонів троянд, їх можна використати для здійснення звершень «7 чи більше жетонів істот і/або троянд» і «7 чи більше жетонів троянд і/або червоних тур».



Щити

Щити перевертають на цілу сторону лише тоді, коли гравець схибив, узяв відповідний бонус під час чаювання, використав певні вміння чи ефекти (Аліса, рукавичка Шалам-Балама).

Зупинитися після першого ходу

Гравці можуть зупинитися, починаючи зі свого другого ходу, незалежно від того, який жетон витягли під час першого.



Роз'яснення ефектів і вмінь

ЕФЕКТИ ДИВОКРАЙЦІВ

Білий Кролик

Враховуйте тільки силу, вказану на жетонах.

.....

Валет Сердець

Враховуйте тільки силу, вказану на жетонах. Для цього ефекту рахуйте жетони божевільця як жетони з силою 0. Якщо суперник витягне кілька жетонів, порівняйте з жетоном, який він розіграє.

.....

Шалений Заєць

Гравці не можуть мати менш ніж 0 сили.

.....

Талісман Герцогині

Якщо вибраний гравець має порожню шкалу божевільця, цей ефект не діє.

.....



Корона Валета

Цей ефект діє перед будь-якими іншими ефектами. Якщо наступним жетоном, який витягне суперник, буде жетон божевільця, цей ефект ігнорують.

.....

Карткові вояки

Ви розіграєте лише 1 жетон незалежно від того, скільки жетонів витягли.

.....



Люлька Гусені

Якщо всі витягнуті жетони божевільця заблоковано щитом, скиньте уламок.

.....

Герцогиня

Втративши Герцогиню, ви не отримаєте ПБ від інших загонів, втрачених під час цього самого ходу.

.....

Морж

Якщо ви здобуваєте беззаперечну перемогу, ви все одно отримуєте додаткові 3 ПБ та можете розташувати свій замок будь-де. Якщо у вас нічия по силі, Морж не надає свій бонус.

ВМІННЯ ФРАКЦІЙ

Королівська нахабність

Ця вміння спрацьовує, перш ніж будь-хто з гравців додасть собі силу з жетонів.

.....

Удвічі швидше

Якщо під час чаювання ви проходите повз іншого лідера та берете карту без бонуса загонів, можете розташувати додаткового прибічника.

.....

Дряполап / Кусозуб / Швимкі Яски

Якщо у вашому запасі немає жетонів отрути, ігноруйте частину вміння, яка спонукає вас розташовувати чи давати жетон. Ви можете вирішити не розташовувати чи не давати суперникам жетон отрути, якщо хочете залишити його на потім.

.....

Ворожий ворог

Ця вміння спрацьовує, перш ніж будь-хто з гравців додасть собі силу з жетонів.

.....

Прихильність народу

Беріть карти з колоди дивокрайців, поки не знайдете героя Дивокраю. Затасуйте невикористані карти дивокрайців назад до колоди. Цього героя можна розташувати в будь-якому регіоні.

.....

Усюди водночас

Алісу можна розташувати з будь-якого регіону або з вашого запасу.

.....

Це моя вечірка

Виконайте замість звичайного ходу.

.....

Конструктор війни

Порівняйте, перш ніж будь-хто з гравців додасть собі силу. Коли ви витягуєте подвійний жетон божевільця, то втрачаєте прибічників по одному. Перевіряйте свою позицію на треку сили після втрати кожного прибічника.

.....

Швимкі Яски

Можете розташувати додатковий жетон отрути на початку чаювання чи наприкінці свого ходу, якщо робите це вмінням «Кусозуб». На одній карті може бути розташований лише 1 жетон отрути.

ЕФЕКТИ ЖЕТОНІВ СОЮЗНИКІВ

КАРТКОВІ ВОЯКИ

НАБІР Б: Сусідні регіони — це попередній і наступний регіони відносно регіону поточної битви.



НАБІР В: Ви обираєте лише 1 жетон на хід, навіть якщо ефект спрацьовує кілька разів.

НАБІР Г: У грі вдвох замки, що розташовані горизонтально, теж вважаються замками для цього жетона.

ІСТОТИ

НАБІР Б: У разі нічиєї жоден гравець не отримує нагороди.



ФЛАМІНГО

НАБІР А: Цей ефект спрацьовує лише один раз. Це не стосується вмінь, які додають силу («Кип'яток», «Крива Посмішка»), але працює зі вміннями, які безпосередньо впливають на силу жетонів («Пофарбуйте в червоне!»).



НАБІР Б: Це не стосується жетонів, які витягли, перш ніж розташувати фламінго в ряді активних жетонів.

НАБІР В: Включно з символами поліпшення позаду вас.

НАБІР Г: Включно з гравцями, які зупинились.

ЧЕРВОНА ТУРА

НАБІР А: Цей жетон не можна використати для поліпшення завдяки ефекту жетона поліпшення. Натомість його можна використати для поліпшення через бонуси карт чаювання та через символ поліпшення на треку сили.



НАБІР В: Штраф працює тільки в битвах, де ви маєте червону тура в ряді активних жетонів.

НАБІР Г: Кожна червона тура в ряді активних жетонів приносить вам уламок, якщо ви переможете в битві, або 2 уламки, якщо цей жетон сильний.

ТРОЯНДА

НАБІР А: Ви отримуєте 2 ПБ, лише якщо здійснювали поліпшення цим жетоном протягом битви.



НАБІР В: Ви можете ігнорувати регіон і умову подвигу цієї місії.

Символи та терміни

Додайте зображений жетон (зображені жетони) союзника до свого мішечка.



Розташуйте замок у регіоні, де ви ще не маєте замку.



Киньте кубик уламків і отримайте вказану кількість уламків. Розташуйте їх біля свого планшета фракції.



Розташуйте вказану кількість загонів у одному регіоні.



Збільшіть силу свого лідера на 1. Якщо сила лідера вже максимальна (6), можете скинути 1 уламок.



Отримайте 1 вміння вашої фракції. Приберіть диск із того вміння фракції, яке хочете отримати.



Вилучіть 1 звичайний жетон божевілля зі свого мішечка назавжди. Ви не можете вилучити подвійний жетон божевілля.



Переверніть свій щит на цілу сторону, якщо він був розбитий. Якщо він був цілий, ігноруйте цей ефект.



Виберіть одну з відкритих карт дивокрайців і покладіть її біля свого планшета фракції.



Візьміть 1 карту місії.



Візьміть 2 карти місій, потім скиньте будь-яку 1 місію з руки.



Отримайте будь-який жетон союзника відповідної сили: «♦» означає слабкий жетон, «♦♦» означає сильний жетон.



Скиньте вказану кількість уламків.



Можете кинути кубик уламків та отримати ці додаткові бонуси.

ЗАГІН

Прибічник, дивокраець або лідер.

ПРИБІЧНИКИ

Ці заgonи дають вам змогу брати участь у битві в регіоні, але не додають вам сили.

СУПЕРНИК

Будь-який гравець із загонами (прибічниками, дивокрайцями чи лідером) у регіоні під час битви. Гравців, які зупинилися, теж вважають суперниками.

ВИСНАЖИТИ

Після битви ваші активні жетони стають виснаженими: перемістіть їх у нижню частину планшета фракції.

СУСІДНІЙ

Регіони, які розташовані поряд один із одним, вважаються сусідніми. Озеро сліз і Мізкінець також вважаються сусідніми.

ЖЕТОН

Кarti чаювання, ставки та поліпшення дають вам змогу брати жетони. Коли ви берете жетон, покладіть його до вашого мішечка, якщо не вказано інше.

ТИПИ ЖЕТОНІВ

У грі є такі жетони:

- союзники;
- фракції;
- дивокрайці;
- божевілля;
- отрута.

ПОЧЕСНЕ МІСЦЕ НА ЧОЛІ СТОЛУ

Це місце на чолі столу, з якого починають рухатися всі лідери під час фази чаювання. Якщо лідер проходить повз почесне місце на чолі столу, він має тимчасово зупинитися, щоб кинути кубик уламків і покласти карти чаювання на порожні місця, якщо там немає лідерів або карт.

Перебіг битви

РОЗІГРАЙТЕ БИТВУ В КОЖНОМУ РЕГІОНІ, ПОЧИНАЮЧИ З РЕГІОНУ З МАРКЕРОМ БИТВИ І ДАЛІ ЗА ГОДИННИКОВОЮ СТІЛКОЮ.

