



ПРАВИЛА ИГРЫ



ЛОРДЫ ВААЛЫ

СВЯЗЬ ДРАКОНОВ

БЛАГОДАРНОСТИ

Основано на вселенной Даниэля Сервитье.

РАЗРАБОТКА

Креативный директор: Дэниел Эрли.

Разработка игры: Джек Сезар, Алесслио Каваторе и Уильям Бургос.

Графический дизайн: Крис Сезар, Корасон Мартинес, Хейди Бадильо.

Художественный руководитель: Том Бэбби.

Обложка: Стив Прескотт и Альдо Домингес.

Иллюстрации: Адам Везерски, Альдо Домингес, Крис Сезар, Фернандо Мартинес, Флориан Ститц, Ирене Аретия, Стив Прескотт, Тодд Ульрих, Том Бэбби.

Скульпторы-миниатюристы: Дэниел Эрли, Валерио Карбоне.

Авторы лора: Даниэль Сервитье, Джей Си Альварес, Бернардо Альварес, Тксабьер Этксеберри.

Редактирование и корректура: Гил Хова, Морган Финли.

НАД РУССКИМ ИЗДАНИЕМ РАБОТАЛИ:

Менеджер проекта: Анастасия Губанова.

Корректор: Анастасия Филонова.

Вёрстка: Артур Бурлаков.

Руководитель редакции: Анастасия Дурова.

Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.

МАРКЕТИНГ

Руководитель отдела маркетинга:

Кэролайн Притчард-Лоу.

Визуальные образы: Анхель Лира, Габриэль Виверос, Мойсес Филигрانا, Валерия Эрнандес.

ПРОИЗВОДСТВО

Управление проектом и надзор за выпуском продукции: Памела Форзан и Уильям Бургос.

Производство: Алехандро Рейес Варела, Луис Мигель Арройуэло, Ана де ла Торре, Митци Диас.

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ

Анхель Хиральдес, студия живописи MIMI, Рубен Баньюэлос, Джесси Стерн, Мэттью Бойл, Корделл Зеброуз и все наши тестеры и спонсоры на Kickstarter!



DRACO
STUDIOS

©2021, DRACO GAMING INC.
Все права защищены.

ЛОРДЫ ВААЛЫ

СВЯЗЬ ДРАКОНОВ

ТОРГОВЫЙ ТРАКТ

ВВЕДЕНИЕ

На протяжении многих тысячелетий земли Валерны подвергались набегам Драконов.

Каждые 27 лет, когда восходит Красная луна, Драконы опустошают мир смертных, и народы Валерны прекращают свои междоусобицы, чтобы противостоять вторжению.

Некоторые говорят, что Связь Драконов, легендарный союз Драконов и смертных существей, возродился спустя тысячу лет... И это может изменить ход войны и судьбу обоих миров.

«Лорды Ваалы. Связь Драконов» — это настольная игра для 1–4 игроков, основанная на вселенной «Связь Драконов» (англ. «Dragonbond»).

Два Генерала и два Дракона должны использовать свою великолепную манёвренность и устрашающую силу, чтобы противостоять угрозам и накапливать силу Ваалы.

Однако нет ничего более могущественного, чем их объединённые силы, и исход всей игры может измениться, когда генерал и Дракон установят могущественную Связь Драконов!

КОМПОНЕНТЫ



Игровое поле



5 боевых кубиков



Фереллон
(Фульген)



Нагаша
(Магнифекс)



Элайза
(Аллария)



Адраэль
(Тиверия)



4 планшета игроков



6 карточек действий
Фульгенов



6 карточек действий
Магнифексов



5 карточек действий
Алларийцев



5 карточек действий
Тиверийцев



12 карточек регионов



36 карточек жителей



12 карточек событий



4 карточки персонажей



20 карточек Ваалы



1 жетон инициативы



6 жетонов пехоты
Алларийцев



6 жетонов пехоты
Тиверийцев



6 жетонов кавалерии
Алларийцев



6 жетонов кавалерии
Тиверийцев



6 жетонов лучников
Алларийцев



6 жетонов лучников
Тиверийцев



4 жетона Связи
Драконов



24 жетона
нейтральных
юнитов



56 двусторонних
жетонов силы



10 жетонов
ран



12 жетонов
города

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Пример подготовки к игре с четырьмя участниками
(без Безликих игроков)

Как пользоваться этими правилами

Правила состоят из двух основных разделов: **правил**, в которых описываются ход игры и основные понятия (стр. 8–13), и **гlossария**, в котором перечислены игровые термины, встречающиеся в правилах (стр. 14–20). Если вы не знаете, что означает то или иное слово в контексте игры, вам стоит обратиться именно к глоссарию.

Также в конце правил вы найдёте **приложение** с наиболее часто задаваемыми вопросами и ответами на них (стр. 20) и **описание королевств и родов**, которое погрузит вас в игровую атмосферу (стр. 22–24).

На стр. 24 находится **памятка игрока**, которой вы можете пользоваться во время игры.

Подготовка к игре

- 1 Положите игровое поле в центр стола (любой стороной вверх).
- 2 Каждый игрок выбирает, за кого он будет играть: за **Генерала** (Аллария или Тиверия) или за **Дракона** (Магнифекс или Фульген). Затем игрок берёт соответствующий планшет игрока и кладёт его перед собой.
- 3 Если в игре меньше четырёх игроков, переверните все неиспользуемые планшеты игроков лицевой стороной вниз, чтобы была видна Безликая сторона. Это будут **Безликие** игроки. За Безликих игроков не играют реальные игроки — ими управляет сама игра (см. более подробную информацию на стр. 10).
- 4 Каждый игрок, не являющийся Безликим, берёт карточку своего персонажа и кладёт её лицевой стороной вверх (с текстом правил) в правый верхний угол своего планшета игрока.
- 5 Сядьте так, чтобы участники, играющие за Генералов и Драконов, сидели через одного (Дракон — Генерал — Дракон — Генерал). Каждый игрок размещает своего Генерала или Дракона в соответствующих им стартовых регионах, как указано ниже:
Фульген: Исвал
Тиверия: Торговый тракт
Магнифекс: Нижние Прималианские горы
Аллария: Аллария
- 6 Генералы (включая Безликих игроков) размещают по одному дружественному юниту пехоты, кавалерии и лучников в своих стартовых регионах.
- 7 Раздайте каждому игроку (всем, кроме Безликих игроков) соответствующие карточки действий.
Они составляют **руку игрока**.
Раздайте каждому Генералу (всем, кроме Безликих игроков) карточку региона, соответствующую его стартовому региону. Эту карточку игрок добавляет в свою руку. Тивериец получает карточку региона Торгового тракта, а Аллариец — карточку региона Аллария.
- 8 Каждый игрок берёт свои карточки Ваалы, перемешивает их и кладёт их стопкой рубашкой вверх на свой планшет, образуя колоду Ваалы. *Безликие игроки не используют карточки Ваалы, поэтому их колоды не используются.*
- 9 Перемешайте карточки действий для каждого Безликого игрока (если есть) и положите их рубашкой вверх на соответствующий планшет Безликого игрока. Это колоды действий Безликих.
- 10 Перемешайте карточки жителей и положите их рубашкой вверх, чтобы получилась колода жителей. Затем возьмите 6 карточек и выложите их в ряд лицевой стороной вверх рядом с полем.
- 11 Перемешайте карточки событий и положите их лицевой стороной вниз рядом с полем, чтобы получилась колода событий.
- 12 Поместите по 1 жетону силы  и 1 нейтральному юниту в каждый нестартовый регион на игровом поле.
- 13 Положите оставшиеся жетоны и карточки регионов рубашкой вверх рядом с игровым полем в пределах досягаемости всех игроков.
- 14 Игрок, который последним смотрел фильм о драконах, становится первым игроком. Этот игрок берёт жетон инициативы. Теперь вы готовы приступить к первому раунду игры (см. стр. 8).

Играете первый раз?

Пройдите по QR-коду, чтобы увидеть краткое описание первого раунда игры с множеством информативных примеров, идеально подходящих для изучения игры.



Цель

«Лорды Ваалы. Связь Драконов» — игра о силе и власти. Соберите армии, уничтожайте своих врагов и произносите могущественные заклинания — и всё это для того, чтобы получить силу. Как только вы соберёте 10 жетонов силы, вы и связанный с вами союзник (если есть) немедленно побеждаете.

ХОД ИГРЫ

Раунд

Каждый раунд состоит из трёх фаз:

1. Фаза планирования
2. Фаза разрешения
3. Фаза зачистки

После завершения этих трёх фаз начинается новый раунд. Игра заканчивается, когда:

- игрок или команда, состоящая из связанных Генерала и Дракона, побеждает;
- в конце раунда в колоде событий не остаётся карточек;
- один из игроков выбывает из игры.

Фаза планирования

В начале раунда положите карточку события лицевой стороной вниз на игровое поле на место для колоды действий. Теперь это колода действий.

Начиная с игрока с жетоном инициативы и продолжая по часовой стрелке, каждый игрок либо кладёт карточку действия или карточку региона лицевой стороной вниз из своей руки в колоду действий, либо пасует. Таким образом, игроки сами выбирают, что они будут делать во время фазы разрешения. Если вы играете с Безликими игроками, см. раздел «Безликие игроки» на стр. 10.

Игрок может спасовать только в том случае, если он разыграл хотя бы одну карточку в колоду действий. Но если у игрока на руках не осталось карточек, он должен спасовать.

После того, как игрок спасовал, он немедленно забирает жетон инициативы. Если у игрока уже есть жетон инициативы, он должен передать его любому другому игроку (не Безликому). Наконец, положите карточку события лицевой стороной вниз на верхнюю часть колоды действий.

После этого фаза планирования завершается и начинается фаза разрешения.

Фаза разрешения

Первый игрок берёт колоду действий и переворачивает её, не меняя в ней порядка карточек. Теперь карточки будут лежать лицевой стороной вверх, а верхняя карточка будет карточкой события. Колода действий должна быть расположена таким образом, чтобы в любой момент была видна только верхняя карточка.

Затем игроки разыгрывают каждую карточку по мере её раскрытия, следуя приведённым ниже правилам.

Если это карточка события, следуйте инструкциям на карточке, а затем сбросьте её.

Если это карточка действия, владелец карточки может следовать указаниям на своём планшете игрока, соответствующим глифу/глифам в левом нижнем углу карточки. Игрок может активировать любое количество этих глифов, но они должны быть активированы по порядку сверху вниз. Как только эффект карточки действия выполнен, верните её обратно в руку владельца.

После того, как эффект глифа будет применён, если Генерал находится в том же регионе, что и Дракон, проверьте наличие Связи Драконов (стр. 10).

Если Дракон тяжело ранен (т. е. имеет максимальное количество жетонов ран на треке), он не может активировать глифы. Вместо этого активируйте глиф «Отдых и восстановление» на своём планшете игрока (стр. 18).

Если это карточка региона, следуйте указаниям на игровом поле, относящимся к глифу или глифам в левом нижнем углу карточки. Глифы активируются по порядку, сверху вниз; затем верните карточку в руку владельца. Если регион никем не контролируется, поместите карточку обратно в колоду регионов.

Карточка региона разыгрывается, даже если игрок, разыгравший её, больше не контролирует регион (см. «Карточки регионов» на стр. 18).

Как только будет разыграна последняя карточка в колоде, фаза разрешения заканчивается, и начинается фаза зачистки.

Фаза зачистки

После того, как все карточки в колоде действий разыграны, если в колоде событий нет карточек, игра заканчивается. Перейдите к разделу «Конец игры» ниже.

Если игра не закончилась, все игроки должны убедиться, что у них руке есть все их карточки действий (5 карточек у Генералов, 6 карточек у Драконов).

Затем каждый Генерал (не Безликий) должен **взять в свою руку** карточки регионов для каждого региона, который он контролирует, а все карточки для регионов, которые он не контролирует, **вернуть обратно в колоду карточек регионов**. Сбросьте все открытые карточки Ваалы (если есть) обратно в стопки сброса их владельцев.

Перемешайте все оставшиеся невостребованными карточки жителей обратно в колоду жителей и откройте 6 карточек, выложив их рядом с полем в новый ряд.

Следующий раунд начинается с фазы планирования.



Конец игры

Игра может закончиться в трёх случаях:

- 1 Если игрок набирает 10 жетонов силы, игра заканчивается, и этот игрок, а также связанный с ним союзник (если есть), побеждают.
- 2 Если в конце раунда в колоде событий не осталось карточек. В этом случае игроки подсчитывают собранные ими жетоны силы. Выигрывает игрок или команда связанных Генерала и Дракона, у которых больше всего жетонов силы.
- 3 Если игрок выбывает (см. «Выбывание» на стр. 16), он и связанный с ним союзник (если есть), не могут победить в игре. Побеждает оставшийся игрок с наибольшим количеством жетонов силы, а также связанный с ним союзник (если есть).

Безликий игрок может победить в игре как в одиночку, так и в составе команды со связанным игроком.

В случае ничьей выигрывает игрок, ближайший в порядке очереди к первому игроку, а также связанный с ним союзник (если есть).



ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

В игре существует несколько основных понятий, которые может быть полезно знать перед началом игры: Связь драконов, Безликие игроки, глифы и бой. Все остальные правила и термины, используемые в игре, описаны в глоссарии на стр. 14.

Связь Драконов

Если в конце хода несвязанные Дракон и Генерал оказываются в одном регионе (что возможно только в том случае, если они оказались в одном регионе, переместившись или отступив в него), они должны бросить кубики, чтобы установить Связь Драконов.

Чтобы это сделать, выполните следующие действия:

- Оба игрока бросают боевой кубик. (За Безликого игрока кубик бросает игрок с жетоном инициативы.)
- Начиная с Генерала, оба игрока (кроме Безликих игроков) могут бросить свой кубик ещё раз, потратив 1 силу; вы можете так делать любое количество раз. Таким образом, вы можете попытаться установить Связь Драконов или избежать её.
- Оба игрока могут продолжать бросать кубик, тратя силу, до тех пор, пока ни один из них больше не захочет этого делать или не сможет потратить силу.
 - ▶ Если на каком-либо кубике выпал промах, ничего не происходит.
 - ▶ Если на обоих кубиках выпал хотя бы один удар (критический или стандартный), игроки устанавливают между собой Связь Драконов и кладут жетон Связи Драконов своего союзника, с которым установлена Связь Драконов, на свой планшет игрока. **Связь Драконов невозможно разорвать никаким способом.**

У игроков, которые установили между собой Связь Драконов, происходят следующие изменения:

- Эти игроки становятся постоянными союзниками. Если по какой-либо причине побеждает один из игроков, его союзник выигрывает вместе с ним.
- Эти игроки могут пользоваться специальным эффектом Связи Драконов (на карточках персонажей или в правом верхнем углу своих планшетов игроков (для Безликих игроков)).
- Игрок не может вступать в бой со своим союзником или любыми юнитами, которые тот контролирует.
- Любое общение между игроками, которые установили Связь Драконов, должно осуществляться открыто, и игроки не могут смотреть карты друг друга.
- Если вы установили Связь Драконов с Безликим игроком, вы можете принимать решения за него, если потребуется.

Примечание: вы не можете специально заставить отступить Генерала или Дракона, непосредственно атакуя Генерала или Дракона, чтобы установить с ними Связь Драконов, поскольку это вынудит их отступить до того, как вы бросите кубики; нужно, чтобы Генерал или Дракон отступил в другой регион по собственной воле.

Безликие игроки

Безликий игрок — это тот, за кого играет не реальный игрок, а сама игра.

Во время подготовки к игре Безликим игрокам не выдаются карточки Ваалы или карточки региона. Перемешайте карточки действий Безликого игрока и положите их рубашкой вверх на его планшет игрока.

Во время фазы планирования Безликий игрок разыгрывает случайные карточки рубашкой вверх в колоду действий. Безликие никогда не пасуют и не могут получить жетон инициативы; если у них заканчиваются карточки, их ход просто пропускается. Это не считается пасом и не завершает раунд.

Во время фазы разрешения Безликий игрок активирует все глифы со своих карточек действий как обычно. Следуйте указаниям на планшете Безликого игрока, а затем верните на планшет карточку действия.

Во время фазы зачистки перемешайте карточки действий Безликого игрока и положите их рубашкой вверх на его планшет игрока.

Безликие игроки никогда не отступают (если только у них нет другого выбора) и никогда не перебрасывают кубик, чтобы установить Связь Драконов или избежать её.

Если Безликий игрок должен сделать выбор (например, выбрать в какой из двух равнозначных регионов отступить), этот выбор делает игрок, с которым у него установлена Связь Драконов, или, если такового нет, игрок с жетоном инициативы.

Безликие игроки не получают бонус к боевому значению за сбалансированное войско, но получают +1 за наличие Генерала в регионе.

Безликий игрок может победить в игре как в одиночку, так и в составе команды с игроком, с которым у него установлена Связь Драконов.

См. также «Целевой регион» на стр. 20.

Глифы

Глифы активируются во время фазы разрешения и имеют различные эффекты в зависимости от игрока, который их активирует (более подробную информацию смотрите на планшетах игроков или на игровом поле).



Гнев/Нападение: начните бой (подробнее см. на планшетах игроков).



Развёртывание/Полёт: переместитесь по игровому полю (подробнее см. на планшетах игроков).



Сбор: соберите силу с поля (подробнее см. на планшетах игроков).



Ваала: возьмите или разыграйте карточки Ваалы (подробнее см. на планшетах игроков).



Отдых и восстановление: позволяет драконам исцелять раны. Не активируется карточками (описан на планшетах игроков). Тяжело раненые Драконы могут активировать только глифы «Отдых и восстановление».



Улучшить: позволяет Генералам улучшить свои юниты с помощью карточек жителей (подробнее см. на игровом поле и в конце правил).



Усилить: добавьте на игровое поле либо нейтральные юниты, либо юниты игроков (подробнее см. на игровом поле и в конце правил).



Укрепить: разместите жетон города в регионе (подробнее см. на игровом поле и в конце правил).

Бой

Чтобы начать бой, выберите целевого игрока (или нейтральные юниты) в пределах региона. Вы будете *атакующим*, а он — *защищающимся*.

Бросьте количество боевых кубиков, равное вашему боевому значению (см. стр. 13).

За каждый критический удар, который вы наносите, немедленно нанесите 1 рану защищающемуся (см. стр. 20). Подсчитайте количество стандартных ударов.

Если какие-либо атакующие юниты (не Драконы) пересекли горную границу до начала боя, защищающийся (включая Драконов!) игнорирует первый нанесённый удар (критический или стандартный).

Если в защищающемся регионе есть город и атакующий наносит хотя бы 1 удар, защищающиеся юниты (не Драконы) игнорируют один из нанесённых ударов (критический или стандартный), и город убирается с игрового поля.


Затем защищающийся игрок может *контратаковать* или *отступить*. Если вы атакуете нейтральные юниты или юниты Безликого игрока, они всегда контратакуют. При контратаке защищающийся игрок бросает количество боевых кубиков, равное его боевому значению (с учётом последствий критических ударов атакующего). За нейтральные юниты или юниты Безликих кубики бросает игрок справа от вас.

Если атакующий выбросил стандартные удары (без критических), то защищающийся может отступить, чтобы избежать стандартных ударов.

Любые удары (критические или стандартные), нанесённые защищающимся, немедленно наносят по 1 ране атакующему. Затем защищающийся получает по 1 ране за каждый стандартный удар, нанесённый броском атакующего. Эти удары наносятся даже в том случае, если атакующих не осталось.

Если в регионе остаются вражеские юниты или Драконы, атакующий должен либо немедленно начать новый раунд боя, либо *отступить*. Это продолжается до тех пор, пока атакующий не отступит или в регионе больше не останется его врагов.








Адраэль Тиверийский активирует глиф . Он решает переместить 4 юнита на поле боя (как описано на его планшете). Пришло время вступить в бой!

Игрок подсчитывает своё боевое значение, которое равно 5 (по 1 для каждого из юнитов и +1 бонус за наличие юнитов каждого типа), и бросает кубики. Результат броска: 2 стандартных удара и 1 критический удар. Критический удар немедленно наносит рану, уничтожая 1 из защищающихся юнитов пехоты Элайзы Алларийской.

Теперь Элайза должна принять решение: она может либо отступить и спастись от этих двух стандартных ударов, либо остаться и провести контратаку. Если Элайза решит контратаковать, она сможет бросить только два кубика, поскольку в регионе у неё осталось 2 юнита. Любые удары, критические и стандартные, которые она выбросит на кубиках, нанесут по 1 ране атакующему.

Затем Адраэль наносит 2 стандартных удара юнитам Элайзы.

БОЕВЫЕ КУБИКИ

-  2 критических удара
-  1 критический удар
-  2 стандартных удара
-  1 стандартный удар
-  Промах

БОЕВОЕ ЗНАЧЕНИЕ

Боевое значение Дракона отмечено на планшете игрока на треке ран (используйте крайнее левое значение, не закрытое жетоном раны). Если Дракон *тяжело ранен* (т. е. имеет максимальное количество жетонов ран на треке), он не имеет боевого значения.

Боевое значение войск Генерала равно количеству дружественных юнитов (включая Генералов) в регионе, дополнительно +1, если у них сбалансированные войска (т.е. по крайней мере, 1 юнит пехоты, 1 юнит кавалерии и 1 юнит лучников), и дополнительно +1, если их Генерал находится в регионе. Безликие игроки не получают дополнительно +1 за сбалансированные войска.

Боевое значение нейтральных войск равно количеству юнитов в регионе.

Если вам нужно бросить больше кубиков, чем доступно в игре, отмечайте выпавшие результаты и перебрасывайте кубики, чтобы общее количество кубиков равнялось количеству, которое игрок бросил бы за один раз.

ОТСТУПЛЕНИЕ

Когда войска отступают из какого-либо региона, они должны выбрать соседний дружественный или неконтролируемый регион и переместить все отступающие юниты (обычно это все юниты в составе войска) в этот регион. Если юнит не может отступить, он уничтожается. Когда Генерал Безликого игрока отступает из какого-либо региона, он должен по возможности отступить в дружественный регион.

Когда Дракон отступает из какого-либо региона, он должен выбрать соседний регион и переместиться в этот регион. Драконы могут отступать в неконтролируемые или контролируемые регионы, но если они отступают во время боя (если он тяжело ранен или по собственному желанию), они не могут отступить в регион, контролируемый противостоящим войском. Если Дракон отступает в регион, где находится Генерал, есть вероятность установить с ним Связь Драконов.

Если Дракон или Генерал (вместе с войском) не может отступить, этот игрок выбывает из игры, и партия заканчивается поражением для него и его союзника.



ГЛОССАРИЙ

Этот глоссарий можно использовать для поиска терминов и навигации по книге правил.

АКТИВИРОВАТЬ

См. раздел «Глифы» на стр. 11.

БЕЗЛИКИЙ ИГРОК

См. раздел «Безликие игроки» на стр. 10.

БОЕВОЕ ЗНАЧЕНИЕ

См. раздел «Боевое значение» на стр. 13.

БОЕВЫЕ КУБИКИ

См. стр. 12.



БОЙ

См. раздел «Бой» на стр. 12.

ВААЛА, КАРТОЧКИ ВААЛЫ



- 1 Символ персонажа
- 2 Название
- 3 Стоимость в силе
- 4 Эффект
- 5 Художественный текст

Карточки Ваалы не разыгрываются в колоду действий.

Карточки Ваалы — это особый тип карточек, которые можно разыгрывать только в фазу разрешения, обычно при наличии глифа Ваалы.

Чтобы разыграть карточку Ваалы, игрок должен потратить силу на своём треке силы, равную стоимости карточки Ваалы, перевернув жетоны силы на потраченную сторону. После того, как стоимость была оплачена, действие карточки разыгрывается, и карточка сбрасывается лицевой стороной вверх в стопку сброса Ваалы, если не указано иное.

Если вам нужно взять, раскрыть или иным образом взаимодействовать с вашей колодой Ваалы, но она пуста, перемешайте стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду для розыгрыша.

ВОЙСКО

Войско — это группа юнитов в регионе. У Генерала может быть не более 6 юнитов в регионе одновременно. Если юнит помещён в регион, превышающий это ограничение, игрок, владеющий юнитами в этом регионе, должен убрать эти юниты из региона, пока их количество не сократится до 6 единиц.

ВЫБЫВАНИЕ

Если Дракон или юнит с Генералом не могут отступить, они уничтожаются. Когда игрок выбывает, игра немедленно заканчивается, и побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков (см. «Фаза зачистки» на стр. 9). Выбывший игрок (или любые связанные с ним игроки) не могут выиграть.



ГЕНЕРАЛ

См. раздел «Компоненты» на стр. 4, а также стр. 22 приложения.

ГЛИФЫ

См. раздел «Глифы» на стр. 11.

ГОРОДА

Если в регионе есть город, то регион получает следующие преимущества:

- обороняющаяся армия в регионе игнорирует 1 из полученных в бою ран. После этого уберите город из региона в запас. Если во время боя не было нанесено ни одного удара или если все полученные раны были получены из другого источника (например, гор), город не убирается;
- если город оставлен (Генералом, выводящим все свои юниты из региона, в котором он находится), жетон города остаётся и будет полезен следующему Генералу, который перейдёт в него, или даже любым нейтральным юнитам, которые там появятся.

Карточки и способности могут относиться к регионам, в которых есть город.

ГОРЫ

Если в ходе боя какие-либо юниты пересекли границу с символом горы, защищающееся войско в регионе игнорирует один полученный удар (критический или стандартный).

К горам примыкают следующие регионы:

- Лес Фай
- Лес Нау
- Южная Тиверия
- Верхние Прималианские горы



ДРАКОН

См. раздел «Компоненты» на стр. 4, а также стр. 23 приложения.

ЖЕТОН СВЯЗИ ДРАКОНОВ

См. раздел «Компоненты» на стр. 5, а также раздел «Связь Драконов» на стр. 10.

ЖЕТОНЫ СИЛЫ

См. раздел «Компоненты» на стр. 5, а также раздел «Кража» на стр. 16.



ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ, ЗАЩИТНИК

См. раздел «Бой» на стр. 12.

ИГРОК

Игрок может быть как Драконом, так и Генералом. «Игрок» относится как к игрокам-людям, так и к Безликим игрокам, если не указано иное.

ИНИЦИАТИВА

Игрок с жетоном инициативы (см. раздел «Компоненты» на стр. 5) обладает инициативой и ходит первым в порядке очередности.

ИСЦЕЛЕНИЕ

Всякий раз, когда Дракон исцеляет 1 или более ран, уберите такое же количество жетонов с его трека ран.

КАРТОЧКА ДЕЙСТВИЯ

См. раздел «Компоненты» на стр. 5.



- 1 Название
- 2 Знамя королевства/
Руна драконьего
рода
- 3 Иллюстрация
- 4 Глифы
- 5 Художественный текст

КАРТОЧКА ЖИТЕЛЯ

См. раздел «Компоненты» на стр. 5.



- 1 Глиф улучшения
- 2 Название юнита
- 3 Способность
- 4 Символ типа юнита
- 5 Родина
- 6 Художественный текст

Карточки жителей используются обычными игроками для улучшения своих юнитов.

Когда вы берёте карточку жителя, положите её на соответствующий тип юнита (пехота — меч, лучники — стрелы или кавалерия — подковы) на вашем планшете игрока. Если у вас уже есть карточка жителя для этого типа юнита, сбросьте её, прежде чем использовать новую карточку жителя. Не берите новую карточку жителя из колоды жителей взамен взятой. Пока у вас на планшете есть карточка жителя, все ваши юниты этого типа получают преимущество по особому правилу, указанному в нижней части карточки жителя.

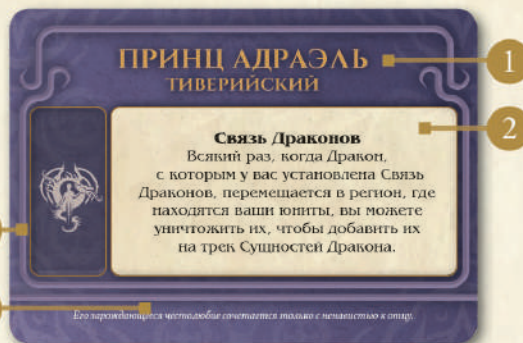
Жители не могут быть отобраны другим игроком.

КАРТОЧКА ПЕРСОНАЖА

См. раздел «Компоненты» на стр. 5.



- 1 Имя персонажа
- 2 Знамя королевства/ Руна драконьего рода
- 3 Портрет
- 4 Биография
- 5 Уникальный символ



- 1 Имя персонажа
- 2 Способность Связи Драконов
- 3 Ячейка для жетона Связи Драконов
- 4 Художественный текст

КОЛОДА ДЕЙСТВИЙ

См. раздел «Фаза планирования» на стр. 8.

КОМПОНЕНТЫ

См. раздел «Компоненты» на стр. 4-5.

КОНТРАТАКОВАТЬ

См. раздел «Бой» на стр. 12.

КОНТРОЛЬ

Регион, в котором есть юниты, контролируется обычным игроком, которому принадлежат эти юниты. Если в регионе есть нейтральные юниты, то это нейтральный регион. Драконы не могут контролировать регионы и игнорируются применительно контроля.

КРАЖА

Если Генерал или Дракон вынужден отступить во время боя, противник выбирает силу, которую он украдёт с трека силы отступающего. Чтобы украсть силу, просто возьмите жетон силы по вашему выбору с трека силы игрока и поместите его на свой собственный трек силы. Жетон силы не переворачивается, когда его крадут; он остаётся в том положении, в котором находится. Таким образом, во время боя можно украсть не более 1 силы.

КРИТИЧЕСКИЙ УДАР

См. раздел «Боевые кубики» на стр. 12.

МОРЕ

В регионы моря не могут переместиться юниты, Генералы или Драконы, и с ними не связаны карточки регионов.

НЕЙТРАЛЬНЫЕ ЮНИТЫ

См. раздел «Компоненты» на стр. 5.

НЕЙТРАЛЬНЫЙ РЕГИОН

См. раздел «Регионы» на стр. 18.

НЕКОНТРОЛИРУЕМЫЙ

См. раздел «Регионы» на стр. 18.

НЕСВЯЗАННЫЙ ДРАКОН/ГЕНЕРАЛ

В начале игры игроки-Драконы и игроки-Генералы не имеют связанных с ними игроков-Генералов и игроков-Драконов соответственно. Подробнее о Связи Драконов смотрите на стр. 10.

ОТДЫХ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Тяжело раненые Драконы могут активировать только глифы «Отдых и восстановление». Вместо того чтобы применить первый глиф с карточки действия, активируйте глиф «Отдых и восстановление» и исцелите 2 раны. После этого, если на карточке остались другие глифы и Дракон больше не тяжело ранен, примените другие глифы как обычно.



ОТМЕНА

Если какой-либо эффект отменен, проигнорируйте все его свойства и продолжайте игру.

ОТСТУПЛЕНИЕ

См. раздел «Бой» на стр. 12.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Перемещение — это способ, с помощью которого юниты, Генералы и Драконы перемещаются из одного региона в другой. Если регион, из которого или в который может переместиться юнит, Генерал или Дракон, не указан в тексте правил, вы можете перемещаться в любой регион или из любого другого региона.

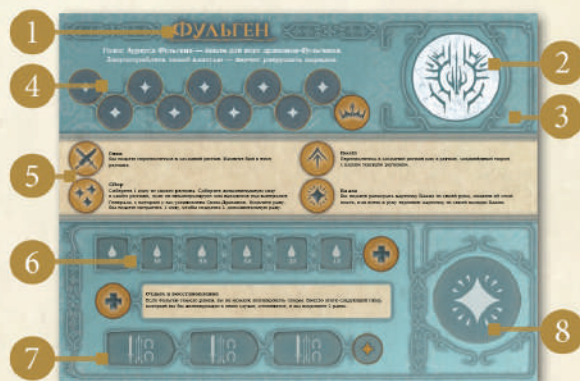
Например, если текст вашего глифа позволяет вам переместить вашего Дракона в соседний регион, то регион, в который вы перемещаетесь, может быть контролируемым, неконтролируемым или находиться в любом другом состоянии, при условии, что он находится рядом с текущим регионом вашего Дракона.

После того, как Дракон или Генерал переместится, есть вероятность установить Связь Драконов, см. стр. 10.

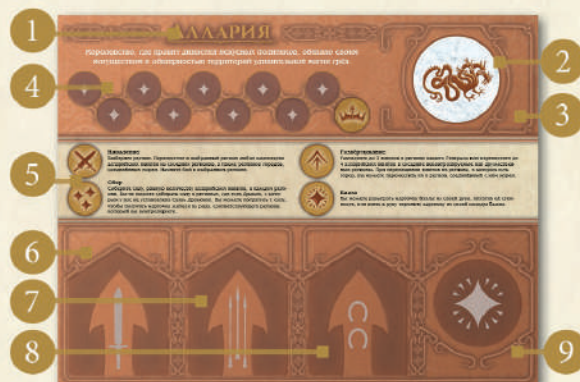
После перемещения юнита в регионе может оказаться более 6 дружественных юнитов. В этом случае уберите юниты из региона в свой запас до тех пор, пока их количество не сократится до 6.

ПЛАНШЕТ ИГРОКА

См. раздел «Компоненты» на стр. 5.



- | | | | |
|---|--|---|----------------------------|
| 1 | Название драконьего рода | 5 | Описания глифов |
| 2 | Руна драконьего рода | 6 | Трек ран и боевое значение |
| 3 | Слот для карточки связанного игрока (персонаж) | 7 | Трек Сущностей |
| 4 | Трек силы | 8 | Слот для колоды Ваалы |



- | | | | |
|---|--|---|-----------------------|
| 1 | Название королевства | 5 | Описания глифов |
| 2 | Знамя королевства | 6 | Слот для пехотинцев |
| 3 | Слот для карточки связанного игрока (персонаж) | 7 | Слот для лучников |
| 4 | Трек силы | 8 | Слот для кавалерии |
| | | 9 | Слот для колоды Ваалы |

ПОБЕДА В ИГРЕ

См. раздел «Конец игры» на стр. 9.



РАЗМЕСТИТЬ

Юниты, города и жетоны силы размещаются на игровом поле из имеющихся в запасе. Если в запасе нет жетонов указанного типа, он не может быть размещён.

РАЗЫГРЫВАНИЕ КАРТОЧЕК

Карточки в колоде действий разыгрываются во время фазы разрешения (см. стр. 8).

РАНЫ, ТРЕК РАН

Если войско ранено, игрок-владелец выбирает юнит, подлежащий уничтожению, и убирает его с игрового поля в свой запас. Если это нейтральный юнит, просто уберите нейтральный юнит в свой запас.

Когда Дракон уничтожает юнит во время боя (не с помощью Ваалы или другого эффекта), вместо этого юнит попадает на трек Сущностей Дракона.

Если ранен Генерал, уничтожьте дружественный ему юнит в этом регионе, если это возможно. В противном случае Генерал вынужден отступить.

Если Генерал вынужден отступить во время боя, противник выбирает силу, которую он украдёт с трека силы отступающего, и помещает этот жетон на свой собственный трек. Жетон силы не переворачивается, когда его крадут; он остаётся в том положении, в котором находится. Таким образом, во время боя можно украсть не более 1 силы.

Если Дракон ранен, поместите жетон раны на трек ран Дракона. Если на треке ран больше нет свободного места, то Дракон тяжело ранен и должен отступить.

Если Дракон вынужден отступить во время боя, противник выбирает силу, которую он украдёт с трека силы отступающего, и помещает этот жетон на свой собственный трек. Жетон силы не переворачивается, когда его крадут; он остаётся в том положении, в котором находится. Таким образом, во время боя можно украсть не более 1 силы.

РАУНД

Игра длится несколько раундов, см. раздел «Ход игры» на стр. 8.

РЕГИОНЫ, КАРТОЧКИ РЕГИОНОВ

Регионы — это участки земли, обозначенные границей, на игровом поле. Регионы являются *соседними* друг с другом, если у них есть общая граница.

С каждым регионом связана своя карточка, которая находится в руках игрока, управляющего этим регионом.

Карточки регионов разыгрываются не каким-либо одним игроком, а путём просмотра игрового поля и следования инструкциям на нём. Это означает, что карточка региона, разыгранная одним игроком, может быть разыграна другим игроком, который захватит этот регион!

Генералы могут одновременно иметь не более 6 юнитов в регионе, и если количество юнитов превышает это ограничение, игрок, владеющий юнитами в регионе, должен убрать лишние юниты из региона, пока их количество не сократится до 6.

- Регион, в котором нет юнитов, является *неконтролируемым*. Драконы не являются юнитами и поэтому не учитываются при определении того, является ли регион контролируемым или неконтролируемым.
- Регион, в котором находятся ваши юниты, является *дружественным*. Вы контролируете этот регион.
- Регион, в котором есть нейтральные юниты, является *нейтральным*.
- Регион, в котором есть вражеские юниты, является *вражеским* регионом.



РЯД

Карточки жителей выкладываются в ряд во время подготовки к игре, см. п. 10 на стр. 7.

СБАЛАНСИРОВАННОЕ ВОЙСКО

Если у Генерала в регионе есть хотя бы по одному юниту пехоты, кавалерии и лучников, игрок, владеющий этими юнитами (за исключением Безликих игроков), получает +1 бонус к своему боевому значению (см. раздел «Боевое значение» на стр. 13).

СВЯЗЬ ДРАКОНОВ

См. раздел «Связь Драконов» на стр. 10.

СОБРАТЬ

При сборе силы просто возьмите силу из региона и положите её на свой трек силы.

СОСЕДНИЙ

См. раздел «Регионы» на стр. 18.

Информацию о соседстве с горами см. в разделе «Горы» на стр. 15.

СОЮЗНИК/СВЯЗАННЫЙ ДРАКОН/ ГЕНЕРАЛ

Дракон и Генерал, между которыми установлена Связь Драконов, становятся союзниками и называются связанным Драконом и связанным Генералом соответственно. Если в правилах упоминается союзный игрок, то это относится только к игроку, с которым конкретно у вас установлена Связь Драконов.

СПАСОВАТЬ

См. раздел «Фаза планирования» на стр. 8.

СТАНДАРТНЫЙ УДАР

См. раздел «Боевые кубики» на стр. 12.

ТРЕК СИЛЫ

На каждом планшете игрока есть трек силы. Всякий раз, когда вы получаете жетоны силы (например, при активации глифа), кладите их на трек силы светлой стороной вверх. Всякий раз, когда вы тратите силу (обычно при разыгрывании карточек Ваалы), переверните столько жетонов, сколько силы вы потратили, тёмной («использованной») стороной вверх.

Потраченная сила учитывается при определении победителя, но не может быть использована для заклинаний Ваалы.

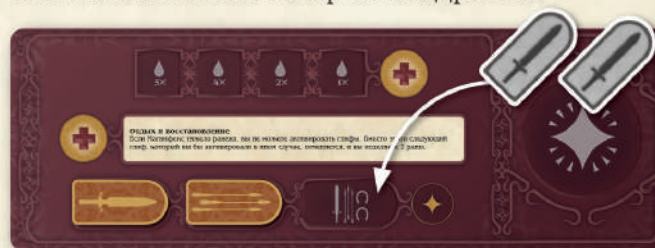
Если игрок заполняет трек силы (10 жетонов), он немедленно выигрывает. Если у этого игрока есть связанный союзник, они оба выигрывают как команда.

Если жетон силы потерян или украден, игрок, вызвавший этот эффект, выбирает, какой жетон силы будет потерян.

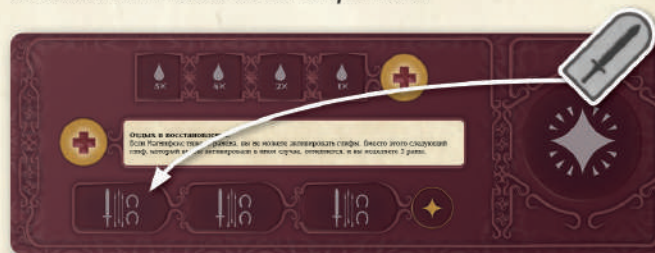
Жетон силы не переворачивается, когда его крадут; он остаётся в любом состоянии, в котором находится.

ТРЕК СУЩНОСТЕЙ

Каждый раз, когда Дракон уничтожает юнит в бою (не с помощью Ваалы или другого эффекта), он добавляет этот юнит на свой трек Сущностей. Когда трек будет заполнен, уберите с него все юниты и добавьте 1 жетон силы из запаса на трек силы Дракона.



Трек Сущностей Нагаши Магнифекс уже был почти заполнен, и в новом разрушительном бою она уничтожила ещё 2 юнита. Она кладёт первый юнит на трек, заполняя его, и добавляет 1 жетон силы на трек силы.



Затем она убирает все юниты с трека и помещает второй юнит на первое место трека Сущностей, — в будущем она сможет получить другой жетон силы!

УДАР

«Удар» относится как к критическому, так и к стандартному удару.

См. раздел «Боевые кубики» на стр. 12.

УЛУЧШЕНИЕ

См. «Карточки жителей» на стр. 16, а также раздел «Глифы» на стр. 11.

УНИЧТОЖИТЬ

Когда юнит, жетон силы или другой компонент уничтожается, он убирается с игрового поля и помещается обратно в запас.

ФАЗА ПЛАНИРОВАНИЯ

См. раздел «Фаза планирования» на стр. 8.

ФАЗА РАЗРЕШЕНИЯ

См. раздел «Фаза разрешения» на стр. 8.

ЦЕЛЕВОЙ РЕГИОН

Регион с наибольшим количеством жетонов силы находится в центре внимания и часто становится мишенью для действий Безликих. Если в нескольких регионах одинаковое число жетонов силы, то целевой регион находится ближе всего к Безликому Генералу или Дракону. Если ничья по-прежнему сохраняется, целевой регион определяет игрок с жетоном инициативы.

У разных Безликих игроков могут быть разные целевые регионы, и целевой регион может измениться в любой момент из-за изменений на игровом поле или если игрок с жетоном инициативы выберет другой регион.

Если на игровом поле совсем нет жетонов силы, то целевым считается регион, в котором находится Безликий игрок.

ЮНИТ

См. раздел «Компоненты» на стр. 5.

Существует несколько типов юнитов, принадлежащих обычным игрокам (пехота, кавалерия, лучники и Генералы), а также нейтральные юниты.

Генералы могут одновременно иметь не более 6 юнитов в регионе, и если количество юнитов превышает это ограничение, игрок, владеющий юнитами в регионе, должен убрать лишние юниты из региона в свой запас, пока их количество не сократится до 6.

Если в запасе игрока не осталось юнитов определённого типа, то дополнительные юниты этого типа не могут быть размещены.



Элайза Алларийская выставляет юниты, количество которых превышает лимит в 6 юнитов (включая Генералов). Она должна немедленно убрать любые юниты, чтобы снизить их количество до 6.



ПРИЛОЖЕНИЕ



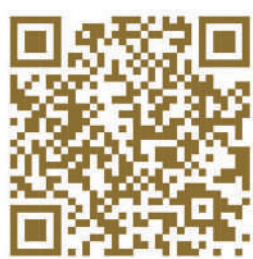
Игра в одиночном режиме

Чтобы сыграть в «Лорды Ваалы: Связь Драконов» в одиночном режиме, внесите в игру следующие простые изменения:

- Все остальные игроки являются Безликими (см. стр. 10).
- У вас всегда есть жетон инициативы; он не передаётся другим игрокам, когда вы пасуете.
- Если Безликий игрок должен сделать выбор, например, в какой регион отступить, определите его варианты, а затем выберите случайным образом, бросив кубики или монетку.

Пример игры

Следуйте приведённому ниже QR-коду, чтобы ознакомиться с описанием первого раунда игры, содержащим множество информативных примеров и деталей, которые идеально подходят для ознакомления с игрой в первый раз.



Часто задаваемые вопросы

Если я играю за Фереллона Фульгена, а моим связанным игроком является Элайза Алларийская, как взаимодействуют наши способности Связи Драконов?

При перемещении регион, в котором находится Фереллон, будет считаться соседним с регионом, в котором находится Элайза. Фереллон будет исцелять 1 рану всякий раз, когда он будет перемещаться в регион, прилегающий к региону, в котором находится Элайза.

Считается ли перемещение, сделанное в рамках разрешения глифа Нападение/Гнев, ходом?

Да, и применяются любые способности, которые активируются при перемещении (например, рыцари-грифоны или Файские охотники).

Если я связан с Драконом и он находится в неконтролируемом регионе, контролирую ли я этот регион?

Нет, Генералы контролируют только те регионы, в которых у них есть дружественные юниты. Дракон не является юнитом.

Являются ли регионы Аллария и Науак соседними?

Нет, но они соединены морем.

Если два игрока крадут силу друг у друга во время боя из-за нанесения ран своему противнику, кто крадёт силу первым?

Сначала наносятся критические удары атакующего, затем все удары защищающегося и, наконец, стандартные удары атакующего. Кража будет происходить в том же порядке, если будет нанесено достаточно ран, чтобы можно было украсть силу.

Если Галадианский жрец является последним юнитом в регионе, когда его уничтожает Дракон, добавляется ли он на трек Сущностей?

Нет.



АЛЛАРИЯ

«Долг превыше всего»

Королевство драконов Аллария — одно из самых могущественных королевств в Валерне, управляемое древней полуэльфийской династией, чья власть основана на жёсткой кастовой иерархии. Полуэльфы, или *аллаи*, являются элитой королевства, в то время как серебряные эльфы, или *эллари*, составляют низшую касту. Между этими двумя кастами — большинство граждан Алларии: *годао* — золотые гномы и люди. Королевство также вступило в союз с кочевниками-буцентаврами с Запада, некоторые из которых переняли алларийскую культуру.

Гордое и благородное королевство Аллария следует закону *Элиаду* — священному философскому тексту, в котором описаны необходимые условия строительства процветающего общества. Согласно Элиаду, естественным состоянием Вселенной является порядок, а долг и честь должны держать в узде любые мечтания. Каждый гражданин Алларии, даже угнетённые серебряные эльфы, стремится соблюдать эти принципы.

Ядром алларийской армии является легион Стражей клятвы, состоящий из самой дисциплинированной и организованной пехоты в мире, а также кавалерии Стражей, которая ездит на гордых киринах. Состав армии дополняют золотые гномы, применяющие свои смертоносные изобретения на поле боя, а также лучники-буцентавры и мастера клинка из западных племён.



ТИВЕРИЯ

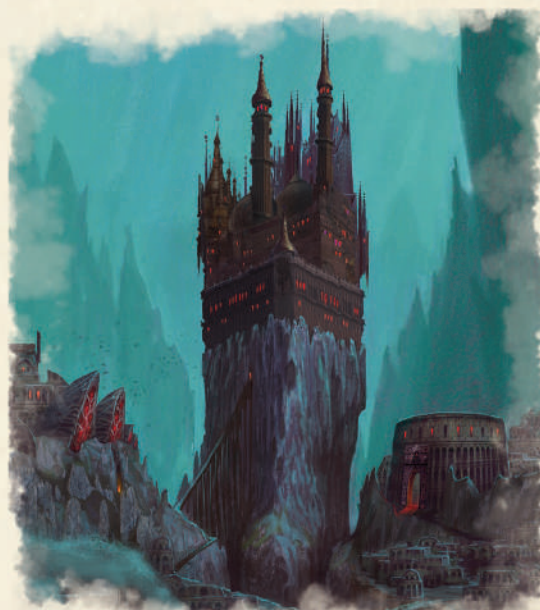
«Пробудите своё наследие»

В центре Валерны находится Кровавая империя Тиверия — политическое, культурное и военное ядро континента. Как могущественный клинок, нависающий над другими королевствами, Тиверия представляет собой постоянную угрозу для каждой нации, с которой она граничит, из-за своих экспансионистских амбиций, неприкрытой кровожадности и несравненной военной и торговой мощи.

Тиверийцы известны своей безжалостностью, уважением к силе и пренебрежением к тому, что другие народы называют тактом или дипломатией. Их правители — *магири*, элитная каста вампироподобных существ, которые нуждаются в крови живых существ как для утоления голода, так и для наслаждения. Кровавые трапезы также позволяют им использовать тёмное искусство магии крови.

Тиверийская армия состоит в основном из чистокровных солдат — людей из касты рабов, которые пытались повысить свои шансы на социальное продвижение, испытывая удачу в боевых ямах или тренировочных лагерях. Чистокровных учат пренебрегать собственной жизнью и безопасностью, что придаёт им ещё большую свирепость на поле боя.

Тиверийские офицеры — *вампири* — представители низшей знати, которые пьют кровь, как и магири, но не обладают способностями к магии крови. Вампири командуют кровожадными войсками, а также получают право командовать гигантскими армейскими насекомыми — *скорпиконами* и *веспидаями*. Гигантские воины племени огерронов с восточных равнин и хитрые *халфлинги*, мастерски владеющие ядами и взрывчатыми веществами, дополняют вооруженные силы Тиверии.





РОД ФУЛЬГЕНОВ

«Есть только мой закон»

Род Фульгенов — один из старейших драконьих родов, корни которого уходят глубоко в древность, к тем самым дням, когда все драконы были изгнаны на Красную луну Дракхи. Драконы-Фульгены обладают мощными телами, покрытыми металлической чешуёй, и сверкающими глазами, а также способностью выдыхать потоки расплавленного золота.

Азурма, или отец Рода Фульгенов, — это *Его Сияющее Величество Ауреус*, благороднейший и великолепнейший дракон Дракхи. Даже более горделивые и высокомерные, чем обычные драконы, Фульгены верят в своё естественное право властвовать над другими благодаря опыту, интеллекту и мудрости. Они правят своим Золотым городом, самым большим и цивилизованным поселением Красной Луны, внимательно наблюдая за всеми сторонами его жизни и требуя уважения к собственному авторитету.

Драконы-Фульгены мудры, образованны и дипломатичны; но и в физическом бою они устрашающие противники. Очень немногие живые существа могут противостоять раздражённому Фульгену, и едва ли кто-то посмеет бросить им вызов, когда они в гневе. Убеждённые в своём превосходстве и господстве над всеми формами жизни, Драконы-Фульгены считают, что даже смерть, которую они приносят — большая честь для их врагов.

Несмотря на свою невероятную мощь, Драконы-Фульгены известны своей терпимостью к низшим формам жизни. С их позволения маленькие дракончики и даже люди могут жить в их Золотом городе как свободные граждане, но только если подчиняются закону Ауреуса и не пытаются сбежать.



РОД МАГНИФЕКСОВ

«Красота восторжествует»

Представители древнего рода драконов Магнифексов столь же хитроумны, утончённы и прекрасны, сколь тщеславны и жестоки. Они ведут изысканный образ жизни даже по драконьим меркам, обустроивая свои жилища только в самых живописных местах, коллекционируя в качестве сокровищ только предметы искусства и употребляя в пищу только наиболее изысканные блюда из своей добычи. Ну а самые изысканные ингредиенты в кулинарии Магнифексов — боль и ужас.

Драконов-Магнифексов легко узнать по их изящным мерцающим телам. Даже во время охоты, пикируя на добычу, чтобы нанести смертельный удар, они представляют собой захватывающее зрелище: чешуя отражает солнечный свет мириадами разноцветных бликов, и тени исчезают под крыльями, растворяясь в радужном блеске. Мгновение — и зачарованную жертву настигает поток токсичного висмута и жидкой ртути из драконьей пасти.

Гордость драконов-Магнифексов позволяет с лёгкостью втянуть их в драку, но, коварные и осмотрительные, они не станут сразу опрометчиво бросаться на врага: иначе можно получить физическое увечье и испортить природную красоту. Впрочем, оскорблений они никогда не забывают.

Азурма (старейшина) рода Магнифексов — это Сивакс, принц Совершенного Экстаза. Он одержим поиском высшего наслаждения и с этой целью основал несколько драконических академий изящных искусств.



Памятка игрока

Последовательность раунда

Каждый раунд состоит из трёх фаз:

ФАЗА ПЛАНИРОВАНИЯ

Положите карточку события лицевой стороной вниз в колоду действий. Начиная с игрока с жетоном инициативы и продолжая по часовой стрелке, каждый игрок либо кладёт карточку действия или карточку региона лицевой стороной вниз из своей руки в колоду действий, либо пасует. Если игрок спасовал, он немедленно забирает жетон инициативы. Наконец, положите карточку события лицевой стороной вниз на верхнюю часть колоды действий.

ФАЗА РАЗРЕШЕНИЯ

Первый игрок берёт колоду действий и переворачивает её, не меняя в ней порядка карточек. Игроки разыгрывают каждую карточку по мере её раскрытия, следуя правилам.

Игроки активируют глифы на планшетах игроков и на поле.

ФАЗА ЗАЧИСТКИ

После того, как все карточки в колоде действий разыграны, если в колоде событий нет карточек, игра заканчивается.

Если игра не закончилась, все игроки должны убедиться, что у них руке есть все их карточки действий (5 карточек у Генералов, 6 карточек у Драконов).

Перемешайте все оставшиеся не востребуемыми карточки жителей обратно в колоду жителей и откройте 6 карточек, выложив их рядом с полем в новый ряд.

Бой

Чтобы начать бой, выберите целевого игрока (или нейтральные юниты) в пределах региона.

1. Бросьте количество боевых кубиков, равное вашему боевому значению.
2. За каждый критический удар, который вы наносите, немедленно нанесите 1 рану защищающемуся.
3. Защищающийся игрок может отступить или контратаковать, используя количество боевых кубиков, равное его боевому значению.
4. Любые удары (критические или стандартные), нанесённые защищающимся, немедленно наносят по 1 ране атакующему. Затем защищающийся получает по 1 ране за каждый стандартный удар, нанесённый броском атакующего.
5. Если в регионе остаются вражеские юниты или Драконы, атакующий должен либо немедленно начать новый раунд боя, либо отступить.

БОЕВОЕ ЗНАЧЕНИЕ

Боевое значение Дракона отмечено на треке ран на планшете (используйте крайнее левое значение, не закрытое жетоном раны). Если Дракон тяжело ранен (т. е. имеет максимальное количество жетонов ран на треке), он не имеет боевого значения.

Боевое значение войск Генерала равно количеству дружественных юнитов (включая Генералов) в регионе, дополнительно +1, если у них сбалансированные войска (т. е. по крайней мере, 1 юнит пехоты, 1 юнит кавалерии и 1 юнит лучников), и дополнительно +1, если их Генерал находится в регионе. Безликие игроки не получают дополнительно +1 за сбалансированные войска.

Боевое значение нейтральных войск равно количеству юнитов в регионе.

Связь Драконов

После активации глифа или отступления у вас есть шанс установить Связь Драконов с другим игроком, если вы ещё не сделали этого ранее. Для этого ваш Генерал или ваш Дракон должен находиться в том же регионе, что и Дракон или Генерал другого игрока, с которым у вас не установлена Связь Драконов, соответственно.

1. Оба игрока бросают боевой кубик.
2. Оба игрока могут бросить свой кубик ещё раз, потратив 1 силу.
3. Оба игрока могут продолжать бросать кубик, тратя силу, до тех пор, пока ни один из них больше не захочет этого делать или не сможет потратить силу.
4. Если на обоих кубиках выпал хотя бы один удар (критический или стандартный), игроки устанавливают между собой Связь Драконов — теперь они союзники. Если по какой-либо причине побеждает один из игроков, его союзник выигрывает вместе с ним.

Глифы регионов



УЛУЧШИТЬ

Генерал, контролирующий этот регион, может выбрать из ряда жителя, чья родина соответствует этому региону или, если он потратит 1 силу, соседнему региону. Генерал помещает выбранную карточку жителя на свой планшет.



УСИЛИТЬ

Если этот регион нейтральный или неконтролируемый, разместите в этом регионе 2 нейтральных юнита. Если регион находится под контролем, контролирующий Генерал размещает юнит по своему выбору в регионе и любых соседних регионах, которые он контролирует.



УКРЕПИТЬ

Если в этом регионе нет города, возведите город в этом регионе.