

ВОЙНА ТЕНЕЙ

КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ

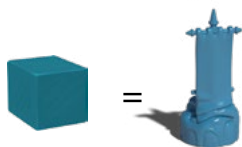
Коллекционное издание настольной игры «Война теней» включает в себя пластиковые компоненты, которые в том числе заменяют фишки и некоторые жетоны, а также 10 карт сокровищ и 10 карт завоеваний, которые вводят в игру новые разнообразные механики. Новые карты рекомендуются для опытных игроков, которые хотят разнообразить обычные партии.

КОЛЛЕКЦИОННЫЕ КОМПОНЕНТЫ

36 фигурок агентов
(заменяют картонные
жетоны)



100 фигурок знамён
(заменяют деревянные
фишки)



12 фигурок городов



13 фигурок ферм



13 фигурок фортов



**1 монета
первого игрока**



1 фигурка песочных часов
(для отслеживания
прогресса каждого раунда)



**10 карт сокровищ
10 карт завоеваний**

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выполните подготовку по обычным правилам, заменив жетоны агентов, фишки знамён и жетон первого игрока обновлёнными компонентами. Всякий раз, когда в игре упоминается фишка знамени, используйте вместо неё фигурку знамени, а когда в игре упоминается жетон агента, используйте вместо него фигурку агента.
2. Поместите 12 фигурок городов, 13 фигурок ферм и 13 фигурок фортов поверх соответствующих символов на игровом поле. Если в регионе есть город и хотя бы 1 символ знамени, поместите одно из этих знамён на фигурку города. Если в течение игры регион переходит под контроль другой империи, помещайте в город её знамя. В пустых регионах не будет знамён, чтобы обозначить контроль над городами, но такой регион всё равно контролирует его домашняя империя.
3. Для каждой империи возьмите 2 карты завоеваний и 2 карты сокровищ и замешайте их в соответствующие колоды империй.

КАРТЫ СОКРОВИЩ

При применении свойства карты империи, требующего сброса 2 карт, игрок может сбросить в качестве второй карты карту сокровища. Сброшенная карта сокровища замешивается обратно в колоду своей империи. Карты сокровищ нельзя играть отдельно от других карт.

КАРТЫ ЗАВОЕВАНИЙ

Карты завоеваний обозначают уникальные события, происходящие в ходе игры. Игроки не берут эти карты на руку и не играют их вместе с другими картами. Свойство карты завоевания применяется сразу, как только игрок берёт её, после чего она немедленно сбрасывается. В отличие от других карт, карты завоеваний не замешиваются обратно в колоду империи.

Взяв карту завоевания, игрок получает указание применить определённое свойство или одно из двух свойств на выбор. Игрок должен применить свойство, если это возможно, и сбросить карту; эта карта выходит из игры. Если по какой-либо причине это свойство не может быть применено, игрок сбрасывает эту карту и берёт новую.

ПРИМЕЧАНИЯ К КАРТАМ

Империя Медведя

Враждующие кланы

Напасть: это действие атаки выполняется по обычным правилам, за исключением того, что вы атакуете дружественную армию и что в атакуемом регионе должно быть хотя бы 1 знамя. Если выбрать цель атаки невозможно, вы не можете применить это свойство.

Растерзать: уберите все знамёна вражеской армии из 1 любого домашнего региона империи Медведя. Вы не можете убрать этим действием армию Медведя.

Судебный процесс

Оба эти свойства можно применить, только если на выбранных для замены позициях есть агенты.

Империя Орла

Щедрый урожай

Продать: пока монета первого игрока не будет передана следующему игроку, при подсчётах во время выполнения действий позиций совета каждая ферма в империи считается 2 фермами.

Накопить: пропускайте этап «Предел снабжения», пока монета первого игрока не будет передана следующему игроку

Покушение

Предотвратить: уберите все знамёна империи Орла из 1 любого региона.

Совершить: вы должны назначить каждого агента этого совета на новую позицию в этом совете. После этого фаза империи продолжается со следующей позиции совета. Таким образом действия некоторых позиций могут быть разыграны ещё раз.

Империя Коня

Кочевая жизнь

Переместите все знамёна империи Коня из одного региона в 1 любой другой пустой регион на игровом поле. Вы должны полностью покинуть регион, не оставляя в нём знамени.

Кризис престолонаследия

Вы должны назначить каждого агента этого совета на новую позицию. После этого фаза империи продолжается с позиции шерифа империи Коня. Таким образом действия некоторых позиций могут быть разыграны ещё раз.

Империя Слона

Сила приносит мир

Зачистить: уберите в запас 1 знамя империи Слона из каждого региона, в котором есть хотя бы 1 знамя империи Слона.

Договориться: империя Слона не может атаковать снова, пока монета первого игрока не будет передана следующему игроку.

Топот

К регионам под контролем империи Слона также относятся домашние регионы этой империи, в которых нет знамён. В выбранном регионе должно находиться хотя бы 1 знамя.

Империя Льва

Возведение монумента

В конце своего хода империя Льва всё равно должна сбросить знамёна до предела снабжения по обычным правилам.

Чума

Сдержат: вы должны выбрать домашний регион империи Льва, в котором есть хотя бы 1 знамя империи Льва.

Распространить: вы должны убрать 1 знамя из каждого соседнего региона, в котором есть хотя бы 1 знамя, независимо от того, какая империя контролирует этот регион.

