

Ярость Эльфов

Правила настольной игры

1. Вступление

Каждый игрок - правитель одного эльфийского народа, который сражается за территорию и замки с другими народами.

Цель игры - выполнить своё секретное задание. Да-да, оно будет известно только вам и никому больше!

В игру могут играть от 2 до 4 человек, рекомендуемое количество игроков 3 или 4.

В коробке с игрой вы найдете:

- 4 колоды разных эльфийских народов по 20 карт. У каждого игрока - своя колода;
- 1 колоду из 35 карт нейтральных воинов и Сокровищ;
- фишки земель и башен для каждой колоды;
- 7 карточек с секретными Целями (условиями победы);
- 20 карт Артефактов.



Высшие эльфы



Черные эльфы



Снежные эльфы



Лесные эльфы



Нейтральные карты



Артефакты



Условия победы

2. Подготовка к игре

1. Разложите поле-карту земель и поле боя. В зависимости от количества игроков поле-карта используется по-разному:

2 Игрока: игра проходит на поле с 4 Замками, но играют только 2 из них. Игроки выбирают Замки с соседних углов. Играет только половина поля с землями, прилегающими к этим Замкам, и Центральный Замок. На другую половину заходить нельзя.

3 Игрока: игра проходит на поле с 3 Замками.

4 Игрока: игра проходит на поле с 4 Замками.

2. Защитник Центрального Замка. Найдите в колоде Нейтральных карт карту “Эбрунг, Страж портала” и положите её отдельно.

3. Подготовьте Нейтральные карты. Перетасуйте колоду Нейтральных карт и положите рядом с полем рубашкой вверх. Около неё оставьте место для сброшенных Нейтральных карт, они кладутся стопкой лицом вверх.

Вслепую соберите отряды нейтральных воинов: один отряд состоит из 3 карт. Количество отрядов на 1 больше, чем количество игроков. Например, для 2 игроков нужно 3 отряда. Положите их стопками рубашкой вверх рядом с картой.

Перемешайте колоду **Артефактов** и положите её рубашкой вверх.

4. Выбор народа. Договоритесь, кто за какой народ эльфов играет. Бои начались уже на этом этапе? ;) Тогда вам не обойтись без жеребьёвки. Возьмите по 1 карте из каждой колоды эльфов, перемешайте их и тяните по очереди.

Переверните карту и познакомьтесь со своим народом.

Положите перед собой свою колоду, рядом с ней оставьте место для сброшенных карт.

5. Очередность хода. Каждый игрок берёт по карте из нейтральной колоды. Кому выпала карта с наибольшим значением инициативы (цифра в верхнем левом углу), тот ходит первым. Ход передаётся по часовой стрелке. Не забудьте вернуть нейтральные карты обратно в колоду и перетасовать её.

Каждый игрок кладёт одну фишку на ближайший к себе угловой замок.

6. Драконы-защитники замков. В своих колодах найдите по карте Дракона и положите перед собой лицом вверх. Драконы отмечены значком:



7. Первая рука. Возьмите по 5 карт из своих колод. Ими вы можете играть. Держите их в руке и не показывайте друг другу. Самые редкие и сильные карты - это герои. Они отмечены значком:



8. Условия победы. Перемешайте карты Целей и возьмите каждый по одной. Прочитайте своё задание. Никому не показывайте его!

В классическом сценарии выигрывает тот, кто первым выполнит своё задание.

Игрок, потерявший все замки, выбывает из игры.

В конце правил описан альтернативный сценарий игры.

3. Ход игрока

Игроки ходят по очереди. Каждый ход состоит из 3 фаз: Призыв, Сброс и Захват земли.

1. Призыв. Игрок берёт из своей колоды столько карт, сколько Замков и Башен отмечено его фишками. Например, если у игрока 2 Башни и Замок, он берёт 3 карты. Если у него только 1 замок - он берёт 1 карту.

Если карты в колоде закончились, перетасуйте сброшенные карты и верните их в колоду.

В свой первый ход игроки не берут карты.

2. Сброс. В руке не может быть больше 5 карт. Поэтому, сразу после призыва, выберите лишние карты и положите их в свою стопку сброса. Например, если у вас 7 карт, 2 нужно сбросить.

3. Захват земли. Для захвата выберите одну землю, соседнюю с вашими землями. (Ваши земли это те, на которых лежат ваши фишки). Башня или Замок также считаются землей, учитывайте это при подсчете количества земель!

Вы можете попытаться захватить землю соперника или побороться за территорию, которая пока никому не принадлежит.



Соседними считаются те клетки на карте, которые имеют общую сторону. На рисунке показано, куда можно поставить фишку в первый ход.

4. Победа в бою. Ура! Вы захватили землю! Отметьте её фишкой. Если на земле есть Башня или Замок (отлично!), переверните фишку Башней вверх. Если земля без Башни или Замка (тоже хорошо!) - возьмите карту из колоды Артефактов. Не показывайте её другим игрокам и положите перед собой отдельно.

Пропуск боя. Вы можете отказаться от боя. Если у вас меньше 5 карт в руке, возьмите дополнительную карту из своей колоды.

4. Бой

1. Подготовка. Если вы захватываете пустующие земли, против вас будут биться нейтральные воины. Перед битвой вы можете посмотреть один из их отрядов. Выберите одну карту отряда и положите поверх стопки так, чтобы её могли видеть другие игроки. Оставшиеся 2 карты будете знать только вы. После этого можете либо вступить в бой с этим отрядом, либо не глядя выбрать для сражения другой отряд. Отряды с открытой картой смотреть нельзя.

Если отряды нейтральных воинов закончились, а вам нужно брать карты, разложите их снова, как в начале игры. Если закончилась колода - перетасуйте сброс и положите на место колоды.

Если вы нападаете на землю соперника, её хозяин может выбрать и отправить в защиту 3 карты из своей руки или отдать землю без боя. Если у защищающегося игрока нет 3 карт в руке, он должен отдать землю без боя. Это не считается пропуском боя и дополнительную карту вы не берёте.

2. Расстановка. Перед началом боя атакующий игрок выбирает 3 карты из своей руки и либо берёт 3 карты нейтрального отряда, либо 3 карты защищающегося соперника. Не глядя складывает вместе 6 карт и перетасовывает. После чего раскладывает их рубашками вверх на поле боя так, как показано на картинке ниже. После этого карты нужно перевернуть, причём 2 карты в середине переворачиваем одновременно - одним движением.

Центральные карты не сражаются. Боец нижней карты получает критическое ранение и погибает, карта кладётся в сброс его родной колоды.

Верхняя карта - это боец запаса. Она возвращается в руку хозяина и может применять своё Действие. (см. раздел 5) Если эта карта принадлежит атакующему игроку, он может сразу после открытия карт поменять её местами с другой своей картой, участвующей в бою. Если же это нейтральная карта, то она сразу отправляется в сброс.

4 карты по краям принимают участие в сражении. Поверните их иконками атак к центру.



3. Ход боя.



Инициатива. На поле остались 4 карты. Та карта, у которой наибольшее число инициативы, ходит первой. А та, у которой наименьшее, - последней.

Если у нескольких карт одинаковая инициатива, первой ходит карта нападающего. Если 3 карты с одинаковыми инициативами и 2 из них принадлежат нападающему, то второй из них ходит карта защищающегося - по очереди.

Атаки и их направления. Тот игрок, чья карта ходит, выбирает 1 из 3 возможных Атак этой карты, чтобы применить её к карте противника. За карты нейтралов играет любой из соперников нападающего игрока по его выбору.

Атаки различаются направлениями: Атака в центре обрушивается только на карту напротив, Атаки слева и справа - по соседним картам соответственно.

Щиты, Контратаки и Движения не наносят урона. Если у карты на каком-то направлении стоит Щит, она не может бить в ту сторону, но защищена от Простых Ударов с той стороны.

Если карта может нанести урон карте противника, она обязана это сделать. Пропустить ход нельзя.

При успешной атаке у карты противника снимаются **Очки Жизни**. Если жизнь была последней, и никто из игроков не принимает мер по её сохранению, то карта считается погибшей - выбывает из боя и отправляется в сброс. Бой идет не один раунд - чтобы победить сильных противников, например, драконов, вам нужно провести несколько раундов.

Игроки могут влиять на ход боя Действиями своих карт. (см. раздел 5) или использовать Артефакты. (см.раздел 7)

Типы атак.

- Простой удар - снимает 1 жизнь.
- Простой двойной удар - снимает 2 жизни.
- Щит - защищает от простых ударов.
- Пробивной удар - снимает 1 жизнь, игнорируя щит.
- Двойной Пробивной Удар - снимает 2 жизни, игнорируя щит.
- Контратака. Если карта была атакована с этой стороны, то у атакующей карты снимается 1 жизнь. Если карта противника не может нанести урон по другому направлению, она обязана бить в сторону карты с контратакой.

Огненный щит - защищает от простых ударов, снимает 1 жизнь у атакующей карты. Если карта противника не может нанести урон по другому направлению и может атаковать карту с огненным щитом, она обязана это сделать.

Движение. По желанию хозяин карты может поменять её местами с картой, на которую направлено движение. Если движение осталось единственным свободным вариантом - вы вправе стоять на месте.

4. Определение победителя. Бой заканчивается, когда карты больше не могут нанести друг другу урон. Побеждает тот, у кого осталось больше карт, участвовавших в бою (считаются 4 крайние карты в расстановке). При равном количестве карт, или, если их не осталось вовсе, выигрывает тот, чья карта оказалась в запасе в начале боя.

После боя все «выжившие» карты возвращаются в руки хозяев. Нейтральные карты отправляются в сброс.

В конце правил приведен пример боя.

4. Объекты на карте



Башни позволяют брать больше карт из колоды в фазу Призыва. В начале хода игрок тянет столько карт, сколько башен и замков отмечено его фишками. Захваченные Башни и Замки отмечаются фишками Башней вверх.

Замок и Дракон-защитник. Когда соперник нападает на ваш замок, вы обязательно должны использовать для защиты карту Дракона. Если вам не хватает карт в руке для обороны своего замка, возьмите недостающие карты из колоды. Ваш дракон не уходит в сброс, даже если погибнет в прошлом бою. Вы можете взять его в следующий раз для обороны своего замка. Если игрок захватил чужой Замок, он получает его вместе с драконом-защитником. Так же как и Башни, Замки влияют на количество карт, которые игрок берёт в начале хода.

Центральный замок - это портал в другие замки. Его хозяин в свой ход может напасть на любой Замок соперника. Чтобы захватить Центральный замок, сразитесь с драконом Эбрунгом и двумя случайными картами из колоды нейтральных воинов. Владелец Центрального замка

5. Действия



Цена Действия: Необходимое количество фишек на карте, чтобы применить Действие.

Описание Действия: что и когда делает.

Действия - это особые способности карт. Вы можете применять Действия тех карт, которые у вас сейчас на руках. Применять их можно в любое время, если в описании нет уточнения по времени, например, «только в бою». Чтобы применить Действие, игрок должен вовремя заявить об этом намерении. После того, как Действие сработает, карта идёт в сброс.

ВАЖНО! Карты, участвующие в бою, не могут применять своих Действий. То есть, перед тем, как отправлять карты в бой, игрок должен решить, какие карты будут принимать участие в бою, а какие останутся на поддержке.

Цена Действия. Вы можете применять Действие карты, если у вас достаточно для этого земель. Например, для Действия карты Мирайны Острой Листвы нужно быть хозяином как минимум 4 земель.

Вы можете применять сколько угодно действий, если у вас достаточно земель для каждого из них, цена не суммируется.

Ответные Действия. Соперник может ответить на действие действием своей карты, и ответное действие может упреждать уже заявленное.

Например: Следопыт атакует Жреца Тёмного Кристалла простой атакой и снимает у него 1 жизнь. Хозяин Следопыта применяет Действие Снайпера, чтобы нанести дополнительный урон и отправить Жреца в сброс. Хозяин Жреца отвечает Действием Посвященной: заменяет одну из атак Жреца на Щит и спасает его.

Все игроки могут вмешиваться в ход сражения других игроков с помощью Действий своих карт. Но, если написано, что Действие работает на своего воина или в своём бою, то на чужих воинов и в чужих боях это Действие применять нельзя.

Действия нельзя применять, если у игрока на руке больше 5 карт. Поэтому каждый раз, когда игрок берёт карты, он должен сбросить лишние, прежде чем применять свои Действия.

6. Сокровища

Сокровище может выпасть в сражении с нейтральными картами. При раскладе боя карты Сокровищ ни на что не влияют, это просто пустое место. Если игрок побеждает, то забирает Сокровища себе.

Сокровища можно обменять на призыв 2 карт во время хода любого игрока. Например, это хорошо делать перед боем, если соперник атакует ваши земли. Сразу после призыва нужно сбросить лишние карты, если их больше 5. После обмена Сокровища идет в сброс колоды Нейтральных карт.

Во время боя Сокровища применять нельзя.

Обмен. Игроки могут договариваться между собой и обменивать Сокровища на Артефакты или на помощь в бою. **Во время боя обмениваться Артефактами и Сокровищами нельзя.**

7. Артефакты

Артефакт выдается игроку, захватившему обычную землю (не Башню, не Замок и не землю другого игрока).

У каждого Артефакта - своё уникальное действие, в описании указано, в какой момент его можно применять. После использования артефакт уходит в сброс и больше никогда не возвращается в игру. Все артефакты одноразовые!

У игрока может быть неограниченное количество артефактов. Артефакты не влияют на количество карт в руке у игрока и могут храниться в отдельной стопке.

Так же как и Сокровища, Артефакты можно обменивать, но не во время боя.

Артефакты игрока, потерявшего свой Замок, удаляются из игры.

Сценарии игры

Превосходство

Классическая игра, в которой вы следуете поставленной перед вами цели. Кто первым её достигнет, тот и победил.

Повелитель драконов

Победителем становится тот игрок, который захватит все замки других игроков. Игрок захвативший замок соперника, может забрать его дракона и использовать его в любое время. Захваченный замок является порталом к другим замкам. То есть игрок может каждый свой ход нападать на замок любого соперника.

Пример боя



Пример 1: Нападают Чёрные Эльфы.

Расстановка: Посвященная отправляется в сброс, а Дозорный в руку хозяина.

1. Первой ходит **Джанира**: она может атаковать только **Налетчика**, он погибает.
2. Второй ходит **Элита Сареона**: напротив всех её атак у воинов противника стоят щиты, она не может их пробить.
2. Третьим ходит **Страж Дарна**, но у него нет атаки в сторону оставшейся карты противника.

Завершение боя: Больше никто из воинов не может наносить урон, побеждает хозяин Черных - у него осталось больше карт в бою. Хозяину Снежных удастся сохранить **Элиту Сареона**.

Пример 2: Расстановка и первый ход такие же.

Хозяин снежных эльфов в ход **Элиты Сареона** применяет Действие **Повелителя Вьюги** и заменяет атаку, направленную на **Джаниру**, на **Двойной Пробивной Удар**. Щит не спасает Джаниру от этой атаки, она теряет обе жизни и отправляется в сброс.

После этого в бою остаются **Элита Сареона** и **Страж Дарна**. Они не могут нанести друг другу урон, и бой заканчивается. Поскольку у хозяина Снежных эльфов карта **Дозорного** оказалась в **запасе**, он выигрывает этот бой.

Дополнения:

Действие **Ксаранты** перемещает ваш жетон на соседнюю землю - завоевывать ее еще раз не нужно. Артефакт в таком случае вы не получаете тоже.

Артефакт - **Руна Строителя** создает башню на любой подвластной вам земле. Она также участвует в подсчете Башен для выполнения условия победы.

WWW.ELVENRAGE.RU

Авторы игры:

Дмитрий Нелин и Марина Клейман

Иллюстрации и оформление: Марина Клейман

Редактирование правил: Олеся Цуканова

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО “ДизайнПринт”, 2016. Все права защищены.