

ПРАВИЛА ИГРЫ



Описание игры

Перед вами настольная тактико-стратегическая игра по мотивам цикла произведений В. Панова «Тайный Город». В ней игроки управляют одним из Домов Тайного Города. Их цель — одержать победу над своими соперниками с помощью хитрых интриг, могущественной магией или за счет силового противостояния.

В своей борьбе игроки используют заклинания и таинственные артефакты, стратегов и героев своих домов, нанимают обычных наемников, а также захватывают различные территории Тайного Города.

Игра состоит из следующих элементов

- Коробка
- Правила
- 147 игровых карт, в том числе:
 - ♦ 6 колод домов по 7 карт каждая



- ♦ 24 карты заклинаний
- ♦ 24 карты наемников
- ♦ 24 карты артефактов



- ♦ 3 уникальных карты — Кортес, Анна и Аркан Желаний



- 24 карты Территорий



- 6 карт стратегий



- По 64 жетона очков влияния, маны, денег



Как начать играть

Аккуратно вскройте коробку, и достаньте все игровые элементы.

Разберите игровые карты по колодам:

Колоды Домов



Колода заклинаний



Колода наемников



Колода артефактов



Разделите и отложите территории по типу:
Дома



Территории, приносящие деньги



Территории, приносящие ману



Территории, приносящие очки влияния.



Сложите в отдельные кучки фишки денег, маны и очков влияния и тщательно перемешайте колоды заклинаний, наемников и артефактов.

Определите по жребию или по договоренности, какими Домами вы будете играть. Возьмите колоды своих Домов, а также свою родную территорию. Выложите Лидеров своих Домов и свою территорию на стол.

Пример: В результате жеребьевки Дима получил право играть за Великий Дом Навь. Он берет колоду Темного Двора. Это карты, у которых рубашка помечена символом Нави. Затем он достает из этой колоды карту Великого Князя и кладет ее на стол. Остальные карты он кладет рубашкой вверх рядом. После этого он достает из

территорий Цитадель Темного Двора, которая также помечена символом Навов, и выкладывает ее на поле.



В начале игры каждый игрок тянет в руку по 1 карте из колод артефактов, наемников и заклинаний. Затем игроки разбирают территории. Это делается так:

Каждый игрок, начиная с первого, выбирает 1 любую территорию, затем следом за ним это делает второй игрок и т.д. до последнего игрока.

Последний игрок берет 1 любую территорию, потому еще одну, и круг идет в обратную сторону. Так происходит, пока все игроки не получат по 3 территории. Когда играет меньше 6 игроков, то убежите лишние колоды и оставшиеся территории обратно в коробку.

Игрок, получивший Офис компании «Неприятные ощущения», берет карту Кортеса и кладет ее на эту территорию. Так же поступает с картой Анны владелец Квартиры Анны, и с Арканом Желаний — владелец Престола Силы



Когда все необходимые карты распределены, договоритесь между собой о количестве ходов. Стандартно предлагаются следующие варианты игры:

- 6 игроков — 6 ходов
- 5 игроков — 7 ходов
- 4 игрока — 8 ходов
- 3 игрока — 9 ходов
- 2 игрока — 10 ходов

Вы можете выбрать один из этих вариантов, или договориться о своем, исходя из количества игроков и наличия свободного времени.

Игровой процесс

Игра идет по ходам. Каждый ход состоит из нескольких фаз. Игроки проходят каждую фазу один за другим по часовой стрелке, начиная с первого игрока. Это означает, что все игроки сначала последовательно проходят 1-ю фазу, затем начинается 2-я фаза и т.д.

Пример: Дмитрий, Антон и Петр начинают очередной ход. Первым игроком является Петр. Тщательно подумав, он выбирает для борьбы в этот ход стратегию Внимательные исследования, объявив, что целью стратегии будет Антон. Антон, который ходит вторым, быстро ориентируется и берет стратегию Умелые манипуляции, перевернув ее атакующей стороной, и объявляет, что в этот ход он будет захватывать территории Петра с помощью своей черной магии. Дмитрий решает вмешаться в конфликт на стороне Антона, а также соблюсти свою выгоду и играет против Петра стратегию Тонкие интриги.

После того, как стратегии разобраны, Петр получает доход со своих территорий и тянет необходимые ему карты, стараясь накопить максимальное количество денег и маны, чтобы успешно противостоять двум противникам сразу. Антон, наоборот, использует свойство своих территорий, стараясь получить максимум маны, чтобы подготовить массированную атаку заклинаниями. Дмитрий использует особые свойства своих территорий и вытягивает несколько нужных ему карт из разных колод. По завершению этой фазы оппоненты приступают к покупке наемников.

Краткое перечисление фаз хода

1. Инициатива — в этой фазе игроки определяют, кто будет ходить первым.
2. Выбор стратегии — здесь игроки выбирают одну из карт стратегии и назначают свои цели.
3. Использование территорий — игроки получают в этой фазе доход со своих территорий и используют их особые свойства, в том числе набирают карты из колод.
4. Покупка карт с руки — здесь игроки покупают из руки наемников и артефакты, а также могут использовать различные заклинания.
5. Розыгрыш стратегий — это длительная боевая фаза, в которой игроки поддерживают стратегии и противодействуют им.
6. Окончание хода — здесь игроки оплачивают помощь, сбрасывают с руки лишние карты и разворачивают тех наемников и героев, которых они повернули во время торговли за право быть первым игроком.

Описание фаз хода

Инициатива:

1-й ход. В первый ход первый игрок определяется жребием.

2-й и последующие ходы. На втором и последующих ходах проводится торговля за Инициативу. Торговля проводится так: любой игрок, начиная с первого и далее по часовой стрелке, может повернуть рубашкой вверх любого своего персонажа. Сила, указанная в правом нижнем углу повернутой карты, считается Инициативой этого игрока.

Игрок с наибольшей инициативой выбирает, кто будет ходить первым, остальные игроки ходят по кругу, по часовой стрелке.

Если никто из игроков не стал участвовать в торговле за инициативу, то первым будет ходить игрок, сидящий слева от первого игрока прошлого хода.

Подсказка: Иногда бывает выгодно самому стать первым игроком — если вам нужно получить необходимую стратегию, или назначить первым любого другого игрока.

Все персонажи, повернутые в процессе торговли за Инициативу, остаются повернутыми и не могут быть назначены в розыгрыш любых стратегий до конца хода. Эти персонажи могут быть целями любых заклинаний и стратегий, так же как и любые другие.

Подсказка: Когда вы применяете на лежащую рубашкой вверх карту заклинание уничтожения, например «Плевок дракона. Убейте любого наемника или героя с силой 4 и больше.», то вы переворачиваете эту карту рубашкой вниз, и смотрите ее силу. Если сила карты соответствует указанной в заклинании, то карта уничтожена и покидает поле. См. Убийство.

Пример: *Близится конец игры, Антон, у которого есть большое опережение по очкам влияния, хочет закрепить свое преимущество и успешно разыграть стратегию Тонкие Интриги. Для этого в начале хода он поворачивает свою Мантикору, имеющую силу 3, за право быть первым игроком.*

Однако Петр, намерен помешать ему, и поворачивает Черную Моряну, с ее силой 4, перехватив это право. Подумав некоторое время, Антон добавляет к своей Мантикорке Белую Моряну, с силой 2.

Так он получает суммарную силу 5, и выигрывает Инициативу, взяв нужную ему стратегию, но теряет до конца хода двух своих персонажей. Используются Антоном Мантикора и Белая Моряна, а также Черная Моряна, использованная Петром, остаются повернутыми до конца хода.

Подсказка: Если у вас есть наемник Грифон, то при добавлении его силы к борьбе за Инициативу, не переворачивайте эту карту. Вы также можете использовать Грифона в любых действиях в этом ходу. Каждый Грифон добавляет силу к Инициативе только один раз.

Выбор стратегий

Это очень важная фаза. В ней игроки определяют, чем именно они планируют заниматься в этот ход. Такое планирование происходит за счет выбора одной из 12 доступных стратегий.

В игре есть 6 базовых стратегий, каждая из которых позволяет захватить любую территорию противника. Также в игре есть 6 небазовых стратегий, каждая из которых позволяет совершить различные действия, необходимые для победы.

Подсказка: 2 стратегии не случайно объединены в одну карточку. Иногда бывает полезно взять ненужную вам стратегию, чтобы она не досталась противнику, и использовать ее для захвата территории.

Стратегии имеют следующие типы, которые указаны на карте стратегии в виде рисунка: Оружие, Магия, Интрига. Важно выбирать тип стратегии, которую вы успешно сможете поддержать своими наемниками и героями. См. Розыгрыш Стратегии.



Карты стратегий выглядят так:

Оружие Магия Интрига

Первую стратегию выбирает первый игрок. Он берет одну из 6 карточек стратегий и сразу объявляет, играет он базовую или небазовую стратегию с этой карточки, а также говорит, против какого игрока она будет направлена. Отказаться от объявления стратегии нельзя.

Второй игрок выбирает любую из 5 оставшихся стратегий. У каждого игрока может быть только 1 стратегия, поэтому если играет меньше 6 человек, то, когда все игроки выберут свою стратегию, оставшиеся убираются до следующего хода.

Использование территорий

В этой фазе игроки используют свои территории для получения дохода или активируют их особые свойства. Все территории, кроме родной территории вашего Дома, активируют свое свойство



вместо получения дохода, то есть, необходимо рассчитывать, что важнее — получить необходимый ресурс или активировать свойство территории.

Взятие карт

Когда вы берете карту из колоды Дома, то вы можете выбрать любую карту из этой колоды, а если вы хотите взять карту из колоды артефактов, заклинаний или наемников, то берете верхнюю. Взятую карту вы кладете себе в руку, не показывая ее оппонентам.

Пример: В прошлый ход были уничтожены практически все войска Петра, и он остро нуждается в наемниках. Поэтому в фазу получения прибыли с территорий он берет одного героя из колоды своего Дома, а также использует свойство своего Павильона Обманщиц, взяв верхнюю карту из колоды Наемников. Увы, ему не повезло, и он вытянул слабого Чела-колдуна с маленькой силой 2.

Оценив взятые карты, он решает рискнуть и использовать свойство Бара «Угрюмая пауза», чтобы вытянуть артефакт в надежде, что ему попадется хороший артефактный воин. Ура! Удача, наконец, улыбнулась ему и у него на руках могущественный Голем «Лунатик». После всех манипуляций он практически не получает ресурсов, зато вытянул дополнительно 3 нужных карты.

Покупка карт с руки

В этой фазе игроки могут выложить любое количество героев и наемников с руки, уплатив цену в ресурсах, которые указаны на карте в левом верхнем углу.

Одновременно у каждого игрока на столе может быть не более 6 персонажей, включая Лидера, героев Дома и наемников. Если вы играете за фракцию Масанов, то у вас может быть 7 персонажей, пока на поле боя лежит ваш герой Лазарь. Когда у вас лежит на столе 6 персонажей, то вы можете заменить любого из них, сбросив его карту.

Подсказка: Лидера Дома нельзя сбросить с поля боя

Артефакты Дома

Наряду с героями, вы можете купить любой артефакт вашего Дома, который есть у вас на руках, и положить на стол под своим контролем Аркан Желаний, если у вас есть Престол Силы.

После окончания выкладывания наемников и артефактов на поле начинается боевая фаза Розыгрыша Стратегий.



Розыгрыш стратегий

Боевая фаза идет по раундам. В ходе такого раунда игроки совершают действия также по очереди, начиная с первого игрока.

В течение одного раунда каждый игрок может совершить одно и только одно действие из следующего списка:

- Назначить наемника, героя или Лидера под своим контролем в поддержку любой объявленной стратегии.
- Назначить наемника, героя или Лидера под своим контролем в противодействие любой объявленной стратегии.
- Использовать одно заклинание с руки.
- Использовать особое умение персонажа.
- Пропустить свое действие.

Пропуск действий

Если у вас есть свободные персонажи, не назначенные в стратегии, вы не можете пропустить ход, и обязаны назначить одного из них в поддержку или противостояние какой-либо стратегии.

Помощь другим игрокам

В процессе игры вы можете попросить других игроков о помощи или предложить свою. Для этого перед началом любого вашего действия вы объявляете контракт, который вы предлагаете. Вот варианты:

- Просьба о помощи (всем): Я заплачу X денег (или X маны) тому, кто сможет поддержать/помешать этой стратегии.
- Я готов помешать/помочь этой стратегии. Кто что предложит?
- Просьба о помощи (игроку): Петр, что ты хочешь за отправку этого героя в эту стратегию?
- Предложение помощи: Я могу отправить этого героя куда-нибудь, рассмотрю предложения.
- Просьба о невмешательстве: Петр, если ты не будешь никак участвовать в этой стратегии, с меня причитается...
- Обещание невмешательства: Я ничего не сделаю этой стратегии, если вы заплатите мне...

Когда сделка объявлена, любой игрок может ее принять, но перебить эту сделку другой игрок не может, т.е. нельзя при объявленной сделке предлагать другие. Если все игроки отказались от сделки, то вы должны совершить свое действие. В следующий раз вы сможете предложить сделку только на следующий раунд. Предлагать сделки не в свою очередь нельзя.

Действие по сделке игрок совершает сразу, как только до него дойдет раунд. Пока у игрока есть заключенный контракт, он не может заключать новый.

Пример: Дмитрий обращается ко всем с просьбой поддержать его стратегию Заказное убийство, которую он играет против Петра, и обещает за это 1 золотой. Антон соглашается на предложение Дмитрия, после чего контракт считается заключенным.

ным и больше никто не может его принять. Петр, который ходит следом за Дмитрием, с удовольствием бы перекупил помощь Антона, но не может перекупить уже заключенный контракт.

Во исполнение договора в свой ход Антон назначает Хвана-наемника в поддержку стратегии Дмитрия. Контракт считается выполненным, и в конце хода Дмитрий должен будет расплатиться по нему и отдать Антону 1 золотой.

Важно то, что контракт будет выполнен независимо от успеха или провала этой стратегии. Антон сдержал свое слово и должен получить награду за помощь.




Подсказка: Слово в Тайном Городе ценится очень высоко, поэтому нельзя разорвать уже заключенный контракт или нарушить взятые на себя обязательства.

Все расчеты за помощь производятся в текущем ходу. Это означает, что нельзя попросить помощь в этом ходу, пообещав рассчитаться за нее в следующем. Деньги и мана за помощь платятся в конце хода после окончания Розыгрыша стратегий.

Когда у игрока недостаточно маны или денег, чтобы уплатить оговоренную сумму за помощь, он должен отдать тому, кому он должен, свой долг очками влияния, из расчета 1 очко влияния за 1 ресурс, который он должен.

Если у игрока нет достаточного количества очков влияния, то тот, кому он должен, может забрать любую территорию этого игрока по своему выбору — в качестве уплаты долга.

Назначение персонажа в поддержку и противодействие стратегии:

Наемник, герой или Лидер могут быть назначены в поддержку и противодействие только тех стратегий, чей тип соответствует символу стратегий, указанным на его карте: Оружие , Магия , Интрига .

Пример: Дмитрию необходимо поддержать свою стратегию Умелые Манипуляции. Оппоненты побеждают его с перевесом всего в 1. Но, к сожалению, у него осталась только Фата, которая, хотя и имеет силу 5, но обладает только одним символом стратегии — Магией. Увы, Умелые Манипуляции — это стратегия, основанная на интригах, и Фата не может ее поддерживать, поэтому Дима не может поддерживать свою стратегию, и она считается проваленной.

При назначении персонажа в поддержку стратегии он выкладывается на карту стратегии в зону ЗА. При назначении в противодействие — в зону ПРОТИВ. Его Сила добавляется, соответственно, в поддержку или противодействие данной стратегии.

Подсказка: Стратегия сможет успешно выиграть только в том случае, если суммарная сила наемников и героев больше суммарной силы всех наемников и героев, назначенных в противодействие ей, хотя бы на 1. Сила считается с учетом всех заклинаний, наложенных на наемников и героев или сами стратегии.



Использование заклинаний.

Чтобы применить заклинание (или артефакты, кроме артефактов-наемников и артефактов Дома), уплатите цену, указанную в верхнем левом углу карты, покажите это заклинание вашим противникам и сбросьте его с руки, поступив так, как описано на карте заклинаний.

Если заклинание дает бонус к силе наемника или героя (**Пример:** заклинание Кузнечный молот, добавляющее +2 к силе), то такое заклинание кладется поверх карты, на которую оно наложено и остается в игре до конца фазы Розыгрыша стратегий. Так же используются заклинания, которые накладываются на стратегии.

Когда заклинание или артефакт вызывает мгновенный эффект (**Например,** заклинание Интимный полог, заставляющее оппонента сбросить 2 карты с руки), то такое заклинание сбрасывается под низ колоды Заклинаний. Используя свое единственное действие, игрок передает в этом раунде розыгрыша ход дальше по кругу.

Пример: Дмитрий играет против Петра стратегию Тонкие интриги. Поскольку Дмитрий играет за Великий Дом Навь, для него важно, чтобы эта стратегия сыграла, так как свойства героев его дома зависят от этой стратегии. Петр, в свою очередь играет за Великий Дом Чудь. У него достаточно мало очков влияния, и он собирается не допустить победы Димы. Посмотрим, как разворачиваются события.

Дмитрий назначает в поддержку этой стратегии Сантьягу, резко получив преимущество в 4 очка. Петр отвечает не менее агрессивно, введя в противостояние Масана, с его силой 5. Дмитрий, не сдается и усиливает своего Сантьягу заклинанием Кузнечный молот на +2. (Сантьяга с его суммарной силой 6 побеждает), однако Петр на свои последние 2 маны использует заклинание Вуаль Желания, и Сантьяга, с его силой 6, перестает давать бонус.

Особые умения

Некоторые персонажи обладают особыми умениями, которые могут применять в бою (например, Сантьяга). Умения применяются

по тем же правилам, что и заклинания - то есть вне боя в любой момент, который вы сочтете удобным, а в бою - тратя свое действие, и передавая ход следующему игроку. Некоторые умения логично применять именно в бою.

Громовержец

В игре есть уникальный наемник — артефактный Голем «Громовержец». Один раз за ход этот наемник может «прыгать» из одной стратегии в другую. Как это делается лучше всего показать на примере:

Дмитрий назначил Громовержца в противостояние стратегии Петра Тонкие интриги. Однако Петр выигрывает уже с перевесом в 5 силы. С другой стороны в стратегии Умелые Манипуляции Дмитрию не хватает ровно 1 силы, чтобы победить.

Дмитрий берет Громовержца из отрядов, противостоящих стратегии Тонкие интриги и немедленно переносит его в поддержку Умелых Манипуляций.



Окончание Розыгрыша стратегий.

Розыгрыш стратегий заканчивается в тот момент, когда в течение двух раундов подряд все игроки пропускают свое действие.

Подсказка: Такая ситуация обычно возникает, когда все игроки понимают, что больше ничего не могут или не хотят сделать при розыгрыше стратегий, поэтому формально ждать два круга не обязательно — достаточно обоюдного понимания того, что никто уже ничего не может (или не хочет) сделать.

Когда розыгрыш закончен, то определяются успешные и провальные стратегии. Для этого по каждой суммируется Сила всех персонажей, назначенных в ее поддержку (учитывая бонусы от заклинаний).

Получившаяся суммарная Сила сравнивается с суммарной Силой всех персонажей, назначенных в противодействие стратегии (учитывая бонусы от заклинаний).

Стратегия считается УСПЕШНОЙ, если в ее поддержку назначена большая Сила, чем в противодействие ей. Стратегия считается ПРОВАЛЕННОЙ, если в противодействие ей назначена Сила, большая или равная, чем в ее поддержку.

После подсчета силы все персонажи возвращаются под контроль своих владельцев. Заклинания, наложенные на них, уходят

в сброс нужной колоды. И использованные заклинания Дома убираются из игры. Все персонажи, перевернутые рубашкой вверх, разворачиваются в исходное положение.

Проваленные стратегии сбрасываются до следующего хода. Все игроки, чьи стратегии успешны, играют по кругу действие, описанное на карточке стратегий.

Подсказка: Обратите внимание, большинство стратегий позволяет вам выбрать цель. То есть для стратегии Заказное Убийство вы выбираете цель только тогда, когда стратегия успешна.

В этот же момент срабатывают все особые свойства ваших героев, связанные с успешным розыгрышем стратегий. Когда все успешные стратегии сыграны, ход заканчивается.

Захват территории

Все базовые стратегии направлены на захват вражеских территорий. Обратите внимание, что Территория Дома не может быть целью такого захвата, даже если у игрока нет других. Когда вы захватываете любую территорию, то возьмите ее у владельца и перенесите под свой контроль.

За ход стратегиями захвата у игрока можно отобрать только одну территорию, которую получает первый, успешно сыгравший захват против этого игрока.

Подсказка: Помните, что захватив территорию, вы не только получаете ее себе, вы еще и лишаете врага ценного источника ресурсов и всех возможностей, связанных с этой территорией.

Пример: Петр захватил принадлежащий Антону Престол Силы. Карта Аркана Желаний, лежащая на нем, переходит к Петру. Но Антон в тот же ход захватывает Квартуру Анны, принадлежащую Петру. Анна, которую в начале этого хода Петр выложил на стол, остается под его контролем.

Получение очков влияния за успешно сыгранные стратегии

В том случае, если ваше преимущество в розыгрыше успешной стратегии перед противостоящими вам силами составляет 5 и более, вы получаете одно очко влияния. Если при этом ваша стратегия является наиболее естественной для вашего дома (*как, например, стратегия Тонкие Интриги для дома Навь*), то вы получите еще одно очко влияния за счет особенности вашего Лидера.

Конец хода

Все игроки, которые должны деньги или ману за помощь другим игрокам, обязаны немедленно расплатиться со своими долгами так, как это описано в разделе Помощь другим игрокам.

Все игроки считают карты у себя на руках. Максимальное количество карт на руках — 6. Если на момент окончания хода у игрока на руках 7 и более карт, то он должен сбросить любые лишние карты так, чтобы на руках у него опять осталось 6 карт.

Подсказка: Исключение составляет игрок, который играет за фракцию Челов с выложенным героем Лариса. Для него максимальный размер руки равен 7.

Сброс карт с руки

Когда вы сбрасываете с рук любую карту, она кладется под низ той колоды, из которой вы ее достали.

Так же вы поступаете с наемниками и героями, когда хотите заменить их на новые, более сильные войска.

Убийство

Когда в результате действия заклинания или успешной стратегии наемник умирает, его карта убирается с поля под низ соответствующей колоды — наемников, если это обычный наемник, и артефактов, если это артефакт-наемник.

Убитый герой покидает игру и не может быть вызван повторно.

Колода Дома

Это олицетворение власти и могущества вашего Дома. Основное ее отличие состоит в том, что все в ней приобретается за очки влияния, поэтому пользуйтесь ей очень осторожно, ведь побеждает тот, кто наберет очков влияния больше всего.

Все карты в этой колоде — одноразовые и после использования выходят из игры. Еще одной важной ее особенностью является то, что когда вы тянете любую карту из Колоды Дома, вы можете выбрать любую необходимую вам карту.

Колода Дома — мощное оружие, и использовать ее надо аккуратно и в тот момент, когда она совершенно необходима.

Лидер

Это ваш персонаж — глава Дома, которым вы играете, и одновременно — самый сильный ваш герой. Его особенность в том, что он не может быть целью заклинаний, а также не может быть убит стратегией Заказное Убийство.

Окончание игры

Игра заканчивается, когда закончится последний ход. Победителем считается игрок, набравший к концу последнего хода самое большое количество очков влияния. Он может искренне гордиться собой — его Дом отныне правит в Тайном Городе.

До того момента, как Великие Дома Тайного Города снова схлестнутся в ожесточенной борьбе за власть.

Авторы

Продюсер
Иван Попов

Дизайн
Сергей Голубкин
Павел Овчинников

Графический дизайн
Наталья Садовникова

Редактор
Алексей Перерва

Верстка
Анна Горюнова, Дмитрий Собянин

Тестирование
Л. Баяхчев
М. Прокопий
О. Федюнин
И. Некрасова

Производство
ООО «Мир Фэнтези»



Правообладатель
Вадим Панов

