

ВЕЛИКАЯ СТЕНА



ПРАВИЛА ИГРЫ ВЕРСИЯ 2.0

СОСТАВ ИГРЫ

ДВУСТОРОННЕЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ



ФИГУРКИ



32 чиновника
(по 8 на игрока)



40 копейщиков
(по 10 на игрока)



16 лучников
(по 4 на игрока)



8 всадников
(по 2 на игрока)

КАРТЫ



24 карты
отрядов орды



24 карты приказов
(4 цветов)



1 карта приказа
клана Тростника



20 карт тактик



5 карт артефактов



44 карты советников



13 карт
генералов



2 карты генерала
клана Тростника



12 карт
событий



12 карт указов
императора



24 карты отрядов
орды для коопера-
тивной игры



8 карт генералов
для коопера-
тивной игры



12 карт тактик
для коопера-
тивной игры



1 карта генерала
для одиночной
игры



6 карт приказов
для одиночной
игры

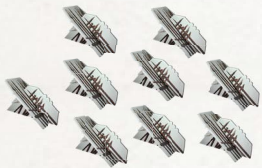
ПРОЧЕЕ



4 ширмы (по 1 на игрока)



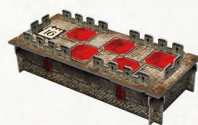
3 стены 1-го уровня



9 укреплений



3 стены 2-го уровня



3 стены 3-го уровня

ФИШКИ И ЖЕТОНЫ



4 маркера чаепития
(4 цветов)



4 маркера чести
(4 цветов)



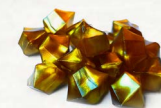
5 двусторонних
жетонов чести



50 фишек древесины



50 фишек камня



50 фишек золота



50 фишек ци



30 фишек повреждений



50 жетонов позора



Двусторонний
маркер времени



В следующих разделах подробно описаны правила для соревновательной игры с 3—4 участниками (при любом количестве участников сначала ознакомьтесь с основными правилами, а потом переходите к особенностям игры меньшим составом).


Перед подготовкой к партии уберите в коробку:

Все компоненты для игры вдвоём — карту приказа клана Тростника, 2 карты генерала клана Тростника.



Все компоненты для одиночной игры — 6 карт приказов бирюзового цвета и карту генерала Цинь Цюшао.



Все компоненты для кооперативной игры, обозначенные символом  на лицевой стороне, — 12 карт тактик, 8 карт генералов, 24 карты отрядов орды, 12 карт событий и 12 карт указов императора.



Символ кооперативной игры

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Ниже описана подготовка к игре втроём или вчетвером. Подготовку к игре вдвоём см. на с. 15, к одиночной игре — на с. 16—17, к кооперативной игре — на с. 18.

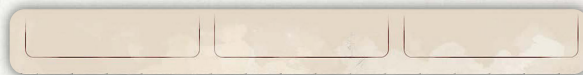
1. Поместите **игровое поле** в центр стола стороной для нужного числа участников вверх (см. деления шкалы времени в левом верхнем углу игрового поля).

- При игре с 3 участниками: символом **3i** вверх.
- При игре с 4—5 участниками: символом **4i** вверх. (Для игры впятером необходим набор дополнений.)

2. Поместите **маркер времени** пустой стороной вверх на соответствующее количество игроков деление шкалы времени.

При игре вдвоём поместите маркер времени на символ **3i**.

3. Перемешайте карты артефактов и разместите 3 случайные из них лицевой стороной вверх в ячейках артефактов в левом верхнем углу игрового поля. Уберите оставшиеся карты в коробку, они не понадобятся в этой партии.



3 ячейки артефактов

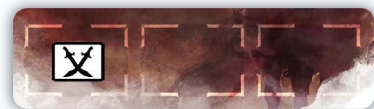
4. Перемешайте карты отрядов орды и сформируйте колоду. Поместите её лицевой стороной вниз в ячейку колоды орды *вверху игрового поля*.



Ячейка колоды орды

5. Выложите *из колоды орды* лицевой стороной вверх по 1 карте отряда орды во **все ячейки первого ряда**.

При игре вчетвером выложите ещё 1 карту отряда орды в ячейку второго ряда на участок стены, обозначенный указателем вторжения на рубашке **верхней карты колоды орды**.



Пример. На указателе вторжения отмечена левая ячейка, значит, вы должны выложить карту отряда орды на левый участок стены. Новые отряды всегда выкладываются в ближайшую к стене пустую ячейку отряда орды.

6. Разместите 9 укреплений — по 1 в каждой ячейке укрепления на участках стены.



7. Перемешайте карты тактик и сформируйте колоду. Поместите её лицевой стороной вниз в ячейку колоды тактик в *правой нижней части игрового поля*.



Лицевая сторона карты тактики

Сброс карт тактик

Ячейка колоды тактик

8. Каждый игрок выбирает клан и получает все компоненты соответствующего цвета:

- 10 *копейщиков*;
- 8 *чиновников*;
- 4 *лучников*;
- 2 *всадников*;
- 6 *карт приказов*;
- *ширму*;
- *маркер чести*;
- *маркер чаепития*.



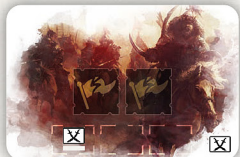
Маркер времени



Рубашка карты артефакта



Лицевая сторона карты артефакта



Рубашка карты отряда орды



Лицевая сторона карты отряда орды



Возьмите все карты генералов и карты советников, подходящие для соревновательной игры с 3—4 участниками.

9. Перемешайте карты генералов и раздайте игрокам по 2 карты лицевой стороной вниз. Уберите оставшиеся карты в коробку, они не понадобятся в этой партии.



Лицевая сторона карты генерала



Рубашка карты генерала

10. Перемешайте карты советников, сформируйте колоду и поместите её лицевой стороной вниз рядом с игровым полем ниже шкалы советников.



Лицевая сторона карты советника



Рубашка карты советника

11. Раздайте игрокам с верха колоды советников по 2 карты лицевой стороной вниз.

12. Участники смотрят свои карты и одновременно выбирают, какую из карт генералов оставят себе, а какую сбросят. Каждый игрок помещает перед собой выбранного генерала лицевой стороной вверх. Уберите сброшенные карты в коробку, они не понадобятся в этой партии.



13. Каждый участник выбирает одну из своих карт советников и помещает лицевой стороной вверх справа от своего генерала — это действующий советник.
14. Каждый участник помещает вторую карту советника лицевой стороной вниз под карту своего генерала так, чтобы был виден символ на рубашке — это помощник генерала.
15. Поместите рядом с игровым полем следующие компоненты:
- 10 жетонов позора за каждого игрока — это запас позора (уберите оставшиеся жетоны позора в коробку, они не понадобятся в этой партии);
 - фишки древесины, камня, золота и ци, а также фишки повреждений;
 - двусторонние жетоны чести;
 - уровни стены.
16. В нижней части карт генералов указаны начальные ресурсы, количество карт тактик и значение чаепития.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

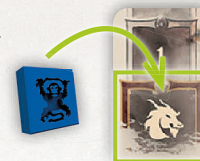
5 3 3 5 2 65

- Каждый игрок получает указанные на его карте генерала ресурсы из общего запаса и кладёт их за свою ширму.
 - Каждый игрок берёт указанное количество карт с верха колоды тактик в руку.
 - Значение чаепития определяет порядок чаепития (подробное описание см. на этапе 19 ниже).
17. Возьмите 4 карты с верха колоды советников и положите их лицевой стороной вверх в 4 ячейки шкалы советников в нижней части игрового поля.



Шкала советников

18. Каждый игрок помещает свой маркер чести на начальное деление шкалы чести (с символом дракона) в левом нижнем углу игрового поля.
19. Соберите в стопку маркеры чаепития участников согласно значениям чаепития на картах их генералов (от большего к меньшему). Поместите стопку в ячейку порядка чаепития таким образом, чтобы наверху стопки оказался маркер чаепития игрока с наибольшим числом, а внизу — с наименьшим.



65 40 2

Пример. Если у генералов Синего, Красного и Жёлтого игроков значения чаепития равны 65, 40 и 2 соответственно, маркеры чаепития следует собрать в стопку, как указано на рисунке выше.

20. Каждый участник помещает 3 своих чиновников в ячейку общего запаса чиновников в правом нижнем углу игрового поля, справа от шкалы советников.



Ячейка общего запаса чиновников на игровом поле

Подготовка к игре завершена!

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Партия длится несколько игровых лет (раундов), которые, в свою очередь, состоят из 4 времён года: весны, лета, осени и зимы. В конце игры побеждает участник с наибольшим количеством очков чести.

Первый игровой год начинается сразу с осени (пропустите весну и лето)!

Весной вы будете отражать наступление орды: продвигать маркер времени на следующее деление шкалы, открывать новые карты отрядов орды, обновлять шкалу советников.

Летом вы можете получать ресурсы от своих управляющих и сбрасывать жетоны позора за ци. Также у вас будет возможность вернуть все свои карты приказов из сброса в руку либо вместо этого получить очки чести.

Осенью вы будете разыгрывать карты приказов, перемещать чиновников и активировать области. Всего на поле 10 областей, поэтому осенью можно совершать множество различных действий: атаковать отряды орды, получать больше ресурсов, строить стену и другое. *Подробнее описание областей см. на с. 11—14.*

Зимой лучники получают последнюю возможность добить отряды орды, после чего войска монголов начинают наступление. **В конце зимы** партия завершится, если будет выполнено *хотя бы одно* из условий:

- 3 участка стены (2 при игре вдвоём или втроём) построены до 3-го уровня.
- В запасе позора закончились жетоны.
- Маркер времени достиг **последнего** деления шкалы (*т. е. он передвинулся на последнее деление весной текущего года*).

Если ни одно условие не выполнено, начните новый игровой год с весны.

Прежде чем начинать партию, ознакомьтесь с описанием следующих терминов. Эта информация понадобится вам уже в первом ходу. (Об остальных терминах вы узнаете из описания соответствующих времён года.)

ЯЧЕЙКА ПОРЯДКА ЧАЕПИТИЯ

Порядок чаепития символизирует значимость генералов в глазах императора. Положение маркеров в стопке влияет на порядок хода игроков.

Стопка маркеров чаепития называется **порядком чаепития**. Если какой-либо эффект влияет на нескольких игроков (и очерёдность игроков имеет значение), он применяется в **порядке чаепития**: сверху вниз стопки, начиная с участника, чей маркер лежит наверху.




Пример. Если маркеры чаепития собраны, как на рисунке слева, то первым действие будет выполнять Синий игрок, затем Красный, а последним — Жёлтый.

Отправляя чиновников в чайный дом (см. с. 14), вы можете изменить порядок чаепития.

НИЧЬИ

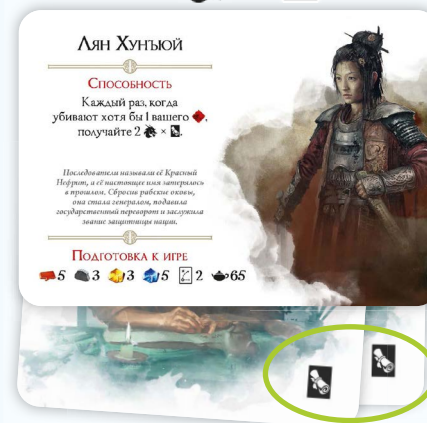
Порядок чаепития также используется для разрешения ничьей между игроками: **преимущество** у того участника, чей маркер чаепития **выше** в стопке.

ВАШ ГЕНЕРАЛ

Каждый генерал обладает особой способностью. Её эффективность зависит от **количества** ваших помощников генерала, т. е. от того, сколько карт с символом  на рубашке лежит под вашей картой генерала.

Пример. Способность этого генерала принесёт вам 2 очка чести за каждого помощника генерала.

2  × 




Поскольку у вас 2 помощника генерала, вы получите 4 очка чести.

КАРТЫ СОВЕТНИКОВ

Нанимая советника, сразу определяйте его роль: **действующий советник** или **помощник генерала**. В дальнейшем вы не сможете изменить роль советника.

А. Действующий советник. Поместите карту советника лицевой стороной вверх справа от своего генерала (рядом с другими действующими советниками, если есть). Теперь вы можете использовать его способность.

Б. Помощник генерала. Поместите карту советника лицевой стороной вниз под карту своего генерала так, чтобы был виден символ .

Карта генерала



Символ помощника генерала



Способность действующего советника

- СИМВОЛЫ**
-  Дровесина
 -  Камень
 -  Золото
 -  Ци
 -  Дровесина, камень или золото
 -  Любой ресурс
 -  Управляющий лесопиаккой
 -  Управляющий каменоломней
 -  Управляющий золотым рудником
 -  Управляющий пагодой
 -  Любой управляющий
 -  Чиновник
 -  Копейщик
 -  Лучник
 -  Всадник
 -  Любой воин
 -  Очко чести
 -  Повреждение
 -  Жетон позора
 -  Отряд орды
 -  Карта советника
 -  Помощник генерала
 -  Карта тактики
 -  Карта приказа
 -  Порядок чаепития
 -  Стена
 -  Значение защиты
 -  Сила атаки
 -  Укрепление
 -  Количество игроков


ЖЕТОНЫ ПОЗОРА

Вы опозорили императора...



Жетон позора

ПОЛУЧЕНИЕ ЖЕТОНОВ ПОЗОРА

- А.** Если отряд орды пробивает брешь в участке стены (см. с. 10) и на карте этого отряда нет ваших воинов (фигурок), вы получаете 1 жетон позора.
- Б.** Если при активации области с символом  в ней есть **только ваши** чиновники (вне зависимости от их количества), вы получаете 1 жетон позора.

РАЗМЕЩЕНИЕ ЖЕТОНОВ ПОЗОРА

Когда вы получаете жетон позора, **немедленно** поместите его в одно из следующих мест:

- А.** Под фигурку любого воина в вашем запасе, под которой ещё нет жетона позора. *Вы не можете никаким образом использовать воинов с жетонами позора под ними. В конце партии вы потеряете 5 очков чести за каждого воина с жетоном позора.*
- Б.** В свободную ячейку позора на вашей карте отряда орды. *В конце партии вы не получите очки чести за карты отрядов орды с жетонами позора (но и не потеряете их).*



–5 очков чести за каждый жетон позора




На рубашке карты отряда орды есть 2 ячейки позора

ОСОБЫЕ СЛУЧАИ

- Если вы должны получить жетон позора, а их **не осталось в запасе**, вместо этого немедленно потеряйте 5 очков чести.
- Если вы получили жетон позора, но **не можете поместить его** (под воина или на карту отряда орды), уберите этот жетон из игры (верните в коробку) и немедленно потеряйте 5 очков чести.

СБРОС ЖЕТОНОВ ПОЗОРА

Летом после фазы дохода вы можете сбросить *сколько угодно* любых жетонов позора, заплатив 2 ци за каждый.

Каждый раз, когда вам предписано «сбросить », возвращайте указанные жетоны позора в запас позора (исключение составляет «Разбой» весной, см. с. 8).

КАРТЫ АРТЕФАКТОВ

Карты артефактов могут принести вам дополнительные очки чести в *конец партии*. Эти карты являются **общими**, и в течение игры их нельзя забрать в руку. При итоговом подсчёте очков чести каждый участник (независимо от других игроков) получает очки чести за те карты артефактов, условия которых **выполнил**.

ВАЖНЫЕ ПРАВИЛА

Информация в игре. Карты в руках игроков, а также ресурсы за их ширмами — закрытая информация. Вся остальная информация в игре открыта для всех участников, включая сброшенные карты приказов.

Сброшенные карты приказов. Выкладывайте эти карты лицевой стороной вверх рядом с полем так, чтобы все игроки могли видеть их цвет и названия.

Воины. Воинами считаются фигурки любого типа, **кроме чиновников**.

Очки чести. Это победные очки, которые игроки получают в ходе партии.

Оплата. Если вы хотите оплатить что-либо ресурсами, эти ресурсы должны быть в вашем запасе. Тратя ресурсы, возвращайте их в общий запас.

Повреждения. По любой причине убиравая воина с карты отряда орды, кладите на его место фишку повреждения (за исключением случаев, когда отряд орды уже побеждён).

Ресурсы. Ресурсы считаются **неограниченными**. Если в запасе закончились их фишки, используйте любую подходящую замену.

ЧИНОВНИКИ И ОБЛАСТИ

Подробнее об активации областей см. с. 8—9, раздел «Осень».

В ИГРЕ ЕСТЬ 2 ТИПА ОБЛАСТЕЙ:

Обычные области:

- В обычной области не может быть больше чиновников, чем в ней ячеек. (Если все ячейки в области заняты, вы не можете поместить в неё чиновников.)
- Обычная область активируется, если заняты **все** её ячейки чиновников.

Особые области:

- В особой области может находиться **сколько угодно чиновников**.
- Особая область** активируется, если в ней находится **хотя бы 1** чиновник.

Если вы должны переместить чиновника (обычно из-за эффекта карты приказа), выберите одно из следующего:


- Возьмите чиновника из **личного запаса** и поместите в любую доступную область игрового поля.
- Переместите своего чиновника, **уже находящегося** на игровом поле, в любую другую доступную область игрового поля.

Исключение. Нельзя переместить чиновника из **обычной области**, если все ячейки в ней заняты (фигурками любых игроков), поскольку заполненная область считается «заблокированной», пока не будет активирована.

УСИЛЕННАЯ АКТИВАЦИЯ

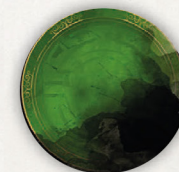
Усиленная активация области — особый эффект карты приказа «Тирания» и некоторых других игровых компонентов.

Усиленная активация проходит по обычным правилам активации области (см. с. 9, «Активация области» в разделе «Осень»), но с двумя отличиями:

- При выполнении усиленной активации в области с символом , где есть чиновники только одного игрока, этот игрок **не получает** жетон позора (см. «Жетоны позора» выше).
- Усиленную активацию **обычной области** можно выполнить, даже если в ней заняты не все ячейки чиновников (но есть хотя бы 1 чиновник). Усиленная активация особых областей выполняется по обычным правилам.



Ячейка обычной области



Ячейка особой области



Ячейки обычных областей соединены золотой нитью — это напоминание о том, что для активации области все её ячейки должны быть заняты фигурками

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

ВЕСНА

Пропустите весну в первый игровой год!

Весной новые войска монголов подходят к стене и готовятся к наступлению. Выполните следующее:

- 1. Продвижение по шкале времени.** Передвиньте маркер времени на следующее деление шкалы.
- 2. Вторжение.** Выложите столько карт отрядов орды, сколько указано над маркером времени.



Пример. Поскольку над маркером времени указано число 3, нужно выложить 3 карты отрядов.

Выкладывайте карты отрядов по одной в ближайшие к стене пустые ячейки отрядов орды. Прежде чем выложить новую карту отряда:

- А.** Сперва проверьте, есть ли участок стены **без отрядов орды**. Если есть, выложите отряд орды в первый ряд этого участка (*если таких участков несколько, заполняйте их в порядке слева направо*).
- Б.** Если на всех участках стены есть хотя бы 1 отряд орды, то каждая новая взятая карта всегда выкладывается на участок, обозначенный **указателем вторжения** на рубашке верхней карты **колоды орды** (*т. е. на следующей карте, а не на той, что вы взяли*).



Пример. На указателе вторжения отмечена левая ячейка, значит, вы должны выложить карту отряда орды на левый участок стены.

Разбой. Если вы должны выложить карту отряда орды на заполненный участок стены (*на котором уже есть 3 отряда орды*), сбросьте эту карту и немедленно уберите из общего запаса жетоны позора по количеству участников (*верните эти жетоны в коробку*). Если вы должны убрать больше жетонов позора, чем их осталось в запасе, просто уберите из общего запаса все оставшиеся.

- 3. Обновление шкалы советников.** Сбросьте со шкалы советников 2 крайние левые карты, сдвиньте 2 оставшиеся карты в освободившиеся ячейки и выложите справа 2 новые карты советников лицевой стороной вверх (*в качестве напоминания на шкале советников изображены символы*).



ЛЕТО

Пропустите лето в первый игровой год!

Летом ваши генералы готовятся к наступлению орды и вербуют воинов.

- 1. Доход.** Все игроки получают доход от своих управляющих. За каждого своего управляющего получите столько ресурсов, сколько указано над его ячейкой. Подробнее об управляющих см. на с. 11.



Пример. Если в этой ячейке есть ваш управляющий, получите 2 золота.

- 2. Сброс жетонов позора.** В порядке часпития игроки могут сбросить (вернуть в запас позора) любые свои жетоны позора (под фигурками воинов и на картах отрядов орды), заплатив 2 ци за каждый. Вы можете сбросить сколько угодно своих жетонов позора, пока способны за это платить.
- 3. Сброс карт приказов.** Уберите все карты приказов со шкалы приказов в стопку сброса в **правом верхнем углу игрового поля** (в ячейку, отмеченную символом ).
- 4. Возврат карт приказов.** В порядке часпития игроки должны выбрать **одно**:
 - А.** Вернуть **все** свои карты приказов из сброса в руку.
 - Б.** Получить 2 очка чести за **каждую свою** карту приказа в сбросе.

Примечание. Карту приказа «Предательство» нельзя вернуть из сброса (это также указано на самих картах «Предательство»).

ОСЕНЬ

Осенью участники разыгрывают карты приказов, активируют области и побеждают в бою с отрядами орды!

- 1. Выбор карт приказов.** Игроки выбирают по 1 карте приказа (*из руки*) и кладут её перед собой **лицевой стороной вниз**. Когда все участники выбрали по карте, одновременно переверните их.
- 2. Определение очерёдности.** В порядке часпития каждый игрок кладёт свою карту в любую пустую ячейку шкалы приказов (*у правого верхнего края игрового поля*).

Карты приказов будут разыгрываться по очереди слева направо, начиная с карты в ячейке «1».



При игре вчетвером не используйте ячейку с символом 5 .

- 3. Ход игрока.** Участники будут разыгрывать карты приказов в порядке очерёдности на шкале приказов. Участник, чья очередь разыгрывать свою карту приказа, **начинает ход и становится активным игроком**. Если вы активный игрок, пройдите по порядку следующие этапы:
 - А. Этап приказа.** Примените все эффекты своей карты приказа **сверху вниз**. Прежде чем начать применять новый эффект, вы обязаны закончить применять предыдущий. Все эффекты на картах приказов **необязательные** (применяются по желанию игроков).

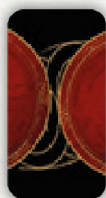
Многие эффекты под заголовком «Другие игроки» предписывают «переместить 2 чиновников в 2 разные области». Это значит, что **нельзя переместить 2 чиновников в одну и ту же область**. Однако вы можете переместить чиновников из одной или разных областей (и/или чиновников из своего запаса).

Эффекты на тёмном фоне применяются только активным игроком

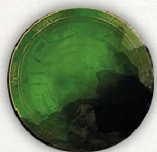


Эффект под заголовком «Другие игроки» применяется в порядке чаепития всеми, кроме активного игрока

Б. Этап активации. Разыграв эффекты карты приказа, проверьте, какие области на поле следует активировать. **Порядок активации областей выбирает активный игрок** (не имеет значения, есть ли в этих областях его чиновники).



Обычная область активируется, если все её ячейки чиновников заняты фигурками (ячейки соединяет золотая нить, напоминая игрокам об этом).



Особая область активируется, если в ней есть хотя бы 1 чиновник.

Активация области. При активации области игроки по очереди в порядке чаепития применяют её эффекты, затем все находящиеся в ней чиновники возвращаются владельцам. Вы должны применить эффект области за всех своих чиновников в ней (одновременно!), прежде чем это сделает следующий игрок. При активации области вы можете решить не применять её эффект (по любой причине). Не имеет значения, применили ли вы эффект в полном объёме или частично, в конце активации вы обязаны вернуть всех своих чиновников в свой запас.

Чиновники клана Тростника (при игре вдвоём и в одиночном режиме) никогда не возвращаются в запас.

Если при активации области с символом позора в ней есть только ваши чиновники (вне зависимости от их количества), вы получаете 1 жетон позора.

В. Проверка победы над отрядами орды. Определите, какие отряды орды побеждены, и пройдите по порядку необходимые этапы (см. «Победа над отрядом орды», с.10). Разыграйте победу поочередно для каждой карты отряда орды: слева направо, начиная с карт в первом ряду, затем во втором ряду и т. д. Завершив этот этап, переходите к «Концу хода».

Г. Конец хода. Активный игрок завершает свой ход и передаёт право хода игроку, чья карта лежит следующей на шкале приказов (этот игрок начинает свой ход с этапа приказа).

Когда все участники разыграли свои карты приказов, осень заканчивается и наступает зима. Оставьте карты приказов на шкале приказов.

ЗИМА

Зимой вы активизируете последний защитный рубеж: лучники на огневых позициях атакуют отряды орды. Затем войска орды проводят наступление на стену.

1. Дальняя атака.

А. Этап обстрела. Начиная с левого участка стены, пройдите этот этап в порядке чаепития: **каждый** лучник на **огневой позиции** накрывает фишкой повреждения 1 пустую ячейку уязвимости **любой** карты отряда орды на том же участке стены (если это возможно).

Б. Проверка победы над отрядами орды. Определите, какие отряды орды побеждены, и пройдите по порядку необходимые этапы (см. «Победа над отрядом орды», с.10). Затем переходите к фазе наступления (см. ниже).

2. Наступление.

Начиная с левого участка стены, определите, выдержит ли стена или орда пробьёт в ней брешь.

- **Значение защиты.** На каждом участке к значению защиты верхнего уровня стены прибавьте 2 за каждое укрепление перед ним.
- **Сила атаки.** Посчитайте сумму сил атаки всех отрядов орды на этом участке стены. Помните про способности отрядов орды — они могут менять силу атаки!

На каждом участке стены **сравните** значение защиты и силу атаки:

- Если на участке стены значение защиты **равно силе атаки или больше неё**, стена выдержала (ничего не происходит). Переходите к следующему участку стены.
- Если на участке стены значение защиты **меньше** силы атаки, **каждый отряд орды на этом участке** пробивает брешь (см. «Брешь», с.10).

Проведя предыдущий этап на всех участках, сбросьте **все** укрепления.

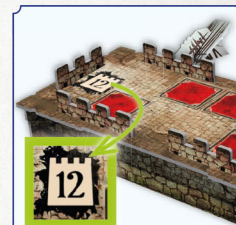
3. Проверка окончания игры.

Партия заканчивается, если выполнено хотя бы одно из следующих условий. Партия завершается только в конце зимы, даже если одно из условий выполнено ранее.

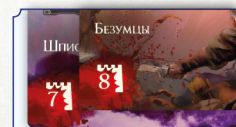
- 3 участка стены (2 при игре вдвоём или троём) достроены до 3-го уровня.
- В запасе позора закончились жетоны.
- Маркер времени достиг последнего деления шкалы.

Если ни одно из условий не выполнено, начните новый игровой год с весны.

Все чиновники на игровом поле остаются в своих областях и не возвращаются в запасы владельцев.



Пример. Значение защиты равно 14 (12 за стену и ещё 2 за укрепление).



Пример. Сила атаки равна 15.

ПОБЕДА НАД ОТРЯДОМ ОРДЫ



Ячейки уязвимостей

Отряд считается побеждённым, если **все его ячейки уязвимостей накрыты** (воинами и/или фишками повреждений). Для каждой карты побеждённого отряда пройдите по порядку следующие этапы:

1. Каждый игрок, *хотя бы 1 воин* которого есть на побеждённом отряде орды, получает 2 очка чести.
2. Также каждый игрок получает по 2 очка чести за каждого своего лучника на *огневой позиции* на том же участке стены.
3. Определите, какой игрок победил этот отряд орды (накрыл **больше всего ячеек** уязвимостей на его карте воинами; фишки повреждений не учитываются). *В случае ничьей побеждает претендент, чей маркер часпятия выше в стопке.* Игрок, победивший отряд орды, на этапе 6 заберёт его карту. *Если отряд орды побеждён, но на его карте нет воинов, эту карту никто не получит — на этапе 6 сбросьте её.*
4. **Разыграйте убийство воинов на побеждённом отряде орды** (см. «Убийство воинов» ниже). *Вне зависимости от количества убитых воинов, игрок, победивший этот отряд орды, заберёт его карту на этапе 6.*
5. **Всех не убитых воинов поместите в укрытие на том же участке стены** (фишки повреждений верните в запас).
6. Игрок, победивший этот отряд орды, забирает его карту и кладёт лицевой стороной вниз перед своей ширмой.
7. Сдвиньте оставшиеся на этом участке отряды орды (если есть) на освобождённые ячейки ближе к стене.

Примечание. *Отряды орды считаются побеждёнными только осенью и зимой на этапе «Проверка победы над отрядами орды», т. е. отряд орды не считается побеждённым немедленно, как только накрыта его последняя ячейка уязвимости.*

Каждый побеждённый отряд орды считается **отдельным отрядом** для эффектов карт тактик (см. «Карты тактик», с. 14).

УБИЙСТВО ВОИНОВ

Каждый игрок должен убить столько своих воинов, сколько указано числом смертоносности под маркером времени.

Пример. *Поскольку под маркером времени указано число 2, каждый игрок должен убить 2 своих воинов.*

Все **убитые** воины возвращаются в **запасы владельцев**, если только игроки не спасли их (см. ниже).

СПАСЕНИЕ ВОИНОВ

Когда ваши воины должны быть убиты, вы можете спасти любое их количество, заплатив 2 ци за каждого. Спасённые воины отправляются в укрытие на том же участке стены.

Помните: *спасённые воины не считаются убитыми! Все воины, убитые на каком-либо участке стены, считаются убитыми одновременно (даже если они находились на разных отрядах орды). Это значит, что вы можете спасти всех этих воинов (и, возможно, лучников) одним усиленным эффектом карты тактики «Отступление».*

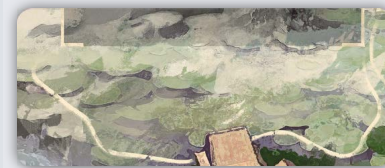
БРЕШЬ

За каждый участок стены, в котором орда пробила брешь, выполните следующее в указанном порядке:

1. **Получение жетонов позора.** Каждый игрок получает 1 жетон позора за **каждую карту** отряда орды на этом участке, на которой **нет** его воинов.
2. **Убийство воинов.** Разыграйте убийство воинов на каждой карте отряда орды на этом участке (см. «Убийство воинов» выше).
 - **Убитые** воины возвращаются в запасы владельцев. *Все воины, убитые на одном участке, считаются убитыми одновременно.*
 - **Спасённые** воины переносятся в укрытие.
 - **Не убитые** воины остаются на картах.
3. **Нанесение повреждений.** По любой причине (*убийство или спасение*) убивая воина с отряда орды, кладите на его место фишку повреждения.
4. **Убийство лучников.** Убейте всех лучников на **огневых позициях** этого участка стены (*с воинами в укрытиях ничего не происходит*).

УКРЫТИЯ

В этом месте воины ждут, когда их отправят в атаку. Пока они находятся здесь, на них не влияет пробитая брешь.



На каждом участке стены есть своё укрытие.

- Спасённые воины отправляются в укрытие на том же участке стены.
- Воинов можно перемещать из одного укрытия в другое (см. «Половой штаб», с. 13).
- Из укрытия воины могут атаковать только отряды орды на том же участке стены (лучников сперва нужно перенести на огневые позиции).



ОБЛАСТИ ПРОИЗВОДСТВА

Лесопилка, каменоломня, золотой рудник и пагода позволяют собирать ресурсы.

Активировав область производства, по очереди выполните указанные ниже действия в порядке чаепития (т. е. сначала все игроки собирают ресурсы в порядке чаепития, затем повышают управляющих в порядке чаепития и т. д.). Все игроки должны завершить выполнение одного действия, прежде чем перейти к следующему.

1. Сбор ресурсов.
2. Повышение управляющего (по желанию).
3. Сдача 1 ресурса (по желанию).

1. СБОР РЕСУРСОВ

Получите 1 соответствующий ресурс из запаса за каждого своего чиновника в этой области.

- Если в этой области находится ваш управляющий, получите столько дополнительных ресурсов, каков уровень этого управляющего.



Пример. Если в этой ячейке есть ваш управляющий, дополнительно получите 2 золота.

- Если в этой области нет ваших чиновников, вы не получаете ресурсы (даже если в ней есть ваш управляющий).

2. ПОВЫШЕНИЕ УПРАВЛЯЮЩЕГО (ПО ЖЕЛАНИЮ)

Если при активации области производства вы получили хотя бы 1 ресурс, вы можете повысить своего управляющего в ней. Если у вас ещё нет управляющего, можете поместить своего воина в эту область (получение управляющего тоже считается повышением).

Если у вас ещё нет управляющего в этой области

1. Заплатите 2 ресурса, указанные слева от крайней левой ячейки управляющих этой области.



Пример. Чтобы поместить управляющего на лесопилку (см. рисунок слева), вы должны заплатить 2 ци.

2. Выберите любого воина (не чиновника) из своего запаса и поместите его в крайнюю левую ячейку этой области — он становится управляющим. Это действие считается повышением управляющего.

Если у вас есть управляющий в этой области

Заплатите ресурсы, чтобы передвинуть управляющего в следующую ячейку справа. Стоимость указана между текущей ячейкой и той, куда вы собираетесь передвинуть управляющего.



Пример. Желтый игрок должен заплатить 3 ци, чтобы повысить (передвинуть вправо) своего управляющего до 2-го уровня.

3. СДАЧА 1 РЕСУРСА (ПО ЖЕЛАНИЮ)

Если при активации области производства вы получили хотя бы 1 ресурс, вы можете сдать ровно 1 такой же ресурс.

Если вы хотите сдать ресурс, поместите 1 только что полученный ресурс на склад и немедленно получите 2 очка чести.



В качестве напоминания на игровом поле изображены красные стрелки (А), ведущие от областей к складу (Б). Обратите внимание: от пагоды стрелки нет, поскольку ци нельзя сдать (при активации пагоды пропустите сдачу ресурсов).

УПРАВЛЯЮЩИЕ

- Решив использовать воина в качестве управляющего, учтите, что вы уже не сможете вернуть его в запас.
- В каждой области производства может быть только 1 управляющий каждого игрока.
- В одной ячейке управляющих могут быть управляющие любых игроков.

УРОВЕНЬ УПРАВЛЯЮЩЕГО

Уровень управляющего равен его ценности — числу ресурсов, которые он приносит при сборе ресурсов.



Пример. Управляющий в этой ячейке считается управляющим 2-го уровня.

ДЛЯ ЧЕГО НУЖНЫ УПРАВЛЯЮЩИЕ

- Летом все игроки получают доход от своих управляющих. За каждого своего управляющего получите столько ресурсов, сколько указано над его ячейкой.

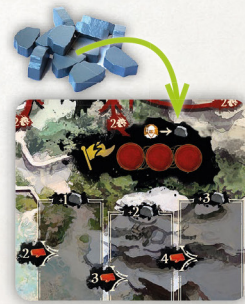
Пример. Если в ячейке (см. рисунок выше) есть ваш управляющий, то летом вы получите 2 золота.

- Если при сборе ресурсов в активированной области производства у вас есть управляющий, получите дополнительные ресурсы.

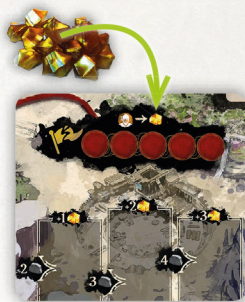
На игровом поле есть 4 области производства — по одной для каждого типа ресурсов.



Лесопилка производит древесину



Каменоломня производит камень



Золотой рудник производит золото



Пагода производит ци

ОБЛАСТИ

КАЗАРМЫ

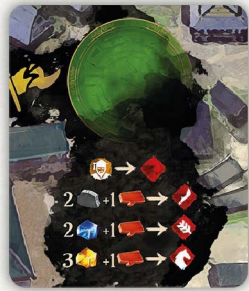
С помощью казарм вы можете помещать воинов из своего запаса на участки стены.

При активации этой области за **каждого** своего чиновника в ней вы в **порядке часпития** можете завербовать 1 *любого* воина (если он есть у вас в запасе и вы можете за него заплатить).

Чтобы завербовать воинов:

1. Выберите столько *любых* воинов из **своего запаса**, сколько ваших **чиновников** в казармах (или меньше).
2. Заплатите ресурсы за **каждого** воина, которого хотите завербовать.
3. **Завербовав** воина, вы должны выбрать одно:
 - Немедленно **атаковать** им отряд орды на одном из участков стены (см. «Атака» ниже).
 - Поместить его в любое **укрытие** (одно из 3 возможных).

Примечание. Если в казармах несколько ваших чиновников, вы одновременно вербуете столько же воинов (или меньше) любых типов. Это значит, что бонус за вербовку воинов вы можете получить только 1 раз. Завербованных воинов можно отправить в атаку на любые отряды орды и/или поместить в любые укрытия в любом сочетании.



Стоимость вербовки воинов указана на игровом поле. Например, за 1 лучника нужно заплатить 2 ци и 1 дерево



Из укрытия воины могут атаковать только отряды орды на том же участке стены, т. е. отряды в том же столбце

Копейщики могут атаковать отряды орды только в **первом** ряду на том же участке стены (А). Всадников можно помещать на отряды орды в **любом** ряду на том же участке стены (Б)

Лучники могут наносить повреждения любым отрядам орды на том же участке стены (В)

АТАКА



Чтобы при активации казармы отправить только что завербованного воина в атаку, выполните следующее (в зависимости от типа воина):

Копейщик:

- Поместите копейщика в любую свободную ячейку уязвимости отряда орды в **первом** ряду (ближайшую к стене).
- Поместив копейщика в ячейку уязвимости, немедленно получите награду этой ячейки.

Всадник:

- Накройте всадником одновременно 2 **соседние** ячейки уязвимостей (но не по диагонали) **любого** отряда орды.
- Накрыв всадником ячейки уязвимостей, немедленно получите награды этих 2 ячеек.

Лучник:

- Поместите лучника на свободную **огневую позицию** любого участка стены, затем нанесите повреждение одной пустой ячейке уязвимости любой карты отряда орды на том же участке стены.
- Все повреждения от лучников отмечайте фишками повреждений. *Накрывая ячейки уязвимостей фишками повреждений, вы не получаете награды этих ячеек.*



Огневая позиция

Эффекты некоторых карт позволяют вам атаковать уже завербованными воинами. В этом случае воины атакуют похожим образом, как описано выше, но со следующими ограничениями:

- Воинов, уже находящихся на отрядах орды, нельзя переместить и отправить в новую атаку.
- Атаковать можно **только** воинами в **укрытии** и лучниками на **огневых** позициях.

Чтобы отправить в атаку воина из **укрытия**, выполните следующее:

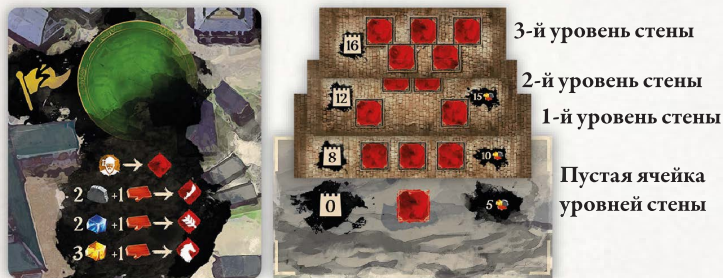
- **Копейщик.** Поместите копейщика в любую свободную ячейку уязвимости отряда орды в **первом** ряду на **том же** участке стены.
- **Всадник.** Накройте всадником одновременно 2 **соседние** ячейки уязвимостей (но не по диагонали) **любого** отряда орды на **том же** участке стены.
- **Лучник.** Поместите лучника на свободную **огневую** позицию **того же** участка стены, затем нанесите повреждение одной пустой ячейке уязвимости **любой** карты отряда орды на **том же** участке стены. *Накрывая ячейки уязвимостей фишками повреждений, вы не получаете награды этих ячеек.*

Если атакующий лучник уже на **огневой** позиции:

- Нанесите повреждение одной пустой ячейке уязвимости **любой** карты отряда орды на **том же** участке стены. Оставьте лучника на его огневой позиции. *Накрывая ячейки уязвимостей фишками повреждений, вы не получаете награды этих ячеек.*

ЛАГЕРЬ СТРОИТЕЛЕЙ

Здесь вы можете строить укрепления и уровни стены для защиты от отрядов орды.



При активации этой области за **каждого своего чиновника** в ней вы в **порядке чаепития** можете выбрать **одно** из следующих действий:

СТРОИТЕЛЬСТВО УКРЕПЛЕНИЯ

Заплатите 2 древесины, камня и/или золота в *любом сочетании*, чтобы поместить укрепление в соответствующую свободную ячейку на любом участке стены. Возведя укрепление, получите 2 очка чести.



Укрепления

Это *недолговечные конструкции*, которые временно увеличивают значение защиты участка стены, на котором находятся.

Каждое укрепление прибавляет 2 к значению защиты своего участка стены (см. с. 9, «Наступление» в разделе «Зима»).

СТРОИТЕЛЬСТВО УРОВНЯ СТЕНЫ

1. Выберите любую пустую ячейку уровней стены либо 1-й или 2-й уже построенный уровень (на них указана стоимость постройки следующего уровня).
2. Оплатите указанную стоимость, *потратив древесину, камень и/или золото в любом сочетании*.
3. Получите количество очков чести, равное стоимости уровня стены.
4. Постройте следующий уровень стены: поместите его поверх текущего.

Примечание. Порядок строительства уровней стены: сперва в пустую ячейку уровней стены помещается 1-й уровень, поверх него — 2-й, затем 3-й (см. рисунок выше).

ОПЛАТА УРОВНЕЙ СТЕНЫ И УКРЕПЛЕНИЙ



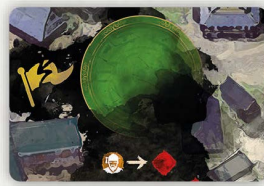
Склад

Строя уровень стены или укрепление, вы **должны** сначала потратить доступные ресурсы со склада. Если на складе недостаточно ресурсов, доплатите подходящими ресурсами из своего запаса.

Примечание. Если в лагере строителей несколько ваших чиновников, вы **одновременно** выполняете действия за каждого. Вы можете строить укрепления и/или уровни стены на одном или разных участках стены, а также выполнять одно и то же действие несколько раз. Помещая уровень стены на лучников, перенесите их на любые огневые позиции на новом уровне (они не проводят атаку).

ПОЛЕВОЙ ШТАБ

С помощью полевого штаба игроки могут перемещать своих воинов, но не могут отправить их в атаку.



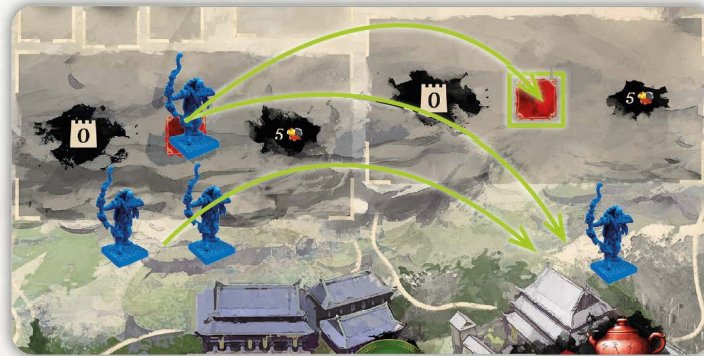
При активации этой области за **каждого своего чиновника** в ней вы в **порядке чаепития** можете переместить сколько угодно своих воинов с одного участка стены на другой.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ВОИНОВ

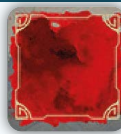
1. Выберите **один** участок стены, с которого хотите переместить своих воинов.
2. Переместите любое количество воинов с **огневых позиций** и/или из **укрытия** на выбранном участке стены на огневые позиции и/или в укрытие на другом участке стены. **Полевым штабом не позволяет отправлять воинов в атаку.**

На перемещение лучников действуют следующие ограничения:

- Лучников **на огневых позициях** можно перемещать на свободные огневые позиции и/или в укрытие (в *любом сочетании*), при этом они не наносят повреждений.
- Лучников **в укрытиях** нельзя перемещать на огневые позиции (можно только в другие укрытия).



Из укрытия можно переместить только в укрытие (под ячейку уровней стены)



Огневая
позиция

Пример. Перемещая воинов с левого участка стены на правый, вы можете переместить лучника с огневой позиции на другую огневую позицию или в укрытие, а воинов из укрытия — только в другое укрытие.

Примечание. На огневых позициях могут находиться только лучники. Перемещая воинов, вы никак не взаимодействуете с отрядами орды (для этого нужно завербовать воинов или отправить их в атаку). Если в полевым штабом несколько ваших чиновников, вы можете переместить воинов, которых уже перемещали ранее в этом ходу.

ЧАЙНЫЙ ДОМ

Здесь вы можете изменить порядок хода игроков.

При активации этой области игроки, у которых есть здесь хотя бы 1 чиновник, в **порядке чаепития** перемещают свой маркер чаепития на 1 позицию вверх в стопке (каждый маркер продвигается только 1 раз за активацию).



Порядок чаепития после активации

Пример. Если маркеры чаепития собраны в стопку, как на рисунке выше (слева), первым действие чайного дома выполняет Красный игрок (т. к. его маркер выше синего): он накрывает своим маркером жёлтый маркер. Затем наступает очередь Синего игрока: он продвигает свой маркер на 1 позицию вверх (кладёт его на жёлтый маркер).

Если все ячейки чайного дома занимают чиновники одного игрока, вместо правила выше этот игрок помещает свой маркер чаепития сразу на верх стопки (вне зависимости от изначального положения).

Обратите внимание: если вы поместили чиновника в чайный дом, когда ваши маркер и так **наверху** стопки, вы **не получаете** никаких преимуществ при активации этой области, поскольку первым примените её эффект. В таком случае после активации вы всё равно возвращаете своих чиновников из этой области в свой запас.

ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВО ИМПЕРАТОРА

В представительстве императора вы можете нанять новых чиновников и советников.



При активации этой области за **каждого** своего чиновника в ней вы в **порядке чаепития** можете выбрать **одно** из следующих действий:

НАЁМ ЧИЛОВНИКА

Заплатите 2 золота, чтобы получить 1 чиновника (из ячейки общего запаса чиновников) и добавить его в свой запас.

НАЁМ СОВЕТНИКА

1. Заплатите столько золота, сколько у вас **станет** советников (и действующих, и помощников генерала всего), когда вы наймёте нового.
2. Выберите карту советника на шкале советников и поместите рядом с вашим генералом в качестве действующего советника или помощника генерала (см. с. 6).
3. Наняв советника, **немедленно** сдвиньте оставшиеся на шкале советников карты влево, чтобы заполнить пустую ячейку, затем выложите новую карту из колоды советников.

Примечание. Если в представительстве императора несколько ваших чиновников, используйте каждого из них по отдельности. У вас может быть сколько угодно советников (как действующих, так и помощников генерала). Если вы хотите нанять несколько советников, не забывайте выкладывать новую карту после каждого найма.



Пример. Если вы занимаете 3-го советника, вы должны заплатить 3 золота.

ВОЕННАЯ АКАДЕМИЯ

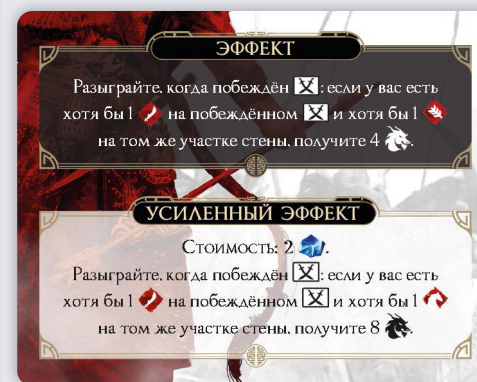
Чиновники в военной академии открывают доступ к тактическим манёврам.



При активации этой области за **каждого** своего чиновника в ней вы в **порядке чаепития** можете взять 1 карту из колоды тактик.

Примечание. Если вы должны взять карту тактики, но колода закончилась, сперва перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.

КАРТЫ ТАКТИК



У вас в руке не может быть более **5 карт тактик**. Если у вас оказывается более 5 карт тактик, сбросьте любые лишние на ваш выбор.

На каждой карте тактики указано, **когда** вы можете её разыграть, чтобы применить эффект. Вы можете разыгрывать карты тактик не только в свой ход, но и в ход **любого** игрока.

Разыгрывая карту тактики, примените **один** из её эффектов — верхний или нижний (усиленный). **Нельзя применить оба эффекта**. Чтобы применить усиленный эффект, вы должны заплатить указанную стоимость.

Вы не можете разыграть более **одной** карты тактики с одинаковыми условиями розыгрыша за раз.

- Когда орда пробивает брешь, убийство всех воинов на **одном участке стены** считается **одним событием** для эффектов карт тактик (даже если воины находились на разных отрядах орды). Это значит, что вы можете спасти всех этих воинов (и, возможно, лучников) одним усиленным эффектом карты тактики «Отступление».
- При проверке победы над отрядом орды (см. с. 10) каждая карта побеждённого отряда орды считается **отдельным событием** для эффектов карт тактик. Также отдельным событием считается убийство всех воинов на каждом отряде орды.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если в конце зимы (см. с. 9) выполнено хотя бы одно из условий завершения игры, перейдите к итоговому подсчёту очков чести:

- 3 участка стены (2 при игре вдвоём или втроём) достроены до 3-го уровня.
- В запасе позора закончились жетоны.
- Маркер времени достиг последнего деления шкалы.

ИТоговый подсчёт очков чести

Чтобы узнать итоговое количество своих очков чести, измените своё текущее положение на шкале чести, пройдя по порядку следующие этапы:

1. Потеряйте 5 очков чести за каждого вашего воина, под которым остался жетон позора (но не теряйте очки чести за жетоны позора на ваших картах отрядов орды). Вы не можете передвинуть маркер чести ниже начального деления. Если вы должны уйти в минус, просто оставьте маркер на начальном делении.
2. Получите очки чести за побеждённые вами отряды орды, на которых нет жетонов позора.
3. Получите очки чести за выполнение условий на 3 картах артефактов.

Игрок с наибольшим количеством очков чести становится величайшим генералом, которого видел мир, и объявляется победителем! В случае ничьей побеждает претендент, чей маркер чаепития выше в стопке.

ИГРА ВДВОЁМ


При игре вдвоём в партии участвует искусственный соперник — клан Тростника (см. «Правила клана Тростника» ниже). Вы можете играть вдвоём как в соревновательном, так и в кооперативном режиме.

Игра вдвоём всегда считается игрой втроём, если не указано обратное (с кланом Тростника в качестве 3-го участника).

Когда происходит разбой и вам необходимо убрать жетоны позора, уберите их по количеству игроков-людей (не учитывайте клан Тростника).

Изменения в подготовке к игре

Проведите обычную подготовку (см. с. 4—5) со следующими изменениями:

1. Поместите игровое поле стороной для 3 участников вверх . Разместите 3 укрепления в ячейках отрядов орды на левом участке стены — этот участок недоступен при игре вдвоём. Эти укрепления останутся на игровом поле до конца игры.
4. Уберите из игры все карты отрядов орды с указателем вторжения на рубашке на левый участок стены. Из оставшихся карт сформируйте колоду отрядов орды.
5. Выложите по 1 отряду орды на 2 доступных участка стены.
6. Разместите 6 укреплений в ячейках укреплений на 2 доступных участках стены.
8. Каждый игрок выбирает клан и получает все компоненты соответствующего цвета, как обычно.
 - Также возьмите карту приказа и карты генерала клана Тростника. Поместите их лицевой стороной вверх между участниками.
 - Возьмите маркер чаепития, 3 чиновников и всех копейщиков неиспользуемого цвета и поместите их в запас клана Тростника. Уберите остальные компоненты этого цвета в коробку — они не понадобятся.
 - Поместите по 1 чиновнику клана Тростника в ячейки лесопилки, каменоломни и золотого рудника.
15. Поместите рядом с игровым полем только 20 жетонов позора.
19. Соберите все 3 маркера чаепития в стопку: маркер игрока с большим начальным значением чаепития наверху, маркер игрока с меньшим значением — в центре, а маркер клана Тростника — внизу.

Правила клана Тростника

Клан Тростника никогда не выполняет следующее:

- Не получает очки чести, жетоны позора и ресурсы (ресурс, который должен получить клан Тростника, поместите на склад).
- Не спасает своих воинов.
- Не помещает своих воинов в укрытия. Если клан Тростника должен это сделать, вместо этого верните этих воинов ему в запас.
- Не получает и не теряет чиновников (у клана Тростника всегда ровно 3 чиновника на игровом поле).

Активация областей

- Если чиновник клана Тростника единственный в особой области, не активируйте её.
- Активировав область с чиновником клана Тростника, заберите своих чиновников по обычным правилам, но не убирайте чиновника клана Тростника (оставьте его в этой области).

Карты приказов и чиновники

- У клана Тростника всего 1 карта приказа, которую он разыгрывает каждую осень.
- Если клан Тростника не последний в порядке чаепития, он всегда помещает свою карту приказа в доступную ячейку шкалы приказов с наименьшим номером (чтобы ход клана Тростника наступил как можно раньше).
- Кланом Тростника управляет активный игрок. Но когда активным игроком становится сам клан Тростника (разыгрывая свою карту приказа), им управляет участник, стоящий выше другого участника в порядке чаепития.
- Чиновники клана Тростника перемещаются по обычным правилам в порядке чаепития. Игрок, управляющий кланом Тростника, выбирает, куда переместить его чиновников (следуя ограничению в одного чиновника клана Тростника в каждой области).
- С помощью карты приказа «Предательство» нельзя скопировать эффекты карты приказа клана Тростника.

Частные случаи активации областей

При активации областей игрок, управляющий кланом Тростника, выполняет все действия за чиновников клана Тростника:

Лесопилка, каменоломня и золотой рудник. Клан Тростника сдвигает на склад 1 полученный ресурс.

Пагода. Активный игрок сбрасывает 1 свой жетон позора (если у игрока, управляющего кланом Тростника, нет жетонов позора или если генерал Тростника — активный игрок, ничего не происходит).

Представительство императора. Игрок, управляющий кланом Тростника, сбрасывает 1 любого советника со шкалы. Сдвиньте оставшиеся карты влево и заполните шкалу по обычным правилам.

Лагерь строителей. Клан Тростника бесплатно строит 1 укрепление в свободной ячейке по выбору управляющего им игрока.

Казармы. Клан Тростника вербует 1 копейщика. Игрок, управляющий кланом, атакует этим копейщиком, помещая его на любую свободную уязвимость отряда орды в первом ряду. Игнорируйте награду накрытой ячейки уязвимости. Если нет доступных ячеек уязвимостей, верните копейщика в запас клана Тростника без эффекта.

Военная академия и полевой штаб. Нет эффекта.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Важно! Прежде чем начать играть в одиночном режиме, ознакомьтесь с правилами для 2 участников, так как в партии на одного также участвует клан Тростника. Кроме того, одиночный режим вводит в игру генерала Цинь Цзюшао — дополнительного искусственного соперника.

Вы можете играть в одиночку только в соревновательном режиме против генерала Цинь Цзюшао.

Когда происходит **разбой** и вам необходимо убрать жетоны позора, уберите их по количеству игроков-людей (не учитывайте клан Тростника и Цинь Цзюшао).

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ К ИГРЕ

Проведите обычную подготовку (см. с. 4—5) со следующими изменениями:

1. Поместите игровое поле стороной для 3 участников вверх **3и**. Разместите 3 укрепления в ячейках отрядов орды на левом участке стены — этот участок недоступен при игре в одиночку. *Эти укрепления останутся на игровом поле до конца игры.*
4. Уберите из игры все карты отрядов орды с указателем вторжения на рубашке на левый участок стены. Из оставшихся карт сформируйте колоду отрядов орды.
5. Выложите по 1 отряду орды на 2 доступных участка стены.
6. Разместите 6 укреплений в ячейках укреплений на 2 доступных участках стены.
8. Выберите клан и возьмите все компоненты соответствующего цвета, как обычно. Поместите компоненты клана Тростника, как при игре вдвоём (см. с. 15). Возьмите компоненты неиспользуемого клана и подготовьте запас Цинь Цзюшао: 8 чиновников, всех воинов, маркер чаепития, маркер чести и 6 карт приказов для одиночной игры.
 - Перемешайте карты приказов для одиночной игры и сформируйте колоду. Поместите её лицевой стороной вниз рядом с компонентами Цинь Цзюшао.
 - Возьмите из запаса Цинь Цзюшао 2 всадников и 2 копейщиков и поместите по 1 в левую ячейку управляющих в каждой области производства.
9. Перемешайте карты генералов и возьмите 2 случайные карты по обычным правилам.
 - Поместите карту генерала Цинь Цзюшао рядом с его компонентами так, чтобы вам было удобно читать памятку на ней.
 - Возьмите по 1 фишке каждого ресурса и 1 фишку повреждения. В случайном порядке поместите их на деления шкалы областей на карте Цинь Цзюшао (по 1 на каждое деление).
11. Возьмите с верха колоды советников 2 случайные карты по обычным правилам. Поместите 2 другие случайные карты советников лицевой стороной вниз под карту генерала Цинь Цзюшао в качестве его первых помощников генерала.
15. Поместите рядом с игровым полем только **10 жетонов позора**.
18. Поместите маркер чести Цинь Цзюшао на начальное деление шкалы чести.
19. Соберите все 3 маркера чаепития в стопку: ваш маркер наверху, Цинь Цзюшао — в центре, а маркер клана Тростника — внизу.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша задача — набрать больше очков чести, чем Цинь Цзюшао.

КОМПОНЕНТЫ ЦИНЬ ЦЗЮШАО

КАРТА ГЕНЕРАЛА ЦИНЬ ЦЗЮШАО

Шкала областей. Цинь Цзюшао не получает фишки ресурсов. Вместо этого используйте его шкалу областей, чтобы отмечать уровень его ресурсов (*крайнее левое деление — высший уровень*). Каждый ресурс на шкале областей соответствует области, где он производится.

Цинь Цзюшао всегда пытается собрать ресурс, которого у него меньше всего (см. *фишку ресурса на крайнем правом делении*), и помещает своих чиновников в область, производящую этот ресурс. Фишка повреждения связана с казармами: когда она находится на крайнем правом делении шкалы областей, Цинь Цзюшао помещает своих чиновников в казармы.

После того как вы активировали область, куда Цинь Цзюшао поместил своих чиновников, переложите соответствующую фишку на крайнее левое деление, а остальные фишки сдвиньте на 1 деление вправо. На каждом делении может быть только 1 фишка.

КАРТЫ ПРИКАЗОВ ЦИНЬ ЦЗЮШАО

Обратите внимание: несмотря на то, что карты приказов Цинь Цзюшао называются так же, как обычные карты приказов, у них другие эффекты. Вы получаете бонусы от карт с определённым названием на шкале приказов, как и в обычной игре. *Например, если Цинь Цзюшао разыграл карту «Экономика», а вы — «Тирания», то вы можете переместить 2 дополнительных чиновников (см. эффекты карт приказов).*

ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА

1. Цинь Цзюшао никогда не получает жетоны позора.
2. Цинь Цзюшао не нанимает действующих советников.
3. Цинь Цзюшао никогда не спасает своих воинов и не помещает их в укрытия. Когда воинов Цинь Цзюшао убивают или если побеждён отряд орды с его воинами, возвращайте всех воинов Цинь Цзюшао в его запас.
4. Цинь Цзюшао никогда не использует собственные ресурсы. Поэтому он не платит ими за повышение управляющих, наём советников, строительство стены и укреплений, а также за вербовку воинов. Однако он может тратить ресурсы со склада на строительство стены.
5. Цинь Цзюшао получает очки чести так же, как и вы, но из этого правила есть исключения (см. с. 17).
6. Когда Цинь Цзюшао строит уровень стены, он выбирает участок стены, обозначенный указателем вторжения. Если этот участок стены уже достроен, Цинь Цзюшао строит уровень на другом участке. Он сбрасывает ресурсы со склада по обычным правилам и получает за это очки чести.

РОЗЫГРЫШ КАРТ ПРИКАЗОВ

Каждую осень вы выбираете карту приказа по обычным правилам. Затем возьмите верхнюю карту из колоды приказов Цинь Цзюшао — он разыграет её. Как и генерал клана Тростника, Цинь Цзюшао всегда помещает свою карту приказа в доступную ячейку шкалы приказов с **наименьшим** номером.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЧИНОВНИКОВ ЦИНЬ ЦЗЮШАО

Цинь Цзюшао перемещает своих чиновников согласно эффекту на его карте приказа. Если он должен переместить своих чиновников в ваш ход или в ход клана Тростника, он перемещает их в 2 разные области, связанные с 2 фишками, которые находятся правее всего на его шкале областей. Если он не может переместить чиновника в такую область (*например, все ячейки в ней заняты*), он перемещает чиновника в следующую по приоритету (справа налево) область согласно шкале областей.

Если все чиновники Цинь Цзюшао уже на игровом поле, переместите чиновника из наивысшей (из доступных) области в необходимую область.

Цинь Цзюшао помещает своих чиновников только в области производства и казармы.

АКТИВАЦИЯ ОБЛАСТИ С ЧИНОВНИКАМИ ЦИНЬ ЦЗЮШАО

При активации области производства Цинь Цзюшао получает за **каждого** своего чиновника в этой области количество очков чести, равное **уровню** его управляющего в ней. *Например, если в активируемой области производства 2 чиновника Цинь Цзюшао и его управляющий 2-го уровня, он получает 4 очка чести.* Цинь Цзюшао никогда не сдаёт ресурсы.

При активации казарм Цинь Цзюшао вербует 1 копейщика за каждого своего чиновника в этой локации.

После активации области с чиновниками Цинь Цзюшао переложите соответствующую фишку на шкале областей в крайнюю левую ячейку, сдвигая другие фишки вправо.

Активируя область в свой ход, Цинь Цзюшао в первую очередь активирует те из них, где есть его чиновники, в порядке фишек на шкале областей — **от высшей области к низшей**. Вы сами определяете порядок активации оставшихся областей.

Если Цинь Цзюшао должен применить эффект, для которого подходят несколько областей (*например, из-за эффекта его карты приказа «Тирания»*), он активирует наивысшую область из возможных. Обратите внимание: *Цинь Цзюшао перемещает своих чиновников по приоритету от низшей области к высшей, но активирует области от высшей к низшей.*

АТАКА И ПОВРЕЖДЕНИЯ С ПОМОЩЬЮ ВОИНОВ ЦИНЬ ЦЗЮШАО

Когда Цинь Цзюшао вербует воина, он немедленно атакует им отряд орды на участке стены, обозначенном указателем вторжения.

Если копейщик не может атаковать отряд орды на нужном участке, он атакует отряд на другом участке. Если он не может атаковать и на этом участке, Цинь Цзюшао не вербует этого копейщика. Лучники размещаются на огневых позициях на участке стены, обозначенном указателем вторжения. Если это невозможно, Цинь Цзюшао не вербует этого лучника.

Если Цинь Цзюшао должен нанести повреждения, он всегда выбирает ближайший к стене отряд орды. Цинь Цзюшао накрывает уязвимости отрядов орды сверху вниз и слева направо.

Когда Цинь Цзюшао наносит повреждение, он всегда получает **2 очка чести**, независимо от награды ячейки и от того, кто нанёс повреждение — его копейщик или его лучник.

ЦИНЬ ЦЗЮШАО И КЛАН ТРОСТНИКА

Когда Цинь Цзюшао управляет кланом Тростника (*если Цинь Цзюшао активный игрок или выше вас в порядке чаепития*), он действует по правилам для своих чиновников и воинов.

Если нужно переместить чиновников клана Тростника, Цинь Цзюшао перемещает их в низшие области согласно ячейкам на шкале областей. Сначала он перемещает чиновников клана Тростника из областей, которые никогда не использует сам. Если это невозможно, он перемещает их из высших областей в низшие.

Когда Цинь Цзюшао управляет кланом Тростника, воины клана Тростника атакуют по правилам воинов Цинь Цзюшао.

Важно! Цинь Цзюшао никогда не получает преимуществ от действий клана Тростника.

ОБНОВЛЕНИЕ ШКАЛЫ СОВЕТНИКОВ

Каждой весной в этой фазе вместо того, чтобы сбросить 2 крайние левые карты советников, поместите одну из них под карту Цинь Цзюшао в качестве нового помощника генерала, а вторую сбросьте (*если вы хотите усложнить игру, поместите обе карты советников под карту Цинь Цзюшао*).

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ ЧЕСТИ ЗА АРТЕФАКТЫ

В конце партии Цинь Цзюшао получает 20 очков чести за каждую карту артефакта, независимо от указанных на ней условий.

КАРТА ПРИКАЗА «ПРЕДАТЕЛЬСТВО»


Разыграв карту приказа «Предательство», вы можете скопировать карту приказа Цинь Цзюшао, но должны применить эффекты, перечисленные на обычной карте приказа с таким же названием.

КОНЕЦ ИГРЫ

Партия завершается при выполнении тех же условий, что и обычно, но с одним исключением: если в запасе позора закончились жетоны, *вы немедленно проигрываете*.

В конце партии проведите итоговый подсчёт очков чести по обычным правилам. Если у вас больше очков чести, чем у Цинь Цзюшао, вы победили!

СЛОЖНОСТЬ

Если вы хотите усложнить игру, во время подготовки поместите маркер чести Цинь Цзюшао на деление «50». Если и этого недостаточно, можете вместо этого дать Цинь Цзюшао двусторонний жетон чести стороной «100»  вверх.

КООПЕРАТИВНАЯ ИГРА

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша цель — выполнить определённое число указов императора. Количество указов зависит от числа игроков:

- 6 указов при игре вдвоём.
- 7 указов при игре втроём.
- 9 указов при игре четвером или пятером. *(Для игры пятером необходим набор дополнений.)*

При игре вдвоём в партии также участвует искусственный соперник — клан Тростника *(см. правила игры с кланом Тростника на с. 15)*. При подготовке к партии учитывайте изменения для игры вдвоём *(см. с. 15)*.

Когда происходит **разбой** и вам необходимо убрать жетоны позора, уберите их по количеству игроков-людей (не учитывайте клан Тростника).

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ К ИГРЕ

Проведите обычную подготовку *(см. с. 4—5)* со следующими изменениями:

2. Поместите маркер времени стороной «+1» вверх *(это напоминание, что каждую весну вы должны выкладывать 1 дополнительный отряд орды)*.
3. Уберите карты артефактов в коробку, они не используются в кооперативной игре. Перемешайте карты указов императора, сформируйте колоду и поместите рядом с полем лицевой стороной вниз. Возьмите 3 карты и выложите их в ячейки карт артефактов.
4. Не используйте обычные карты отрядов орды. Перемешайте карты отрядов орды для кооперативной игры и сформируйте колоду. Поместите её лицевой стороной вниз в ячейку колоды орды.
5. Возьмите карты отрядов орды по количеству игроков плюс 1 и выложите их на участки стены по обычным правилам.
7. Перемешайте карты тактик для кооперативной игры вместе с обычными картами тактик и сформируйте колоду. Поместите её лицевой стороной вниз в ячейку колоды тактик.
9. Перемешайте карты генералов для кооперативной игры вместе с обычными картами генералов и раздайте участникам по 2 карты по обычным правилам.
21. *(Новый этап.)* Перемешайте все карты событий, сформируйте колоду и поместите её лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.

ВЫПОЛНЕНИЕ УКАЗОВ ИМПЕРАТОРА

В кооперативной игре вы должны выполнить необходимое количество указов императора, чтобы победить. Действующие указы императора лежат в ячейках карт артефактов лицевой стороной вверх. *Важно! В игре не может быть более 3 действующих указов императора.*

Каждый год **перед проверкой окончания игры** участники могут выполнить указы императора. Например, если указ императора требует пожертвовать воинов или сбросить ресурсы, вы можете это сделать только на этом этапе игры *(не раньше)*.

Если указ императора требует, чтобы все игроки пожертвовали что-либо, каждый участник должен **самостоятельно** пожертвовать требуемое, но одновременно со всеми остальными. *Вы не можете пожертвовать ресурсы или воинов за других участников.*

Выполнив указ императора, сбросьте его карту. Вы обязаны одновременно сделать всё, что требуется для выполнения указа. Нельзя растянуть его выполнение на несколько игровых лет.

Примечание. При игре вдвоём считайте, что символ **X** на картах указов императора всегда означает число 2 (количество игроков-людей).



ПОЖЕРТВОВАТЬ

Пожертвовать что-либо — это уникальное действие, необходимое для выполнения указов императора. «Пожертвовать» — значит убрать из игры. Вы не можете пользоваться пожертвованными компонентами до конца партии.

ФАЗА НОВЫХ УКАЗОВ

Фаза новых указов отыгрывается в конце зимы каждого года — после проверки окончания игры, но перед открытием новой карты событий *(см. ниже)*.

Каждый игрок получает 1 жетон позора за каждый невыполненный указ императора на игровом поле. Затем выложите новые указы императора в пустые ячейки карт артефактов (если есть).

Все невыполненные указы императора остаются на игровом поле, пока вы их не выполните.

СОБЫТИЯ

События — это различные непредвиденные происшествия, меняющие правила игры. Каждой зимой после фазы новых указов открывайте новую карту события и применяйте её эффекты. На картах событий встречаются немедленные и длительные эффекты.

Не сбрасывайте карты событий: длительные эффекты действуют до конца партии!

ФАЗА СОБЫТИЙ

Каждой зимой *после фазы новых указов* открывайте 1 карту события.

- Если у карты события есть немедленный эффект, сразу же его примените.
- Длительный эффект события применяется до конца партии. Карты событий не сбрасываются — кладите их друг рядом с другом так, чтобы был виден текст длительного эффекта.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

КАРТЫ ПРИКАЗОВ

Как и в обычной игре, вы выбираете карты приказов втайне от других участников и одновременно их открываете. Однако, открыв карты, вы можете свободно обсуждать с другими игроками, в каком порядке их лучше разместить на шкале приказов.

ПОРЯДОК ЧАЕПИТИЯ

В кооперативной игре действия выполняются чиновниками не в порядке чаепития. Вместо этого участники сообща выбирают очерёдность. Однако порядок чаепития всё ещё учитывается при победе над отрядом орды: если 2 и более игрока накрыли одинаковое количество уязвимостей на карте отряда, её получает тот из них, кто выше в порядке чаепития.

ЖЕТОНЫ ПОЗОРА

В кооперативной игре вы не можете летом заплатить ци, чтобы сбросить жетоны позора. Вместо этого вы можете потерять 10 очков чести за каждый жетон позора, чтобы его сбросить. Тратить очки чести за сброс жетонов позора можно только в определённые моменты:

- Сразу после того, как получили жетон позора.
- Летом в фазе сброса жетонов позора.

Важно! В кооперативной игре жетоны позора нельзя помещать на карты отрядов орды.

ВОЗВРАТ КАРТ ПРИКАЗОВ

Пропускайте летом фазу возврата карт приказов. В кооперативной игре вы можете возвращать карты приказов, только когда строите уровень стены (см. ниже).

СТРОИТЕЛЬСТВО УРОВНЯ СТЕНЫ

Когда игрок строит уровень стены, он может вернуть одну свою карту приказа из стопки сброса. Дополнительный отряд орды

Весной, когда вы выкладываете новые отряды орды, выложите на 1 карту больше, чем указано числом над маркером времени. Сторона маркера времени «+1» напоминает об этом правиле.

ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ ЧЕСТИ ЗА ПОБЕЖДЁННЫЕ ОТРЯДЫ ОРДЫ

Игрок, забравший карту побеждённого отряда орды, **немедленно** получает указанные на ней очки чести (*а не в конце партии, как обычно*).

УКАЗЫ ИМПЕРАТОРА ПРИ ИГРЕ ВДВОЁМ

При подготовке уберите в коробку следующие карты указов императора: «Насмешки и превосходство», «Воины для императорской стражи», «Вся слава императору», «Сопровождение представителей императора». В течение партии всегда открыто только 2 указа императора (вместо 3) — третья ячейка не используется.

ФАЗЫ ЗИМЫ В КООПЕРАТИВНОЙ ИГРЕ

1. Дальняя атака.
2. Наступление.
3. Выполнение указов императора.
4. Проверка окончания игры.
5. Новые указы.
6. События.

В игровом процессе весной, летом и осенью изменений нет.

КОНЕЦ ИГРЫ

Вы должны выполнить необходимое количество указов императора, чтобы победить. Если эта цель достигнута в фазе проверки окончания игры, все участники побеждают.

В этом режиме окончание строительства всех уровней стены не завершает партию. Если игрок должен получить жетон позора, но в запасе их нет, все участники **немедленно проигрывают**.

Кроме того, все участники **проигрывают**, если в фазе проверки окончания игры маркер времени находится на последнем делении соответствующей шкалы, а игроки ещё не выполнили необходимое количество указов.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчики: Камиль Sanex Цесла, Роберт Плесович, Лукаш Влодарчик.

Художественный руководитель: Марцин Сверкот.

Глава отдела тестирования: Эрнест Кедрович.

Тестирование и развитие: Кшиштоф Бельчик, Бартомей Калиш, Адриан Кравчик, Лукаш Кравец, Михал Лях, Павел Самборский, Ян Труханович.

Составители правил: Эрве Добе, Лукаш Кравец.

Автор художественного текста: Анджей Беткевич.

Корректоры: Эрве Добе и Джонатан Бобал с неоценимой помощью поддержавших игру на Kickstarter.

Графический дизайн: Енджей Цесляк, Рафал Янишевский, Адриан Радзюн, Ян Труханович.

Художники: Якуб Дзиковский, Пётр Фоксович, Патрик Ендрашек, Ева Лябак, Анна Мырха, Пётр Орлеанский, Михал Пайч, Кшиштоф Пясек, Памела Луневская.

3D-графика: Енджей Хомицкий, Пётр Гацек, Матеуш Модзелевский, Якуб Зюлковский.

Руководители проекта: Михал Матлош, Давид Пшибыла.

СОСТАВИТЕЛИ ПРАВИЛ 2.0

Авторы художественного текста: Джонатан Бобал, Войцех Фрелих, Эрнест Кедрович.

Графический дизайн: Джонатан Бобал, Патриция Мажец.

Корректор: Джастин Ннором.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Выпускающий редактор: Лайла Сатирова.

Редакторы: Мария Аверичева, Катерина Шевчук.

Переводчики: Дарья Рязева, Мария Аверичева.

Корректоры: Полина Ли, Кирилл Егоров.

Верстальщики: Ульяна Гребенева, Михаил Кузнецов.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.



crowdgames.ru

УКАЗАТЕЛЬ

ОБЩАЯ СТРУКТУРА ПРАВИЛ:

Состав игры 2

Компоненты, которые убираются в коробку при игре втроём или вчетвером 3

Подготовка к соревновательной игре втроём или вчетвером 4, 5

Краткое описание игры, некоторых компонентов и терминов 6, 7

Игровой процесс 8, 9, 10, 11

- Весна 8
- Лето 8
- Осень 8, 9
- Зима 9

Области 12, 13, 14

Конец игры 15

Игра вдвоём 15

Одиночная игра 16, 17

Кооперативная игра 18, 19

ТЕРМИНЫ:

Активный игрок 8

Брешь 10

Воин 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18

- Атака 12
- В качестве управляющего 11
- Итоговый подсчёт очков чести 15
- Кроме чиновников 7
- Лучник 9, 12, 13
- Наём 12
- Накрыть ячейки уязвимостей 10
- Нанесение повреждений 7
- Перемещение 13
- Спасённые 10
- Убитые 10

Всадники 12

Вторжение 8

- Указатель вторжения 4, 8

Генерал 5, 6

- Начальные ресурсы и карты тактик 5
- Начальный порядок чаепития 5
- Особая способность 6

Дальняя атака 9

Игрок, управляющий кланом

Тростника 15, 17

Карты артефактов 15

Карты отрядов орды 7, 8, 9, 10, 12, 15, 16, 17

- Брешь 9, 10
- Вторжение 8
- Награда 12, 17
- Победа над отрядом орды 8, 9, 10
- Повреждения 7, 9

- Позор 7
- Сила атаки 9, 12
- Спасение воинов 10
- Способность 12
- Убитые воины 10
- Честь 10, 12, 15
- Ячейки уязвимости 10, 12

Карты приказов 8

Карты советников 6, 8, 14, 17

- Действующий советник 6
- Наём советника 14
- Обновление шкалы советников 8, 17
- Помощник генерала 6

Карты тактик 10, 14

Клан Тростника 9, 15, 16, 17

Копейщики 12

Лучник 9, 12, 13

- Атака 12
- Огневая позиция 9, 12
- Перемещение 13

Наступление 9

- Брешь 9
- Подсчёт силы атаки и значения защиты 9

Начальные ресурсы 5

Области 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14

- Активация областей 7, 8, 9
- Военная академия, получение карт тактик 14
- Казармы, вербовка воинов и атака 12
- Лагерь строителей, строительство укреплений и уровней стены 13
- Области производства древесины, камня, золота, ци 11
- Обычные и особые области 9
- Переместить чиновников 7, 9
- Полевой штаб, перемещение воинов без атаки 13
- Получение ресурсов 11
- Представительство императора, наём чиновников и советников 14
- Чайный дом, изменение порядка хода игроков 14

Повреждения 7, 9, 10, 12

- Атака 12
- Брешь 10
- Дальняя атака 9
- Лучники 9, 12
- Нанесение повреждений 7, 10

Пожертвовать 7

Позор 7

Порядок чаепития 6, 14

- Конец игры 9

- Продвижение по шкале времени 8

Проверка окончания игры 9

Разбой 7, 8

Ресурсы 11

- Области производства древесины, камня, золота, ци 11

Сбор ресурсов 11

Сдача 11

Сила атаки 9, 12

Смертоносность 10

События 18

Спасение 10

Стена 12, 13, 15

- Конец игры 15
- Строительство уровня стены 13
- Участки 12

Убийство 10

Указы императора 18

Укрепление 4, 9, 13

- Значение защиты 9
- Сброс укреплений 9
- Стоимость укрепления 13
- Строительство укрепления 13
- Ячейки укреплений 4

Укрытие 10, 12, 13

Управляющий 8, 11

- Доход 8, 11
- Повышение 11
- Уровень 11

Фаза новых указов 18

Цинь Цзюшао 16, 17

Честь 8, 10, 11, 12, 13, 15

- За артефакты 15
- За атаку 12
- За жетоны позора 7
- За карты отрядов орды 12
- За победу над отрядом орды 10
- За сброшенные карты приказов 8
- За сдачу ресурсов 11
- За строительство укреплений 13
- За строительство уровня стены 13
- Итоговый подсчёт очков чести 12, 15

Чиновник 5, 6, 7, 9, 11, 12, 13, 14

- В областях 7
- Запас 7
- Наём 14
- Переместить 6, 7
- Представительство императора 14
- Сбор ресурсов 11

Этап активации 9

Ячейка уязвимости 10