

Майлз Рэтклиф

MEDIEVALTM

M A S T E R Y



CHAOSTM
PUBLISHING LTD

ВСТУПЛЕНИЕ

Medieval Mastery это настольная игра о завоеваниях, в основе которой лежит феодальная система средневековой Европы. Местом действия игры является Франция времен феодальной смуты. Каждый игрок берет на себя роль местного феодала и принимает участие в войне, в которую уже втянута вся страна. Отправляйте своих храбрых рыцарей вперед на завоевания окружающих земель во всепоглощающей борьбе за престол.

КОМПОНЕНТЫ

126 КАРТ:

Из карт формируются колоды для 6 игроков, а также у игрока есть выбор из 18 *артефактов*. Каждая колода состоит из идентичного набора карт *конфликта*, *поддержки* и *ресурсов*.

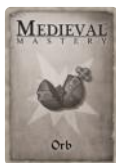
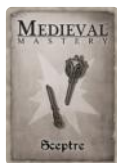


КАРТЫ КОНФЛИТКА: Эти карты разыгрываются лицом вниз во время *сражения*. Большинство карт добавляют от 2 до 5 очков к *боевым очкам*, кроме карт *засады (ambush)*, которые добавляют количество очков, равное результату броска кубика.



КАРТЫ ПОДДЕРЖКИ: Эти карты разыгрываются во время *сражения*. Каждая добавляет +1 или +2 к *боевым очкам* игрока. Игроки разыгрывают свои карты поддержки, чтобы увести победу у оппонента.

КАРТЫ РЕСУРСОВ: Эти карты дают игроку различные бонусы во время игры: возможность ввести в игру больше рыцарей, вытянуть дополнительные карты, *уничтожить артефакты* других игроков и даже сделать *дополнительные продвижения* в свой ход. Сыграйте их в нужный момент, чтобы максимизировать свое преимущество и повернуть ход игры к победе.



АРТЕФАКТЫ: В игре есть три типа *артефактов* — *короны (crowns)*, *державы (orbs)* и *скипетры (sceptres)*. Игроки получают случайным образом по одной карте каждого типа, которые приносят им комбинации уникальных способностей.



39 ТАЙЛОВ:

В игре представлены три типа тайлов — 6 *замков (castles)*, 3 *озера (lakes)* и 30 *территорий*. Эти тайлы используются для построения *поля земель* средневековой Европы.



ЗАМКИ: Каждый игрок начинает игру с рыцарями в своем *замке*. Любой рыцарь, полученный игроком в ходе игры, также начинается из *замка* этого игрока. Если игрок проиграл *сражение*, то все его выжившие рыцари *отступают* в его *замок*.



ОЗЕРА: Игроки не могут *завоевывать озера*. Игрок, контролирующий прилегающую к *озеру территорию*, может совершить *продвижение* на любую другую *территорию*, прилегающую к этому *озеру*. Все *территории* вокруг *озера* соединены друг с другом.



ТЕРРИТОРИИ: В игре представлены различные территории — от дремучих лесов и заброшенных руин до заснеженных гор и неприступных крепостей. Каждая территория стоит 1, 2 или 3 *победных очка*. Также большинство территорий обладают особыми свойствами, которые влияют на игру.



60 КУБИКОВ:

В игре используются по 10 кубиков шести цветов. Они выдаются игроку в начале игры. Каждая точка на гранях кубика представляет одного рыцаря.

Замечание: Во время игры кубики в основном будут использоваться для обозначения на поле рыцарей каждого игрока. Кубик нужно бросать только при разыгрывании карт *арены (arena)* и *засады (ambush)*.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед игрой необходимо сделать следующее:

1. Выбрать замок. Каждый игрок выбирает один из шести замков, представленных в игре. Затем игроки берут по набору из 10 кубиков, которые совпадают по цвету с выбранным замком, и колоду из 18 карт. Колоды одинаковые, поэтому игрок может выбрать понравившийся ему цвет.

2. Подготовить поле. Оно формируется из тайлов по схеме на странице 4. Для каждого количества игроков своя схема построения поля. Отложив тайлы озер, разложите тайлы *территорий* на три стопки по количеству победных очков, которые они приносят. Перемешайте каждую из стопок и положите ее лицом вниз. Начиная с центра, выкладывайте тайлы лицом вверх, как показано на схеме. Затем каждый игрок должен положить перед собой свой тайл замка на соответствующее место, указанное на схеме. Цвет замка игрока может не совпадать с цветом замка на схеме.

3. Раздайте артефакты. Когда поле собрано, разделите колоду артефактов на три колоды по их типу — *короны, державы и скипетры*. Перемешайте каждую колоду и раздайте из них каждому игроку по карте. Когда игроки получают по три артефакта, они кладут их перед собой лицом вверх. Это хорошая возможность для новичков изучить свои артефакты и артефакты других. Для удобства игроки могут по кругу называть свои артефакты и их свойства, используя таблицу в конце правил.

4. Убрать неиспользованные компоненты. Все неиспользованные карты, тайлы и кубики возвращаются в коробку.

5. Подготовить место игрока. Каждый игрок перемешивает свою колоду и кладет ее перед собой лицом вниз. Рядом с колодой должно быть отведено место под сброс. На это место игрок будет класть лицом вверх свои сыгранные карты. Кубики игрок кладет рядом с колодой. Это резерв игрока.

6. Расположить рыцарей. Каждая точка на гранях кубика обозначает рыцаря. Каждый игрок начинает игру с шестью рыцарями. Эти рыцари равномерно распределяются по тайлу замка и прилежащими тайлам *родных земель (homelands)*. Например, если к замку прилежит только один тайл *родных земель*, то игрок ставит трех рыцарей на свой замок и трех - на тайл. Если вокруг замка игрока нет тайлов *родных земель*, то игрок ставит шесть рыцарей на свой замок. К замку игрока не может прилежать более двух тайлов *родных земель*.

7. Вытянуть пять карт. Каждый игрок вытягивает из своей колоды пять карт и берет их в руку. Игрок не должен показывать карты в своей руке другим игрокам. Если игрок вытянул карту *влияния (authority)*, он разыгрывает ее немедленно и берет дополнительно две карты, после чего продолжает добирать карты.

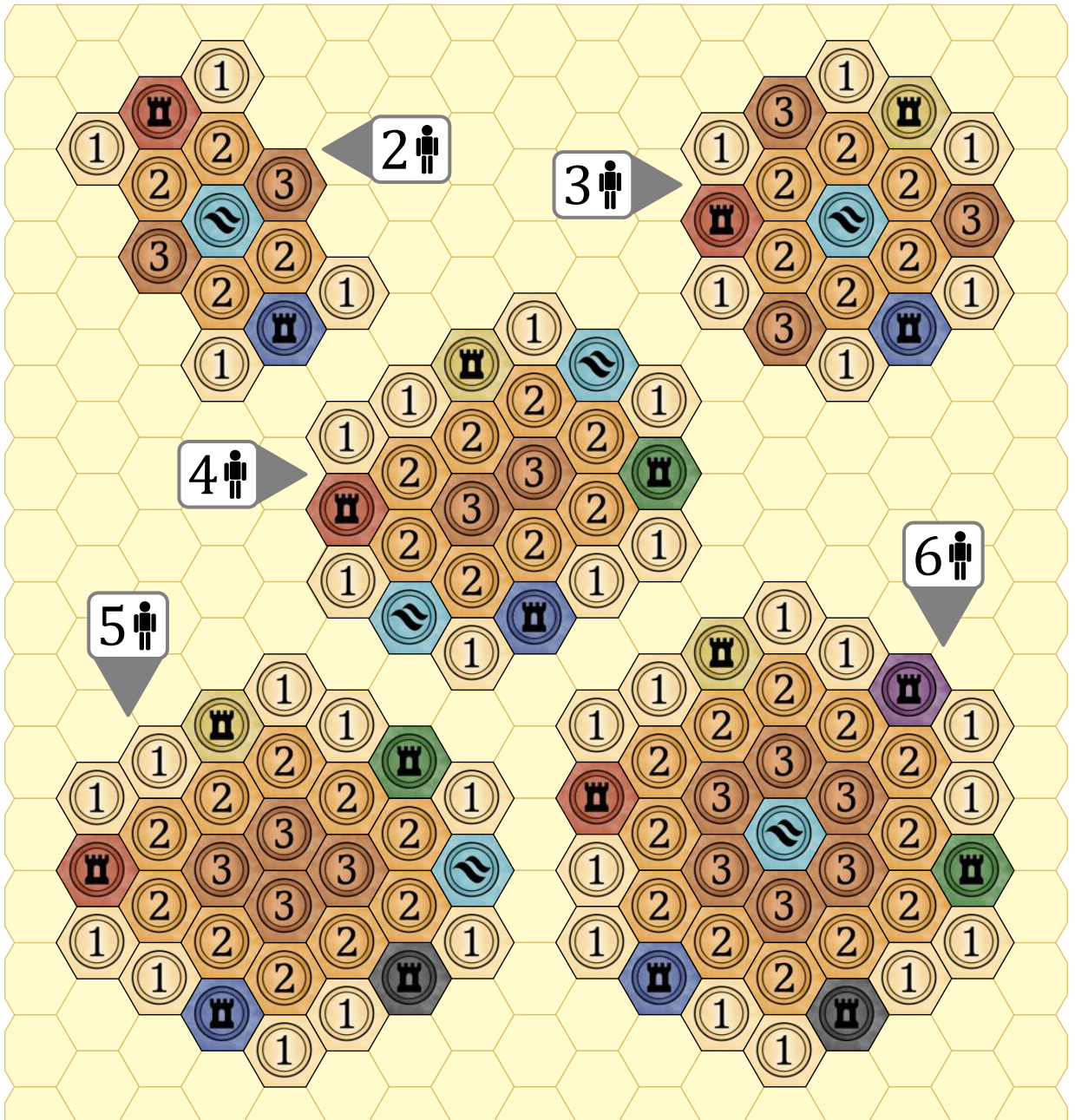
8. Определить первого игрока. Случайным образом определите игрока, который будет ходить первым. За ним будет ходить игрок слева от него и далее по часовой стрелке.

Игра заканчивается, как только один из игроков контролирует территории, которые приносят ему 13 или более победных очков. Этот игрок становится победителем.

- 
- 
- 
- Верните все неиспользованные тайлы, карты и кубики в коробку.
- 
- 
- 
- 

ПОЛЕ

Поле формируется определенным образом из тайлов замков, озер и территорий в зависимости от количества игроков. На рисунке ниже показаны конфигурации полей для двух, трех, четырех, пяти и шести игроков. Формируя поле, выкладываете тайлы лицом вверх на соответствующие места, как показано на рисунке. Тайлы территорий для каждого значения победных очков распределяются случайным образом, что обеспечивает новое поле от игры к игре.



Совет: В комплекте игры достаточно тайлов для одновременного проведения любого числа игр, в которых суммарно участвует не более шести игроков. Например, можно одновременно проводить две игры на трех игроков или одну игру на четверых и одну на двоих.



Конфигурация поля для # игроков

ЗАМОК



ТЕРРИТОРИИ по стоимости...

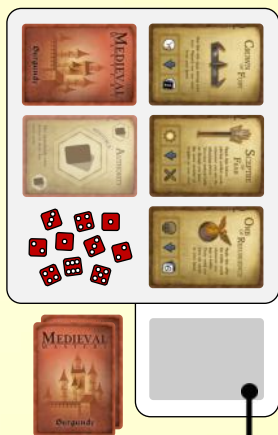


ОЗЕРА



ДИАГРАММА ПОДГОТОВКИ

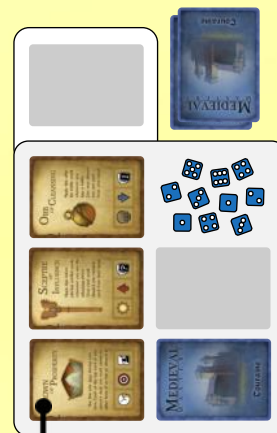
РАСКЛАД ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ



РАСКЛАД ПЕРВОГО ИГРОКА



ПОЛЕ



РАСКЛАД ПЕРВОГО ИГРОКА

АРТЕФАКТЫ

РАСКЛАД ПЕРЕД ИГРОКОМ

СЫГРАННЫЕ КАРТЫ



КОЛОДА

СБРОС

РЕЗЕРВ



КАРТЫ В РУКЕ



НАЗВАНИЕ

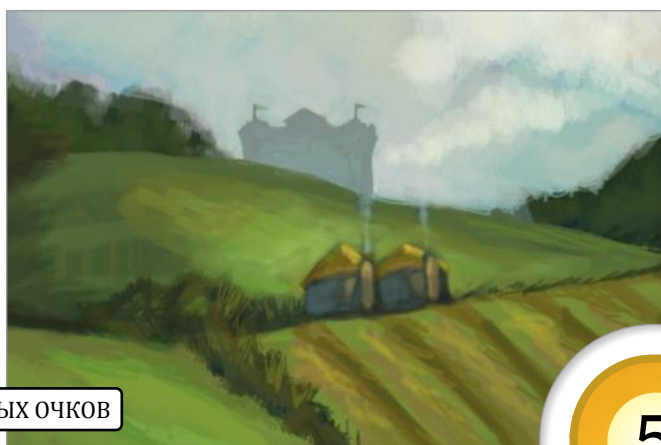
ИЛЛЮСТРАЦИЯ



СИМВОЛЫ СВОЙСТВ


КОЛИЧЕСТВО ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Эта диаграмма показывает расклад провинции **Ниверне** во время сражения, после того как игроки сыграли свои карты *конфликта* и *поддержки*. У них осталось по две карты в руке.




СИМВОЛЫ

На большинстве карт и тайлов в игре *Medieval Mastery* используются специальные символы для обозначения их свойств. Некоторые из символов можно встретить часто, а другие присутствуют только на определенных артефактах и территориях. Ниже детально описаны все символы, встречающиеся в игре, и соответствующие им правила. Сами символы вполне логичны, и после нескольких партий игроки с легкостью запомнят их значение.

| | | | |
|---|--|---|--|
|  | Когда применяется это свойство, вы целевой игрок. |  | Когда применяется это свойство, ваш оппонент является целевым игроком. |
| Большинство артефактов | | <i>Жестокость (Brutality), Сопротивление (Defiance), Влияние (Influence)</i> | |
|  | Вы можете использовать это свойство только один раз за ход. |  | Когда применяется это свойство, выберите любого игрока , который станет целевым игроком. |
| Все короны | | <i>Коррупция (Corruption), Процветание (Prosperity)</i> | |
|  | Примените это свойство по окончанию боя , если вы его выиграли . |  | Примените это свойство по окончанию боя , если вы его проиграли . |
| <i>Жестокость (Brutality), Жадность (Greed), Подготовка (Preparation)</i> | | <i>Искушение (Cleansing), Преданность (Devotion), Возрождение (Resurgence)</i> | |
|  | Примените это свойство перед тем, как разыгрывать карту конфликта , если вы атакующий игрок. |  | Примените это свойство перед тем, как разыгрывать карту конфликта , если вы обороняющийся игрок. |
| <i>Страх (Fear), Влияние (Influence), Ярость (Rage)</i> | | <i>Сопротивление (Defiance), Верность (Loyalty), Решительность (Vigour)</i> | |

ИЛЛЮСТРАЦИЯ




НАЗВАНИЕ

ТИП КАРТЫ

СВОЙСТВО

ЗНАЧЕНИЕ/СВОЙСТВО

НАЗВАНИЕ




















ТИП КАРТЫ

СВОЙСТВО

ЗНАЧЕНИЕ/СВОЙСТВО

СИМВОЛЫ

| | | | |
|---|---|---|--|
|  | В начале сражения атакующий игрок добавляет +1 к своему количеству боевых очков. |  | В начале сражения обороняющийся игрок добавляет +1 к своему количеству боевых очков. |
| Равнина (Grasslands) | | Форт (Fort), Город (City), Крепость (Fortress) | |
|  | На этой территории не могут располагаться 6 рыцарей. Максимальное количество рыцарей указано вместо символа #. |  | Во время сражения за эту территорию игроки не могут разыгрывать карты поддержки. |
| Пещера (Cave), Поле Боя (Battlefield) | | Горы (Mountains) | |
|  | Целевой игрок выставляет одного дополнительного рыцаря на свой замок. Свойства территории срабатывают после ее завоевания. |  | Целевой игрок теряет одного рыцаря на территории конфликта. Свойства территории срабатывают после ее завоевания. |
| Преданность Деревня (Village), Аббатство (Abbey), Город | | Жестокость (Brutality) Тона (Marshlands) | |
|  | Целевой игрок тянет карты из своей колоды, пока в его руке их не окажется шесть . |  | Целевой игрок может сбросить одну любую карту из своей руки. Свойства территории срабатывают после ее завоевания. |
| Жадность (Greed), Возрождение (Resurgence) | | Гнев, Искупление, Подготовка Руины (Ruins), Аббатство, Крепость | |
| +1 | Целевой игрок добавляет +1 к своему количеству боевых очков. |  | Целевой игрок сбрасывает одну случайную карту из своей руки. |
| Ярость (Rage), Верность (Loyalty) | | Сопротивление (Defiance), Влияние (Influence) | |
|  | Уничтожьте один любой артефакт , принадлежащий целевому игроку . |  | Посмотрите четыре верхних карты колоды целевого игрока и положите их обратно в любом порядке. |
| Коррупция (Corruption) | | Предвидение (Insight) | |
|  | Целевой игрок замешивает в свою колоду одну карту из своего сброса, которую он сыграл в предыдущем ходу. |  | Посмотрите верхнюю карту в колоде целевого игрока . Вы выбираете либо ее оставить сверху, либо сбросить. |
| Порядок (Order) | | Процветание (Prosperity) | |
|  | Целевой игрок может вместо проведения сражения выбрать, что у него и его оппонента равное число рыцарей. Не увеличивайте количество рыцарей на кубике. Игроки не добавляют дополнительных рыцарей на территорию конфликта. | | |
| Страх (Fear), Решительность (Vigour) | | | |
|  | Первые рыцари игрока равномерно распределяются между его замком и прилегающими родными землями . |  | Целевой игрок передислоцирует своих рыцарей еще раз. Это не считается продвижением . |
| Родные земли (Homelands) | | Энергия (Vitality) | |
|  | В начале сражения участвующие в нем игроки бросают по одному кубик у. Игрок, выбросивший наименьшее значение на кубике, теряет одного своего рыцаря на арене . В случае ничьей оба игрока теряют по рыцарю. Если после этого на арене не осталось рыцарей, сражение заканчивается. | | |
| Арена (Arena) | | | |

Замечание: Когда игрок завоевывает территорию, то он становится целевым игроком для ее свойств.

СТРУКТУРА ХОДА

1. ВЫСТАВИТЬ РЫЦАРЕЙ



В начале своего хода игрок выставляет **трех** рыцарей на свой замок. Для этого игрок должен повысить значение на кубике, который лежит на тайле замка. Если этого кубика недостаточно, игрок берет еще один из своего резерва. Если у игрока не осталось кубиков в резерве, что маловероятно, то он не может ввести оставшихся рыцарей.

Замок может вместить сколько угодно рыцарей. Замок игрока **не может** быть **завоеван**, поэтому **необязательно** оставлять в нем рыцарей для защиты.

СТРУКТУРА ХОДА

1. Выставить трех рыцарей
2. Сыграть карты *ресурсов*
3. Использовать *короны*
4. *Передислоцировать* рыцарей
5. Совершить *продвижение*
6. *Сражение*
7. Сыграть карты *ресурсов*
8. Использовать *короны*
9. *Восстановить артефакты*

2. & 7. РАЗЫГРАТЬ КАРТЫ РЕСУРСОВ

В колоде каждого игрока есть четыре карты *ресурсов*: **призыв к оружию (call to arms)**, **влияние (authority)**, **тактическое превосходство (tactical advance)** и **разрушение (fracture)**. Когда игрок разыгрывает любую из этих карт, он показывает ее оппонентам, использует ее свойства и кладет лицом вверх в свой сброс.



Влияние. После того как вытянули карты, сыграйте эту карту, чтобы вытянуть еще две.



Призыв к оружию. Сыграйте эту карту только в свой ход, чтобы ввести двух дополнительных рыцарей в свой замок.



Тактическое превосходство. Сыграйте эту карту в свой ход, чтобы *передислоцировать* рыцарей и *продвинуться* еще раз.

Призыв к оружию и **тактическое превосходство** могут быть сыграны **только** до или уже после того, как вы *передислоцировали* своих рыцарей и сделали *продвижение* в этом ходу. Они **не могут** быть сыграны во время *передислокации*, *продвижения* или боя.

Замечание: Когда артефакт уничтожен, он переворачивается лицом вниз, и его свойства не могут быть использованы до тех пор, пока артефакт не восстанавливают, переворачивая лицом вверх. (см. страницу 13)



Разрушение. Сыграйте эту карту в любое время* чтобы отменить действие артефакта другого игрока и уничтожить этот артефакт.

*Карта **разрушения** может быть сыграна **только** в свой ход или когда другой игрок использует один из своих артефактов. Ее **нельзя** сыграть во время *передислокации* или *продвижения*. Она может быть сыграна:

- До или после *передислокации* рыцарей и их *продвижения*.
- Когда игрок объявляет об использовании *короны*. Начиная с этого игрока, и далее по часовой стрелке, каждый игрок может сыграть карту **разрушения** на эту *корону*.
- Перед применением свойств *скипетра* или *державы* во время боя. Начиная с атакующего игрока, и далее по часовой стрелке, каждый игрок может сыграть карту **разрушения** на эти артефакты.

Как только все игроки использовали свои возможности разрушить артефакты, примените свойства оставшихся артефактов и продолжите игру.

3. & 8. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОРОН

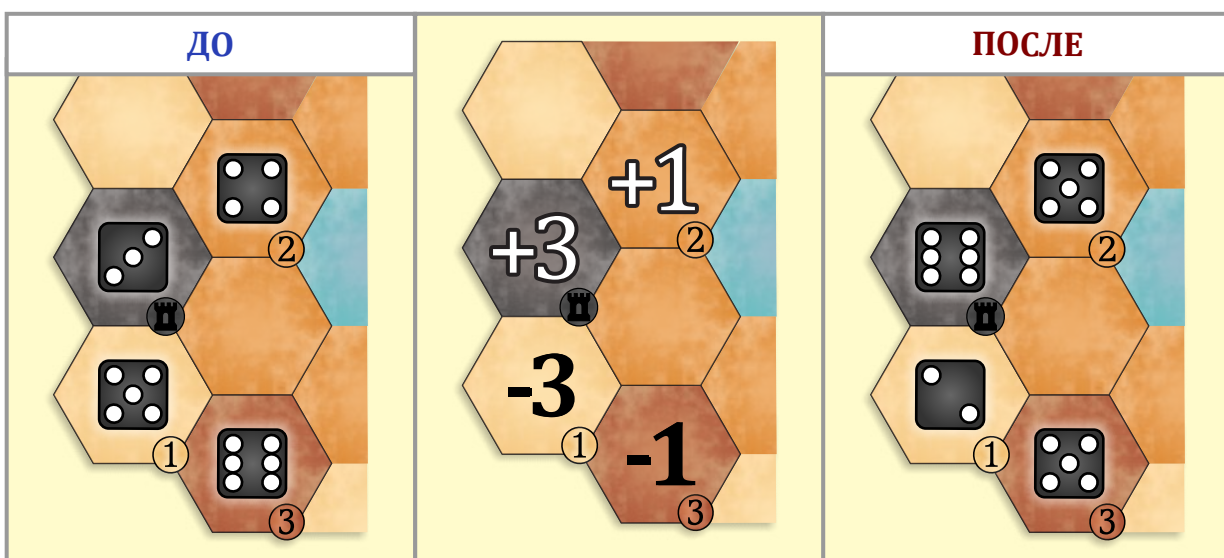
Игроки могут использовать свойства **только** своих *корон* лишь один раз за свой ход. Они **не могут** использовать свойства *корон* во время *передислокации* рыцарей, их *продвижения* или *сражения*. Обычно *короны* выгодно использовать перед *передислокацией* и *продвижением*. Но **корону энергии (crown of vitality)** лучше использовать в конце хода. Игрокам **необязательно** использовать свойства *корон* в свой ход.

Замечание: Если у игрока осталось меньше четырех карты в колоде, то для использования **короны предвидения (crown of insight)**, игрок должен сначала перемешать свою колоду сброса и положить его под оставшиеся карты лицом вниз. После этого он смотрит четыре верхние карты и кладет их назад в любом порядке.

4. ПЕРЕДИСЛОКАЦИЯ РЫЦАРЕЙ

Передислокация – это процесс перемещения рыцарей между замком игрока и его *территориями*. Игроки могут *передислоцировать* своих рыцарей **один** раз за ход и **только** перед *продвижением*. Если игрок разыгрывает карту **тактического преимущества**, он может во второй раз произвести *передислокацию* и *продвижение* своих рыцарей в этом ходу. Это позволяет игрокам подготовиться к *продвижению*, возвратив своих рыцарей в замок, и в то же время прийти с подкреплением на *территории*, уязвимые для атак. Игрок всегда должен начинать и заканчивать *передислокацию* с одним и тем же количеством рыцарей на *поле*.

Чтобы *передислоцировать* рыцарей, игрок должен уменьшить количество рыцарей в своем замке и любых других подконтрольных ему *территориях*. Затем на столько же увеличить количество рыцарей в своем замке и любых других подконтрольных ему *территориях*. Важно помнить, что осуществлять *продвижение* рыцарей можно, только начиная из своего замка. Каждая *территория* вмещает по шесть рыцарей, если другое не предусмотрено. На каждой подконтрольной игроку *территории* должен находиться хотя бы один рыцарь. Если на *территории* находится больше рыцарей, чем она может вместить, или там нет ни одного рыцаря, *передислокация* **не может** быть произведена. Игроки должны использовать по одному кубику для обозначения количества рыцарей на *территориях*, где это возможно.



В данном примере игрок убрал троих рыцарей с *территории*, приносящей 1 очко, и еще одного рыцаря с *территории*, приносящей 3 очка. Затем он вернул в замок троих, увеличив количество рыцарей в нем до шести, а оставшегося отправил на *территорию*, приносящую 2 очка, увеличив количество рыцарей на этой *территории* до пяти.

— ФЕОДАЛЬНЫЙ СТРОЙ —

Феодальный строй превалировал по всей средневековой Европе с IX века и вплоть до XVII. Феодализм был призван организовать общество вокруг представителей власти и военных, которым предоставлялась земля в обмен на оговоренные услуги.

Структура феодального строя может быть представлена как пирамида, на вершине которой стоит король. Король жалует землю и титулы тем дворянам которые поддержали короля в военное время или посвящали себя служению Его величеству.

Король часто жалует земли оппозиционно настроенным дворянам, если, конечно, они признают власть Его величества. В свою очередь, сеньоры могут использовать пожалованные им земли, а также те, которые они получили по наследству, чтобы заполучить своих собственных вассалов.



ЛИНИИ СНАБЖЕНИЯ

По территории, контролируемой игроком, может проходить линия снабжения **только** в том случае, если эта территория находится по соседству с его замком или он может проложить непрерывный путь из этой территории обратно в свой замок через озера и другие подконтрольные ему территории. Считается, что озера контролируют все игроки одновременно, что позволяет провести линии снабжения через них любому игроку.

Если к территории нельзя провести линию снабжения, игрок **не может** убрать с этой территории или добавить к ней ни одного своего рыцаря, когда производит передислокацию. Также игрок может завоевывать прилежащие к ней территории, только если к этим территориям можно провести линию снабжения.



В данном примере красный игрок может провести непрерывный путь от территории А к замку через территорию В. Это значит, что к территории А подходит линия снабжения.

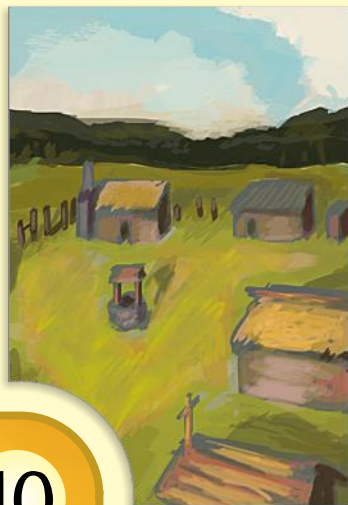
В данном случае через все территории можно провести линию снабжения от замка и до этой территории.



В данном примере желтый игрок осуществил продвижение и завоевал территорию В. К территории А теперь нельзя провести линию снабжения.

Желтый игрок может провести непрерывный путь от своего замка к территории В, так как линия снабжения может проходить через озеро.

— ФЕОДАЛЬНЫЙ СТРОЙ —



Феодализм вращается вокруг нескольких ключевых понятий: сеньора, вассала и феода. Сеньор являлся дворянином с правом разрешать использовать часть его земель – феода – дворянам более низкого статуса, которые соглашались стать его вассалами.

Перед тем, как пожаловать феода кому-нибудь, он должен был сделать этого человека своим вассалом, проведя формальную процедуру, называющуюся Церемонией коммемдации. Церемония состояла из двух частей: принесение феодальной присяги и клятвы верности сеньору. Таким образом, сеньор и вассал заключали договор.

После Церемонии коммемдации сеньор и вассал вступали в феодальные отношения со взаимными обязательствами по отношению друг к другу. Взамен использования феода и защиты, предоставляемой сеньором, вассал соглашался передавать сеньору часть дохода, приносимого феодам, и сражаться за своего сеньора в случае войны. Кроме того вассал был обязан присутствовать на совете или представлять своего сеньора при дворе.

5. ПРОДВИЖЕНИЕ

Продвижение – это процесс передвижения рыцарей из *замка* игрока на *территорию*, которая еще **не находится** под контролем этого игрока. Игрок может осуществить **только одно продвижение** в свой ход, если только он не разыграл карту **тактического преимущества**. Игрок осуществляет продвижение, передвигая несколько рыцарей из своего *замка* на *территорию*, соседнюю с его *замком* или другой подконтрольной ему *территорией*. Игроки могут *продвинуть* на *территорию* не больше рыцарей, чем она может вместить. Обычно это значит не более шести. Если игрок контролирует *территорию*, соседнюю с *озером*, он может *продвигаться* на любую *территорию*, соседнюю с этим *озером*. *Озера* эффективно соединяют друг с другом все *территории*, граничащие с ними.



В данном примере красный игрок может *продвигаться* на любую из *территорий*, обозначенных зеленым цветом.



В данном примере красный игрок решает *продвигаться* на одну из *территорий*, контролируемых синим игроком. Оба игрока теперь будут *сражаться* за эту *территорию*, используя своих рыцарей на ней.

Когда игрок *продвигается* на *территорию*, **не контролируемую** никем из игроков, он *завоевывает* эту *территорию* и применяет свойства этой *территории*, если таковые имеются. Если игрок *продвигается* на *территорию*, контролируемую другим игроком, то игроки **должны** *сражаться*, с помощью своих рыцарей на этой *территории*. Игроку *не обязательно* совершать продвижение.

6. СРАЖЕНИЕ

Сражение происходит, когда игрок *продвигается* на *территорию*, подконтрольную другому игроку. Игрок, осуществляющий *продвижение*, является **атакующим**, а другой – **обороняющимся**. В *сражении* могут участвовать только двое игроков. Как только эти игроки начали *сражение*, они считаются **оппонентами**. *Территория*, на которой проходит *сражение*, объявляется конфликтной до тех пор, пока оно не будет закончено.

Оппоненты начинают *сражение* с **количеством боевых очков**, равным количеству их рыцарей на *территории* конфликта. Например, если на этой *территории* находится четыре рыцаря одного из игроков, то этот игрок начинает *сражение* с четырьмя боевыми очками.

Во время *сражения* игроки могут применить свойства *артефактов* и *территории*, сыграть из руки карту *конфликта* и сколько угодно карт *поддержки*, таким образом добавляя дополнительные **боевые очки** к тем очкам, с которыми они начинают *сражение*. Игрок с наибольшим **количеством боевых очков** побеждает.

ХОД СРАЖЕНИЯ

1. Применение свойств *территории*
2. Вытягивание до пяти карт
3. Применение свойств *скипетра*
4. Разыгрывание карты *конфликта*
5. Разыгрывание карты *поддержки*
6. Исход *сражения*
7. Применение свойств *державы*
8. Потери рыцарей и *отступление*
9. Применение свойств *территории*

ХОД СРАЖЕНИЯ

1. Применение свойств территории. Если *территория* конфликта имеет свойства, которые возможно применить в начале *сражения*.

2. Вытягивание до пяти карт. Оба игрока тянут карты из своих колод, пока у каждого не окажется по пять карт в руке. Если игрок вытягивает карту *влияния*, он должен сыграть ее сразу же, как только закончит тянуть карты. Если игрок не может добрать руку до пяти карт, он замешивает колоду сброса и кладет ее лицом вниз перед собой. Затем продолжает вытягивать карты из этой колоды, пока не доберет руку до пяти карт.

3. Применение свойств скипетра. Начиная с атакующего игрока, и далее по часовой стрелке игроки по очереди могут разыграть по карте *разрушения* (включая игроков, не участвующих в *сражении*) в отношении одного из *скипетров*, принадлежащих игрокам-оппонентам. После того, когда у всех игроков была возможность разрушить *скипетры*, примените свойства этих *скипетров*, если те еще целы.

4. Разыгрывание карт конфликта. Каждый из оппонентов выбирает по одной карте *конфликта* из руки и кладет ее перед собой, лицом вниз. Если у игрока нет ни одной карты *конфликта*, он продолжает *сражение*, как если бы он выложил карту *конфликта* со значением 0. Затем оппоненты одновременно вскрывают свои карты, и каждый добавляет к своим боевым очкам значение с карты *конфликта*. Карты *конфликта* должны оставаться в игре до конца *сражения*.

5. Разыгрывание карт поддержки. Начиная с игрока с наименьшим количеством *боевых очков*, оппоненты по очереди разыгрывают из руки карты *поддержки*, пока оба игрока не решат больше **не** разыгрывать карт или пока те у них не закончатся. Каждый игрок добавляет значения с карт *поддержки* к своим *боевым очкам*. Карты *поддержки* должны оставаться в игре до конца *сражения*.

6. Исход сражения. Игроки сравнивают количество *боевых очков*. Игрок с наибольшим количеством очков побеждает. В **случае ничьей** выигрывает обороняющийся игрок с разницей в единицу.

7. Применение свойств держав. Начиная с атакующего игрока, и далее по часовой стрелке, каждый игрок (включая тех, кто не участвует в *сражении*) по очереди может сыграть карту *разрушения* в отношении *держав*, принадлежащих игрокам-оппонентам. Когда у каждого был шанс разрушить эти *державы*, примените свойства этих *держав*, если те еще целы.

8. Потери рыцарей и отступление. Проигравший теряет количество рыцарей, равное разнице между его *боевыми очками* и *очками* победившего игрока. Он убирает этих рыцарей с *территории*. Затем он *отступает*, возвращая всех своих оставшихся на *территории* конфликта рыцарей обратно в замок. Даже если разница между *боевыми очками* оппонентов больше, чем есть рыцарей у проигравшего игрока на *территории* конфликта, он не теряет никаких других рыцарей, кроме тех, которые находятся **именно** на этой *территории*.

9. Применение свойств территории. Если атакующий игрок побеждает в *сражении*, он завоевывает *территорию* конфликта и **должен** применить свойства этой *территории*. Если обороняющийся игрок победил и успешно защитил *территорию* конфликта, он сохраняет над ней контроль. В этом случае он **не** завоевывает эту *территорию* и **не** применяет ее свойства. Все карты *конфликта* и карты *поддержки* сбрасываются, и атакующий игрок продолжает ходить.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

Замечание: Каждый игрок обязан следить за тем, чтобы свойства *держав*, *скипетров* и *территорий* всегда правильно применялись. Если игроки заметили, что кто-то забыл это непреложное правило, игру можно «отмотать» к тому моменту, когда нужно было применить свойство *артефакта* или *территории*.

ПРИМЕР СРАЖЕНИЯ

Атакующий игрок продвигается шестью рыцарями в **город**, который защищают пять рыцарей.

1) В начале сражения применяется свойство **города**, которое добавляет 1 к боевым очкам **обороняющегося**. [A:6, O:6]

СКИПЕТР ЯРОСТИ



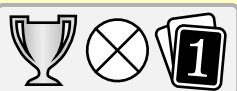
СКИПЕТР СОПРОТИВЛЕНИЯ



ДЕРЖАВЫ ЖЕСТОКОСТИ



ДЕРЖАВА ПОДГОТОВКИ



ГОРОД



АТАКУЮЩИЙ

БОЕВЫЕ ОЧКИ = 14



РЫЦАРЬ



СКИПЕТРА ЯРОСТИ



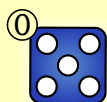
КОНФЛИКТА



ПОДДЕРЖКИ

ОБОРОНЯЮЩЕГОСЯ

БОЕВЫЕ ОЧКИ = 12



РЫЦАРЬ



ГОРОД



КОНФЛИКТА



ПОДДЕРЖКИ



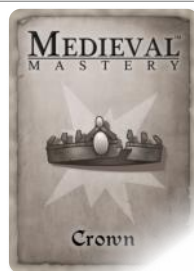
ПОДДЕРЖКИ

2) Игроки тянут карты 3) **Атакующий** игрок разыгрывает карту **разрушения** и таким образом разрушает **скипетр** сопротивления **обороняющегося** игрока. Затем **атакующий** игрок применяет свойство своего **скипетра ярости** (*sceptre of Rage*), которое добавляет 1 к его боевым очкам. [A:7, O:6] 4) Оба игрока разыгрывают по карте конфликта, выкладывая их, лицом вниз. **Атакующий** вскрывает карту со значением 6, **обороняющийся** – со значением 3. [A:12, O:9] 5) Так как у **обороняющегося** меньше победных очков, чем у **атакующего**, он разыгрывает две карты **поддержки**, добавляющие 1 и 2 к его боевым очкам. [A:12, O:12] В ответ **атакующий** игрок разыгрывает одну карту **поддержки**, добавляющую 2 к его боевым очкам. [A:14, O:12] 6) У игроков больше нет карт **поддержки**, и **атакующий** побеждает в сражении с разницей в 2 очка. 7) Никто не разыгрывает карт **разрушения**, поэтому **атакующий** игрок применяет свойство своей **державы жестокости** (*orb of brutality*) и **обороняющийся** игрок теряет 1 рыцаря в городе. **Держава подготовки** (*orb of preparation*) принадлежащая **обороняющемуся**, не может быть использована в этом сражении. 8) **обороняющийся** игрок теряет 2 рыцарей в **городе** и отступает, возвращая своих оставшихся двух рыцарей в **замок**. 9) **Атакующий** игрок завоевывает **город** и применяет его свойство, добавляя 1 рыцаря в свой **замок**.

9. ВОССТАНОВЛЕНИЕ АРТЕФАКТОВ

В конце своего хода игрок **восстанавливает** все свои **разрушенные** во время предыдущего хода **артефакты**, переворачивая их лицом вверх. **Разрушенные артефакты** могут быть **восстановлены только к концу** следующего хода.

Как только игрок **восстановил** свои **разрушенные артефакты**, его ход заканчивается. В этом ходу он уже не может применить свойство **восстановленной короны**. Игрок слева от него начинает свой ход.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждая **территория** стоит в 1, 2 или 3 **победных очка**. Каждая **территория** приносит игроку количество **победных очков**, равное ее стоимости. Цель игры – набрать 13 или более **победных очков**.

Игрок контролирует **территорию**, если на ней находятся исключительно его рыцари. Как только какой-нибудь игрок набирает 13 **победных очков**, игра заканчивается, и он становится победителем.

Замечание: *Подконтрольная игроку территория приносит ему очки, даже если к ней невозможно провести линии снабжения.*



13

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

ВЕРНОСТЬ ...для игроков, желающих сплотиться и добиться победы!

Только для игры на четырех или шести. Правило позволяет игрокам поделиться на команды из двух или трех человек.

Команды из двух человек. Если игроки поделились на две или три команды по два человека, то пусть игроки из одной команды сядут друг напротив друга. Если команда набрала 20 победных очков за *территории*, находящиеся между ними, оба игрока из этой команды выигрывают.

Команды из трех человек. Возможны только в игре на шестерых. Игроки делятся на две одинаковые команды. Игроки из разных команд садятся напротив друг друга так, чтобы игрок из одной команды сидел между двух игроков из другой команды. Когда одна из команд набирает 30 победных очков, все игроки из этой команды выигрывают.

Этот вариант нельзя совмещать с вариантом *осада замка*. Игроки **не могут продвигаться** по территории, подконтрольные другим игрокам из их команды, а также пользоваться их *замками*. К тому же во время сражения все игроки из одной команды могут разыгрывать карты *поддержки*, добавляя значения с этих карт к *боевым очкам* сражающегося игрока из их команды. Они разыгрывают эти карты по очереди, по часовой стрелке, пока все игроки не решат больше не играть карт.

ОСАДА ЗАМКА ...для игроков, планирующих атаку замка!

Игроки могут продвигаться в замки других игроков. Когда *замок* становится территорией конфликта, обороняющийся игрок сражается так, будто в его *замке* 8 рыцарей, независимо от реального количества рыцарей в его *замке*. Атакующий же игрок может *продвигаться* в *замок* **не больше**, чем 6 рыцарями. Когда один игрок *завоевывает замок* другого игрока, он побеждает. Также игроки могут победить обычным способом.

ЖЕСТОКОСТЬ ...для беспощадной игры!

Когда к *территории* становится невозможно провести *линии снабжения*, все рыцари на этой *территории* немедленно убираются с *поля*. Они **не отступают** и **не** возвращаются в *замок*.

СТЫЧКА ...для быстрой игры!

Игрок выигрывает, если набрал 11 и более победных очков вместо 13. Все **родные земли** в этом случае стоят 0 победных очков.

БЕСПОРЯДОК ...для хаотичной игры с бросанием кубиков!

Каждый игрок начинает с шестью дополнительными рыцарями в *замке*. Когда игрок побеждает в *сражении*, перед применением свойств *державы* он должен кинуть по кубику за каждого рыцаря на территории конфликта. Когда выпадает 1, он теряет 1 рыцаря. Если в результате у игрока **не** остается рыцарей на *территории конфликта*, он проигрывает, а не побеждает в сражении. И в этом случае предыдущий проигравший **не отступает**, а *завоевывает территорию* или восстанавливает над ней контроль. Если на *территории конфликта* не остается вообще ни одного рыцаря, *сражение* заканчивается.

КОМАНДА РАЗРАБОТЧИКОВ

Дизайн игры: Майлз Рэтклиф

Разработка: Дэвид Инкер, Майлз Рэтклиф

Редактирование: Дэвид Инкер, Майлз Рэтклиф

Графический дизайн: Майлз Рэтклиф

Иллюстрация обложки: Мигель Коимбра

Логотип и остальные иллюстрации: Гэри Симпсон

Should you have any comments or questions, please feel free to contact us at: info@chaospublishing.com

MORE TRANSLATIONS AVAILABLE AT:
<http://www.chaospublishing.com>

© 2012 Chaos Publishing Limited

Корректоры: Джонатан Бэйкер, Патрик Бреннан, Микэль Дзивонски, Нэйт Курт, Виктория Осборн

Плэйтестеры: Дэйв Бэрри, Левис Кларк, Мартин Фэррел, Люк Гиббонс, Эйлин Гиллмор, Джеймс Гамильтон, Брайан Хор, Джеймс Легэйт-Бэгз, Джо Николсон, Дональд Одди, Энди Огден, Энди Огден, Джон Парр, Мартин Престон, Анджелика Рэтклиф, Марк Рэтклиф, Джеймс Тотл, Крис Волкли.

Особая благодарность: Первоначально Medieval Mastery было напечатано ограниченным тиражом в июле 2011. Затем, после множества положительных отзывов, мы начали работать над вторым изданием, чтобы шире распространить нашу игру. Вот результат. Поэтому мы благодарим всех, кто купил копию игры из первого издания и поддержал нас. Также мы хотим поблагодарить сообщество BoardGameGeek за неоценимый отзыв по поводу нашего дизайна и наших спонсоров, Indiegogo, за их энтузиазм и продолжающуюся поддержку.

КЛЮЧЕВЫЕ ТЕРМИНЫ

БОЕВЫЕ ОЧКИ: количество рыцарей игрока на *территории*, свойства *артефактов* и *территории*, значение на карте *конфликта* и картах *поддержки* – все это добавляется к *боевым очкам* этого игрока.

ВМЕСТИМОСТЬ: максимальное количество рыцарей, помещающихся на одной *территории*.

ВОССТАНАВЛИВАТЬ: перевернуть карту разрушенного артефакта обратно лицом вверх.

ВЫТЯГИВАТЬ: брать карты сверху своей колоды в руку, не показывая их другим игрокам.

ЗАВОЕВАТЬ: получить контроль над *территорией*, осуществив на нее продвижение, если она еще ни кем не контролируется, или победить в *сражении* как атакующий игрок.

ИСХОД СРАЖЕНИЯ: этап *сражения*, на котором определяется победитель путем сравнения количества *боевых очков*.

ЛИНИИ СНАБЖЕНИЯ: к *территории*, контролируемой игроком, можно провести *линии снабжения* в том случае, если от этой *территории* к *замку* этого игрока можно проложить непрерывный путь через *территории*, подконтрольные этому игроку.

ОПОНЕНТ: во время *сражения* атакующие и обороняющие игроки являются *оппонентами* по отношению друг к другу.

ОТМЕНИТЬ: сделать невозможным применение свойства.

ОТСТУПАТЬ: возвратить рыцарей, оставшихся на *территории*, в *замок* игрока после *сражения*.

ПЕРЕДИСЛОКАЦИЯ: процесс перемещения рыцарей игрока между его *замком* и подконтрольными ему *территориями*

ПОДКОНТРОЛЬНЫЙ: *территория*, на которой находятся рыцари только одного игрока.

ПОСМОТРЕТЬ: физически взять карты сверху из колоды игрока и посмотреть их, не показывая другим игрокам.

ПРОДВИЖЕНИЕ: процесс перемещения рыцарей из *zamka* игрока на *территорию*, которую он еще не контролирует.

РАЗРУШАТЬ: перевернуть карту *артефакта* лицом вниз, обозначая, что ее свойства нельзя использовать.

РАЗЫГРЫВАТЬ: выложить карту из руки и применить ее свойства, отправить в сброс.

РУКА: карты, которые вы физически держите в руке и не показываете другим игрокам.

РЫЦАРЬ: каждая точка на грани кубика представляет одного рыцаря.

СБРАСЫВАТЬ: положить карту в колоду сброса лицом вверх.

СОСЕДНИЙ: если один тайл соседний с другим, то они соприкасаются друг с другом по какой-либо грани.

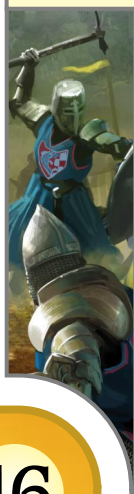
СРАЖЕНИЕ: *сражение* начинается, когда игрок осуществляет продвижение на *территорию*, подконтрольную другому игроку.

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

| | | | | | |
|---------------------------|----|-----------------------------|-----|--------------------------------|------|
| Введение..... | 2 | Описание карт..... | 6 | Сражение..... | 11 |
| Верность..... | 14 | Описание тайлов..... | 5 | Структура хода..... | 8-13 |
| Влияние..... | 8 | Осада замка..... | 14 | Стычка..... | 14 |
| Восстановление | | Передислокация Рыцарей..... | 9 | Сыграть карту Ресурсов..... | 8 |
| Артефактов..... | 13 | Подготовка к игре..... | 3 | Тактическое превосходство..... | 8 |
| Выставить Рыцарей..... | 8 | Подсказки..... | 16 | Феодальная система..... | 9-10 |
| Диаграмма подготовки..... | 5 | Поле..... | 4 | Ход Сражения..... | 12 |
| Дополнительные правила... | 14 | Пример сражения..... | 13 | Цель игры..... | 13 |
| Жестокость..... | 14 | Призыв к Оружию..... | 8 | | |
| Использование Корон..... | 8 | Продвижение..... | 11 | | |
| Ключевые термины..... | 15 | Разработчики..... | 14 | | |
| Компоненты..... | 2 | Разрушение..... | 8 | | |
| Линия снабжения..... | 10 | Символы..... | 6-7 | | |

ПОДСКАЗКА

| | | |
|--|--|---|
|  ВЫ – <i>целевой</i> игрок, когда Вы применяете это свойство. |  ВАШ ОППОНЕНТ – <i>целевой</i> игрок, когда Вы применяете это свойство. |  Выберите ЛЮБОГО ИГРОКА в качестве <i>целевого</i> , когда применяете это свойство. |
|  Это свойство можно применять ОДИН раз за ход. |  Примените это свойство после <i>исхода сражения</i> , если Вы – ПОБЕДИТЕЛЬ . |  Примените это свойство после <i>исхода сражения</i> , если Вы – ПРОИГРАВШИЙ . |
|   Если Вы – АТАКУЮЩИЙ игрок, примените это свойство перед разыгрыванием карт <i>конфликта</i> . |  Если Вы – ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ игрок, примените это свойство перед разыгрыванием карт <i>конфликта</i> . | |
|  Территория ВМЕЩАЕТ столько рыцарей, сколько указано вместо знака #. |  <i>Целевой</i> игрок ДОБАВЛЯЕТ 1 рыцаря в свой <i>замок</i> . |  <i>Целевой</i> игрок ТЕРЯЕТ 1 рыцаря на <i>территории</i> конфликта. |
|  АТАКУЮЩИЙ игрок добавляет +1 к своим <i>боевым очкам</i> . | +1 <i>ЦЕЛЕВОЙ</i> игрок добавляет +1 к его <i>боевым очкам</i> . |  <i>Целевой</i> игрок ВЫТЯГИВАЕТ карты из своей колоды, ПОКА в его руке не окажется ШЕСТЬ карт. |
|  ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ игрок добавляет +1 к своим <i>боевым очкам</i> . |  <i>Целевой</i> игрок МОЖЕТ СБРОСИТЬ 1 ЛЮБУЮ карту из руки. |  <i>Целевой</i> игрок производит ПЕРЕДИСЛОКАЦИЮ своих рыцарей еще раз. |
|  Игроки на <i>территории</i> конфликта НЕ МОГУТ разыгрывать карты <i>поддержки</i> . |  <i>Целевой</i> игрок сбрасывает 1 ЛЮБУЮ КАРТУ из руки. |  РАЗРУШЬТЕ 1 ЛЮБОЙ артефакт <i>целевого</i> игрока. |
|  ПОСМОТРИТЕ ЧЕТЫРЕ верхние карты из колоды <i>целевого</i> игрока и положите обратно в любом порядке. |  <i>Целевой</i> игрок ЗАМЕШИВАЕТ в свою колоду 1 КАРТУ из колоды сброса, которую он сбросил во время своего предыдущего хода. | |
|  ПОСМОТРИТЕ верхнюю карту <i>целевого</i> игрока и РЕШИТЕ : оставить ее сверху колоды <i>или</i> сбросить. |  Рыцари, с которыми игрок НАЧИНАЕТ игру, распределяются по <i>замку</i> и <i>родным землям</i> , соседним с замком, в равном количестве. | |
|  <i>Целевой</i> игрок МОЖЕТ вместо проведения <i>сражения</i> выбрать, что у него и его оппонента равное число рыцарей. Не увеличивайте количество рыцарей на кубике. Игроки не добавляют дополнительных рыцарей на территорию конфликта. | | |
|  В начале <i>сражения</i> участвующие в нем игроки бросают по одному кубик у. Игрок, выбросивший наименьшее значение на кубике, теряет одного своего рыцаря на <i>арене</i> . В случае ничьей оба игрока теряют по рыцарю. Если после этого на <i>арене</i> не осталось рыцарей, <i>сражение</i> заканчивается. | | |



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выбрать *замки*
2. Подготовить *поле*
3. Раздать *артефакты*
4. Убрать неиспользованные компоненты
5. Разложить компоненты игроков
6. Выставить начальных рыцарей
7. Вытянуть пять карт
8. Определить первого игрока

СТРУКТУРА ХОДА

1. Выставить трех рыцарей
2. Сыграть карты *ресурсов*
3. Использовать *короны*
4. *Передислоцировать* рыцарей
5. Совершить *продвижение*
6. *Сражение*
7. Сыграть карты *ресурсов*
8. Использовать *короны*
9. *Восстановить артефакты*

ХОД СРАЖЕНИЯ

1. Применить свойства *территории*
2. Вытянуть до пяти карт
3. Применить свойства *скипетров*
4. Сыграть карты *конфликта*
5. Сыграть карты *поддержки*
6. *Исход сражения*
7. Применить свойства *держав*
8. Потери рыцарей и *отступление*
9. Применить свойства *территории*