

БАСТИОН

ДЕЛЮКС

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Замок в осаде! Легионы чудовищ подступили к вековым стенам и вот-вот проломают ворота. Горные великаны топчут посевы, огненные всадники сжигают окрестные деревни, а ледяной дракон обвил хвостом башню цитадели и наводит ужас на горожан. И только горстка неуступчивых героев отделяет врага от полного триумфа.

В настольной игре «Бастيون» вы станете отважными боевыми магами на последнем рубеже обороны замка. Вам предстоит перемещаться по кварталам крепости, черпать ману из мистических источников и с её помощью давать отпор наступающим врагам — от рядовых пехотинцев до гигантских драконов. В этом деле вам помогут магические артефакты, зачарованные сооружения и могущественные заклинания, получаемые из душ поверженных врагов. Готовьтесь совместно планировать каждое действие: либо игроки победят, уничтожив всех монстров до единого, либо проиграют, когда полчища врагов прорвутся через врата замка.

У вас в руках делюкс-издание этой командной приключенческой игры. В его составе — 4 изумительные фигурки героев, 90 пластиковых дисков и 50 новых жетонов. Правила игры теперь изложены более доступно для начинающих игроков, а опытные защитники смогут пройти 4 захватывающих сценария.

СОСТАВ ИГРЫ

6 КВАРТАЛОВ



1 ЦИТАДЕЛЬ



4 ФИГУРКИ ЗАЩИТНИКОВ



90 ФИШЕК МАНЫ



ПО 15 ШТУК 6 ЦВЕТОВ

1 ФИШКА ВРАТ
С ПЛАСТИКОВОЙ
ПОДСТАВКОЙ



1 ЖЕТОН ЛАГЕРЯ



50 ЖЕТОНОВ-УКАЗАТЕЛЕЙ



42 ЖЕТОНА «ПУСТОЙ
ИСТОЧНИК / +1 СИЛА»



4 ЖЕТОНА ЗАПРЕТА
ПЛАМЕНИ



4 ЖЕТОНА ЗАПРЕТА
МОЛНИИ

4 ПЛАНШЕТА
С ПОДСКАЗКАМИ



24 КАРТЫ ВРАГОВ ИЗ
ОСНОВНОГО ОТРЯДА



48 КАРТ ВРАГОВ ИЗ
ВСПОМОГАТЕЛЬНОГО ОТРЯДА



10 КАРТ ВРАГОВ ИЗ
ЛЕГЕНДАРНОГО ОТРЯДА



30 КАРТ РИТУАЛОВ



ПОДГОТОВКА К ОБУЧАЮЩЕЙ ПАРТИИ



Здесь рассказано, как подготовиться к вашей первой обучающей партии. Полные правила подготовки описаны в разделе «Подготовка к игре» на последней странице правил.

1. Соберите бастион (игровое поле из 7 частей): положите цитадель в центр игровой области, а вокруг разместите кварталы, как показано на иллюстрации выше. Обратите внимание, что кварталы двусторонние: с одной стороны изображена статуя, с другой — нет. В обучающей партии все кварталы кладите стороной со статуей вверх.

СТАТУЯ

2. Сложите все фишки маны рядом с полем. Это резерв.

3. Каждый игрок выбирает защитника, получает его фигурку, соответствующий планшет с подсказками и по 1 фишке маны каждого цвета из резерва. Поставьте фигурки защитников в цитадель. Уберите в коробку все неиспользованные фигурки и планшеты с подсказками.

4. Положите жетон лагеря рядом с крайним левым участком стены любого квартала. Вставьте фишку врат на подставке в прорезь жетона лагеря.



4 УЧАСТКА СТЕНЫ КВАРТАЛА

5. Возьмите карты врагов, перечисленные во врезке ниже. Эти враги разделены на классы. Враг считается принадлежащим к определённому классу, если этот класс указан в его названии (например, у класса разведчиков в названии есть слово «разведчик»). Случайным образом возьмите карты указанных классов и перемешайте их не глядя — это будет колода врагов. Положите её лицевой стороной вниз на жетон лагеря. Оставшиеся карты врагов верните в коробку.

СОСТАВ КОЛОДЫ ВРАГОВ В ОБУЧАЮЩЕЙ ПАРТИИ

- 2 случайных разведчика
- Все 6 зверей
- 2 случайных летуна
- 5 случайных воинов
- 2 случайных великана
- 4 случайных мага
- 1 лазутчик
- 3 случайных всадника

Итого: 25 врагов

6. Возьмите с верха колоды врагов карты **по количеству защитников плюс один** и добавьте их в игру (см. раздел «Добавление врага» на стр. 3). Свойства некоторых врагов могут повлиять на количество добавляемых врагов (см. раздел «Враги» на стр. 4).

7. Уберите в коробку карты ритуалов и жетоны-указатели: в обучающей партии они не понадобятся.

8. Первым игроком становится тот, кто последним был у крепостной стены.

ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, начиная с первого и далее по часовой стрелке. Каждый ход состоит из двух этапов: действия защитника и нападение врага. Разыграв оба этапа, передайте ход следующему игроку.

ДЕЙСТВИЯ ЗАЩИТНИКА

Во время этого этапа вы выполняете действия. Всего их три: перемещение, получение маны и атака. В течение хода каждое действие можно выполнить только один раз. Действия необязательны, и их можно выполнять в любом порядке.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

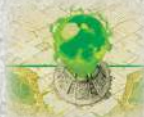
Переместите вашу фигурку в цитадель или в соседний квартал. Соседними считаются кварталы, имеющие общую границу. В одном квартале (как и в цитадели) одновременно может находиться сколько угодно защитников.

ПОЛУЧЕНИЕ МАНЫ

Существуют три способа получения маны: из источника, из башни и из цитадели. Всякий раз, когда вы выполняете это действие, можно выбрать только один из трёх способов.

ИЗ ИСТОЧНИКА

Положите 1 фишку маны любого цвета из вашего запаса на источник в вашем квартале, затем возьмите из резерва 3 фишки маны того же цвета, что и источник.



ИСТОЧНИК

Если при получении маны из источника у вас нет фишек маны, вместо этого положите на источник фишку маны такого же цвета из резерва. Если в резерве нет фишки нужного цвета, вы не можете получить ману из этого источника.

Источник может быть открытым или закрытым. Источник считается закрытым, если на нём лежит фишка маны; иначе он открыт. Получать ману можно только из открытого источника, после чего он становится закрытым. Чтобы открыть источник, нужно получить ману из башни в том же квартале.

ИЗ БАШНИ

Положите 1 фишку маны любого цвета из вашего запаса на башню в вашем квартале, затем возьмите все фишки маны с закрытых источников этого квартала. Получение маны из башни открывает все источники в этом квартале, после чего их можно использовать снова.



БАШНЯ

Если при получении маны из башни у вас нет фишек маны, положите на башню фишку маны такого же цвета из резерва. Если в резерве нет фишки нужного цвета, вы не можете получить ману из этой башни.

Башня тоже может быть открытой или закрытой. Башня считается закрытой, если на ней лежит фишка маны; иначе она открыта. Получать ману можно только из открытой башни, после чего она становится закрытой. Чтобы открыть башню, нужно получить ману из цитадели.

ИЗ ЦИТАДЕЛИ

Находясь в цитадели, возьмите все фишки маны с закрытых башен бастиона. Получение маны из цитадели открывает все башни, после чего их можно использовать снова.



ЦИТАДЕЛЬ

АТАКА

Выберите врага в вашем квартале (он может находиться на одном из участков стены квартала или на площади). Возьмите из вашего запаса фишки маны в количестве, равном силе врага, и того же цвета, что и цвет врага (цвет круга с обозначением силы). Сбросьте эту ману в резерв.



СИЛА
ВРАГА

Вы победили врага! Теперь его карту можно использовать как заклинание. Положите карту побеждённого врага перед собой так, чтобы символ заклинания оказался сверху (см. раздел «Использование заклинаний» на стр. 4).



СИМВОЛ ЗАКЛИНАНИЯ

НАПАДЕНИЕ ВРАГА

Во время этого этапа действуют враги. В зависимости от наличия врагов в колоде вы либо добавляете врага в игру, либо перемещаете врага.

ДОБАВЛЕНИЕ ВРАГА

Если в колоде врагов есть хотя бы одна карта, раскройте верхнюю карту в колоде врагов. Перемещайте эту карту вокруг бастиона **против часовой стрелки**, пока не встретите первый свободный участок стены перед **препятствием**: воротами или другой картой врага. Таким образом враг может пройти мимо одного или нескольких соседних врагов.



Свойства некоторых врагов могут изменять то, **как именно** они добавляются в игру (см. раздел «Враги» на стр. 4). Кроме того, некоторые враги обладают свойствами, которые срабатывают **во время** их добавления, — примените такое свойство сразу после того, как добавите карту в игру.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ВРАГА

Если в колоде врагов нет карт, возьмите карту, расположенную ближе всего к воротам, считая от них **против часовой стрелки**. Перемещайте её вокруг бастиона против часовой стрелки, пока не встретите первый свободный участок перед препятствием: воротами или другой картой врага. Таким образом враг может пройти мимо одного или нескольких соседних врагов.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Победив врага, вы превращаете его жизненную силу в могущественное заклинание. В описании эффекта заклинания сказано, как именно оно работает и когда его можно использовать. Некоторые заклинания можно использовать даже во время хода другого игрока. Используя заклинание, уберите его карту в коробку. Во время любого действия или хода можно использовать любое количество заклинаний.

Во время обучающей партии вы встретите следующие заклинания:

АЛХИМИЯ

Преобразуйте цвет маны в нужный.

Это заклинание можно использовать, когда вы атакуете. Во время этой атаки вы можете использовать ману любого цвета в любой комбинации.



ИЗОБИЛИЕ

Получите дополнительную ману из источника.

Это заклинание можно использовать, когда вы получаете ману из источника. Рядом с символом изобилия указана его сила. Возьмите дополнительные фишки маны того же цвета в количестве, равном силе заклинания.



ПЛАМЯ

Добавьте к атаке смертоносное пламя.

Это заклинание можно использовать, когда **любой защитник** в вашем квартале атакует врага. Рядом с символом пламени указана его сила. Уменьшите количество маны, необходимое для этой атаки, на значение силы этого заклинания (итоговое значение не может быть меньше 1).



ПРИЗМА

Временно меняет цвет источника.

Это заклинание можно использовать, когда вы получаете ману из источника. Вместо того чтобы получить ману цвета источника, получите ману **одного любого цвета** по вашему выбору.



СТРЕЛА

Сделайте вашу атаку дальнобойной.

Это заклинание можно использовать, когда вы атакуете. Целью вашей атаки может быть враг, находящийся в любой части бастиона (в цитадели, в любом квартале или на любом участке стены).



УСКОРЕНИЕ

Промчитесь по бастиону с невероятной скоростью.

Это заклинание можно использовать, когда вы перемещаетесь. Немедленно переместитесь ещё раз. Выполнять какие-то действия между этими двумя перемещениями нельзя.



ВРАГИ

Цвет врага (фоновый цвет круга с обозначением силы) обозначает цвет маны, необходимой для атаки на него. Если этот фон белый (например, как у лазутчика), то цвет врага совпадает с цветом квартала, в котором этот враг находится. Это значит, что в ходе игры цвет такого врага меняется, когда враг перемещается от одного квартала к другому.

У врага может быть одно или два свойства, которые обозначаются символами под его изображением. Символ «X» (у врага с одним свойством или без свойств) обозначает отсутствие свойства.

Во время обучающей партии вам встретятся только свойства, описанные справа. Полный перечень свойств с подробными описаниями находится в разделе «Свойства врагов» на стр. 9–11.



СИЛА



ЦВЕТ КВАРТАЛА
(НА ЗНАМЕНАХ)



СИМВОЛЫ
СВОЙСТВ



Добавив в игру врага с таким свойством, сразу же добавьте ещё одного врага. Если он тоже обладает таким свойством, добавьте ещё одного врага и т. д. Если в колоде врагов не осталось карт, это свойство не срабатывает.

Обратите внимание: у лазутчика два таких символа, а значит, свойство нужно применить дважды.



Добавив в игру врага с таким свойством, переместите его на площадь квартала, в котором он находится. Если на этой площади уже есть враг, перемещайте карту нового врага на соседнюю площадь **против часовой стрелки**, пока не встретите первую свободную площадь. Верните



ПЛОЩАДЬ

в резерв все фишки маны с источников и башен квартала, где в итоге оказался новый враг. Если свободных площадей нет, враг остаётся на участке стены.

Пока такой враг находится на площади, защитники не могут получать ману из источников и башни этого квартала.



Чтобы добавить такого врага в игру, поместите его на свободный участок стены, ближайший к воротам, считая от них по часовой стрелке.

ПЛАНШЕТЫ С ПОДСКАЗКАМИ

На ваших планшетах кратко описаны правила игры. Они служат только напоминанием, а полные правила вы найдёте в этом буклете.

ПРИМЕР ХОДА

Ход начинается с действий защитника. У Дагдара 3 зелёные фишки маны и 2 заклинания. Он хочет атаковать всадника гор на другой стороне бастиона, для чего ему понадобится помощь Саннирр. Но первым делом нужно получить больше маны.



1. Дагдар получает ману из башни в своём квартале. Он кладёт зелёную фишку маны из своего запаса на башню и забирает зелёную, синюю и жёлтую фишки с источников, находящихся в его квартале. Источники становятся открытыми, и в будущем из них можно будет получить ману.



2. Вторым действием Дагдар перемещается в цитадель, после чего использует заклинание ускорения, чтобы переместиться ещё раз. Он оказывается в чёрном квартале, где находится всадник гор. Карту с использованным заклинанием он убирает в коробку.



3. Дагдар атакует, используя заклинание алхимии, которое позволяет тратить ману любого цвета. У него 3 зелёных, 1 жёлтая и 1 синяя мана, но этого всё равно не хватает. К счастью, в этом же квартале находится Саннирр, которая может помочь, используя своё заклинание пламени. Это уменьшает количество необходимой для атаки маны на 1, а значит, Дагдар побеждает всадника. Карты использованных заклинаний убираются в коробку, а Дагдар берёт себе карту всадника гор в качестве заклинания пламени.



4. Дагдар выполнил все свои действия, и пора перейти к этапу нападения врага. В колоде врагов ещё есть карты, поэтому игрок берёт оттуда верхнюю карту — это оказывается тёмный летун. Летун перемещается вокруг бастиона против часовой стрелки до тех пор, пока не остановится перед препятствием — картой врага, после чего перелетает на площадь этого квартала. Теперь защитники не смогут получать ману из источников и башни этого квартала, пока не победят летуна. На этом ход Дагдара закончен.



КОНЕЦ ИГРЫ

«Бастион» — кооперативная игра, поэтому игроки побеждают или проигрывают вместе. Игра немедленно заканчивается, как только выполнено одно из условий:

- Нужно добавить врага на участок стены, но свободных участков не осталось — это значит, что бастион разрушен и защитники проиграли.
- Нужно переместить врага, но на пути следования к врагам не осталось свободного участка стены, на который его можно переместить, — это значит, что бастион захвачен и защитники проиграли.

- Все участки стен свободны и в колоде врагов нет карт — бастион спасён. Осада снята, враги, оставшиеся внутри бастиона, в ужасе разлетелись. Защитники победили.

ВНИМАНИЕ!

Теперь вы готовы сыграть обучающую партию. Удачи в защите бастиона! А когда закончите, ознакомьтесь с разделом «Полные правила» на стр. 6, чтобы узнать, что ещё может предложить вам «Бастион».

ПОЛНЫЕ ПРАВИЛА

Теперь, когда вы завершили обучающую партию, можете приступить к полной версии игры. На этой странице описаны новые правила, которые вводятся в игру. Для подготовки ко всем последующим партиям используйте раздел «Подготовка к игре» на последней странице правил.

ВРАГИ

Есть три отряда врагов: основной, вспомогательный и легендарный. В обучающей партии вы встречались с представителями всех трёх отрядов; как правило, это были враги из основного отряда, но разведчики, летуны и великаны были из вспомогательного, а лазутчик — из легендарного. В ваших будущих играх могут участвовать различные классы врагов. Обо всех этих классах подробно рассказано в разделах «Описание врагов» (стр. 8) и «Свойства врагов» (стр. 9–11).

ЗАКЛИНАНИЯ

В игре есть и другие классы врагов, кроме тех, с которыми вы столкнулись в обучающей партии. А это значит, что есть и другие заклинания. Описания этих заклинаний находятся в одноимённом разделе на стр. 12.

РИТУАЛЫ

Карты ритуалов позволяют создавать могущественные артефакты и магические сооружения, которые помогут вам защитить бастион. В обучающей партии ритуалы не использовались, но во всех последующих играх вы будете иметь с ними дело. Правила по ритуалам находятся на стр. 7.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ИСТОЧНИКОВ

У каждого квартала есть две стороны: с одной на площади изображена статуя, с другой — нет. В обучающей партии вы использовали сторону со статуями, на ней источники маны распределены более равномерно. На стороне без статуй в каждом

квартале два из трёх источников одинакового цвета. В последующих играх вы можете использовать любую из сторон, но все кварталы должны лежать одинаковой стороной вверх (либо со статуей, либо без).

РЕЖИМЫ ИГРЫ

В «Бастионе» есть два режима: обычный и сценарный. Обучающая партия проходила в обычном режиме. Полные правила для обычного режима изложены далее, а правила сценарного режима — в разделе «Сценарии» на стр. 13–14.

ОБЫЧНЫЙ РЕЖИМ

В обычном режиме вы выбираете уровень сложности и три класса врагов вспомогательного отряда (в обучающей партии это были разведчики, летуны и великаны). Чтобы узнать полные правила создания колоды врагов для обычного режима, см. 5-й шаг раздела «Подготовка к игре» на последней странице правил.

СЛОЖНОСТЬ

В игре четыре уровня сложности: лёгкий, средний, тяжёлый и экстремальный. От уровня зависит, сколько врагов из каждого класса вспомогательного отряда и сколько врагов из легендарного отряда будет в колоде.

	ЛЁГКИЙ	СРЕДНИЙ	ТЯЖЁЛЫЙ	ЭКСТРЕМАЛЬНЫЙ
ВРАГИ ИЗ 3 КЛАССОВ ВСПОМОГАТЕЛЬНОГО ОТРЯДА	по 2 из каждого	по 3 из каждого	по 4 из каждого	по 5 из каждого
ВРАГИ ИЗ ЛЕГЕНДАРНОГО ОТРЯДА	1	2	3	4

АРХИТЕКТУРА БАСТИОНА

- 1 Участок стены (со знамёнами)
- 2 Основание
- 3 Площадь
- 4 Источник
- 5 Башня (со знамёнами)
- 6 Цитадель
- 7 Квартал
- 8 Врата
- 9 Лагерь врагов



РИТУАЛЫ

Ритуалы дают защитникам постоянную поддержку в ходе игры. В начале партии выбор ритуалов невелик, но он растёт по мере их проведения. Чтобы узнать правила подготовки к игре с ритуалами, см. 7-й шаг раздела «Подготовка к игре» на последней странице правил.

ПРОВЕДЕНИЕ РИТУАЛОВ

После того как вы атаковали врага, вы можете провести один из ваших ритуалов: цвет проводимого ритуала должен совпадать с цветом атакованного врага.

Цвет ритуала обозначен цветом фона карты или цветом изображённого на карте сооружения. Если у вас несколько карт ритуалов, совпадающих с цветом атакованного врага, вы сами выбираете, какой из ритуалов провести.

Проведя ритуал, возьмите две карты из колоды ритуалов, выберите себе одну, а другую положите под низ колоды ритуалов. Непроведённые ритуалы держите лицевой стороной вверх слева от вашего планшета с подсказками.

КАРТЫ РИТУАЛОВ

Карты ритуалов бывают двух типов: артефакты и сооружения.

АРТЕФАКТЫ

Чтобы провести ритуал, в результате которого появится артефакт, возьмите карту, лежащую слева от вашего планшета, и поместите её справа от планшета, чтобы обозначить, что этот артефакт теперь активен. У вас может быть любое количество активных артефактов.

В игре с ритуалами появляется ещё одно действие, которое можно выполнить во время своего хода.

Использовать артефакт: применить эффект одного из ваших активных артефактов.

В отличие от перемещения, получения маны или атаки, действие «использовать артефакт» можно выполнить **несколько раз** за ход (но каждый артефакт всё равно можно использовать **не чаще одного раза за ход**).

Существует два вида артефактов:



НАКОПИТЕЛЬ

Возьмите 1 фишку маны любого цвета у любого другого защитника (с его разрешения).



ПРЕОБРАЗОВАТЕЛЬ

Обменяйте 1 фишку маны любого цвета из вашего запаса на 1 фишку маны любого цвета из резерва.

СООРУЖЕНИЯ

Чтобы провести ритуал, в результате которого появится сооружение, выберите любое основание в бастионе и положите на него карту проведённого ритуала. Если вы хотите поместить сооружение на основание, уже занятое другим сооружением, положите карту старого сооружения под низ колоды ритуалов, а на освободившееся место положите карту нового сооружения.

Существует три вида сооружений:

ИСТОЧНИК

Это сооружение становится ещё одним источником маны в квартале. Открытие и закрытие источника происходит по обычным правилам.



Если закрытый источник убирается с основания, верните лежащую на нём фишку маны в резерв.

ОБЕЛИСК

Обелиск увеличивает производительность источников. Когда вы получаете ману из источника такого же цвета, как и обелиск в том же квартале, получите 1 дополнительную фишку маны того же цвета.

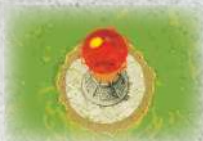


ОРУДИЕ

Орудие уменьшает силу врага. Если цвет врага, находящегося в одном квартале с орудием (в том числе на участке стены), совпадает с цветом орудия, то сила врага уменьшается на 2 (но итоговое значение не может быть меньше 1).



КРАСНЫЙ АРТЕФАКТ



КРАСНОЕ СООРУЖЕНИЕ



НЕПРОВЕДЁННЫЕ РИТУАЛЫ



ЗАКЛИНАНИЯ

Алхимия. Во время этой атаки вы можете использовать ману любого цвета на любой союзномощи.

Плавка. Увеличьте количество маны, необходимое для любой атаки из вашего квартала, на значение силы этого заклинания (его общее количество не может быть меньше 1).

Ускорение. Заключив перемещение, сразу же перейдите к своему.

Среды. Целью вашей атаки может быть враг, находящийся в любой части бастиона.

Копия. Скопируйте любое другое заклинание.

Разрушение. Поместите местами 2 врагов на участке стены.

Молния. Увеличьте количество маны, необходимое для любой атаки, на значение силы этого заклинания (его общее количество не может быть меньше 1).

Изобилие. Получая ману из источника, можете одновременно фишка маны в количестве, равном значению силы заклинания.

Примка. Получая ману из источника, получите ману одного любого цвета.

Навстречу. Немедленно разверните ещё один этап действия защитника.

Темнота. Переместите 1 врага с любого участка стены на любой союзный участок стены.



АКТИВНЫЕ АРТЕФАКТЫ

ОПИСАНИЕ ВРАГОВ

ОТРЯДЫ

Каждый враг относится к одному из трёх отрядов: основному, вспомогательному и легендарному. Принадлежность к отряду можно определить по числу точек рядом с названием врага.



ОСНОВНОЙ



ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ



ЛЕГЕНДАРНЫЙ

ОСНОВНОЙ ОТРЯД

У таких врагов одна точка рядом с названием. Враги из основного отряда не имеют свойств. В основной отряд входят враги четырёх классов, к каждому классу принадлежит 6 врагов, по одному каждого цвета (в скобках указана сила врага).

Зверь (3), воин (4), маг (5), всадник (6).

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ ОТРЯД

Враги с двумя точками рядом с названием относятся к вспомогательному отряду. В этот отряд входят враги восьми классов, к каждому классу принадлежит 6 врагов, по одному каждого цвета (в скобках указана сила врага).

Разведчик (3), симбиот (4), летун (5), жрец (6), великан (7), архимаг (8), оборотень (X), дракон (10).

ЛЕГЕНДАРНЫЙ ОТРЯД

У врагов из этого отряда три точки рядом с названием. Каждый из этих врагов уникален, всего таких врагов 10 (в скобках указана сила врага).

Лазутчик (3), Беллигемин (4), Рокай (5), валькирия (5), голем (6), Чёрное Крыло (6), инквизитор (6), Шаггон (8), Кнеллервирм (10), Левифан (12).

СИЛА

Цвет врага (фоновый цвет круга с обозначением силы) показывает, мана какого цвета нужна, чтобы его атаковать. У большинства врагов этот цвет один, но у некоторых врагов может быть несколько цветов или цвет, не соответствующий ни одному из цветов маны. Эти случаи описаны ниже.



Белый. Цвет этого врага соответствует цвету квартала, в котором он находится (цвет квартала представлен знамёнами). По мере перемещения врага его цвет может меняться. После того как вы атаковали врага, можете провести ритуал, цвет которого совпадает с цветом квартала, где враг находился во время атаки.



Призматический (1). Чтобы атаковать такого врага, нужно потратить **по одной** фишке маны **всех шести** цветов. После того как вы атаковали врага, можете провести ритуал, цвет которого совпадает с цветом квартала, где враг находился во время атаки.



Призматический (2). Чтобы атаковать такого врага, нужно потратить **по две** фишки маны **всех шести** цветов. После того как вы атаковали врага, можете провести ритуал, цвет которого совпадает с цветом квартала, где враг находился во время атаки.



Серый. Чтобы атаковать такого врага, можно тратить фишки маны **любых цветов в любой комбинации**. После того как вы атаковали врага, можете провести ритуал любого цвета.

СВОЙСТВА ВРАГОВ

У врагов из вспомогательного и легендарного отрядов есть особые свойства, которые делают их ещё более опасными. Свойства врагов кратко описаны на планшетах с подсказками, а полное описание приводится ниже.



Добавив в игру врага с таким свойством, сразу же добавьте ещё одного врага. Если он тоже обладает таким свойством, добавьте ещё одного врага и т. д. Если в колоде врагов не осталось карт, это свойство не срабатывает.



Чтобы добавить врага-симбиота, присоедините его карту к карте врага, расположенного ближе всего к воротам, считая от них против часовой стрелки (такой враг становится носителем). Теперь это объединённый враг: поместите симбиота под карту носителя так, чтобы сила и название остались видны. Симбиот и его носитель не считаются соседними друг с другом. Если на участках стены нет врагов, добавьте симбиота по обычным правилам.

Симбиот и его носитель считаются одним врагом в контексте перемещения, атаки или использования заклинаний, которые их затрагивают. У одного носителя может быть несколько симбиотов.

Чтобы атаковать объединённого врага, нужно потратить такой набор маны, который потребовался бы для атаки каждого из врагов по отдельности. Проатаковав объединённого врага, вы можете провести по одному ритуалу для каждого из составляющих его врагов в любой последовательности. После проведения каждого ритуала берите карты ритуалов по обычным правилам.

Если какое-либо свойство влияет на силу объединённого врага, оно влияет на силу каждого врага по отдельности.



Симбиота нельзя присоединить к врагу со свойством . Вместо этого он добавляется к следующему врагу против часовой стрелки. Если у всех врагов на участках стены есть свойство , добавьте симбиота по обычным правилам.

Если против объединённого врага использовано заклинание пламени или молнии, каждая единица силы заклинания уменьшает нужное для атаки количество маны на 1 ману любого цвета (по выбору игрока), который имеется среди объединённых карт. С помощью таких заклинаний можно уменьшить общее количество маны, необходимой для атаки объединённого врага, до одной; цвет этой маны должен совпадать с цветом любой из карт, составляющих врага.



Добавив в игру врага с таким свойством, переместите его на площадь квартала, в котором он находится. Если на этой площади уже есть враг, перемещайте карту нового врага на соседнюю площадь **против часовой стрелки**, пока не встретите первую свободную площадь. Верните в резерв все фишки маны с источников и башен квартала, где в итоге оказался новый враг. Если свободных площадей нет, враг остаётся на участке стены.



Пока такой враг находится на площади, защитники не могут получать ману из источников и башни этого квартала (даже из источника, полученного за счёт карты ритуала).

После того как вы атаковали этого врага, источники и башня в этом квартале становятся открытыми и из них можно получать ману.

Когда Беллигемир перемещается на площадь, его носитель перемещается вместе с ним.



Пока этот враг находится в игре, соседних с ним врагов нельзя атаковать. Эта карта размещается горизонтально в напоминание о её свойстве.



Враги со свойством могут защищать друг друга. Если вы позволите нескольким врагам с таким свойством добраться до участков стены рядом с воротами, победа в игре может оказаться невозможной.

Если во время подготовки к игре враг со свойством добавляется на участок стены, соседний с тем, где находится другой враг с таким же свойством, отложите карту добавляемого врага в сторону и добавьте в игру ещё одного врага. После завершения подготовки возьмите все отложенные таким образом карты и замешайте их в колоду врагов.



Чтобы добавить такого врага в игру, поместите его на свободный участок стены, ближайший к воротам, считая от них **по часовой стрелке**.



Пока этот враг находится в игре, защитники не могут получать ману из источников, цвет которых совпадает с цветом символа свойства (даже если они получают ману другого цвета — например, с помощью заклинания призыва).

Обратите внимание: цвет символа свойства архимага отличается от цвета маны, необходимой, чтобы его атаковать.



Чтобы добавить такого врага в игру, поместите его карту в цитадель. Если в цитадели уже есть один или несколько врагов, положите эту карту на них крест-накрест. Если в цитадели есть защитники, игроки должны немедленно переместить каждого из них в любой квартал (кроме кварталов, в которые защитники не могут переместиться, например в квартал с Рокаем).



Пока этот враг находится в цитадели, защитники не могут получать ману из цитадели. Также нельзя перемещаться туда, если вы не можете на этом же ходу атаковать верхнего врага в цитадели. Переместившись в цитадель, вы должны немедленно атаковать верхнего врага. Если после этого в цитадели ещё остались враги и у вас есть мана, необходимая для атаки верхнего врага, вы остаётесь в цитадели; в противном случае вы должны немедленно переместиться в другой квартал.

Если вы начинаете ход в цитадели с врагом, вы должны либо атаковать верхнего врага, либо переместиться из цитадели в этот ход. Врага в цитадели нельзя атаковать, если на его карте лежит другая карта врага.



Пока этот враг — верхний в цитадели, сила каждого другого врага, цвет которого совпадает с цветом символа свойства, увеличивается на 1.



Пока этот враг — верхний в цитадели, сила каждого другого врага увеличивается на 1.



Пока этот враг находится в игре, его сила равна сумме сил всех соседних с ним врагов, включая объединённых.



$$3 + 4 + 5 = 12$$

Если рядом с ним нет соседних врагов, его сила равна 9.

Если несколько врагов со свойством оказываются соседними, то сила каждого из них становится равна 9, независимо от силы других соседних с ними врагов.



9

9

Эффекты, изменяющие силу этого врага, применяются **после** того, как сработает его свойство. Иными словами, сначала определите силу врага, а потом примените все изменяющие её эффекты.



$$5 - 2 = \textcircled{3} \rightarrow \textcircled{3} - 2 = 1$$

ЖЕТОНЫ-УКАЗАТЕЛИ

Вы можете использовать эти жетоны, чтобы не забывать о свойствах врагов, влияющих на игру.

Свойства некоторых врагов увеличивают силу других врагов или не дают защитникам получать ману из источников. Положите на усиленных врагов жетоны «+1 сила», чтобы не забыть об увеличении их силы, а жетоны «пустой источник» — на источники, из которых нельзя получать ману.



Свойства Шаггона не дают защитникам использовать заклинания пламени и молнии. Положите жетоны запрета пламени и запрета молнии рядом со своими заклинаниями, чтобы не забыть, что их нельзя использовать.





Когда этот враг перемещается на площадь, каждый защитник из этого квартала должен немедленно переместиться в соседний квартал или в цитадель (кроме тех частей бастиона, куда защитники не могут переместиться, в цитадель с драконом).



Пока этот враг находится в игре, вы не можете перемещаться в этот квартал, если не можете атаковать такого врага на этом же ходу. Переместившись в этот квартал, вы должны сразу же атаковать такого врага.



Пока этот враг находится в игре, никто не может использовать заклинания пламени.



Пока этот враг находится в игре, никто не может использовать заклинания молнии.



Пока этот враг находится на площади, вы не можете атаковать врагов на участках стены этого квартала, даже если вы не находитесь в этом квартале (например, с помощью заклинания стрелы).



Когда вы атакуете этого врага, нельзя использовать заклинания. Кроме того, на этого врага не действуют сооружения и свойства других врагов.



Пока этот враг находится в игре, сила соседних с ним врагов увеличивается на 1. Эта карта размещается горизонтально в напоминание о её свойстве.



ЗАКЛИНАНИЯ

АЛХИМИЯ

Преобразуйте цвет маны в нужный.

Это заклинание можно использовать, когда вы атакуете. Во время этой атаки вы можете использовать ману любых цветов в любой комбинации.



ИЗОБИЛИЕ

Получите дополнительную ману из источника.

Это заклинание можно использовать, когда вы получаете ману из источника. Рядом с символом изобилия указана его сила. Возьмите дополнительные фишки маны того же цвета в количестве, равном значению силы заклинания.



КОПИЯ

Воспользуйтесь мощью другого заклинания.

Это заклинание действует как копия другого заклинания **любого защитника**. Его можно использовать тогда же и на тех же условиях, что и заклинание, которое оно копирует.



МОЛНИЯ

Призовите на помощь силу небес.

Это заклинание можно использовать, когда **любой защитник** атакует врага. Рядом с символом молнии указана его сила. Уменьшите количество маны, необходимой для атаки, на значение силы этого заклинания (итоговое количество не может быть меньше 1).



ПЛАМЯ

Добавьте к атаке смертоносное пламя.

Это заклинание можно использовать, когда **любой защитник** в вашем квартале атакует врага. Рядом с символом пламени указана его сила. Уменьшите количество маны, необходимой для атаки, на значение силы этого заклинания (итоговое количество не может быть меньше 1).



ПОВТОРЕНИЕ

Управляйте временем.

Это заклинание можно использовать во время своего хода, в конце этапа действий защитника. Немедленно разыграйте ещё один этап действий защитника, после чего переходите к этапу нападения врага.



ПРИЗМА

Временно меняет цвет источника.

Это заклинание можно использовать, когда вы получаете ману из источника. Вместо того чтобы получить ману цвета источника, получите ману **одного любого цвета** по вашему выбору.



РОКИРОВКА

Мгновенно поменяйте местами двух врагов.

Это заклинание можно использовать, когда **любой защитник** выполняет действие. Поменяйте местами двух врагов, находящихся на различных **участках стены** (но не внутри бастиона).



СТРЕЛА

Сделайте вашу атаку дальнбойной.

Это заклинание можно использовать, когда вы атакуете. Целью вашей атаки может быть враг, находящийся в любой части бастиона (в цитадели, в любом квартале или на любом участке стены).



ТЕЛЕПОРТ

Заивырните врага на другое место.

Это заклинание можно использовать, когда **любой защитник** выполняет действие. Переместите одного врага с любого участка стены на любой свободный участок стены.



УСКОРЕНИЕ

Промчитесь по бастиону с невероятной скоростью.

Это заклинание можно использовать, когда вы перемещаетесь. Немедленно переместитесь ещё раз. Выполнять какие-то действия между этими двумя перемещениями нельзя.



СЦЕНАРИИ

Сценарный режим сделает ваши партии ещё более разнообразными. В отличие от обычного режима, в сценариях могут изменяться как правила подготовки к партии, так и правила самой игры.

Собирая бастион в режиме сценариев, обратите внимание на пункт «Кварталы», где указано, какой стороной вверх (со статуями или без) нужно выкладывать кварталы при подготовке к партии. В описании каждого сценария есть свои правила создания колоды, которые применяются вместо обычных. Также в некоторых сценариях есть дополнительные правила, изменяющие порядок подготовки к партии.

СЦЕНАРИЙ 1: ПОМЕРКШИЕ НЕБЕСА

Над вами проносится тень, следом за ней — другая, и вскоре темнеет всё небо. Подняв глаза, вы видите ужасных крылатых существ, что, заслоняя собою солнце, опускаются на бастион...

КВАРТАЛЫ



БЕЗ СТАТУЙ

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Чтобы составить колоду врагов, возьмите карты, перечисленные в пункте «Колода врагов» ниже, перемешайте их и положите получившуюся колоду на жетон лагеря лицевой стороной вниз.

Перед составлением колоды ритуалов случайным образом положите по одной карте источника на основании каждого квартала.

КОЛОДА ВРАГОВ

- 24 врага из основного отряда
- 6 летунов
- 6 разведчиков
- 1 лазутчик
- 1 Беллигемин
- 1 Рокай
- 1 валькирия
- 1 Чёрное Крыло

СЦЕНАРИЙ 2: ДРОЖЬ ЗЕМЛИ

Грозовые шаги врагов так сильно сотрясают землю, что вам с большим трудом удаётся удержаться на ногах. Безобразные великаны неотвратно приближаются к воротам, хищные оборотни на ходу меняют своё обличье, а где-то за ними ревёт что-то поистине громадное...

КВАРТАЛЫ



БЕЗ СТАТУЙ

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Перед составлением колоды врагов каждый защитник берёт по одной карте зверя в качестве заклинания ускорения. Оставшиеся карты зверей верните в коробку.

Чтобы составить колоду врагов, возьмите карты, перечисленные в пункте «Колода врагов» ниже, перемешайте их и положите получившуюся колоду на жетон лагеря лицевой стороной вниз.

КОЛОДА ВРАГОВ

- 18 оставшихся врагов из основного отряда
- 6 симбиотов
- 6 великанов
- 6 оборотней
- 1 Шаггон
- 1 Кнеллервирм
- 1 Левиафан



СЦЕНАРИЙ 3: ДЕМОНСТРАЦИЯ СИЛЫ

Ряды врагов многочисленны и разнообразны — против цитадели выступают монстры всех форм и размеров. Чтобы одержать победу, вам придётся сражаться со всеми существами, которых удалось собрать силам тьмы...

КВАРТАЛЫ



СО СТАТУЯМИ

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Чтобы составить колоду врагов, возьмите карты, перечисленные в пункте «Колода врагов» ниже, и отложите в сторону 10 карт врагов из легендарного отряда. Остальные взятые карты перемешайте и положите получившуюся колоду на жетон лагеря лицевой стороной вниз. Возьмите 20 верхних карт из этой колоды и смешайте их с 10 отложенными картами, после чего положите получившуюся стопку под низ колоды врагов лицевой стороной вниз.

КОЛОДА ВРАГОВ

- 24 врага из основного отряда
- 1 случайный враг каждого класса из вспомогательного отряда (всего 8)
- 10 врагов из легендарного отряда

СЦЕНАРИЙ 4: ЗАПОЗДАЛОЕ ПРИБЫТИЕ

Весть о том, что бастиону нужна помощь, пришла к вам слишком поздно, но вы всё равно постарались добраться до крепости как можно быстрее. Вид, открывшийся с вершины холма, заставил вас на миг замереть: вражеский авангард уже прибыл, и осада началась. Летуны сеют хаос и панику на площадях, а кошмарный дракон обвился вокруг цитадели. Не успели вы проскользнуть в бастион и захлопнуть ворота, как вдалеке показалась стая зверей — предвестников приближающихся основных сил противника...

КВАРТАЛЫ



СО СТАТУЯМИ

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Собрав бастион, случайным образом положите по одной карте источника из колоды ритуалов на основание каждого квартала. Найдите наиболее удалённый от лагеря квартал и положите жетоны пустых источников на все источники в этом и в соседних с ним кварталах. Источник с жетоном пустого источника считается повреждённым.

Поместите защитников не в цитадель, а в квартал, у стены которого находится лагерь.

Перед составлением колоды врагов возьмите 3 карты драконов тех же цветов, что и кварталы с повреждёнными источниками, и 3 карты летунов трёх других цветов. Поместите по одному летуну на 3 площади кварталов с повреждёнными источниками. Случайным образом выберите одного из трёх драконов и поместите его в цитадель. Оставшиеся карты драконов верните в коробку.

Чтобы составить колоду врагов, возьмите карты, перечисленные в пункте «Колода врагов» ниже, и отложите в сторону 6 карт зверей. Остальные карты перемешайте и положите получившуюся колоду на жетон лагеря лицевой стороной вниз. Затем перемешайте отложенные карты зверей и положите их на колоду врагов лицевой стороной вниз.

Во время подготовки к игре не добавляйте врагов в игру.

Защитники не могут получать ману из повреждённых источников.

К доступным действиям защитников добавляется ещё одно действие, которое можно выполнить один раз за ход.

Возродить источник: сбросьте одну фишку маны, цвет которой совпадает с цветом повреждённого источника в вашем квартале, чтобы убрать с этого источника жетон пустого источника. Если на площади вашего квартала есть враг, это действие выполнять нельзя.

КОЛОДА ВРАГОВ

- 24 врага из основного отряда
- 6 жрецов
- 1 голем
- 1 инквизитор
- 1 Левиафан



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Евгений Никитин, Николай Пегасов

Развитие игры: Петр Тюленев

Художники-оформители: Александр Шалдин, Сергей Дулин

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Переводчик: Джей

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнеры-верстальщики: Дарья Смирнова, Кристина Соозар

Иллюстрация на обложке: Дмитрий Лабзов

Иллюстрация на поле: Антон Квасоваров

Иллюстрации на картах: dao_tae, domik2D, Ellery, Eutheria, igorman, Prat Baron, Ryu, uildrim, Veleno Gorosama, студия Anubis, Илья Абдрахимов, Юлия Алексеева, Павел Белов, Эдуард Борисов, Евгений Бунин, Дмитрий Бурмак, Ника Васильева, Алексей Васюнин, Степан Гилев, Павел Гузенко, Роман Гунявый, Николай Дихтяренко, Дмитрий Дубяга, Сергей Дулин, Антон Земсков, Анна Игнатьева, Антон Квасоваров, Марина Клейман, Ян Клейман, Ирина Коваль, Антон Кокарев, Илья Комаров, Дмитрий Конько, Ярослава Кузнецова, Дмитрий Лабзов, Андрей Максимов, Ксения Мамаева, Андрей Миронишин, Ж. Насыранбеков, Николай Никитин, Александр Петров, Дмитрий Рогов, Игорь Савин, Игорь Савченко, Андрей Савчук, Сергей Самарский, Руслан Свободин, Андрей Славщик, Павел Спицын, Никита Табатчиков, Мария Трепалина, Сергей Ушков, Лео Хао, Дмитрий Храповицкий, Роман Царьков, Юлия Чиркова, Екатерина Шаповалова

Корректор: Ольга Португалова

Игру тестировали: Артём Амирханов, Сергей Гордеев, Владислав Горемыкин, Виктор Губерниев, Александр Киселев, Екатерина Ключникова, Илья Комаров, Алексей Коннов, Наталья Кононова, Морфей де Кореллон, Владимир Максимов, Валентин Матюша, Эдвард Мирный, Даниил Ничукин, Александра Новикова, Алексей Пальцев, Кирилл Перетятко, Константин Пономарев, Роман Пурэ, Сергей Пустоветов, Сергей Райцев, Мария Рочева, Илья Семенов, Виталий Семёнов, Ольга Семёнова, Анастасия Скворцова, Иван Суховой, Наталья Тележкина, Михаил Чевтаев, Влад Чопоров и другие

Директор по развитию бизнеса:
Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
Версия правил 1.0
hobbyworld.ru



ДЕЛЮКС-ВЕРСИЯ: Z-MAN GAMES

Развитие игры: Стивен Кимболл

Продюсер: Александр Ортлоф

Техническое редактирование: Андреа дель Аньезе и Джулия Фаэта

Художественный руководитель: Сэмюэл Р. Шимота

Художественное руководство по миниатюрам:
Сэмюэл Р. Шимота, Никлас Норман

Скульптор: Луиджи Терци

Издатель: Стивен Кимболл

Игру тестировали: Каролина Бланкен, Михель Бойе, Эик Бойх, Крис Бракке, Йост Буре, Андреа Буш, Кристиан Буш, Гэвин Долби, Иэн Долби, Лабан Карльсхой, Джозайя Лейс, Зак Листер, Кортни Льюис, Скотт Льюис, Эмиль да Маат, Крис Мэнли, Антти Мякеля, Сату Мякеля, Джон и Дженни Проктор, Андреа дель Аньезе и Джулия Фаэта, Марике Франсен, Ларна О'Райли Вагнер Хансен, Ларс Вагнер Хансен, Анита Хильбердинк, Йенс Кр. Хольк



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Соберите бастион: положите цитадель в центр игровой поверхности, затем выберите сторону кварталов (со статуями или без) и в случайном порядке разместите кварталы вокруг цитадели, чтобы получился шестиугольник. Все кварталы должны лежать одинаковой стороной вверх.
2. Сложите все фишки маны рядом с полем. Это резерв.
3. Каждый игрок выбирает защитника, получает его фигурку, соответствующий планшет с подсказками и по 1 фишке маны каждого цвета из резерва. Поставьте фигурку защитников в цитадель. Уберите в коробку все неиспользованные фигурки и планшеты с подсказками.
4. Положите жетон лагеря рядом с крайним левым участком стены любого квартала. Вставьте фишку врат на подставке в прорезь жетона лагеря.
5. Выберите уровень сложности, затем выберите три класса врагов из **вспомогательного** отряда. Возьмите все карты врагов каждого выбранного класса и, в зависимости от уровня сложности, случайным образом отложите нужное количество карт (не смотрите их). Затем, в зависимости от уровня сложности, случайным образом отложите нужное количество карт врагов из **легендарного** отряда (не смотрите их). Добавьте к отложенным картам 24 карты врагов из основного отряда, перемешайте получившуюся колоду и положите её лицевой стороной вниз на жетон лагеря — это будет колода врагов. Оставшиеся карты врагов верните в коробку.
6. Возьмите с верха колоды врагов карты **по количеству защитников плюс один** и добавьте их в игру.
7. Перемешайте карты ритуалов и раздайте по 3 всем игрокам. Оставшиеся карты сложите в стопку рядом с бастионом — это будет колода ритуалов. Каждый игрок выбирает себе 2 карты из полученных, а оставшуюся кладёт под низ колоды ритуалов в случайном порядке. Положите карты ваших ритуалов лицевой стороной вверх слева от планшета с подсказками.

Примечание: если в игре только один защитник, то карты ритуалов «Накопитель» в игре не используются — уберите их в коробку перед 7-м шагом.

8. Первым игроком становится тот, кто последним был у крепостной стены.



Остались вопросы по правилам?
Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

	ЛЁГКИЙ	СРЕДНИЙ	ТЯЖЁЛЫЙ	ЭКСТРЕМАЛЬНЫЙ
ВРАГИ ИЗ 3 КЛАССОВ ВСПОМОГАТЕЛЬНОГО ОТРЯДА	по 2 из каждого	по 3 из каждого	по 4 из каждого	по 5 из каждого
ВРАГИ ИЗ ЛЕГЕНДАРНОГО ОТРЯДА	1	2	3	4

Примечание: сила и свойства выбранных врагов оказывают значительное влияние на игру. Если вы выберете более сильных врагов (например, архимагов с силой 8 или драконов с силой 10), то, чтобы победить их всех, вам придётся потратить очень много маны. Комбинации из врагов со схожими свойствами (например, и летуны, и архимаги блокируют защитникам возможность получать ману) также создают немало проблем. Соотношение сил и свойств подобрано так, чтобы игра была более управляемой, но вы можете по-разному комбинировать врагов, чтобы подстроить сложность партии под запросы игроков.

