

I

КНИГА  
ВОЙНЫ

ПРАВИЛА ИГРЫ

## ВСТУПЛЕНИЕ

Либрорум, будучи хранителем Лектийской библиотеки, не только обнаружил последнюю страницу «Бестиария Сигиллума», спрятанную на ее нижних этажах, но и описал последствия практик вызова могущественных существ этой мистической книги в своей монографии «Прототорп».

Прототорп (от греч. *protos* – первый и от др.-сканд. *torp* – участок земли) – клочок земли, первым канувший в бездну потустороннего мира, когда практики вызова существ прорвали ткань мироздания. Когда-то это была цельная горная гряда под названием Саксум, но сейчас в самом ее центре зияет пустота. Стоило каменному монолиту покинуть свое место, как земля под ним разверзлась. И неизвестно наверняка, то ли это он сдерживал прорыв существ в обыденность, то ли сам оказался в авангарде наступления потустороннего.

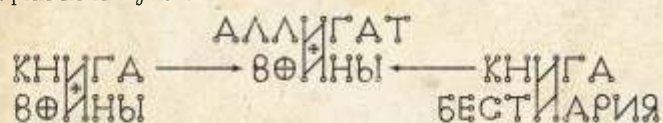
Это был разлом не только в почве, но и во времени, которое разделилось на до и после. Теперь на поле боя рядом с обычными воинами сражались легендарные существа, когда-то населявшие этот мир, но после смерти получившие невероятные способности в потустороннем.

Эта сила в сочетании с дисциплиной регулярных войск могла предопределить исход любой битвы. Поэтому Либрорум переименовал безобидный «Прототорп» в «Книгу войны» и подшил ее к «Бестиарию». Теперь они составляли единый аллигат – «Аллигат войны».

## КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Аллигат (от лат. *alligo* – привязываю) – рекомплект из самостоятельных книг, составные части которого объединены общностью содержания. Аллигатом также называется перевертыш – издание, содержащее два текста, которые начинаются с обеих сторон обложки.

«Аллигат войны» состоит из двух частей: первая – «Книга войны» – является самостоятельной игрой, а вторая – «Книга Бестиария» – дополнением к «Бестиарию Сигиллума». Начав читать брошюру с этой стороны, Вы ознакомитесь с правилами настольной тактической игры «Книга войны», перевернув же ее, сможете узнать, как использовать компоненты, чтобы получить новый опыт в «Бестиарии Сигиллума».



В «Книге войны» игроки возьмут на себя роли полководцев, управляющих различными войсками с уникальными характеристиками. Чтобы одержать победу, нужно будет:

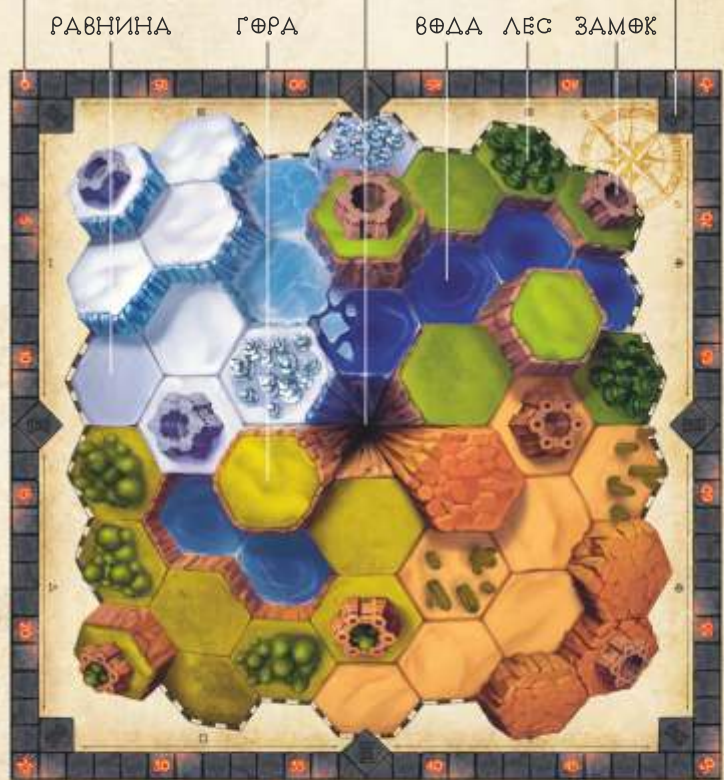
- умело маневрировать растущей армией – количество отрядов на поле боя постоянно увеличивается;
- грамотно комбинировать возможности войск – каждый отряд обладает уникальными умениями;
- своевременно повышать уровень войск – улучшенные отряды имеют доступ к более совершенным умениям;
- эффективно использовать легендарных существ – каждая фракция может призвать на помощь своей армии мифических воинов, но этот ресурс ограничен, поэтому использовать его следует с умом.

Победит тот полководец, кто сможет быстрее другого постичь все премудрости военного дела.

## КОМПОНЕНТЫ

### ИГРОВОЕ ПОЛЕ "ПРОТОТОРП"

ШКАЛА ВОЙНЫ      ПРОТОТОРП      ПЛИТКА КОНТРОЛЯ



Представляет собой схематическое гексагональное изображение разлома и прилегающих территорий с разными типами местности:

- 15 равнин (пустынные гексы без кактусов тоже равнина);
- 12 гор;
- 9 лесов (гексы с кактусами тоже леса);
- 8 водных гексов (покрытые льдом тоже вода).

Центральный гекс – прототорп – является непроходимым: на него нельзя совершить маневр или пройти походом, через него возможно только дистанционное применение умений. На восьми гексах (4 равнины и 4 горы) есть замки, рядом с которыми располагаются плитки контроля этих замков. По периметру поля проходит шкала войны.

*Примечание: два замка в западной земле принадлежат Альянсу природы, внутри каждого есть древо жизни, но эти гексы не относятся к лесным.*

## КАРТЫ ЗЕМЕЛЬ

Представлены четырьмя сторонами света: север, юг, восток и запад. Служат для выполнения дополнительных действий отрядами, размещенными на гексах в этих землях, за что игроки получают победные очки.



## КАРТЫ ПОЛКОВОДЦЕВ

Позволяют совершать особые действия по перемещению отрядов, повышению их уровня, а также планированию совместных действий нескольких отрядов. Эти действия принесут игрокам еще больше победных очков.



## КАРТЫ ОТРЯДОВ

Представлены двенадцатью типами войск и служат для управления армией фракции. На картах помимо описания умений встречается символ ран в правом верхнем углу. Он обозначает отряды ближнего боя, которые могут выдержать дополнительное ранение. Отряды же дальнего боя не имеют такого символа и спасаются бегством после получения первого ранения.



## КАРТЫ СУЩЕСТВ

Представлены тремя легендарными существами каждой фракции и имеют свои уникальные способности. На картах помимо описания умений есть флаг с цифрой в левом верхнем углу. Она обозначает лимит армии, при достижении которого игрок получает это существо.



## ФИШКИ ОТРЯДОВ

Служат для обозначения местоположения отрядов на поле боя. Имеют двустороннюю структуру – более яркая сторона с дополнительными символами обозначает улучшенную версию отряда.



## ПЬЕДЕСТАЛЫ

Благодаря двуцветным пластиковым пьедесталам перемещать фишки по полю удобнее, а различать союзников и врагов проще.



## МАРКЕРЫ КОНТРОЛЯ

Служат для обозначения подконтрольных фракциям замков. Размещаются на плитках контроля.



## МАРКЕРЫ ЗАЩИТЫ

Служат для маркировки защищенного отряда. Каждый щит блокирует одну направленную на отряд атаку.



## КРИСТАЛЛЫ РАНЕНИЙ

По легенде, кровезамки – застывшая в кристаллах кровь предков. Служат для фиксации ранений отрядов.



## МАРКЕРЫ ВОЙНЫ

Перемещаясь по шкале войны, служат маркером текущего количества победных очков фракции.



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выбрав подходящую поверхность для размещения всех игровых компонентов, совершите следующие действия (подготовка при игре вчетвером описана на стр. 9):

1. Разложите игровое поле в центре выбранной поверхности.
2. Рядом с игровым полем разместите кристаллы ранений, маркеры защиты и маркеры контроля.
3. Определите игрока, который начнет ходить первым в стартовом раунде (это можно сделать броском монеты или любым другим способом). При серии партий первым игроком становится тот, кто проиграл в предыдущей. Положите фишки войны на деление «О» шкалы войны, так чтобы фишка первого игрока была сверху.

4. Возглавьте фракции. Каждый игрок, начиная с первого, выбирает одну из пяти фракций – Легион хаоса, Альянс природы, Орден света, Братство гор или Полчище Тьмы – и размещает 3 карты существ этой фракции лицевой стороной вверх рядом с игровым полем. Это область магической библиотеки.

*Примечание: в качестве одного из вариантов подготовки можно использовать сначала запрет двух фракций (одну запрещает первый игрок, другую – второй) и только потом выбор из оставшихся.*

5. Определите цвета армий. Первый игрок выбирает цвет – красный или зеленый – и забирает соответствующие карты полководца и отрядов, а также фишки и пьедесталы, из которых формируется запас, второму достаются оставшиеся.



6. Возьмите под контроль замки в стартовой земле фракции, поместив два маркера контроля на ближайшие плитки контроля замков своей стороной вверх.

Фракция	Стартовые отряды	Стартовая земля
Легион хаоса	Мечники Сподвижники	Юг
Альянс природы	Лучники Прорицатели	Запад
Орден света	Арбалетчики Защитники	Восток
Братство гор	Катапульти Молотоносцы	Север
Полчище тьмы	Отравители Маги	—

*Примечание: у Полчища тьмы нет стартовой земли, эта фракция берет под контроль два замка, обязательно расположенные в разных землях, но не в стартовой земле соперника.*

7. Разместите в подконтрольных замках два стартовых отряда фракции, поместив фишку отряда на пьедестал яркой (улучшенной) стороной вниз.

8. Разместите карты полководца и стартовых отрядов перед собой лицевой стороной вверх на небольшом расстоянии от игрового поля.

9. Перемешайте свою колоду оставшихся отрядов и положите рядом с игровым полем лицевой стороной вниз.

10. Возьмите в руку три верхние карты отрядов из своей колоды отрядов.

11. Возьмите в руку одну карту земли, соответствующую стартовой земле фракции, игрок за Полчище тьмы берет любую карту земли, в которой есть его отряд.

12. Перемешайте колоду оставшихся карт земель и положите рядом с игровым полем лицевой стороной вниз.

13. Начиная с первого игрока, возьмите в руку три верхние карты земель из общей колоды земель. Оставьте себе одну, а две другие передайте сопернику, после чего оставьте себе одну из полученных, а другую уберите в сброс рядом с колодой земель лицевой стороной вверх. В итоге у каждого игрока в руке будет три карты отрядов и три карты земель.

**Важно!** В руке игрока в любой момент времени не может быть более трех карт отрядов и трех карт земель (при игре вчетвером не более двух карт отрядов и двух карт земель).

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Чтобы одержать победу, нужно быстрее оппонента постичь все премудрости военного дела, то есть добраться до последнего деления шкалы войны. Игра заканчивается в фазе снабжения, если хотя бы один из игроков имеет 100 и более победных очков (далее ПО). Набравший наибольшее количество ПО объявляется победителем, в случае равенства объявляется ничья.

*Примечание: игроки по договоренности могут регулировать продолжительность партии, изменив количество очков, необходимых для победы.*

ПО можно заработать несколькими способами:

- Розыгрыш карт земель и полководцев. При совершении действий отрядами или существами с использованием карт земель и полководцев игрок получает 1 ПО за каждую сыгранную карту земли и 2 ПО за карту полководца.
- Бегство отрядов противника. Получив достаточное количество ранений, отряд вынужден покинуть поле боя для доукомплектования. За бегство обычных отрядов противника игрок получает 2 ПО, а улучшенных 3 ПО.
- Осада вражеских замков. С помощью катапульта игрок зарабатывает ПО в зависимости от количества союзных отрядов на соседних с осажденным замком гексах.
- Контроль замков. Каждый контролируемый игроком замок принесет 1 ПО в фазе снабжения.

## ПРОЦЕСС ИГРЫ

Партия состоит из раундов, каждый из которых включает три фазы: наступления, снабжения и отдыха.



### ФАЗА НАСТУПЛЕНИЯ

*«И протянул полководец руку к горизонту, и ринулись отряды в бой».*

В этой фазе игроки по очереди, начиная с первого, выполняют действия отрядов и существ фракций. Сначала первый игрок выполнит одно действие, затем второй, после чего ход снова переходит к первому и так до тех пор, пока оба не спасуют.

**Важно!** В начале каждой фазы игрок, имеющий меньше ПО, считается первым, в случае равенства - тот, чей маркер войны находится сверху.

В каждом раунде отряды могут совершить только по одному действию. Чтобы было проще это отслеживать, в игре предусмотре-

рены две линии нахождения карт: первая у самого края поля – передовая, а вторая на небольшом расстоянии от него – тыл.



Когда совершается действие, соответствующая карта поддвигается вплотную к игровому полю (на передовую), тем самым показывая, что другие действия в текущем раунде этому отряду недоступны. Карты существ разыгрываются с руки и также кладутся на передовую. Таким образом игроки видят, какие отряды уже совершили действия и были ли призваны существа в текущем раунде.



## ДЕЙСТВИЯ ОТРЯДОВ

Отрядам доступны действия движения и использования умений. По затраченным ресурсам они делятся на 3 уровня: с использованием только карты отряда, с добавлением карты земли, а также с добавлением еще и карты полководца.

	I уровень	II уровень	III уровень
Движение	Маневр	Поход	Экспедиция
Умение обычного отряда	Базовое умение	Улучшенное умение	Повышение уровня
Умение улучшенного отряда	Улучшенное умение	Разведка	Планирование

Чем выше уровень действия, тем больше ПО оно принесет, ведь при использовании карт земель и полководцев игрок получает 1 ПО за каждую сыгранную карту земли и 2 ПО за карту полководца. Например, совершив поход, игрок получит 1 ПО за сыгранную карту земли, а организовав экспедицию – уже 3 ПО (1 ПО за карту земли и 2 ПО за карту полководца).

## МАНЕВР

С помощью маневра отряд может перемещаться по игровому полю на небольшие расстояния.

- Передвиньте фишку отряда на любой соседний свободный гекс.
- Пододвиньте карту задействованного отряда на передовую.

## ПОХОД

Поход позволяет переместиться на два гекса. Это можно сделать через гекс с типом местности, характерным для определенной земли.

Земля	Север	Юг	Восток	Запад
Тип местности	Гора	Равнина	Вода	Лес

- Сыграйте с руки карту земли.
- Передвиньте фишку отряда на соседний гекс с типом местности, характерным для сыгранной карты земли.
- Передвиньте фишку еще раз на любой соседний свободный гекс.
- Пододвиньте карту задействованного отряда на передовую.
- Передвиньте свой маркер войны на одно деление по шкале войны, то есть получите 1 ПО за сыгранную карту земли.
- Уберите сыгранную карту земли в сброс рядом с колодой земель лицевой стороной вверх.



Например, сыграв карту севера, можно переместить отряд магов через гекс с горой.

*Примечание: у улучшенной кавалерии поход не зависит от типа местности. Она всегда может переместиться не только на соседний гекс, но и на следующий от него, не используя карту земли.*

С помощью маневра и похода отряд может захватить замок.

- Если конечным гексом перемещения является гекс с нейтральным или подконтрольным сопернику замком, то разместите маркер контроля на ближайшую плитку контроля своей стороной вверх.

## ЭКСПЕДИЦИЯ

С помощью экспедиции отряд может перемещаться на большие расстояния.

- Сыграйте с руки карту земли, в которой находится отряд.
- Переместите отряд в подконтрольный замок, находящийся в другой земле.
- Пододвиньте карту задействованного отряда на передовую.

- Пододвиньте карту полководца на передовую.
- Передвиньте свой маркер войны на три деления по шкале войны, то есть получите 3 ПО за сыгранные карты.
- Уберите сыгранную карту земли в сброс рядом с колодой земель лицевой стороной вверх.

## БАЗОВОЕ УМЕНИЕ

Базовое умение указано на карте первым в списке. Это может быть атака, защита, исцеление, оглушение, ускорение, перемещение или осада.

- Используйте базовое умение отряда.
- Пододвиньте карту задействованного отряда на передовую.

**АТАКА** (*Кавалерия, Мечники, Отравители, Лучники, Арбалетчики, Маги*). Атаковать можно только вражеские отряды. Поместите один кристалл ранения на фишку атакованного отряда. Если это уже второй кристалл у отряда ближнего боя (на его карте/фишке нарисованы раны) или первый у дальнего (на его карте/фишке нет ран), то он спасается бегством: его фишка перемещается в ближайший подконтрольный замок, все кристаллы ранений снимаются, а если отряд был улучшенным, то его фишка переворачивается яркой стороной вниз. Если отряд уже находится в замке, то при бегстве он не может остаться в нем же, а перемещается в ближайший (если их несколько, то на выбор отступающего), а если свободных нет, то на любой внешний гекс той земли, в которой он находится). Получите 2 ПО за бегство обычного отряда противника и 3 ПО за улучшенного.

**ЗАЩИТА** (*Защитники*). Поместите один маркер защиты на фишку отряда. На одной фишке может быть несколько маркеров защиты. Если защищенный отряд атакован, то щит блокирует одно ранение, после чего снимается с фишки отряда.

*Примечание: отряд со щитом не может быть оглушен врагом.*

**ИСЦЕЛЕНИЕ** (*Целители*). Снимите один маркер ранения с фишки отряда.

**ОГЛУШЕНИЕ** (*Молотоносцы*). Переместите карту целевого отряда на передовую. В этом раунде оглушенный отряд уже не сможет совершать действия.

**УСКОРЕНИЕ** (*Прорицатели*). Выполните целевым отрядом маневр и умение I уровня в любой последовательности. Пододвиньте карту целевого отряда на передовую.

**ПЕРЕМЕЩЕНИЕ** (*Сподвижники*). Передвиньте целевой отряд на любой соседний свободный гекс.

**ОСАДА** (*Катапульти*). Переместите маркер войны на одно деление за отряд катапульти, а также дополнительно на столько делений, сколько других союзных отрядов находится на соседних гексах с осажденным замком. Целью осады может быть только подконтрольный сопернику замок. Если в замке нет вражеского отряда, то после осады он становится нейтральным.



Например, осадив нижний замок, игрок получит 3 ПО – одно очко за отряд катапульти и по одному за каждый союзный отряд на соседних с замком гексах.

*Примечание: улучшенные катапульти получают за осаду на 1 ПО больше. Если бы отряд был улучшенным, то игрок получил бы 4 ПО.*

## УЛУЧШЕННОЕ УМЕНИЕ

На карте отряда вторым в списке указано пассивное умение, которое улучшает базовое. Обычно это увеличение количества целей или расширение области применения базового умения. Улучшенное умение доступно не только улучшенным отрядам, но и обычным, если сыграть дополнительно карту земли.

- Сыграйте с руки карту земли, в которой находится отряд.
- Используйте улучшенное умение отряда.
- Пододвиньте карту задействованного отряда на передовую.
- Передвиньте свой маркер войны на одно деление по шкале войны, то есть получите 1 ПО за сыгранную карту земли.
- Уберите сыгранную карту земли в сброс рядом с колодой земель лицевой стороной вверх.

**Важно!** Улучшенное умение доступно улучшенным отрядам без использования карт земель, то есть для них это действие I уровня.

## ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

Полководец может повысить уровень отряда, избавив от ранения и открыв доступ к улучшенным умениям без необходимости тратить карты земель.

- Сыграйте с руки карту земли, в которой находится отряд.
- Уберите кристалл ранения с фишки улучшаемого отряда.
- Переверните фишку отряда на пьедестале более яркой стороной вверх.

- Если на фишке был маркер защиты, то после улучшения верните его на фишку.
- Пододвиньте карту задействованного отряда на передовую.
- Пододвиньте карту полководца на передовую.
- Передвиньте свой маркер войны на три деления по шкале войны, то есть получите 3 ПО за сыгранные карты.
- Уберите сыгранную карту земли в сброс рядом с колодой земель лицевой стороной вверх.

## РАЗВЕДКА

С помощью разведки улучшенный отряд может исследовать территорию, получая новые карты земель.

- Сыграйте с руки карту земли, в которой находится отряд.
- Возьмите две карты земель сверху колоды земель. Если в колоде закончились карты, то сформируйте новую из сброса, перевернув карты лицевой стороной вниз, не перетасовывая.
- Оставьте себе одну из взятых карт, а другую положите наверх колоды земель лицевой стороной вниз.
- Пододвиньте карту задействованного отряда на передовую.
- Передвиньте свой маркер войны на одно деление по шкале войны, то есть получите 1 ПО за сыгранную карту земли.
- Уберите сыгранную карту земли в сброс рядом с колодой земель лицевой стороной вверх.

## ПЛАНИРОВАНИЕ

Полководец может спланировать действия нескольких отрядов, которые находятся в одной земле, а также одного существа, целью которого будут эти отряды. Все они совершат действия сразу и в любой последовательности. Только после того, как все (или часть, по желанию игрока) эти отряды совершат свои действия, ход перейдет к другому игроку.

- Сыграйте с руки карту земли, в которой находятся отряды.
- Совершите любые доступные действия I и II уровней отрядами, находящимися в сыгранной земле, и существом, если его цель в этой же земле. Действия III уровня недоступны, так как для этого необходим полководец, а он уже задействован в планировании. Каждый раз, когда для действия разыгрывается карта земли, сразу отправляйте ее в сброс, передвигая свой маркер войны на одно деление по шкале войны. После каждого действия пододвигайте карту отряда/существа на передовую.
- Когда совершили все действия, которые хотели, пододвиньте карту полководца на передовую.

- Передвиньте свой маркер войны на три деления по шкале войны, то есть получите 3 ПО за сыгранные карты.
- Уберите сыгранную для планирования карту земли в сброс рядом с колодой земель лицевой стороной вверх.

## ДЕЙСТВИЯ СУЩЕСТВ

По мере роста количества отрядов на поле боя каждый полководец открывает доступ к заклинаниям вызова легендарных существ своих фракций, чьи уникальные умения могут изменить ход битвы. Существам доступны действия, указанные на их картах. В одном раунде игрок может призвать только одно существо.

- Призовите существо, сыграв его карту с руки и разместив на передовую.
- Используйте умение, указанное на карте существа.

*Примечание: игрок может сыграть карту существа, не используя его умение. Это может потребоваться, например, когда игрок хочет быстрее обновить карты существ, то есть забрать из библиотеки ранее сыгранные карты.*

Игрок может закончить фазу наступления, то есть спасовать, как выполнив все доступные ему действия, так и лишь часть из них. После этого другой игрок продолжает совершать действия пока тоже не спасует. Когда оба игрока спасовали, начинается фаза снабжения.



## ФАЗА СНАБЖЕНИЯ

*«Чем больше замков контролирует полководец, тем лучше снабжение его армии».*

В этой фазе игроки получают ПО за контроль замков, а также пополняют свою армию новыми отрядами и существами.

- Каждый игрок, начиная с первого, передвигает свою фишку войны на столько делений шкалы войны, сколько замков он контролирует, то есть получает столько ПО, сколько маркеров контроля на игровом поле лежит его стороной вверх. Даже если первый игрок пересек целевую плитку ПО, необходимую для победы, второй игрок все равно добавляет ПО за контроль замков.
- Если хотя бы один из игроков после получения ПО за контроль замков достиг или пересек победную плитку шкалы войны, то происходит определение победителя. Игрок, набравший наибольшее количество ПО, объявляется победителем, в случае равенства объявляется ничья. Если игрок достигает победной плитки в фазе наступления, игра продолжается до определения победителя в фазе снабжения после получения ПО за контроль замков.



Чем более умелой становится армия, тем больше желающих пополнить ее ряды. Игроки по очереди, начиная с первого, нанимают новые отряды в пределах лимита, который определяется положением маркеров на шкале войны — чем больше ПО, тем больше отрядов игрока может находиться на поле боя.

Лимит	2	3	4	5	6	7	8
ПО	0-12	13-25	26-37	38-50	51-62	63-75	76-100

- Если количество отрядов на поле боя меньше текущего лимита, то сыграйте карту отряда с руки, разместив ее на передовую.
- Поместите фишку отряда, соответствующего сыгранной карте, в пьедестал яркой (улучшенной) стороной вниз.
- Разместите пьедестал с фишкой в любом подконтрольном замке. Если свободных замков нет, то на любой внешний гекс стартовой земли фракции.
- Если нанятый отряд был третьим, пятым или седьмым, то возьмите в руку из магической библиотеки карту соответствующего легендарного существа.
- Если после найма лимит войск не достигнут, наймите еще отряд.



## ФАЗА ОТДЫХА

*«Любой армии необходим отдых, прежде чем она сможет предпринять очередное наступление».*

В этой фазе игроки проводят подготовку к новому раунду.

- Отодвиньте карты полководцев и отрядов от игрового поля на линию тыла.
- Снимите маркеры защиты со всех отрядов на поле боя.
- Доберите в руку карты отрядов до трех из своей колоды отрядов.
- Начиная с первого игрока, доберите в руку карты земель до трех. Если в колоде закончились карты, то сформируйте новую из сброса, перевернув карты лицевой стороной вниз, не перетасовывая.
- Переместите карты существ с передовой в магическую библиотеку на те же ячейки только лицевой стороной вниз.
- Если в руке игрока не осталось карт существ, то есть все они находятся в магической библиотеке, при этом некоторые могут еще оставаться недоступными (лежать лицевой стороной вверх), возьмите в руку все карты существ, лежащие лицевой стороной вниз.

После непродолжительного отдыха армия вновь готова идти в наступление — текущий раунд заканчивается, начинается новый.

## ИГРА ВЧЕТВЕРЁМ

Игра вчетвером — это дуэль команд. Игра проходит по правилам дуэли, но с некоторыми отличиями.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

3. Разделитесь на две команды по два игрока в каждой. Определите команду, которая будет обладать правом первого хода, далее «первая команда».

4. Возглавьте фракции. Каждый игрок по очереди, начиная с любого из первой команды, выбирает одну из пяти фракций и размещает 3 карты существ этой фракции лицевой стороной вверх рядом с игровым полем (в игре будут участвовать 4 фракции). Желательно расположиться так, чтобы игроки одной команды сидели друг напротив друга, то есть при передаче хода по часовой стрелке действие совершала уже другая команда.

6-7. Возьмите под контроль по одному внешнему замку в стартовой земле фракции и разместите в них по одному стартовому отряду фракции на выбор.

10. Возьмите в руку по 2 верхние карты отрядов из колоды отрядов команды.

13. Драфт карт земель происходит следующим образом: начиная с первой команды, возьмите в руку три верхние карты земель из общей колоды земель. Оставьте себе одну, а две другие передайте команде-сопернице, после чего оставьте себе одну из полученных, а другую уберите в сброс. Разделите полученные две карты между игроками одной команды. В итоге у каждого игрока в руке будет две карты отрядов и две карты земель.

### ПРОЦЕСС ИГРЫ

- В фазе наступления игроки по очереди, начиная с любого из первой команды, и далее по часовой стрелке выполняют действия отрядов и существ фракций до тех пор, пока все не спасуют.
- Целью умений защиты, исцеления, ускорения и перемещения могут быть отряды союзника.
- В фазу снабжения игроки одной команды сами решают, учитывая общий лимит, чей отряд нанять, но разница между количеством отрядов союзников на поле боя не должна превышать одного. При общем лимите команды в 8 отрядов, лимит каждого игрока равен 4.
- Если нанятый командой отряд был 3-5-7, то каждый игрок команды берет в руку из своей магической библиотеки карту соответствующего легендарного существа.

# СЦЕНАРИИ

Сценарии предполагают правила игры, отличные от базовых, а также иные стартовые и победные условия. Комбинируйте элементы разных сценариев, чтобы найти подходящий именно для Вас игровой темп. Больше сценариев на [www.intaglyph.ru](http://www.intaglyph.ru).

## СЦЕНАРИЙ "ПРОТӨТӨРП"

В этом сценарии основная активность происходит в центре игрового поля вокруг прототорпа, роль легендарных существ возрастает, что сказывается на темпе игры, ускоряя его.

Стартовые условия: игроки контролируют по одному ближайшему к центру замку, и располагают в нем одним стартовым отрядом на выбор.

Наем отрядов: отряды нанимаются не в замках, а в соседнем с пропашным гексе в земле с подконтрольным замком, а если этот гекс занят, то в ближайшем свободном, но в этой же земле.

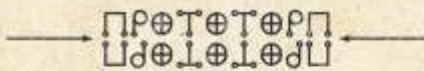
Контроль замков: четыре внешних замка (в углах игрового поля) нельзя взять под контроль.

Вызов существ: в одном раунде игрок может призвать до трех существ, но каждое последующее будет стоить дороже. По затраченным ресурсам вызов делится на 3 уровня: с использованием только карты существа, с добавлением карты земли, а также с добавлением еще и карты полководца. Чем выше уровень действия, тем больше ПО оно принесет. Например, призвав второе существо в одном раунде, игрок получит 1 ПО за сыгранную карту земли, а третье - уже 3 ПО (1 ПО за карту земли и 2 ПО за карту полководца).

	I уровень	II уровень	III уровень
Вызов			
	Умение первого существа	Умение второго существа	Умение третьего существа

# ЗАКЛЮЧЕНИЕ

С какой стороны не начни читать книгу войны, итог будет один – победа одного и смерть другого, прото и торп...



С какой стороны не начни читать книгу войны, итог будет один – победа одного и смерть другого, прото и торп...

# ЗАКЛЮЧЕНИЕ



В состав «Аллитата войны» входят промо-карточка «Бестиария Сигилтума», которая имеет дизайн и стиль, а также «Аллитата войны» (размер 49) – юбилейной (размер 49) в обеих изданиях (Владимир Данилович). Издания могут поглотить свою коллекцию персонажей, при этом расширение организуется по разному образом, чтобы использовать при игре за Каррика Мессума, его альтернативной сущности.

## КАРРИКА

Для контроля замков третьим и четвертым игроком используйте кристаллы ранений из «Аллитата войны» и маркеры ранений из «Бестиария Сигилтума», размещая их на плитке контроля. Фигурки умения персонажей и проков будут размазаны в одной области пересечения. Для удобства одна может гетать это ближе к диску времени, а другой – к шкале замка. Если это ранение привело к изгнанию 2 ПО за каждое ранение, нанесенное существом противника, и 3 ПО, При такой игре ПО за изгнание существа зарабатывается иначе: таков «Бестиария Сигилтума», это позволяет играть втроем и четверном не командами, а каждый сам за себя. Предстали в «Аллитате войны» имеют цвет, отличный от предстали «Бестиария Сигилтума».

## ИГРА ВТРОЕМ И ВЧЕТВЕРЕМ

После фазы осады/захвата идет фаза найма: игроки по очереди начинают с первого, вызывают существа в любой свободный замок под их контролем, пока общее количество не достигнет лимита, описанного в маркере полководца (стр. 9). Если свободных замков нет, то фишка размещается на карточку персонажа и выставляется в поле сразу, как только замок становится свободным. При этом игрок может игнорировать условия максимума.

## КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Аллитат (от лат. alligo — привязываю) — рекомплект из самостоя-тельных книг, составные части которого объединены общностью содержания. Аллитатом также называется перевёртыш — издание, содержащее два текста, которые начинаются с обеих сторон обложки. «Аллитат войны» одновременно является и самостоятельной игрой, и дополнением к «Бестиарию Сигиллума». Начав читать брошюру с этой стороны, Вы узнаете, как использовать компо-ненты игры, чтобы получить новый опыт в «Бестиарии Сигиллу-ма», перевёрнув же ее, сможете ознакомиться с правилами

С «Книгой Бестиария» игроки смогут получить новый опыт в «Бестиарии Сигиллума». Увеличенное поле боя позволит приза-вать до восьми существ с каждой стороны, что вместе с дополни-тельными правилами создает игровую процесс масштабнее.

## ПӨВЛӨТӨРКӨ А К ИГРЕ

Свершите подготовку! Явные действия, описанные в правилах игры «Бестиарий Сигиллума», только место поля «Корольство Духов замков» положите игровое поле «Протопорт», рядом с полем размести маркеры контроля.

В качестве стартового каждый игрок выбирает один замок из четы-рёх, расположенных в углах игрового поля, размещая маркер контроля рядом с ним соответствующей стороной вверх. Каждый игрок вызывает по одному существу в стартовый замок.

**Важно!** Несмотря на то, что на гексах изображены замки, к ним не применяются стандартные правила замков, потому что на этом поле они играют роль осадных башен. Игрок может совершить маневр во вражеский замок, атаковать существо в нем или приме-нить умение на чужь в замке. По мере контроля над осадными замком, игрок автоматически проигрывает, так как не сможет вызвать призвать существе.

Рядом с игровым полем разместите 4 карты разных земель, то есть по одной карте севера, юга, востока и запада.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Чтобы одержать победу, нужно быстрее опонента постичь все премудрости военного дела, то есть достичь отметки в 100 побед-ных очков (далее ПО) на шкале войны.

ПО можно заработать двумя способами:

- Контроль замков. Каждый контролируемый игроком замок приносит 2 ПО в фазе осад/захвата.
- Изгнание существ. Из-за своей потусторонней природы призванных существ нельзя уничтожить, но, нанеся достаточное ранений, их можно на время изгнать из обьеденного мира. За изгнание существа противника игрок получает 5 ПО.

## ПРӨЦЕСС ИГРЫ

Партии на поле «Протопорт» происходят по правилам базовой игры за исключением следующих аспектов:

- Фазы подготовки и осад/захвата выполняются игроками одно-временно. В начале фазы подготовки все карты земель перево-рачиваются лицевой стороной вверх.

- Фаза способностей состоит из 4 этапов, по количеству земель. Сначала первый игрок выбирает активную землю и совершает действия всеми своими существами, находящимися в ней, затем второй игрок своими в той же земле, после чего уже третий игрок выбирает землю, и так по очереди до тех пор, пока в последней четвертой земле первый игрок не закончит применять умения своими существами.
- Примечание:** если существо после применения умения перемещается за пределы активной земли, то все дальнейшие его действия возможны только в рамках карты земли, в которую оно было перемещено.

- В конце каждого этапа фазы способности карта земли, которая была активной на этом этапе, переворачивается лицевой стороной вниз, и больше не может быть выбрана в текущей фазе.

- Область действия всех умений ограничена областью с радиусом 3 гекса.

- Массовые умения можно применить только на 3 цели. Если в области действия массового умения больше целей, то игрок должен выбрать любые три из них.

- Область контроля замка включает его гекс и все соседние. Контроль устанавливается (размещается маркер контроля соответствующей стороной вверх), когда гуммарное значение осад/захвата существа игрока в этой области больше, чем у соперника. При равенстве уже назначенный замок продолжает оставаться под контролем прежним завоевателем, то есть захватив замок, можно покинуть область его контроля, и он продолжит приносить победные очки, пока его не захватит противник.

ПРАВИЛА ФОРМАТИВНОГО

БЕСТИПАРНОГО  
КНИЖНОГО

II