

Механический князь

Механический князь — это виртуальный игрок, которым можно заменить канцлера или изгнанника. Советуем использовать его в партиях с 1—2 обычными участниками, однако вы можете ввести его в игру и с большим числом участников.

Подготовьте игру как обычно. Князь не берёт начальные карты и не получает начальные  и . Подготовьте его к игре так:

1. Возьмите планшет Механического князя (на обороте *планшета канцлера*) и лист разума (на обороте *листа хроники*). Переверните имперский реликварий на сторону с княжеским реликварием.
2. Если князь — изгнанник, возьмите для него неиспользуемый планшет игрока стороной с изгнанником; участник, играющий за канцлера, берёт себе планшет игрока стороной с вассалом и накрывает шкалу провианта планшетом княжеского реликвария.
3. Поместите 6 жетонов отношений в ячейки их масти в области «Нейтралитет» на планшете князя.
4. Положите 2 жетона действий на лист разума в ячейку угрозы (*красный круг*) с тем же символом, что и на жетоне цели верного обету.
5. Положите жетоны угрозы и тактики на начальные деления (*со звездой*) соответствующих шкал на планшете князя.
6. Поместите фигурку князя в верхнюю локацию столицы.



Ячейка угрозы

Противоречия и изменения в правилах

- При любых расхождениях эти правила превалируют над основными.
- Масти в колонке заговорщиков считаются советниками при использовании способностей (*включая ограничения «Заговора» и обретения, когда другие игроки обретают страшную тайну у князя*).
- Обычные игроки должны отслеживать, в каком порядке они забирают реликвии (*выкладываете их слева направо*).
- При набеге князь добавляет кубики нападения, когда нападает, и убирает кубики нападения, когда защищается, в соответствии со шкалой тактики. Это нельзя модифицировать и отменить.
- Если князь — канцлер, вассалы не могут становиться изгнанниками во время игры. Вассалы пополняют провиант, подсчитывая отряды в личном резерве князя, как если бы они были канцлером. (*Сверяйтесь с планшетом княжеского реликвария, пусть даже князь и не отмечает провиант.*)
- Если князь — изгнанник, он действует так, как если бы его угрозой была угроза «Узурпатор» (*неважно, какова реальная угроза*). Если он узурпатор, то вместо этого выбирает «Нет угрозы?». Он не разыгрывает видения лицевой стороной вверх и не принимает предложения вассалитета.

Устранение неоднозначности

В любой неоднозначной ситуации князь выбирает крайний левый вариант. Примеры: в каком регионе разыграть карту (*сначала столица*), какую карту из взятых разыграть (*первую*), какой игрок (*тот, кто ходит раньше*), какую реликвию обрести (*ближайшую к карте локации*), какую реликвию объявить целью (*ту, которую забрали первой, то есть крайнюю левую*), какую масть друга или заговорщика выбрать на одном делении (*первую появившуюся на этом делении*).

Порядок хода

Ход Механического князя состоит из 4 фаз:

1. Оценка угрозы.
2. Поиск и розыгрыш 1 карты.
3. Выполнение действий.
4. Обновление.

1. Оценка угрозы (пропустите на 1-м ходу)

Поместите жетон угрозы на планшете князя на деление, показывающее текущую угрозу. Текущая угроза — это первое выполняющееся условие в указанном ниже списке. Если

никакое условие не выполняется, поместите жетон на деление «Нет угрозы?».

1. Для канцлера: достиг ли вассал цели преемника?
2. Для изгнанника: вы не узурпатор? Для канцлера: один из изгнанников — узурпатор? Или же один из изгнанников — верный обету в 8-м раунде?
3. Выложил ли изгнанник видение на клетку «Открытое видение» и достиг ли его цели?
4. Верный обету — один из изгнанников?

Не передвигайте жетоны действий на листе разума, если:

- нет угрозы;
- либо угроза есть и она та же, что и на вашем прошлом ходу, а жетон действия находится в квадрате этой угрозы.

Передвиньте оба жетона действий в ячейку угрозы на листе разума, соответствующую текущей угрозе, если:

- появилась новая или другая угроза;
- либо угроза есть и она та же, что и на вашем прошлом ходу, но жетон действия не находится в квадрате этой угрозы.

Например, если вассал достиг цели преемника благодаря владению знаменем страшной тайны, передвиньте жетоны в ячейку угрозы страшной тайны.

Подъём. Если у вас есть знамя народной поддержки, поместите на него поддержку (*если возможно*).

2. Поиск и розыгрыш 1 карты

Возьмите 3 карты из колоды земель. Не останавливайтесь, взяв видение. Если вы взяли 3 видения, продолжайте брать карты, пока не возьмёте обитателя.

Откройте взятые карты, кроме видений. Выложите их в один ряд слева направо в том же порядке, в котором взяли из колоды. За каждую взятую схему сражения продвиньте жетон тактики на 1 деление.

Разыграйте 1 карту. Её масть определяется квадратом на листе разума, в котором находится жетон действия. (*Например, в левом верхнем квадрате написано: «Разыграйте карту друга». Если вы взяли 1 карту раздора  и 2 очага , а очаг  расположен выше раздора  на шкале «Друзья», вы разыгрываете карту очага, которую взяли первой — крайнюю левую, даже если у неё есть ограничение .*)

Разыграйте эту карту в наивысшей локации столицы, где вы можете разыграть карту. Если это невозможно, разыграйте её в наивысшей локации провинций, где вы можете разыграть карту. Если и это невозможно, разыграйте её в наивысшей локации окраин, где вы можете разыграть карту. Разыграв карту, получите 1 поддержку из резерва соответствующей масти.

Если вы не можете разыграть карту ни в одной локации, сбросьте её и получите всё, что указано на клетке «Нельзя разыграть?» в вашем квадрате на листе разума. Получайте поддержку из резерва той же масти, что и у сброшенной карты, и добавляйте её в область «Амбиции» вашего планшета. Символы щита с мечом продвигают жетон тактики.

Продвиньте жетон отношений той же масти, что и у разыгранной или сброшенной карты, на 1 деление (*если он ещё не на самом верху*). Если на новом делении есть другие жетоны, поместите продвинувшийся жетон справа от них.

3. Выполнение действий

Посмотрите на область «Отношения» на вашем планшете. Выполните столько действий, сколько указано напротив деления, на которое вы передвинули жетон на этом ходу (*максимум 5*). Если вы пропускаете какие-либо действия, не считайте их за выполненные. (*Не отмечайте провиант.*)

За каждое действие продвигайте жетон текущего действия по стрелке от текущей ячейки действия к новой и выполняйте её действие. Чтобы продвинуться по стрелке, вы должны удовлетворять её условию. (*Не передвигайте начальный жетон действия. Он помогает отслеживать, сколько действий вы уже выполнили на этом ходу.*)

Если вы можете продвинуться по нескольким стрелкам, выберите красную (*если возможно*), затем оранжевую (*если возможно*), затем чёрную. (*Если оранжевых стрелок две, выберите из них стрелку с пометкой «Приоритет выше».*)



Ячейка действия

Ваши действия отличаются от обычных.

Торговля

Если в вашей ячейке действия указана поддержка, получите поддержку от каждой пустой карты в вашей локации, масть которой соответствует любому другу. Его масть приносит столько поддержки, сколько изображено на её делении в области «Отношения». Если в вашей ячейке действия указана тайна, сделайте то же самое, но учитывайте заговорщиков. (Не помещайте поддержку и тайны на карты при торговле.)

Пропустите это действие, если оно вообще не принесёт вам поддержку или тайны.

Созыв

Поместите 1 поддержку на каждую пустую карту в вашей локации, начав с той, что лежит ближе всех к карте локации. Получите 2 отряда за каждую выложенную поддержку. Не используйте поддержку из области «Амбиции».

Пропустите это действие, если оно не принесёт вам отряды.

Перемещение

Переместитесь в локацию, лучше всего отвечающую условию вашей ячейки действия. (При неоднозначности переместитесь в крайнюю левую из возможных локаций.)

Пропустите это действие, если ваша локация уже отвечает условию.

Чаще всего вы будете перемещаться, чтобы вести торговлю за наибольшее число поддержки и тайн. (Учитывайте поддержку в резервах, игнорируйте непустые карты.) Если вы должны переместиться ради торговли за поддержку, но не получаете её, вместо этого получите 1 поддержку из ближайшего к колоде земель резерва с поддержкой. Если вы должны переместиться ради торговли за тайны, но не получаете их, вместо этого получите 1 тайну.

Если вам нужно переместиться в локацию с реликвией, но на игровом поле нет реликвий, переместитесь в локацию, лежащую лицевой стороной вниз. Если таких локаций нет, получите 1 поддержку из ближайшего к колоде земель резерва с поддержкой и переместитесь в локацию, которая принесёт вам больше всего тайн в будущей торговле. Если вы перемещаетесь в локацию, лежащую лицевой стороной вниз, а в ней не оказывается реликвий, получите 1 поддержку, как описано выше.

Перемещение + набег

Пропустите это действие, если вы не готовы к битве — не можете бросить больше кубиков нападения, чем кубиков защиты принесли бы объявленные цели плюс число отрядов в защищающейся армии. (Учитывайте кубики нападения от ваших схем сражений. Не учитывайте схемы сражений защитника и кубики защиты от жетона титула.)

Вы должны объявить хотя бы 1 цель в вашей локации и должны объявить целью вашу локацию, если защитник правит ею (как обычно).

- Если вы объявляете целями локацию, то среди локаций, которыми правит враг, правящий большинством локаций («соперник»), переместитесь в ту, что добавит минимум отрядов к защищающейся армии. (Не забудьте учесть отряды на его планшете, если его фигурка в этой локации.) Если вы правите всеми локациями, лежащими лицевой стороной вверх, переместитесь в локацию, лежащую лицевой стороной вниз, и выберите защитником банды. Объявите целями столько локаций, сколько возможно, оставаясь готовым к битве: по порядку от локации, которая добавила бы минимум отрядов к защищающейся армии, к локации, которая добавила бы максимум.
- Если вы объявляете целью знамя или «Большой скипетр», переместитесь к фигурке его владельца. Объявите целью только то, что указано в вашей ячейке действия.
- Если вы объявляете целями реликвии, переместитесь к фигурке игрока, владеющего большинством реликвий. Объявите целями столько реликвий, сколько возможно, оставаясь готовым к битве: по порядку от реликвии, которая принесёт минимум кубиков защиты, до реликвии, которая принесёт максимум. Если несколько реликвий приносят одинаковое число кубиков, объявите целью ту, что забрали первой (лежащую левее).

Вы всегда жертвуете отряды, если это делает вас триумфатором. Если вы объявляли целями локацию и стали триумфатором, поместите 1 отряд в каждую из них, затем поместите 1 отряд на ваш планшет. Продолжайте размещать отряды описанным образом, пока их у вас не останется.

Поиск

Пройдите фазу «Поиск и розыгрыш 1 карты» ещё раз. (Это считается действием, но не увеличивает число ваших действий на этом ходу.)

Обретение

Пропустите это действие, если вы не можете обрести реликвию или знамя, как указано в вашей ячейке действия.

Оплатите стоимость реликвии/знамени, как указано в вашей ячейке действия, и заберите её/его. Обретая знамя, поместите на него как можно больше поддержки или тайн. Обретая страшную тайну, игнорируйте несоответствие мастей карт в локации владельца знамени с мастями его советников (5.4.1 в «Своде законов»). (Другие игроки не игнорируют это правило.)

Выполняя действие обретения, сначала тратьте поддержку из области «Амбиции». Если вы изгнанник и обретаете реликвию, сжигайте тайны, считая их поддержкой, но сначала тратьте поддержку.

4. Обновление

Верните всю поддержку с карт в резервы их мастей.

Передвиньте ваш начальный жетон действия в ячейку с жетоном текущего действия.

Если вы канцлер, у вас нет титула и есть угроза, но не «Преемник», то каждый изгнанник в порядке хода, кроме изгнанника, выполняющего условия цели преемника, может посмотреть нижнюю реликвию в колоде реликвий и может забрать её, чтобы стать вассалом.

Способности и разрешения для князя

Вы игнорируете способности, бесповоротно блокирующие действия («Стражи фолиантов», «Зал дебатов» и пр.), и способности локаций, ограничивающие перемещение (прибрежные локации, «Укромная олушка», «Узкий перевал»). Однако на вас действуют постоянные способности («Кипящее озеро» и пр.), и вы отдаёте поддержку игрокам, чтобы избежать эффектов постоянных отрицательных способностей («Дорожные подати» и пр.). Считайте свою 1-ю фазу подъёмом, 2-ю и 3-ю действиями, а 4-ю отдыхом. Обычные игроки должны выбрать для вас 1 из 2 уровней использования способностей и разрешений.

Ограниченный уровень

Вы не используете способности «Действие», не применяете способности «При розыгрыше» и не разрешаете ничего, что требует вашего разрешения. В остальном вы используете способности, у которых нет стоимости в поддержке и тайнах и которые не сбрасывают карты. (Пример: вы используете «Крепость», но не «Конных лучников».)

Расширенный уровень

Вы используете способности и даёте разрешения как обычно. При игре с одним обычным участником он решает, когда вы используете способности и даёте разрешения, чтобы добиться своего. При игре с несколькими обычными участниками вы всегда используете способности, которые вредят игроку, являющемуся вашей угрозой, но в иных случаях обычный игрок, сидящий справа от вашей угрозы, принимает решения насчёт ваших способностей и разрешений.

Составление хроники в качестве победителя

Если вам нужно выбрать жетон цели, выберите его случайным образом. Если вы изгнанник, не предлагайте вассалитет.

Если вы канцлер, возведите строение в крайней левой локации, которой правите и где можете возвести строение (самая верхняя при неоднозначности). Если в архиве нет строений, то вместо этого восстановите разрушенное строение в крайней левой локации, которой правите и в которой есть разрушенное строение.

Добавляя 6 карт из архива, считайте самой распространённой мастью масть возведённого/восстановленного строения. Если вы не возводили и не восстанавливали строение, используйте масть самого верхнего друга.