



ИГРА ПРЕСТОЛОВ SATAN

БРАТСТВО НОЧНОГО ДОЗОРА


А ОБЗОР ИГРЫ

В основе этой игры — механика легендарной настольной игры «Колонизаторы» (Catan), лауреата десятков премий в области игровой индустрии.

ЕСЛИ ВЫ ТОЛЬКО ДЕЛАЕТЕ ПЕРВЫЕ ШАГИ НА НЕЛЁГКОМ ПУТИ ДОЗОРОМ, СОВЕТУЕМ ВАМ СЫГРАТЬ ПО БАЗОВЫМ ПРАВИЛАМ, ПЕРЕД ТЕМ КАК ИГРАТЬ В ПОЛНУЮ ВЕРСИЮ ИГРЫ.

Сперва ознакомьтесь с обзором игры **А** (стр. 1). Затем прочитайте базовые правила **Б** (стр. 2–4) и смело приступайте к игре в базовую версию «Колонизаторов».

Если вы играли в «Колонизаторов» ранее, прочитайте правила до конца и играйте в полную версию — «Братство Ночного дозора» **В** (стр. 5 и далее).

Если в процессе игры у вас появятся вопросы, найдите нужное ключевое слово (с символом ) в альманахе дозорного **Г** (отдельный буклет).

1 Семь Королевств позволяют вам набирать новобранцев из числа бедняков и осуждённых преступников, но и только — властителей мира не интересуют нужды Дозора.

Под вашим управлением находятся древние земли, именуемые Даром.

На юге Дар граничит с землями Старков, а с востока и запада омывается морем. На севере возвышается Стена — огромное сооружение, сдерживающее орды одичалых и ужасных существ, населяющих северные пустоши. Вам предстоит расширить свои владения и упрочить позиции в Даре: ведь голодный дозорный — плохой дозорный.

2 В ваших землях есть ледяные пустоши и ещё пять разновидностей ландшафта: каждый из них приносит доход в виде ценного сырья.



3 Вы начинаете партию с 2 поселениями и 2 дорогами. Каждое поселение приносит 1 победное очко, так что вы начинаете игру сразу с 2 победными очками! Выиграет тот, кто в свой ход первым наберёт 10 победных очков.

4 Чтобы зарабатывать победные очки, вам необходимо прокладывать дороги, основывать поселения и расширять их до крепостей. Крепость приносит 2 победных очка. Для её строительства, разумеется, нужно сырьё.

5 Как же получить сырьё? Всё просто: каждый ход игроки за счёт броска 2 кубиков определяют, какие гексы ландшафта приносят сырьё. Собственно, для этого на каждом гексе и лежит круглый жетон с числом. Если на кубиках выпадает 10, сырьё приносят все гексы с номерными жетонами «10». На иллюстрации это горы (руда) и пастбище (шерсть).

6 Однако сырьё могут получить лишь те игроки, чьи крепости и (или) поселения граничат с соответствующими гексами. На иллюстрации красное поселение (А) граничит с горами с жетоном «10», а синее и чёрное (Б) — с пастбищем с жетоном «10». Следовательно, если на кубиках выпадет 10, играющий красными получит 1 карту руды, а синими и чёрными — по 1 карте шерсти.

7 Многие поселения граничат сразу с 2–3 типами ландшафта и могут приносить 2–3 типа разного сырья в зависимости от выпавших на кубиках результатов. В нашем примере жёлтое поселение (В) граничит с лесом, горами и пастбищем. В то же время поселение (Г) получает сырьё лишь с двух гексов (пастбища и леса). Наконец, поселение (Д) получает сырьё всего с 1 гекса — холмов, но при этом расположено на торговом пути (руда).

8 Поскольку основать поселение у каждого гекса с номерным жетоном вы не сможете, вам будет не хватать некоторых типов сырья. Не исключено, что именно это сырьё вам потребуется для строительства. Как быть в таких случаях?

9 Чтобы восполнить недостаток сырья, вы можете обмениваться сырьём с резервом и торговать с другими игроками. Предложите соперникам излишки своего сырья и договоритесь об условиях обмена на их запасы. Возможно, после сделки у вас будет достаточно сырья, чтобы начать строительство.

10 Новое поселение разрешено строить на свободном перекрёстке между гексами. Для этого нужно, чтобы одна из ваших дорог примыкала к этому перекрёстку, а соседние перекрёстки не были заняты поселениями и крепостями любых игроков.

11 Хорошенько обдумайте, где основать поселения. На номерных жетонах изображены разные числа и точки. Чем больше размер цифр и чем больше точек изображено, тем больше вероятность, что на кубиках выпадет соответствующий результат.

Вывод: чем чаще на кубиках выпадает результат, тем чаще с соответствующих гексов поступает сырьё, поэтому стоит селиться рядом с гексами, приносящими сырьё чаще (так, 6 и 8 приносят больше сырья, чем 2 или 12). Тем не менее стоит помнить о том, что именно такие гексы часто становятся целью Тормунда-разбойника.



Б БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА

В этих правилах содержится вся важная информация, которая потребуется вам для игры. Если после какого-то термина изображён символ (♣), значит, ему посвящена отдельная статья в альманахе дозорного (♣). Не премините туда взглянуть.

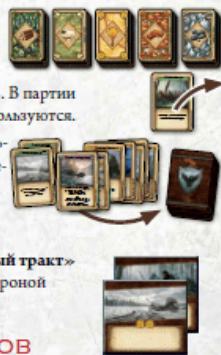
СТАРТОВЫЙ РАСКЛАД ДЛЯ НОВИЧКОВ

Для ознакомительной игры рекомендуем составить игровое поле, как показано на предыдущей странице. Первым делом сложите 6 элементов рамки, потом заполните пространство внутри неё шестиугольными гексами ландшафтов, затем разместите на них номерные жетоны (если вы играете вдвоём, расклад остаётся тем же, но без красных фигурок).

Обратите внимание: после одной или двух игр поле можно складывать произвольным образом. Подробнее об этом читайте в альманахе.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Отсортируйте карты сырья по типу на 5 колод и сложите рядом с полем. Это резерв.
- Отложите в сторону 11 карт героев и 2 карты «Новобранцы». В партии по базовым правилам они не используются.
- Сложите карты развития в отдельную колоду, перемешайте и разместите лицевой стороной вниз.
- Положите рядом с полем два шестигранных кубика, а также особые жетоны «Самый длинный тракт» и «Самый большой отряд» стороной с 2 ПО вверх.



ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

- Отложите в сторону 12-гранный кубик, серые фигурки, участки Стены и фигурки дозорных. В партии по базовым правилам они не используются.
- Каждый участник партии берёт себе жетон цены строительства и все пластиковые фигурки одного выбранного цвета.
- Каждый игрок выставляет на поле 2 дороги и 2 поселения, как показано на иллюстрации на стр. 1, а остальные фигурки складывает перед собой.
- Наконец, каждый участник партии получает начальный доход. За каждый гекс, с которым граничит его поселение (отмеченное белой звездой на иллюстрации на стр. 1), игрок берёт из резерва соответствующие карты сырья. Полученные карты сырья игроки держат в руке и не показывают соперникам.

Пример: играющий красными получает за своё нижнее поселение, отмеченное звездой, по 1 карте древесины, руды и глины.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Партию начинает старший игрок. В свой ход каждый участник проходит в указанном порядке следующие шаги:

- 1. Сбор сырья** ♣: нужно бросить 2 шестигранных кубика, чтобы определить, с каких гексов всем игрокам поступит сырьё.
- 2. Торговля** ♣: можно обменивать карты сырья у соперников или через резерв.
- 3. Строительство** ♣: можно прокладывать дороги ♣, основывать поселения ♣ и расширять их до крепостей ♣, а также покупать карты развития ♣.

Кроме этого, на **любом** этапе своего хода (даже перед броском кубиков) каждый участник партии может сыграть одну из своих карт развития.

После прохождения всех этих этапов право хода передаётся по часовой стрелке.

ДЕТАЛЬНОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

1. СБОР СЫРЬЯ ♣

Каждый свой ход игрок начинает с броска двух шестигранных кубиков: **сложите** полученные результаты — гексы с соответствующими номерными жетонами приносят сырьё.

Каждый игрок, основавший поселение на перекрёстке ♣ у гекса с соответствующим номерным жетоном, берёт за это поселение 1 карту того сырья, которое поступает с этого гекса. Если игрок основал несколько поселений у гексов с соответствующими номерными жетонами, за каждое из них он получает 1 карту сырья. Если игрок владеет крепостью у гекса с соответствующим номерным жетоном, он получает за эту крепость 2 карты сырья. Если игрокам не хватило карт сырья в резерве, обратитесь к альманаху (см. стр. 11).



Пример: если на кубиках выпадет 6, играющий красными получит 2 глины за оба своих поселения, а играющий синими — 1 глину. Если выпадет 4, играющий синими получит 1 карту зерна. Если бы синее поселение было крепостью, его владелец получил бы 2 зерна.

2. ТОРГОВЛЯ ♣

После броска кубиков игроки могут заниматься торговлей, чтобы обменивать излишки и получать нужные карты сырья. Существует два вида торговли.

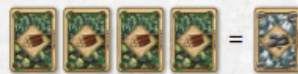
А) ОБМЕН С СОПЕРНИКАМИ ♣

В свой ход игроку разрешено обмениваться картами сырья со всеми соперниками. Соперники могут сообщать, в каком сырье нуждаются, а также какие готовы отдать. Также игрок может выславшивать запросы и делать встречные предложения.

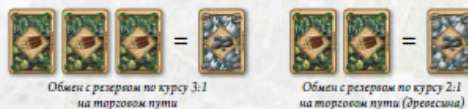
Важно: соперникам разрешено меняться картами сырья лишь с игроком, который получил право хода. Обмениваться друг с другом в это время запрещено!

Б) ОБМЕН С РЕЗЕРВОМ ♣

Обмениваться сырьём можно не только с соперниками. Вам разрешено менять сырьё по курсу 4:1. То есть вы возвращаете в резерв четыре одинаковые карты сырья, а потом берёте оттуда 1 карту на свой выбор. Если вы основали поселение/крепость на торговом пути ♣, вы можете торговать на более выгодных условиях: 3:1 или даже 2:1. Курс обмена указан на изображении торгового пути.



Обмен с резервом по курсу 4:1 без торгового пути



Обмен с резервом по курсу 3:1 на торговом пути

Обмен с резервом по курсу 2:1 на торговом пути (древесина)

Важно: обмениваться по курсу 4:1 вы можете независимо от того, есть ли у вас поселения или крепости на торговом пути.

3. СТРОИТЕЛЬСТВО ♣

Наконец, в свой ход игрок может заняться строительством, чтобы расширить свою дорожную сеть, увеличить поступление сырья и количество победных очков ♣ и купить карты развития. Для строительства игроку необходимо сбросить определённое количество сырья (см. жетон цены строительства ♣), а затем поставить нужное количество своих фигурок дорог, поселений или крепостей на разрешённый участок поля. Сброшенные карты сырья поместите в соответствующие колоды резерва.

Вы не можете разместить на поле больше фигурок, чем у вас есть, а именно: больше 5 поселений, 4 крепостей и 15 дорог.

А) ДОРОГА ♣: ТРЕБУЕТСЯ ГЛИНА + ДРЕВЕСИНА

Дороги можно прокладывать на путях между гексами. На каждом пути ♣ можно проложить только одну дорогу. Вы можете проложить дорогу от перекрёстка, к которому примыкает другая ваша дорога или на котором основано ваше поселение или крепость.



Если игрок первым сумел проложить как минимум 5 последовательных дорог (ответвления не учитываются) в ряд, который не прерывается крепостями или поселениями соперников, он получает особый жетон «Самый длинный тракт» ♣. Если другой игрок выложит ещё больше дорог при тех же условиях, особый жетон придётся отдать ему. Владелец жетона «Самый длинный тракт» получает 2 победных очка.



Самый длинный тракт



Пример строительства дороги: играющему синими разрешено прокладывать дороги на путях с зелёными отметками, но не на пути с красной отметкой.



Пример самого длинного тракта: играющий красными выложил на поле 6 фигурок дорог в непрерывный ряд (ответвления не учитываются) и получил за это жетон «Самый длинный тракт». Ряд из 7 дорог играющего синими прерван красным поселением, так что длина тракта играющего синими — 5.

Б) ПОСЕЛЕНИЕ ♣: ТРЕБУЕТСЯ ГЛИНА + ДРЕВЕСИНА + ШЕРСТЬ + ЗЕРНО



Игроку разрешено основать поселение на перекрёстке, к которому примыкает его дорога. При этом необходимо учитывать **правило расстояния** ♣: на перекрёстке можно основать поселение, только если на трёх соседних перекрёстках нет крепостей или поселений — и неважно, кому они принадлежат.

С каждого гекса, граничащего с поселением, его владелец получает 1 карту сырья всякий раз, когда на кубиках выпадает результат, который соответствует номерному жетону на гексе.

Каждое поселение приносит владельцу 1 победное очко.

См. пример поселения на следующей странице.



Пример: игрок, играющий красными может основать поселение на перекрестке с зелёной отметкой. По правилу расстояния нельзя основывать поселения на перекрестках с красными отметками.

В) КРЕПОСТЬ 🐺: ТРЕБУЕТСЯ 3 РУДЫ + 2 ЗЕРНА



Вы можете построить крепость, только расширив одно из ваших поселений.

Когда игрок расширяет поселение до крепости, он заменяет фигурку поселения на поле фигуркой крепости, а поселение возвращается в свой резерв.

С каждого гекса, граничащего с крепостью, её владелец получает 2 карты сырья, когда на кубиках выпадает результат, который соответствует номерному жетону на гексе.

Каждая крепость приносит владельцу 2 победных очка.

Г) КАРТА РАЗВИТИЯ 🐺: ТРЕБУЕТСЯ РУДА + ШЕРСТЬ + ЗЕРНО



Сбросив требуемое количество сырья, игрок берёт верхнюю карту развития из колоды.

Существует три вида этих карт: дозор разведчиков 🐺 (с фиолетовой полосой), прорыв 🐺 (с зелёной) и победные очки (с оранжевой). У каждого типа карт — уникальные свойства.



Взятые карты развития не возвращаются обратно в резерв, и их нельзя купить, если резерв пуст.

Игрок не должен показывать соперникам взятую карту развития до тех пор, пока не применит её свойства.

4. ОСОБЫЕ СИТУАЦИИ

А) 7 НА КУБИКАХ: ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ТОРМУНДА 🐺

Если игрок во время своего хода выбросил на кубиках 7, никто не получает сырья. Вместо этого каждый игрок обязан сбросить половину карт сырья (округляйте в меньшую сторону), если их у него на руке больше 7. Сброшенные карты кладите в резерв.



Затем игрок, бросивший кубики, перемещает Тормунда 🐺:

1. Игрок обязан переместить Тормунда 🐺 на номерной жетон на любом другом гексе ландшафта.
2. Потом этот игрок вытягивает 1 случайную карту сырья у соперника, который ранее основал поселение или крепость рядом с гексом, на который переместился Тормунд 🐺. Соперник, у которого вытягивают сырьё, не должен показывать «грабителью» карты на своей руке. Если с гексом граничат поселения или крепости 2 и более игроков, игрок, переместивший Тормунда, сам решает, кого из них грабить.
3. Игрок продолжает ход и переходит к этапу торговли.

Важно: если при броске кубиков выпал номер гекса, на котором находится Тормунд, ни один из игроков с поселениями и (или) крепостями у этого гекса НЕ получает сырья с этого гекса.

Б) ПРИМЕНЕНИЕ КАРТЫ РАЗВИТИЯ 🐺

В любой момент своего хода (в том числе до броска кубиков) игрок может сыграть 1 карту развития. Он не может сыграть карту развития, если купил её в этот же ход (исключение: карта победных очков, см. ниже)!

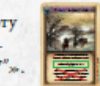
ДОЗОР РАЗВЕДЧИКОВ 🐺

В партии по базовым правилам игрок, сыгравший эту карту, может воспользоваться только одним вариантом: «Переместите Тормунда, как если бы выпала "7"».

Игрок должен немедленно переместить Тормунда.

Сыгранные карты дозоров разведчиков остаются лежать в открытую перед игроками.

Игрок, который первым выложил перед собой 3 карты дозоров, получает особый жетон «Самый большой отряд». Этот жетон приносит ему 2 победных очка. Если другой игрок выложит перед собой больше дозоров, чем обладатель «Самого большого отряда», жетон придётся отдать ему — вместе с 2 победными очками.



Самый большой отряд

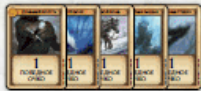
ПРОРЫВ 🐺

Применив эту карту, игрок должен выполнить указанные на ней инструкции, а затем убрать в коробку.



ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ 🐺

Эти карты нужно держать закрытыми от соперников. Раскрыть их можно лишь в свой ход и только в том случае, если они принесут вам столько победных очков, что в сумме получится как минимум 10. Само собой, их также можно раскрыть в конце игры, когда о победе объявил кто-то другой. В свой ход вы можете раскрыть сколько угодно карт победных очков, даже если купили их в тот же ход (если их раскрытие позволяет вам победить).



КОНЕЦ ИГРЫ 🐺

Партия заканчивается, если кто-то из участников на любом этапе своего хода набрал 10 или больше победных очков. Вы можете объявить о победе только во время своего хода, поэтому если в ход соперника вы вдруг обнаружили, что у вас 10 или больше победных очков, вам придётся дожидаться своего хода.

В ПРАВИЛА «БРАТСТВА НОЧНОГО ДОЗОРА»

Вы — цит, охраняющий царство людей от угроз с севера. Вы — брат Ночного Дозора. Вы не играете в престолы, ведь только от вас зависит, удастся ли сдержать орды одичалых, которые прорываются на юг, ибо зима близко...

Братья Ночного Дозора признали вас своим неформальным лидером. Под вашим командованием находится небольшой отряд дозорных, и вам вверена защита укрепленной Стены. Дозор нуждается в бесперебойном снабжении, поэтому вы должны обеспечить поставки сырья из поселений и крепостей в Даре. Если вы справитесь с возложенной на вас задачей, то именно вас назначат новым Лордом-командующим.

Важно: правила «Братства Ночного дозора» аналогичны базовым, за исключением нескольких важных изменений.

СТЕНА, ДАР И ОДИЧАЛЫЕ

Игровое поле представляет собой северную часть Вестероса, где расположены Стена и земли, именуемые Даром. Стена защищает Семь Королевств, лежащих к югу от неё, и дарованные Дозору земли от угроз с севера. Поле состоит из ландшафтных гексов Дара и рамки, на которой изображены территории кланов, лагерь, тропы и опушки к северу от Стены.

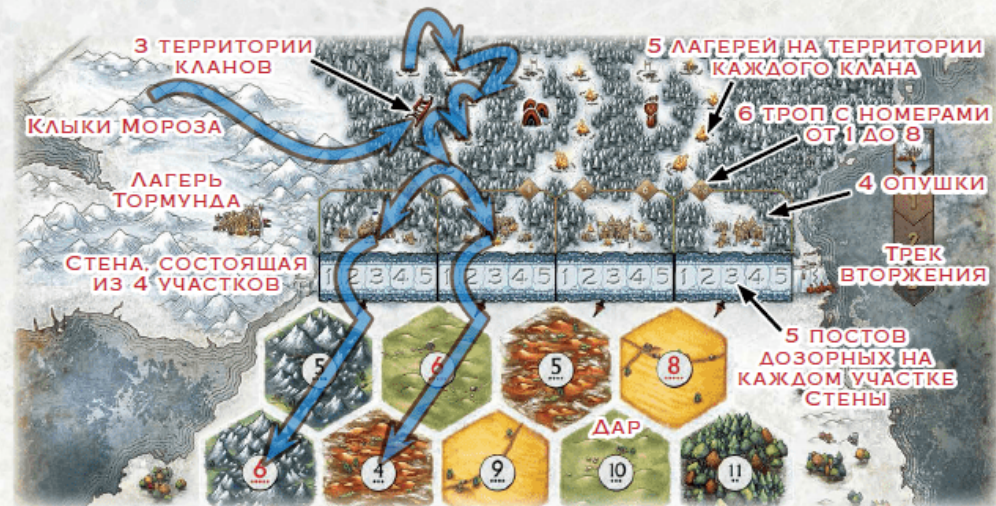
Одичалые начинают игру на Клыках Мороза — далёком горном хребте. Действия игроков во время партии (например, строительство поселения) привлекают внимание одичалых, заставляя их переселяться ближе. Одичалые переселяются из Клыков Мороза на территории кланов, где готовятся к штурму в лагерь, а затем следуют тропами к опушкам близ Стены. Если на опушке леса находится больше одичалых, чем дозорных на прилегающем к ней участке Стены, одичалые вторгаются в Дар. Если в лагерях одичалых становится слишкомлюдно, они устраивают набег на Стену.

На приведённой иллюстрации отмечены зоны, используемые для передвижения одичалых. Чёрные стрелки указывают на сами зоны, синими стрелками показан пример маршрута передвижения одичалых.

СТАРТОВЫЙ РАСКЛАД

Для ознакомительной партии по правилам «Братства Ночного дозора» рекомендуем использовать расклад, изображённый на стр. 8 этого буклета. Первым делом сложите рамку, потом заполните пространство внутри неё шестиугольными гексами ландшафта согласно иллюстрации. При игре вчетвером используются все гексы, а при игре втроем — только 16 из них. Наконец, разместите на гексах номерные жетоны, как показано на иллюстрации.

Обратите внимание: если раскладывать гексы произвольным образом, то игра станет сложнее и интереснее. Каждый раз игровое поле будет новым, поэтому вы сможете опробовать новые стратегии игры. Обратите внимание, что произвольным образом раскладываются только гексы ландшафта, номерные жетоны своего положения не меняют. Данный вариант игры описан в альманахе в разделе «Подготовка, случайный расклад 🐺», а в разделе «Этап подготовки 🐺» вы найдёте ряд полезных советов.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Опытные игроки могут готовиться к игре с учётом правила случайного расклада (см. альманах, разделы «Подготовка, случайный расклад» и «Этап подготовки»).

ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

Следуйте базовым правилам подготовки (стр. 2), но со следующими дополнениями:

- Положите кубик одичалых рядом с кубиками сбора сырья.
- Разместите на игровом поле 4 участка Стены, как показано на иллюстрации на стр. 5.
- Сложите все карты развития в отдельную колоду и перемешайте их.
- Положите рядом с полем особые жетоны «Самый длинный тракт» и «Самый большой отряд» **стороной с 1 ПО вверх**.
- Каждый игрок кладёт перед собой жетон цены строительства лицевой стороной вверх (с изображёнными жетонами одичалых).
- Положите жетон вторжения на деление 0 трека вторжения.
- Положите рядом с полем 8 жетонов победных очков.
- Каждый игрок бросает кубики сбора сырья. Партию начинает игрок с наивысшим результатом броска.

ПОДГОТОВКА ОДИЧАЛЫХ

- Поставьте фигурки одичалых на Клык Мороза. Все жетоны одичалых положите рядом с полем лицевой стороной вниз и перемешайте.
- Положите 1 жетон одичалого лицевой стороной вниз на каждую ячейку для поселения на вашем жетоне цены строительства, после чего поставьте на них сверху фигурки поселений вашего цвета.
- Положите 2 жетона одичалых на каждую ячейку для крепости на вашем жетоне цены строительства, после чего поставьте на них сверху фигурки крепостей вашего цвета.
- Оставшиеся жетоны одичалых (резерв) не трогайте.

ПОДГОТОВКА КАРТ ГЕРОЕВ

Рядом с полем в доступности для всех игроков выложите карты героев **стороной А** вверх. Каждый игрок берёт 1 карту героя по следующему списку:

- **При игре вчетвером:** первый игрок берёт «А4» Отелла Ярвика, второй игрок — «А3» Сэмвелла Тарли, третий — «А2» Боуэна Марша, а четвёртый — «А1» Джора Мормонта.
- **При игре втроём:** первый игрок берёт «А3» Сэмвелла Тарли, второй — «А2» Боуэна Марша, а третий — «А1» Джора Мормонта.

ПОДГОТОВКА «БРАТСТВА НОЧНОГО ДОЗОРА»

Следуйте базовым правилам, но со следующими дополнениями:

- Каждый игрок берёт 7 фигурок дозорных своего цвета.

- Этап подготовки «Братства Ночного дозора» состоит из 3 раундов вместо 2. Первые два раунда аналогичны игре по базовым правилам (игрок размещает 1 поселение и 1 дорогу), а в третьем каждый игрок выставляет 1 дозорного на Стену (начинает первый игрок, затем игрок слева от него и т. д.).

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Порядок хода в «Братстве Ночного дозора» тот же, что и в базовой игре, но бросать нужно 3 кубика вместо 2: вместе с кубиками сбора сырья бросайте 12-гранный кубик одичалых. Результат определяет, произойдёт ли наступление одичалых.

- 1. Сбор сырья и наступление одичалых:** бросьте 2 6-гранных кубика, чтобы определить, с каких гексов всем игрокам поступит сырьё. Затем бросьте 12-гранный кубик, чтобы определить, наступают ли одичалые.
 - 2. Торговля:** можно обменивать карты сырья у соперников или в резерве.
 - 3. Строительство:** можно прокладывать дороги, основывать поселения и крепости, выставлять дозорных, а также покупать карты развития.
- Затем право хода передаётся по часовой стрелке.

ДЕТАЛЬНОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Каждый свой ход игрок начинает с броска трёх кубиков: сложите полученные результаты броска 6-гранных кубиков, чтобы определить, какие гексы принесут сырьё. Результат броска кубика одичалых определит, произойдёт ли наступление одичалых и если да, то где именно.

1. БРОСЬТЕ 3 КУБИКА

Получите сырьё согласно базовым правилам.

Важно: гексы, занятые одичалыми, не приносят сырья.

НАСТУПЛЕНИЕ ОДИЧАЛЫХ

Пронумерованные тропы соединяют лагерь с опушкой. Результат броска кубика одичалых (1–12) в большинстве случаев указывает на тропу с соответствующим номером. Если в лагере, соединённом с этой тропой, есть одичалый, он переходит по тропе на опушку.

Пример: на территории клана пещерных людей находятся 2 одичалых. Территория соединится с 2 тропами (с номерами «4» и «5»). Если на кубике выпало 4, то одичалый в лагере рядом с тропой номер «4» переходит по ней на опушку. На участке Стены, прилегающем к этой опушке, нет дозорных, поэтому одичалые вторгаются в Дар. Если бы на кубике выпало 5, одичалый перешёл бы по тропе номер «5» на опушку, прилегающую к защищённому участку Стены, и не смог бы вторгнуться в Дар.

Если на территории клана находится несколько одичалых, то при наступлении по тропе переходит лишь одичалый из ближайшего к ней лагеря. Остальные одичалые на территории этого клана передвигаются на 1 лагерь ближе к опушке, занимая пустующие лагеря.

ОДИЧАЛЫЕ

В игре представлены 3 вида одичалых: ледолазы, великаны и воины. Когда одичалый выходит на опушку, происходит следующее:

- **Ледолаз** моментально перебирается через Стену и занимает первый не занятый другим одичалым гекс к югу от участка Стены. Это не считается вторжением (см. ниже).
- **Великан** убирает со стены дозорного, стоящего на посту номер 1 участка Стены, прилегающего к этой опушке. Дозорный возвращается в резерв своего владельца, а великан — на Клык Мороза. Если на этом участке Стены остались дозорные, каждый из них сдвигается влево, занимая пустующий пост. Если великан выходит на опушку, а прилегающий к ней участок Стены никто не защищает, великан начинает вторжение (см. ниже).
- **Воин** остаётся на опушке, если число воинов на ней меньше или равно числу дозорных на прилегающем участке Стены. Если же одичалых больше, чем дозорных, они начинают вторжение.

ВТОРЖЕНИЕ ЗА СТЕНУ

Когда начинается вторжение, дозорный, стоящий на посту номер 1 этого участка Стены (если есть), возвращается в резерв своего владельца, а остальные дозорные на этом участке сдвигаются на один пост влево, занимая пустующие посты (начиная с дозорного, занимающего пост с наименьшим номером).

После этого все одичалые, находящиеся на опушке, прилегающей к этому участку Стены, по одному перебираются через Стену. Каждый из них занимает первый не занятый другим одичалым гекс к югу от Стены (в направлении, обозначенном красными стрелками). Гексы, занятые одичалыми, не приносят сырья.

Пример: на опушке «5, 6» находятся 2 воина, а на прилегающем участке Стены стоят 2 дозорных. На кубике одичалых выпадает 5. В лагере, соединённом с тропой номер «5», находится воин, поэтому он переходит по тропе на опушку «5, 6», увеличивая число воинов до 3 против 2 дозорных. Одичалые начинают вторжение. Возврат дозорного с поста номер 1 его владельцу. Затем 3 одичалых перебираются через Стену, занимая первые 3 гексы к югу от Стены по направлению красных стрелок. Наконец, передвиньте оставшегося на Стене дозорного с поста номер 2 на пост номер 1.

После каждого вторжения передвигайте жетон вторжения на 1 деление вниз по треку. Игра заканчивается, когда жетон вторжения передвинется на третье деление трека (см. Конец игры).

НАБЕГ ОДИЧАЛЫХ

Если на территории одного клана находятся четверо одичалых и туда приходит пятый, происходит набег. Одичалые из двух ближайших к тропам лагерей немедленно переходят на опушки: одичалый из нижнего лагеря переходит по тропе с меньшим номером (красная стрелка в примере), а одичалый из второго лагеря — по тропе с большим номером (синяя стрелка).

Трое оставшихся одичалых занимают пустующие лагеря: одичалый из 3-го лагеря перемещается в 1-й, из 4-го — во 2-й, а из 5-го — в 3-й (чёрные стрелки).

2. ОБМЕН С РЕЗЕРВОМ (3:1)

Обмен происходит согласно базовым правилам, но стандартный курс обмена с резервом составляет 3:1 (вместо 4:1).

3. СТРОИТЕЛЬСТВО

Строительство происходит согласно базовым правилам, но со следующими дополнениями:

- Игроки могут выставлять дозорных.
- Когда игрок строит поселение, крепость или забирает особый жетон «Самый длинный тракт» или «Самый большой отряд», он раскрывает жетоны одичалых, после чего соответствующие фигурки одичалых переселяются на территорию их клана.
- Жетоны «Самый длинный тракт» и «Самый большой отряд» приносят только 1 победное очко.

Появление новых одичалых

В начале игры на каждом жетоне цены строительства лежат жетоны одичалых: 1 жетон под каждым поселением и 2 жетона под каждой крепостью.

Когда игрок строит поселение, он раскрывает лежащий под ним жетон и переселяет одичалого из Клыков Мороза на территорию клана. На жетоне указан вид одичалого (синий символ) и клан, к которому он присоединяется (красный символ). При строительстве крепости раскрываются и разгравляются два жетона, а фигурка поселения возвращается назад, и под неё кладывается новый жетон одичалых из резерва.

Каждый раз, когда к игроку переходит особый жетон «Самый длинный тракт» или «Самый большой отряд», он раскрывает случайный жетон одичалых из резерва и переселяет соответствующего одичалого.

Использованные жетоны одичалых откладывайте рядом с игровым полем лицевой стороной вверх. Если в резерве закончатся жетоны, переверните использованные жетоны и перемешайте их, чтобы создать новый резерв.

ВИДЫ ОДИЧАЛЫХ



Ледолаз
(Клан ледяной реки)



Великан
Клан пещерных жителей



Воин
Клан розогонных

ТЕРРИТОРИИ КЛАНОВ



ВЫСТАВИТЬ ДОЗОРНОГО : ТРЕБУЕТСЯ ГЛИНА + ШЕРСТЬ + ДРЕВЕСИНА



Вы можете выставить дозорного на свободный пост с наименьшим номером на любом из участков Стены.

Если игрок сумел выставить на Стену 3 дозорных (неважно, на каких участках), он получает 1 жетон ПО. Если у игрока 5 и более дозорных, он получает ещё 1 жетон ПО (в сумме 2 ПО). Если впоследствии число дозорных этого игрока становится меньше пороговых значений, он возвращает жетоны ПО обратно в резерв.

КАРТЫ ГЕРОЕВ

У каждого героя есть особое свойство. Как только вы применили свойство героя, у вас на выбор два варианта:

- **Заменить героя.** Верните героя в резерв и выберите в резерве другого героя на замену. Положите его карту перед собой стороной «А» вверх.
- **Сохранить героя.** Этот вариант доступен, только если ваш герой лежит стороной «А» вверх. Переверните его карту стороной «Б» вверх и оставьте перед собой. Если герой перед применением свойства уже лежал стороной «Б» вверх, вы обязаны его заменить.

Свойства всех героев перечислены на обороте альманаха дозорного.

Важно: вы не можете брать того же героя, которого только что сбросили. Вы не можете обменивать, отдавать или забирать карты героев у других игроков.



КОНЕЦ ИГРЫ

Партия в «Братство Ночного дозора» может закончиться истинной или трагической победой.

ИСТИННАЯ ПОБЕДА

Вы проявили себя настоящим предводителем: не только защитили Стену, но и укрепили позиции в Даре. Вы как никто другой заслужили честь стать новым лордом-командующим.

- Условия победы как в базовой игре (10 победных очков), но вы должны передвинуть одичалых согласно правилам, если ваше получение победного очка приводит к их наступлению на Стену. Если в результате этого жетон вторжения окажется на третьем делении трека или в Даре окажется больше 7 одичалых, победные очки не приносят победу (см. ниже).

ТРАГИЧЕСКАЯ ПОБЕДА

Невзирая на все ваши усилия, орды одичалых наводнили Дар. Тем не менее ваш вклад в оборону Дара не остался незамеченным.

- Игра немедленно заканчивается, когда жетон вторжения передвигается на третье деление трека. Побеждает игрок с наибольшим количеством дозорных на Стене.
- Игра немедленно заканчивается, когда количество одичалых в Даре становится больше 7. Побеждает игрок с наибольшим количеством дозорных на Стене.

РАЗРЕШЕНИЕ НИЧЬИХ

- При ничьей побеждает претендент, у которого больше ПО.
- Если ничья сохраняется, побеждает претендент, у которого больше карт сырья.
- Если ничью разрешить не удалось, все игроки проигрывают.

ТРАГЕДИЯ ГЕРОЕВ

После нескольких партий по правилам «Братства Ночного дозора» вы можете попробовать следующий вариант игры: если при броске кубиков вы получили три одинаковых результата (например, 4, 4, 4), выберите одну карту героя из резерва (которой не владеет ни один игрок) и уберите её из игры.

СТАРТОВЫЙ РАСКЛАД «БРАТСТВА НОЧНОГО ДОЗОРА»

РАСКЛАД ДЛЯ 4 ИГРОКОВ



РАСКЛАД ДЛЯ 3 ИГРОКОВ

