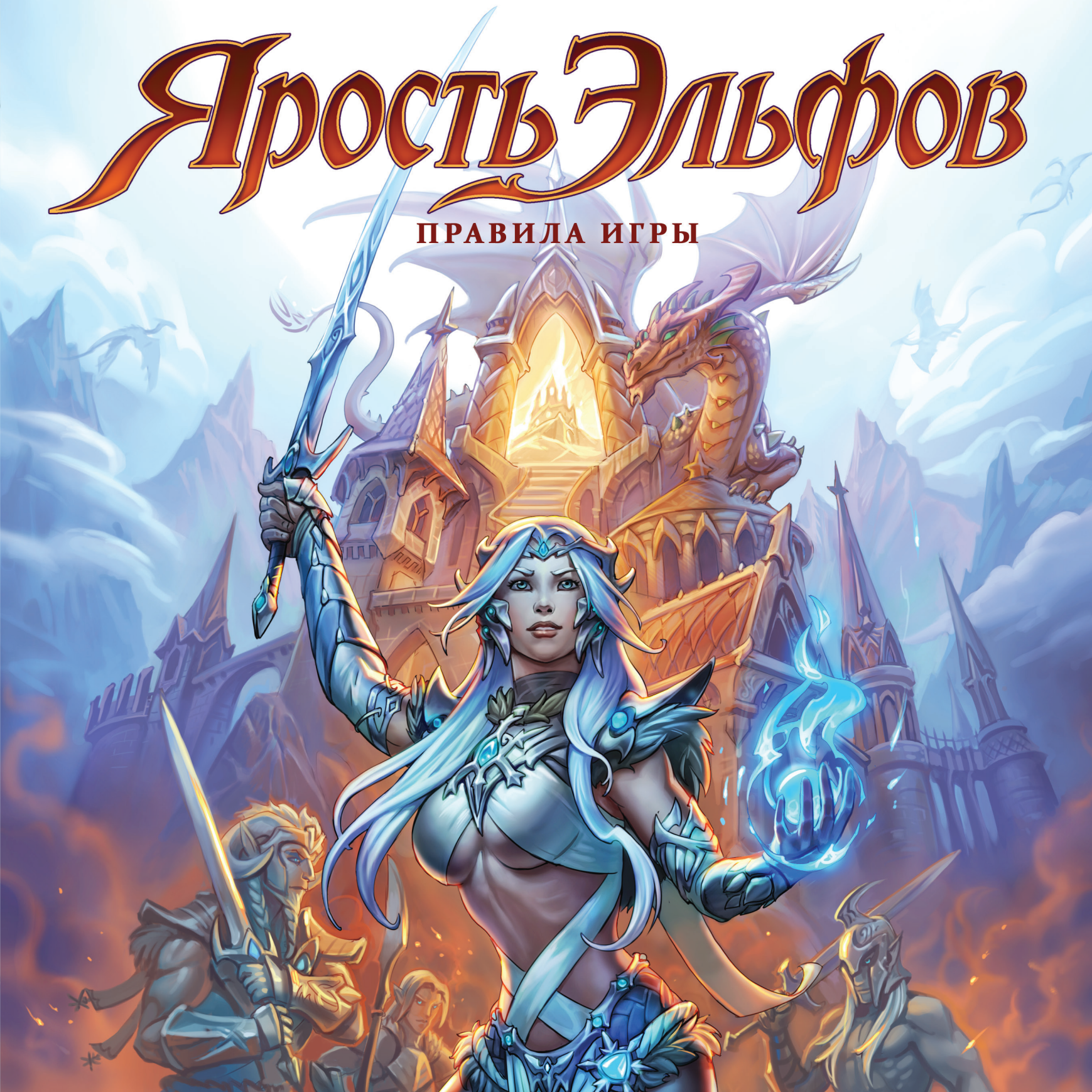


# Ярость Эльфов

ПРАВИЛА ИГРЫ





**Каждый игрок - правитель одного эльфийского народа, который сражается за территорию и замки с другими народами.**

Легенды о волшебном крае Фаррун будоражили умы мудрецов очень много лет. Ведь его создали Старые боги и скрыли его от чужих глаз волшебным куполом. Эти древние земли полны магии и населены существами, которых никогда не видел эльфийский глаз. Фаррун был бы небылицей и дальше, если бы с неба не упала яркая звезда, которая разрушила волшебный купол. Стоит ли говорить, что лидеры эльфийских народов тут же объявили о своих правах на Фаррун. Кому-то нужен центральный Белый замок, где спит великий дракон Эбрунг, кто-то стремится захватить волшебные башни, которые наделяют своих владельцев возможностью телепортировать своих воинов, а кому-то просто нужно расширить размеры своей империи. Вы – один из правителей эльфийских племён, и только вам предстоит решить судьбу этого края. Однако есть одна небольшая трудность. Новые боги не очень рады видеть, как Фаррун раздирают эльфийские правители, поэтому они посылают своих лучших героев, чтобы противостоять вам. Хозяйка Времени, Эльдагар и Атранакс – могучие слуги новых богов уже прибыли в легендарный край и поднимают восстание местных народов против эльфийских правителей. Вам предстоит сразиться и с ними, и с другими правителями! Поднимайте свои войска и героев, повелитель. Пришло ваше время. Время ярости – ярости Эльфов!

### Лесные эльфы

Дети прекрасных лесов и зелёных долин редко вступают в открытые конфликты с другими народами. Но если боя не избежать, то они всегда прибегают к магии природы и собственной хитрости. Эта непростая в управлении армия требует гибкого подхода и хитрых комбинаций, которые обязательно приведут вас к победе при любой ситуации на поле боя.

### Чёрные эльфы

Фанатики Чёрного Камня, который пленил и извратил их вечные души. Эти эльфы не ведают страха и сражаются до последней капли крови, полагаясь в основном на свою огромную силу. Став предводителем этой армии, приготовьтесь к сложному старту и накоплению сил, зато потом просто расслабьтесь и получайте удовольствие от тотального уничтожения противника, как и полагается настоящему чёрному эльфу.

## СОСТАВ ИГРЫ

80 карт эльфийских народов  
(по 20 карт каждого из 4 народов);  
30 карт нейтральных воинов;  
5 карт Сокровищ;  
7 карт секретных Целей;  
20 карт Артефактов;  
4 карты памяток по типам атак;

44 двусторонних фишек Земель и Башен  
(по 11 для каждого из 4 народов);  
1 жетон конфликта;  
12 жетонов ранений;  
1 двусторонняя карта Земель;  
1 игровое поле боя.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

В игре побеждает тот, кто первым выполнит своё секретное задание (индивидуальное у каждого игрока).

### Снежные эльфы

Они холодны как лёд, и сильная вьюга всегда является предвестницей их появления. Эти сильные и безбашенные воины спускаются с гор как снежная лавина и предпочитают быструю яростную атаку, чтобы застигнуть противника врасплох. Став предводителем этой армии, вы возьмёте инициативу в свои руки: действия карт и их комбинации помогут стремительно захватывать территорию.

### Высшие эльфы

Гордые и прекрасные дети Солнца отлично вооружены и всегда готовы к любому вторжению. Их сильная сторона – это великодушная оборона, в которой они не имеют равных. Недостаток грубой силы компенсируется тактикой и эффективным использованием ресурсов. С таким воинством вы сможете крепко обосноваться на занятых позициях.



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

### А. Разложите карту Земель и поле боя.

В зависимости от количества игроков карта Земель используется по-разному:

- **Два игрока:** игра проходит на карте с четырьмя Замками, но играют только два из них (половина карты). Игроки выбирают Замки с соседних углов. Играет только половина карты с Землями, прилегающими к этим Замкам, и Центральный Замок. На другую половину заходить нельзя.
- **Три игрока:** игра проходит на карте с тремя Замками.
- **Четыре игрока:** игра проходит на карте с четырьмя Замками.



1. Центральный замок (пустующий)
2. Замок игрока-хозяина Высших эльфов
3. Башня игрока-хозяина Высших эльфов
4. Земля игрока-хозяина Высших эльфов
5. Башня (пустующая)
6. Земля (пустующая)

Для более подробной информации смотрите раздел «Объекты на карте Земель» в конце правил.

Поле боя даёт игрокам информацию о боевой расстановке карт во время боя, при желании вы можете его не использовать, например, для экономии места на столе.

### Б. Подготовьте игровые колоды.

- **Колоды эльфийских народов.** Разделите карты эльфийских народов на 4 колоды (по цвету фона на лицевой стороне) так, чтобы получилось 4 колоды: «Лесные эльфы», «Чёрные эльфы», «Снежные эльфы» и «Высшие эльфы». Положите колоды на стол, они пригодятся позже.



Высшие эльфы



Чёрные эльфы

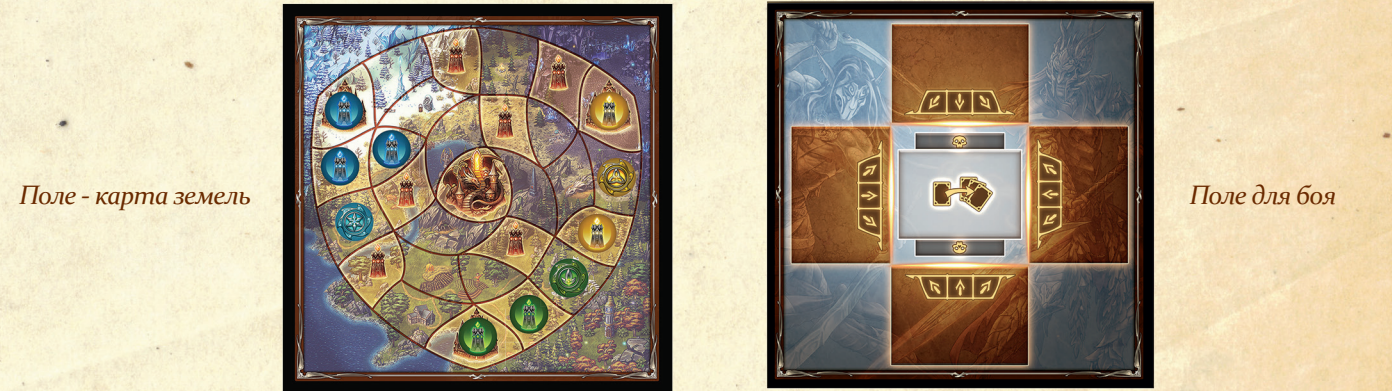


Снежные эльфы




Лесные эльфы

- **Колода нейтральных воинов.** Найдите среди карт нейтральных воинов карту «Эбрунг, страж Портала» и положите её отдельно рядом с картой Земель. Остальные карты перемешайте вместе с картами Сокровищ (см. Сокровища) и положите рядом с картой Земель рубашкой вверх. Рядом оставьте место для сброса карт нейтральных воинов, куда их нужно класть стопкой лицом вверх.
- **Отряды нейтральных воинов.** Сформируйте отряды нейтральных воинов. Каждый отряд должен состоять из стопки трёх случайных карт из колоды нейтральных воинов. Отрядов должно быть на один больше, чем игроков в этой игре. Смотреть, какие карты оказались в стопках, нельзя. Положите получившиеся стопки рубашкой вверх рядом с картой Земель.
- **Колода Артефактов.** Перемешайте карточки Артефактов и сложите получившуюся колоду рядом с картой Земель рубашкой вверх.



**В. Подготовка игроков.**


1. Распределите колоды эльфийских народов и памятки между игроками (одному игроку одну колоду и одну памятку). Колоды можно распределять как по договорённости, так и случайно. После распределения уберите оставшиеся колоды и памятки (если есть) в коробку, они для текущей игры не понадобятся.


2. После распределения колод каждый игрок должен найти в своей колоде карту дракона (  ) и положить перед собой на стол лицом вверх. Остальные карты эльфийского народа нужно перемешать и положить перед собой на стол одной колодой рубашками вверх. Рядом оставьте место для сброса.

Подробнее о действиях карт вы можете прочитать в разделе «Действия» и подразделе «Ход боя» в описании фазы «Захват Земли». Рекомендуется внимательно изучить колоду, которой предстоит играть: это упростит вашу игру в дальнейшем.

3. Затем каждый игрок берёт п фишек Земель и Башен, цвет которых соответствует цвету фона лицевой стороны карточек его эльфийского народа, и кладёт одну из них стороной «Башня» вверх на ближайший к нему Замок на карте Земель – это его стартовый Замок.

Если игрок потеряет свой стартовый Замок, он выбывает из игры.

4. Каждый игрок берёт по 7 карт из своей колоды, оставляет себе 5, а оставшиеся замешивает обратно в колоду. Выбранные 5 карт формируют руку игрока, ими предстоит играть в свой ход. Показывать карты в руке другим игрокам нельзя. Самые редкие и ценные карты – герои. Они отмечены значком (  ).

6. Определите первого игрока. Каждый игрок берёт по карте из колоды нейтральных воинов, а затем игроки сравнивают значение инициативы (  ), и тот, кто вытащил карту с наибольшим значением, становится первым игроком. Ход в игре будет переходить по часовой стрелке. Замешайте карточки нейтральных воинов, вытасканные таким образом, обратно в колоду нейтральных воинов.

7. Перемешайте карты Заданий и раздайте каждому игроку по одной. Каждый игрок должен посмотреть своё задание на игру и никому не показывать его до конца игры.

В базовом сценарии выиграет тот, кто первым выполнит своё задание.

В конце правил описаны альтернативные сценарии игры, которые рассчитаны на продвинутых игроков.

## ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке.

Каждый ход состоит из трех последовательных фаз: Призыв, Сброс и Захват Земли (включает Бой).

### 1. Призыв.

Игрок берёт из своей колоды в закрытую столько карт, сколько его фишек лежит стороной «Башня» вверх на карте Земель (обычно так отмечаются его Замки и Башни).

*Пример: если у игрока две Башни и Замок, он берёт три карты, а если у него только один Замок – он берёт одну карту.*

В свой первый ход игроки не берут карты.

Если карты в колоде закончились, перетасуйте карты из сброса и создайте новую колоду.

### 2. Сброс.

В руке игрока не может быть больше пяти карт. Поэтому сразу после Призыва выберите лишние карты и положите их в свою стопку сброса.

*Пример: если у игрока семь карт, ему нужно сбросить две.*

### 3. Захват Земли.

Игрок может попробовать захватить как пустующую Землю (никому не принадлежит), так и Землю соперника (лежит фишка соперника). Можно отказаться от нападения и взять две дополнительные карты (см. Подготовка атаки).

Захват Земли происходит в несколько последовательных этапов:

#### А. Выбор Земли.

Выберите одну Землю для захвата на карте Земель, соседнюю с вашими Землями (те Земли, на которых лежат ваши фишки). Положите на неё жетон конфликта – это значит, что вы её атакуете.

Соседними считаются те клетки на карте, которые имеют общую сторону.



#### Б. Подготовка атаки.

Условия подготовки различаются в зависимости от того, какую Землю атакует игрок.

#### Если вы атакуете пустующие Земли, против вас будут биться нейтральные воины.

Один из других игроков (определите случайным образом) берёт на себя роль атакуемого и играет за нейтральных воинов, выполняя все необходимые действия.

Атакующий игрок может посмотреть один из отрядов нейтральных воинов (если возможно), лежащих на столе: взять одну из стопок, изучить карты в ней, затем выбрать одну из этих карт и положить поверх стопки так, чтобы её могли видеть другие игроки (оставшиеся две карты будет знать только он).

Отряды с уже открытой картой смотреть нельзя.

Затем игрок должен выбрать одно из следующих действий:

- Вступить в бой с отрядом (стопкой), который посмотрел (перейти к этапу расстановки);
- Выбрать любой другой отряд (стопку) (смотреть его карты нельзя) и вступить в бой с ним;

- Отказаться от боя и взять дополнительно две карты из колоды.

Если отряды нейтральных воинов закончились, разложите их снова, как в начале игры.

Если закончилась колода нейтральных воинов, перетасуйте их сброс и положите его на место колоды.

**Если вы нападаете на Землю соперника** (он становится атакуемым), её хозяин должен выбрать одно из следующих действий:

- Принять бой – выбрать и отправить в защиту три карты из своей руки (начнётся бой);
- Отступить – взять две карты из своей колоды эльфийского народа.

Если у атакуемого игрока нет трёх карт в руке, он должен отдать Землю без боя – это не считается отступлением и игрок не получает двух карт.

## В. Расстановка.

В игре существует два вида расстановки карт: для новичков и для более продвинутых игроков. В первом случае карты раскладывают с большей долей случайности, во втором они раскладываются игроками самостоятельно и дают больший простор для тактики.

*Рекомендуется начать с варианта для новичков, а затем попробовать и второй вариант.*

### Вариант расстановки для новичков:

Перед началом боя атакующий игрок выбирает три карты из своей руки и, в зависимости от того, какую Землю он атакует, либо берёт три карты отряда нейтральных воинов, либо три карты атакуемого соперника.

Затем он не глядя складывает вместе эти шесть карт и перетасовывает. После этого раскладывает их рубашками вверх на поле боя так, как показано на картинке ниже.

После этого карты нужно перевернуть, причём две карты в середине переворачивать нужно одновременно – одним движением.



На этом различия в вариантах расстановки заканчиваются, и далее расстановка происходит одинаково.

Центральные карты уходят с поля боя. Воин на нижней карте получает фатальное ранение и погибает, карта кладётся в сброс его родной колоды (колоды, к которой карта относится по типу). Верхняя карта – это карта запаса. Она возвращается в руку хозяина и может применять своё Действие (см. Действия). Если карта запаса – нейтральная карта, то она сразу отправляется в сброс.

Если карта запаса принадлежит атакующему игроку, он может сразу после открытия карт поменять её местами с другой своей картой, участвующей в бою.

Сокровища не уходят с поля боя (см. Сокровища).

Четыре карты по краям поверните их иконками атак к центру.

### Вариант расстановки для продвинутых игроков:

Атакующий и атакуемый игроки выкладывают рубашками вверх по три карты перед собой для участия в бою.

Затем, игроки, начиная с атакующего, по очереди берут одну карту из трёх выложенных до этого соперником и выкладывают их на поле боя по своему усмотрению куда угодно, кроме центра. Так раскладываются две карты из трёх у каждого игрока.

Когда у игроков остаётся по одной карте, они их открывают, и карта с большей инициативой побеждает карту с меньшей инициативой.

В этот момент можно применять Действия карт и Артефактов, влияющие на инициативу.

Если у карт в центре инициатива одинакова, то победившим считается атакующий игрок.

Открытые карты кладутся в центр поля боя, победившая – сверху, проигравшая – снизу.

Оранжевые стрелки показывают, как соотносятся направления атак у карт, участвующих в бою


Карта воина запаса

Карта воина, погибшего от фатального ранения



## Г. Бой.

Игроки могут влиять на ход боя Действиями своих карт (см. Действия) или использовать Артефакты (см. Артефакты).

**Проверка инициативы.** После того, как на поле боя остались четыре карты, та карта, у которой наибольшее число инициативы (  ), ходит первой, далее карты ходят по убыванию инициативы.

Если у нескольких карт одинаковая инициатива, первой ходит карта атакующего игрока.



Если из четырёх карт на поле боя три или четыре карты имеют равную инициативу и две из них принадлежат атакующему, то первой ходит карта атакующего на его выбор, затем ходит карта атакуемого на его выбор и так далее по очереди.

**Атаки и их направления.** Тот игрок, чья карта должна ходить, выбирает одну из трёх возможных Атак этой карты, чтобы применить её к карте противника.

Атаки различаются направлениями: Атака в центре обрушивается только на карту напротив, Атаки слева и справа – по соседним картам соответственно.


Щиты, Контратаки и Движения не наносят урона. Если у карты на каком-то направлении стоит Щит, она не может бить в ту сторону, но защищена от Простых ударов с той стороны.


Если карта может нанести урон карте противника, она обязана это сделать. Пропустить ход нельзя.


При успешной Атаке у карты противника снимаются жизни (  ). Положите на карту жетоны ранений (  ) в количестве, равном нанесённому урону.


Если жизнь была последней, и никто из игроков не принимает мер по её сохранению, то карта считается погибшей – выбывает из боя и отправляется в сброс.


## Типы Атак.


 Простой удар – снимает одну жизнь.

 Двойной Простой удар – снимает две жизни.

 Щит – защищает от Простого удара и Двойного Простого удара.

 Пробивной удар – снимает одну жизнь, игнорируя Щит.

 Двойной Пробивной удар – снимает две жизни, игнорируя Щит.

 Контратака. Если карта была атакована с этой стороны, то у атакующей карты снимается одна жизнь.

Если карта противника не может нанести урон по другому направлению и может атаковать карту с контратакой, она обязана это сделать.

Бой может продолжаться несколько раундов. После того, как все воины совершили свои Атаки, снова ходит воин с наибольшей инициативой и далее по убывающей.

Инициатива


Атака вправо

Атака вперёд


Атака влево

Количество  
жизней



 Огненный щит – защищает от Простых ударов, снимает одну жизнь у атакующей карты.

Если карта противника не может нанести урон по другому направлению и может атаковать карту с Огненным щитом, она обязана это сделать.

 Движение. По желанию хозяин карты может поменять её места с картой, на которую направлено движение.

Карта может занимать свободные места и меняться местами с Сокровищами.

Если движение осталось единственным свободным вариантом – карта может стоять на месте.

Если происходит заикливание движения – бой завершён, определите победителя по количеству оставшихся карт.

## Д. Определение победителя.

Бой заканчивается, когда карты больше не могут нанести друг другу урон. Побеждает тот игрок, у которого осталось больше непогибших карт, участвовавших в бою (считаются карты в расстановке, которые не лежат в центре). При равном количестве карт (или если их не осталось вовсе) выигрывает тот, чья карта оказалась в запасе в начале боя.

После боя все карты с поля боя, которые не стали погибшими, возвращаются в руки хозяев. Карты нейтральных воинов отправляются в сброс.

Примеры боя:

### Пример 1: Нападают Чёрные эльфы.

**Расстановка:** Посвящённая отправляется в сброс, а Дозорный в руку хозяина.

1. Первой ходит Джанира: она может атаковать только Налётчика, он погибает.

2. Второй ходит Элита Сареона: напротив всех её Атак у воинов противника стоят щиты, она не может их пробить.

3. Третьим ходит Страж Дарна, но у него нет Атаки в сторону оставшейся карты противника.

**Завершение боя:** Больше никто из воинов не может наносить урон, побеждает игрок-хозяин Чёрных эльфов – у него осталось больше карт в бою. Игроку-хозяину Снежных эльфов удастся сохранить Элиту Сареона.

**Пример 2: Расстановка и первый ход такие же. Игрок-хозяин Снежных эльфов в ход Элиты Сареона применяет Действие Повелителя Вьюги и заменяет Атаку, направленную на Джаниру, на Двойной Пробивной Удар. Щит не спасает Джаниру от этой Атаки, она теряет обе жизни и отправляется в сброс.**

После этого в бою остаются Элита Сареона и Страж Дарна. Они не могут нанести друг другу урон, и бой заканчивается. Поскольку у игрока-хозяина Снежных эльфов карта Дозорного оказалась в запасе, он выигрывает этот бой.

### Е. Итоги боя.

Если в бою победил атаковавший игрок, он заменяет жетон конфликта на атакованной Земле на свою фишку (считается захваченной им) и передаёт ход следующему игроку.

Если на Земле есть Башня или Замок, кладите фишку стороной «Башня» вверх.

Если Земля без Башни или Замка, кладите фишку стороной «Земля» вверх и возьмите карту из колоды Артефактов. Не показывайте её другим игрокам и положите перед собой отдельно (см. Артефакты).

Башня или Замок также считаются Землёй. Учитывайте это при подсчёте количества Земель.

Если атаковавший игрок в бою проиграл, ничего не происходит, он убирает жетон конфликта с карты Земель и передаёт ход следующему игроку.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается сразу, как только один из игроков выполнит свое секретное задание.

После окончания вы можете перейти к шумному застолью, чтобы отметить победу, или сыграть ещё одну партию.



## ОБЪЕКТЫ НА КАРТЕ ЗЕМЕЛЬ



Башня

Захваченные Башни позволяют брать больше карт из колоды в фазу Призыва. В начале хода игрок тянет столько карт, сколько Башен и Замков отмечено его фишками стороной «Башня» вверх.



Замок

Когда соперник атакует ваш Замок, вы обязательно должны использовать для защиты карту дракона. Ваш дракон не уходит в сброс, даже если погибнет в бою, его можно брать в следующий бой для обороны своего Замка.

Если вам не хватает карт в руке для обороны своего Замка, возьмите недостающие карты из колоды.

Если игрок захватил чужой Замок, он получает его вместе с драконом-защитником. Для защиты Замка игрок обязан использовать дракона-защитника, которого получил при захвате, и в случае проигрыша должен отдать именно этого дракона-защитника.

Так же, как и Башни, Замки отмечаются фишкой стороной «Башня» вверх и влияют на количество карт, которые игрок берёт в начале хода.



Центральный замок

Чтобы захватить Центральный Замок, нужно атаковать его с соседней Земли. Если атакован пустующий Центральный Замок, игрок, который взял на себя роль атакуемого, берёт карту дракона Эбрунга и две случайных карты из колоды нейтральных воинов.

Владелец Центрального Замка может использовать дракона Эбрунга для атак на Замки противников – добавлять его к атакующим картам.

Так же, как и Башни, Центральный Замок отмечается фишкой стороной «Башня» вверх и влияет на количество карт, которые игрок берёт в начале хода.

## СОКРОВИЩА

Сокровище может быть одной из карт в сражении с нейтральными воинами. При расстановке карты Сокровищ ни на что не влияют и в бою не участвуют.

Если игрок побеждает, то забирает все Сокровища с поля боя себе.

Сокровище не может быть уничтожено или уйти в сброс при боевой раскладке, поэтому карта Сокровища остаётся на поле боя до конца боя.

**Сокровища можно обменять на призыв двух карт во время хода любого игрока.** Например, это хорошо делать перед боем, если соперник атакует ваши Земли.

Сразу после призыва нужно сбросить лишние карты, если на руке их больше пяти.

После обмена Сокровище идет в сброс колоды нейтральных воинов.

Во время боя Сокровища применять нельзя.

**Обмен.** Игроки могут договариваться между собой и обменивать Сокровища на Артефакты или на помощь в бою.

Во время боя обмениваться Сокровищами и Артефактами нельзя.

## АРТЕФАКТЫ

**Артефакт** выдаётся игроку, захватившему Землю, которая не является ни Башней, ни Замком, ни Землёй другого игрока.

У каждого Артефакта своё уникальное действие. В описании указано, в какой момент его можно применять. После использования Артефакт уходит из игры и больше никогда не возвращается в текущую игру – уберите его в коробку.

У игрока может быть неограниченное количество Артефактов.

Артефакты не влияют на количество карт в руке у игрока и могут храниться в отдельной стопке.

Так же, как и Сокровищами, Артефактами можно обмениваться между игроками, но не во время боя.

Артефакты игрока, потерявшего свой стартовый Замок, удаляются из игры.

## СЦЕНАРИИ ИГРЫ

Вы можете выбрать любой из предложенных сценариев, чтобы разнообразить игру.

### Превосходство (базовый сценарий)

Базовая игра, в которой вы следуете поставленной перед вами Цели. Победит тот, кто первым её достигнет.

### Повелитель драконов

Победителем становится тот игрок, который захватит все Замки других игроков. Игрок, захвативший Замок соперника, может забрать его дракона и использовать его в любое время. Захваченный Замок является порталом к другим Замкам, игрок может каждый свой ход нападать на Замок любого соперника.

### Гонки на местности

Все игроки берут одну Цель на всех: «Захвати четыре Башни» или «Захвати семь Земель». Побеждает тот, кто первым выполнит это условие. Данный тип игры отличается минимальным взаимодействием между игроками, поэтому если вам нравятся мирные игры – смело выбирайте его.

### Только война

Все игроки берут одну Цель на всех – «Захвати Замок противника». В таком случае побеждает тот, кто раньше других игроков захватит чужой Замок – не Центральный. Данный тип игры хорошо подходит для тех, кто любит прямые конфликты в настольных играх.

### Эльфийский альянс

Режим игры для четырёх игроков, который подразумевает разделение игроков на две стороны.

Все игроки берут одну Цель на всех – «Захвати Замок противника». Помогать в боях можно только своему союзнику. Игроки занимают Замки в каком угодно порядке – это не имеет значения. Все игроки ходят по очереди, как и в обычной игре. Вы можете не только обмениваться Сокровищами и Артефактами, но и просто передавать их друг другу для прямого использования. Побеждает та сторона, которая первой захватит хотя бы один Замок альянса противников.

## ДЕЙСТВИЯ



**Цена Действия:** Необходимое количество фишек на карте, чтобы применить Действие

**Описание Действия:** что и когда делает

**Действия** – это особые способности карт. Вы можете применять Действия тех карт, которые у вас есть на руках. Применять их можно в любое время, если в описании нет уточнения по времени, например, «только в бою». Чтобы применить Действие, игрок должен заявить об этом намерении и сыграть карту в сброс, выполнив его текст. Это касается абсолютно всех карт.

Игрок не может применять Действия карт, которые участвуют в бою. Перед тем, как отправлять карты в бой, игрок должен решить, какие карты будут принимать участие в бою, а какие останутся на поддержке.

**Цена Действия.** Вы можете применять Действие карты, только если у вас достаточно для этого Земель.

**Пример:** для Действия карты *Мирайны Острой Листвы* нужно быть хозяином как минимум четырёх Земель.

Наличие необходимого количества Земель разблокирует возможность применять карты. Земли не являются оплатой за использование карты: вы можете применять сколько угодно Действий, если у вас достаточно Земель для каждого из них.

**Ответные Действия.** Соперник может ответить на Действие Действием своей карты, и ответное Действие может упреждать уже заявленное. Любая Атака карты во время боя также считается Действием.

**Пример:** Следопыт атакует Жреца Тёмного Кристалла простой Атакой и снимает у него одну жизнь. Хозяин Следопыта применяет Действие Снайпера, чтобы нанести дополнительный урон и отправить Жреца в сброс. Хозяин Жреца отвечает Действием Посвящённой: заменяет одну из Атак Жреца на Щит и спасает его.

Любой игрок может вмешиваться в ход сражения других игроков с помощью Действий своих карт. Но, если написано, что Действие работает на своего воина или в своём бою, то на чужих воинов и в чужих боях это Действие применять нельзя.



Версия 1.1

Авторы и разработчики игры: Дмитрий Нелин и Марина Клейман.

Иллюстрации: Марина Клейман.

Общее руководство: Олег Раптовский.

Редактура: Артём Чистяков, Константин Пономарёв.

Вёрстка: Мария Немова.

Производство: Анна Чистякова.

Особая благодарность Владимиру Егорову, Денису

Пластинину, Евгению Сенкевичу,

Ивану Шугаеву, Петру Вибе, Юрию Ануфриеву.

Все права на издание и использование изображений принадлежат ООО «Фабрика Игр».

Все права защищены © 2018.