

БАТАЛИЯ

ВИХРОПОРТИ



ОБЩ ПРЕГЛЕД

Баталия: Вихропорти е първото ГОЛЯМО разширение за Баталия: Сътворяване. То добавя цял куп опционални механики, които ще направят изживяването ви още по-стратегическо, разнообразно и вълнуващо, както и възможност да се включат 5-ти и 6-ти играч. Величествените **вихропорти** отвеждат героите до далечни земи

по удълженото игрално поле, а непредвидими **стихийни ефекти** поднасят изненади при всеки скок. **Крале и кралици** предоставят нови начини да разширите своите владения. Неутрални персонажи като **Билкарр** и **Метаморфа** бродят по картата, предлагайки нови възможности и специални умения. Търговски пунктове, нови велики артефакти, карти на съдбата, звезден прах, ковчежета, фанатици и Долини, както и опитните ветерани от новия **героичен режим** ви очакват в голямата кутия. Различни варианти за **отборна игра** забързват рундовете и ги правят по-динамични.

ИГРОВИ МАТЕРИАЛ

➤ **40 КАРТИ С ЕДИНИЦИ**



➤ **42 КАРТИ С АРТЕФАКТИ**



➤ **4 ФИГУРИ НА ГЕРОИ**



ГЕРОИ НА
СЛЪНЦЕВЕРНИТЕ

ГЕРОИ НА
ВЪЛЧИЯ КЛАН

➤ **1 УДЪЛЖЕНИЕ НА ИГРАЛНОТО ПОЛЕ**



➤ **6 КАРТИ С КРАЛЕ**



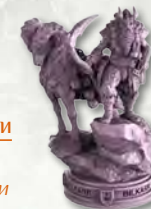
➤ **6 КАРТИ С КРАЛИЦИ**



➤ **1 МЕТАМОРФА**



➤ **1 БИЛКАРР**



➤ **6 ЧИПА С ОТВАРИ**



➤ **НИГ ФИГУРИ**

НЕУТРАЛНИ
ИГРОВИ ГЕРОИ

➤ **40 КАРТИ С ПРОВИЗИИ**



➤ **6 КАРТИ С ВИХРОПОРТИ**



➤ **12 КАРТИ СЪС СТИХИЙНИ ЕФЕКТИ**



➤ **8 ВРЕМЕНИ МАРКЕРА**

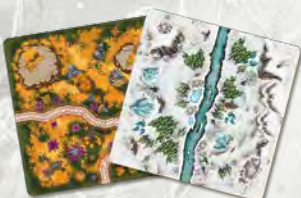


➤ **8 КАРТИ ЗА СИЛАТА В БИТКА**



➤ **36* ПРЪСТЕНА**

➤ **24 КАРТИ С ПЪТИЩА**



➤ **14 КАРТИ С ГРАДОВЕ**



➤ **56* ЧИПА ЗА НИВО НА ГРАДОВЕТЕ**



➤ **8 РЕФЕРЕНТНИ ЛИСТА I+II**



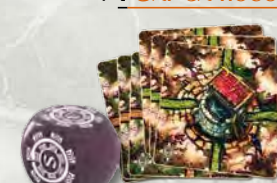
➤ **6 ЧИПА ЗА ВЕТЕРАНИ**



➤ **6 КЛАДЕНЦИ НА РАЗВАЛАТА**



➤ **1 ЗАР ЗА ПОСОКИ**



Ползват се само с допълнителни фигури от NCBC**

*БОНУС: +6 Пръстена и +6 Чипа за ниво на градовете с 0 за допълнителни модули

БОНУС КОМПОНЕНТИ

Следните компоненти бяха отключени в кампанията на това разширение в Kickstarter и са налични само в CEdition (crowdfunding edition) изданието на Баталия: Вихропорти.

➤ 12 КАРТИ ЗВЕЗДЕН ПРАХ ➤ 12 КАРТИ С КОВЧЕЖЕТА ➤ 12 ТЪРГОВСКИ ПУНКТА ➤ 2 ТАБЛА ЗА ИГРАЧИТЕ + 2 МАРКЕР-КАРТИ ЗА ТОЧКИ ➤ 8 КАРТИ С ФАНАТИЦИ





➤ 10 ТЕРЕННИ КАРТИ: ДОЛИНА НА КРАЛЕТЕ ➤ 10 ТЕРЕННИ КАРТИ: ДОЛИНА НА КРАЛИЦИТЕ ➤ 2 КАРТИ С РУИНИ ➤ 3 КАРТИ НА СЪДБАТА ➤ 7 КАРТИ С ВЕЛИКИ АРТЕФАКТИ



НОВИТЕ ФРАКЦИИ

Разширението включва пълни комплекти за две нови фракции за 5-ти и 6-ти играч.

 Слънцеверните - **ОРАНЖЕВО**
Народ отдаден на слънцето и Вечното лято. Техният роден терен е **Първичната джунгла**.


 Вълчий клан - **ВИЛО**
Зимен народ на луната и Дългата нощ. Техният роден терен са **Ледените поля**.

КРАЛЕ И КРАЛИЦИ

Кралете и Кралиците са два вида нови единици. Има по един чифт с кралски карти от всяка фракция. Те не може да се **наемат**. Вместо това играчите ги **получават** безплатно, ако съумеят да развият достатъчно голяма нация (*население*), за да формират кралство.

 **КРАЛЕ** - ранг 6



 **КРАЛИЦИ** - ранг 5



КАК ДА ПОЛУЧИТЕ КАРТИ С КРАЛ И КРАЛИЦА

В **края на всяка седмица** играчите трябва да **преброяват всички карти** в своето градивно тесте (вкл. нация, заслон, карти в ръка, засади, палатки). Това се нарича **контрола** и се случва **само веднъж седмично**. Контролите са обяснени **детайлно по-нататък в правилата**.

По време на **втората контрола** е необходимо да имате поне **20 карти** в градивното си тесте, за да получите автоматично и безплатно **кралица** от своята фракция. А ако покриете минимум от **24 карти**, може да вземете и своя **крал**. Картите се поставят директно в заслона.

Забележка: Играчите **не** получават **провизии** към кралските карти.

От тук нататък трябва да поддържате съответния минимален брой карти в тестето си по време на **всяка следваща контрола** (не е необходимо между две контроли), ако държите да запазите картите с кралски ранг. Минимумът е 20 за кралица и 24 за крал. Ако имате по-малко от необходимите карти през някоя от следващите контроли, детронирате съответната кралска особа до края на играта, като изхвърлите картата в мъртвилото.

УМЕНИЯ НА КРАЛЕТЕ И КРАЛИЦИТЕ

Тези карти може да се използват в бойна редица като всяка друга единица и са доста могъщи. **Силата** им в битка се равнява на техния ранг - **кралицата има 5, а кралят 6**.

Никоя карта не може да бъде повишена/трансформирана в такава от кралски ранг (както и кралица не може да бъде повишена в крал). Те самите са **уникални** и **не се влияят** (не могат да се трансформират) от магически свитъци, титли и амулети.

В това разширение са включени по 3 допълнителни двустранни чипа за маркиране на градове с ниво 5 и 6 за всяка фракция. Може да **повишите град** от **4-то на 5-то** ниво в **кралска резиденция**, като играте карта с **кралица** в отделна редица. Един играч може да владее само по **2 резиденции едновременно** - **една лятна и една зимна**.

Също така може да **надградите 1 резиденция до столица** (само по една за всеки играч), като играте картата си с **крал** в отделна редица.



Ако играч **завладее столица** или **резиденция на опонент**, **маркира** завоювания град със съответния чип от своя цвят. В случай, че вече има две резиденции или столица, то той използва чип със следващото възможно по-ниско ниво (виж лимитите отгоре).

ВИХРОПОРТИТЕ

Вихропортите са теренни карти, които могат да отвеждат героите ви до далечни земи. В играта има **6 портала** и всеки от тях принадлежи към една от шестте фракции. Върху тях са изобразени цифрите от 1 до 6, тъй като някои игрови механики изискват картите да са номерирани и да се ползва зар. Всички портали са разположени на **X-образни кръстовища**.



1. **ЗЕЛЕНИ ГОРИ** МЕЧИ НАРОД
1. **СКАЛИСТИ ПЛАНИНИ** ОБЛАЧНОРОДЕНИ
3. **ЧЕРВЕНИ КАЪЬОНИ** ЖИВИ ВЪЛЛЕНИ
4. **ИЗУМРУДЕНИ ЕЗЕРА** ОСТРОВИТЯНИ
5. **ЛЕДЕНИ ПОЛЯ** ВЪЛЧИ КЛАН
6. **ПЪРВИЧНА ДЖУНГЛА** СЛЪНЦЕВЕРНИ

Вихропортите се поставят на игралното поле заедно със стартовите и неутралните градове при подготовката за игра. Броят на порталите е равен на този на играчите.

ДВИЖЕНИЕ НА ГЕРОИ ПРЕЗ ВИХРОПОРТИТЕ

Стъпването на портал струва същото количество точки за движение както при другите теренни карти (1 квадрат = 1 точка за движение, заплатена с 1 карта с провизии или 1 стъпка на кон). **Безплатно** е, ако порталът е **родният терен** на героя при игра за **напреднали** (или като част от **умение**).

След като вече е стъпил на портала, героят може да продължи движението си на съседен квадрат, както обикновено, или може да бъде преместен на всеки друг вихропорт по полето. За да го направи, играчът трябва да заплати за стъпването върху новоизбрания портал, все едно се е придвижил до съседен квадрат. Също така трябва да **заплати 1 карта с провизии** за самия скок (*стихията винаги взима своето*).



Оранжевият играч **мести героя си на зеления портал (1)** и там решава да **прескочи върху оранжевия портал (2)**. Той трябва да заплати **2 точки за движение и 1 карта с провизии** като символична такса за скока (той може да заплати например с 3 карти с провизии или с 1 кон + 1 карта с провизии). При игра за **напреднали** се заплаща само за стъпването върху зеления портал и 1 провизия за самия скок, тъй като **оранжевият вихропорт е родният му терен**. А ако би играл кон, би могъл дори да се премести с още 2 стъпки.

ВАЖНО: Може да придвижите през портал **всеки герой** само по **веднъж** на ход. С други думи: **героите могат да понесат само по един скок във вихъра на ден!**

СТИХИЙНИ ЕФЕКТИ

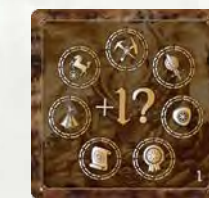
Като пътуват през порталите, героите се понасят с **Вихъра**. Магическият полет в стихията е непредвидим и винаги има **странни ефекти** върху пътешественика или заобикалящата го среда. Когато герой **премине** през вихропорт, веднага автоматично се задейства **стихийен ефект (СЕ)** - магическо събитие съпътстващо скока.

При подготовката за игра картите със стихийни ефекти се **разбъркват** и се поставят на **купчина с лице надолу** до игралното поле. След скока между два портала играчът **прекъсва** действието си и **тегли най-горната карта от тестето със СЕ**. Ефектът е **задължителен** и трябва да бъде изцяло приложен преди играчът да продължи с други действия.

Забележка: ако герой има **оставащо движение** от кон или умение, след като е прескочил през портал, то то **не** се губи и той може да се придвижи по-нататък след изпълнение на СЕ.

Изиграните СЕ се изчистват на отделна **купчина с лице нагоре**, която играчите свободно може да прегледат. След като всички **12 СЕ** са изиграни, картите се **разбъркват** и отново образуват **пълно тесте с лице надолу до игралното поле**.

Това са различните стихийни ефекти. За бърза справка използвайте номерацията 1 - 12. Всички **карти**, получени от **стихийни ефекти**, **влизат директно в ръката** на играча:



1. **Вземете безплатно най-горен артефакт по избор** от общия запас (ако изберете артефакт със съвпадащи символи на Оракула, може да изберете цвета му*).
Добавете новата карта в ръката си.
*Грешка в референтните листове: моля четете "осветен" като "символите на Оракула съвпадат".



7. **Заменете 1 теренна карта от полето (град или път)** с друга от съответното тесте от запаса. Пътищата или изходите на градовете трябва да са същите на брой, но може да изберете цвета на новата карта, вместо да вземете най-горната. Чипове и фигури, които е възможно да се намират върху сменената карта, **остават на място**.



2. **Вземете безплатно най-горния лорд** от общия запас. Обичайно получавате и 1 карта с провизии. Ако лордът е от Необвързаните, не добавяйте провизии, а ако е фанатик (вижте стр. 10) вземете **направо две**. Добавете картите в ръка.



8. **Копирайте действието на вече изигран стихийен ефект** от откритото тесте (ако има отворен такъв). Не може да копирате ефект №2 (Вземете безплатно най-горния лорд...), дори това да е единствената изиграна карта от купчината.



3. **Изгледете най-горната карта от нацията си** (тестето си за теглене) и я **добавете в ръка**.



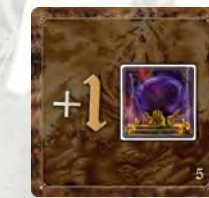
9. **Повишете безплатно една единица** от ръката си с **едно ниво**. Повишената единица **влиза обратно** в ръката ви.



4. **Постройте една пътна отсечка по избор** (проста или кръстовище) **безплатно**. Ползвайте **най-горна карта** от избраното тесте с теренни карти.



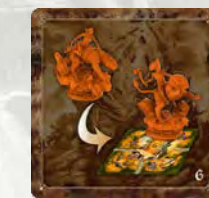
10. **Надградете безплатно един** от своите **градове с едно ниво**, ако това е възможно.



5. **Изгледете най-горната карта на съдбата** и изпълнете веднага нейния ефект. Картите, получени от картата на съдбата, **се добавят в ръка**.



11. **Вземете една карта по избор от мъртвилото**. Добавете я в ръка. **Забележка:** Ако не играте алтернативни сценарии (стр.10) и вече имате **велик артефакт**, не може да вземете друг, дори и да има **наличен** в мъртвилото.



6. **Призовете своя втори герой** при героя, току що преминал през портала. Палатката и стационараната карта/и се **изчистват** в заслона на своя собственик. Ако опонентите ви **нямат активна такава**,



то се **налага да разтурите една палатка на вашия отбор** (може и собствена).

ТЪРГОВСКИ ПУНКТОВЕ

Търговските пунктове, представени чрез двустранни квадратни чипове, са локации по полето, където играчите могат да се добият с ценни предмети, като търгуват определени карти от ръката си. Всеки играч има 2 чипа в своя цвят. От една страна е отбелязан символът на **звездния прах**, т.нар. **звездна страна** (позволяваща търговия с този ресурс).

Търговски пунктове може да се строят само върху **пътища**, и цената за строеж е **2 Фримена** в редица. Играчът поставя чипа си върху избраната карта, която трябва да е **свързана** (чрез пътна отсечка) с негов град. Първият търговски пункт се поставя с **обикновената страна** нагоре. При строеж на втория двата чипа трябва да се **обърнат** на **звездната страна**. На една карта с път може да има повече от един пункт на един или повече играчи.

За да **търгува**, играчът трябва да има поне **един герой** върху карта, на която е поставил чип с **търговски пункт**. Търговията представлява действие, при което играчът **върща** определени карти от **ръката** си в **общия запас** и **взема** нови от там, като ги **добавя директно** в ръка. *Всички върнати карти се поставят под съответните тестета от общия запас.*

На търговски пункт има две възможности за размяна на следните карти:

Ако играчът има **1 търговски пункт** на полето, той може да търгува **1 карта с артефакт** от ръката си за **1 карта с ковчеже** от общия запас или **обратно**. Винаги се взема най-горния артефакт от съответното тесте (освен ако символите на Оракула не съвпадат).

Ако играчът има **2 търговски пункта**, също така може да търгува **2 карти с провизии** за **1 карта със звезден прах** (Внимание: НЕ и обратното, виж по-долу).

ВАЖНО: Карта, която току що е получена чрез действие **търговия**, **не** може да бъде изтъргувана **обратно** в **същия** ход (не е разрешена **незаваната препродажба** на ковчетата). С изключение на това ограничение играчите може да търгуват колкото искат карти на ход.

ЗВЕЗДЕН ПРАХ И КОВЧЕЖЕТА

Звездният прах и ковчетата са **неутрални** карти (фонът на символа им е в същия цвят като този на провизиите). Това означава, че те **не** се **броят** към **никоя кохорта**.



Карта със **звезден прах**, изиграна в редица, може да **замести** до **2 карти с провизии**. **Забележка:** звездният прах **не** може да се използва за започване на две отделни редици с действия.



ВАЖНО: Звездният прах е силно **пристрастяващ**. Щом влезе в тестето ви, **няма** как да се **отървете** от него, **не** може да го изтъргувате обратно или изхвърлите в мъртвилото. **Избирайте мъдро, ваш е до края на играта!**



Картите с **ковчетата** са своеобразна валута за **купуване на артефакти**. **1 ковчеже** може да се размени за **1 артефакт** (обикновено най-горна карта).

Ковчетата се ползват с **още една цел**. Те са много полезна тактическа добавка. Ако **изхвърлите 1 ковчеже** в **мъртвилото**, може да **поставите до 3 карти в засада** едновременно. Помнете, че **няма** как да имате повече от **три карти в засада** за един ход по принцип.

ИГРОВИ МАРКЕРИ

Времеви маркери са помощни средства, с които отбелязват различни времеви ефекти на полето или оракула (най-често при **алтернативни** или **допълнителни** игрови сценарии).



В базовата игра картите за **бонуси** в битка бяха замислени за маркиране само на различните бонуси към силата на играча. В разширението ще ги преименуваме на **карти за сила в битка** и ще добавим допълнителна карта с по-високи стойности. С тях вече ще изчисляват **цялата** си **сила**. Стойността се повишава всеки път, когато добавите **бонус** или **карта** към бойна редица.



Добавени са още 36 пръстена за маркиране, които се използват при вариации на играта или с НИГ фигурите от NCBC (продават се отделно).



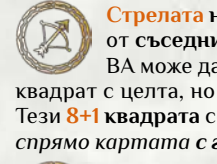
Чиповете за ветерани (виж стр. 5) отбелязват ветеран-статуса на играчите в героичен режим.

Четиристенният зар за посоки се използва само с НИГ фигурите от NCBC (продават се отделно).

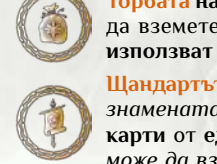
ВЕЛИКИ АРТЕФАКТИ

(нов обобщаващ символ за кой да е ВА)

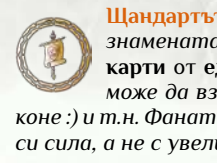
Това разширение съдържа **7 универсални велики артефакта** (ВА). При подготовката за игра ги разберете с тези от базовата игра. Ето и обяснение на техните умения:



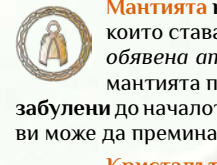
Стрелата на Фарел е **далекобойно оръжие**, което ви дава възможност да нападате от **съседни** полета (или да **наемате герои**). Има **сила 2** при **атака и защита**. С този ВА може да атакувате градове или герои по обичайния начин - докато сте на същия квадрат с целта, но също може да нападнете един от **8-те квадрата** **заобикалящи героя** ви. Тези **8+1 квадрата** се наричат **обсег** на героя (тук **теренният бонус** на атакувания се дава **спрямо картата с героя му**, а **бонусът на защитника** **спрямо терена с обекта под атака**).



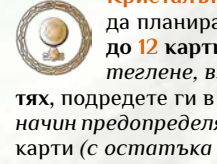
Торбата на Фортуна е магическа раница, която осигурява **провизии**. Дава ви право да вземете до **2 карти с провизии** и да ги **добавите** в ръка. Картите може да се използват веднага в същия ход.



Щандартът на Виго връща **карти** в ръка от заслона на играч. Когато играч "**призове знамената си**" с него, той претърсва **тестето си с изчистени карти** и взима в ръка **карти от един тип с обща отпечатана** върху тях **сила от 8** или по-малко. **Пример:** може да вземете до **8 фримена, 4 вожда, 2 лорда, теоретично и до 8 оръжия** или **коне**;) и т.н. **Фанатични или еднични с ветеран статус** (виж стр. 5 и 10) се **броят с базовата си сила**, а не с **увеличената**, **напр. може да вземете 2 жреца фанатичи с обща сила 6**.



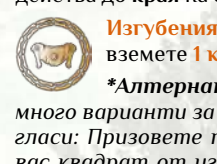
Мантията на Вейл е вид превантивна защита. С този артефакт забулвате до **2 града**, които стават **невидими/недосегаеми** за противниците (с нея **не** може да прекъснете обявена атака). Забулените градове трябва да са в **обсега** на ваш герой. Играеки мантията покритие чиповете за ниво на до **2 града с времеви маркери**. Градовете са **забулени** до началото на следващия ви ход, когато ще махнете времеви маркери. Оponentите ви може да преминават през забулените градове, но **не** може да ги **атакуват** (не ги виждат).



Кристалът на Минг (по идея на фен) е кристално кълбо, което ви дава възможност да планирате следващия си ход (**частично да предвидите бъдещето**). Изтеглете до **12 карти** от **нацията** си и ги погледнете (ако има по-малко от **12** в тестето за теглене, вземете наличните без да ротираме заслона). След това **изберете 6** от тях, подредете ги в желан от вас ред и ги **поставете** най-отгоре върху **нацията** си. По този начин **предопределяте следващата си ръка**. Преди това **разберете останалите** изтеглени карти (с остатъка от нацията си, ако е останал такъв) и ги поставете най-отдолу.



Маската на Съоен (по идея на фен) - по време на битка носителят на магическата маска хипнотизира и убеждава до **2-ма податливи войници** (с максимална обща отпечатана сила до **3**) временно да **преминат** на негова страна. Вземете до **две единици** от бойната редица на опонента си и ги добавете към своята - **при това всички** приложени върху тях **ефекти** (напр. **фанатично удвояване, амулети, ветеран статус** или **други умения**) **се губят**, но **може да им бъдат приложени отново**. Заклинанието на маската действа до **края на битката**, след което единиците се връщат в заслона на своя предводител.



Изгубеният свитък на Кри-Чек (по идея на фен) има силата да **възвръща**. Може да вземете **1 карта** по избор от **мъртвилото** и да я добавите директно в **ръка**.

***Алтернатива** (една много добра идея на нашия поддръжник Баз, но с прекалено много варианти за тестване. Изпробвайте ги у дома!) **Оригиналното правило** на Кричек гласи: **Призовете произволен НИГ от вселената на Баталия** (вкл. NCBC) на **избран от вас квадрат от игралното поле**. **Този герой остава на картата до края на седмицата** (до следваща контрола), **когато изчезва от картата**. **Фигурата следва стандартните правила за този НИГ**. **Не може да призовават друг неутрален герой, докато първият е все още на полето**. **Но може пак да ползват Изгубения свитък, докато има призован НИГ в игра, за да го преместите на друг квадрат, игнорирайки правилата за движението му**.

КАРТИ НА СЪДБАТА

Картите на съдбата (КС) се разбъркват при подготовката за игра и се поставят на **купчинка с лице надолу** до великите артефакти (досега броят на ВА беше равен на броя на играчите +1, но вече тестето с КС **замества въпросният +1 артефакт**). Те ви предоставят или ВА или звезден прах. **Актуализация:** всеки път когато трябва да **изберете от отворения** ВА (при всеки възможен такъв случай в играта за **напреднали**), **вместо това може да изтеглите най-горната карта на съдбата** и да изпълните ефекта ѝ. След това разберете останалите карти на съдбата. Има само **3** карти на съдбата с **2** алтернативни ефекта (само **1** по избор) за всяка:



1. Добавете тази карта в тестето си - използвайте я като копие на ВА в игра, държан от друг играч. **ИЛИ** Вземете 2 x звезден прах.



2. Вземете най-горния ВА от тестето с оставаци ВА (виж стр. 6). **ИЛИ** Вземете 1 x звезден прах.



3. Вземете един ВА по ваш избор от тестето с оставаци ВА (виж стр. 6). **ИЛИ** Вземете 1 x звезден прах.

ДОПЪЛНИТЕЛНИ ПРАВИЛА

КОНТРОЛИ

Контролата е фаза от играта между две седмици, когато се извършват определени действия.

След като всички играчи са **приключили** хода си през последния ден от седмицата и преди Оракулът да се завърти в стартова позиция, играта се **прекъсва** за **контрола**. Има контрола в **края на всяка седмица**. В Баталия: Вихропорти всички НИГ фигури (**вижте Неутрални герои**) влизат в игра през **първата** контрола.



ПОСЛЕДЕН ДЕН ОТ СЕДМИЦАТА

ПЪРВИ ДЕН ОТ СЕДМИЦАТА

При всяка **контрола** от **втора** нататък играчите **преброяват** картите в градивното си тесте и проверяват дали отговарят на определените условия. Градивното тесте се формира от: картите в ръка, тестето за теглене, тестето с изчистени карти, картите в засада и палатки.

ВАЖНО: Необходимо е да спазвате условието само по време на контрола, през други дни от седмицата може да имате колкото карти желаете (т.е. временно да падате под минимума).

РЕЖИМ НА ОТБОРНА ИГРА

НАШАТА ПРЕПОРЪКА
За вълнуваща и оспорвана игра, както и за да намалите изчакването, ви препоръчваме да използвате **игрови таймер**. Основното ни правило при игра с таймер е **30 мин.** на играч при **отборна игра** плюс **15 мин.** допълнително за всеки **включен НИГ**. Може да използвате **следните безплатни приложения:**

* при игра 3 на 3 +2 НИГ макс. продължителност е 3ч. и 30мин.

Отсега нататък **отборната игра** ще бъде **стандартния** игрови режим при **4 до 6** играчи. Този режим съкращава времето за изчакване значателно и прави играта по-динамична като цяло, с повече взаимодействие между играчите.

При игра с **6 души** играчите се разделят на **3 отбора** от по **2-ма** играчи, които да изиграват ходовете си **едновременно**. Отборите се разпределят така, че като седнат около масата **1-вия** и **4-тия**; **2-рия** и **5-тия**; **3-тия** и **6-тия** да формират **3** отделни отбора. При игра с **петима** първият отбор е от **1-ви, 3-ти** и **5-ти** играч, а вторият отбор от **2-ри** и **4-ти**. При игра с **четирима** единият отбор е от **1-ви** и **3-ти** играч, а другият от **2-ри** и **4-ти**.

Преди да изберете фракциите си и стартовите градове, посочете един играч на случаен принцип, който да е **първият** играч. Започвайки с него всички избират фракции един по един по часовниковата стрелка. Играчите от **един отбор не избират фракции едновременно**. В обратен ред изберете стартовите градове. Следва новата фаза на теглене (**драфт** - стр. 8).

Отборът на **първия** играч започва игра. От този момент нататък **играчите от един отбор** ще **извършват действията си едновременно**. Действието на един съотборник не прекъсва действието на друг. Няма нужда да изчаквате съотборника си, да приключи някое действие, за да започнете свое. С едно голямо изключение - **не** може да нападате **отборно един и същ опонент едновременно** (различно е разрешено). Само след като единият от играчите е приключил с битката си срещу даден опонент, друг съотборник може да го нападне отново.

ВАЖНО: При **отборна игра защитникът винаги допълва ръката** си до **6** карти веднага след **края на битката**. **Вариация:** При игра с **5 души** отборът с **трима** не може да извърши повече от **2** атаки за един ход срещу другия отбор.

Съотборниците може **свободно да обсъждат** обща стратегия, какви действия и в какъв ред ще ги извършат, но **не** може да го **правят тайно**. Всичко трябва да се случва в **открита** дискусия - на **глас** и **ясно**, така че всички опоненти да чуват. Не е нужно да се съгласяват със съотборниците си, нито трябва да получавате разрешение. Всеки отговаря за действията си сам, в рамките на единна съюзническа политика. Може да ползвате само своите карти. **Не** може да разменят карти, да надграждат градове на съотборник или да **наемат/движат** негови герои. Когато строите път или град, то той трябва да е свързан към ваш собствен град.

След като първият отбор приключи, вторият (**следващата двойка по часовниковата стрелка**), а след това и третият, са на ред да играят. След като **всички отбори са изиграли** хода си, **текущият ден приключва**. Завъртете Оракула с една позиция по часовниковата стрелка и обявете на глас **нов ден**.

Алтернативно: В игра с **4 до 6 души** може да **играете и изцяло състезателно** (режим всеки за себе си), но **имайте предвид удълженото време за игра**. При **6-ма** може да **разделите отборите** и на **3-ма** срещу **3-ма**: **ускорява** още повече играта, но изисква концентрация.

ГЕРОИЧЕН РЕЖИМ

Това е ново допълнение към правилата за **напреднали**, предназначено да повиши силата на героите. То включва следните аспекти и промени:

УВЕЛИЧЕНА ТРУДНОСТ В НАЧАЛОТО

Щом ще играем в **героичен режим**, имаме нужда от **повече** предизвикателства, нали? Затова започваме с **алтернативна** подредба на полето, която е подобна на тази в базовата игра, но с **увеличена трудност** на **неутралните** градове и **руините**. Стартовата позиция на всички градове и руините е същата, но използвайте страната с **"6"** на чиповете за ниво на **неутралните** градове, като по този начин защитата им става **6** вместо **4**.

ВАЖНО: След анексиране на **неутрален** град играчът трябва да подмени неутралния чип от **6-то** ниво с **чип 4-то** ниво от своята **фракция**, който се брой за **4** точки за победа.

Защитната сила на пазителите на **руините** е повишена от **8** на **10** - просто **обърнете** чипа. **Всичко останало касаещо подготовката за игра е същото**.



ЕДНОВРЕМЕННИ АТАКИ С ВСИЧКИТЕ ВИ ГЕРОИ

Второто **важно подобрене** е това, че отсега нататък играчите може да нападнат с всички си герои **едновременно** (**необходима е само една карта с оръжие в бойната редица**), стига целта да е в обсега на всички атакуващи. В базовата игра само защитникът можеше да избира колко герои да включи в битка. От сега нататък **нападателят** разполага със същата **възможност** да **включва** или **не** **всички** свои **герои** (ако могат да **нападнат същия обект**). Това не е автоматично действие и играчът трябва да **обяви** ясно намеренията си. Сумарно героите може да имат **много по-голяма** сила в битка благодарение на натрупания се морал (**особено след 2-ра седмица, вижте по-долу**), но тази възможност крие и **по-висок** риск при **неуспешна** атака, тъй като играчът би **загубил всички** участвали герои.

СТАТУС НА ВЕТЕРАН

Двете промени описани по-горе са директно приложими още **от началото** на играта, но за да са наистина полезни едновременните атаки, сме добавили още **едно нововъведение** (**статус Ветеран**) с два аспекта, които зависят от едно **допълнително** условие при втората контрола. След втората седмица бонусът морал на героите ви може да **нарасне** от **1** на **4** и единиците от ниско ниво може да станат ветерани и да получат **+1** бонус сила в битка, **както се казва - повече опитни бойци, по-силна армия...**

Ето условието за **получаване** на **статус ветеран**. По време на **втората** контрола (**след края на втора седмица**) **всички** играчи, които имат **поне 26 карти** в градивните си тестета, получават значка **"Ветеран"** (чип или медальон), който им дава следните преимущества:

Героите получават **ветеран-бонус за морал** - вече **+4** сила в битка при атака и защита, ако **стандартното условие** (всички карти в бойната редица трябва да са от фракцията на героя или универсални) за получаване на бонус морал е спазено.

Всеки **фримен** и **вожд** в бойната редица получава **ветеран-бонус на единиците**, който е **+1** сила в битка при атака и защита (**използвайте картата за сила в битка за по-лесно** **калкулиране**). **Загубването на ветеран-бонуса за морал, ако е нарушено стандартното условие за морала на героя, не афектира ветеран-бонуса на единиците**.

Всеки играч трябва да е внимателен и да наглежда **"дебелината"** на градивното си тесте, тъй като **минималният му размер** за ветеран статуса от **26 карти** ще се **следи** откъснат **насетне всяка седмица по време на контролите** (и може да **бъде спечелен, загубен и пак спечелен**). Между две контроли всеки играч може да има колкото карти желае. Но по време на контрола, трябва да **спази** условието, за да **запази** статуса си на **ветеран**. В противен случай (ако **размерът на градивното тесте е под 26 карти**) играчът се счита за **неуспял** ветеран през идната седмица: т.е. все още ще може да се възползва от **едновременните атаки** и **защити** с всички герои, но ще получава **евентуално само стандартния бонус морал +1** и неговите фримени и вождове ще се броят само със **стандартната си отпечатана** върху картите сила.

За да маркират статуса си на ветерани след **2-ра** контрола, играчите получават **значка**, като **обръщат** чиповете си на активната им страна. **Може да използвате нашите 6 медальона на фракциите** за същата цел, ако сте се **добили** с тях на **Kickstarter** или **закупили** отделно.



5

4

ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

ОБЩ ЗАПАС - ДОБАВЯНЕ НА НОВ ИГРОВИ МАТЕРИАЛ

Първо подгответе 3-те **нови** тестета от по 12 карти: със **звезден прах** и с **ковчетата** отворени с **лице нагоре**, както и със **стихийните ефекти** с **лице надолу**. Подредете всички в линия над Оракула (*виж стр.8*). Оставете място и за купчината с изиграни стихийни ефекти.

2-4 ИГРАЧИ

В игра с **2 до 4 играчи**, подготовката е стандартна със следните малки изменения:

Сега, когато имате общо 6 фракции, може да избирате кои да ползвате в по-малките игри. Това е от значение особено, ако ползвате **таблата на героите**, които въвеждат специални умения според фракцията и героя (*не са включени в разширението или базовата игра*).

- При игра за **2-ма** - вземете всички компоненти (*карти, герои, чипове*) от **3 избрани** фракции. Подгответе общия запас по обичайния начин. Поставете отворени **2 случайни велики артефакта** по местата им на ръба на игралното поле. Разбъркайте останалите ВА и ги поставете на куп до тях с **лице надолу**, формирайки **тестето с оставащи ВА**. Разбъркайте **3-те карти на съдбата**, сложете ги на куп с **лице надолу** до отворените ВА. Подредете открити **3 двойки крале и кралици** на отсрещния край на полето (*след избора на фракции в игра ще останат реално само 2 двойки*). *Върнете останалите компоненти в кутията.*

- При игра за **3-ма** - вземете всички компоненти (*карти, герои, чипове*) от **4 избрани** фракции. Подгответе общия запас по обичайния начин. Поставете отворени **3 случайни велики артефакта** по местата им на ръба на игралното поле. Разбъркайте останалите ВА и ги поставете на куп до тях с **лице надолу**, формирайки **тестето с оставащи ВА**. Разбъркайте **3-те карти на съдбата**, сложете ги на куп с **лице надолу** до отворените ВА. Подредете открити **4 двойки крале и кралици** на отсрещния край на полето (*след избора на фракции в игра ще останат реално само 3 двойки*). *Върнете останалите компоненти в кутията.*

- При игра за **4-ма** - вземете всички компоненти (*карти, герои, чипове*) от **4 избрани** фракции. Подгответе общия запас по обичайния начин. Поставете отворени **4 случайни велики артефакта** по местата им на ръба на игралното поле. Разбъркайте останалите ВА и ги поставете на куп до тях с **лице надолу**, формирайки **тестето с оставащи ВА**. Разбъркайте **3-те карти на съдбата**, сложете ги на куп с **лице надолу** до отворените ВА. Подредете открити **4 двойки крале и кралици** на отсрещния край на полето (*при този брой играчи всички двойки ще влязат в игра*). *Върнете останалите компоненти в кутията.*

ПОДРЕДБА НА НАЧАЛНИТЕ ПОЗИЦИИ

Поставете **стартовите** и **неутралните** градове, както и **руините**, на **обичайните** им места. Маркирайте **неутралните** градове с **неутрални** чипове от **6-то ниво**, ако играете в героичен режим (*новият режим по подразбиране*) или само от **4-то ниво** за базова игра. Маркирайте **руините** с **универсален** чип от **10-то ниво** за героичен режим или от **8-мо** за базова игра. В допълнение, след избора на фракции (*виж стр.7 в края*), поставете толкова **вихропорти**, колкото е броят на играчите, на определените за тях места според следните диаграми:



ПОДРЕДБА ПРИ 2-МА ИГРАЧИ

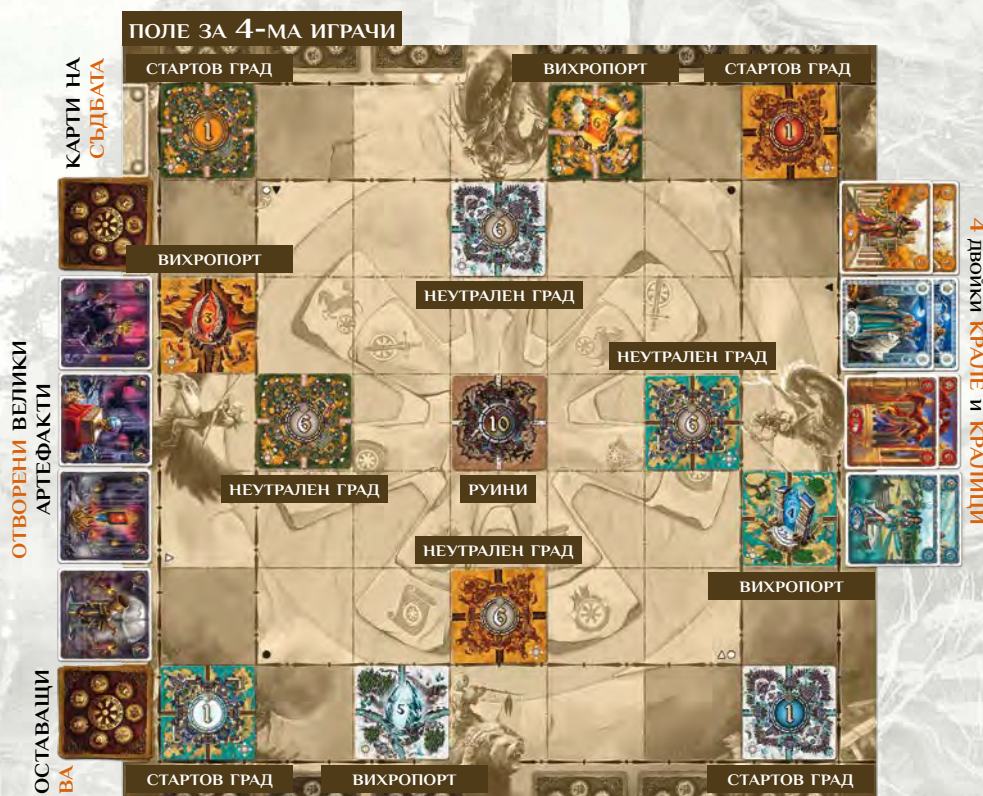
- При игра за **2-ма** - след избора на фракции, вземете **2-та вихропорта** в цветовете на избраните фракции и ги поставете на **случаен принцип** на определените им места.
- При игра за **3-ма** - след избора на фракции, вземете **3-те вихропорта** в цветовете на избраните фракции и ги поставете на **случаен принцип** на определените им места.
- При игра за **4-ма** - вземете **4-те вихропорта** в цветовете на фракциите в игра и ги поставете на **случаен принцип** на определените им места.

Вижте пълната подредба на полето заедно с общия запас за 6 играчи на стр. 8

ВАЖНО: алтернативни условия за край на играта при 2-4 играчи: *вижте стр. 8*



ПОДРЕДБА ПРИ 3-МА ИГРАЧИ



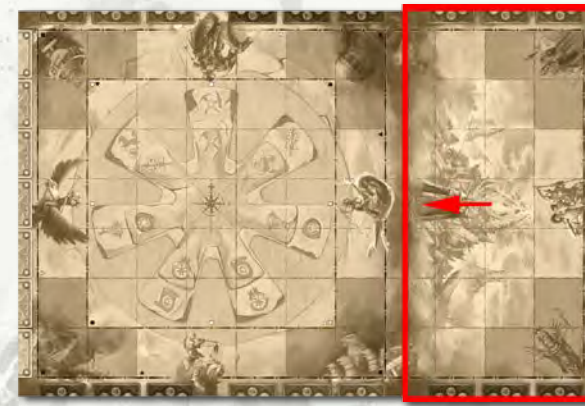
ПОДРЕДБА ПРИ 4-МА ИГРАЧИ

5-6 ИГРАЧИ

При игра с **5 или 6 играчи** ще ви е необходимо **удължението** на игралното поле.

Поставете удължението до полето от базовата игра, така че двете да формират уголемена решетка от **7 x 11** квадрата.

Обозначете **места за велики артефакти, карти на съдбата, крале и кралици** и т.н. винаги трябва да са от **външните страни** на полето по дължина.



Подгответе **общия запас** по обичайния начин, като използвате **същия брой фракции** отговарящ на **броя играчи**. Добавете тестетата със **звезден прах, ковчетата** и **СЕ**:

- При игра за **5-ма** - вземете всички компоненти (*карти, герои, чипове*) от **5 избрани** фракции. Подгответе общия запас по обичайния начин. Поставете отворени **5 случайни велики артефакта** по местата им на ръба на игралното поле. Разбъркайте останалите ВА и ги поставете на куп до тях с **лице надолу**, формирайки **тестето с оставащи ВА**. Разбъркайте **3-те карти на съдбата**, сложете ги на куп с **лице надолу** до отворените ВА. Подредете открити **5 двойки крале и кралици** на отсрещния край на полето (*при този брой играчи всички двойки ще влязат в игра*). *Върнете останалите компоненти в кутията.*

- При игра за **6-ма** - вземете всички компоненти (*карти, герои, чипове*) от **6-те** фракции. Подгответе общия запас по обичайния начин. Поставете отворени **6 случайни велики артефакта** по местата им на ръба на игралното поле. Разбъркайте останалите ВА и ги поставете на куп до тях с **лице надолу**, формирайки **тестето с оставащи ВА**. Разбъркайте **3-те карти на съдбата**, сложете ги на куп с **лице надолу** до отворените ВА. Подредете открити **6 двойки крале и кралици** на отсрещния край на полето (*при този брой играчи всички двойки ще влязат в игра*). *Сега ползвайте пълния игрови материал за фракциите.*

ПОДРЕДБА НА НАЧАЛНИТЕ ПОЗИЦИИ

При подредба на игралното поле поставете **стартовите** и **неутралните** градове, **вихропортите**, както и **руините**, както е показано на **диаграмите** долу и на стр. 8. В тези игри са необходими **2 карти с руини** (*с аналогични функции*).

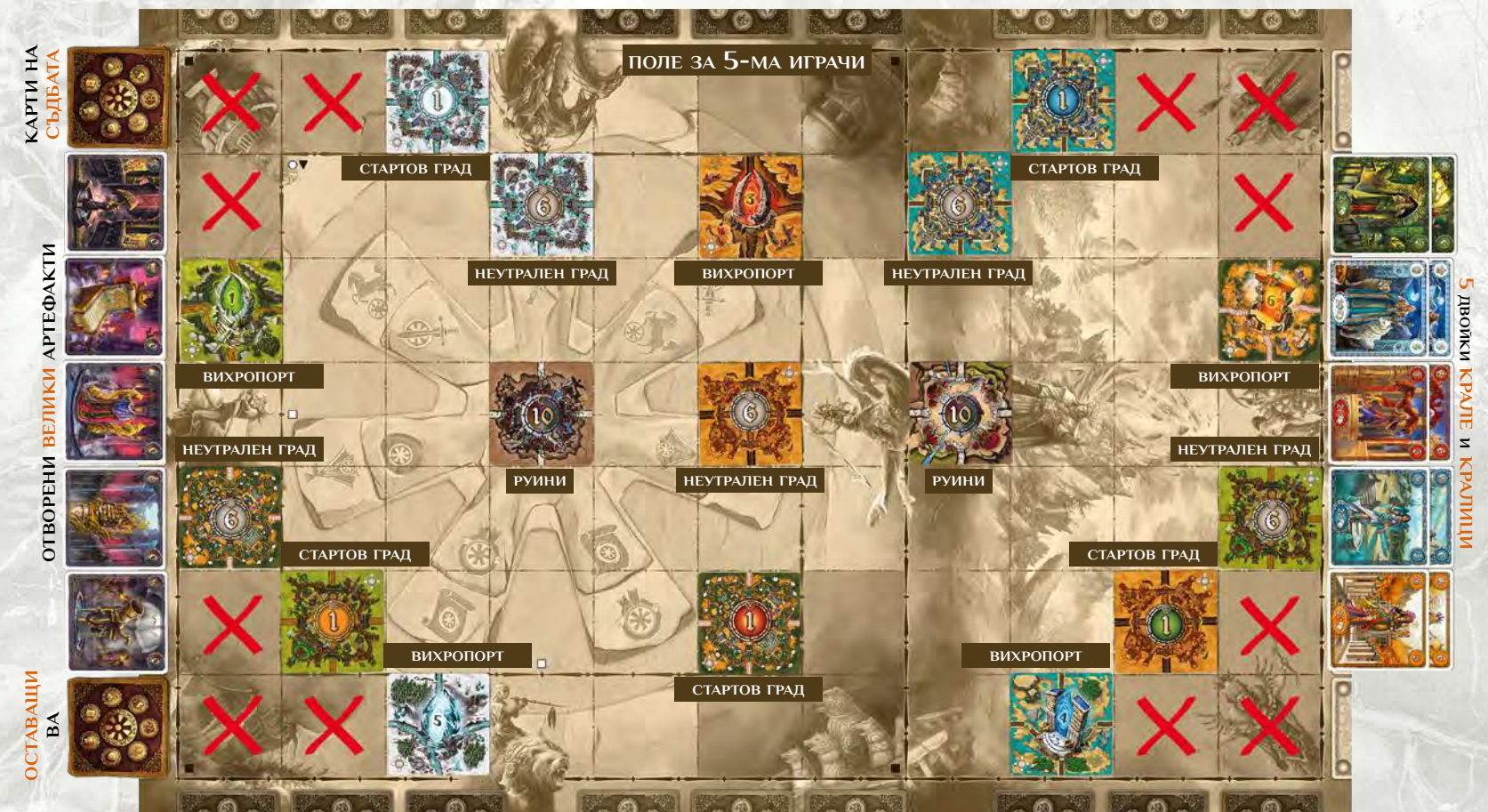
- При игра за **5-ма** - вземете **5 града** с X-кръстовища (*от всяка фракция в игра по 1*) за **стартови градове**, **5 града** с X-кръстовища (*пак всички различни*) за **неутрални градове** и **5 вихропорта**, съответстващи на фракциите в игра. Поставете ги на **случаен принцип** на определените за техния **тип** места. 3-те по-тъмни квадрата във всеки ъгъл на игралното поле (*маркирани с X на диаграмата долу*) се считат за непроходими терени - не може да се строят пътища и градове върху тях, нито пък се броят за условията за приключване на играта. С други думи тези квадрати се третират така, все едно не съществуват. *Обичайна практика е да се маркират с 12 карти с провизии, поставени с лице надолу.*

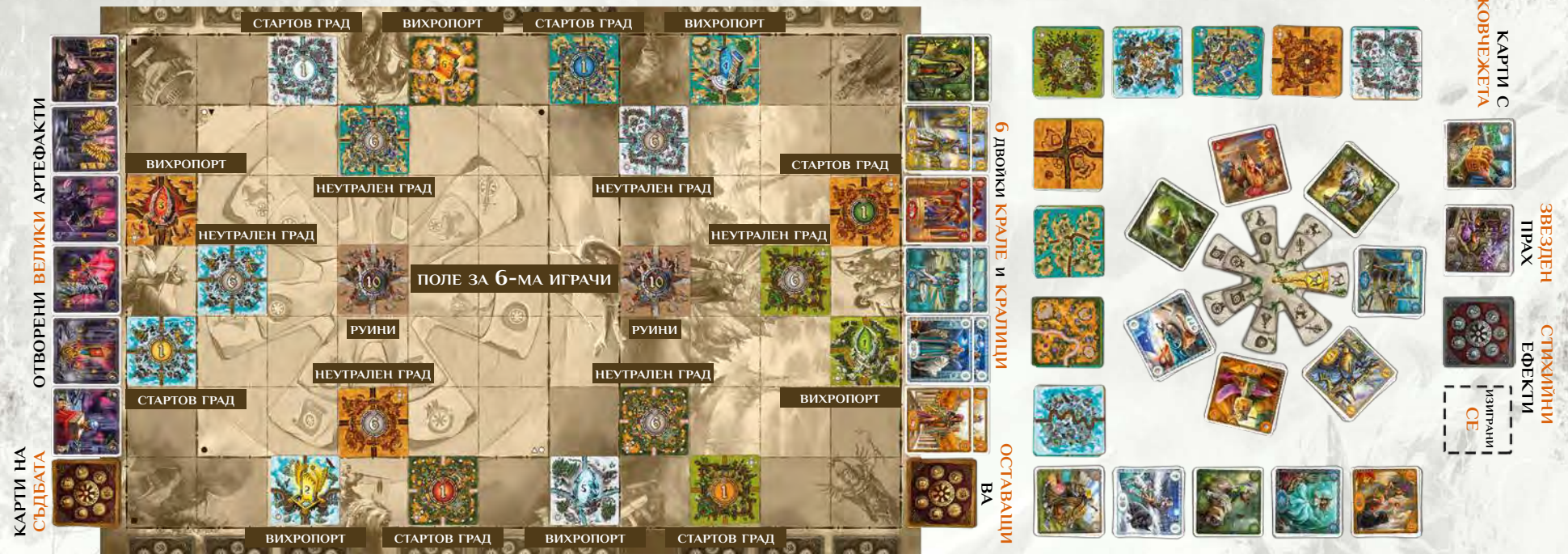
- При игра за **6-ма** - вземете **6 града** с X-кръстовища (*от всеки тип терен*) за **стартови градове**, **6 града** с X-кръстовища (*пак от всеки тип*) за **неутралните градове** и всички **6 вихропорта**. Поставете ги на **случаен принцип** на определените за техния **тип** места.

- Маркирайте **неутралните градове** с **неутрални** чипове от **6-то ниво**, ако играете в героичен режим (*новият режим по подразбиране*), или от **4-то ниво** при базова игра. Поставете **2 карти с руини** на обозначените места и ги маркирайте с **универсални** чипове от **10-то ниво** при героичен режим или от **8-мо ниво** при базова игра.

След приключване на подредбата трябва да изберете **първи** играч, без значение дали играете отборен вариант или всеки за себе си. След това като **първа** стъпка, играчите **избират фракции** един по един в кръг по часовниковата стрелка, започвайки от първия играч. Като **втора** стъпка, играчите **избират** своите **стартови градове**, но в обратен ред, започвайки от последния играч. *В този момент при базова игра бихте раздали стартовия комплект от карти на всеки играч, но в новия режим за напреднали (който от тук нататък е този по подразбиране) следва да извършите фазата на **теглена - драфт** (*виж стр. 8*).*

ПОДРЕДБА ПРИ 5-МА ИГРАЧИ





ФАЗА НА ТЕГЛЕНЕ - ДРАФТ

Драфтът е балансиран начин да разпределите стартовите карти между играчите. Вместо да раздавате на случаен принцип на всеки по 3 фирмена, 1 вожд и 1 жрец, направете следното:

- Изтеглете** толкова **фирмени**, колкото е **броят** на играчите. Първият играч поглежда картите тайно и **избира 1** за себе си. След това **предава останалите** карти на играча **вляво**, той също **избира 1** карта и предава остатъка на следващия по часовниковата стрелка. Картите се разпределят по този начин докато последният играч получи последния фирмен.
- Повторете** предходната стъпка в **обратен ред**. Сега **първи** избира **втория си фирмен последният** играч от стъпка 1; останалите карти се предават, но този път **надясно** и всеки избира карта, докато първият играч не получи последния фирмен от това раздаване.
- Повторете** стъпка 1 - първият играч отново избира пръв и после по часовниковата...
- Изтеглете** толкова **вождове**, колкото е **броят** на играчите. **Първи** избира вожд **последният** играч получил фирмен по време на стъпка 3; останалите карти се разпределят в обратен ред **надясно** (по същия начин като в стъпка 2, но с новия тип карти: **вождове**).
- Изтеглете** толкова **жреци**, колкото е **броят** на играчите. Първият играч избира **първи**, след това **жреците** се разпределят **наляво** по часовниковата стрелка по познатия начин.
- Раздайте на всеки 5 карти с провизии**, както обичайно.

Важно: Ако сте включили универсалните фракции - Фанатиците и/или Необвързаните, добавете тези карти в общия запас след драфта. **Алтернатива:** Ако са вече по тестетата, просто ги **заменяйте**, попаднат ли случайно в изтеглените карти в началото на всяка стъпка.

НАШАТА ПРЕПОРЪКА

Разбира се, може да играете в режим всеки за себе си с 5 или 6 играчи, но се подгответе за относително по-голямо изчакване между ходовете и по-дълга игра като цяло, затова ние не го препоръчваме генерално! Но ако ви допадат по-стратегическите игри, изпълнени с конфликти и непредвидими обрати, и нямате против по-голямата продължителност, то опитайте този вариант. Подготовка за игра е същата като при отборен режим. Тези игри може да са наистина забавни и да си заслужават въпреки изчакването :)

Това, което наистина ви препоръчваме, е да опитате режим на голяма карта с 3 или 4 играчи. Тествахме няколко вариации и всички са интригуващи и работят много добре. Повече подробности относно различни диаграми с начални подредби може да намерите в нашата онлайн секция, като посетите линка долу или сканирате QR-кода с телефон:



КРАЙ НА ИГРАТА

БАТАЛИЯ: Вихропорти може да приключи по **един** от два възможни начина (2 възможни условия за край, както в базовата игра, е стандартният/препоръчителният подход при игра с 4 или 6 играчи):

- Когато играч построи **теренна** карта на **последния свободен (и застроим) квадрат** от **игралното поле** и завърши картата, играта приключва незабавно.
- Когато играч построи **5-ти град** от **4-то ниво** или **по-високо**, играта свършва незабавно.

При **отборна игра** второто условие се променя / адаптира на следното:

Когато **отбор** от **2-ма играчи** построи своя **9-ти град 4-то ниво** или **по-високо**, играта приключва незабавно. **Всеки** от съотборниците може да има **произволен брой** градове 4-ки. Градовете на играчите **винаги** се броят само като **общ брой**, напр. **единият играч може да има 2, а съиграчът му 7** - няма значение. **Важен е фактът, че отборът има 9 града общо!** Отбор от **3-ма играчи** трябва да контролира **12 града 4-то ниво** или **по-високо**, за да приключи.

Практическо правило - Как се смята **необходимият брой градове 4-ки за един отбор?** Започвайки **винаги с 5 за първия**, за всеки **следващ съотборник добавяйте един град по-малко** към общата сума от **необходими градове**, напр. **условието за приключване за отбор от 3-ма играчи ще е 5+4+3=12 града 4-то ниво** (индивидуалните стойности на играчите тук са теоретични и идеализирани, с цел да се покаже как се стига до тотала).

При игра с **2-ма** или **3-ма играчи** с вихропорти + новия игрови материал на **стандартна карта** (виж стр. 6) ви препоръчваме да **игнорирате** условие №1 за **завършване** на картата. За повечето опитни играчи това е прекалено лесно и играта става твърде кратка - с всички нови компоненти включени в разширението, на малка карта с по-малко свободни квадрати, играта трудно може да развие пълния си потенциал. **Алтернатива:** опитайте нашите по-големи карти за 2/3-ма (вижте подредби онлайн*) или приложете условие №1 с цел по-бърза игра.

При асиметрична **отборна игра 3-ма** срещу 2-ма с новия игрови материал на **удължено поле** (вижте стр. 7) препоръчваме да **игнорирате** условие №1 за **завършване** на картата, тъй като **отборът с 3-ма** има по-голямо предимство при **застрояване / разкриване с цел приключване за победа, което е трудно да се балансира, за разлика от точките за победа**. Точките на отбора с **2-ма играчи** се **умножават по 1.5**, **закръглено нагоре**, напр. ако **сборът на нивата на градовете е 35 точки**, то за тях **става 35 x 1.5 = 52.5 - закръглено до 53 ТП**.

Както винаги, условието за **спечелване** на играта е **само едно**: **Играчът/отборът с най-много точки за победа (сборът от нивата на градовете му или на всички съотборници) в края печели играта!** Ако има **равенство**, сравнете следните критерии за победа в този ред:

- | | |
|-------------------------------|-------------------------------|
| 1. Установени столици | 5. Брой на градове 2-ро ниво |
| 2. Брой на кралски резиденции | 6. Брой на градове 1-во ниво |
| 3. Брой на градове 4-то ниво | 7. Брой на героите по картата |
| 4. Брой на градове 3-то ниво | 8. Брой на картите в тестето |

*ПОСЕТЕТЕ: BATTALIA.EU/RULES/SETUPS.

ДОПЪЛНИТЕЛНИ ИГРОВИ МОДУЛИ НЕУТРАЛНИ ГЕРОИ

Неутралните герои (НИГ - НЕУТРАЛНИ ИГРОВИ ГЕРОИ) са **допълнителни фигури** със значително влияние върху хода на играта. Те допринасят с нови стратегии и възможности, като увеличават преиграемостта. **Всички трябва да са съгласни дали да се ползват в игра или не.**

НАШАТА ПРЕПОРЪКА

*Въпреки че неутралните герои принципно може да се включват при всякакъв брой играчи, препоръчваме да не ги използвате на малка карта. **Метаморфа** и **Билкарр** работят най-добре при игра с 3 до 6 играчи, за предпочитане винаги на голяма карта, като последното важи особено за **Метаморфа**.*

МЕТАМОРФА

Тя е герой, който **помага** на играчите през тяхното пътешествие към победата. Тя **забързва** играта **значително**, като предоставя различни **специални умения** в услуга на играчите срещу скромна отплата.

Метаморфа, също така известна и като **Преобразителката**, е създание обвързано с **многообразието** в природата. Тя ще се появява на **различни локации**, привлечена от специфичната им енергия. Нейното специално умение се **променя** всеки път, в **зависимост** от терена, на който се **намира**. Освен това тя **разпръсква** магическата си **аура** навсякъде по картата.

Играчите може да се възползват от уменията на Метаморфа, само когато героите им **стоят** на **същия тип терен** като нея по същото време.

ДВИЖЕНИЕ НА МЕТАМОРФА

Вълшебното създание **влиза** в игра през **вихропорт** по време на **първата контрола** (това е генералното правило за всички НИГ). Хвърлете зар. Поставете Метаморфа на портала, чийто **номер съпада** с резултата на зара. Хвърлете отново, ако няма **такъв портал** в тази игра. От тук нататък движението ѝ зависи от **теренните карти**, които **строят** играчите.

Метаморфа бива **привлечена** от всички **нови локации** на полето. Всеки път, когато играч постави **нов терен**, Метаморфа **веднага бива преместена** на тази **нова карта**. Ако **теренна карта** от полето бива сменена с друга от общия запас в следствие на някакъв ефект (напр. **тераформиране**), то и **тогава Метаморфа отива на новата карта**.

АКТИВАЦИЯ НА УМИЕНИЯТА НА МЕТАМОРФА

Ако **един** или **всички** ваши герои са на **същия тип терен** като Метаморфа, може да **играете произволна карта** от ръка като **отплата** (символическа цена на активацията), за да активирате умениято ѝ. За **всеки тип терен всеки герой** може да активира **това умение веднъж на ход**. Ще рече, че ако и двата ви герои стоят някъде по картата на същия теренен тип като нея, може да го активирате два пъти. Трябва да играете по **1 карта** за всяка активация.

Може да използвате **едно** от уменията на Метаморфа, след това да **построите нов терен** на полето, премествайки я на **новия тип терен**, и така може да се възползвате от **друго** нейно умение през **същия ход**, със **същия герой**. За **целта**, трябва да преместите и **героя си на същия тип терен като новопостроената локация** или да **ползвате другия си герой**.

Активирането на уменията на Метаморфа, играейки карта, се брой за **отделна редица**. То не може да бъде извършено по средата на други редици или да прекъсне текущо действие.

УМИЕНИЯТА НА МЕТАМОРФА

Това са **6-те** умения на Метаморфа, зависещи от **терена, върху** който стои:

- Зелени гори (МЕЧИЯТ НАРОД)** - **Безплатно движение**. Ваш герой, който стои на **зелен терен**, може да се придвижи до **3 квадрата**.
- Скалисти планини (ОБЛАЧНОРОДЕНИТЕ)** - **Безплатно надграждане** на ваш **град**. Изберете **някой** от своите градове и повишете нивото му с **1 степен**.
- Червени каньони (ЖИВИТЕ ВЪГЛЕНИ)** - **Далекобойна атака без оръжие**. Може да **атакувате с героя си** **някой от 8-те съседни квадрата** (но не и този, на който стои той), **без да играете оръжие в началото на бойната редица**.
- Изумрудени езера (ОСТРОВИЯНИТЕ)** - **Безплатно повишаване на единица**. Може да **повишите единица от ръката си с 1 ранг**. Може **веднага да започнете с нея комбинация**.
- Първична джунгла (СЛЪНЦЕВЕРНИТЕ)** - **Изтеглете до 2 нови карти**. Може да **изтеглите до две карти от нацията си** за всеки **ваш герой в прото-джунглата**.
- Ледени поля (ВЪЛЧИЯТ КЛАН)** - **Удвояване на единица**. Може да **играете удвоената единица все едно имате две еднакви карти**. Можете да **поставите началото на една обикновена или на разклонена редица**.

БИЛКАРР

Билкарр от Планинците - странствач хербалист и майстор на **отвари**, който се **скита** по света, разнасяйки магическите си варива.



Ако сте късметлия или пък достатъчно находчив, за да **предугадите пътя** на Билкарр и да го срещнете по време на странстванията му, може да се окажете притежател на шишенце или две, пълни с истински еликсир.

ДВИЖЕНИЕ НА БИЛКАРР

И този НИГ **влиза** в игра през **първата контрола**. Той винаги се появява на картата през **вихропорт**. Хвърлете зар. Поставете Билкарр на **портала**, чийто **номер съпада** с резултата от зара. Хвърлете отново, ако зарът **показва портал**, който **не е в игра** в момента (напр. при игра с по-малко от 6 играчи).

Билкарр се появява и остава на този портал до края на деня. Той се **мести** в **началото** на **всеки ден**, след завъртането на Оракула с **една** позиция по часовниковата стрелка.

Този НИГ винаги се премества с **2 полета** в **диагонална посока** (**тръгвайки винаги първо надясно, следвано откъм ръба на картата**). За разлика от героите **той може** свободно да се **движи по празни квадрати без карти по тях** (Билкарр **знае всички тайни пътеки**). Той се **движи надясно само** при **първия път**, когато **тръгва от портал**, на който е бил поставен, след хвърляне на зара. Когато стигне ръба на картата, той "отскача" от него и **тръгва по другия диагонал**. Неговото движение наподобява траекторията на билиардна топка. Ако **Билкарр стигне до някой от ъглите на картата**, хвърлете зар в **началото на следващия ден**, за да "рестартирате" пътя му от нов портал.

Ето пример за движението на Билкарр през първите шест дни от седмицата.



ОТВАРИТЕ

В играта има **6 отвари**. Всички те предоставят различни умения. В началото на играта чиповете с отвари се поставят покрай общия запас с карти, видни за всички.

Когато **ваш герой** се намира на **същия квадрат** с **Билкарр**, може да **купите** от наличните му **отвари** в момента. За да закупите **1 отвара**, трябва да изиграете **2 карти с провизии**.

Като купувате отвара, **изберете** една от общия запас и я поставете пред себе си с **пълната страна нагоре**. Когато **някой** закупи определена отвара, временно **никой друг** не може да получи **същата**, докато притежателят ѝ не я изпие и не употреби ефекта ѝ докрай. След това отварата се връща и е налична за всички играчи отново. Всеки играч може да **държи колкото отвари пожелае**. Играчите може свободно да решават, колко време да ги **задържат**, преди да ги изпият. Играч дори може да реши да не пие дадена отвара до края на играта, само за да блокира използването ѝ от други... (но те може да се опитат да го **предизвикат** да я изпие).

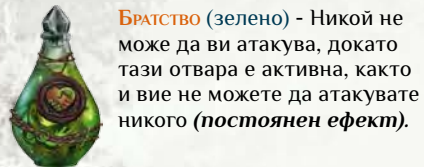
Няма ограничение за това, **кога** може да задействате ефекта на отвара. Може да я изпие по време на своя ход или по **всяко** време през хода на опонент. Когато изпие отвара, тя **веднага се активира** и ефектът ѝ продължава **винаги 3 дни**. Завъртете чипа с отвара на **90° по часовниковата стрелка**, за да укажете, че е **активирана** и че е **първият ден** от ефекта ѝ.

Всеки ден, когато трябва да придвижите Билкарр, обявявайте това на всеослушание и **припомняйте** на всички да **завъртят** своите **активирани отвари на 90° по часовниковата стрелка** - "Нов Ден, Билкарр се движи, моля завъртете активните отвари...". След третия ден, когато отварата е отново в **изходното си положение** (изправена), ефектът ѝ **приключва** и чипът се **връща** веднага в общия запас (при Билкарр) и става наличен за другите играчи.



Някои от отварите имат **постоянен** ефект през 3-те дни. Вълшебната сила на други може да се използва **веднъж дневно**. За да отбележите, че сте използвали ефекта през даден ден, обърнете отварата на **празната ѝ страна**. В края на деня, когато Билкарр се движи и завъртате шишенцето по часовниковата стрелка - обърнете го пак с пълната страна нагоре.

Това са действията на различните отвари:



Братство (зелено) - Никой не може да ви атакува, докато тази отвара е активна, както и вие не можете да атакувате никого (**постоянен ефект**).



Ярост (червено) - Когато атакувате някого, **изчистете** 2 случайни карти от ръката му, преди той да е предприел каквито и да е действия. (**веднъж на ден** - обърнете чипа при употреба)



Колос (златно) - Получавате +4 бонус сила във всяка битка, независимо дали сте атакуващ или отбраняващ се (**постоянен ефект**).



Смразяващо докосване (бяло) - Отменете действието на **картова редица** на опонент. Картите в тази редица са замразени/изхабени до края на хода. (**веднъж на ден** - обърнете чипа при употреба)



Слабост (синьо) - Налеите (дайте) тази отвара на избран опонент. Силата в битка на този играч се **намалява** с 4 във всяко сражение - отварата действа и в атака и в защита (**постоянен ефект**).



Слънцестъпяване (оранжево) - счита се за трансформация. Може да използвате една от картите в ръката си като **жокер** (но никога в бояна редица). Тя може да се превърне в провизии, базова единица или артефакт, но не в универсална или кралска карта. (**веднъж на ден** - обърнете чипа при употреба)

ФАНАТИЦИТЕ

Фанатиците, също така известни като Орденът на Половината, са нова **религиозна фракция** - те са следовници на изопачения култ към отхвърления "Разполовен оракул". Бонус комплектът с фанатици съдържа по **две копия** от всеки тип единици - 2 **фримена**, 2 **вожда**, 2 **жреца** и 2 **лорда**. Символът на Разполовения оракул е изобразен вляво под този за типа на картата. Фанатиците се разбъркват в съответните тестета **след** 5-та стъпка от фазата на теглене (**драфт**) от подготовката за игра или след като стартовите карти са раздадени на играчите. Тези карти се считат за **универсални** единици. Това означава, че те участват във всички видове **кохорти**, а също така **не развалят** и бонуса **морал на героя**. **Цената** за наемаването им е същата като на стандартните единици от съответните тестета.



Удвоена СИЛА В БИТКА

Символът на РАЗПОЛОВЕНИЯ ОРАКУЛ

Фанатиците имат следните специални умения:

Когато наемате **фанатик**, получавате **2 карти** с провизии, вместо една.

Тези единици не може да се ползват по нормалния начин като единиците от други фракции. Тази фракция практикува могъщия обред на **сакралното удвояване**. Това означава, че за да играете карта с фанатик, трябва **винаги** да изхвърлите **1 карта** в мъртвилото. Ако нямате карта, която да **жертвате** (или **пък не желаете**), тогава **не може** да играете **изобщо** фанатика и трябва да го изчистите в заслона. При **жертвоприношение** изиграната карта с фанатик се брои за **удвоена**. Двете виртуални карти може да бъдат използвани или в една обикновена, или в разклонена редица. **Удвоената сила** е отбелязана на картата. **Допълнителният символ** служи за улеснение при **калкулране** на общата сила, когато се ползва в битка.

Също като Необвързаните, фанатиците **не може** да бъдат **трансформирани** от артефакти като свитъци, титли и амулети, но може да бъдат **стационарни** в палатки (това не изисква да жертвате карта, защото не се счита за употреба, а само за съхранение на фанатика).

ДОЛИНИ НА КРАЛЕ И КРАЛИЦИ

Долините на кралете и кралиците са **допълнителни** игрови сценарии. Тези древни планински долини са населени със стари занаятчии и мирни люде, които са се специализирали в изработката на **провизии** и **най-вече** на **7-те типа артефакти**. Те живели в относително уединение преди героите и техните войски да се **натъкнат** на скритите долини и да се опитат да ги подчинят, едва срещайки съпротива. Този сценарий е **най-подходящ** за **4 до 6 играчи** - тук ще намерите правила за тези две начални подредби. За **алтернативни варианти** с **различен брой играчи**, включващи долините, посетете battalia.eu/rules/setups.

В този сценарий играчите се борят за **контрол** над **различни сгради** и **градския център**, като по този начин получават повече **точки за победа** в края, и най-важното - да използват **8-те работилници** като източник на **безплатни артефакти** и **провизии** по време на игра.

Двата комплекта съдържат по **10 карти** за Долината на кралете (червени) и **10 карти** за Долината на кралиците (лилави). Всяка долина се състои от **1 градски център**, **4 X-образни кръстовища**, **4 сгради** и **1 свързваща карта**. В различните игри ще използвате обикновено само **1 свързваща карта** (или **Високи проход** или **Кралев мост**). Всяка сграда произвежда **определен ресурс** (артефакт или провизии). Символът на ресурса е изобразен на картата.

ДОЛИНАТА НА КРАЛЕТЕ



Градски център (НЕУТРАЛЕН) Кралев мост (СВЪРЗКА) Кметство (ТИТЛА) Ковачница (СЕЧИВО) Конюшня (КОН) Арена (ОРЪЖИЕ)

ДОЛИНАТА НА КРАЛИЦИТЕ



Градски център (НЕУТРАЛЕН) Високи проход (СВЪРЗКА) Таверна (АМУЛЕТ) Тъкачница (ПАЛАТКА) Арканум (МАГИЧЕСКИ СВІТЪК) Бакалия (ПРОВИЗИИ)

ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

За да подготвите този сценарий, подредете картата според диаграмата (вижте стр. 11). В тази игра не е необходима карта с руини.

- Поставете **2-та градски център** с лице нагоре на квадратите, където обикновено се поставят руините, и ги маркирайте с неутрален чип от **6-то ниво**.
- Поставете **4-те кръстовища** с лице надолу до съответния градски център.
- Разбъркайте **4-те сгради** за всяка от долините **поотделно** и ги поставете с лице надолу на **случаен принцип** на **4-те ъгъла** около **съответния градски център** (така се знае коя долина, къде е, но локациите на отделните сгради в нея са неизвестни).
- Поставете **Високи проход** или **Кралев мост** на **централния квадрат** на полето.
- Ако сте избрали да играете с **Кралев мост**, поставете по **1 случаен ВА** с лице надолу под всеки **вихропорт** при игра с **6-ма** или по **2 случайни ВА** при **4-ма**. Всеки играч взима толкова **пръстена** за маркиране колкото са **вихропортите** в игра, и ги поставя от дясната страна на табло си върху цветните кръгове, съответстващи на цвета на порталите. Тези **пръстени** представляват **вихропориви** (магически усилватели) необходими, за да **получите ВА** като бонус при скок в магически портал (виж стр. 12).

Всяка карта от Долините има **пътища** изобразени на **гърба**. Поставяйте картите така, че да са правилно свързани една с друга (виж стр. 11). Това значи, че **пътищата** съществуват в тази си форма, но са все още неразкрити. Останалата част от подготовката за игра е същата.

ХОД НА ИГРАТА

В началото на играта **долините** се считат за **неразкрита територия**. Единствените изключения са градските центрове и пътните връзки (знае се само, че там има нещо).

За да **разкриете** **някоя част** от долина, трябва ваш **герой** да се намира на **квадрат съседен до картата**, която искате да разкриете. Между картата, на която е героият, и картата, която искате да разкриете, трябва да може да се построи **директна пътна връзка** (т.е. разкриване на карти откъм ъглите на долината е невъзможно). Освен това има и **цена** за разкриване:

- За да **разкриете** карта с **път** в долината, трябва да изиграете **2 фримена** и **1 карта** с **провизии** (цената за разкриване е същата като тази за строеж на кръстовище).
- За да **разкриете сграда**, трябва да изиграете **2 фримена** (или **сечиво**).

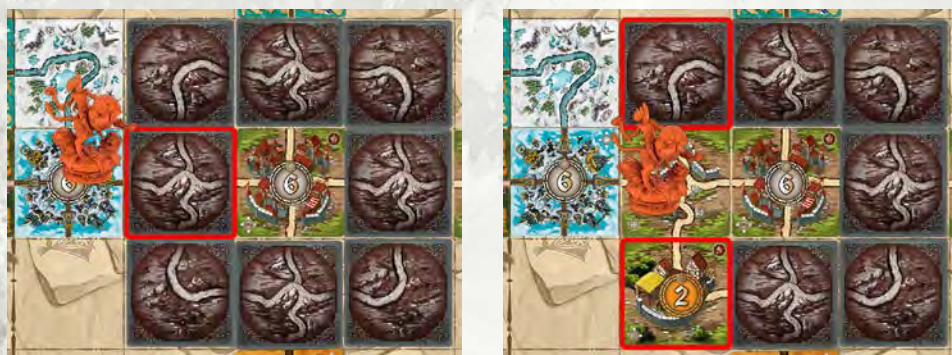
Долини на кралете и кралиците подредба при 4-ма играчи



Долини на кралете и кралиците подредба при 6-ма играчи



Разкритата карта се обръща и героите вече може да стъпват върху нея. Когато някой разкрие **сграда**, той автоматично получава **контрол** над нея; играчът я маркира с чип от **2-ро** ниво. Тази сграда се брои като **2 точки за победа** за играча и му дава правото да **получава** съответния/изобразения **ресурс** (*артефакт или провизии*) **безплатно** (вижте по-долу).



Оранжевият играч може да разкрие съседната на героя си карта с път (тази отбелязана в червено). Той заплаща **2 фримена** и **1 карта с провизии** и **обръща** разкрития път. Героят му вече може да влезе в долината.

След като влезе в долината, играчът може да разкрие една от **2-те съседни сгради**. След като плати цената, той обръща избраната карта (поставя я така, че пътищата да съвпадат) и я маркира със свой чип от 2-ро ниво.

ВАЖНО: Долините са **неутрална територия**. Играчите **нямат теренни бонуси** докато преминават през тях или провеждат битки (тук не са активни и всички **безплатни** умения от 1-во ниво от **таблата на героите**. Разпространяват се отделно).

Когато играчите строят пътища и градове до Долините, те трябва да се съобразяват със следните **правила и ограничения**. **Не може** да строите градове **непосредствено** до карта със **сграда**. Когато строите **около долина**, трябва пътните отсечки на **новата** карта да **съвпадат** с тези на картите от **долината**. Пътищата на картите от Долините са изобразени на гърба им, **затова дори и преди да са разкрити, трябва да се считат като съществуващи**.

Може да **взимате по 1 артефакт (или провизии) на ход в ръка безплатно от сградите**, които **контролирате**; **може да използвате картата същия ход**. Може да вземете **само 1 безплатна карта независимо колко сгради държите**. Всяка сграда предоставя **определен тип артефакт (или провизии)**, така че изборът ви е ограничен до сградите, които контролирате.

Сградите дават **предимство** на играча, който контролира **градския център**. Градските центрове се **анексират** като **неутралните градове** - като ги нападнете с достатъчно сила в бойна редица. Когато играч завладее градски център, той го маркира стандартно със свой чип от **4-то ниво**, но **не взима лорд** за новия град. В този случай **бонусът** за контролиране на град от Долината е, че **сградите повишават защитната сила на центъра**. Градските центрове се **подсилват с 2 точки** за всяка сграда в **същата долина**, която играчът контролира. Това не работи двупосочно. **Градските центрове не повишават защитата на сградите**.

Градските центрове и сградите може да бъдат **атакувани** и завладявани от опоненти, както всеки нормален град на играчите. **Защитната сила на сградите е винаги 2**, а градските центрове имат **повишена защита от 4 плюс 2 за всяка сграда**, контролирана от същия играч.

ВАЖНО: Ако загубите **градски център**, това не значи, че автоматично губите и **сградите** в долината. Те трябва да бъдат превзети всяка **поотделно**.

СВЪРЗВАЩИ КАРТИ

Това са картите, които **свързват двете долини**. Те представляват две различни вариации и добавят още една малка **взemi-и-достави механика** към играта. Както вече споменахме, може да използвате само една от свързващите карти в дадена игра. Специфичното и при двете вариации на свързки в Долините е, че **може да държите** в тестето си **колкото пожелаете ВА**.

ВИСОКИ ПРОХОД

В тази вариация **Високи проход** е **индиректен източник** на велики артефакти. За да се собиете с ВА, трябва да спрете със свой герой на **Високи проход**. Там получавате магически **вихропорив**, представен чрез **пръстен за маркиране**; поставете пръстен върху фигурата на героя си, за да отбележите, че тази фигура пренася вихропорив (*може само по един на герой наведнъж*). След това един от опонентите ви **хвърля зар** и определя случаен портал. Трябва да занесете вихропорива до портала със **съответния номер**. За **подсещане** поставете друг пръстен на **оцветеното място** (в дясната част на **таблото на играча**) *отговарящо на цвета на този портал*. По-нататък в играта, когато го достигнете, прескочете с героя си от **този портал на друг** и махнете двата пръстена. Когато го направите, **изберете кой да е от отворените велики артефакти** или изтеглете **карта на съдбата**. Това е **усиленият ефект** на магията на вихъра в допълнение към стихийните ефекти. Новия ВА се поставя в заслона.

КРАЛЕВ МОСТ

Когато играете с **Кралев мост**, тази карта служи като **зона за обмяна с градския съвет**, където може да **размените ВА за точки за победа** (всяка доставка се **възнаграждава**) и **обратното** (понякога им се **иска да поразчистят залежали "вехторици"** от хранилището). Това е **отколешна традиция в Долините** - **занаятчийският съвет винаги е бил заинтригуван от събирането на нови ВА, за да ги изучава и да се опита да претвори древните им сили**.

В този сценарий започват играта с **пълен комплект вихропориви**. Когато пътувате през портали може да **изразходвате** вихропоривите си и да **събирате велики артефакти** скрити под **порталите**, през които **влизате** във Вихъра. Ако има **по 2 ВА под портал**, може да ги **погледнете**, да **изберете един** и да **върнете другия без да го разкривате** пред другите играчи. Трябва да **покажете само този, който сте избрали да вземете**. Също така **махнете вихропорива** (пръстена, който **съответства на цвета на входния портал**), от таблото си. Така **не може да вземете втори ВА от същия портал**. Поставете новия ВА в заслона.

Когато **ваш герой спре на Кралев мост**, може да извършите следните действия:

- Може да **обмените** явно някои от събраните **велики артефакти** за **точки**. Претърсете тестето си (*ръката, нацията или заслона*) за ВА, който бихте върнали, и го **разбъркайте в купчината с оставащи ВА**. След това **надградете един от градовете** си **безплатно**. Може да замените колкото желаете ВА за точки: **+1 ниво (ТП) за всеки 1 ВА**.
- Може да направите **обратното** - може да **понижавате** градове, за да вземете ВА. Понижете **1 град с 2 нива** (или **2 града с 1 ниво всеки**). Изберете **1 от отворените ВА** (от *ръба на полето*) или **изтеглете карта на съдбата**. Поставете новата карта в заслона си. Това е **добра възможност предимно за играчи, които не са успели да вземат велик артефакт** пътешествайки през вихропорти или такива търсещи **точно определен**.
- Разменете ВА от своето тесте, за който и да е отворен велик артефакт** или **карта на съдбата**. Ако вземете от отворените ВА, поставете стария с лице нагоре на **освободеното място**. Ако теглите карта на съдбата, **размесете стария си ВА в тестето с оставащи ВА**. Поставете новата карта в заслона си.

ПРОМЕНИ В ПРАВИЛАТА

В това разширение внасяме промени при **два игрови елемента** от базовата игра:

- Жезълът на Терра** ще **тераформира до 3 теренни карти наведнъж**. Играчът може да подмени до 3 произволни стандартни теренни карти (*град, път, портал* **но не и долина или вулкан**) с коя да е друга от същия тип (*същите пътища/изходи*), но с **друг терен**. Играчът може да вземе новата карта от **общия запас (1 тераформация)** или да **размени местата на 2 карти на полето**. Размяната на 2 карти се счита за **2 тераформации наведнъж**.
- Когато **герой отстъпва** в битка, фигурата му трябва да бъде преместена **точно на 3 стъпки** от бойното поле, като играчът трябва да заплати или **3 карти с провизии** или **1 кон**. Героят може да отстъпи само на **неутрално** или **свое** поле. Това означава, че играчът **не може да премести фигурата си върху вражески град или върху карта, където стои друга вражеска фигура** (в конкретния случай под **враг се разбира неговият нападател**).

© 2018 Фантасмагория ООД.
ул. Гео Милев 30, София, България
kingdom@fantasmagoria.bg
www.facebook.com/fantasmagoria.bg
www.fantasmagoria.bg
+359 895 61 88 10

Автор: Александър Геров
Разработка и оформление на играта: Леда Герова, Александър Геров
Илюстрации: Атанас Лозански, Димитрина Ангелска
Графичен дизайн: Александър Геров, Леда Герова
3D моделиране: Васил Христов, Атанас Лозански

Специални благодарности за цялостния принос по реализацията на проекта на
КРАСИМИРА ДИМИТРОВА
РУСИ ПАПАПЗОВ



СПЕЦИАЛНИ БЛАГОДАРНОСТИ НА ВСИЧКИ ПОДДРЪЖНИЦИ ОТ KICKSTARTER
КАКТО И НА НАШИТЕ НЕВЕРОЯТНИ ТЕСТОВИ ИГРАЧИ:

Росен Цолов, Антони Драгоманов, Красимира Димитрова, Руси Папазов,
Никола Гоцев, Александър Геров "Красивия", Фани Петкова,

Данаил Йотов, Николай Колев, Антонина Кирова, Огнян Василев,
Мила Станоева, Георги Кацарски, Йордан Стефанов, Николай Жеков.

ПРЕВОД НА БЪЛГАРСКИТЕ ПРАВИЛА: Красимира Димитрова
РЕДАКЦИЯ: Александър Геров, Николай Жеков

© 2018 ВСИЧКИ ПРАВА ЗАПАЗЕНИ