

Эадор

Владыки Миров

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА



★ Правила ★

Общие сведения

Эадор — разбитый на осколки мир, за власть над которым могут сразиться от 2 до 6 игроков. Захват мира обычно продолжается 25—50 минут.

Игровые сущности

Карты владык — 6 штук.

Владыки помогают игрокам в борьбе за осколки. Каждый владыка покровительствует трем осколкам.



Карты осколков — 18 штук.

Осколки Эадора имеют следующие характеристики:

- 1 **Очки астрала** — учитываются при определении победителя в игре.
- 2 **Лояльность** — показывает, какой владыка имеет преимущество в борьбе за осколок.
- 3 **Свойства** — например, запрет на использование определенных войск или бонусы к силе для них.
- 4 **Символ местности** — холмы, болота, леса или равнины — дает бонус +1 к силе войскам с таким же символом.



Карты действий — 102 штуки.

Карты ритуалов — 21 штука.

Игрок может сыграть 1 карту ритуала только в начале раунда, и после этого не участвует в битве за осколок. Некоторые ритуалы остаются на столе перед игроком до конца игры (активные ритуалы); другие — производят разовый эффект и отправляются в сброс.

Карты заклинаний — 16 штук.

Игрок может сыграть 1 карту заклинания в каждом круге битвы за осколок. Карты заклинаний со значком  действуют только в течение круга, в котором были сыграны; со значком  — до окончания битвы.

Карты войск — 65 штук.

Игрок может сыграть 1 карту войска в каждом круге битвы за осколок, если иное не разрешено свойствами осколка или заклинания. Карты войск имеют следующие характеристики:



- 1 **Сила** — базовая сила войска; варьируется от 1 до 10.
- 2 **Тип** — войско относится к одному из следующих типов: **Свет**, **Хаос** или **Нейтральный**. Игрок не может сыграть войска **Света** и **Хаоса** в течение одной битвы за осколок, если иное не разрешено свойствами осколка, ритуала или заклинания. **Нейтральные** войска можно сочетать с войсками и **Света**, и **Хаоса**.
- 3 **Символ местности** — войско получает бонус +1 к силе в битве за осколок с таким же символом.
- 4 **Класс** — войско относится к одному из следующих классов: **воин**, **маг**, **монстр**, **нежить**.



Жетоны влияния — 10 штук.

Выдаются победителю каждого круга битвы за осколок. Используются для определения результата битвы.

Базовые принципы

- ✦ Игра состоит из раундов; в каждом из них разыгрывается 1 осколок.
- ✦ Игра завершается после розыгрыша всех осколков.
- ✦ Колода осколков и колода карт действий лежат рубашкой вверх.
- ✦ Все сброшенные карты кладутся рубашкой вверх; игроки не могут смотреть в них.
- ✦ Если колода карт действий закончилась, когда не все осколки еще разыграны, тщательно перемешайте сброс и сложите новую колоду.
- ✦ Карты войск и заклинаний, участвующие в битве за осколок, лежат лицом вверх до окончания битвы (заклинания, отмененные защитным заклинанием СПРАВЕДЛИВОСТЬ, сразу отправляются в сброс). В конце раунда все эти карты кладутся в сброс рубашкой вверх.

Правила для 4—6 игроков

Подготовка к игре

Перемешайте карты владык. Каждый игрок вытягивает 1 карту владыки и кладет ее перед собой лицом вверх. Затем удалите из игры лишних владык и все осколки, лояльные к ним. Таким образом, при игре вчетвером будет разыгрываться 12 осколков; впятером — 15 осколков; вшестером — 18 осколков.

Перемешайте карты осколков и сложите из них колоду. Откройте первый и второй сверху осколок и положите рядом с колодой. Когда первый осколок будет разыгран, второй становится первым, а на его место открывается следующий осколок из колоды.

Перемешайте карты действия и сложите из них колоду. Раздайте каждому игроку по 7 карт.

Право хода переходит по часовой стрелке. Первым ходит игрок с картой владыки, которому лоялен первый разыгрываемый осколок; или выигравший предыдущую игру. В последующих раундах первым ходит игрок, завоевавший предыдущий осколок.

Начало раунда

В начале раунда каждый из игроков по очереди может совершить одно из следующих действий:

- ✦ Взять 1 карту из колоды. После этого игрок пасует до конца раунда.
- ✦ Сыграть 1 карту ритуала на себя или соперника. После этого игрок пасует до конца раунда.
- ✦ Вступить в первый круг битвы за осколок: сыграть 1 карту войска и/или 1 карту заклинания, если иное не разрешено свойствами осколка или заклинаниями.

Битва за осколок

Битва может состоять из одного или нескольких кругов. После каждого круга определяется его победитель — игрок, сыгравший войско с наибольшей силой. При подсчете силы войска учитываются все бонусы (за символ местности и свойства осколка, за сыгранные карты заклинания). Победитель получает жетоны влияния.

Количество жетонов влияния = $(X - Y) / 2$, где X — сила победившего войска, а Y — второго по силе войска. Дробные значения округляются в большую сторону. Если у двух или нескольких игроков сила войск равна, то очки влияния не начисляются.

Ниже приводится таблица подсчета жетонов влияния.

Разница сил	Очки влияния
1-2	1
3-4	2
5-6	3
7-8	4
9-10	5
11-12	6

Заклинания со значком  продолжают действовать до конца битвы. Другие заклинания и войска остаются на столе, но не оказывают действия, до конца битвы.

В последующих кругах игроки по очереди могут:

- ✦ либо снова сыграть 1 карту войска и/или 1 карту заклинания;
- ✦ либо пасовать до конца раунда.

Если спасовали все игроки, битва за осколок завершается. **Осколок получает игрок, у которого оказалось больше всего жетонов влияния.**

Если несколько игроков набрали равное количество жетонов влияния, осколок получает (в порядке уменьшения значимости):

1. Игрок, имеющий активный ритуал АВТОРИТЕТ, если он принимал участие в битве.
2. Игрок, имеющий активный ритуал ПОВЕЛИТЕЛЬ.
3. Игрок, имеющий карту владыки, к которому лоялен разыгрываемый осколок.

Таким образом, осколок может достаться игроку, который вообще не вступал в битву.

Совместимость войск

В битве за осколок игрок не может использовать войска и Света, и Хаоса одновременно, если иное не разрешено свойствами осколка, ритуала или заклинания. **Нейтральные** войска могут использоваться в одной битве с любыми другими.

Розыгрыш защитных карт

Карту ритуала МАГИЧЕСКИЙ БАРЬЕР можно сыграть только на ходу соперника, если он сыграл на вас любой свой ритуал (кроме ритуала ПЕРЕНАСЕЛЕНИЕ). Действие ритуала отменяется, и обе карты идут в сброс.

Карту заклинания СПРАВЕДЛИВОСТЬ можно сыграть на ходу соперника, если он сыграл на вас заклинание ПРЕДАТЕЛЬ (или заклинание ВЕТО). Действие заклинания отменяется, и обе карты идут в сброс.

Конец раунда

В конце раунда все сыгранные карты войск и заклинаний отправляются в сброс. Карты активных ритуалов остаются в игре. Жетоны влияния возвращаются в центр стола.

Если у игрока после завершения битвы осталось больше 7 карт на руках, то он сбрасывает лишние. Затем все игроки, начиная с того, кто завоевал осколок, берут по 1 карте из колоды.

Определение победителя в игре

После того как разыграны все осколки, подсчитайте очки астрала у каждого из игроков:

- ✦ За каждый свой осколок игрок получает количество **очков астрала**, изображенное на нем; кроме того, он получает 1 **очко астрала**, если осколок лоялен его владыке.
- ✦ К полученной сумме **очков астрала** прибавляются (или из неё вычитаются) очки на **активных ритуалах** игрока.

Игрок, набравший больше всех **очков астрала**, становится победителем в игре. Если несколько игроков получили поровну **очков астрала**, побеждает тот, у кого больше количество осколков, лояльных его владыке. В случае равенства объявляется ничья.

Правила для 2—3 игроков

При игре вдвоем или втроем изменяются два пункта правил:

1. Все карты владык раздаются игрокам поровну. Разыгрываются все 18 осколков.
2. Начало раунда разбивается на два этапа:

На **первом этапе** игрок может:

- ✦ либо взять карту;
- ✦ либо сыграть 1 карту ритуала на себя или соперника.

На **втором этапе** игрок может:

- ✦ либо взять карту; после этого игрок пасует до конца раунда.
- ✦ либо вступить в первый круг битвы за осколок: сыграть 1 карту войска и/или 1 карту заклинания.

Далее битва продолжается как обычно.

Ускоренный вариант игры

В ускоренном варианте удалите из игры все осколки с номиналом «1». Таким образом, будет разыгрываться 12 (для двух, трех или шести игроков); 10 (для пяти игроков); или 8 (для четырех игроков) осколков. Игра становится более динамичной, а продолжительность каждой партии сокращается. Вы можете придумать и свои собственные варианты правил.

Условные обозначения

Ритуалы и заклинания

Ритуал	Заклинание		Ритуал / Заклинание
			
	Действует на протяжении всего раунда	Действует только во время текущего круга	Защитный

Символы местности

Равнины	Холмы	Леса	Болота
			

Типы войск

Хаос	Нейтральный	Свет
		

Классы войск

Воин	Маг	Монстр	Нежить
			

Для заметок:

КНИЖНАЯ СЕРИЯ «ЭАДОР»

Александр Золотко

Проклятие темной дороги

Легионы императора ушли дальше, а он остался здесь — наместником в захолустной провинции, в компании мятежников, болотных чудищ и молодой красавицы жены.

Здесь ходят слухи, что в провинцию пришел боевой отряд инквизиции, и что скверна Хаоса уже обнаружена и человеческие костры уже горят по всей провинции... Но больше всего юного наместника беспокоит, что это за три странные звезды появились недавно на небе, и теперь каждую ночь становятся все больше?



Эльдар Сафин

Рыжие псы войны

Это не было простым нашествием степняков. Это была Орда — огромная армия кочевников, в которой вместе с кочевыми народами воюют племена орков, гоблинов, троллей и кто знает какой еще нечисти. Империя людей обречена.

Его зовут Дайрут и он — один из Рыжих Псов великого хана. И пока он режет врагов во славу Орды, тайные силы строят свои планы на него и его будущее.



Эльдар Сафин

Кровавые сны владык

Армия хаоса пыталась захватить этот мир еще в древности. Но теперь храмы Владыки разрушены, его вера забыта, в городах империи стоят лагеря орков и пасутся кони степняков. Грядет последняя битва, которая решит судьбу этого мира.

КОМПЬЮТЕРНАЯ СТРАТЕГИЯ

Эадор — мир магического постапокалипсиса, в котором могущественные Владыки играют судьбами простых смертных.

Компьютерная игра, объединившая в себе черты «Героев меча и магии» и «Цивилизации»!

