

RUNEWARS

ПЕРЕСМОТРЕННОЕ ИЗДАНИЕ. ИЗМЕНЕНИЯ В ИГРОВЫХ ПРОЦЕССЕ

ОБЗОР

В этом документе описываются все изменения к правилам, которые отличают пересмотренное издание игры *Рунные войны* от оригинального. Все перечисленные в этом документе правила отменяют правила из Книги правил базовой игры и расширения *Знамёна войны*.

СОЗДАНИЕ КАРТЫ

При создании игрового поля в третьем шаге подготовки к игре учтите следующие изменения:

- **Расстояние между родными владениями:** во время 4 шага создания игрового поля игроки могут разместить подготовительные маркеры родных владений (ПМРВ) на расстоянии **трёх** и более локаций друг от друга (вместо четырёх по старым правилам).
- **Жетоны рун:** Игроки не могут разместить жетоны рун в своих родных владениях в 8 шаге подготовки к игре. Вместо этого, сразу же после размещения модулей карты в 3 шаге создания игрового поля, игроки выполняют следующее действие.

“Начиная с первого игрока и далее **против часовой стрелки**, каждый игрок берёт по одной драконьей и фальшивой руне и втайне размещает их “лицом” вниз в любые две локации по своему выбору. **Эти жетоны нельзя размещать в локациях, в которых уже есть драконьи руны или соседних с ПМРВ**”.

ПОБЕДА В ИГРЕ

- **Конец игры:** игра заканчивается с окончанием седьмого года (вместо шестого) или после того, как игрок использовал свою карту Победы (см. ниже).
- **Победа:** То, что игрок контролирует шесть драконьих рун, **не означает, что игра немедленно заканчивается**. Для победы, игрок, контролирующий шесть драконьих рун, может открыть их и он должен удерживать их под своим контролем ещё один год.

Это то же самое условие победы, что и описанное в варианте “Дорога к победе” расширения *Знамёна войны*. Если у игроков нет этого расширения, то они должны следовать описанным на следующей странице правилам раздела “Победа”.

Заметьте, что вариант “Эпическая игра” из оригинального издания этой игры не совместим с этими изменениями к правилам.

БИТВА

Во время битвы учтите следующие изменения:

- **Отряды с ● подставкой:** Поваленные отряды с ● подставкой в фазу “Подсчёт силы” считаются стоящими.
- **Помощь героев:** Если в локации, в которой происходит битва, есть герои, то они могут поддерживать свои отряды в битве. Это позволяет игрокам тянуть дополнительные карты Судьбы и выбрать вариант их использования (см. “Помогающие в битве герои” на следующей странице).

ИЗМЕНЕНИЯ В КАРТАХ

При розыгрыше нижеперечисленных карт учтите следующие изменения:

- Карта Сезона “Родные владения под угрозой” требует, чтобы каждый игрок переместил только **1 жетон руны** (вместо 2) из своих домашних владений.
- Карты Приказов “Мобилизация” и “Завоевание” позволяет игрокам помимо отрядов перемещать и героев.
- Карта Тактики “Засада” теперь может быть разыграна только в Фазу Квеста.



ПОБЕДА

Если игрок контролирует шесть драконьих рун, то он может попытаться закончить игру. Сначала он должен доказать, что у него под контролем есть шесть драконьих рун. Затем, если в этом же сезоне следующего года игрок контролирует минимум шесть драконьих рун, он выпрыгивает игру (подробности ниже).

В любой момент своего хода игрок может открыть свои драконьи руны, чтобы доказать, что у него есть достаточное для победы их количество. Эти жетоны остаются лежать “лицом” вверх (см. раздел “Открытие жетонов рун”). Затем он ставит **один неиспользуемый отряд своей фракции** сверху текущей колоды Сезона. (Если это, например, лето, то он ставит отряд сверху невоскрытых летних карт Сезона). До начала следующего сезона этот отряд не может быть удалён с колоды. Если на одной из колод Сезонов находится отряд какого-либо игрока, то этот игрок не может ставить свои отряды на другие колоды Сезонов.

Если в фазу розыгрыша карты Сезона на колоде текущего сезона стоит отряд, то **перед** вскрытием карты Сезона игроки отыгрывают следующее правило: если у игрока, которому принадлежит отряд, всё ещё имеется достаточное для победы количество жетонов рун (откройте их в случае необходимости), то он немедленно становится победителем. Если под его контролем не имеется минимум шести рун, то он убирает этот отряд себе в запас и карта Сезона разыгрывается по обычным правилам.

Сверху каждой колоды Сезонов может находиться только один отряд. Если игрок уже поставил свой отряд на текущую колоду Сезона, то любой другой игрок, имеющий достаточное количество жетонов рун должен дожидаться своей очереди в следующем сезоне, чтобы открыть свои драконьи руны и поставить свой отряд на эту колоду.

После того как игрок поставил свой отряд на колоду Сезонов, он может выпрыгнуть игру только **в следующем году**. В связи с этим игроки не могут ставить отряды на колоды Сезонов в седьмой игровой год.

Например, на шестом году игры Том открывает шесть драконьих рун и ставит своего Пехотинца сверху колоды текущего сезона (лето). Однако весной следующего года он потерял контроль над одной из локаций, содержащей драконью руну. Следующим летом у него уже нет достаточного для победы количества драконьих рун. Он возвращает Пехотинца в свою игровую зону. Больше ни у кого из игроков нет отрядов на колодах Сезонов, и, так как сейчас идёт седьмой и последний игровой год, никто из игроков не может поставить отряд на колоду Сезонов. В результате победитель будет определяться в конце Зимы.

Примечание: Если вы играете с расширением **Знамёна войны**, то вместо описанных в этом разделе правил используйте вариант игры “Дорога к победе”.

ОТКРЫТИЕ ЖЕТОНОВ РУН

Если текст карты предписывает игроку перевернуть жетон руны, то он выбирает любой жетон в контролируемой им локации и переворачивает его “лицом” вверх, показывая, является ли он драконьей или фальшивой руной. Если карта требует от игрока открыть одну из драконьих рун, он не может показывать ни один из Жетонов фальшивых рун.

Перевернутые таким образом жетоны остаются лежать “лицом” вверх. Они могут быть снова перевернуты “лицом” вниз только после розыгрыша карты Приказа “Укрепление” (см. раздел “Укрепление (#8)” на стр. 36 Книги правил). При розыгрыше карты Приказа игрок может перевернуть “лицом” вниз жетоны только в тех локациях, на которые воздействует этот приказ. Другие открытые жетоны рун остаются лежать “лицом” вверх.

ПОМОГАЮЩИЕ В БИТВЕ ГЕРОИ

Во время 3 фазы битвы, стоящие герои могут **ПОМОЧЬ** дружественным отрядам в этой битве.

Начиная с атакующего, каждый игрок может взять любое количество своих героев в спорной локации и поставить их рядом с любыми типами дружественных отрядов. Когда игрок тянет карты Судьбы за этот тип отрядов, он может взять одну дополнительную карту, посмотреть их и выбрать, какую из них он сбрасывает (не разыгрывая её).

Если игрок проигрывает битву, в которой ему помогали один или несколько его героев, то герои становятся поваленными и отступают вместе с отступающими отрядами, если таковые имеются. Если у игрока нет отступающих отрядов, то, в любом случае, поваленные герои отступают (все в одну локацию).

Пример: У Пегрока-за-Эльфов в битве участвуют три Лучника и два Наездника на Пегасах. Также в этой спорной локации у него есть два героя. Он хочет, чтобы один из героев помог Лучникам и ставит его рядом с ними. Пегрок решил, что его Наездникам на Пегасах помощь не требуется, поэтому его второй герой остаётся в спорной локации. Во время битвы Пегрок-за-Эльфов тянет за Лучников четыре карты Судьбы, сбрасывает одну, а оставшиеся три разыгрывает. Он проигрывает эту битву и из его отрядов выжили только два Лучника и Наездник на Пегасе, которые становятся поваленными и отступают. Герой, помогавший Лучникам, также становится поваленным и должен отступить вместе с оставшимися отрядами. Герой, не участвовавший в битве, не становится поваленным и не отступает.

