

The image features a close-up of an orc's face, showing its red eye, a silver nose ring, and a large, sharp tooth. The orc is wearing a dark, spiked helmet. The title 'WARCRAFT THE BOARD GAME' is prominently displayed in the center, with 'WARCRAFT' in a large, stylized, golden font and 'THE BOARD GAME' in a smaller, simpler font below it. The background is dark and textured, suggesting a stone or metal surface.

# WARCRAFT

THE BOARD GAME

*Правила игры*





## Warcraft: Боевая Игра

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА WARCRAFT рассчитана на участие 2-4 игроков, полностью проходится за час-полтора, основана на заслуженной компьютерной игре от Blizzard Entertainment

### Введение

В WARCRAFTе каждый игрок возглавляет одну из четырех рас: Альянс Людей, Бич Нежити, Орочья Орда, Стража Ночных Эльфов. В ходе игры соперники пытаются привести их расы к победе за счет военной мощи, магического потенциала и сильной экономики

### Сценарии

Душой WARCRAFTа являются сценарии. Перед началом игры вам нужно выбрать, по какому сценарию вы будете играть. Сценарий скажет вам, какие подготовительные меры надо принять, какие спецправила вступают в силу, по каким критериям определяется победитель. Несколько сценариев включены в эти правила.

Вы можете создавать собственные сценарии из представленных здесь элементов. Также вы можете найти дополнительные сценарии на сайте [www.fantasyflightgames.com](http://www.fantasyflightgames.com), равно как и новые захватывающие варианты правил и проведения игр WARCRAFT. Чтобы вы могли уже начать, эти правила привязаны к сценарию «основной игры», который рассчитан на двух или четырех игроков. Если вам нужен вариант игры для трех участников, найдите в перечне сценариев «Эльфийские Врата». Когда вы завершите основную игру, к вашим услугам сценарии из списка в конце правил.

### Цель основной игры

В основной игре на двоих побеждает игрок, который первым на конец своего хода наберет 15 победных пунктов. В игре вчетвером побеждает команда, которая на момент хода любого из своих членов будет обладать 30 победными пунктами. Победные пункты добываются благодаря картам опыта, совершенствованию отрядов и удержанию ключевых позиций.

Как принято в мире Варкрафта, игрок немедленно изгоняется из игры, если вражеским войскам удалось захватить его Город. С поля снимаются отряды, батраки и Аванпосты этого игрока. В командной игре (такой, как основная игра на четверых), партнеры этого игрока по команде также выбывают из «соревнования». Если после этого в игре остается только один игрок или одна команда, игра завершается, и этот игрок или эта команда побеждает.

### Четыре Расы

Ниже перечислены четыре расы, из которых можно выбрать себе подчиненных для войны.

#### Альянс Людей

В Альянс Людей входят сами Люди, Эльфы и Дворфы. Это, пожалуй, наиболее разносторонняя раса в игре, у которой одинаково хорошо развиты ударные, стрелковые и летающие войска. Людской цвет синий.

#### Орочья Орда

В Орду входят Орки, Тролли и Таурены, а также прирученные ими существа. У этой расы самые мощные ударные отряды, но летуны плохие. Цвет Орков красный.



### Бич Нежити

Бич Нежити сколочен из отвратных существ, многие из которых были подняты из мертвых в услужение их жутким владыкам. Как и Люди, Бич представляет сбалансированную и многовариантную армию без специализации в каком-то одном типе отрядов. Цвет Нежити фиолетовый.

### Стража Ночных Эльфов

Ночные Эльфы Калимдора – могучая и древняя раса, живущая в прочном союзе с обитателями лесов. Ночные Эльфы могут выставить самых лучших стрелков в игре, но вот с ударными отрядами у них беда. Цвет Ночных Эльфов зеленый.

### Компоненты игры

13 участков Поля  
40 фишек Ударных Отрядов (по 10 на расу)  
28 фишек Стрелковых Отрядов (по 7 на расу)  
16 фишек Летающих Отрядов (по 4 на расу)  
4 Карты Городов (по 1 на расу)  
8 фишек Застав (по 2 на расу)  
32 плашки Построек (по 8 на расу)  
32 фишки Батраков (по 8 на расу)  
36 жетонов Отрядов (по 9 на расу)  
84 Карты Опыта (по 21 на расу)  
100 фишек Запасов (50 Золота, 50 Древа)  
18 жетонов Выработки  
14 жетонов Деяния  
4 Боевых Кости  
1 Кость Дохода

Перед вашим первым сеансом игры осторожно выдавите картонные компоненты из рамок; смотрите, не порвите случайно.



Город  
Ночных  
Эльфов



Город  
Людей



Город  
Орков



Город  
Нежити



Клетка Золотой  
Копи



Клетка  
Гор



Клетка  
Достижения



Клетка  
Леса

### Участки Поля

Участки поля могут собираться вместе разными способами, образуя игровое пространство самых причудливых конфигураций. Каждый участок с двух сторон промаркирован кодом «цвет/номер» (например, «синий 7» или «багряный 2»). Также на каждом участке находится от двух клеток поля. Есть шесть разных типов клеток:

- **Клетка Города:** у каждой расы есть клетка ее Города. Ваши отряды и батраки входят в игру через эту клетку. Если клетку вашего города займет вражеский отряд, вы покидаете игру. Также эта клетка приносит 3 победных пункта. Пока у вас есть здесь хотя бы один отряд, вы обладаете 3 победными пунктами.

- **Клетка Леса:** батрак на этой клетке позволяет вам получать с нее древесину.
- **Клетка Золотой Копи:** батрак на этой клетке может приносить вам золото.
- **Клетка Гор:** в эту клетку могут входить только летающие отряды.
- **Клетка Достижения:** отмеченное на этой клетке число прибавляется к вашей сумме победных пунктов, если у вас есть на ней отряд.
- **Чистая клетка:** не имеет игрового значения.

### Ударные, Стрелковые и Летающие Отряды



Ударный  
Отряд



Стрелковый  
Отряд



Летающий  
Отряд

Ваши боевые подразделения на поле изображаются деревянными фишками. В ходе игры одна фишка может выступать олицетворением нескольких видов бойцов по мере совершенствования ваших отрядов.

### Батраки



Батрак-  
Ночной Эльф



Батрак-  
Человек



Батрак-  
Орк



Батрак-  
Нежить



Иконка  
Батрака

Эти картонные фишки представляют собой ваши трудовые резервы, «рабочую армию», которая трудится в золотых шахтах и на лесоповале, а также строит для вас здания (примите к сведению, что в игре вместо слова «батрак» ставится только иконка батрака).

### Карты Городов



Карта Города Орков  
(у каждой расы своя Карта города)

Эти картонные карты представляют собой ваш родной Город, где формируются и обучаются отряды и возводятся постройки. Карта Города не является частью игрового поля, а размещается перед игроком.

### Плашки Построек



Постройка  
Ударных  
Отрядов



Постройка  
Стрелковых  
Отрядов



Постройка  
Летающих  
Отрядов

Эти плашки олицетворяют постройки вашего Города, в которых обучаются новые отряды. На плашке постройки стоит символ определенного типа отрядов (ударные, стрелковые или летающие) и цена такого отряда в золоте и дереве. Для развития отрядов или для того, чтобы обучать больше одного отряда за раз, вам понадобится несколько одинаковых построек. Об обучении и развитии отрядов мы поговорим позже. Плашки построек выкладывают перед собой на карту Города.

### Жетоны Застав



Застава Ночных Эльфов      Застава Людей      Застава Орков      Застава Нежити

Если вы ввели в игру Заставу, вы сможете выставлять на ее клетку отряды и батраков.

### Кости

Четыре мелкие кости применяются в битвах, тогда как большая кость называется костью дохода и применяется, чтобы понять, сколько фишек Золота или Дерева вы получаете с Копи или Леса.

### Жетоны Отрядов

Эти жетоны содержат сведения о ваших отрядах на поле. Их же применяют при развитии того или иного типа отрядов (летающих, стрелковых или ударных) до более высокого уровня.

- 1. Тип:** эта иконка определяет тип отряда (ударный, стрелковый или летающий). В этом примере жетон содержит информацию об ударном отряде Орков.
- 2. Уровень:** это число говорит, как сильно развит данный тип отряда.
- 3. Особое свойство:** эта иконка показывает, какое особое свойство есть у данного типа отряда (на последней странице правил есть таблица «Особые свойства отрядов»).
- 4. Требования к развитию:** здесь вы узнаете, сколько построек каких типов вам нужно иметь в Городе, чтобы развить данный отряд до следующего уровня.
- 5. Сила:** это число – эффективность отряда в бою. Чем выше число, тем лучше сражается отряд.



- 6. Единицы победы:** за каждый тип отряда, развитый до предельно высокого уровня, вы получаете 1 единицу победы



Ударный Отряд      Стрелковый Отряд      Летающий Отряд

В начале игры все ваши жетоны одного типа (стрелковых, ударных или летающих отрядов) складываются в стопку по порядку уровней с жетоном 1го уровня на верхушке стопки. Верхний жетон стопки дает все необходимые сведения обо всех ваших отрядах данного типа. Когда вы развиваете отряд, новый жетон оказывается наверху, делая более эффективными все ваши отряды данного типа.

### Карты Опыта



Эти карты представляют те способности, которые ваша раса приобретает в боях, те заклинания, которые известны магическим работникам вашей расы, и прочие необычные свойства вашей расы. Колода Опыта каждой расы уникальна. Каждый игрок начинает с тремя картами в начале игры и вытаскивает дополнительные карты в процессе битвы.

### Фишки Золота и Дерева



Золото      Дерево

Эти фишки представляют в игре запасы золота и древесины. Когда ваши батраки добывают золото и валят лес, вы кидаете кость дохода и берете выпавшее на кости число фишек золота и дерева, чтобы понимать, какое количество запасов поступает в ваше распоряжение.

### Жетоны Выработки



Частичная Выработка      Полная Выработка

Эти жетоны используются для обозначения тех клеток Леса или Золотых Копей, которые перестают приносить вам доход частично или полностью. На одной стороне жетон несет обозначение частичной выработки, на другой – полной выработки (само понятие выработки будет разъяснено позже в этих правилах).

### Другие жетоны

Все другие жетоны, которые вы сможете отыскать в настольной игре WARCRAFT, применяются в тех или иных сценариях, перечисленных в конце этой книги правил.



## Подготовка к игре

Повторите следующие шаги, чтобы подготовить игру по **основному сценарию**. Другие сценарии настольной игры WARCRAFT раскладываются по собственным уникальным схемам и правилам.

### 1. Создание Поля

Для начала вам придется собрать воедино участки поля, чтобы сформировать игровое пространство. При игре четырех или двоих участников поле раскладывается так, как расписано в схеме «Создание Поля» на следующей странице. Заметьте, что игровое поле создается по-разному в играх для двоих и четырех участников.

Для игры на троих вы используете поле и правила из сценария «Эльфийские Врата», описанного в конце этих правил.

**Игра вчетвером:** в игре задействованы все расы, и поле раскладывается по указанной схеме. Человек и Ночной Эльф формируют одну команду, Орк и Нежить – другую (см. «Командная игра» ниже).

**Игра на двоих:** выберите две расы случайным образом. Две другие расы использоваться не будут. Создайте поле согласно схеме. Не забудьте, что если вы задействовали Людей или Ночных Эльфов, вы должны перевернуть Город (с синей стороны на багряную), чтобы добиться правильного расположения участка поля с Городом в соответствии со схемой.

### 2. Карты городов

Вслепую распределите расы между игроками. Впрочем, если все игроки согласны, каждый может выбрать себе расу, которая ему больше нравится. Каждый игрок берет Карту Города, карты опыта, плашки, отряды и маркеры своей расы и размещает их на столе перед собой (как показано на схеме «Организация Города»).

### 3. Начальные запасы

В начале игры отделите жетоны золота и дерева от всех прочих и сложите их в две отдельных кучки. Каждый игрок получает 5 жетонов дерева и 5 жетонов золота из этих кучек.

### 4. Расстановка начальных отрядов

Каждый игрок берет три ударных отряда и трех батраков из своих резервов и выставляет их на клетку Города на поле.

### 5. Разбор жетонов отрядов

Каждый игрок раскладывает свои жетоны отрядов на три стопки по типу отряда (стрелковый, летающий и ударный) в порядке возрастания уровня, при этом жетон 1го Уровня оказывается на веру стопки.

### 6. Получение карт

Каждый игрок тасует колоду карт опыта и берет из нее три карты. Игрок может смотреть в карты у себя на руке.

### 7. Выбор первого игрока

Выберите случайным образом того игрока, кто будет играть первым. Основная игра готова к началу.



### Организация Города

Этот рисунок показывает расклад игровых компонентов в Городе игрока в начале игры

- 1** Разделите резервы отрядов, построек, Застав и батраков на отдельные кучки и выложите их за картой вашего Города.
- 2** Здесь же хранятся начальные запасы золота и дерева. В ходе игры сюда вы будете складывать полученные с лесов и копей жетоны дерева и золота.
- 3** Когда вы возводите новую постройку, она появляется именно здесь.
- 4** Жетоны отрядов разделите по типам (стрелковые, ударные и летающие) и сложите в стопки по уровням, чтобы 1 Уровень был наверху. Выложите эти стопки как показано на рисунке.



### Создание поля: игра вчетвером

Выложив 13 участков поля (все синие, с 1 по 13) согласно рисунку, слегка прижмите их друг к другу, чтобы на поле не было щелей.

### Последовательность хода

Настольная игра WARSCRAFT проходит в течение серии ходов. Каждый ход делится на четыре шага. Шаги в ходе таковы:

- Шаг 1. Движение
- Шаг 2. Сбор
- Шаг 3. Размещение
- Шаг 4. Расходы (Обучение, Возведение или Развитие)

В течение каждого шага каждый игрок, начиная с первого игрока и дальше по часовой стрелке, выполняет те действия, которые доступны на этом шаге. Когда все игроки завершат свои действия, текущий шаг кончается, начинается следующий. По завершении последнего шага заканчивается ход. Когда это происходит, игрок по левую руку от первого игрока становится новым первым игроком, и начинается новый ход.

#### Шаг 1: Движение

В свой шаг Движения вы можете

### Ограничения численности

В конце вашего шага движения вы ни при каких обстоятельствах не можете иметь в одной клетке больше трех ваших отрядов. Точно так же вы не можете держать больше трех батраков в одной клетке на конец шага движения. Эти ограничения не пересекаются одно с другим. Так, вы можете держать в одной клетке три отряда и трех батраков, но не больше трех. Помните, что эти ограничения численности относятся только к вашим собственным отрядам и батракам. Вы можете, например, ввести три отряда в клетку, занятую тремя вражескими отрядами, так что там будет шесть отрядов (и это приведет к битве в конце вашего шага движения, как будет объяснено в разделе правил «Битва» чуть ниже).

Кстати, не забудьте посмотреть раздел «Командная игра», чтобы разобраться с ограничениями численности в командных играх.

### Скорость Батраков и Летающих отрядов

передвинуть по полю каждый свой отряд и каждого батрака по одному разу. При этом вы можете передвинуть в любом направлении каждый ударный или стрелковый отряд на 1 клетку, а летающий отряд или батрака – на 2 клетки, за исключением приведенных ниже случаев.

Батраки и летающие отряды могут проходить до двух клеток в течение вашего шага движения.

### Столкновения отрядов

Если один из ваших отрядов проходит через несколько клеток (или потому, что он летающий, или из-за карты «Скорость»), и отряд этот входит в клетку с вражеским отрядом, вражеским батраком или вражеской Заставой, он должен немедленно остановить движение.

### Ограничения движения батраков

Хотя в большинстве случаев ваши батраки движутся так же, как и отряды, они не могут входить в клетки с вражескими отрядами, батраками или Заставами, если только в этой клетке уже нет хотя бы одного вашего отряда (хватит даже того, чтобы ваш отряд вошел в эту клетку в течение этого шага).

### Горы и Летающие отряды

Только летающие отряды могут входить в горные клетки (как продемонстрировано на схеме «Примеры Движения»).

### Поиск битвы

После того, как вы передвинули ваши отряды на шаге движения, в любой клетке, где находится хотя бы один ваш и хотя бы один вражеский отряд, вспыхивает битва (все детали найдете в разделе «Битва»).

Если после движения ваших отрядов на этом ходу в поле возникает больше одной битвы, вы можете проводить их в любом удобном вам порядке. Все битвы должны быть

## Игра Двух Игроков



проведены, прежде чем шаг можно будет продолжить.

**Примечание:** вход отряда в клетку, занятую вражеским батраком, не начинается битву.

### Беззащитные батраки, Заставы и Города.

После того, как все битвы завершены, все батраки или Заставы в клетках, занятых вражескими отрядами, автоматически уничтожаются и снимаются с поля. Если все игроки завершили свои шаги Движения, то каждый игрок, в Городе которого после всех битв шага остался хотя бы один вражеский отряд, должен поместить в клетку своего города жетон частичной выработки (т.е. жетон выработки кладется вверх стороной «частичной выработки»). Этот жетон нельзя убрать никакими мерами.

Если в этом городе уже есть жетон частичной выработки, этот игрок и все члены его команды, которые у него могут быть, немедленно выбывают из игры. С поля убираются отряды, батраки и Заставы этого игрока. Если из-за этого в игре остается только один игрок или команда, игра заканчивается победой оставшегося игрока или команды.

### Продолжение игры

После того, как игрок совершил все доступные движения, и все возникшие в результате движения битвы проведены, шаг движения этого игрока закончен. Начинается шаг движения следующего игрока. Если все игроки покончили со своими шагами движения, игра перетекает к шагу Сбора.

### Шаг 2: Сбор

В течение вашего шага Сбора вы получаете Золото и Дерево из клеток Копей и Лесов, в которых есть ваши батраки.

Начнем с добычи золота. Найдите все клетки Золотых Копей, в которых у вас есть хотя бы по одному батраку. Теперь киньте кость Дохода по разу за каждого вашего батрака в клетке с Золотой Копью. Получайте столько жетонов Золота, сколько выпадает на кости при каждом броске.

Тем же манером вы получаете жетоны дерева с каждой

клетки Леса с хотя бы одним вашим батраком. Найдите все клетки, с которых получаете запасы, а затем киньте кость Дохода по разу за каждого вашего батрака в клетке леса. По результату каждого такого броска получите жетоны Дерева.

**Пример:** Орки держат одного батрака в клетке с Копью и другого в клетке с Лесом. Игрок-орк кидает кость Дохода за батрака на Копи, получает результат «1», вытаскивает один жетон золота из общей кучи запасов и кладет его к своим персональным запасам. Бросок кости Дохода за батрака в Лесу чуть лучше: результат «2» позволяет Орку увеличить свои запасы дерева на 2 жетона.

Все ваши запасы должны лежать перед вами, выставленные на всеобщий обзор. Если другой игрок спрашивает, сколько у вас запасов, вы должны отвечать ему честно. Если общая куча запасов, из которой вы должны получить доход, истощена, пользуйтесь монетками или любыми другими заменителями жетонов, которые помогут вам следить за потоками ваших богатств. Также можно фиксировать пришедшие золото и лес на бумаге.

### Выработка запасов

Ничто не вечно, в том числе и Копи и Леса. Если вы бросили кость Дохода с результатом «3», вы должны поместить жетон частичной выработки (жетон выработки одной линией вверх) на клетку Леса или Копи, с которой собирали Запасы этим броском. Эта клетка **ЧАСТИЧНО ВЫРАБОТАНА**.

Если на клетке уже есть жетон частичной выработки, переверните его стороной с крестом вверх. Клетки с таким крестом являются **ПОЛНОСТЬЮ ВЫРАБОТАННЫМИ**. Полностью выработанные клетки больше не производят запасов на шаге Сбора.

**Примечание:** по мере того, как ваши Копи и Леса вырабатываются, вам может прийти на ум захват новых клеток с Запасами для создания необходимых объектов.

### Батрачьи артели

На одной Копи или в одном Лесу вы можете держать до трех батраков. Если в клетке, с которой вы собираете Золото или Дерево, несколько ваших батраков, вы должны кидать кость Дохода по разу за каждого батрака, но не делайте все положенные броски

одновременно. Если очередной бросок приведет к полной выработке клетки, вы не имеете права больше кидать кость Дохода для этой местности, сколько бы батраков у вас там ни было.

**Пример:** у Орков один батрак в одном Лесу, двое в другом, двое – на частично выработанной Копи. Орк-игрок делает 1 бросок за первый Лес, получает «2», потом первый бросок по второму Лесу дает результат «3», и на этот Лес кладется жетон частичной выработки. Наконец, второй бросок по второму Лесу дает результат «1». Сложив результаты бросков, игрок забирает себе 6 жетонов Дерева. А потом он выкидывает «3» первым же броском по частично выработанной Копи. Он переворачивает жетон выработки крестом вверх (Копь полностью выработана). Его оставшийся в этой клетке батрак остается без работы и не может участвовать в Сборе на этом ходу. В свой следующий ход надо будет отправить батраков из этой клетки куда-нибудь еще, чтобы не простаивали.

### Продолжение Игры

После того, как игрок получил запасы с каждой Копи или Леса, где есть его батраки, его шаг Сбора закончен. Наступает шаг Сбора следующего игрока. Если все игроки прошли через шаг Сбора, игра переходит к шагу Размещения.

### Шаг 3: Размещение

Для получения новых отрядов, батраков, построек и Застав вы должны приобретать их (что описано в разделе «Шаг 4: Расходы»), но в игру эти покупки не войдут до вашего следующего шага Размещения.

### Размещение Отрядов и Батраков

В течение вашего шага Размещения вы можете перевести любые ваши отряды, в том числе и батраков, с обучения

## Примеры передвижения

• Этот летающий отряд может пройти две клетки, но входит в клетку, занятую вражеским отрядом, и должен остановиться. В конце шага Движения действующего игрока в этой клетке будет битва.

• На эту клетку сыграна карта «Скорость», так что ударные и летающие отряды смогут уйти отсюда на три клетки.

• Этот отряд не может войти в клетку ниже, потому что в ней уже есть три «своих» отряда.

• Этот отряд не может войти в клетку справа, так как это горы. В горные клетки входят только летающие отряды.

• Этот батрак не может войти в клетку справа, так как там стоят вражеские батраки.





(об этом позже) в клетки вашего Города и/или ваших Застав (примеры показаны на рисунке «Размещение отрядов»). Если отряды или батраки входят в игру в Городе, занятом вражескими отрядами, ни один отряд или батрак (независимо от принадлежности) не может покинуть клетку, и битва разбирается в течение шага Движения.

### Завершение Построек

Во-вторых, вы можете завершить любые ваши постройки, которые в данный момент возводятся (об этом позже), просто перевернув их лицевой стороной вверх на карте Города. Верните всех батраков, которые были заняты на возведении этой постройки, в клетку Города (см. примеры на рисунке «Завершение Построек»).

### Завершение Застав

Наконец, вы можете завершить любые ваши Заставы,

## Размещение Отрядов



При размещении отрядов снимите фишку отряда с постройки, в которой он обучался, и поместите ее на поле либо в клетку Города, либо в клетку Заставы. В примере Орк-игрок выводит стрелковые и ударные отряды из построек, в которых они обучались, и помещает их в клетку своего Города.

которые в данный момент возводятся (об этом позже), перевернув их лицевой стороной вверх на поле. Выведите всех батраков, которые возводили эту Заставу, обратно в клетку поля, на которой встала Застава. Теперь эти батраки вольны двигаться, участвовать в сборе запасов или в возведении других построек (см. примеры на рисунке «Завершение Застав»). В течение шага Размещения новые отряды и батраки могут быть выведены на поле в клетке вашего Города или в клетке любой из ваших Застав. Отряды и батраки могут быть размещены на Заставе, которая была завершена в течение этого же самого шага Размещения.

### Ограничения Численности и Добровольные Задержки

Когда вы размещаете отряды и батраков на поле, вы не можете нарушать ограничение численности в три отряда и три батрака на каждой клетке. Если вы уже не можете выставить отряды или батраков так, чтобы не нарушить правила, отряд или батрак остается на обучении и не входит в игру. Точно так же, если возвращение батрака в клетку вашего Города из-за завершения постройки нарушает ограничение численности батраков, постройка остается в стадии возведения и не входит в игру. Батраки, возводящие



постройки, не могут возвращаться на ваши Заставы.

Вы можете добровольно не завершать нового батрака, отряд, постройку или Заставу на шаге Размещения.

### Продолжение игры

После того, как игрок ввел в игру его отряды, батраков, постройки и Заставы, шаг Размещения для этого игрока завершается. Следующий игрок начинает свой шаг Размещения. Если все игроки закончили свои шаги Размещения, игра переходит к шагу Расходов.

### Шаг 4: Расходы

В течение этого шага вы можете выбрать, на что потратить ваши запасы золота и дерева. Есть три варианта:

- **Обучение** отрядов и батраков
- **Возведение** построек и Застав
- **Развитие** типа отрядов

Вы можете решить не тратить запасы ни на один из этих вариантов, но вы не можете тратить свои запасы больше, чем на один вариант.

#### Выбор 1: Обучение отрядов и батраков

Чтобы в свой шаг Размещения вы могли ввести в игру новые отряды или батраков, для начала вы должны обучить их. Обучение проходит в три этапа.

**1. Выберите постройку** в вашем Городе, которая может производить нужный вам тип отрядов. Постройка должна быть завершена (т.е. уже возведена), и в ней не должно быть уже обучающихся отрядов. Если постройка, которая производит отряд, у вас нет, вы не можете обучить отряд.

**2. Потратьте запасы**, необходимые для обучения отряда. Цена обучения указана на постройке, производящей отряд (например, постройка, обучающая ударные отряды, отмечена значками 1 золота и 1 дерева; стало быть, для начала обучения ударного отряда вам надо потратить по 1 жетону золота и дерева). Тратить запасы просто: верните жетоны в соответствующие кучи.

**3. Возьмите отряд** из ваших резервов и поставьте его на постройку, чтобы было видно – отряд обучается. Примеры обучения отрядов вы найдете на рисунке «Пример Обучения».

#### Обучение Батраков

Батраки обучаются и входят в игру так же, как и отряды. Батраки обучаются в Мастерской, которая напечатана на карте вашего Города. Вы не имеете права возводить дополнительные постройки для обучения батраков, так что одновременно вы можете обучать только одного батрака.

#### Ограничения обучения

При обучении вы можете обучать столько батраков и отрядов, сколько вам позволяют постройки и запасы. Однако вы не можете обучать отрядов или батраков больше, чем есть игровых компонентов. Так, вы можете обладать только 4 летающими, 7 стрелковыми, 10 ударными отрядами и 8 батраками. Если все они уже в игре, отряду или батраку придется погибнуть, чтобы у вас появилась возможность возобновить обучение.

#### Постройки и Карта Города

Обратите внимание, что на карте вашего Города напечатаны две постройки: Мастерская, производящая батраков, и Казарма, производящая ударные отряды. Если вы хотите обучать больше одного ударного отряда в ход, вы должны построить дополнительные казармы. Если вы хотите обучать отряды другого типа, вам придется возвести постройки соответствующих типов. Вы не можете возвести

## Завершение Построек



Завершая постройку, переверните плашку постройки. Снимите всех батраков с этой плашки и перенесите их в клетку вашего Города. В примере, показанном выше, Орк-игрок переворачивает две плашки и снимает с них батраков, показывая, что постройки завершены.

добавочную Мастерскую или обучать больше одного батрака за раз.

#### Выбор 2: Возведение Построек и Застав

Чтобы ввести в игру новые постройки и Заставы, вы должны возвести их. Это не только стоит вам золота и дерева, но и отнимает силы ваших батраков (батраки, занятые возведением построек, не могут участвовать в сборе запасов).

#### Возведение построек

Возведение построек укладывается в три этапа:

**1. Назначьте батрака.** На каждую постройку, которую вы хотите возвести, в клетке вашего Города должно быть по одному батраку. Чтобы возвести постройку, снимите одного батрака с клетки Города. Это ваш назначенный батрак, который возводит новую постройку. Если в клетке вашего Города нет батраков, вы не можете возвести постройку.

## Завершение Застав



Завершая Заставу, переверните жетон Заставы. Сдвиньте батрака, который стоял на жетоне, в сторону, но в той же клетке, чтобы все видели – батрак работу закончил. В примере Орк-игрок переворачивает жетон своей Заставы и снимает с него батрака, чтобы показать, что Застава завершена.

## Пример обучения



В этом примере Орк-игрок имеет три казармы (одну на карте Города и две, которые он построил) и один летник. Он хочет обучить два ударных отряда, так что тратит 2 золота и 2 дерева (цена указана на плашке казармы) и выставляет по одной фишке ударных отрядов из своего резерва на каждую из двух казарм. Также он хочет обучить летающий отряд, для чего расходует 2 золота и 2 дерева и ставит фишку летающего отряда на плашку летника. Конечно, он хотел бы обучить еще и стрелковый отряд, да вот беда – стрельбища в его городе еще нет. Пока эта постройка не будет возведена, стрелковых отрядов Орки не получат.

**2. Потратьте 2 золота и 2 дерева** (так же, как и при Обучении) – это плата за возведение. Она также указана на карте Города для вашего удобства.

**3. Добавьте постройку к вашему Городу.** Возьмите плашку постройки из ваших резервов и положите ее лицом вниз, чтобы показать, что она в стадии возведения. Поставьте на плашку сверху назначенного батрака, а саму плашку придвиньте к карте Города. Эта постройка будет завершена в ваш следующий шаг Размещения, если вы не решите поступить иначе.

## Возведение Застав

**1. Назначьте батрака.** На каждую Заставу, которую вы хотите возвести, вы должны иметь по одному батраку в каждой клетке, выбранной вами под Заставу. Чтобы возвести Заставу, снимите одного батрака с выбранной клетки. Это ваш назначенный батрак, который возводит новую Заставу. Если в клетке нет батрака, вы не можете возвести в ней Заставу.

**2. Потратьте 2 золота и 2 дерева** (так же, как и при Обучении) – это плата за возведение. Она также указана на карте Города для вашего удобства.

**3. Поставьте Заставу на поле.** Возьмите жетон Заставы из ваших резервов и положите его лицом вниз в выбранной клетке, чтобы показать, что она в стадии возведения. Поставьте на жетон сверху назначенного батрака. Если этот батрак делает что-либо (передвинется, начнет сбор запасов, примет участие в битве, будет убит и т.п.), Застава будет уничтожена. В противном случае, эта Застава будет завершена в ваш следующий шаг Размещения, если вы не решите поступить иначе.

**Пример:** Орк-игрок хочет возвести казарму и Заставу. Сначала он тратит 4 золота и 4 дерева за постройку и Заставу. Затем он берет плашку казармы и жетон Заставы из своих резервов. Плашку казармы он кладет лицом вниз в Городе, берет одного батрака из клетки Города и ставит его на плашку. Наконец, он выбирает на поле клетку, занятую его батраком. На нее он кладет жетон Заставы, а сверху ставит батрака из этой клетки.

## Ограничения возведения

Вы можете возвести столько построек и Застав, сколько вам позволяют ваши запасы и батраки. Однако, вы ограничены в числе построек и Застав количеством плашек и жетонов. Так что вы можете возвести только 2 казармы, 3 стрельбища, 3 летника и 2 Заставы.

## Выбор 3: Развитие

Если вы решили пустить запасы по третьему пути, вы можете развить один или несколько типов ваших отрядов, если обладаете требуемыми постройками и запасами. Жетон отряда для каждого типа отрядов перечисляет требования для развития этих отрядов до следующего уровня. Если у вас есть столько построек, сколько требуется, вы можете потратить 2 золота и 2 дерева для развития этого типа отрядов. При наличии ресурсов и построек вы можете развивать хоть все типы отрядов, но **вы не можете развивать один тип отрядов больше одного раза в шаг Расходов.**

При развитии типа отрядов переложите верхний жетон отряда под низ стопки. Все ваши отряды этого типа на поле немедленно развиваются до силы и способностей, указанных на новом верхнем жетоне.

**Пример:** Орк-игрок хочет прокачать свои ударные отряды. Он смотрит на верхний жетон отряда и видит, что сейчас его ударные отряды обладают 1 уровнем, а для развития им нужна всего одна казарма. Одна казарма у Орков есть, так что игрок тратит на развитие 2 золота и 2 дерева. Он берет верхний жетон (1 Уровень) и убирает его под стопку жетонов ударных отрядов. Открывается новый верхний жетон (Уровень 2). Ударным отрядам второго уровня для развития нужны две казармы. Если у Орков есть две казармы, следующим своим шагом Расхода они смогут развить ударные отряды до 3го уровня за очередные 2 золота и 2 дерева, но в этот ход возможности развития ударных отрядов для орков исчерпаны.

Если вместо условий развития на жетоне отряда вы видите символ победной единицы, значит, вы развили отряды этого типа до предела. Таким образом, за развитие ваших отрядов вы можете получить до 3 единиц победы (по 1 за летающие, стрелковые и ударные отряды). Также помните, что многие типы отрядов имеют особые свойства. Объяснения и правила по этим свойствам вы найдете в конце этих правил.

**Важное примечание:** взвешенно выбирайте, какой отряд

развивать. Возвести достаточное число построек для полного развития всех отрядов сложно, так что ваш выбор серьезно повлияет на вашу стратегию и тактику.

## Конец хода

После того, как все игроки проделают шаг Расходов, ход заканчивается. Игрок слева от первого игрока становится новым первым игроком, и начинается новый ход.

## Битва

Когда бы отряды двух разных игроков (или двух разных команд в командной игре) ни оказались в одной и той же клетке в конце шага Движения игрока, между ними происходит битва. Клетка, в которой проходит битва, называется полем битвы. Все клетки, примыкающие к полю битвы, называются **флангами**. **Все отряды на поле битвы и на флангах участвуют в битве**, при учете того, что они находятся под контролем одного из двух игроков, отряды которого находятся на поле боя, или под контролем их партнеров по команде.

Когда начинается битва, все игроки, отряды которых участвуют в битве, тянут по одной карте опыта из своих колод. Всякий раз, когда у игрока заканчиваются карты в его колоде опыта, он должен перетасовать стопку сброса и создать новую колоду опыта.

## Зачинщик и Защитник

Зачинщиком битвы считается игрок, чей шаг Движения начал битву. Защитник – это игрок, отряды которого атакованы зачинщиком. В командной игре партнеры зачинщика также считаются зачинщиками, если в начавшейся битве у них участвует один или несколько отрядов. Партнеры защитника также считаются защитниками, если в начавшейся битве у них участвует один или несколько отрядов.

## Пример развития

Текущий  
Уровень  
Отряда



Требования к  
Развитию

Для развития отряда в вашем Городе должны быть все требуемые постройки. В этом примере Орки должны иметь три казармы, чтобы развить ударный отряд с 3го до 4го Уровня.



Когда вы развиваете отряд, возьмите верхний жетон информации об отряде и положите его под стопку. Ставший верхним жетон даст вам всю информацию о новой Силе и особых свойствах всех ваших отрядов этого типа.

Особое  
Свойство

Новая Сила

В этом примере ударные отряды Орка-игрока развиваются до 4го Уровня. Все они получают Силу 5 и особое свойство Неудержимый Удар.

## Пример поля битвы №1

В нашем первом примере Ночные Эльфы (Зеленые) входят в клетку 1 в течение шага Движения Ночных Эльфов. После того, как все перемещения завершены, начинаются битвы. Отряды Ночных Эльфов и Нежити, которые будут участвовать в битве, находятся в клетке 1 и на ее флангах (в клетках, окружающих поле битвы и отмеченных белым цветом на рисунке). Летающий отряд Орков на клетке 2, хоть он и на фланге поля битвы, участвовать в битве не будет, так как участниками битвы являются Ночные эльфы и Нежить. Отряд Нежити в клетке 3 участвовать в битве не сможет, так как не на фланге.



## Пример поля битвы №2

В нашем втором примере Ночные Эльфы входят в две смежных клетки, содержащие отряды Нежити. Когда Эльф-игрок завершил все перемещения, надо приступить к битвам. Поскольку тут два поля битвы – А и В – Эльф-игрок (это его ход) должен решить, какую из двух битв он проведет первой. Если первой начинается битва в клетке А, все отряды с клетки В могут участвовать, поскольку они на фланге поля битвы А (и наоборот). Если в ходе первой битвы потери будут сниматься со смежного поля еще не начатой второй битвы, последняя может не состояться, если там будет убито столько отрядов, что по окончании первой битвы там останутся отряды только одного игрока. Отряды в клетках 1 и 2 будут участвовать в любой битве, поскольку они на флангах друг у друга.



## Порядок Битвы

Битва идет в определенной последовательности, поскольку отряды одного типа действуют быстрее других. Порядок битвы детально описан ниже.

### Фаза 1. Атака Стрелковых Отрядов

Участвующие стрелковые отряды **атакуют** противника в начале битвы (см. «Атака» ниже). Стрелки обеих сторон атакуют одновременно. Потом потери сторон от стрелковых атак убираются с поля. Карты опыта, действующие в течение одной фазы, сбрасываются.

### Фаза 2. Атака Летающих Отрядов

После того, как стрелковые отряды провели свою атаку, летающие отряды **атакуют** противника (см. «Атака» ниже). Летуны обеих сторон атакуют одновременно. Потом потери

Атака осуществляется подсчетом числа отрядов определенного типа (стрелковых, летающих или ударных), участвующих в битве, и броском такого количества боевых костей. Например, если у вас на поле битвы 2 ударных отряда и еще 4 ударных отряда на флангах, вам нужно кинуть 6 костей. Ваша атака приводит к одной потере на стороне противника за каждый из ваших бросков, результат которого равен Силе ваших отрядов или меньше нее (Силу смотрите на жетоне отряда). Если в вашей атаке участвует больше отрядов, чем есть костей, запомните результаты первой серии бросков и повторите броски за оставшиеся отряды. Например, вы атакуете 6 ударными отрядами, и Сила ваших отрядов равна 2. Вы кидаете 4 имеющихся кости, получаете 4, 3, 1 и 3, а затем бросаете еще две кости, получая 2 и 6. Все сделано, противник понес тяжелые потери в 2 отряда.

### Потери

Понеся потери, вы должны снять с поля по одному из ваших участвующих в битве отрядов (на самом поле боя или на

сторон от атак летунов убираются с поля. Карты опыта, действующие в течение одной фазы, сбрасываются.

### Фаза 3. Атака Ударных Отрядов

Наконец, все участвующие ударные отряды **атакуют** противника (см. «Атака» ниже). Ударные отряды обеих сторон атакуют одновременно. Потом потери сторон от атак ударных отрядов убираются с поля. Карты опыта, действующие в течение одной фазы, сбрасываются.

**Примечание:** летающие отряды не могут быть назначены потерями в фазе атаки ударных отрядов. Если у игрока в битве остались только летающие отряды, любые потери, которые должны быть нанесены его стороне, игнорируются. Иными словами, ударные отряды не могут убивать летающие отряды при нормальных обстоятельствах.

### Начало Нового Раунда

В этот момент заканчиваются эффекты карт опыта, которые действуют в течение раунда, и начинается новый раунд с 1 фазы. Битва продолжается в этом порядке до тех пор, пока один игрок не установит контроль над полем битвы (см. «Завершение Битвы» ниже).

### Атака

флангах) за каждую понесенную потерю. Какой из ваших отрядов уничтожен и убирается с поля, выбираете вы сами. Снятый с поля отряд возвращается в ваши резервы. Вы не можете выбирать ваших батраков в качестве потерь. Защитник должен убрать с поля первого убитого (если, конечно, он понес потери), затем убирает убитого зачинщик, и так далее, пока все потери не будут учтены и убраны с поля. Карты, которые сокращают потери, должны быть сыграны до того, как с поля убирается первый убитый.

**Примечание:** При отборе потерь вы должны мыслить стратегически. Для начала, часто имеет смысл убирать первыми самые дешевые и слабые отряды. Во-вторых, вы можете закончить битву (по факту, отступить) раньше, чем будут уничтожены все ваши отряды, просто убрав потери с поля боя, оставляя в неприкосновенности отряды на флангах (хотя все понесенные потери вы будете вынуждены убрать до конца битвы). Наконец, вы можете предотвратить начало второй битвы (см. «Множественные битвы» ниже), убрав потери с фланга, на котором вместе с вашими стоят и вражеские отряды, пока этот фланг не превратился в самоценное поле битвы.

### Завершение Битвы

Битва продолжается, пока на поле битвы не останутся отряды только одной расы или на нем погибнут все участники битвы. Отряды на флангах не могут продолжать битву. Так что битву можно закончить довольно быстро, просто надо убирать потери с самого поля битвы. Победитель каждой битвы немедленно вытягивает одну карту опыта из своей колоды как награду за победу.

### Применение карт

Карты можно играть в любой момент, разрешенный самими картами (в конце этих правил вы найдете описание отдельных карт), но карты, которые применяются в битве, можно сыграть только в том случае, когда у вас есть хотя бы один отряд, участвующий в этой битве.

Если игроки на обеих сторонах битвы желают сыграть карты, тогда зачинщик должен позволить защитнику сыграть его карту первым. Зачинщик может передумать и сыграть другую карту либо не играть карту вовсе, когда он увидит карту защитника. В командной игре каждый защитник имеет возможность сыграть карту, а затем каждый зачинщик может сыграть карту.

### Горы и Летающие отряды

Только летающие отряды могут двигаться в горных клетках. Летающие отряды в горных клетках участвуют в битвах обычным образом. Если сама горная клетка является полем битвы, отряды на ее флангах могут участвовать в битве обычным образом.

### Множественные Битвы

В конце вашего шага Движения, если вы ввели ваши отряды в несколько клеток, занятых вражескими отрядами, вы должны сражаться в множественных битвах (по одной битве в каждой клетке). Каждую такую битву вы должны провести отдельно. Поскольку это ваш ход, вы должны установить порядок, в котором вы будете разбирать битвы. Помните: если у вас есть два смежных поля битвы, отряды в этих клетках могут участвовать в обеих битвах, поскольку отряды одного поля битвы находятся на фланге у другого (см. рисунок «Примеры Полей Битвы»).

### Победа и конец игры

В версии основной игры на двух игроков первый, кто к концу своего хода будет контролировать 15 единиц победы, немедленно побеждает в игре. В игре на четверых побеждает первая команда, которая к концу хода любого из членов команды набирает 30 единиц победы. Единицы победы добываются:

• **из опыта:** в каждой колоде опыта есть три карты с



## ПРИМЕР БИТВЫ

Ночной эльф ввел свои отряды в клетки, занятые Людьми и Орками, так что в конце его перемещений состоятся две битвы. Сначала Ночной эльф решает разобраться с Людьми. Все отряды Ночных Эльфов и Людей на поле битвы и на флангах участвуют в битве. Орочь отряды, хоть они и стоят на флангах, в битве НЕ участвуют – это не командная игра.

### Атака стрелков

Первыми атакуют стрелковые отряды. У Ночного Эльфа в битве один стрелковый отряд (Сила 2), у Людей два (Сила 3). Ночной Эльф выкидывает на кости 4 (промах), а Человек – 5 и 2. Это значит, что Ночной Эльф должен выбрать, какой отряд он потерял. Он выбирает один ударный отряд на фланге и убирает его с поля.

### Атака Летунов

Теперь атакуют летающие отряды. У Ночных Эльфов 1 летающий отряд (Сила 3), у Людей два (тоже Сила 3). Ночной Эльф получает на броске 3, убивая 1 отряд, а Человек накидывает 2 и 6 – это 1 потеря в рядах Ночных Эльфов. Ночной Эльф убирает с фланга очередной ударный отряд, а Люди вынуждены расстаться с единственным ударным отрядом на поле битвы.

### Атака ударных отрядов

Наконец, атакуют ударные отряды. Ночной Эльф бросает в бой 4 ударных отряда (Сила 2), а у Людей таких бойцов нет. Ночной Эльф получает на костях 5, 2, 3 и 2, уничтожая 2 отряда Людей. Игроку-Человеку кости кидать не надо (ударных отрядов с его стороны в битве нет). Он завершает битву, снимая два своих стрелковых отряда с поля битвы (летающие отряды нельзя назначать потерями при атаке ударных отрядов). Так как Ночные Эльфы удержали поле битвы за собой (только их отряды остались в этой клетке), битва закончена. Поскольку человеческий батрак остался без защиты, он гибнет и убирается с поля. Если бы Люди могли назначить свои летающие отряды, один или оба, потерями в этой ситуации, битва перешла бы в следующий раунд, который начался бы с атаки стрелков.



единицами победы; такая карта приносит 1 единицу победы, когда выкладывается игроком перед собой;

• **из развития:** каждый тип ваших отрядов, развитый до предела мощности, приносит 1 единицу победы;

• **из подчинения территорий:** многие клетки на поле приносят единицы победы любому игроку,

отряды которого стоят в таких клетках на конец его хода. Каждая такая клетка показывает, сколько именно единиц победы она приносит. Городские клетки самые дорогие – 3 единицы победы. Другие клетки стоят 1 или 2 единицы. Пока вы контролируете свой Город (т.е. в нем есть хотя бы один ваш отряд), вы имеете, по меньшей мере, 3 единицы победы.

Есть и другой вариант победы. Игрок и его партнеры по команде могут быть выведены из игры, если вражеские отряды захватят их Города. Если в игре остается только один игрок или одна команда, игра завершается победой оставшегося.

## Примечания по командной игре

В игре на четверых участников игроки формируют две команды. Люди и Ночные Эльфы в одной, Орки и Нежить в другой команде. Игроки одной команды получают некоторые выгоды и подвергаются отдельным ограничениям.

- **Обмен запасами:** партнеры по команде могут в любое время просить друг у друга запасы, хотя игрок не обязан отдавать свои запасы партнеру.
- **Дружественные отряды и ограничение численности:** вы можете вводить ваши отряды и батраков в клетки, занятые отрядами вашего партнера по команде, не начиная битву. Однако, отряды и батраки вашего партнера идут в счет ограничения численности (не больше 3 отрядов и 3 батраков в одной клетке).
- **Битвы и потери:** отряды вашего партнера по команде могут принимать участие в битве наравне с вашими отрядами, если партнер того пожелает, но он сам будет делать броски за свои отряды. При снятии потерь с поля вы и ваш партнер должны совместно решить, как распределить потери между вашими отрядами.
- **Общие карты:** вы можете показать ваши карты вашему партнеру, но вы не можете отдавать ему какие-либо свои карты. Вдобавок, применять ваши карты в битве вы можете только тогда, когда в ней участвует хотя бы один ваш отряд.

## Сценарии

Сыграв несколько раз в основную игру, вы можете опробовать наши сценарии или использовать их как основу для создания собственных.

Подготовка к этим сценариям отличается от подготовки к основной игре. Правила подготовки и условия победы даны в описании сценариев ниже. Игроки не должны забывать, что в некоторых сценариях единицы победы роли не играют.

**НАСТОЛЬНАЯ ИГРА WARCRAFT** СОДЕРЖИТ МНОЖЕСТВО СЦЕНАРНЫХ ЖЕТОНОВ, КОТОРЫЕ ИСПОЛЬЗУЮТСЯ В СЦЕНАРИЯХ. ОНИ НЕ ОБЛАДАЮТ КАКИМ-ТО НЕОТЪЕМЛЕМЫМ СМЫСЛОМ, ТАК ЧТО ВЫ МОЖЕТЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ИХ ПРИ СОЗДАНИИ СОБСТВЕННЫХ СЦЕНАРИЕВ ТАК, КАК ВАМ УГОДНО.

### Эльфийские Врата

*Бич Нежити, Альянс Людей и Орочья Орда сражаются между собой и давят на небольшой контингент нейтральных Ночных Эльфов, пытаясь захватить таинственные врата, которые позволят в мгновение ока перебрасывать войска на гигантские расстояния. Однако добраться до Врат мало, нужно закрепиться на местности и долго отбивать атаки противников, чтобы окончательно получить Врата в свое распоряжение.*

**Игроков:** 3

**Расы:** все, кроме Ночных Эльфов

**Особые жетоны:** не нужны

**Подготовка:** поле создается по рисунку. Игроки начинают с 5 жетонами золота и 5 жетонами дерева каждый. Положите жетоны полной выработки на все клетки Лесов и Копей, кроме тех, что соседствуют с

## Сценарий "Эльфийские Врата"



клетками Городов. Первый игрок выбирается случайно, как и в обычной игре.

**Начальные отряды:** каждый игрок начинает игру с 3 ударными отрядами и 3 батраками в клетке его Города. В добавок, поставьте по 1 ударному и по 2 стрелковых отряда Ночных эльфов в клетки А, В и С, а в клетку D – 3 летающих отряда Ночных Эльфов (стартовая расстановка показана на рисунке). Особые правила: Золотые Копи и Леса, смежные с городами, не вырабатываются (результат «3» при сборе запасов с этих клеток не приводит к выработке).

Отряды Ночных Эльфов на поле нейтральны и не двигаются. Они начинают игру развитыми до 2го Уровня. Когда игрок сражается с ними, игрок слева от него делает броски за Ночных Эльфов, но не может применять карты за них. Эти отряды Ночных эльфов защищают эльфийские врата, и когда погибают, выходят из игры навсегда.

**Условия победы:** вы побеждаете, если в конце вашего хода хотя бы один ваш отряд стоит в клетке D И во всех клетках, смежных с D, менее трех вражеских отрядов (с учетом Ночных Эльфов). Или же вы можете выиграть, если два других игрока будут выведены из игры..

### Марш Некромантов

*Некроманты Бича Нежити рыщут по стране, пополняя ряды своей армии поднятыми из могил мертвяками. Люди должны остановить некромантов прежде, чем их армия поглотит всю провинцию.*

**Игроков:** 2

**Расы:** Люди и Нежить

**Особые Жетоны:** в этом сценарии вам понадобятся 2 жетона Некромантов, а также другие особые жетоны, что наглядно

иллюстрирует схема подготовки.

**Подготовка:** поле собирается по схеме. Жетоны раскладываются в точках А-Е согласно схеме, а два отряда Некромантов устанавливаются, как показано там же. Люди ставят свой Город по обычным правилам и получают 5 дерева и 5 золота для начала игры. У Нежити нет карты Города, запасов и построек. Нежить начинает игру в роли первого игрока.

**Начальные отряды:** Нежить начинает игру с двумя жетонами Некромантов в точках, указанных на схемах. Люди начинают игру с 3 батраками и 3 ударными отрядами в клетке Города.

**Игра за Нежить:** когда Нежить проходит шаг Сбора, если Некромант стоит на клетке А, Нежить получает **бесплатно ударный отряд** в этой клетке. Если Некромант стоит на клетке В, в ней появляется **бесплатный стрелковый отряд Нежити**. В клетке С Некромант приносит Нежити бесплатный летающий отряд. Размещая бесплатные отряды, Нежить подчиняется обычным правилам ограничения численности. Если на шаге Расходов Некромант стоит в клетке D или E, Нежить может **бесплатно развить один тип отрядов** (или два типа, если Некроманты заняли обе клетки). Если одна из этих клеток (А-Е)

теряет особый жетон (Люди уничтожают), эта клетка больше не имеет никаких особых свойств. У Нежити на шаге Расходов нет выбора обучать или возводить.

**Игра за Людей:** ход Людей проходит нормально, только Копи и Леса, смежные с Городом Людей, не вырабатываются.

**Особые правила:** Некроманты подчиняются тем же правилам, что и батраки. Они движутся на 2 клетки на шаге Движения и гибнут, если в конце шага Движения оказываются одни в клетке с вражескими отрядами. Также, если в конце шага Движения Люди оказываются в клетке с особым жетоном (А-Е), этот жетон уничтожается. Наконец, *два Некроманта не могут занимать одну клетку.*

**Победа:** Нежить побеждает, если уничтожает Людей, захватывая их Город. Люди побеждают, если убивают обоих Некромантов или уничтожают особые жетоны в клетках А, В и С.

### Пленники

*Беспредельщики из Орочьей Орды схватили вождя Ночных Эльфов Тиранда Виспервинда. В ответ на это Ночными Эльфами был пленен вождя Орды Тралл. Теперь каждая сторона надеется первой вызволить своего предводителя из плена.*

**Игроков:** 2

**Расы:** Орки и Ночные Эльфы

**Особые жетоны:** 4 жетона стен, 2 жетона пленников (сторонами

Орков и Ночных Эльфов вверх).

**Подготовка:** поле создается по схеме. Каждый игрок начинает с 3 батраками и 3 ударными отрядами в своем Городе. Поставьте 4 жетона стен так, как предписывает рисунок. Жетоны пленников ставятся в клетки А и В.

**Особые Правила:** стены не могут пересекаться стрелковыми или ударными отрядами. Вдобавок, стрелковые или ударные отряды по одну сторону стены не могут принимать участия в битве по другую сторону как фланговые отряды. Стена воздействует таким манером только на ту сторону клетки, на которой стоит. Движение и фланговая поддержка через другие стороны клетки осуществляются по обычным правилам. Любой отряд может при движении вести с собой пленника своей расы. Сам пленник не может двигаться, если его не сопровождает отряд его расы.

**Победа:** игрок побеждает когда захватит Город другого игрока или когда приведет пленника своей расы в свой Город.

### Нордрассиль, Мировое Древо

*Бич Нежити под предводительством демона Архимонда намеревается уничтожить Нордрассиль, мировое древо, на котором держится магия Азерота. Если Нежити это удастся, Пылающий Легион ворвется в мир и уничтожит его. Альянс Людей, Стража Ночных Эльфов и Орочья Орда объединяются, чтобы разрушить ужасный план Нежити. Три силы должны вместе защитить Нордрассиль, пока друид Ночных Эльфов Фурион Стормрэйдж раз и навсегда не уничтожит Пылающий Легион могучим заклинанием.*

**Игроки:** 4

**Расы:** все

**Особые Жетоны:** 1 жетон Нордрассиля

**Подготовка:** поле создается согласно схеме. Жетон Нордрассиля в клетке А. У игроков нет запасов. Все типы отрядов у всех игроков развиты по максимуму с самого начала. Люди, Орки и Ночные Эльфы играют в одной команде против игрока-Нежити и подчиняются всем правилам командной игры. Игрок Ночных Эльфом начинает игру первым игроком.

**Начальные отряды:** у каждого игрока в распоряжении несколько отрядов. На рисунке показано, какие отряды начинают игру и с каких клеток. Поставьте Заставу Людей в клетке В, Заставу Орков – в клетке С, Заставу Ночных

## Сценарий "Марш Некромантов"



## Сценарий "Пленники"



Эльфов – в клетке D, Заставы Нежити – в клетках E и F.

**Игра за нежить:** Нежить не играет на шагах Сбора, Размещения или Расхода. Вдобавок, любой убитый отряд Нежити не убирается с поля, а немедленно отправляется в ближайшую клетку с Заставой или Городом Нежити без оглядки на ограничение численности. Когда эти отряды выходят из Города или с Заставы, они снова должны подчиняться правилам ограничения численности.

**Игра за Людей, Орков и Ночных Эльфов:** Союзные Силы не играют на шагах Сбора и Размещения. В конце каждого хода Ночной Эльф вытягивает 1 карту опыта, показывая продвижение Фуриона в сотворении его заклинания. Однако эти карты откладываются в сторону и не применяются, как обычные карты, которые приходят в течение игры.

**Особые правила:** Заставы Людей, Орков и Ночных Эльфов считаются в этом сценарии их городами. Пустые области внутри карты непреодолимы для отрядов. Союзные Силы могут входить в клетку A или проходить через нее, как им угодно.

**Победа:** Нежить побеждает, если уничтожает Заставу Ночных Эльфов или завершает свой ход с отрядов в клетке A. Союзные Силы побеждают, если Ночные Эльфы вытягивают последнюю карту из своей колоды опыта, завершая заклинание Фуриона.

### Авторы

**Проект:** Кевин Уилсон

**Дополнительный дизайн и проработка:** Кристиан Т. Петерсен

**Разработка:** Даррелл Харди

**Правила:** Даррелл Харди, Кевин Уилсон и Кристиан Т. Петерсен

**Редактура:** Грег Бенэйдж, Даррелл Харди, Кристиан Т. Петерсен

**Оформление:** Скотт Найсли, Брайан Шомбург

**Иллюстрации:** Джон Гуденаф

**Обкатка:** Дэйв Берггрен, Шейн Каргило, Уайат Ченг, Майк Дэшоу, Эрик Доддс, Мишель Элберт, Джордж Фэн, Боб Фитч, Джефф Гейтс, Джефф Гудмэн, Карл Хотчкисс, Джон Хсия, Монте Крол, Джош Курц, Сэм Лантинга, Рэй Лаубах, Стив «Камень» Либранд, Маке Шейфер, Эмилио Сегура, Тод Сэмпл, Эвелин Смит, Джон Стаатс, Роб Вон, Бретт Вуд и Брайан Вуд.

**Особую благодарность заслужили:** Эрик М. Ланг, Роб Вон, Брайан Вуд, Пол Сэмс, Команда XYZZY и Лайза Пирс.

**Локализация для России** осуществлена студией «Смарт».

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Перевод и редакция:** Алексей Перерва

**Особую благодарность выражаем** Илье Карпинскому.

## Сценарий "Нордрассиль, Мировое Дерево"



**Вы можете найти новые сценарии или выложить ваш собственный сценарий WARCRAFT на сайте:**

[WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM](http://WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM)

## Особые свойства отрядов



**Неудержимый Удар:** если отряд с этим свойством получает 1 на броске, его атака приводит не к 1 потере у противника, а к 2.



**Исцеление:** убирая потери в конце фазы, сократите свои потери на 1, если в битве участвует один отряд (или несколько отрядов) с этим свойством.

**Медленный Яд:** в начале каждого раунда битвы выберите фазу для каждого отряда с этим свойством, участвующего в битве. В этих фазах ваши отряды будут атаковать и убивать противника первыми, а не одновременно с вражескими отрядами. Если в битве участвует три или более ваших отрядов с таким свойством, то ваши отряды атакуют и вызывают потери первыми в каждой фазе боя.



**Жажда Крови:** при броске на атаку бросьте 1 добавочную кость, если в битве у вас есть один отряд (или несколько отрядов) с этим свойством. Вам нельзя применять это свойство в фазе, в которой вы уже не провели хотя бы один бросок на атаку.



**Подъем Мертвых:** если в битве у вас есть один или несколько отрядов с таким свойством, то при ваших бросках на атаку каждая выкинутая 1 позволяет вам добавить 1 ударный отряд из ваших резервов к отрядам на поле битвы, вдобавок к обычной потере от атаки. Размещая ударный отряд благодаря этому свойству, вы можете игнорировать ограничение численности. Когда битва завершается, вы должны вернуть в резерв любые ударные отряды, выходящие за установленные рамки численности.

## Последовательность хода

**Шаг 1. Движение:** Перемещение ваших отрядов и батраков по полю и битвы.

**Шаг 2. Сбор:** Получение золота и дерева с клеток Золотых Копей и Лесов, в которых есть ваши батраки.

**Шаг 3. Размещение:** Ввод в игру батраков и отрядов, завершивших обучение, а также возведенных построек и Застав.

**Шаг 4. Расходы:** Трата золота и дерева на *одно* из следующего списка:

- обучение батраков и отрядов (смогут войти в игру на вашем следующем шаге Размещения)
- возведение новых построек и Застав (смогут войти в игру на вашем следующем шаге Размещения)
- развитие одного или нескольких типов отрядов на один уровень.

## Свойства карт

эффекты карт опыта перечислены ниже.

### Люди



**Призыв к Оружию:** Сыграйте карту, когда вражеский отряд входит в клетку с одним или несколькими вашими батраками. До конца этого шага Движения батраки считаются ударными отрядами.



**Развал Магии:** Сыграйте карту в битве, чтобы отменить эффект только что выложенной, но еще не подействовавшей карты.



**Невидимость:** Сыграйте карту в битве перед назначением потерь, чтобы сократить потери игрока на 1.



**Полиморф:** Сыграйте карту в битве в начале раунда. Выберите один вражеский отряд, участвующий в битве. В этом раунде он не атакует.

### Орки



**Поглощение:** Сыграйте карту в битве в начале раунда. До конца битвы выведите из нее один ударный или стрелковый отряд врага. Если вы победили в битве, отряд убит. В противном случае он остается на прежнем месте.



**Силки:** Сыграйте карту в битве в начале фазы ударных отрядов. Ваш противник до конца битвы сможет назначать свои летающие отряды потерями в фазах ударных отрядов.



**Отравленные копья:** Сыграйте карту в битве перед вашими бросками на атаку. В этой фазе перекиньте любой бросок, который привел к промаху, но обязательно примите второй результат.



**Разорение:** Сыграйте карту в битве после того, как враг убрал отряд с поля как потерю. Получите стоимость этого отряда в золоте и дереве с этого игрока. Если у игрока не хватает золота или дерева для расплаты, заберите у него все запасы этого типа.

### Ночные эльфы



**Волшебный Огонь:** Сыграйте карту в битве перед бросками на атаку. Вычтите 1 из каждой атаки в этой фазе.



**Меткость:** Сыграйте карту в битве немедленно перед тем, как ваш противник убирает только что понесенную им от вас потерю. Назначьте потерю сами вместо противника, соблюдая все правила по потерям.



**Лунный Серп:** Сыграйте карту в битве после ваших бросков на атаку. Проведите по одной добавочной атаке с силой ваших отрядов за каждое попадание.



**Обновление:** Сыграйте карту в начале вашего шага Сбора, чтобы с одного Леса по вашему выбору снять жетон полной или частичной выработки.

### Нежить



**Увечья:** Сыграйте карту в начале шага Движения противника и выберите одну клетку на поле. Все вражеские отряды и батраки в этот ход движутся на 1 клетку медленнее (минимум 0).



**Проклятие:** Сыграйте карту в битве после бросков вашего противника на атаку. За каждое его попадание киньте кость. За каждый результат 3 и меньше вы предотвращаете 1 потерю.



**Призыв к Возведению:** Сыграйте карту на вашем шаге Расходов при возведении постройки в вашем Городе (не Заставы!), чтобы начать возведение без помощи батрака.



**Паутина:** Сыграйте карту в битве в начале фазы ударных отрядов. Ваш противник до конца битвы сможет назначать свои летающие отряды потерями в фазах ударных отрядов.

## Все расы



**Скорость.** Сыграйте карту в начале вашего шага Движения и выберите одну клетку на поле. Ваши отряды и батраки в этой клетке могут пройти до 2 добавочных клеток в этот ход (максимум 3 клетки). Отряд должен остановиться, если он входит в клетку с вражеским отрядом, батраком или Заставой.



**Запасы.** Сыграйте карту в начале вашего шага Расходов, чтобы получить 2 золота или 2 дерева, словно вы только что их собрали.



**Портал в город.** Сыграйте карту в конце шага Движения любого игрока до начала битвы. Немедленно перенесите все ваши отряды из одной клетки в клетку вашего Города или Заставы. Отряды, которые превышают положенный уровень численности, должны быть поставлены в клетки, смежные с Городом или Заставой. Вы не можете оставлять отряды в выбранной клетке.



**Единица победы.** Эту карту можно держать на руке, пока вы не решите выложить ее перед собой. Когда она сыграна, она приносит 1 единицу победы.