



ЗАЩИТНИК КОРОНЫ

ПРАВИЛА ИГРЫ

К оружию!

*Милорд! Милорд!!! Очнитесь! На нас нападают!
Нашим соседям опять неймётся. Войска одного из баронов уже почти возле
ворот нашего замка!*

*Надевайте снаряжение и берите отцовский меч, Милорд! Нам снова нужно
вступить в бой и показать этим выскочкам, чего стоит нарушение наших
границ. Не оставьте никаких сомнений, что Вы - настоящий "Защитник
Короны"!*

*Благо у замковых ворот толпится множество наёмников:
- благородный "Светлый Орден" людей, который всегда выручал нас в трудные
минуты своей силой и надёжной тактикой;
- "Лесной Народ" эльфов, прославившийся своей ловкостью и меткими
лучниками;
- быстрые и безжалостные "Зеленокожие" орки и гоблины.
А также, если дела пойдут совсем плохо, можно обратиться к коварным
наёмникам "Живых Мертвецов".*

*Любыми силами нужно противостоять вторжению в Ваш замок и нанести
противнику сокрушительный ответный удар!*

*Возможно, соседний Лорд сможет присоединиться к Вам, Милорд, и тогда мы
получим надёжного союзника и испытаем наши войска в сражении 2 на 2.*

*Вам нужно хорошо подготовиться и отстоять звание "Защитника Короны",
которое получено Вами по праву!*

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В настольной игре “Защитник Короны” вам предстоит в одиночку или в союзе с другом отстоять свой замок во время нашествия войск противника и победить одним из двух возможных способов: устроив саботаж или нанеся врагам поражение сокрушением (подробнее в разделе Условия победы). К оружию!

КОМПЛЕКТАЦИЯ ИГРЫ



Двустороннее поле - Замок - 2 шт.

Двустороннее поле - Центр - 1 шт.

Это элементы поля сражения, на котором и будет происходить всё самое интересное!



Колода наёмников (40 карт) - 4 шт.

Это Ваши колоды наёмников. “Лесной народ”, “Светлый орден”, “Зеленокожие” и “Живые мертвецы”. В каждой колоде 10 видов существ со своим особым стилем игры.



Колода строений (40 карт) - 1 шт.

13 различных строений в этой колоде помогут Вам в защите Вашего замка от вражеских войск и

укрепят Ваши позиции на поле.



Колода заклинаний (40 карт) - 1 шт.

В этой колоде 12 различных магических заклинаний, которые Вы сможете приобрести на Рынке за магическую энергию - Ману. Эти заклинания помогут Вам во многих, даже порой почти безвыходных, ситуациях.



Колода Подземелья - спуск (30 карт) - 1 шт.

Во время спуска в Логово Подземелья Вы можете наткнуться на 8 различных карт событий из колоды Спуска. Не волнуйтесь! Почти все они безопасные :).



Колода Подземелья - логово (20 карт) - 1 шт.

В Логове Подземелья Вы сможете найти одно из 8 древних сокровищ или одно из 2 проклятий. Шанс найти сокровища намного больше, чем проклятие, так что смело отправляйте одного из наёмников на исследование Подземелья!

Планшет расы - 4 шт.

На этом планшете, для Вашего удобства, написаны порядок хода и способности Ваших наёмников. Также справа на планшете можно отмечать победные очки от 1 до 20.



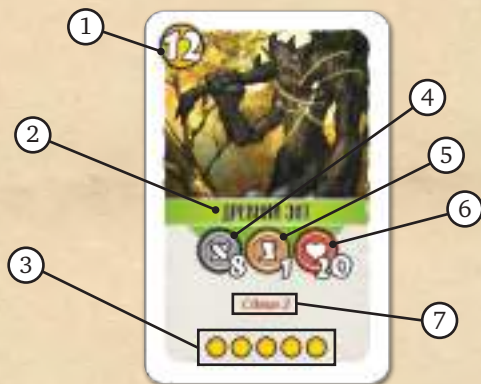
- Жетоны маны - 12 шт.
- Жетоны монет - 30 шт.
- Жетоны ранений - 30 шт.
- Жетоны приказов - 14 шт.
- Жетоны состояний - 10 шт.
- (Осуждение, Заморозка, Паралич, Атака +1, +3, +5)
- Жетон победы - 1 шт.



Правила игры - 1 шт.

ПОЯСНЕНИЯ К ПОЛЮ И КАРТАМ

Изучите Ваших наёмников, Милорд, чтобы знать их сильные стороны и использовать их для победы.



Карта:

1. Стоимость - оплата за наём этого юнита.
2. Имя наёмника / название строения.
3. Награда за смерть - сколько монет из банка и очков победы получает противник после смерти

этого юнита.

4. Атака - урон, наносимый этим юнитом.
5. Скорость - максимальное расстояние, на которое может переместиться юнит за свой ход.
6. Жизнь - сколько урона нужно нанести, чтобы юнит умер / был разрушен.
7. Способности - особые свойства юнита (более подробно - в разделе Использование Способностей).

Внимание! Юнит - общее название как для существ-наёмников, так и для строений. Когда в правилах или в тексте карточки упоминается Юнит, то имеется в виду любая карточка на поле.



Поле:

1. Территория Замка - здесь можно размещать Ваши строения (но не более чем 1 на клетку).
2. Линия найма - на этой линии Вы выкладываете карты существ, когда их нанимаете.
3. Клетка - на одной клетке может быть не более 2 существ или 1 строения и 1 существа.

Соседняя клетка - все клетки, прилегающие к другой клетке (даже по диагонали), являются соседними для неё клетками.

Линия атаки - все существа двигаются только по прямой по направлению к замку противника. Эта линия называется Линией атаки.

Нейтральная территория - это центральная часть карты. На нейтральной территории нельзя ставить строения, но зато там есть множество интересных Ключевых локаций.

Ключевые локации - это особые места на карте, которые действуют на всю клетку и дают Вам особые бонусы или минусы, если Вы контролируете их своим существом (подробнее - в разделе Ключевые локации).

Внимание! Текст на поле, карточке юнита, магии или карточке Подземелья всегда имеет приоритет над правилами.

НАЧАЛО ИГРЫ НА 2-Х ИГРОКОВ

Милорд, для того, чтобы начать Вашу первую битву, следуйте моим советам, тогда у Вас будет шанс удержать Ваш родовой замок и достойно ответить Вашим противникам.



Ваш ход делится на определённые фазы, которые повторяются всегда в одном и том же порядке:

1. Прибыль и бонусы
2. Наём и покупка
3. Приказы
4. Активация юнитов
5. Сброс и пополнение

Сначала нужно подготовиться к сражению:

1. Определите посредством жребия первого игрока.
2. В центре стола разложите игровое поле одной из Территорий замка к себе, а другой - к противнику, а посередине поместите Нейтральную территорию.
3. Первый игрок выбирает расу наёмников, которой он хочет играть, и берёт соответствующий планшет и колоду. Игрок перетасовывает колоду и кладёт её со своей стороны замка рубашкой вверх. Это его резерв. Рядом игрок кладёт планшет расы. Планшет нужно класть лицом вверх, чтобы всем были видны способности наёмников и количество набранных победных очков (ПО).
4. Затем выбор колоды наёмников делает второй игрок, он также раскладывает колоду и планшет со своей стороны замка.
5. Второй игрок выбирает, какой стороной выкладывать Нейтральную территорию (среднюю часть игрового поля) между 2-мя территориями замков.

6. С одной из сторон поля разложите рынок строений и заклинаний. Перетасуйте колоду строений и положите её рубашкой вверх. Снимите 5 верхних карт колоды строений и выложите их лицом вверх вдоль края игрового поля. Параллельно картам строений таким же образом разложите 5 верхних карт колоды заклинаний, чуть выше карт строений.

7. Разложите на разные кучки жетоны ранений, приказов, эффектов, ману и монеты. Это банк жетонов.

8. С противоположной рынку стороны поля выложите в ряд рубашкой вверх карты Подземелья: 5 карт Спуска вдоль поля и 1 карту Логова в конце.

9. Игроки получают по 2 карты строения Частокол (которые заранее взяли из колоды строений) и ставят их на любые клетки своей Территории Замка.

10. Каждый игрок получает по 5 приказов.

11. Каждый игрок берёт по 5 карт из своего резерва в руку. Если игроку не нравятся какие-либо карты он может их замешать в колоду и добрать в руку до 5 карт. Важно! Это можно сделать только один раз в начале игры!

Милорд, теперь мы готовы к защите нашего замка. Давайте сделаем первый ход!

ПОРЯДОК ХОДА

- 1. Прибыль и бонусы.** Возьмите из банка жетонов 5 монет и 2 маны.
- 2.** Получите бонусы от ключевых локаций (только если их занимают Ваши существа) (см. раздел Ключевые локации).
- 3.** Ваше существо на клетке Подземелье может совершить спуск в Подземелье (см. раздел Подземелье).
- 4. Наём и покупка.** Наймите существ (см. раздел Наём) и купите строения (см. раздел Рынок).
- 5. Приказы.** Раздайте ВСЕ доступные приказы юнитам (см. раздел Приказы).
- 6. Активация юнитов.** Снимайте приказы с юнитов, активируя их в произвольном порядке (см. раздел Активация юнитов). Сначала двигайте активируемое существо на максимально возможное количество клеток, равное его скорости (см. раздел Движение), а затем активируйте его способности (см. раздел Способности юнитов) и атакуйте возможные цели (см. раздел Атака). Атаковать и использовать способности можно в любом порядке.
- 7. Сброс и пополнение.** После того, как все юниты, получившие приказы, активировались, Вы можете сбросить одну карту наёмника из руки на кладбище лицом вверх. Затем доберите карты, пока у Вас не будет 5 карт в руке.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Есть 2 способа победить.

Первый способ - саботаж. Если хоть кто-то из Ваших наёмников проходит за линию найма соперника (другими словами, оказывается за краем поля соперника), то Вы мгновенно побеждаете, совершив саботаж и остановив агрессию противника с меньшими потерями.

Пример саботажа:

Светлый орден в свой ход вывел Пьяного громилу и нанёс Гоблину-летяге всего 1 повреждение, т.к. у Гоблина-летяги способность Полёт (Существа с Полётом получают только 1 повреждение от рукопашных атак).

В свой ход Зеленокожие при активации Гоблина-летяги, используя способность Полёт, могут пролететь через существо противника, что они успешно и делают, а при скорости 2 Гоблин-летяга пролетает за край игрового поля.

Зеленокожие побеждают!



Второй способ - сокрушение. Если не удалось совершить саботаж и проникнуть в сердце замка оппонента, тогда для победы Вам необходимо поражать наёмников противника и разрушать его строения. Как только Вы набираете 20 победных очков, Вы сразу же побеждаете. Однако будьте внимательны и следите за победными очками оппонента. Он может достичь победы раньше Вас, если Вы ему позволите.



Также если во время хода противника он набирает 20 победных очков, а Вы тоже получаете победные очки (например, после использования противником заклинания "Жертва"), то игра заканчивается ничьей.

Вы наверное уже обратили внимание, что на планшете есть только цифры от 1 до 10. Победные очки после 10 отмечаются очень просто, нужно перевернуть жетон, которым отмечаются победные очки на другую сторону, где написано +10 и начать

отмечать снова сверху.

Укрепляйте Ваш замок строениями, используйте мощь заклинаний и разумно размещайте наёмников, тогда, Милорд, победа будет на нашей стороне!

КЛЮЧЕВЫЕ ЛОКАЦИИ

На нейтральной части карты, Милорд, Вы видите различные строения и места силы - это Ключевые локации, которые нам было бы неплохо удерживать, чтобы получать больше ресурсов, помогать нашим юнитам или ослаблять юниты противника.

Для того чтобы удерживать Ключевую локацию на поле боя, необходимо, чтобы в фазу Прибыль и



бонусы там находился Ваш наёмник. В самом начале хода, сразу после того как Вы взяли золото и ману, проверьте, стоят ли Ваши наёмники на клетках с Ключевыми локациями. Используйте силу ключевых локаций на клетках с Вашими наёмниками до найма и покупки.

Если есть несколько ключевых локаций под Вашим контролем, порядок их использования определяете Вы.

Если на одной клетке с ключевой локацией находятся 2 Ваших наёмников, то Вы получаете эффект ключевой локации только 1 раз. Другими словами, Вы получаете эффект от самой клетки, а не от существ на ней.

Если на клетке с ключевой локацией, помимо Вашего существа, ещё находится существо союзника или противника, то они получают эффект с этой клетки только в свой ход в фазе **прибыль и бонусы**.

Уничтожение существ противника прежде всего на Ключевых локациях - неплохая тактика, поскольку, таким образом, Вы лишаете его существенных преимуществ на поле боя.

Ключевые локации на карте:



Золотая шахта - получите 2 монеты.



Библиотека - получите 1 ману.



Мастерская - восстановите 2 жизни любому строению.



Исцеляющий фонтан - восстановите 2 жизни любому существу.



Алтарь проклятий - нанесите 2 урона магией существу противника.



Подземелье - войдите в Подземелье.



Военный лагерь - добавьте 3 к атаке существу на клетке.



Разлом - 2 урона существу на этой клетке.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Ходят слухи, Милорд, что недалеко от Вашего замка находятся древние руины, в которых есть проход в заброшенное Подземелье.

Я предлагаю, Милорд, отправить одного из наших наёмников в Подземелье. И, хотя я уверен, что в этих древних руинах можно встретить множество неприятных ловушек, поговаривают, что в них спрятаны клады с золотом, которое нам сейчас так необходимо, и древние артефакты давно забытых рас. Но нам нужно поторопиться, чтобы наёмники противника не добрались до сокровищ раньше нас.

Подземелье - это отдельная колода карт с приятными бонусами для укрепления Ваших позиций на поле боя.

Для того чтобы войти в Подземелье, нужно, чтобы Ваш наёмник находился на клетке с Подземельем в начале Вашего хода. В фазе **Прибыль и боунсы** Вы можете отправить это существо на исследование Подземелья.

Если Вы решились на спуск в Подземелье, то переместите карточку наёмника на первую нераскрытую карту Спуска (которая дальше всего от карты Логова) и вскройте эту карту. Выполните то, что написано на карте и положите вошедшего в Подземелье наёмника на её место, а карту уберите в сброс карт Подземелья.

В фазе **Приказов** Вы можете отдавать Вашему наёмнику в Подземелье любое количество приказов (даже все 5). За каждый приказ Ваше существо продвигается на 1 карту ближе к Логову. Вскрывайте карты последовательно и отыгрывайте их эффект.

Если фортуна не на Вашей стороне и существо погибает в Подземелье, то все оставшиеся приказы на этом существе “сгорают” и не могут быть перераспределены на другие юниты.

Дойдя до карты Логова, Вы получаете все полагающиеся Вам награды, как написано на карте Логова, и возвращаете Вашего наёмника на клетку слева или справа от Подземелья, если они свободны. В случае если на этих клетках нет места, существо выходит на клетку с Подземельем. Если и эта клетка занята, то на любую другую ближайшую свободную клетку по выбору противника. После этого заново создайте новое Подземелье (5 карт Спуска вдоль поля и 1 карту Логова в конце).

В Подземелье одновременно может находиться только 1 существо. Если Вы хотите послать на исследование другое существо, то Вы можете отдать 2 приказа Вашему существу в Подземелье, чтобы вернуть его на поле боя по вышеописанным правилам, и только затем Ваше другое существо может войти в Подземелье в

фазе **Прибыль и боунсы**.

Существо, вышедшее из Подземелья таким образом, может ходить на свою скорость, атаковать и использовать способности.

Если Вы хотите зайти в Подземелье, в котором находится наёмник противника, то при входе в Подземелье Вы атакуете существо в Подземелье по обычным правилам (с применением способностей).

Если Вы своей атакой убили существо противника, то Вы сразу перемещаете Вашего наёмника на клетку Подземелья на первую свободную карту Спуска. Если не осталось карт Спуска, то сразу - на карту Логова.

Все эффекты ключевых локаций, магия и способности других существ не действуют на существо в Подземелье.

Существо в Подземелье может использовать свои способности только 1 раз за ход игрока (даже если получило больше 1 приказа).

***Например:** Ваше существо Дриада-Садовник находится в Подземелье и получает 3 приказа в фазе Приказов. В фазе Активации юнитов, когда Вы снимаете приказы с Дриады-Садовника, она может использовать свою способность "Исцеление-2" только 1 раз за ход, а не 3 раза за каждый приказ.*

Если на карте есть 2 входа в Подземелье, или более, то они все ведут в одно и то же Подземелье. Выходя из Подземелья, Вы можете выбрать, из какого выхода появится на поле существо.

НАЁМ

Обратите внимание, Милорд, что без наёмников Вы не сможете защитить Ваш замок и дать отпор Вашему противнику. Наёмники - наша основа защиты!

В начале Вашего хода, когда Вы восполнили свои ресурсы монет и маны, ВВы можете нанять существ, чтобы они защищали Ваши интересы на поле боя и приобрести строения. В фазе **Наём и покупка** Вы можете никого и не нанимать, таким образом накапливая ресурсы для найма более сильных (или большего числа) наёмников во время следующего хода.

В фазе **Наём и покупка** нет ограничения, какое количество наёмников Вы можете нанять за ход. Пока у Вас есть ресурсы, Вы можете нанять хоть всех наёмников из Вашего резерва (карт на руках).

Чтобы нанять существо, заплатите его стоимость

в банк и положите его карту на любую доступную клетку на линии найма Вашего замка лицом вверх и картинкой в Вашу сторону - таким образом, даже если противник играет той же расой, что и Вы, у Вас не будет сомнений, где чьи наёмники.



Важно! Если в клетке на линии найма уже есть 2 карты, то Вы не можете нанимать в эту клетку. Если по странному стечению обстоятельств (а на войне бывает всякое) все клетки на линии найма заняты двумя картами, то в таком случае фаза найма пропускается.

Важно! В клетку с вражеским наёмником можно нанимать Ваших существ, но нельзя ставить строения.

РЫНОК

А вот мы и на рынке, Милорд. Здесь можно приобрести контракты на строительство полезных зданий для нашей обороны и свитки с мощными магическими заклинаниями.

Помните, что рынок доступен для обоих игроков, но только в свой ход.

СТРОЕНИЯ

Строения Вы можете приобретать в фазе **Наём и покупка**. Строения приобретаются за монеты. Купленное строение Вы сразу располагаете на клетке своей Территории замка. На 1 клетке можно разместить только 1 строение.

Если Вы хотите снести построенное ранее строение, чтобы на его месте построить новое, то Вы можете это сделать бесплатно, но Ваш оппонент получит победные очки и монеты, полагающиеся за этот юнит.

ЗАКЛИНАНИЯ

Свитки с заклинаниями покупаются за магическую энергию - ману.

На свитке с заклинанием указано, действует ли оно на одно существо/юнит на Ваш выбор или на все юниты.

Заклинания действуют только на юниты на поле.

Если на свитке конкретно не указан владелец юнита, то можно использовать заклинание как на свой юнит, так и на юнит союзника или оппонента.

Важно! Магические свитки Вы можете покупать и использовать в любой момент своего хода. Для покупки магического свитка заплатите указанное на свитке количество маны.

Важно! Вы не можете сохранить свиток на следующий ход. Поэтому если Вы не использовали свиток с заклинанием до конца своего хода, то Вы просто кладёте его в отбой.

Важно! Заклинания разыгрывает сам игрок, а не существа или строения на поле. Т.е. можно использовать заклинания, даже если у вас нет юнитов на поле.

За свой ход каждый игрок может сыграть не более 1 заклинания. А также каждый игрок не может иметь больше 10 маны. Монет можно иметь сколько угодно.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА РЫНКА

Разрушенные строения кладите в отбой рядом с колодой строений, а использованные свитки заклинаний - рядом с колодой заклинаний.

Если Вас не устраивает то, что сейчас можно приобрести на рынке, Вы можете обновить рынок заклинаний и строений.

Для того чтобы обновить рынок строений, нужно в свой ход заплатить 2 монеты в банк, собрать все 5 карт строений и положить их в сброс, а затем выложить новые 5 карт из колоды строений.

Для того чтобы обновить рынок заклинаний, нужно также заплатить 2 маны, собрать и сбросить все карты заклинаний в отбой, затем выложить новые 5 карт из колоды заклинаний.

Важно! Если у Вас закончились карты в колоде наёмников (Вы взяли последнюю карту на руку), Вы не можете больше пользоваться рынком.

ПРИКАЗЫ

Милорд, бой вот-вот начнется! Как только первые наемники выйдут на поле боя под Вашими знаменами, Вы должны будете отдавать им приказы, иначе они попросту не будут знать, что им делать, смотри ещё, и пьянствовать начнут, а это нам совсем ни к чему.

После того как Вы наняли существ и поставили строения, наступает фаза **Приказов**.



Для того чтобы отдать приказ, Вы берёте жетон Приказа и кладёте на выбранное строение или существо.

У Вас всего 5 приказов, которые Вы все **должны** по максимуму распределить среди Ваших юнитов (наёмников и строений) - по 1 на каждый юнит. Приказами Вы обозначаете, кто из них будет активироваться во время этого хода.

Юниты на поле боя получают только 1 приказ, если на них нет эффектов, требующих большее количество приказов, как, например, “Паралич”.

Важно! Заметьте, что не все строения нужно активировать приказами. Приказы могут получать только те строения, которые имеют активные способности (обозначенные красным цветом).

Во время фазы **Приказов** Вы можете перераспределять Ваши приказы, продумывая Вашу тактику, однако, закончив фазу **Приказов**, Вы уже не можете передумать! Поэтому принимайте решения мудро.

АКТИВАЦИЯ ЮНИТОВ

Теперь, когда Вы отдали все приказы, Милорд, Вы можете активировать Ваши юниты, чтобы они могли атаковать, использовать способности и всячески помочь Вам защищать замок.

После того как все приказы распределены, Вы активируете Ваши юниты.

Для активации юнита Вы снимаете с него жетон приказа. Активировать юниты можно в любой последовательности.

Если Вы сняли жетон приказа с существа, то Вы сразу же **должны** продвинуться Вашим существом на его максимальную скорость (см. раздел Движение), а затем атаковать юнитов противника (см. раздел Атака), используя способности Ваших наёмников (см. раздел Использование способностей).

Снимая приказ со строения, Вы используете его способности и атакуете им, если это возможно.

Помните! Порядок, в котором Вы активируете Ваши юниты, может сильно повлиять на тактику и, в конечном итоге, на Вашу победу или поражение.

ДВИЖЕНИЕ

Наши наёмники рвутся в бой, Милорд, и ничто не сможет их остановить! Ну, разве что вон тот огненный шар...

Все Ваши существа, если могут, **должны** двигаться сразу после того, как Вы сняли с них приказ и активировали.

Все Ваши существа двигаются только вперёд. Существо двигается со скоростью, указанной на его карточке. На меньшую скорость ходить нельзя.

Существо может проходить через свои строения и существ (даже если их 2 на клетке). Но если существо не может встать на клетку, в которой должно завершить ход, то оно должно остановиться там, где может находиться по правилам (т.е. не более 2 юнитов в клетке), - на предыдущих клетках. Если вообще нет свободных клеток, куда может встать Ваше существо, то оно не двигается.

Когда Ваше существо подходит вплотную к юниту противника, то оно останавливается на соседней клетке, сразу **перед** юнитом противника.

Клетка считается занятой юнитом противника, даже если на ней находится один юнит, а половина клетки свободна.

Однако некоторые существа (например, со способностью “Полёт” и “Подвижность”) могут занять одну и ту же клетку с существом оппонента.

Существа не могут выходить за край поля. Единственное исключение - край поля со стороны соперника.

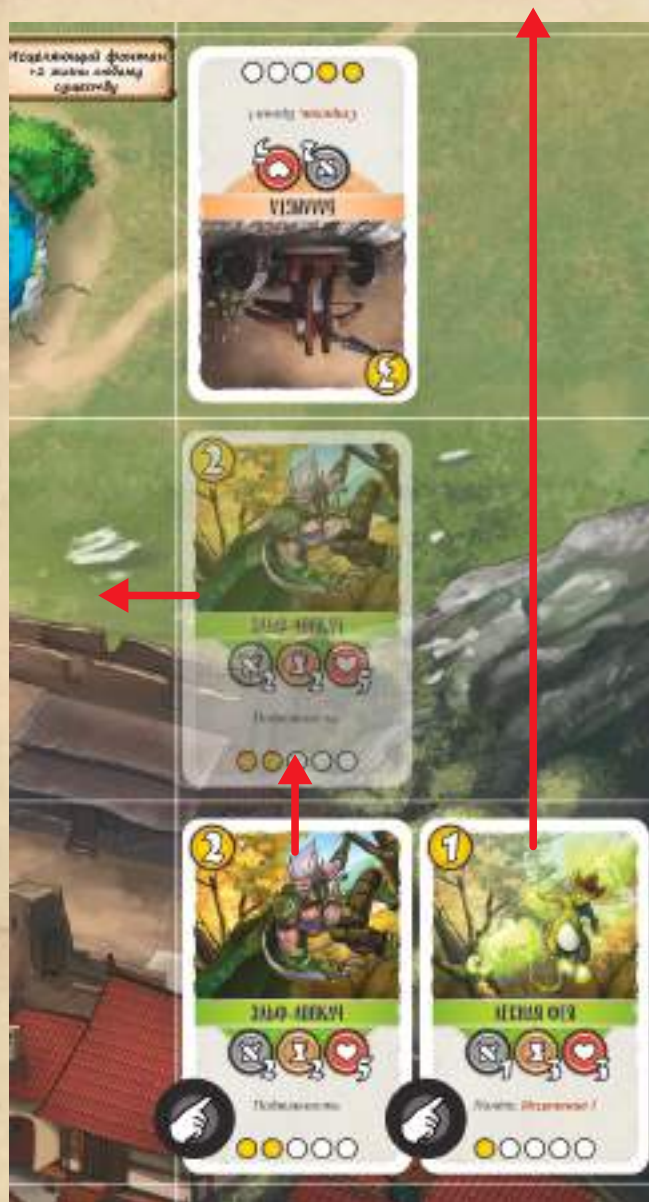
Пример движения:

У Эльфов остались неактивированными ещё два существа: Эльф-ловкач и Лесная фея - на этих существах ещё находятся токены приказов, значит, они ещё не были активированы.

Эльф-ловкач. Скорость Эльфа-ловкача равна двум, но он не может сделать ход на максимальное количество очков движения, поскольку в клетке, где он должен остановиться, уже находятся два юнита. Поэтому Эльф-ловкач должен сделать ход на доступный максимум - на одну клетку вперёд.

При желании игрок может использовать способность Эльфа Подвижность и сделать ход ещё и влево.

Лесная фея. Скорость Лесной феи равна трём, и дальность хода даёт возможность пройти на весь максимум.



Лесная фея закончит своё движение после клетки с Баллистой.

АТАКА

Когда Ваш юнит, Милорд, выполнил движение, настало время атаковать противника!

Кстати, в отличие от движения, которое делать обязательно, атаковать юнитом или нет, Вы решаете сами, Милорд.

Есть 3 вида атаки: Рукопашная (физический урон), Стрелковая (стрелковый урон) и Магическая (магический урон). Это важно учитывать при нанесении урона, так как некоторые юниты имеют иммунитет или защиту от определённого вида атаки.

Обычно все юниты используют только Рукопашную атаку, если не указано иначе на их карточке.

Юниты со способностью Стрелок могут использовать Стрелковую атаку, если не находятся вплотную к юниту соперника (тогда их атака становится Рукопашной).

Юниты со способностью Маг могут производить Магическую атаку (как Стрелковую, так и Рукопашную). Магическая атака ничем не отличается от обычной, просто у некоторых существ есть иммунитет или слабость к магии, поэтому лучше рассчитывайте, кого кем атаковать.

Например: существо Ползучий Ужас имеет иммунитет как к Рукопашным, так и к Стрелковым атакам. Однако любое заклинание или существо с Магической атакой легко убьёт это отродье.

Для того чтобы произвести Стрелковую атаку, Вашему юниту нужно сначала определить цель атаки. Это всегда **ближайший** к атакующему существу юнит соперника на **этой линии атаки**. Если есть 2 цели (на одной клетке), то атакующий сам выбирает подходящую цель. Ваши юниты и юниты союзника не помеха Вашей стрелковой атаке.

Для Рукопашной атаки нужно находиться вплотную к клетке с юнитом соперника или на той же клетке.

Если Ваш юнит находится на клетке ЗА юнитом противника, то он не может атаковать юнит, который остался позади него.

После того, как выбрана цель атаки, Ваш юнит наносит повреждения цели, равные числу атаки на его карточке.

Пример атаки:

Перед Большим орком и Гоблином-лучником стоит частокол.

При активации Гоблином-лучника он сможет сделать ход вперёд на одну клетку и атаковать Стрелковой атакой первого юнита по линии атаки.

Так как у Частокола иммунитет к Стрелковым атакам, атака Гоблином-лучника не принесёт Частоколу, а также любым юнитам за ним никакого вреда.

Большой орк сможет подойти вплотную к частоколу и нанести рукопашный урон, что снесёт его с одного удара.

Обратите внимание, что орк сможет подойти только на одну клетку при скорости два, так как вражеский частокол блокирует орку дальнейшее передвижение.



Для того чтобы отметить повреждения, положите на повреждённый юнит необходимое количество жетонов повреждений. Если после полученных повреждений юнит убит, то ему жетоны уже не нужны :).

Отправьте убитое существо на кладбище соответствующего игрока, а разрушенное строение - в отбой рынка и получите награду (победные очки

и монеты), указанную на карточке поверженного юнита в виде монет снизу.

Например: у Горного Тролля 5 монет на карточке снизу. Соответственно, убивший его игрок получает 5 победных очков и 5 монет из банка.

Обязательно отметьте победные очки на планшете расы, чтобы не пропустить этот славный момент победы, достигнутой сокрушением!

Убитые существа отправляются на своё кладбище рядом с колодой, из которой они были взяты. Может случиться, что Ваш наёмник перейдёт на сторону противника (например, под воздействием заклинания “Типноз”), но, умирая, всё равно должен уйти на кладбище его начального владельца.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ

Как Вы уже заметили, Милорд, почти все наёмники и строения обладают особыми способностями, которые и делают их уникальными. С умом используйте способности Ваших юнитов и учитывайте способности юнитов противника, тогда Вы сможете одолеть любого противника, посягающего на Ваш родовый замок!

Есть 2 вида способностей: Пассивные и Активные. Способности написаны на карточке и поясняются в правилах (в конце) и на самой карточке расы.

Пассивные способности юнитов не требуют приказа, чтобы ими воспользоваться (например, способность Частокола “Стрелковый иммунитет”), и работают всегда, даже во время хода противника.

Активные способности срабатывают только при активации юнита. Такие способности выделены курсивом и красным цветом.

Активные способности можно применять только после движения юнита. Однако применять эффект способности можно до или после атаки.

Если Вы уже начали активировать другой юнит, то вернуться к активным способностям юнита, закончившего активацию, уже нельзя (так что оправдание: “Кстати, я забыл...” - не сработает :).

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

Я не претендую на все знания и опыт мира, Милорд, но всё же позвольте дать Вам несколько советов перед сражением.

- Удерживайте как можно больше Ключевых локаций на поле боя. Золотые шахты, библиотека, алтарь проклятий и пр. помогут Вам лучше управлять ходом сражения.

- Нанимайте более 5 существ, таким образом, у Вас всегда будет выбор, кого активировать, а кого пока оставить на месте. Это особенно важно для того, чтобы существа, контролируемые ключевые локации, оставались там подольше.

- Сбрасывайте дорогие или повторяющиеся карты наёмников из руки на кладбище в конце хода, таким образом, Вы получите больше новых карт, когда будете пополнять руку.

- Используйте Подземелье. Там встречается много полезных находок.

- Посылайте в Подземелье среднего по стоимости наёмника. Дорогостоять жалко :), а у слабого больше шансов умереть, нарвавшись на простую ловушку.

- Ставьте Частоколы в начале игры таким образом, чтобы существа противника, останавливаясь перед частоколом, не получали бонусов от Ключевых локаций.

- При разработке стратегии учитывайте синергию (комбинации способностей и то, как они взаимодействуют друг с другом) наёмников, строений и доступных заклинаний. Иногда Вы можете найти очень полезные комбинации, которые приведут Вас к победе.

ЧАСТО ЗАБЫВАЕМЫЕ ПРАВИЛА

- В начале игры Вы можете 1 раз сбросить любое количество карт из набранной руки в колоду, перемешать её и добрать до 5 карт, таким образом, выбирая более подходящие карты наёмников для начала партии.

- Текст на карточке юнита, магии или подземелья всегда имеет приоритет над правилами.

- Помните, что сначала активированные существа двигаются (должны, если могут), а только потом атакуют и используют свои способности.

- Существа со способностью “Полёт” могут проходить сквозь существ противника.

- Существа на одной клетке с юнитом противника могут атаковать этот юнит.

- Войти в Подземелье можно только в фазе

Прибыль и бонусы.

- В конце хода Вы можете (но не обязаны) сбросить 1 карту наёмника на кладбище.

- Когда Вы теряете своё строение или существо (даже по Вашей инициативе), противник всё равно получает за него положенную награду - победные очки + монеты.

- Заклинания можно использовать в любой момент Вашего хода, но нельзя сохранить их на следующий ход.

- Рынок строений и заклинаний пополняется сразу после приобретения карты. Таким образом

можно, например, приобрести строение, затем выложить новую карту строения и купить новую карту во время того же хода в фазе **Наём и покупка**.

ФОРМАТЫ ИГРЫ

Мой Милорд, для того чтобы получить больше боевого опыта и наград, Вы можете попробовать сыграть в различные форматы игры “Защитник Короны”.

Блиц

Если у Вас немного времени на игру, то Вы можете выбрать этот формат.

В формате Блиц Вы играете по обычным правилам с двумя исключениями:

- игра ведётся до 10 победных очков;
- нанимать существа можно не только на линии найма, но и на любой клетке Территории Замка, придерживаясь всех остальных правил найма.

Тиран (1 на 2)

Этот формат игры подходит для 3-х игроков. Один из игроков играет за Тирана - два других игрока - за защитников в союзе.

Ход передаётся следующим образом - союзник 1 - Тиран - союзник 2 - Тиран и т.д.

Таким образом, Тиран получает возможность играть как бы за двоих игроков, но 1-й колодой наёмников. Это даёт Тирану преимущество в активации существ и делает игру для стороны союзников настоящим вызовом!

Союзники (2 на 2)

В формате “Союзники” могут играть 4 игрока. Игроки играют своими отдельными колодами наёмников (кто кем будет играть, определяется жребием или договорённостью).

Два игрока играют в союзе против других двоих.

Союзники могут смотреть карты друг друга на руках и советоваться относительно стратегии, поэтому такой формат игры требует немного больше времени, но при этом она интереснее.

Оба игрока в союзе (на одной стороне) играют одновременно в свой ход. У каждого игрока есть только 3 приказа, таким образом, на одну сторону у Вас 6 приказов.

Каждый союзник в свой ход может отдавать

приказы **только своим существам**, однако строениям приказы может отдавать любой из союзников.

В фазе **Прибыль и бонусы** каждый из игроков в союзе отдельно получает 5 монет и 2 маны. Деньгами и маной союзники могут делиться, но каждая передача монет или маны облагается налогом в 1 монету или 1 ману, соответственно. Налог на передачу передающий игрок платит в банк.

Например: один игрок хочет передать другому игроку в союзе 5 монет и 2 маны. Заплатив налог 1 монету и 1 ману в банк, игрок передаёт оставшиеся ресурсы своему союзнику (4 монеты и 1 ману). Или игрок хочет передать 3 маны, тогда он просто платит 1 ману в банк и передаёт 2 маны.

Во время своего хода каждый игрок может сыграть не более 1 заклинания. А также каждый игрок не может иметь более 10 маны. При этом можно копить любое количество монет.

Все эффекты карт заклинаний, строений и наёмников, на которых написано “игрок”, действуют на обоих союзников.

Например: заклинание “Беспомощность” оставит не одного из игроков с двумя приказами на следующий ход, а всю сторону союзников, и поэтому сторона союзников противника после этого заклинания может использовать всего 2 приказа на обоих (или по 1 на каждого, или 2 у одного из союзников).

В целом игра проходит так же, как и в формате 1 на 1. Союзники одновременно отыгрывают все фазы и преследуют такую же цель - проникнуть за линию найма (саботаж) или набрать 20 победных очков суммарно на стороне союзников (сокрушение).

Для удобства отмечайте победные очки на планшете только одного из союзников.

20 героев

Вы можете сыграть в формате “20 героев”. Тогда каждый из игроков играет неполной колодой существ, а выбирает 20 лучших наёмников из колоды и составляет из них свою уникальную колоду.

Этот формат подходит как для игры 1 на 1, так и для формата “Союзники” 2 на 2.

Играя в “20 героев”, Вы можете всегда собрать свою уникальную колоду и лучше контролировать резерв, однако есть риск, что ваши наёмники могут закончиться раньше, чем наступит победа.

Помните, что если у Вас закончились карты в колоде наёмников, то Вы не можете приобретать строения и заклинания на рынке.

Необычный альянс

Этот формат игры подходит больше для игры 1 на 1, хотя при достаточном количестве колод наёмников может быть сыгран и 2 на 2.

Игра проходит по обычным правилам выбранного формата, только теперь каждый игрок кладёт перед собой (не смешивая) 2 разные колоды наёмников.

В начале игры игрок может взять до 5 карт в руку из любой своей колоды в любой комбинации, а в фазе **Сброс и пополнение** добирать карты из любой колоды.

Кладбище наёмников формируется отдельно для каждой колоды.

А теперь - в бой, Милорд! И да пребудет с Вами мудрость и удача!

Разработчики игры:

Издательство: Kilogames

Автор: Тустов Михаил

Продюсер: Поликарпов Александр

Редактура: Василевская Юлия, Дондюк Михаил

Художники: Плеханов Александр, Рарата Александр, Чупров Александр, Лысенко Евгений

Вёрстка: Маргытич Михаил

Игру тестировали: Агаханова Анна, Заец Дмитрий, Руденко Артём, Кустов Игорь, Киричёк Игорь, Рыбальченко Дмитрий, Крыгин Александр, Тарасенко Александр, Долинная Алёна, Пониклая Ирина, Гаркавый Дмитрий, Таршевский Вячеслав и многие другие.

© Kilogames. Все права защищены.



СПОСОБНОСТИ ЮНИТОВ

- Бестелесный** - Получает только 1 урон из любого источника. Может проходить сквозь строения
- Боевой дух (x)** - Получает (+x) к атаке, когда убивает существо противника
- Броня (x)** - Получает на (x) урона меньше от стрелковых атак, но не менее 1
- Вампиризм (x)** - Нанося урон существу, восстанавливает (x) жизни
- Вместе - сила (x)** - Получает (+x) к атаке, если находится в одной клетке с союзным существом
- Возрождение** - Умирая, отправляется не на кладбище, а на линию найма владельца
- Вонь** - Существо, убившее это существо, теряет все свои способности
- Воодушевить (x)** - Все союзные существа на этой линии атаки получают (x) бонус к атаке до конца хода
- Вооружить (x)** - Существо без бонуса к атаке, получает (x) бонус к атаке
- Воровство** - Попадая этим существом на территорию замка противника, заберите у противника все монеты
- Воскрешение (x)** - При найме этого существа верните ваше существо стоимостью не более (x) из кладбища на вашу линию найма
- Гниль** - Умирая, наносит 1 урон всем существам противника в клетке и соседних клетках
- Двойной удар** - Атакует дважды. Для второй атаки можно выбрать новую цель
- Доход (x)** - Получите (x) монет
- Исцеление (x)** - Восстанавливает (x) жизни 1 союзному существу на поле боя
- Камикадзе** - Атакуя строение, уничтожает его и умирает
- Конструктор** - Стоит на 1 монету меньше, за каждое существо, сброшенное из вашего кладбища из игры
- Ловушка** - Иммунирует к любым атакам. Срабатывает, когда существо противника заходит на клетку с ловушкой. Останавливает движение. После срабатывания, ловушка уничтожается
- Луч смерти (x)** - Наносит (x) урона магией всем существам противника на линии атаки
- Маг** - Атаки наносят магический урон
- Мародёр** - Получает в 2 раза больше монет, убив существо противника
- Молния (x)** - Атакует любого юнита, нанося (x) повреждений магией
- Общее исцеление (x)** - Восстанавливает (x) стойкости союзным существам в клетке и соседних клетках
- Опозорить** - Существо противника теряет все свои способности и бонусы
- Паралич** - Нанося урон существу, накладывает на него статус Паралич. Чтобы снять паралич и активировать существо - отдайте 3 приказа
- Подвижность** - Может перемещаться по горизонтали
- Полёт** - Получает только 1 урон от рукопашных атак. Не задерживается существами
- Полководец** - +1 приказ в ход, пока этот юнит в игре
- Проклятие** - У существа, убившего это существо, Атака становится 0
- Разрушитель (x)** - + (x) к атаке против строений
- Рвение (x)** - + (x) к атаке при активации
- Регенерация (x)** - Восстанавливает (x) жизни
- Сдвиг (x)** - Перемещает (x) существ в клетке или на соседних клетках на 1 клетку
- Смертельный яд** - Уничтожить существо, которое получило урон от этого юнита
- Смертник** - Атакуя существо, уничтожает его и умирает
- Снайпер** - Стрелковая атака. Атакует любого юнита в игре. Находясь в рукопашной атаке - теряет способность Снайпер
- Стрелковый иммунитет** - Не получает урон от стрелковых атак
- Стрелок** - Стрелковая атака. Атакует ближайшего юнита противника на линии атаки. Находясь в рукопашной атаке - теряет способность Стрелок
- Трупоед (x)** - Восстанавливает (x) стойкости при уничтожении существа противника
- Ускорение (x)** - При получении урона, скорость увеличивается на (x)
- Физический иммунитет** - Не получает урон от рукопашных атак