

## Корона и Слава.

### Правила игры.

Данное дополнение к игре Warrior Knights привносит в нее три варианта игры. Перед ее началом игроки должны решить, какие из дополнительных вариантов они будут использовать. Все три варианта игры совместимы друг с другом, и могут использоваться одновременно.

#### **Во имя славы.**

Данный вариант игры привносит в подготовку к ней значительные изменения.

1. Новые карты событий и повестки ассамблеи. Дополнение включает в себя 25 новых карт повестки ассамблеи и 20 карт событий. Перед началом игры смешайте данные карты с соответствующими колодами.
2. Новые карты действия баронов. Дополнение включает по три новых карты действия. Раздайте перед началом игры их каждому барону вместе с остальными картами действия.
3. Новые нейтральные карты действия. Дополнение включает в себя 7 новых нейтральных карт действия (4 новых и 3 на замену). Перед началом игры удалите из колоды карты Uncertain Times, Muster Forces, Upgrade Defense, после чего смешайте с колодой новые карты.
4. Новые наемники. 12 новых карт наемников смешайте с основной колодой.
5. Карты новых отрядов. Расположите колоды гарнизона и городских рекрутов рядом с игровым полем.
6. Замена колоды судьбы. Удалите колоду судьбы, заменив ее новой с синей рубашкой.
7. Развитие. Перемешайте колоду развития и положите ее внизу у игрового поля. Возьмите три верхние карты и положите их на стол рубашкой вниз у колоды развития. Эти карты развития считаются доступными для покупки игроками.
8. Определение ученого. Случайным образом выберите барона, который в начале игры будет считаться ученым. Ученым не может быть выбран барон являющийся Главой церкви или Председателем ассамблеи. Пропустите данный шаг при игре вдвоем.
9. Добавление дополнительных маркеров. Положите все маркеры восстаний, знаний и гарнизонов на стол рядом с игровым полем.

Изменение в правилах игры.

1. Разорение городов перед началом игры. Если в игре участвуют менее 6 человек, некоторые города должны быть сняты с игрового поля. Вместо использования колоды судьбы, вытащите нужное количество карт из колоды городских рекрутов, снимите данные города с игрового поля. Взятые карты удаляются из игры.
2. Колода событий. После перемешивания колоды судьбы, если сверху оказывается карта с красной рубашкой, то поместите ее под низ колоды. Повторите процедуру в случае необходимости до тех пор, пока сверху колоды не окажется карта с зеленой или синей рубашкой.
3. Нейтральные карты событий. Во время фазы планирования, поместите 3 нейтральных карты действия, вместо обычных 2 в каждую из трех стопок карт.

## Новые наемники.

Новые карты наемников включают по одному лидеру и одному герольду каждой из шести наций. Каждый лидер и герольд дает барону, которому служит, специальную особенность, которая указана на карте героя. Каждый дворянин может иметь только одного лидера и одного герольда в своей армии. Лидеры и герольды не могут быть распределены игроками как наемники с силой отряда 50.

## Новые типы отрядов.

### *Гарнизоны.*

Гарнизонами являются специальные отряды, которые могут быть наняты только при открытии обновленной нейтральной карты действия Upgrade Defense.



Гарнизоны не могут примыкать к войску дворян, а остаются в том городе, где были наняты. При покупке гарнизона положите соответствующий маркер рядом с городом, а карту гарнизона перед собой. Гарнизон добавляет 100 силы при защите города. Гарнизон не может атаковать и выходить из города. Если нанято все 9 гарнизонов, то они считаются более недоступными, пока не освободятся занятые в игре.

Каждому гарнизону нужно платить в фазе Подсчета расходов. Каждый гарнизон, которому не уплачено, расформируется (игрок должен сбросить карту гарнизона и удалить маркер с игрового поля). Если барон потерял контроль над городом, то гарнизон в этом городе расформируется. При расформировании гарнизона, верните его карту в колоду.

### *Городские рекруты.*

Городские рекруты являются специальными отрядами, которые могут быть наняты только при открытии нейтральной карты действия Master Forces. Городские рекруты подчиняются всем стандартным правилам для наемников за следующим исключением: В каждом городе нанимается свой специфический отряд городских рекрутов (см. карты рекрутов). Для найма отряда кроме действия карты Master Forces, в данном городе должен находиться дворянин. Нанятый отряд присоединяется к армии дворянина и перемещается вместе с ней.

Городские рекруты не требуют оплаты. Однако если хотя бы один отряд наемников дезертирует из армии дворянина, то все отряды городских рекрутов, так же покидают армию. Все карты городских рекрутов, покинувших армию, верните в колоду.

Если дворянин умирает, то все городские рекруты, присоединенные к нему, немедленно покидают армию.

## Ученый и знания.

### Карты развития.



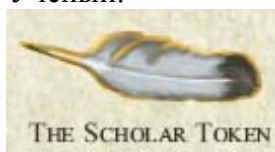
Когда открыта карта действия Enrich Mind, ее обладатель может купить одну карту развития (или несколько, если он ученый) из трех доступных карт за маркеры знаний. Цена покупки указана на карте развития. Купленную карту игрок кладет перед собой для дальнейшего использования. Немедленно после покупки карты развития возьмите верхнюю карту с одноименной колоды и положите на место купленной карты. Барон не может иметь две и

более одинаковых карты развития. Барон не может обладать более чем тремя картами развития. Если барон имеет более трех карт, он немедленно должен сбросить одну по своему выбору. Сброшенную карту поместите под низ колоды.

Купленные карты развития могут использоваться их владельцами (без уплаты, какой либо цены) для достижения различных игровых эффектов, указанных на картах. Для использования карты развития ее владелец должен объявить об этом и перевернуть ее. Перевернутая карта не может быть использована вновь. В шаг Восстановления, в конце хода все карты развития переворачиваются и становятся готовыми к использованию вновь.

Некоторые карты развития можно использовать в битве. Каждый игрок может использовать только одну карту в одной битве. Использование карт развития должно быть объявлено игроками немедленно после взятия карт судьбы. Атакующий игрок первый может объявить об использовании карты развития, затем защищающийся игрок может сделать то же самое. Карты развития используются в битве как бонус к картам судьбы и свойствам дворян.

Ученый.



Когда открыта карта действия Enrich Mind, игрок получает маркер ученого, если он обладает большими знаниями, чем каждый остальных игрок. Ученый получает следующие привилегии: Он может купить столько карт развития, сколько позволяют его знания.

Некоторые нейтральные карты действия дают ученому специальные привилегии.

Новые карты действия баронов.

*Усиленный марш.*

Игрок немедленно приводит в состояние готовности своего перевернутого дворянина. Далее он может привести в состояние готовности остальных своих дворян за плату 2 золотых за каждого. Карта помещается в красную колонку.

*Учеба.*

Игрок получает 1 маркер знания. Если игрок обладает большими знаниями, чем каждый остальных игрок, он получает звание Ученого и соответствующий маркер. Игрок может купить карту развития (или несколько, если он Ученый). Карта может быть помещена в желтую или синюю колонку, по выбору игрока.

Новые нейтральные карты действия.

*Исследования.*

Ученый может немедленно вытащить с колоды развития верхнюю карту, заплатив 2 золотых. Далее он может либо сбросить данную карту, либо приобрести ее за цену в маркерах знаний равную указанную на карте минус один (минимальная цена 0).

*Обременительное задание.*

Возьмите верхнюю карту из колоды повестки дня ассамблеи и положите ее к уже имеющимся повесткам. В следующую ассамблею состоится голосование за все повестки дня. Данную карту действия положите в колонку ассамблеи.

*Призыв отрядов.*

Возьмите верхнюю карту с колоды наемников и положите ее рядом с другими отрядами наемников готовыми к торгам. Маркер ранения кладется на первое доступное место на треке торговли за наемников. Данное место на треке считается занятым и бароны не могут располагать на нем свои маркеры.

В начале самих торгов за наемников уберите маркер ранения с трека. В процессе торгов считайте это место пустым.

### *Улучшение защиты.*

Данная карта работает, как и карта в оригинальной игре, плюс она позволяет каждому барону нанять за 1 золотой гарнизон в его городе, где еще нет гарнизона.

### *Наем войск.*

Данная карта работает, как и карта в оригинальной игре, плюс она позволяет каждому барону нанять любое количество городских рекрутов за 2 золотых за каждый отряд. Для найма городских рекрутов барон должен владеть городом, указанным в карте рекрута, и иметь в нем дворянина. Барон при найме просто исследует колоду рекрутов в поиске нужного отряда и прикрепляет его к войску дворянина, находящегося в данном городе. Если карта данного отряда рекрутов уже принадлежит другому барону, она считается недоступной.

### *Неспокойные времена.*

Данная карта работает, как и карта в оригинальной игре, плюс она позволяет Ученому скинуть одну доступную карту развития и заменить ее картой с верху колоды.

### Новые карты судьбы.

Так как колода судьбы увеличилась в два раза, то теперь в одной битве бароны могут вытягивать до 20 карт судьбы.

### Мятеж.



При определении волнений в городе появилось новое значение карты судьбы: мятеж. Так же как и с восстанием, владелец города должен заплатить маркер веры или удвоенный доход от города для подавления волнений. Если барон не сделал этого, поместите маркер мятежа рядом с городом. Мятеж накладывает следующие ограничения на город:

Город не дает налогов в фазу сбора налогов и не дает маркер влияния его владельцу.

Если в течение следующих ходов нужно поместить второй маркер мятежа в тот же город, то трактуйте данное обстоятельство как восстание.

Маркер убирается, если барон имеет дворянина в данном городе или гарнизон. Маркер убирается, если владелец города потерял контроль над ним.

### Новые результат сражения.

В оригинальных правилах армия могла отступить только при частичном поражении.

Теперь это можно сделать по желанию самого игрока. После открытия всех карт судьбы игроки сравнивают количество карт Отступления / Взятия дополнительной карты. Если защищающийся игрок имеет больше карт отступления, чем атакующий игрок, он может отступить из битвы. Если игрок не имеет превосходства над противником в картах отступления или он выбрал продолжения сражения, то трактуйте эти карты как взятие дополнительных карт.

При данном отступлении не наносится ущерб отрядам и наемники не покидают армию.

Если армия отступает из города (цитадели) принадлежащего ей, то город немедленно переходит под контроль врага (цитадель уничтожается), словно он был взят при удачном штурме.

Нейтральный город не может использовать отступление.

### Необходимость в средствах (экспедиции).

Новое данное значение появилось в определении результата экспедиции. При данном результате барон должен внести 2 золотых в сокровищницу или он потеряет все денежные

инвестиции сделанные им в данную экспедицию (удалите все деньги барона, поместив их в сокровищницу). Далее карта трактуется как результат “Нет Вестей”.

### **Вариант с миссиями.**

В данном варианте каждый игрок, перед тем как поместить свою цитадель на игровом поле, получает случайным образом карту секретной миссии. Данная карта держится в секрете от оппонентов.

Перемешайте колоду миссий и раздайте каждому из игроков по карте. Остальные карты отложите в сторону, не смотря их. Если игрок показал свою карту миссии другому игроку, он лишается ее до конца игры.

В конце игры, при подсчете влияния, игроку вскрываю свои карты миссий. Начиная с Главы ассамблеи, игроки проверяют выполнение ими своих миссий. Игрок, выполнивший задание, получает два дополнительных влияния.

### **Вариант с королем.**

В данном варианте игроки не только стремятся стать королем, но и, получив корону, сохранить ее на себе как можно дольше.

Подготовка к игре.

Перед началом игры положите в пул 9 маркеров влияния умноженное на количество участников игры.

Положите корону и армию короля рядом с игровым полем.

Ход игры.

Когда пул влияния опустеет игрок, набравший наибольшее количество одноименных маркеров становится королем (в случае равенства см. стандартные правила). После этого игра не заканчивается. Она длится до тех пор, пока один из игроков не наберет 16 маркеров влияния. В случае если в данном варианте используются карты миссий, то они не открываются при опустении пула!



Игрок ставший королем немедленно получает количество карт короля, равное количеству участников игры. Данные отряды немедленно помещаются в цитадель или к армии дворян, находящихся в городах, которые контролирует король. Данные отряды считаются регулярными, они не дезертируют, но им надо заплатить в первую очередь, прежде чем платить наемникам. Король не может потерять свои отряды, пока он сохраняет корону.

Влияние.

Король получает одно дополнительное влияние в конце каждого хода.

Узурпация власти.

Игрок, выигравший атаку на цитадель короля, узурпирует власть. В дополнение к обычным наградам за взятие замка он немедленно получает корону и отряды короля. Узурпатор теперь считается новым королем.

Конец игры.

Игра длится до тех пор, пока один из игроков не наберет 16 маркеров влияния в конце очередного хода. В случае если в данном варианте используются карты миссий, то они

открываются в данный момент. Все влияние во второй части игры берется из сокровищницы. Барон с наибольшим влиянием выигрывает игру (ничья разрешается стандартным образом).

Длина игры.

Для удлинения игры положите в пул по 10 маркеров влияния на игрока. Игра заканчивается, когда один из баронов наберет 20 маркеров влияния.

Для более короткой игры положите в пул по 6 маркеров влияния на игрока. Игра заканчивается, когда один из баронов наберет 12 маркеров влияния.