Poster courtesy of BattleLoreMaster.com ~ *the* BattleLore fan site.
Illustration ©Days of Wonder, Inc. 2006-2007. Used with permission.

Изменение числа игроков

Больший формат Эпических сражений позволяет вовлечь в игру до шести игроков, проводя масштабные бои. При игре вшестером каждый Лагерь представлен тремя игроками - Главнокомандующий, который обычно сидит в Центре, и два Фельдмаршала с обеих сторон, управляющие флангами. Главнокомандующий решает, какие командные карты и карты Знаний играются его Лагерем, при этом он консультируется со своими Фельдмаршалами, что создаёт атмосферу штаба. Главнокомандующий определяет, перемещает и вводит в бой отряды в Центре, а его Фельдмаршалы управляют войсками во флангах, каждый в своём.

Если отряд игрока пересекает линию, отделяющую две смежных секции в течение хода, то игрок, который начал движение отряда в начале этого хода, управляет этим отрядом до его завершения. В следующий ход отряд попадает под командование игрока, управляющего той частью поля, где в данный момент находится отряд. При игре меньше чем с тремя игроками, Главнокомандующий берёт на себя управление центром и тем флангом, где у него отсутствует Фельдмаршал.

Подготовка к Эпической игре

Выберите сценарий BattleLore, разместите гексы местности и расставьте войска, согласно общим правилам. В большинстве Эпических сражений у обоих Лагерей будут военные Советы и шаги расстановки, возможно, могут быть изменены в соответствии с составом военного совета.

Если Вы планируете играть Эпические сражения со Знаниями, используйте 19 жетонов Знаний из данного расширения и жетоны основной игры, чтобы сформировать единственный, гигантский Бассейн Знаний.

В игре используется единственная колода из 60 карт. Поместите рядом с полем дополнительную Эпическую стойку для карт, куда будет помещено три карты. Рядом с ней разместите общую колоду командных карт.

Перед ходом первого игрока, возьмите три верхних карты из общей колоды командных карт и поместите их в отдельную Эпическую стойку командных карт. Установите их так, что бы карты были видны всем игрокам и находились в зоне досягаемости обоих Лагерей. Всю игру данная стойка будет пополняться, когда оттуда будут взяты какие либо карты. Каждый Лагерь получает свои командные карты, жетоны и карты Знаний в соответствии со сценарием.

Ориентиры, если таковые имеются в сценарии, могут быть помещены в любой пустой гекс с 4-го по 8-ой ряд со стороны линии игрока.

В Эпических сражениях, Лагерь с самым большим количеством зелёных флагов начинает игру.

Эпическая модификация хода игры

Во время фазы Команд каждого хода Лагерь может сделать одно из двух действий:

• Сыграть до двух карт Секции.

Если играются две карты секции, то необходимо взять одну карту с личной стойки командных карт Лагеря, а вторую карту с Эпической стойки командных карт (одну из трёх).

ИЛИ

• Сыграть одну карту Тактики либо с личной стойки Лагеря, либо с Эпической стойки.

Карты Знаний играются, как в обычной игре, в комбинации с (или вместо) карт Команд, как обозначено в их свойствах.

Ни при каких условиях во время одного хода не может быть сыграна карта с личной стойки Лагеря и любая другая комбинация карт (кроме перечисленных выше). То есть Вы не можете играть Секционную карту и карту Тактики или две карты Тактики во время одного хода; карту Знаний, которая сыграна вместо командной карты, и ещё одну командную карту.

Пополнение стойки Эпических командных карт

В начале каждого хода игры, на Эпической стойке Командных карт всегда должно быть три карты. Как только один Лагерь закончил свой ход, сбросил карты, которые он сыграл, и пополнил свою стойку командных карт новыми из общей колоды карт, Эпическая стойка командных карт должна быть дополнена до трёх карт, если это необходимо. Возьмите карты сверху общей колоды командных карт и поместите их на Эпическую стойку командных карт. В случае, если Лагерь сыграл карту Тактики (либо только одну карту секции) с Эпической стойки, то он не пополняет собственную стойку командных карт Лагеря, а пополняет только Эпическую стойку.

В случае, если на Эпической стойке оказывается три карты Тактики, все они сбрасываются и стойка пополняется новыми тремя картами.

Эпическая стойка должна всегда содержать по крайней мере одну карту Секции после пополнения.

Если общая колода карт заканчивается, то колода сброса тасуется и из неё формируется новая колода общих командных карт.

Подсчёт числа командных карт при специальных условиях

В Эпических приключениях, когда карта Секции или Тактики активизирует число отрядов, равных числу командных карт игрока, то карты, расположенные на Эпической командной стойке не учитываются. Учитываются только карты с личной стойки Лагеря, определённые сценарием.

Игра двух секционных карт

Если сыграны две секционные карты, то выполняются все условия обеих карт.
Ниже приведены возможные варианты:

• Три отряда по левому флангу и два отряда по правому флангу

• Три (2+1) отряда по левому и правому флангу, и три (2+1) по центру.

• По одному отряду левый и правый фланги, один отряд в центре + количество отрядов, равных количеству карт Лагеря, в центре

• Количество отрядов, равных количеству карт Лагеря, в центре + количество отрядов, равных количеству карт Лагеря, по правому флангу

• Пять отрядов (3+2) в центре

• Три отряда по левому флангу и один отряд в центре. При этом игрок вытягивает две карты из колоды и выбирает одну (указано в свойствах центровой карты). Потом дополняет Эпик стойку одной картой.

• Один отряд по левому флангу и один отряд по центру. При этом игрок вытягивает две карты из колоды и выбирает одну (указано в свойствах центровой карты). Второй раз такого же действия он не производит – Эпическая стойка дополняется верхней картой из общей колоды (несмотря на свойство второй карты).

Карты Тактики

Следующие три карты Тактики немного изменены в Эпической игре:

• *BattleLore* – отряды сражаются с «+2» кубика до конца хода. Командные карты и карты Знаний тасуются, карты стойки Эпик в этом не участвуют.

• *Counter Attack* – контратака происходит только на одну карту противника, по выбору контратакующего.

• *Leadership*- в дополнение к одному отряду, выбранному с помощью этой карты, игрок может также выбрать дополнительные отряды, равные уровню Командующего в своём Военном совете.
Все выбранные отряды сражаются с «+1» кубиком до конца хода.
Командующий Уровня 1, таким образом, выбирает 2 отряда, играя Карту *Leadership*, командующий Уровня 2 - 3 единицы, и Командующий Уровня 3 - 4 отряда.

Карты Знаний и жетоны Знаний

В Эпических сражениях поле боя настолько большое, что жетоны Знаний могут быть получены только в ближнем бою (в том числе когда лучники сражаются в ближнем бою), и никогда – в результате дистанционной атаки.

Следующие две карты Знаний также изменены для Эпической игры:

• *Rogue's False Orders* – если противник играет две карты Секции, одна из которых взята с личной стойки Лагеря, а вторая с Эпической стойки, или это единственная карта Секции или Тактики с Эпической стойки, то он должен вернуть карту, взятую из Эпической стойки, обратно. После этого необходимо выбрать новую карту для этого игрока, из числа командных карт с личной стойки Лагеря. Если это карта Секции, то противник может выбрать к ней секционную карту с Эпической стойки (он может взять ту же карту, которую вернул обратно).

• *Warrior's Assault*- когда сыграна данная карта, игрок не может получить жетоны Знания в любом бою.

Условие победы в Эпической игре

В Эпических сражениях количество победных очков обычно устанавливается равным семи. При этом Лагерь, набравший семь и более победных очков должен иметь отрыв от другого Лагеря минимум в 2 очка (то есть 7-5, 8-6, и т.д.). Иначе, игра заканчивается только тогда, когда один Лагерь набёрёт 9 победных очков.

Использование карт дополнения «Call to Arms» в «Epic».

Если Вы хотите играть Эпические сражения, используя карты Развертывания и карты Специалистов, которые введены в дополнении «Призыв к оружию», то необходимо внести следующие корректировки во время развертывание:

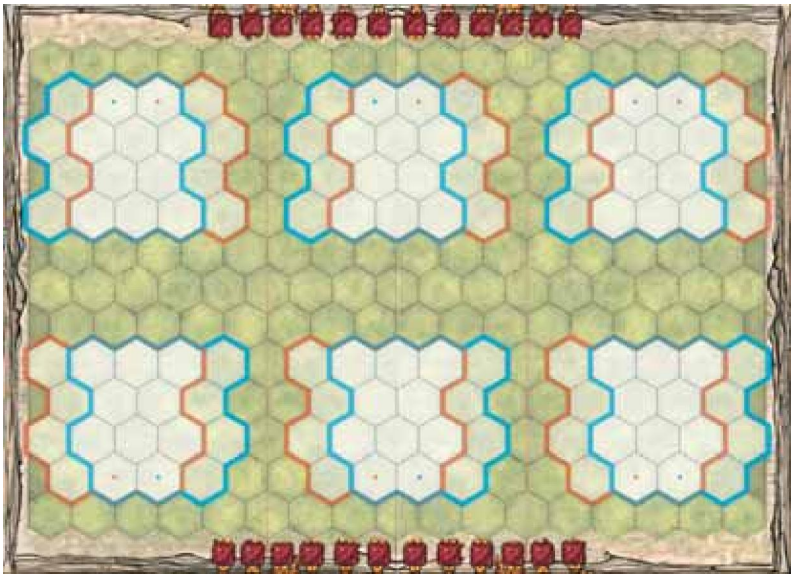
• На поле Epic базовая линия игрока находится на втором ряде гексов, а не на первом, как обычно. Никакие отряды не могут быть выставлены на первом ряду гексов с обеих сторон.

• Каждый игрок берёт пять карт Развертывания для своих войск, вместо обычных четырех.

• Эта новая, пятая карта – отряды Разведки. Игрок выбирает одну из пяти своих карт и выставляет отряды в свободные гексы от пятой линии в сторону края поля игрока (то есть первая линия войск с карты развёртывания выставляется на расстоянии 5-ти гексов от края поля, вторая – в соответствии с картой Развёртывания). Отряд выставляется первым по основным правилам развёртывания войск.

• Карты резерва играются, как обычно. В отличии от стандартных правил, все отряды (а не 2), могут быть выставлены на базовую линию игрока, если это возможно.

• Выставляя свои войска в трёх секциях игрового поля, игрок должен выровнять каждую карту Развертывания или со всеми синими зонами, или со всеми красными зонами на карте, приведённой ниже.



Если Вы хотите использовать систему развертывания «Призыва к оружию» в сценариях «Epic» с Вынужденными союзниками, Вы должны внести следующие корректировки во время развертывания:

• Каждый игрок выбирает единственный набор из 7 карт Развертывания от его Лагеря, и тянет 3 карты из этого набора.

• Эти карты формируют авангард игрока, центр и арьергарды. Игроки не развертывают карты Резерва и Разведки с данных сценариях.

• В каждом лагере игроки выбирают с помощью жребия, каким линиям (красным или синим) будут соответствовать их карты Развёртывания (либо по взаимной договорённости).

• Если отряды игроков одного лагеря могут быть развёрнуты в одних и тех же гексах поля, то вначале отряды развёртывает игрок, у которого карта имеет более высокий номер или более старшую букву. Второй игрок выставляет свои войска на базовую линию в данной секции.

• Каждый игрок берёт и играет по две карты Специалистов.

• Игроки одного и того же Лагеря не должны консультироваться друг с другом во время формирования колоды карт Развертывания, выбора карт Специалистов или при создание военного Совета.

Вариант игры для четырёх игроков

В этом варианте игры за каждый лагерь играет по два игрока, которые управляют каждый своими войсками. Для того, что бы идентифицировать свои войска, один из двух игроков Лагеря помещает баннер принадлежности к своему Лагерю около каждого отряда. В дополнение к выставленным на поле войскам, каждый игрок формирует свой собственный военный Совет (военный Совет Уровень 6, если не упомянуто отдельно в Эпическом приключении). Таким образом, существует два независимых военных Совета за каждую из сторон, один для каждого игрока. Как в обычной игре с двумя игроками, военный Совет каждого игрока определяет число карт Команд, карт Знаний и количество символов Знаний, которые получает игрок. Перед началом игры каждому игроку так же выдаётся маркер хода, который используется следующим способом:

Жетоны принадлежности к Лагерю

Жетоны очерёдности хода

Игрок, управляющий самым большим количеством зелёных флагов в своём Лагере, получает Маркер № 1 хода, и дает Маркер № 3 хода его соратнику в Лагере. Игрок, управляющий самым большим количеством зелёных флагов в противоположном Лагере, получает Маркер № 2 хода, и дает Маркер № 4 хода своему соратнику в Лагере. Если количество зелёных флагов в Лагерях одинаково, то каждый игрок бросает 6 кубиков – у кого выпадет больше всех зелёных шлемов, тот ходит первым.

Игра проходит по стандартным Эпическим правилам, со следующими модификациями:

• Каждый лагерь ходит по очереди, в соответствии со своими маркерами. Вначале ходит Игрок № 1, затем игрок из противоположного Лагеря № 2, затем игрок № 3 и далее игрок противоположного лагеря № 4. В конце своего хода активный игрок помещает свой Маркер хода рядом с игровым полем, где лежат маркеры остальных игроков. Затем следующий игрок берёт себе свой Маркер хода, проводит необходимые действия и кладёт маркер обратно к полю. И так далее, по очереди.

• Во время своего хода игрок может командовать только своими отрядами. Если игрок в свой ход хочет управлять войсками союзных войск из своего Лагеря, он должен отдать ДВА приказа каждой союзной единице, которой он желает управлять, вместо одного.

Пример: что бы передвинуть ОДИН союзный отряд в центре, необходимо отдать приказ ДВУМ отрядам в центре.

• В свой ход игрок сам решает, кого атаковать, какие действия с войсками необходимо предпринять, получает жетоны Знаний в личное пользование (они индивидуальны для каждого игрока в Лагере и не смешиваются). Именно этот игрок получает медали за уничтожение отрядов и выполнение целей.

• Если отряд может дать сдачи, то игрок, которому принадлежит отряд, имеет право бросить кубики в ход активного игрока.

Пример: активный игрок № 1 атакует смелый отряд игрока № 4. Игрок № 4 бросает кубики в соответствии со свойствами своего отряда.

• Только активный игрок может сыграть карту Магии, однако любой игрок из лагеря противника может сыграть в ответ карту Магии, при этом в каждый ход каждый Лагерь может сыграть только одну карту Магии.

• В конце своего хода игрок пополняет колоду Командных карт Лагеря, карт Знаний, получает жетоны Знаний (жетоны знаний не объединяются).

• Игра заканчивается, когда игроки одного из двух Лагерей наберут вместе 8 победных очков. При этом все остальные игроки должны закончить свои ходы.

Пример: если Игрок № 1 получил 8-ой баннер для его Лагеря, игра не заканчивается, пока Игроки № 2, 3 и 4 не закончат свои ходы (в эти ходы игроки противоположного лагеря № 2 и 4 могут ценой героических усилий отыграться).

• В битве побеждает лагерь, игроки которого вместе имеют больше победных очков.

• Победителем в игре считается один из двух игроков победившего Лагеря, набравший больше победных очков для своего Лагеря.

В дополнение к картам, измененным стандартными Эпическими правилами, о чём было изложено в главе «**Карты тактики**», вносятся следующие изменения:

• *Darken the Sky* - активизирует все отряды (свои и союзные), оснащённые оружием дальнего боя. При этом кубики за союзные войска будет бросать активный игрок, он же получит победные очки и жетоны Знаний. Все остальные условия карты сохраняются.

• Когда карта Знаний играется активным игроком, она может быть сыграны на любого игрока противоположного Лагеря (*Rogue's Pick Pocket, Wizard's Lore Drain*, и т.д.)

• Когда карта Знаний играется активным игроком, он может сам решать – применять её свойства на свои отряды или на отряды союзника по Лагерю. В случае, если карта Знаний применяется на союзные войска, активный игрок должен заплатить ещё один жетон Знаний за каждый отряд, к которому будет применено свойство карты.

Перевод подготовили Горшечников Александр (Gravicapa) и Кружков Михаил (Magnitt).

Весь мир BattleLore на 2fishki.ru