

ОЧЗ

орди от чудовища и злодеи

ЦЕЛ НА ИГРАТА

Превърни се в най-богатия злодей!

ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

Разпределение на замъци и гоблини: всеки играч избира игрално табло - замък. Ако не постигнете съгласие, размесете ги и раздайте по 1 на всеки играч на случаен принцип. Размесете картите с гоблини и раздайте по 2 на всеки играч. Неизползваните карти с гоблини се връщат обратно в кутията. Играчите имат 2 варианта да поставят картите си с гоблини:

- ♦ отляво на замъка си, ако желаят да подобрят нивото си на снабдяване и разузнаване;
- ♦ отдясно на замъка си, ако желаят да подобрят силата на атаката си.

Тези подобрения се извършват като плъзнеш картата под табло на замъка си, така че да се вижда само лявата или съответно дясната колона с умения на гоблина, до стартовите стойности на замъка.

В примера вдясно играчът е избрал да постави 1 гоблин от лявата и 1 от дясната страна на замъка си. Въпреки това, той е можел да постави и двата гоблина от една и съща страна, ако желае.



ВЪВЕДЕНИЕ

Всеки играч влиза в ролята на зъл владетел. Вербувай орди създания, от обикновени гоблини до ужасяващи дракони и определи ролята им в кралството ти. Някои ще събират ресурси и ще разузнават околностите, докато други ще се сражават за теб и ще плякосват човешките владения или замъците на другите играчи. Заграби съкровищата и бъди най-злият сред злите на всички времена!



Българско издание: 2021
ФАНТАСМАГОРИЯ ООД
София, ул. Лъвски рид 6
kingdom@fantasmagoria.bg
www.facebook.com/fantasmagoria.bg
www.BigBag.bg
Превод: Николай Дурков



КОМПОНЕНТИ НА ИГРАТА

- ♦ 5 табла със замъци
- ♦ 25 карти със селища:
 - ♦ 1 карта с таверна
 - ♦ 7 карти с ферми
 - ♦ 7 карти със села
 - ♦ 10 карти с градове
- ♦ 76 карти със създания:
 - ♦ 10 карти с гоблини
 - ♦ 46 карти със зли създания
 - ♦ 20 карти с още по-зли създания
- ♦ 50 ковчезета:
 - ♦ 20 дървени ковчезета
 - ♦ 20 метални ковчезета
 - ♦ 10 златни ковчезета
- ♦ 1 контейнер за бонус чипове
- ♦ 45 бонус чипа:
 - ♦ 20 щита
 - ♦ 8 магически щита
 - ♦ 17 объркващи заклинания
- ♦ 1 контейнер за ресурси
- ♦ 60 чипа с ресурси:
 - ♦ 20 рунически камъка
 - ♦ 30 бутчета (храна)
 - ♦ 10 бурета с пиво
- ♦ 1 зар
- ♦ 4 помощни карти



ЧОВЕШКИТЕ ВЛАДЕНИЯ:

Подредбата на човешките владения зависи от броя на играчите:

- ♦ 2-ма играчи: изтеглете на случаен принцип 3 карти с ферми, 3 карти със села и 10 карти с градове.
- ♦ 3-ма играчи: изтеглете на случаен принцип 4 карти с ферми, 4 карти със села и 10 карти с градове.
- ♦ 4-ма играчи: изтеглете на случаен принцип 6 карти с ферми, 6 карти със села и 10 карти с градове.
- ♦ 5-ма играчи: вземете всички карти със селища.

Неизползваните карти се връщат обратно в кутията.

Поставете картата с таверна в средата на масата.

Вземете изтеглените карти със селища и размесете всеки тип поотделно. Обединете трите тестета в едно общо, като поставите картите с градове най-отдолу, картите със села - в средата, а картите с ферми - най-отгоре, като всички карти са с лицето надолу. Поставете това тесте отляво на таверната. След това разкрийте толкова карти със селища, колкото е броят на играчите, и ги подредете (с лицето нагоре) отдясно на таверната.

ТЕСТЕТА СЪС СЪЗДАНИЯ: Размесете злите създания и по-злите създания в 2 отделни тестета, поставяйки картите с лицето надолу над човешките владения. Разкрийте първите 2 карти от всяко тесте.

КОВЧЕЖЕТА СЪС СЪКРОВИЩА: Разбъркайте с лицето надолу всеки тип ковчезета поотделно (дървени, метални и златни). Образувайте отделна купчина от всеки тип ковчезета, като тяхната стойност трябва да остане скрита.

ЧИПОВЕ: Поставете контейнерите с бонус чипове и ресурси на място, достъпно за всички играчи.

Пример при 4-ма играчи



Най-страховитият играч започва пръв. Той ще бъде наричан капитан за рунда. Може да вземе зара и играта да започва.



Примерна подредба на игра за 4-ма.

КАК СЕ ИГРАЕ?

Играта протича в последователни рундове. Всеки рунд представлява един ден.

Денят се състои от няколко фази, които се извършват в следната последователност:

1. ИЗБЕРИ АКТИВНАТА ОРДА
2. СЪБЕРИ РЕСУРСИ
3. ПРИВИКАЙ РАЗУЗНАВАЧИТЕ
4. ПЛЯЧКОСВАЙ
5. ВЕРЕУВАЙ СЪЗДАНИЯ
6. КРАЙ НА РУНДА

РУНДОВЕ

1) ИЗБЕРИ АКТИВНАТА ОРДА

Може и да си зъл владетел, но дори и ти не можеш да принудиш всичките си създания да работят едновременно!

Капитанът хвърля зара. Резултатът от зара определя коя орда ще работи днес. Числото от зара посочва редицата от замъка, която ще се използва от играчите до края на деня. Тази редица ще бъде активната орда. Но какво става, ако на някой не му допада текущата активна орда?

Започвайки с капитана и продължавайки по часовниковата стрелка, всеки зъл владетел може да почерпи останалите, като плати **1 буре с пиво**, за да принуди капитана да хвърли зара отново и да смени активната орда. **Единствено капитанът, освен буре, може да използва и объркващо заклинание.** След като капитанът е хвърлил зара отново, всеки зъл владетел може да черпи по още едно. Винаги се спазва последователността по посока на часовниковата стрелка, започвайки от капитана. Тази стъпка приключва чак когато няма повече зли владетели, които да принудят капитана да хвърля отново.

Объркващо заклинание: ако капитанът има объркващо заклинание, той може да го използва, за да заблуди останалите играчи и да **хвърли зара наново**. Само капитанът може да ползва това заклинание. Когато го употреби, трябва да обърне чипа на неактивната му страна. Това заклинание не може да се използва отново през този ход, но може да се ползва в следващ ден, в който играчът е отново капитан. Играч може да притежава няколко объркващи заклинания пред себе си и ако реши, има право да използва всичките в един ден.





Почерпи останалите: всеки играч може да почерпи останалите играчи за негова сметка, като **заплати 1 буре**, с което да накара капитана да хвърля зара отново. Бурето се връща обратно в запаса с чипове. Няма ограничение на броя на почерпките за един ден.

Например, ако хвърленият зар показва 2, тогава активната орда през целия ден за всички зли владетели ще бъде ордата от втората редица на замъците им (редицата започва от лявата страна на всеки замък и продължава от дясната).




2) СЪБЕРИ РЕСУРСИ

Всеки зъл лорд взема от запаса храната и руническите камъни, събрани от активната му орда, и ги поставя пред замъка си.

Зоната пред замъците на играчите представлява инвентарът им с ресурси и ковчезета. Всички трябва ясно да могат да виждат ресурсите и броя ковчезета (**но не и стойността им**) на противниците си.



3) ПРИВИКАЙ РАЗУЗНАВАЧИТЕ

Всеки играч преброява **картите на съкровища** , донесени от активната му орда (отляво на замъка). Играчът с най-много карти на съкровища печели **1 метално ковчеже** , което взема от съответната купчина и го поставя пред замъка си. Ако има равенство между играчите с най-много карти на съкровища, всеки от тях взема по **1 дървено ковчеже** , вместо метално. Ако никой няма карта на съкровище, тази стъпка се пропуска.


Забележка: След като вземеш ковчеже, може да видиш тайно стойността му, но трябва да го оставиш с лицето надолу, за да не го виждат другите играчи.

4) ПЛЯКОСАЙ

Следвайки реда на игра (започвайки от капитана и после по часовниковата стрелка), всеки играч може да извърши по **една атака**, избирайки **една** от следните жертви:

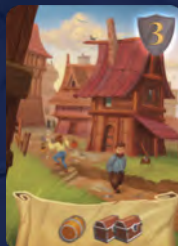
- ◆ Плякосай владение на хората (една от отворените карти със селища);
- ◆ Плякосай замък на противник.

Плякосай владение на хората:

 Всяко селище има определена защитна сила. Това е числото, отбелязано върху щита на картата. За да нападнеш **едно от отворените селища**, активната орда (отдясно на замъка), трябва да разполага с поне толкова **меча**, колкото е защитната сила на селището.


Пример: за да плякосаш това селище, активната орда трябва да има поне 3 меча.

Когато селище бъде плякосано, атакуващият играч грабва пляката, показана в долната част на картата със селище. Той взема съответните ресурси и ковчезета от запаса и ги поставя пред своя замък. Картата със селище се изчиства.



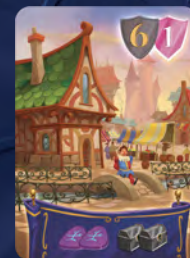
Внимание:

- ◆ За разлика от селищата, **таверната никога не се изчиства**. Тя остава на полето до края на играта и ресурсите от нея може да бъдат плякосвани от всеки играч във всеки негов ход.
- ◆ Спечелените ковчезета се взимат на случаен принцип от съответната купчина. Играчите може да проверяват стойността им, чак **след** като ги поставят пред замъка си.
- ◆ Играч може да притежава **максимум 2 бурета едновременно**. Той не може да взема повече, докато не изхарчи тези, които има.

 **Магически щитове и мечове:** някои селища са предпазени с магически щитове. Този вид щитове може да бъдат преодолен единствено от магически мечове, които се придобиват от някои създания. Както и при обикновените щитове, активната орда трябва да разполага с поне толкова магически меча, колкото е числото, отбелязано в магическия щит. **Магическите мечове може да се използват и вместо обикновени, но не и обратното.**

Забележка: За да плякосаш територия с двата вида щитове, трябва да имаш минимум по толкова меча от всеки вид, колкото е указано.

Пример: За да атакуваш това селище, трябва да имаш поне 1 магически меч и 6 обикновени. Може да комбинираш двата вида мечове, за да покриеш бройката на обикновените (например може да атакуваш с 2 магически + 5 обикновени).



Плякосай замък на противник: злите владетели може да се атакуват взаимно, вместо да плякосват човешко владение.

Правилата са същите, както и при плякосването на селище. Всеки замък има своя защитна сила. Тя се определя от сбора на стойностите на щитовете върху замъка на играча (изображения на таблото, плюс евентуално добавените по време на игра). Атакуващият играч трябва да разполага с поне толкова меча, колкото е общата стойност на тези щитове, за да го нападне. И тук важат същите правила за магическите и обикновените мечове.

За да може нападателят да заграби плячка, **активната му орда** трябва да включва и крадци (символи на маски отдясно на замъка). Всеки **1 крадец ти позволява да отмъкнеш по 1 ковчеже** от който и да е вид от нападения противник. Може да откраднеш няколко ковчезета наведнъж, ако имаш няколко крадци в активната орда. Ако не притежаваш крадци, не може да плячкосваш от замъка на друг играч, съответно няма смисъл да го нападаш.

Когато крадеш ковчезета от друг играч, ти ги поставяш пред своя замък. Чак **след** като станат част от твоя инвентар, може да провериш и тяхната стойност.

Пример: Активната редица е 2. Искаш да плячкосаш замъка на друг играч, който има защитна сила 2. Можеш да предприемеш действието, защото разполагаш с крадец в активната си орда и твоите 2 меча са достатъчни да преодолеят защитата му. Единият ти крадец ти позволява да откраднеш 1 ковчеже по твой избор от неговия инвентар.

В края на фазата на плячкосване, ако един или няколко играчи притежават 10 или повече ковчезета, играта автоматично приключва (виж **Край на играта**).

Важно: всеки път, когато играч бъде ограбен с 1 или повече ковчезета, той добива обикновен щит със стойност 1, което увеличава защитата на замъка му. Винаги се добива само по 1 щит, независимо от броя на откраднатите ковчезета.

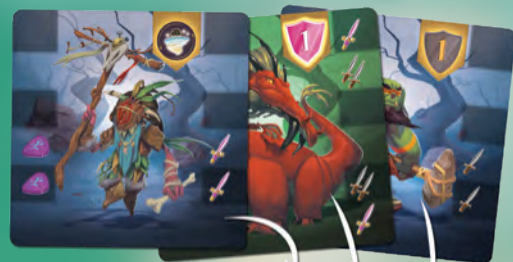


5) ВЕРБУВАЙ СЪЗДАНИЯ

Всеки играч може да вербува създания, като заплати съответните количества бутчета и рунически камъни. Няма ограничение на броя на създанията, които играч може да вербува на ход, стига да може да заплати необходимите ресурси. Цената за вербуване зависи от вида на създанието и е указана на гърба на картите със създания:

- ◆ Вербуване на **зло** създание струва **2 бутчета**.
- ◆ Вербуване на **още по-зло** създание струва **ИЛИ 1 рунически камък + 4 бутчета, ИЛИ 3 рунически камъка**.

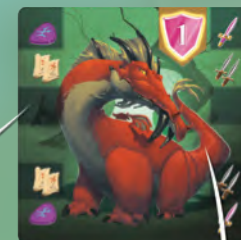
Когато вербуваш създание, поставяш необходимите ресурси в запаса, след това взимаш едно от отворените създания на масата, за което си платил. След като създанието е вербувано, веднага разкрий на негово място следващото създание от съответното тесте. Може да поставиш новото си създание от лявата или от дясната страна на замъка си, като плъзнеш картата под останалите създания в замъка, така че да се виждат новите умения, добавени към ордите ти.



Някои създания носят и **бонус чипове** след вербуването им. Тези бонус чипове са изобразени в горната част на картата.

Ако вербуваш създание с бонус чип, вземи съответния чип от запаса и го сложи на табло с замъка си.

Бонус чиповете биват обикновени или магически щитове (увеличават защитата на замъка) или объркващо заклинание (позволява на капитана да хвърля зара наново). Те остават за постоянно върху замъка ти и не може да бъдат изгубени.



6) КРАЙ НА РУНДА

Заменете плячкосаните по време на рунда карти от владенията на хората с нови от тестето със селища. Отворените селища винаги трябва да са равни на броя на играчите. Отделно картата с таверна присъства във всеки рунд на играта. Капитанът връчва зара на играча, седящ отляво, който става новият капитан. Следващият рунд може да започне.

КРАЙ НА ИГРАТА

Играта приключва, когато поне един играч има **10 или повече ковчезета** след фазата на плячкосване. Играчите сумират стойностите на своите ковчезета и най-богатият печели.

В случай на равенство, печели играчът с най-голям брой ковчезета. Ако все още има равенство, изравнените играчи си споделят победата.