

БАТАЛИЯ

СЪТВОРЯВАНЕ



ЦЕЛ НА ИГРАТА

В тази игра на сътворения и завоевания играчите ще изпращат своите герои на епични пътешествия за завладяване на нови територии и покоряване на чужди и неутрални градове. Те ще наемат нови работни и бойни единици и ще създават ценни артефакти със заветната цел да сътворят велика нация и непобедима армия. Всеки играч ще изгражда пътища, за да си осигури достъп до различни части на картата, ще строи и надгражда градове, за да разшири своите владения и чрез това да спечели точки за победа. Баталия: Сътворяване може да бъде спечелена с усилено развитие и разрастване на собствена мрежа от градове или чрез агресивна

игра на стълкновения и завоевания, покорявайки чужди поселища. В тази игра нивото на всеки един град представлява точките за победа, с които разполага владетелят му, докато има контрол над него. Играта приключва веднага, щом се постигне едно от следните условия: игралното поле бъде напълно застроено или един играч построи 5-тия си град от 4-то ниво. Победител и пълноправен владетел на Баталия става играчът с най-много точки, ала това не винаги е този, който е поставил край на играта. Планирайте мъдро и обмисляйте внимателно своите ходове, както и правилния момент за тяхното отиграване, ако искате да спечелите тази стратегическа надпревара. Много неща се случват на игралното поле, а още повече във вашето тесте, но истинското забавление е само във вашето сърце!

ИГРОВИ МАТЕРИАЛ

- 80 **КАРТИ С ЕДИНИЦИ** (образуват 4 тестета, разделени по тип, **не** по фракция)
- 80 **КАРТИ С ПРОВИЗИИ** (1 тесте; провизиите винаги са равни на единиците в игра)
- 84 **КАРТИ С АРТЕФАКТИ** (образуват 7 тестета, разделени по тип, **не** по фракция)
- 5 **КАРТИ С ВЕЛИКИ АРТЕФАКТИ** (по 1 карта за всеки древен предмет)
- 28 **КАРТИ С ГРАДОВЕ** (5 тестета, разделени по типове пътища, **не** по терен)
- 48 **КАРТИ С ПЪТИЩА** (4 тестета, разделени по типове пътища, **не** по терен)
- 1 **КАРТА С РУИНИ** (неутрален терен, поставя се в центъра на игралното поле)
- 1 **ИГРАЛНО ПОЛЕ**
- 1 **СЛЪНЧЕВ ОРАКУЛ** (наричан накратко "ОРАК")
- 8 **ФИГУРИ НА ГЕРОИ** (2 на играч/фракция - мъжка и женска с еднакви умения)
- 79 **ЧИПА ЗА НИВО НА ГРАДОВЕТЕ** (16 за всеки играч и 8 неутрални + 7 универсални)
- 4 **РЕФЕРЕНТНИ ЛИСТА** (1 за всеки играч - кратко описание на най-важните правила)
- 1 **ЗАР** (шестостенен - използва се основно с амулетите)

БОНУС КОМПОНЕНТИ

- 8 **КАРТИ С ЕДИНИЦИ** (Необвързаните - 5-та универсална фракция)
- 9 **КАРТИ ВУЛКАН** (Бонус теренни карти за **алтернативни сценарии на играта**)
- 5 **ДОПЪЛНИТЕЛНИ КАРТИ С ВЕЛИКИ АРТЕФАКТИ** (по 1 карта за всеки древен предмет)
- 1 **ДОПЪЛНИТЕЛНА КАРТА С РУИНИ** (само за **алтернативни варианти на играта**)
- 4 **ТАБЛА НА ИГРАЧИТЕ + 4 КАРТИ ЗА МАРКИРАНЕ НА ТОЧКИ** (по 1 за всеки играч)
- 4 **КАРТИ ЗА БОНУСИ В БИТКА** (за маркиране на допълнителна сила в битка)
- 12 **ПРЪСТЕНА ЗА МАРКИРАНЕ** (3 за всеки играч - в базовата игра се ползва само по 1)
- 4 **ВРЕМЕНИ МАРКЕРИ** (1 за всеки играч - за **алтернативни варианти на играта**)
- 1 **АЛМАНАХ** (книжка с илюстрации и история на фракциите)
- 3 **СПЕЦИАЛНИ КАРТИ** - 1 карта за **Покорителя на вулкана**, 1 карта за **Господаря на Необвързания Бик** (използваема само с фигурата на Необвързания Бик, която се разпространява отделно) и 1 бонус карта с илюстрация на **Пазителите на руините** (за алтернативни варианти на игра)
- * Необвързаните и вулканът са обяснени в главата **Алтернативни сценарии за игра**.

СВЕТЪТ НА БАТАЛИЯ

Четири фракции съжителстват в света на Баталия. Всяка от тях е изградила особена връзка с природата и обитава свои собствени земи. Въпреки че всички раси споделят еднаква йерархия и артефактите им проявяват идентични умения, техните облик и пособия се различават по стил и произход. Водеща идея в играта е, че всички четири фракции могат свободно да взаимодействат помежду си под общо водачество, но множество единици от един народ, използващи собствени артефакти, са много по-силни заедно. В Баталия всички играчи започват с **еднакъв набор от 10 карти**, но със **случайна смесица от фракции**. В игрови план всички фракции са еднакви и имат едни и същи умения... но е силно препоръчително играчите да се стремят да събират карти от една и съща раса, защото това ще им донесе множество предимства. **Четирите фракции са:**



Мечият народ - **ЗЕЛЕНО**
Волна раса на земята и горите.



Живите въглени - **ЧЕРВЕНО**
Пламенен народ на огъня и пепелта.



Островитяните - **СИНЬО**
Хора-амфибии, народ на дълбините и водата.



Облачнородените - **ЗЛАТНО**
Възвишен народ на небесата и въздуха

ТИПОВЕ КАРТИ

В играта има два основни вида карти:

Градивни карти (активни; златен гръб) - използват се за наемане на единици, за натрупване на провизии и създаване на артефакти, както и за други действия в играта. Тези карти съставляват **градивното тесте** на играча;

Теренни карти (пасивни; сребърен гръб) - използват се за застрояване на картата (градове, пътища, руини и др.).

Всяка карта в играта **принадлежи към една от четирите фракции**. Изключение правят великите артефакти и Необвързаните (които са универсални), както и провизиите, руините и вулкана (които са неутрални). Картите от отделните фракции се различават по техните илюстрации, дизайн на рамката и цвят.



АНАТОМИЯ НА КАРТАТА

A. Символ: изобразява типа на картата.

B. Сила в битка: тази стойност се добавя към общата сила на играча по време на битка. Само карти със сила по-висока от 0 може да участват пряко в сражение. За единиците важи: Сила в битка = Ранг

C. Цена: изобразява комбинацията от карти, които играчът трябва да изиграе, за да добави тази карта в тестето си.

ЕДИНИЦИ

Единиците са гръбнакът на всяко тесте. В играта има четири типа/ранга единици, маркирани със следните символи в горния ляв ъгъл на картите:



ФРИМЕНИ - ранг 1



ЖРЕЦИ - ранг 3



ВОЖДОВЕ - ранг 2



ЛОРДОВЕ - ранг 4



Тези карти се използват в **специални комбинации** (понякога заедно с карти провизии) за създаване на нови артефакти, строеж на градове и пътища (или за надграждане на градове) и разбира се, за провеждане на битки. Рангът на единиците винаги е равен на тяхната сила в битка и е изобразен в горния десен ъгъл на картата.

ПРОВИЗИИ

За поддържането на всяка армия, единица или герой са нужни големи количества ресурси. Тази карта представлява продоволствието и екипировката, необходими за единиците. В играта тя се използва за **наемане на герои и единици**, при **създаване на някои артефакти**, при **строеж на пътища** и за **пътуване**. **Всяка единица винаги идва в тестето на играча с една карта с провизии.**



СИМВОЛ НА
ПРОВИЗИИТЕ



КАРТА С
ПРОВИЗИИ

АРТЕФАКТИ

Артефактите са полезни предмети с различни функции. Те служат за **по-бързо развитие**, за **повишаване на единици**, за **трансформация на карти**, за **пътуване** по игралното поле и др. - или с други думи предоставят **гъвкавост** на играчите. Има седем типа артефакти:



СЕЧИВО



АМУЛЕТ



МАГИЧЕСКИ
СВИТЪК



ПАЛАТКА



ОРЪЖИЕ



ТИТЛА



КОН



ВЕЛИКИ АРТЕФАКТИ

Великите артефакти са предмети с голяма сила, сътворени в древни времена. Всеки от тях има своя собствена функция и носи **големи предимства** на играча, който го е спечелил. Великите артефакти **не може** да бъдат създадени от играчите, а **само спечелени** в руините!

ЧУКЪТ НА
СТРАТО



МЕЧЪТ НА
ЕЛЕМАГ



ЩИТЪТ НА
БРИТОС



КРИЛАТА НА
АВИЕНА



РОГЪТ НА
БАЛДУР



КНИГАТА
НА КРЕА



КОРОНАТА
НА ТИТУС



РЪКАТА
НА ЛУУТ



ЖЕЗЪЛЪТ
НА ТЕРРА



ШАТРАТА
НА ЕЙЛА



ГРАДОВЕ

Градовете са **основен** елемент в Баталия. По време на играта тези карти (заедно с пътищата) формират картата върху игралното поле. Играчите ще се стремят да строят и завладяват възможно най-много градове, тъй като сборът на **нивата на всички градове**, които един играч притежава, се равнява на **неговите точки за победа**. Отделните карти с градове имат различен брой пътни връзки към външния свят (от 1 до 4 порти с пътища), наричани за краткост **изходи**. В играта съществуват 4 вида терен - **гори**, **езера**, **каньони** и **планини**, всеки от които е родната земя на една от четирите фракции, съответно - **Мечият народ**, **Островитяните**, **Живите въглени** и **Облачнородените**. Всеки град се счита, че е построен върху един от 4-те вида терен.



1 и 2 Изхода

ЗЕЛЕНИ ГОРИ
(МЕЧИЯТ НАРОД)



ИЗМУРУДЕНИ ЕЗЕРА
(ОСТРОВИТЯНИТЕ)



ЧЕРВЕНИ КАНЬОНИ
(ЖИВИТЕ ВЪГЛЕНИ)



3 и 4 Изхода

СКАЛИСТИ ПЛАНИНИ
(ОБЛАЧНОРОДЕНИТЕ)

За по-лесно различаване на карти с **градове** от карти с **пътища** и по-бързо сортиране на тестетата, отделните карти с градове са маркирани със **СИМВОЛ**, **показващ броя на изходите им**. Картите с пътища не са маркирани със символ.



ПЪТИЩА

Пътищата са карти, които свързват градовете един с друг и предоставят възможност на героите да пътуват по игралното поле. Всеки път се счита за построен върху един от четирите вида терен (**терените имат значение само в играта за напреднали**).



ПРОСТИ ПЪТИЩА

ЗЕЛЕНИ ГОРИ



СКАЛИСТИ ПЛАНИНИ



ИЗМУРУДЕНИ ЕЗЕРА



КРЪСТОВИЩА

ЧЕРВЕНИ КАНЬОНИ

РУИНИТЕ

В базовата игра руините са **неутрално** място, където играчите могат да спечелят **велик артефакт**, предизвиквайки пазителите. Обикновено в играта се ползва само едната карта с руини, втората карта е само за алтернативни варианти на играта.



ДРУГИ КОМПОНЕНТИ

ИГРАЛНО ПОЛЕ

Това е основата, върху която се строят картите с градове и пътища. Върху него има мрежа от квадрати (7x7), маркиращи местата за строеж на градове и пътища. Празните квадрати от игралното поле се считат за **неразкрита територия**. От друга страна построените градове и пътища се считат за **открити земи**, върху които **героите** може да **пътуват**.



СЛЪНЧЕВ ОРАКУЛ



Слънчевият оракул е древен монумент с божествени сили, който оказва значително влияние върху артефактите. Той е построен, неразрушим във вечността, от два каменни кръга, всеки с по 7 лъча и представлява **магически календар**. Върху всеки лъч е изобразен по един от 7-те артефакта. По време на играта с въртенето на вътрешния кръг на оракула (винаги по **часовниковата стрелка**), ОРАК увеличава силата на един артефакт и дава възможност на играчите да избират фракцията на друг артефакт за този ден; **в света на Баталия 1 игрови рунд се равнява на 1 ден**. (1 седмица е равна на 1 пълно завъртане на оракула).

ТАБЛА НА ИГРАЧИТЕ

Таблата на играчите са обяснени в главата **Персонална игрова зона**.



ГЕРОИ

Тези фигури представляват **лидерите** на **армиите** на играчите и маркират тяхното присъствие на игралното поле. Героите се движат **само по построени пътища** и се използват за завладяване на територии, изследване на руините, нападение на опонентите или за защита. Фигурите са 4 двойки - по 1 чифт от всяка фракция. В игрови план мъжката и женската фигура имат еднакви умения.



ГЕРОИ НА
ОСТРОВИТЯНИТЕ



ГЕРОИ НА
МЕЧИЯТ НАРОД



ГЕРОИ НА
ЖИВИТЕ ВЪГЛЕНИ



ГЕРОИ НА
ОБЛАЧНОРОДЕНИТЕ

ЧИПОВЕ ЗА НИВО НА ГРАДОВЕТЕ

Тези чипове маркират чрез **число** и **цвет** актуалното **ниво** и **собственика** на един град. **Нивото на градовете варира от 1 до 4**. Чиповете са двустранни, с различна цифра от всяка страна. Неутралните градове (бежови чипове) са от 4-то ниво в базовата игра и 6-то в други варианти на играта. Универсалните (многоцветни) чипове маркират различни обекти на полето и силата им варира между 4 и 20 (използват се за различни алтернативни сценарии).



РЕФЕРЕНТНИ ЛИСТОВЕ

Тези полезни помагала съдържат сбита информация за основните правила в играта - описани са **уменията на 7-те артефакта**, **всички цени в играта**, **хода** на играча, и някои **важни правила**. В **Баталия** под **"цена"** се разбира **изиграването на различни единици, артефакти и провизии за изпълнението на определено действие**.



МАРКЕРИ ЗА БОНУС СИЛА И ВРЕМЕ

Пръстените за маркиране се използват за отбелязване на **бонус силата в битка** или други ефекти, които предстои да бъдат въведени в разширенията на играта. Бонус силата в битка се маркира или върху **таблата на играчите**, или върху **Картите за бонуси в битка** (в случай, че таблата не се ползват или бонусът е повече от 7). **Времевите маркери** бележат редки времеви ефекти върху **оракула** в алтернативни варианти на играта.



ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

Това е подготовка при **стандартна игра с 4 играчи**. Подготовката при **2-ма и 3-ма играчи** е описана на последната страница на правилата.

1. Подредете на масата **игралното поле** и другите компоненти, както е показано на диаграмата на стр. 4. Върху централния квадрат на игралното поле поставете картата с руини и я маркирайте с чип с **ниво 8**. Вземете четири града с **кръстовища** (с 4 изхода), по **един от всеки тип терен** и ги поставете на случаен принцип върху четирите ълови позиции от игралното поле (**маркирани с малки кафяви квадратчета**). Те ще бъдат **4-те стартови града** в играта - по 1 за всеки играч. Засега не поставяйте чипове за ниво върху тях. Вземете още четири града с **кръстовища** (по един от всеки терен) и ги поставете на случаен принцип върху местата, **маркирани с малки бели квадратчета**. Маркирайте тези градове с неутрални чипове с ниво 4. Това ще бъдат **4 неутрални града**.

2. Разделете **артефактите** на **7 тестета** според техния символ, без значение към коя **фракция принадлежат** и размесете всяко тесте. Поставете Оракула до игралното поле и около него подредете артефактите така, че тестетата да съвпадат със символите, изобразени върху **външния** кръг на оракула. В началото на играта, вътрешният кръг трябва да е завъртян така, че двата лъча със сечивата да съвпадат (на 12 часа).

3. Разделете **картите с градове** на **5 тестета** според броя и посоката на изходите им: **един, два срещуположни, два перпендикулярни, три или четири изхода** (ползвайте символа на града за ориентир). Теренът на града не е от значение при сортиране на картите. След това размесете тестета и ги поставете с лицето нагоре отляво на Оракула.

4. Разделете **картите с пътища** според типа на пътните отсечки: **прав път, завой, Т-кръстовище или Х-кръстовище** (без значение на терена). Размесете **4-те тестета** и ги поставете с лицето нагоре, под Оракула.

5. Разделете **картите с единици** по тип/ранг (без значение на фракцията) и размесете **4-те тестета**. Раздайте на всеки играч на случаен принцип по **3 фримена, 1 вожд, 1 жрец и 5 провизии** (по 1 карта с провизии за всяка единица). Тези 10 карти формират **стартовото тесте** на всеки играч. Играчите разглеждат картите си, за да определят коя фракция биха избрали (според преобладаващия цвят). След това размесват тестето си и го поставят вляво върху своето табло, формирайки **тесте за теглене**, наречено **нация**. Накрая играчите теглят от своята **нация стартова ръка от 6 карти**.

6. Останалите карти с единици и провизии се подреждат на **5 отделни тестета** с лицето нагоре, отдясно на ОРАК. Поставете **5 случайни** карти с велики артефакти с лицето нагоре върху обозначените места по ръба на игралното поле. Върнете останалите 5 велики артефакта в кутията. **Всички 21 тестета, поставени около Оракула до игралното поле, формират общия запас от карти**.

7. Изберете първия играч на **случаен принцип**. Той ще бъде първи играч по време на цялата игра. Този играч избира и взима **двойка фигури на герои**, заедно със съответните (принадлежащи към същата фракция) **табло и чипове за ниво на градовете**. След това останалите играчи се редуват да избират своите герои по часовниковата стрелка. Играчът, който последен е избрал фигури и чипове, е **първият**, който избира **стартов град**. Този играч поставя един от чипове си от **1-во ниво** върху избора от него град (*тази предпочитаност има значение основно в играта за напреднали, където играчите получават бонуси от терена при движение и битки*). След това и останалите играчи избират стартов град по ред **обратно** на часовниковата стрелка.

ХОД НА ИГРАТА

Започвайки с първия играч, всеки участник има възможност да използва картите си на ръка да наема единици и герои, да ги движи, да създава артефакти, да строи пътища и градове, да атакува опонентите си. Един играч **трябва да завърши** действията си напълно, преди да започне редът на следващия играч по часовниковата стрелка.

Всеки играч разполага със собствено тесте от карти със събирателното име **градивно тесте** (то включва всички карти от тестето за теглене, тестето с изчистени карти и картите на ръка: виж по-долу). **Градивното тесте** на играча се образува от неговите 10 стартови карти, плюс всички нови карти, които играчът ще придобие по време на играта. Първоначално всички 10 карти от **градивното тесте** формират **тестето за теглене** на играча (**нацията**), от което се тегли **стартовата ръка** от 6 карти.

Когато играч използва карти от ръката си, той ги поставя **открити** върху своето табло и обявява с каква цел ги играе. **Играчите могат да използват толкова карти от ръката си, колкото решат**. Когато играчът приключи с действията си, той **взима всичките си изиграни карти**, заедно с всички **нови карти**, които евентуално е придобил в този ход, както и всички **неизиграни** карти от ръката си (ако има такива) и ги поставя **вдясно** върху таблото си на ново **открито тесте** с изчистени карти, наречено **заслон**. В края на хода си играчът тегли **нови 6** карти от своята **нация**.

Важно: Играчите **не бива да смесват** произволно **нацията си** (тесте за теглене) със **заслона си** (изчистени карти). Всички карти, изчистени в **заслона**, **остават там**, докато играчът все още **разполага с карти в нацията си**. Когато играч трябва да тегли карти, но в **нацията** му няма достатъчно, (*както се случва още в началото на играта*), играчът първо **взима всички останали карти** от това тесте. След това той **размесва** своя **заслон** и премества картите към лявата страна на таблото си с **лицето надолу**, с което формира своето **ново тесте за теглене**. Накрая играчът тегли остатъка от нужните му карти. По този начин картите на един играч са в постоянна **ротация**.

Играчите имат право по всяко време да **разглеждат** картите в **заслона си** или да **броят** оставащите карти от **нацията си**. Те **не може да разглеждат** тестето си за теглене (освен при изиграването на умение, което изрично им позволява да направят това)!

ПЕРСОНАЛНА ИГРОВА ЗОНА

Таблата на играчите са **опционално** средство за организиране на персоналната игрова зона. Върху тях има изобразено поле за **тестето за теглене (вляво)**, поле за **изчистените карти (вдясно)** и място за **изиграване на картите (по средата)**. В горния край има изобразена скала за **точките за победа**. В началото на играта всички поставят своите **карти за маркиране на точки** под скалата така, че да се вижда страната с герба, а камата да сочи към стартовия брой точки. Когато играч събере повече от 20 точки, той завърта картата си на 180° (със страната 20+) и я плъзга обратно към началото на скалата. **Вляво** на тестето за теглене има полета за **маркиране на бонусите в битка**. **Шестте цветни кръга от дясната страна са проектирани за бъдещи игрови механики**.



НАЧАЛНА ПОДРЕДБА ПРИ ЧЕТИРИ ИГРАЧИ

ПРЪСТЕН ЗА МАРКИРАНЕ

НАЦИЯ НА ИГРАЧА (ЗАКРИТО ТЕСТЕ ЗА ТЕГЛЕНЕ)

ЗОНА ЗА КАРТОВИ РЕДИЦИ

РЪКА НА ИГРАЧА

НАЦИЯ НА ИГРАЧА (ЗАКРИТО ТЕСТЕ С ОТКРИТИ КАРТИ)

ЗАСЛОН НА ИГРАЧА (ОТКРИТО ТЕСТЕ С ИЗЧИСТЕНИ КАРТИ)

ЧИПОВЕ ЗА НИВО НА ГРАДОВЕТЕ

СКАЛА: ТОЧКИ ЗА ПОВЕДА

ГЕРОИ НА ИГРАЧА

ГРАДОВЕ (ПЕТ ТИПА)

ОРАКУЛ И АРТЕФАКТИ (СЕДЕМ ТИПА)

ПЪТИЩА (ЧЕТИРИ ТИПА)

ЕДИНИЦИ (ЧЕТИРИ ТИПА) И ПРОВИЗИИ

ЧИПОВЕ ЗА НИВО НА ГРАДОВЕТЕ

СКАЛА: ТОЧКИ ЗА ПОВЕДА

ГЕРОИ НА ИГРАЧА

ПРЪСТЕН ЗА МАРКИРАНЕ

НАЦИЯ НА ИГРАЧА (ЗАКРИТО ТЕСТЕ ЗА ТЕГЛЕНЕ)

ЗОНА ЗА КАРТОВИ РЕДИЦИ

РЪКА НА ИГРАЧА

НАЦИЯ НА ИГРАЧА (ЗАКРИТО ТЕСТЕ С ОТКРИТО ТЕСТЕ С ИЗЧИСТЕНИ КАРТИ)

ЗАСЛОН НА ИГРАЧА (ОТКРИТО ТЕСТЕ С ИЗЧИСТЕНИ КАРТИ)

ЧИПОВЕ ЗА НИВО НА ГРАДОВЕТЕ

СКАЛА: ТОЧКИ ЗА ПОВЕДА

ГЕРОИ НА ИГРАЧА

ПРЪСТЕН ЗА МАРКИРАНЕ

НАЦИЯ НА ИГРАЧА (ЗАКРИТО ТЕСТЕ ЗА ТЕГЛЕНЕ)

ЗОНА ЗА КАРТОВИ РЕДИЦИ

РЪКА НА ИГРАЧА

НАЦИЯ НА ИГРАЧА (ЗАКРИТО ТЕСТЕ С ОТКРИТИ КАРТИ)

ЗАСЛОН НА ИГРАЧА (ОТКРИТО ТЕСТЕ С ИЗЧИСТЕНИ КАРТИ)

ЧИПОВЕ ЗА НИВО НА ГРАДОВЕТЕ

СКАЛА: ТОЧКИ ЗА ПОВЕДА

ГЕРОИ НА ИГРАЧА

ИГРАЛНО ПОЛЕ

МЕСТА ЗА КАРТИ В ЗАСАДА - ЗЕЛЕН ИГРАЧ

МЕСТА ЗА КАРТИ В ЗАСАДА - СИН ИГРАЧ

МЕСТА ЗА КАРТИ В ЗАСАДА - ЧЕРВЕН ИГРАЧ

МЕСТА ЗА КАРТИ В ЗАСАДА - ЗЛАТЕН ИГРАЧ

СТАРТОВ ГРАД

НЕУТРАЛЕН ГРАД

КАРТА С РИУНИ

ВЕЛИКИ АРТЕФАКТИ

ПРЪСТЕН ЗА МАРКИРАНЕ

НАЦИЯ НА ИГРАЧА (ЗАКРИТО ТЕСТЕ ЗА ТЕГЛЕНЕ)

ЗОНА ЗА КАРТОВИ РЕДИЦИ

РЪКА НА ИГРАЧА

НАЦИЯ НА ИГРАЧА (ЗАКРИТО ТЕСТЕ С ОТКРИТИ КАРТИ)

ЗАСЛОН НА ИГРАЧА (ОТКРИТО ТЕСТЕ С ИЗЧИСТЕНИ КАРТИ)

ЧИПОВЕ ЗА НИВО НА ГРАДОВЕТЕ

СКАЛА: ТОЧКИ ЗА ПОВЕДА

ГЕРОИ НА ИГРАЧА

ХОДЪТ НА ЕДИН ИГРАЧ

По време на хода си един играч може да изпълни следните стъпки в посочения ред. Стъпки 2, 4 и 5 са задължителни:

1. ОБЯВЯВАНЕ НА КОХОРТА ИЛИ СМЯНА

В началото на правилата загатнахме, че играчите трябва да се стремят да събират карти от една и съща фракция. Кохортите са една от основните причини за това.

Ако в началото на хода си играч държи на ръка поне 3 карти от една и съща фракция, това означава, че той има кохорта. Кохортите се обявяват ясно пред всички в началото на хода. Ако играч не обяви кохортата си навреме, той не може да направи това по-късно. При обявяване на кохорта, играчът е длъжен да я покаже на поне един опонент по свой избор. Когато играч има кохорта, тя му дава право да тегли допълнителни карти от нацията си и да ги добави в ръката си. Провизиите не принадлежат към никоя фракция (неутрални) и не участват в кохортите. За разлика от тях, великите артефакти се счита, че принадлежат към всички фракции (универсални) и винаги се броят към кохортите, независимо от коя раса са формирани. Броят на допълнителните карти, които играчът тегли, зависят от големината на кохортата:

- Малка кохорта - състои се от 3 карти от една и съща фракция. Играчът тегли 1 допълнителна карта. (В редки случаи, е възможно играч да има и две малки кохорти - от две фракции, по 3 карти всяка. В този случай играчът тегли 2 карти, по 1 за всяка кохорта).
- Средна кохорта - състои се от 4 карти от една и съща фракция. Играчът тегли 2 допълнителни карти.
- Голяма кохорта - състои се от 5 карти от една и съща фракция. Играчът тегли 3 допълнителни карти.
- Велика кохорта - състои се от 6 карти от една и съща фракция. Играчът тегли 4 допълнителни карти.

Важно: Картите в засада и картите в палатки (виж стр. 7 и стр. 8) не се броят за кохортите! Кохортите се образуват единствено от 6-те карти от ръката на играча.

Всеки път в началото на хода си, ако играч не харесва ръката си от 6 карти, той има право да извърши смяна. Играчът изчиства в заслона цялата си ръка и тегли нови 5 карти от нацията си (с една карта по-малко от нормалното, като символична цена за смяната). В един и същи ход може да се изиграе или една смяна, или една кохорта. Това означава, че ако играч е обявил кохорта, той вече няма право да извърши смяна в същия ход; а ако е извършил смяна, той вече не може да обяви кохорта в този ход, дори и сред новите му карти да има достатъчно от една фракция.

2. ВДИГАНЕ НА КАРТИТЕ ОТ ЗАСАДА

Ако играч е поставил карти в засада в предишния си ход, той трябва да ги вземе обратно всички в ръката си, без да ги показва. Устройването на засади е механика, която позволява на играчите да запазват карти краткосрочно за един ход. Засадите са обяснени подробно в главата Поставяне на карти в засада на стр. 8.

3. ИЗВЪРШВАНЕ НА ДЕЙСТВИЯ

По време на хода си играчите може да извършат едно или повече действия или да пасуват. Тези действия са базирани на комбинации и трансформации на картите в ръката им. Когато играч изиграва комбинация от карти от ръката си, той ги поставя открити върху своето табло, формирайки картови редици с действия. Трансформацията на карти на практика представлява изиграване на артефакти, а те са обяснени по-късно в главата Използване на артефакти. За всяко действие, което един играч извършва, той трябва да поставя картите си в отделна редица. Това разделение е нужно за по-ясно разграничаване на отделните действия на играча. Той може да извърши едно и също действие, колкото пъти реши, стига да има нужните карти за това. **Важно:** принципно една карта може да участва само в едно действие (в една редица). Ето и списък на възможните действия:

- Добавяне на нови карти в тестето на играча
- Строеж на градове и пътища на полето
- Надграждане на градове
- Използване на артефакти
- Наемане на герои
- Движение на герои
- Поставяне на карти в засада
- Провеждане на битки



ДОБАВЯНЕ НА КАРТИ В ТЕСТЕТО НА ИГРАЧА

Едно от най-важните неща в тази игра е съставянето на силно градивно тесте. За да постигнат това, играчите трябва да добиват нови карти от общия запас. Те може да добавят нова карта към тестето си, като изиграят определена комбинация от картите в ръката си. Изиграните карти се поставят открити в редици върху табло на играча. Новата карта се взема от съответното тесте от общия запас и се поставя в края на редицата, с което се счита, че я затваря - нищо повече не може да се добавя или взема от тази редица. Играчът не избира фракцията на новата карта, а взема най-горната карта от съответното тесте.

Отделните карти се получават чрез изиграването на различни комбинации от единици и/или провизии. С изключение на сечивото, артефактите не се използват за добиване на нови карти (тяхната функция е обяснена по-късно в правилата). Всяка карта в ръката на играча може да участва само в една комбинация, което означава, че може да се изиграе по веднъж на ход. От друга страна, няма ограничение за броя карти, които играч може да добави в тестето си в един ход (обикновено това са от 1 до 3 броя), стига да разполага с нужните ресурси за комбинации в ръката си.

Една нова карта, добавена в тестето на играч, не може да бъде изиграна веднага в хода, в който е получена. В края на хода всички новопридобити карти се изчистват в заслона на играча. Играчът ще може да изиграе тези карти чак след една ротация - след като нацията му се изчерпа и заслонът формира ново тесте за теглене.

НАЕМАНЕ НА ЕДИНИЦИ

Бойните единици са сърцето на всяка една армия. По време на играта, те ще бъдат най-често добиваните карти. Играчите могат да наемат единици, като изиграят определено количество карти с провизии. В долната таблица е описано количеството провизии, което играч, трябва да изиграе, за да наеме дадена единица:

ФРИМЕН	2 КАРТИ С ПРОВИЗИИ
ВОЖД	3 КАРТИ С ПРОВИЗИИ
ЖРЕЦ	4 КАРТИ С ПРОВИЗИИ
ЛОРД	5 КАРТИ С ПРОВИЗИИ

Просто правило: количеството провизии за наемане на единица винаги е равно на ранга на единицата +1.

Когато наема единица, играчът поставя в редица на табло си нужното количество карти с провизии, взема най-горната карта от съответното тесте с единици и я поставя в края на редицата.

ВАЖНО: При получаването на единица, играчът взема също така една карта с провизии от общия запас и я поставя до наетата единица. С други думи - играчите винаги получават по една карта с провизии с всяка наета единица. Това всъщност е единственият начин за играчите да се сдобиват с провизии след началото на играта, така че не го забравяйте!

СЪЗДАВАНЕ НА АРТЕФАКТИ

Артефактите са един много важен инструмент за развитие на всеки играч. Играчите могат да създават артефакти като изиграват определена комбинация от единици и провизии (или артефакти като сечивото). При старта на играта никой от участниците не разполага с артефакти, но още от началото всеки има възможност да ги създава. Следната таблица съдържа комбинациите нужни за създаване на 7-те вида артефакти:

Сечиво	3 КАРТИ С ФРИМЕНИ
Оръжие	1 ВОЖД + 2 КАРТИ С ФРИМЕНИ
Амулет	1 ЖРЕЦ + 2 КАРТИ С ФРИМЕНИ
Титла	1 ЛОРД + 2 КАРТИ С ФРИМЕНИ
Магически свитък	1 ФРИМЕН + 1 ВОЖД + 1 ЖРЕЦ
Палатка	1 ВОЖД + 1 ФРИМЕН + 1 КАРТА С ПРОВИЗИИ
Кон	1 ВОЖД + 2 КАРТИ С ПРОВИЗИИ

Създаването на артефакт се извършва точно както наемането на единица. Играчът поставя върху табло си комбинацията от карти в редица и взема най-горната карта от съответното тесте с артефакти. При създаването на артефакти играчите не взимат карти с провизии (те се получават единствено с единиците).

РЪКА НА ИГРАЧА



КОМБИНАЦИЯ ОТ КАРТИ

НОВИ КАРТИ

ПРИДОБИВАНЕ НА ВЕЛИКИ АРТЕФАКТИ

За разлика от нормалните артефакти, великите артефакти **не може** да бъдат създадени с изиграване на **комбинация** от карти. В базовата игра те са **награда** за играчите, които успешно **надвият** древните **пазители** на руините в центъра на картата. Това ще бъде обяснено подробно по-нататък в правилата. Друго важно нещо за тези могъщи артефакти е, че **един играч може да притежава само един велик артефакт**.

СТРОЕЖ НА ГРАДОВЕ И ПЪТИЩА

Следващото възможно действие за играчите е да строят градове и пътища върху игралното поле. **Строежът и надграждането** на градове (а по-късно и защитата им) е **основна цел** за играчите, тъй като **нивото на всеки град** носи съответния брой **точки** за победа на притежателят му. Градовете не биха могли да съществуват без връзка с външния свят, ето защо са **необходими и пътища**.

Строежът на градове и пътища също се извършва чрез **изиграване на комбинация от карти** от ръката на играча. След като играчът постави на таблото си нужните карти, той избира типа град или път, който иска да построи. Както бе обяснено по-рано, **отделните градове имат различен брой изходи**. Градовете биват общо 5 типа и се различават по броя пътища, които водят към или извън града).

Картите с **пътища** биват **прости пътни отсечки** (прав път и завои) и **кръстовища** (Т-образни и Х-кръстовища) - общо 4 типа. Всеки тип град или път е отделен в различно тесте. След като избере типа град или път, играчът взема най-горната карта от съответното тесте от **общия запас** и я поставя на **позволено** място върху полето.

ПРАВИЛА ЗА СТРОЕЖ

При строеж на градове и пътища играчите трябва да спазват следните **правила и ограничения**:

- Градове и пътища се поставят само върху **празни квадрати** от игралното поле.
- Нов град или път трябва да се постави така, че **поне с едната си цяла страна** да допира вече **построена карта** (не може да се свърже само в ъгъла по диагонал).
- Два града **не може** да бъдат построени **непосредствено един до друг** по права линия. Между тях трябва да има поне една карта с пътна отсечка (или празен квадрат). Карти с градове може да се допират по диагонал, защото тогава не се считат за съседни (нямат цяла обща страна).
- Един град **не може** да бъде построен директно до **руините**.
- Пътищата, изобразени върху картите трябва да бъдат **свързвани смислено** един с друг. Това означава, че страна на карта, от която излиза път, трябва да бъде поставена така, че да допира друга карта с път. Съответно страни на карти, върху които няма изобразен път, трябва да се допират също до страни на карти без път.
- По **ръба** на картата пътищата **може** да сочат **извън** игралното поле.
- Всеки **нов град или път**, които един играч строи, трябва да има **връзка по път с останалите градове, на този играч**. Много рядко изключение от това правило е, когато играч е останал без нито един град. Тогава той избира свободното място за града или пътната отсечка, съобразявайки се само с останалите правила за строеж.

Няма лимит за броя или нивото на **градовете и/или пътищата**, построени в един ход. Играчите може също така да строят на полето и да добавят карти в тестето си в **един и същи ход**, стига да разполагат с нужните карти за това.

СТРОЕЖ И НАДГРАЖДАНЕ НА ГРАДОВЕ

Основната цел на играчите в Баталия е да притежават **колкото се може повече градове от високо ниво**, тъй като стойността на всеки град носи директно **точки** за победа на своя собственик. Играчите може да **строят директно нови градове от различно ниво** (поставяйки карта на полето и маркирайки я със съответния чип). За да **построи град от дадено ниво**, един играч трябва да изиграе **3 единици с еднакъв ранг**. **Нивото на новия град се равнява на ранга на единиците, с които е построен**. Построените градове може след това да се **надградят** (чипа се сменя такъв от по-високо ниво). За да **надгради съществуващ град** до по-високо ниво, един играч трябва да изиграе **2 единици с еднакъв ранг**. Тези единици трябва да са с **един ранг по-високо от нивото на града**. Например: за да качи нивото на даден град от 1-во на 2-ро, един играч трябва да изиграе 2 карти с вождове. При **надграждане** играчите **нямат право да прескачат нива** (например, не може град да се качи от 1-во, директно на 3-то ниво). Възможно е един град да бъде построен и надграден още в същия ход.

Следната таблица съдържа **броя и вида единици**, които трябва да бъдат изиграни за **построяването или надграждането** на различните нива градове.

Ниво на града	Построяване на нов град	Надграждане
Град от първо ниво	3 карти с ФРИМЕНИ	-
Град от второ ниво	3 карти с ВОЖДОВЕ	2 карти с ВОЖДОВЕ
Град от трето ниво	3 карти с ЖРЕЦИ	2 карти с ЖРЕЦИ
Град от четвърто ниво	3 карти с ЛОРДОВЕ	2 карти с ЛОРДОВЕ

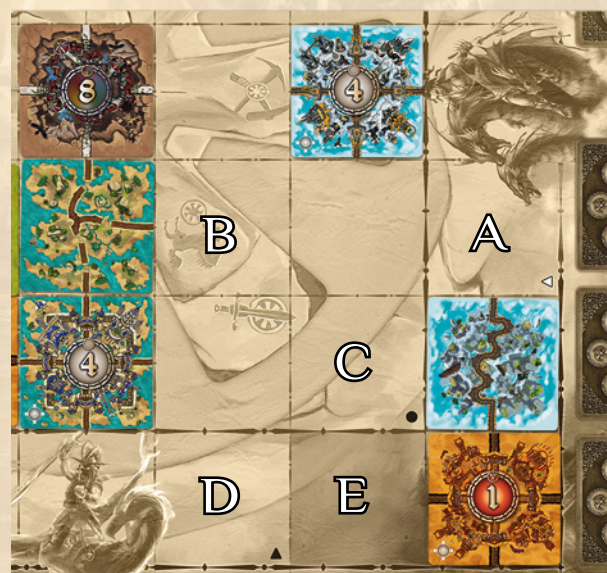
Както обикновено картите за отделните действия трябва да се поставят в отделни редици (за строеж и за надграждане), за да се избегне объркване.

СТРОЕЖ НА ПЪТИЩА

Пътищата осигуряват връзки между градовете и са единствения начин за достигане на руините или вражеските територии. Четирите типа пътни отсечки са разделени в две групи - **прости пътни отсечки** и **кръстовища**. **Простите пътища** са **правия път и завои**. **Кръстовищата** са **Т-образно кръстовище и Х-кръстовище**. В следната таблица са посочени броя и вида карти, необходими за **построяването на различните пътища**.

Прости пътища (прав път и завои)	1 карта с ФРИМЕН и 1 карта с ПРОВИЗИИ
Кръстовища (Т и Х)	1 карти с ФРИМЕНИ и 1 карта с ПРОВИЗИИ

(Просто правило: **по-сложните пътни отсечки изискват повече работна сила, ...освен необходимото количество провизии.**)



В този пример червеният играч иска да построи нов град. Той изиграва три карти с вождове и избира град с четири изхода.

Единственото възможно място за този град е **А**.

Според правилата за строеж останалите места **не са позволени** защото:

В няма връзка по път с другия град на този играч.

С граничи със страна на карта без път.

Д не е в съседство с никоя друга карта.

Е се намира точно до друг град.

Играчът поставя картата върху квадрат **А** и я маркира с чип от **второ ниво**... Ако той разполагаше също и с 2 жреца на ръка можеше още в същия ход да **надгради** новия си строеж до **трето ниво**.

ОГРАНИЧЕНИЕ НА РЕСУРСИТЕ

В света на Баталия човешките и природните ресурси са **ограничени**. Ако в *общия запас* някой тип единица, артефакт, път или град са изчерпани, играчите няма да могат да добиват или да строят този тип карти; а докато всички чипове от **дадено** ниво на един играч са на полето, този играч няма да може да строи градове от **това** ниво.

ИЗПОЛЗВАНЕ НА АРТЕФАКТИ

Както беше споменато по-рано, седемте артефакта имат **различни умения**. Някои от тях се играят **самостоятелно**, а някои служат за **трансформирането** или **съхраняването** на други карти. Под трансформация се разбира **временна** или **постоянна** промяна на фракцията, силата, количеството или типа на картата. Обикновено всяка карта от тестето може участва само в **една комбинация** и **една трансформация** за един ход (като изключение от това правило виж **амулет** и **Огряни от слънцето**). Това означава, че по време на един ход **върху всяка карта** може да **бъде приложен ефекта само на един артефакт**, но ако този ефект е трансформация, въпросната карта може веднага да бъде включена и в една комбинация. **Трансформирания артефакт** от своя страна **не** се счита част от картовата редица. Възможни са обаче **верижни трансформации**. **Например:** магически свитък трансформира титла, която пък трансформира единица. Виж разяснението по-долу и примера на следващата страница.

Ето и подробно обяснение на уменията на всички артефакти:



Сечива - тези карти са много полезни, за действия изискващи **фримени** - строеж на пътища и градове или създаване на артефакти. Едно сечиво може да се изиграе **вместо 1 или 2 фримена**. **Например:** ако играч иска да създаде оръжие, той може да изиграе 1 вожд и 1 сечиво вместо 1 вожд и 2 фримена. Двата фримена **не може** да се ползват за две отделни действия. Сечивата **не може** да заместят фримени в битка.



Оръжия - тези карти имат три важни умения:

- Оръжието е необходимо **винаги** за стартиране на битка. Атакуващият играч е **длъжен** да **открие** сражението с артефакта оръжие като 1-ва карта.
- Оръжията имат **сила +1 в битка** - техният принос към общата бойна сила на играча. В една и съща битка може да бъдат изиграни няколко карти с оръжия.
- Играчите се нуждаят от 1 оръжие (и две карти с провизии), за да **наемат** герой.



Амулети - това са малки магически предмети, чийто временен ефект зависи от късмета на играча. Тази карта има силата да **размножи** или **промени виртуално** (само за **дадения ход**) друга карта, но ако играчът ползващ амулета няма късмет, може да се окаже и с празни ръце. Амулетът се счита за **трансформираща** карта и се използва по следния начин:

- Амулетът се поставя на таблото и **върху него** играчът слага картата, която иска да трансформира (без да **закрива** символа на амулета). Ефектът на амулета ще бъде **приложен на картата, поставена върху него**. Амулетът може да се постави в началото, в средата или в края на една редица, а трансформираната карта може да се използва веднага в комбинация с останалите карти от нея. Самият амулет се счита, че **не** е част от комбинацията. Ако играчът реши, може да използва виртуално размножената карта за **две** или **три** отделни действия, **вместо** за **едно** (това се нарича **разклонена редица**, виж примера на следващата страница). Амулетите може да променят всякакви карти от тестето, без велики артефакти.
- Играчът хвърля зар и в зависимост от резултата се случва едно от следните:
 1. При резултат **1** - **Нищо не се случва**. Картата върху амулета си остава в редицата и може да се изиграе нормално в комбинация.
 2. При резултат **2** - Картата върху амулета се **удвоява виртуално**. Тя се изиграва все едно има **две еднакви карти**.
 3. При резултат **3** - Картата върху амулета се **утроява виртуално**. Тя се изиграва все едно има **три еднакви карти**.
 4. При резултат **4** - Картата върху амулета се **поставя в засада** (виж **засади** на стр. 8). Това действие е **задължително**, като играчът **не трябва** да изхвърля друга карта. Амулетът се поставя в **заслона**, след приключване на ефекта му.
 5. При резултат **5** - Картата върху амулета **незабавно** се **изчиства** в **заслона** на играча. Това действие е **задължително**! Амулетът се поставя в **заслона**, след приключване на ефекта му.
 6. При резултат **6** - Картата върху амулета се изиграва като **жокер** карта. Тя може да замести всяка единица, артефакт или карта с провизии (но не и велики артефакти и теренни карти). **Например:** ако трансформираната карта е **фримен**, тя може да бъде изиграна все едно е **жрец**, **титла** и др.

- В случай че резултатът на зара е **различен** от 4 или 5, амулетът остава под трансформираната карта до края на хода, за да напомня за извършената промяна. Препоръчително е зарът да се поставя върху преобразуваната карта, така че да показва резултата и да напомня за временния ефект на амулета.



Титли - това са други **трансформиращи** карти, които **повишават единици** (те са **абстрактни артефакти**, изобразени в илюстрациите като **медал** и **грамота**). Фримените се повишават във **вождове**, **вождовете** - в **жреци**, **жреците** - в **лордове**. Лордовете са от най-висок ранг и не може да бъдат повишени. **Трансформацията** е **перманентна** и се извършва по следния начин:

- Титлата се поставя върху таблото на играча в началото, в средата или в края на картовата редица, а **върху** нея играчът поставя единицата, която иска да повиши.
- **Картата с единицата**, която ще бъде повишена се **върща** под съответното тесте в **общия запас**. **Това тесте не се размесва, защото не се разглежда!**
- Играчът **взима една карта** от тестето със следващите по ранг единици, която принадлежи към **същата фракция**, като картата, която повишава. **Например:** ако играч повишава **вожд от островитяните** (синьо), той трябва да вземе **жрец, също от островитяните**. Ако няма налична карта от търсената фракция, играчът получава **най-горната** карта от тестето, независимо от коя раса е тя.
- След като вземе новата карта, играчът задължително **размесва** тестето.
- **Новата карта от по-висок ранг** се слага **обратно върху титлата** (без да **закрива** символа ѝ) и може да се ползва веднага в комбинация. **Самата титла се счита, че не е част от картовата редица**.



Магически свитъци - това също са **трансформиращи** карти. За разлика от титлите, повишаващи ранга на единиците, свитъците **сменят фракцията** на картите. Магическите свитъци помагат на играчите да оптимизират цветово тестето си, с което да постигат по-лесно големи **кохорти** - повече карти и по-голяма гъвкавост. **Трансформацията** е **перманентна** и се извършва по следния начин:

- Свитъкът се поставя върху таблото на играча в началото, в средата или в края на картовата редица, а **върху** него играчът поставя картата, която иска да смени.
- Играчът **обявява фракцията**, към която иска да промени картата си.
- Играчът **върща картата си** в съответното тесте и взима от там **същия тип** единица или артефакт, но от желаната, **нова фракция** (**новия цвят**). Ако няма останали карти от търсената фракция, играчът получава **най-горната** карта от тестето, независимо от коя раса е тя.
- След като вземе новата карта, играчът задължително **размесва** тестето.
- **Новата, сменена карта** се поставя **обратно върху свитъка** (без да **закрива** символа му) и може да се ползва веднага в комбинация. **Самият свитък се счита, че не е част от картовата редица**.

Този артефакт има една **особеност**. Той има силата да **променя сам себе си**. В този случай играчът поставя само свитъка върху таблото си и обявява желаната фракция. Ако има карта от търсената фракция, играчът я взима и размесва старата си карта в тестето с магически свитъци. Ако няма карта от желаната раса, играчът получава **най-горната** карта от тестето. Обикновено, ако свитък е използван, за да **смени** сам себе си, той **не може** да трансформира и друга карта в същия ход.



Палатки - това са много важни **дългосрочни** хранилища за **карти**. Както бе обяснено, играчите изчистват всичките си неизползвани карти в края на хода си. Палатките дават възможност на играчите да **запазват трайно карти за бъдещи ходове**. Те се изиграват по следния начин: Първо играчът изиграва **една карта с провизии** - символичната цена за "разпъване на палатката" (в края на хода тези провизии ще бъдат изчистени в **заслона**). След това играчът поставя **артефакта** на масата и **върху** нея слага избрана карта от ръката си (без да **закрива** символа на палатката). Това се нарича **стационариране** на карта. Всяка карта може да бъде стационарирана в палатка, с изключение на великите артефакти. Съдържанието на палатката е **видно за всички** и **остава на масата**, толкова **дълго**, колкото играчът **прецени**. Той може да използва стационарираната карта по всяко време в играта - тогава играчът просто я взима обратно в ръката си и **изчиства** палатката в **заслона** (той може да направи това, **когато извършва действия** или дори **когато е под атака**).



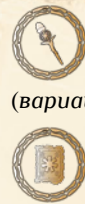
Конете - за разлика от нашия свят, където конете са нормални животни, в света на Баталия те са митични създания, които трябва да бъдат призовани. Тези същества имат **две умения** в играта - те помагат на героите да се придвижват по-бързо и могат да участват в битки. Когато изиграе карта с кон, играчът може да придвижи **до три стъпки** (три квадрата) **един от героите** си по път. Конете имат **сила в битка +1** и може да участват в сражения все едно са единици. Много са полезни също при отстъпление на герой (виж стр. 9)!

ВЕРИЖНА ТРАНСФОРМАЦИЯ



В този пример зеленият играч е имал голяма кохорта и е изтеглил 3 допълнителни карти, така че сега разполага с общо 9 карти на ръка. Играчът изиграва магически свитък, а върху него поставя титла от Облачнородените (1), след което сменя фракцията на титлата на Мечия народ (2). След това играчът поставя фримен от Мечия народ върху титлата (3) и го повишава във вожд, също от Мечия народ (4). В края на редицата играчът добавя две карти с провизии към вожда и създава артефакт - кон (5).

В отделна редица играчът изиграва амulet и поставя карта с фримен върху него. За щастие хвърля 3, така че сега може да изиграе картата си все едно има три фримена. Играчът решава да изиграе фримена си в разклонена редица (6). Той изиграва един вожд в комбинация с два от виртуалните фримени, за да създаде оръжие (7). Накрая изиграва едно сечиво в комбинация с третия виртуален фримен, за да построи град от първо ниво (8).



Жезълът на Терра - Този артефакт притежава силата на **тераформацията**. Играчът избира построен град или път от игралното поле и го заменя с карта от общия запас **от същия тип**, но с **друг, избран от него терен** (вариация на игра - разменете 2 еднотипни карти директно на игралното поле).



Книгата на Креа - картата се играе като магически свитък, но има силата да смени **фракцията** на до **три** карти едновременно, в 1 или повече редици.

НАЕМАНЕ НА ГЕРОИ

Героите олицетворяват **военното присъствие** на играчите върху полето. Тези фигури се използват за атака над неутрални и вражески сили, или за защита. Всеки играч разполага с по две фигури, двама **Велики капитани**, водачи на неговите армии.

За да **наеме герой**, един играч трябва да изиграе **1 оръжие** и **2 карти с провизии**. Играчът взема една от фигурите си и я поставя върху **свой град по избор**. Той може да избере всеки един от своите градове (дори да е зает от негова или чужда фигура).

ДВИЖЕНИЕ НА ГЕРОИ

По време на своя ход един играч може да премести **един** или **и двамата** си герои. Всяка карта на игралното поле се счита за **една стъпка** от движението им. Има **два** начина да се придвижи герой:

- Вариант 1:** играчът може да използва **карти с провизии**. За **всяка** изиграна карта с провизии той може да премести **една** от фигурите си с **една стъпка** (един квадрат). Ако играчът изиграе 2 (или повече) карти с провизии, той може да реши дали да премести единия си герой с 2 стъпки или двата си героя - с по една.
- Вариант 2:** героите се движат чрез **карти с кон**. Когато изиграе карта с кон, играчът има право да премести **един** от героите си с **до три** стъпки. Играчите **не** може да разделят движението от една карта с кон между двата си героя. **Те обаче имат право, ако изиграят 2 карти с кон, да преместят и двата си героя с по 3 полета всеки.**

Няма лимит на разстоянието, което ще измине един герой за един ход. Играчите може да движат героите си, колкото далеч решат, стига да имат картите за това.

ПРАВИЛА ЗА ДВИЖЕНИЕ НА ГЕРОИ

Движение на герой с една стъпка означава фигурата да се премести от една карта на полето върху съседната, но... При движение фигурите трябва да **следват изображенията пътища**. Това означава, че един герой може да се премести от една карта на съседната, само ако има изобразен път, който води **директно** от първата карта към втората.

Героите може да се движат **само** върху **построени градове** и **пътища** и **не може** да преминават през неразкрити (празни) или непроходими (виж стр. 10) квадрати, нито пък да излизат от игралното поле. Героите може свободно да стъпват или да завършват движението си върху градове на опонентите си или полета с вражески фигури. Преминаване през вражеска територия **не предизвиква автоматично битка** - стартирането на сражение е волево действие! **Няма ограничение за броя на фигурите, стоящи върху една и съща карта.**

В този пример червеният играч разполага с фигура върху **квадрат А**.

Той изиграва **карта с кон**, което му дава правото да премести героя си с **до 3 стъпки**, въпреки че опциите му не са толкова много.

Той може свободно да премести фигурата си на **квадрати 1 или 2**. В този случай неизползваното движение от коня се губи.

Въпреки че **квадрати 1 и 4 са съседни**, **героят не може да достигне карти 4 и 5**, защото **картите 1 и 4 не са директно свързани с път**.

Героят **не може да се премести и върху руините (квадрат 3)**, защото **не може да преминава през неразкрити територии**.



ПОСТАВЯНЕ НА КАРТИ В ЗАСАДА

Нормално всички неизползвани карти отиват в **заслона**. Поставянето на карти в **засада** е механика, която позволява на играчите да **запазват карти** за следващия си ход. Засадите може да се разглеждат като стратегически "тайни оръжия" на играчите.

Във всеки свой ход играчите имат право да **поставят произволна карта** от ръката си **закрита върху свободно място** за засади на ръба на игралното поле (**местата са по 3 на играч**). За да направят това обаче, играчите **трябва** да **изхвърлят** една от картите си от игра (**също от ръката си**) - това действие представлява символичната **цена** за

ИЗПОЛЗВАНЕ НА ВЕЛИКИТЕ АРТЕФАКТИ

Великите артефакти са наследство от древни могъщи герои, изковани с магия в незапомнени времена. За разлика от нормалните артефакти, тези карти **не може** да бъдат създадени - играчите трябва да ги спечелят, като надвият пазителите на руините. Те **не се влияят** от нормалните артефакти или от Оракула (виж стр. 10). Великите артефакти са **универсални карти** и принадлежат към **всички фракции** (участват във всички видове кохорти). В това специално издание на играта има 10 велики артефакта:



Чукът на Страто е необикновен инструмент на създанието, който може да бъде използван като **един от 7-те нормални артефакта**. Притежателят му решава всеки път как точно да го използва, като има едно изключение - чукът **не може** да се играе по време на **битка** (той губи цялата си сила, когато започне сражение). Това означава, че чукът **не може** да се ползва например за оръжие, титла и прочее по време на битка, но би могъл свободно да се ползва като оръжие в комбинация с 2 карти с провизии за наемане на герой в мирно време.



Рогът на Балдур се използва, за да **призове** помощ от **нацията** на герой. Когато играч "надуе рога", той разглежда тестето си за теглене, взима от там **до 2 карти**, показва ги на опонентите си и ги **добавя в ръката си**. След това размесва **нацията** си. Играчът има право да взема карти **само** от тестето си за теглене; ако в **нацията** му има по-малко от 2 карти, той ще вземе само една или нито една карта в този момент.



Мечът на Елемег - Това е силно **нападателно оръжие**, със сила **+5 в атака** и **+1 в защита**. Може да се ползва като обикновено оръжие за наемане на герой или за стартиране на битка, като има много по-голяма тежест в атака.



Щитът на Бритос - Този артефакт е **мощно отбранително оръжие**, със сила **+5 в защита** и **+1 в атака**. Също може да се играе като съвсем нормално оръжие, но истинската му сила е да пази от вражески атаки.



Крилата на Авиена - Този артефакт се ползва за **придвижване** - след изиграване може да премести един герой върху **произволен** застроен квадрат от игралното поле, **без ограничения**.



Короната на Титус - Този артефакт може да **повиши** или **една** единица с **две нива**, или **две** единици с **едно ниво** всяка. Изиграва се по подобно на нормалната титла и може да се използва и за единични повишения.



Ръката на Луут - Когато играч ползва този артефакт, той временно **отнема** карта на избран опонент. Играчът разглежда **тестето за теглене** на своя противник и избира от него **1 карта**, която да вземе и да изиграе в хода си като своя собствена. В края на хода си, след изиграване, той връща картата в **заслона** на противника си, а **не** обратно в **тестето** му за теглене.



Шатрата на Ейла - Тази магическа палатка има способността да **стационира до 2 карти едновременно**. Нещо повече - играчите **не трябва** да играят карта с провизии за "разпъването на лагера".

устройство на **засада**. Тази цена не винаги е бремене. Понякога тя помага на играчите да прочистят тестето си от ненужни карти. Всички изхвърлени карти **излизат** тотално от игра и се събират на обща купчина, наречена **мъртвило**, встрани от игралното поле.

ВАЖНО: когато играч **отстранява** карти, той реално редуцира броя на картите в **градивното си тесте**, което обаче **трябва** да съдържа винаги **минимум 10** карти. Внимавайте, да не паднете под това число, когато се "отървявате" от излишни карти!

Картата, поставена **закрита** на ръба на игралното поле, се счита, че е **в засада**. Тази карта остава там **до началото на следващия ход** на играча. След обявяване на възможни кохорти **игръчът трябва** да вземе **обратно в ръката си всички карти** от засада, без да ги показва. (Важно е да се отбележи, че както **кохортите**, така и **картите в засада** увеличават **ръката на играча над стандартните 6**.) След това играчът може да използва нормално картите в хода си, като дори е възможно да изхвърли нова карта, за да постави отново същата карта в засада. Играч **не може** да има **повече от 3 карти в засада едновременно**. Ако в даден момент играч е принуден да постави 4-та карта в засада (например заради хвърлена 4-ка от амулет), той **трябва** да избере една от **предишните 3 карти в засадата** и да я **изчисти в заслона си**.

ПРОВЕЖДАНЕ НА БИТКИ

Трудно е да се спечели в Баталия само със силно тесте и строеж на градове. Ако не сте завоевател по душа, добре е да сте поне добър защитник, защото... вероятно другите са! Завладяването на вражески град носи **голямо тактическо преимущество** - всеки спечелен град ви **носи точки** за победа и **намалява точките** на противника. Всеки път, когато е на ход, играч може да реши да стартира битка. В една битка може да участват **само двама** играчи.

По време на битка двамата опоненти се **редуват** да играят карти от ръцете си, формирайки **бойни редици** върху своето табло. Само карти със **сила в битка по-висока от 0** допринасят директно за общата сила на играча. В края на сражението двамата играчи сравняват общата си бойна сила и играчът с по-голям сбор печели битката, като равенствата се броят винаги в полза на защитника.

СИЛА В БИТКА

Всяка единица има **сила в битка равна** на нейния **ранг**. Тази стойност е изобразена в горния десен ъгъл на картата. Има два артефакта, които също притежават сила в битка (+1) - **оръжия** и **коне**. Някои велики артефакти също имат специфична сила - различна в атака и защита.

Нормално **героите** нямат собствена сила в сражението, но ако бойната редица на играч съдържа **само карти от същата фракция** като фигурата му, тогава героя получава **бонус морал**, равен на **+1 сила в битка**. Играчът маркира този бонус с пръстен вляво върху своето табло или върху картата за бонусите на битка.

Градовете имат базова **защитна сила в битка равна на тяхното ниво**. Градове от първо ниво имат **защитна сила 1**, градове от второ ниво - **2** и т.н...

Всички тези стойности - силата на участващите единици и артефакти, бонус морал на героя и защитната сила на градовете допринасят за **общата бойна сила на играча**.

БАЗОВА ЗАЩИТНА СИЛА НА ГРАДА



ниво на града

СИЛА В БИТКА



използваеми карти в бойна редица

БОНУС МОРАЛ НА ГЕРОЯ



Ако всички бойни карти са в цвета на героя.

ПРАВИЛА ЗА ПРОВЕЖДАНЕ НА БИТКА

За да нападне чужд герой или град, един играч **трябва** да постави **фигура** върху вражеския град или картата с чуждия герой. Бойните редици се строят **отдясно наляво**, с цел да се вижда **силата** на картата. Битката протича по следния начин:

- Нападателят **трябва** да започне бойната си редица с карта **оръжие** и ако е нужно, да добави още единици и/или артефакти, така че **общата му бойна сила** да е **по-висока** от **базовата защитна сила** на противника.
- В този момент защитникът **трябва** да обяви дали ще **отвърне** на удара, дали ще се **предаде** или ще **отстъпи**. Ако играчът избере да се защитава, той първо **трябва** да реши, дали ще вдигне всичките си карти от засада. Ако не го направи **в този момент**, той няма да може да вдигне засадата си по време на битка. За разлика от картите в засада, **тези в палатки** може да се използват **във всеки момент от битката**.
- След като е обявил участие в битката и е вдигнал (или не) картите си от засада, **защитникът** **трябва** да изиграе **една** или **повече** карти от ръката си с **обща сила**, която да е **поне равна** на **общата бойна сила на нападателя**.

- По този начин двамата играчи **продължават** да се **редуват** да играят карти от ръка, докато единият от тях не **се откаже** или не **свърши картите си**.
- Всеки път, когато играч **добавя карти** към бойната си редица, той **трябва** да **преизчисли** текущата си обща бойна сила и да я обяви гласно на противника си.
- Всеки път, когато **нападателят** **добавя карти** към бойната си редица, неговата нова обща бойна сила **трябва** да е **по-висока** от текущата сила на защитника.
- Всеки път, когато **защитникът** **добавя карти** към бойната си редица, неговата нова обща бойна сила **трябва** да е **поне равна** на текущата сила на нападателя.
- Когато един от играчите спре да **добавя карти** в редицата си, **битката приключва**. Ако нападателят има **по-голяма обща бойна сила** - той **печели** сражението. Ако има **равенство** или защитникът има **по-голяма бойна сила** - атаката е **отблъсната успешно**.
- Участващите герои на загубилата страна (ако има такива) биват **отстранени**. Техните **фигури** се **изваждат** от игралното поле. *Тези герои може да бъдат наети отново по-късно в играта (или в случая на нападателя дори веднага в същия ход).*
- Ако нападателят е **завоювал успешно** град на опонента си, **защитникът** **маха чипа** за **ниво** от този град и на негово място **победителят** слага свой чип от **същото ниво**. Ако **нападателят** няма останал чип от нужното ниво, той **слага такъв от по-ниско ниво** или много рядко дори **никакъв**. В този **нетипичен** случай **града се счита за неутрален** и може да бъде анексиран от друг играч без битка с **ниво 1**.
- Защитникът допълва ръката си до 6 карти** (независимо колко карти е използвал) **в края на хода на нападателя** - не по-рано и не веднага след битката!

БОЙНА РЕДИЦА НА НАПАДАТЕЛЯ



В този пример синият играч има герой върху града от 3-то ниво на червения играч и решава да го нападне (А).

1. Синият играч **стартира редицата си с оръжие** и **вожд** с обща сила 3 (колкото е защитната сила на града). Той обаче е изиграл само сини карти в редицата си, така че **получава бонус морал +1**, с което **общата му нападателна сила** надвишава **защитната сила на противника: 4:3**.

2. Червеният играч **играе един фримен** и сега неговата сила 4 е **равна** с тази на нападателя (3 за града и 1 за фримена), **резултат 4:4** - това му стига за момента...

3. Синият играч **рискува всичко** - **добавя 1 фримен и 2 вожд**. Общата им сила е +5, но той е **ползвал златен вожд** в редицата си, така че **губи** бонуса морал, с което **силата му става 8**. Нов резултат **8:4**.

4. Червеният играч **отвърща мощно с 1 лорд**, така че **силата му също става 8**.

За съжаление синият играч няма какво повече да **добави** в битката. Крайният резултат е **равен 8:8**. **Защитникът (червен) печели битката**, а **нападателят (син) трябва да отстрани героя си**. Един добър ден за червения град....



БОЙНА РЕДИЦА НА ЗАЩИТНИКА

ГЕРОИ УЧАСТВАЩИ В БИТКА

Има няколко специални правила, касаещи героите и битките. Когато играч **напада** вражески герой, **защитникът** има възможността да **отстъпи** и да **спаси героя си**. Той **трябва** да направи това **веднага**, след като нападателят изиграе **първите карти** в бойната си редица. Ако не **отстъпи** в този момент, той **не може** да направи това **по-късно** по време на битката. Ако реши да **отстъпи**, играчът **трябва** да премести героя си на **две** или **три** стъпки от бойното поле. За целта той **трябва** да изиграе **две** или **три** карти с **провизии**, или един **кон**. Героят може да **отстъпи** само на **неутрално** или **свое** поле. Това означава, че играчът **не може** да премести фигурата си върху вражески град или върху картата, където стои втората вражеска фигура (в конкретния случай под враг се разбира неговия нападателят).

Един играч **не може** да атакува повече от **един обект едновременно** - той може да нападне **или град, или един герой**. Ако един квадрат съдържа фигурите на **няколко опонента**, нападателят може да **реши** кого да атакува. Ако **двамата** героя на нападателя са на **едно** поле, той може да **реши**, дали ще включи и двете си фигури в битката или само едната. **Защитникът** има право да включи **допълнителни герои** в отбрана (за да се възползва евентуално от бонуса морал), ако фигурите му се намират на бойното поле. Той **трябва** да обяви това веднага след началото на атаката. Ако **двамата** героя на защитника са на **едно** поле, само единият от тях се счита, че е атакуван, но веднага след атаката **защитникът** може да **реши** да включи и **втората си фигура** в битката.

Когато играч **атакува град**, който съдържа **фигура на защитника**, нападателят играч може да **реши**, дали да включи героя си в отбрана или не. Ако реши да не го включва в битката, той **просто** оставя фигурата върху нападнатия град - в този случай **героят не е длъжен да отстъпва** и би **оцелял** на полето, дори защитникът да загуби града.

ИЗИГРАВАНЕ НА АРТЕФАКТИ ПО ВРЕМЕ НА БИТКА

По време на сражение играчите могат да изиграват артефакти, които имат собствена сила в битка (**оръжия** и **коне**), както и **трансформиращи** (**амулети**, **титли** и **магически свитъци**), но **не** и **сечива** и **палатки**. Когато се играе **трансформиращ артефакт**, той се поставя в **бойната редица под картата**, която ще се трансформира и ефекта му се прилага както обикновено. Самият артефакт се счита, че е **извън** бойната редица. При изиграване на **титла**, новата **повишена единица** веднага влиза в битката, допринасяйки със **своята** сила. Изиграването на **свитък** помага за расовата оптимизация в сражение. При изиграване на амулет, ако играчът успешно **удвои** или **утрои** карта, тази карта се счита, че има сила **2** или **3 пъти по-висока** от нормалната. При хвърляне на **6-ца**, най-често картата се ползва като **лорд**, заради високата му сила от **4**. Добре е да се поставя зара с резултата върху трансформираната карта, за да напомня за ефекта на амулета.

НАПАДЕНИЕ НА НЕУТРАЛЕН ГРАД

При **анексиране** на **неутрален град** играчите водят само символична битка. За да завладее неутрален град, един играч трябва да придвижи героя си върху него, да изиграе карта с **оръжие** и **допълнителни карти** с обща сила, **надвишаваща защитната сила (нивото) на града**. В базовата игра, защитната сила на неутралните градове е **4**.

Когато играч завладее неутрален град, той го маркира със **свой** чип от **4-то ниво**. *Нещо повече, играчът не само получава града, но и подчинява местния лорд* - той взема от общия запас **една карта с лорд** и карта с **провизии**. Васалният лорд трябва да е от **същата фракция** към която принадлежи **терена** на анексирания град. Ако в **общия запас** няма карта от съответната фракция, играчът получава **най-горната** карта от тестето с лордове. От тук нататък този град **не се счита вече за неутрален** и ако друг играч го завладее с битка, градът **няма** да донесе лорд на новия му собственик.

НАПАДЕНИЕ НА ПАЗИТЕЛИТЕ НА РУИНИТЕ

Руините са останките от древен храм, дълбоко в който лежат скрити великите артефакти. Руините се пазят от безсмъртните души на пазителите и играчите, които желаят да се сдобият с велик артефакт, трябва да ги предизвикат и надвият. Влизането в руините **не води автоматично до битка**. Всеки играч може да **реши** дали да нападне пазителите или не. За да нападне руините, играчът трябва да **има герой** върху тях. Нападение на руините се извършва както нападение на неутрален град - без провеждане на "реална" битка. Нападателят трябва да изиграе карта с **оръжие**, плюс **допълнителни карти** с обща сила, **надвишаваща защитната сила на руините**. В базовата игра тази сила е **8**. Никой играч не може да превземе руините - те остават **неутрална** територия за цялата игра. След като е надвил пазителите, играчът **избира** наградата си - **един** от наличните в играта велики артефакти и го добавя към тестето си. В базовата игра всеки играч може да притежава само по **един** велик артефакт.

4. ИЗЧИСТВАНЕ НА ВСИЧКИ КАРТИ

След като играч е приключил с действията си, той взема **всичките** си изиграни карти, **всички** **новопридобити** карти (ако има), както и **неизползваните** карти от ръката си (ако има) и ги поставя в тестето с **изчистени карти**. (Изключение: картите в **засада** и картите, стационарни в **палатки**, по време на стъпка 3 **Извършване на действия**, остават на местата си). В края на тази стъпка играчът следва да остане с **"празни ръце"**.

5. ТЕГЛЕНЕ НА НОВА РЪКА

Играчът тегли **6 нови карти** от **нацията** си. Ако там няма достатъчно карти, той най-напред взема **остатъчните** карти от тестето си за теглене, след това **размесва** **заслона** си и го премества от лявата страна на таблото си, формирайки нова **нация**. Накрая играчът **допълва** ръката си до **6 карти** от новото тесте за теглене.

КРАЙ НА ИГРАТА

Баталия: Сътворяване може да приключи по **един** от следните два начина:

1. Когато играч **построи** карта върху **последния** свободен квадрат от игралното поле, играта **приключва незабавно**.

Има едно важно правило, касаещо това условие за край на играта. По време на играта може да се получи така, че за **даден квадрат** от полето да няма останала **пасваща** карта в **общия запас**. В този случай въпросният квадрат се счита за **непроходим**. Играчите може да **маркират** такова поле с **гръбчето на ненужна карта** (карта, **изхвърлена** в **мъртвилото** или **карта с провизии** - **това тесте практически никога не свършва**). Що се касае до условието за края на играта, това поле се третира **все едно е застроено**, но героите **не може** да **стъпват** или **преминават** през него.

2. Когато играч **построи 5-ти град** от **4-то ниво**, играта **приключва незабавно**.

Играчите сравняват **точките** си за победа (нивота на градовете им) и играчът с **най-голям сбор печели** (не е задължително това да е играчът, поставил последната карта или този с 5-те града от ниво 4). При **равенство**, печели играчът с най-много градове от **4-то ниво**. Ако пак има равенство играчите сравняват градовете си от **3-то ниво**, след това от **2-ро** и т.н., а ако е нужно сравняват и броя на героите си на полето.

ДОПЪЛНИТЕЛНИ ПРАВИЛА СЛЪНЧЕВИЯТ ОРАКУЛ

Слънчевият оракул е реликва с огромно влияние върху артефактите. Състои се от **два кръга**, всеки с по **седем лъча**. Върху всеки лъч е изобразен символа на един от **седемте артефакта**. Символите на двата кръга са подредени така, че при въртенето на вътрешния кръг, само **една двойка** от символите **съвпада**.

Върху лъча със сечивата на **вътрешния** кръг има изобразена **стрелка със сияние**. Тя олицетворява **слънчев лъч**. Когато лъчът със стрелката сочи към даден символ от външния кръг, се счита че този артефакт е **огрян** от магически **слънчев лъч** и за този ден въпросният артефакт получава **божествени сили**.

В процеса на играта, **преди началото** на хода на **първия** играч, започва **нов ден** в света на Баталия и **вътрешният** кръг на Оракула се завърта с **една позиция по часовниковата стрелка**. (Важно: Оракулът не се върти в първия ход на играта). По този начин всеки ден **нова двойка** символи попада в **съвпадение**, а слънчевият лъч **огрява следващия** артефакт от външния кръг.

Обикновено, когато играчите създават артефакти, те трябва да вземат **най-горната** карта от тестето. Когато една двойка символи е в **съвпадение**, играчът може да **избере фракцията** на този артефакт. Този бонус е валиден в продължение на един ден (**един пълен рунд**), така че всеки играч има възможност да се възползва от него. Когато играч създава артефакт при **съвпадащи символи**, той първо **обявява желаната фракция**, а след това претърсва тестето и взима карта от обявената раса. Ако няма останали карти от желаната раса, играчът получава **най-горната** карта от тестето, което от своя страна винаги се **размесва** в края на действието.

Когато артефакт е **огрян** от **слънчевия** лъч, неговите сили се **удвояват** за този ден. Това означава, че този артефакт може да се играе или **два пъти за един ход**, или **веднъж, но с двойна сила**.

В **общия** случай силата на **огрян артефакт** се счита за **удвояена**, но за всеки отделен вид това правило има леко **различна интерпретация**. Всеки играч може да реши, дали ще ползва ефекта на артефакта в **нормална** или **разклонена редица**, като виртуално удвояена карта. Ето как се изиграват артефакти, **огрени от слънчевия лъч**:



Сечиво - може да се използва или за **едно** действие, изискващо до **4 фримена** (реално в базовата игра няма действие, изискващо повече от 3 фримена и **единият ще бъде излишен**) или може да се изиграе **два пъти** в **разклонена редица**, за две действия, изискващи до **2 фримена** всяко.



Оръжие - може да се изиграе или **два пъти** в **разклонена редица** (например за **наемане на герой** и за **нападение**), или може да се използва **веднъж** в битка, но с **двойна бойна сила**. Ако **оръжието се изиграе в две отделни действия**, силата му в битка, **разбира се, не се удвоява**.



Амулет - може да трансформира **две отделни карти**, но **не** и **една и съща** карта два пъти. Зарът се хвърля **отделно** за всяка карта. Действието с първата карта върху амулета трябва да се приключи **напълно**, преди играчът да хвърли зара за втората карта. Ако **първото хвърляне е 4 или 5**, амулетът **не се поставя веднага в заслона**, а първо играчът хвърля зара за **втората** карта.



Титла - повишава или **една единица** с **два ранга**, или **две единици** с по **един ранг** всяка (в **единична** или **разклонена редица**). Ако повишава **две карти** в **една редица**, **титлата се поставя под двете карти по средата**.



Магически свитък - играчът може да смени фракцията на **две карти** (в **единична** или **разклонена редица**). Свитъкът също така може да трансформира **сам себе си** и **още една** карта.



Палатка - играчът може да **стационарира едновременно две карти** в нея, но изиграва само **една карта с провизии**. Когато **разваля палатка**, играчът трябва да **вземе двете стационарни карти едновременно**. **Не може** да се добавя втора карта в палатка, изиграна в **предишен рунд** на играта.



Кон - ако се играе за **движение** - позволява на **един** герой да се премести до **6 полета** или на **два** героя - до **3 стъпки** всеки. Ако конят участва в **битка** - неговата **бойна сила се удвоява**.

СЛЪНЧЕВ ОРАКУЛ



СЪВПАДАЩИ СИМВОЛИ

ОГРЯН АРТЕФАКТ



В този пример амулетът (1) е огрян от слънчевия път, така че може да трансформира две карти.

Играчът първо поставя върху него **титла** и **хвърля 2** - какъв късмет! (2).

Той може да изиграе **титлата** си, сякаш има **две копия** от тази карта.

Първо играчът **повишава** един **вожд островитянин** на **жрец островитянин**. (3).

След това той **повишава фримен** от Мечия народ на **вожд** от Мечия народ (4).

Сега играчът поставя едно **сечиво** върху амулета и **хвърля зара** за **втори път...** (5).

уви... резултата на **зара** е 4, така че той трябва да постави **сечивото** в **засада**, но за това поне не трябва да **изхвърля** карта.

ИГРОВИ СЦЕНАРИИ

ИГРА ЗА НАПРЕДНАЛИ

Напреднали играчи може да направят играта още **по-дълбока** и **стратегическа**, като добавят някои допълнителни правила. В играта за напреднали, играчите ще трябва да взимат под внимание **различните типове терени**. В този вариант на играта играчите **ще имат преимущество**, когато пътуват или се сражават **върху собствен терен**. За **собствен терен** се счита типа терен, който **принадлежи** към **фракцията на героите** на играча. Бонусите, които играчите получават от собствения си терен са следните:

- **Бонус за движение** - героите се движат **безплатно** през **собствен терен**. Счита се, че **родната земя осигурява достатъчно ресурси** за придвижване на героите (и **армиите**) и **там те нямат нужда от други провизии или допълнителна помощ**. Безплатното пътуване **може да се комбинира** с движение, осигурено с провизии или коне. Движение с помощта на кон, може дори да се изразходи на части, ако има карти със **собствен терен** наред сред маршрута на героя. Бонусът за движение **не може** да се използва за **отстъпление**.

В този пример златният играч има **Облачнороден герой** на **квадрат А**.

Той изиграва карта с **кон**, което му дава **3 стъпки** за движение.

Въпреки че **руините** (5) се намират на **5 стъпки** разстояние от героя, играчът свободно може да стигне дотам, тъй като маршрута на героя **съдържа две карти със скалисти планини**.

Играчът трябва да **"заплати"** само за преминаване през **квадрати 1, 3 и 5**.

Героят минава **безплатно** през **квадрати 2 и 4**, защото те са **родния** терен на **неговия герой**.



- **Бонус за терен** - играчите получават **теренен бонус +1 сила в битка**, когато водят сражение на **собствен терен**. Този бонус се прибавя към тяхната **начална сила в битката**. Този бонус се присъжда на играча без значение дали има герой, участващ в битката или не, а също и без значение дали е в атака или в защита.



В този пример червеният играч **атакува** града от **второ ниво (А)**, принадлежащ на **златния** играч.

Теренът на града е **червени каньони**, така че **бидейки червения** играч, **нападателят** получава **теренен бонус +1 сила в битка**. Що се отнася до **терения бонус**, няма значение кой е **собственикът** на града. Въпреки че **златният** играч **притежава** града, **теренът не е неговия собствен**, така че той **не получава** този бонус.

Ако **червеният** играч **бе нападнал** другия **град** на **златния** играч (В), тогава само **защитникът**, би получил **бонуса**, тъй като **планините** са **неговия роден терен**.

АЛТЕРНАТИВНИ ИГРОВИ СЦЕНАРИИ

КЪРВЯЩИЯТ РОГ НА СЪДБАТА

Кървящият рог на съдбата е специален, алтернативен игрови сценарий. Вулканът се състои от една централна карта (върха), 4 светилища в ъглите (по 1 от всяка фракция) и 4 кръстовища. Картата на вулкана се поставя върху **централните 9 квадрата** на полето (за по-лесна подредба, гърбовете на картите са номерирани от 1 до 9). В този сценарий **руините не се използват**. Поставяте по **2 случайно избрани велики артефакта**, скрити под всяко светилище. Маркирайте **светилищата с неутрални чипове ниво 6**, а на **върха** сложете **универсален чип ниво 20**.



Героите се придвижват през картите от вулкана по обичайния начин, но със следното ограничение. За да **влезе** към или **излезе** от върха на вулкана, един играч трябва да **притежава печат** на стихията, която съответства на цвета на портата, през която иска да премине. Това означава, че ако играч иска да стъпи на върха през **синята** порта, той трябва да **притежава син** (воден) печат от светилището на **островитяните**. Отделните печати се получават в **4-те светилища**, които разбира се, са обвързани с фракциите (**Живите въглени** - **огън**, **Мечият народ** - **земя**, **Островитяните** - **вода**, **Облачнородените** - **въздух**). За да получи печат, един играч трябва да **надвие бойните монаси** от светилището, чиято защитна сила е 6. След успешна атака над светилище, играчът **маркира** картата с един от **чиповете** си от **ниво 2**. Този чип символизира печата, който играчът е получил. Всеки получен печат, върху отделните светилища носи по **2 точки за победа** на притежателя им (и **отваря** съответната **порта** за него). Когато победи в светилище, играчът има право да **погледне двата велики артефакта**, скрити отдолу, без да ги показва. Играчът може да **вземе единия** от тях (като го покаже на останалите) и да остави обратно другия или да **върне** и двата артефакта под светилището. В този игрови сценарий играчите може да **притежават по 2 велики артефакта**, но трябва да са взети от **различни** светилища. **Едно светилище може да бъде маркирано с печатите на всички играчи**.

Върхът на вулкана носи много точки за победа на своя покорител, но той се охранява от **Пазителя** - могъщия повелител на 4-те стихии. По принцип **Пазителят** има защитна сила 20 - базова сила 12 и по 2 точки сила за всяка стихия, която владее. **Всеки печат**, който играч **притежава** **неутрализира** силата на една стихия и **намалява** общата сила на **Пазителя** с 2. Това означава, че ако играч, атакуващ върха, има **2 печата**, силата на **Пазителя** ще спадне на **16**. Ако играч **надвие** успешно **Пазителя**, той става **първият покорител на вулкана**. Чипът от **ниво 20** се заменя с **универсален чип** от **ниво 8**, което означава, че **завоевателят** на **Кървящия рог** **печели 8 точки за победа** и тази стойност се превръща в базовата **защитна сила** на върха оттук нататък. Този играч **взима** също и **специалната карта Покорителят на вулкана**, с която да **обозначи**, че той е **новият господар** на върха. Оттук нататък, ако някой играч иска да **завладее** върха, той ще трябва да се **сражава** с **настоящият владетел** на вулкана.

Играта **приключва**, щом играч **построи 5-ти град от ниво 4** или някой **достигне 40 точки за победа** (30 точки при игра с двама). Този сценарий **не приключва** при запълване на картата. **Печели** играчът, събрал **най-много точки**. Останалите правила на играта не се променят. **Препоръчва се за 3 или 4 играчи**.

НЕОБВЪРЗАНИТЕ

Необвързаните са допълнителна **фракция наемници**. Бонус комплектът от 8 карти съдържа по две копия от всеки тип единици - **фримени**, **вождове**, **жреци** и **лордове**. Тези карти се **размесват** в съответните **тестета** чак **след стъпка 5** от подготовката за игра - след като **стартовите карти** са **раздадени** на играчите. Необвързаните са **универсални единици**. Това означава, че те **участват във всички видове кохорти**, а също така се **броят** и за **бонуса морал** на героя. Цената за наемането им, както и **стандартната им сила в битка** са **същите** като при останалите фракции.



А ето и по какво **Необвързаните** се различават от другите фракции. Когато играч **наема** такава единица, той **не** получава карта с **провизии** заедно с нея. Друга разлика е, че играчите могат да ги **подкупват** и **увеличават силата им по време на битка**. Силата на всеки **Необвързан** се **увеличава с +1** за всяка карта с **провизии**, която играчът **постави** върху картата с **наемника** (провизиите се **считат** **извън** бойната редица). Основният **недостатък** на тези карти е, че те **не може** да бъдат **трансформирани** от артефакти като **свитъци**, **титли** и **амулети** (но **може** да бъдат **стационирани** в **палатки**).

ИГРА ЗА ДВАМА И ТРИМА ИГРАЧИ

Подготовката за игра при двама и трима играчи се извършва по следния начин.

ИГРА С ТРИМА

При игра с трима вземете 4 града с **Х-кръстовища**, по един от всяка фракция и поставете на **случаен принцип три** от тях върху квадратите, маркирани с **малки кафяви триъгълници**. Това ще бъдат вашите **стартови градове**. Останалата четвърта карта няма да се ползва в играта и се връща в кутията. След това вземете **нови 4 града** с **Х-кръстовища** (по един от всяка фракция) и поставете **три** от тях на **случаен принцип** върху квадратите, маркирани с **малки бели триъгълници**. Това ще бъдат **неутралните градове** - маркирайте ги с неутрални чипове от 4-то ниво. Отново четвъртата карта няма да се използва и се връща в кутията.

При подготовка на **великите артефакти**, поставете **четири** от тях на **случаен принцип** върху обозначените места по ръба на игралното поле, а останалите 6 върнете в кутията. След като играчите изберат своите фигури и съответните табла и чипове, върнете четвъртия, неизползван комплект в кутията. *Всички останали стъпки от подготовката са същите както при игра с 4 човека.*

Играта протича по стандартния начин с едно важно изключение. **Трите потъмнени** квадрата във всеки от четирите ъгъла на полето (маркирани с **Х** на диаграмата долу) се считат за **непроходими терени** - играчите нямат право да строят градове и пътища върху тях, нито пък тези полета се броят при условието за приключване на играта. С други думи, тези квадрати се третират така, все едно не съществуват.

ПОДГОТОВКА ПРИ ТРИМА ИГРАЧИ



ВАРИАНТИ НА ИГРА

Ако имате някакви въпроси или идеи за ваши игрови сценарии, моля свържете се с нас на:
battalia@fantasmagoria.bg

Ето и няколко съвета за различни варианти на играта:

- Повишете защитната сила на руините и неутралните градове.
- Започнете играта с няколко града.
- Започнете играта без никакви или с повече от 1 неутрален град на играч.
- Започнете с един или два героя.
- Играйте определен брой седмици (1 седмица = 1 завъртане на Орак)
- Играйте до определен брой точки
- Експериментирайте с други условия за край на играта.

ИНТЕРНЕТ ПОДДРЪЖКА

За още **алтернативни сценарии**, **FAQ** и пълни **ВИДЕО** правила на играта посещавайте ни редовно на:

www.battalia.eu

ИГРА С ДВАМА

При игра с двама трябва най-напред да бъдат отделени **всичките карти** (единици, артефакти, градове и пътища), **героите**, **чиповете** и **таблото** на една фракция. Тази фракция може да бъде избрана на **случаен принцип** или да се споразумеете, коя да бъде отстранена. Трябва да се отделият и 20 карти с провизии, тъй като се премахват 20 карти с единици от игра. *След това продължете с подготовката по следния начин:*

Вземете 3 града с **Х-кръстовища**, по един от всяка фракция и поставете **два** от тях на **случаен принцип** върху квадратите, маркирани с **малки кафяви кръгчета**. Това ще бъдат вашите **стартови градове**. Третата карта върнете в кутията. След това вземете **нови 3 града** с **Х-кръстовища** (по един от всяка фракция) и поставете **два** от тях, на **случаен принцип** върху квадратите, маркирани с **малки бели кръгчета**. Това ще бъдат **неутралните градове** - маркирайте ги с неутрални чипове от 4-то ниво. Третият град няма да се използва и се връща в кутията.

Поставете **три велики артефакта** на **случаен принцип** върху обозначените места по ръба на игралното поле, а останалите 7 върнете в кутията. След като играчите изберат своите фигури и съответните табла и чипове, върнете третия, неизползван комплект в кутията. *Останалите стъпки са същите както при игра с 4 човека.*

Играта протича по стандартния начин с едно важно изключение. Квадратите от **най-външните редове и колони** (маркирани с **Х** на диаграмата долу) се считат за **непроходими терени** - играчите нямат право да строят градове и пътища върху тях, нито пък тези полета се броят при условието за приключване на играта. С други думи, тези квадрати се третират така, все едно не съществуват. *Въпросните терени са отделени и визуално с по-плътна линия от вътрешната страна.*

ПОДГОТОВКА ПРИ ДВАМА ИГРАЧИ



© 2015 Фантасмагория ООД.
София, ул. Лъвски рид 6, бл. 4,
www.facebook.com/fantasmagoria.bg
kingdom@fantasmagoria.bg
www.fantasmagoria.bg
www.BigBag.bg

Автор: Александър Геров

Разработка на играта: Леда Герова, Александър Геров

Илюстрации: Албена Новева, Атанас Лозански, Георги Pike' Танев

Графичен дизайн: Александър Геров, Албена Новева, Леда Герова, Атанас Лозански

3D моделиране: Васил Христов, Борислав Бързев Визуализации: Васил Христов

СПЕЦИАЛНИ
БЛАГОДАРНОСТИ НА:

АЛБЕНА НОВЕВА
АТАНАС ЛОЗАНСКИ
ВАСИЛ ХРИСТОВ

БЕЗ ВАС БАТАЛИЯ НЯМАШЕ ДА БЪДЕ, ТОВА КОЕТО Е!



Тестови играчи: братовчеда Александър Геров "Красивия", Фани Петкова, Антони Драгоманов, Георги Станков, Кирил Църнаклийски, Атанас Лозански, Бонка Лозанска, Албена Новева, Васил Христов, Борислав и Десислава Бързеви, Пирин Касапинова, Кирил Воденичаров, Павел Колев, Николай Жеков, Деян Христов, Танер Алиосманов, Ростислав Цачев, Кирил Иванов, Павел Яначков, Данаил Денев, Ванчо Иванов, Костадин Раев, Карина Попова, Данаил Йотов, Димитър 'Requiem' Димитров, Минко Минков, Яна Кирова, Йордан Стефанов, Стефани Ламбова, Асен Илиев, Дечко Дечков, Владимир Бетов, Иван Йорданов, Шеггу, Деница Христова, Огнян Василев, Мила Станоева, Георги Кацарски, Петър Атанасов, Деница Йотова, Калин Григоров - младиши.

Още благодарности: за момчетата от 27th. Cube - Вели, Юли и Сашо, и за производителите на прототипите Карина и Адриан Попови.

© 2015 ALL RIGHTS RESERVED