

RURIK

КАМІНЬ ТА ЛЕЗО



Огляд Гри

Київський престол нарешті у ваших руках – якщо ви зможете піднятися над суперниками! Споруджуйте епічні будівлі, захоплюйте ворогів задля отримання викупу і розберіться з бунтівниками. Ви станете господарем своєї долі чи канете у небуття?

«**Rurik: Камінь та лезо**» – це модульне доповнення до гри «Rurik: Боротьба за Київ» і потребує базової коробки гри для використання. Доповнення розділене на основний контент та три модулі. Рекомендуємо застосовувати основний контент у всіх майбутніх партіях. Ви також можете додати один або більше модулів.

- ▶ **Основний контент:** більша різноманітність ігрового процесу з мінімальними змінами в правилах.
- ▶ **Модуль А – Епічні будівлі:** споруджуйте будівлі, щоб зберегти свій спадок.
- ▶ **Модуль Б – Війна:** захоплюйте ворожі полки та отримуйте за них викуп.
- ▶ **Модуль В – Бунтівна Фракція:** приборкайте зростаюче повстання.

Примітка: Правила до цього доповнення передбачають, що ви вже знайомі з правилами базової гри. Якщо правила базової гри та цього доповнення коли-небудь суперечитимуть одне одному, правила доповнення мають пріоритет.

Основний Контент

ІГРОВІ КОМПОНЕНТИ

3 мініатюри та 3 карти Князів

Див. стор. 3 для більш докладної інформації.

16 Будівель

Два нових типи будівель, по дві штуки кожного типу для кожного гравця.



12 токенів Торгової Переваги

По три штуки кожного кольору. Нагороджують гравців за збір товарів.



6 токенів Військової Нагороди

Спонукають гравців атакувати опонентів.



16 токенів Переможних Балів

Використовуються для відслідковування переможних балів, здобутих за різні досягнення.



4 мініатюри Бунтівників

Забезпечують непевність щодо того, які нагороди будуть у гри.



4 токени Винагород за Бунтівників

Забезпечують ті самі винагороди, що й Бунтівники вище, для гравців, що використовують альтернативний варіант гри.



11 Товарів

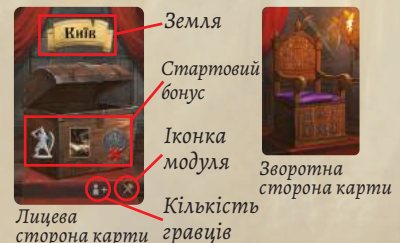
Збільшують запас товарів.



Основний контент пропонує більшу різноманітність ігрового процесу і впливає на те, як гравці оцінюють свій вибір. Грайте за нових князів та княгинь, споруджуйте нові будівлі та отримуйте нові переваги від війни та торгівлі. Хто найкраще використає свій спадок?

15 карт Спадку

Кarti Спадку мають подвійну функцію. Вони забезпечують різні стартові бонуси кожному гравцю. В модулі Бунтівна Фракція вони також вказують, де Повстанці вчиняють дії.



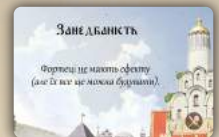
4 карти Задумів

Нові Задуми винагороджують за володіння кількома землями одразу та спорудження нових будівель.

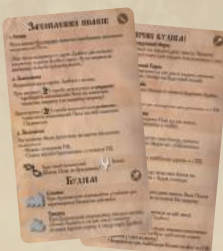


7 карт Інтриг

Кarti Інтриг представляють нові ефекти, що вимагають від гравців змінювати стратегію в процесі гри.



4 карти Довідки



4 карти для Соло-режиму

Одна карта-пам'ятка та три соло-карти князів.



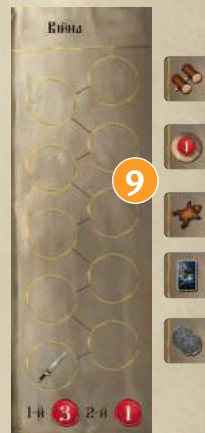
Примітка: Всі друковані компоненти (карти та картонні токени) позначені іконкою модуля для полегшення їхньої ідентифікації.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ



Підготуйте гру як зазвичай, але з такими змінами:

1. Дайте кожному гравцю **дві монети** (замість трьох).
2. Додайте 4 **мініатюри Бунтівників** до тих, що вже є у грі.
3. Замішайте 4 **карти Задумів** з **іконкою основного контенту** в колоду Задумів.
4. Перед тим, як розміщувати Полки, перемішайте **карти Спадку** і роздайте по три карти кожному гравцю долілиць. Використовуйте лише карти, помічені для гри з відповідною кількістю гравців. Кожен гравець обирає, які дві карти залишити, а решту повертає в коробку.
5. Кожен гравець розміщує **два Полки** на Ігрове поле (замість трьох).
6. Після того, як усі гравці розмістили своїх Князів, починаючи з першого гравця, за годинниковою стрілкою, кожен з них відкриває свої карти Спадку і отримує вказані бонуси. Після цього поверніть карти Спадку в коробку.
7. Кожен гравець бере три **токени Торгової Переваги** свого кольору і розміщує по одному під кожною з трьох центральних колонок у човні на своєму планшеті Господарства (дерево, риба, мед).
8. Кожен гравець бере дві **Стайні** та дві **Таверни** свого кольору.
9. Оберіть п'ять **токенів Військової Нагороди** випадковим чином. Розмістіть їх горілиць біля поля Досягнень, по одному біля кожної правої клітинки на треку Війни. Токен, що залишився, поверніть у коробку.
10. Відкладіть **токени Переможних Балів** в сторону.
11. Визначтесь, чи граєте ви з **картами Інтриг**. Якщо так, перемішайте їх та розмістіть три карти горілиць у ряд над полем Планування Дій. Решту поверніть у коробку.



НОВІ КНЯЗІ



Гліб

Один раз за раунд, коли ви атакуєте на землі Гліба без втрат, отримайте два чоботи, які можуть бути використані для переміщення будь-яких Полків, розміщених на його землі (включно з Глібом).



Святослав

Перед тим, як витратити молотки в свій хід, ви можете перемістити Святослава на сусідню з Бунтівником землю або витратити монету, щоб перемістити Святослава на будь-яку сусідню землю.

Після переміщення Святослава ви можете будувати на будь-якій землі; не обов'язково споруджувати будівлі на його землі.



Феофанія

Один раз за раунд, коли ви збираєте подать на землі Феофанії, можете перемістити її на сусідню землю або отримати монету з запасу. Якщо ви використовуєте цю властивість, ви не можете знову збирати подать у цей хід.

Перед смертю Володимир Великий розподілив свої землі та майно поміж багатьма своїми дітьми у спосіб, типовий для династичного спадку в Київській Русі. Великий Князь сподівався, що таке рішення вбереже його дітей від сварок. Однак щедрого спадку виявилось недостатньо для багатьох із них, і вони взяли справи у свої руки, намагаючись позбавити впливу своїх братів та сестер.


КАРТИ СПАДКУ

Ви можете отримати різноманітні **стартові бонуси** від карт Спадку: полки, гроші, товари, будівлі, здобич (з верха колоди) і задуми (з верха колоди). Деякі карти Спадку мають **вартість у монетах**, тобто треба витратити одну монету, щоб отримати такий бонус.

Коли ви отримуєте будівлю чи полк завдяки карті Спадку, ви повинні розмістити їх на землі, що є на карті, **АБО** витратити монету та розмістити їх на будь-якій землі.

Якщо ви не хочете бонус з карти Спадку (або не можете сплатити його вартість), ви можете **відмовитися** від нього, щоб отримати дві монети з запасу.


ТОКЕНИ ТОРГОВОЇ ПЕРЕВАГИ


Коли ви повністю заповнюєте колонку човна, під якою лежить токен Торгової Переваги, розмістіть цей токен на свій док. 

Коли ви втілюєте Задуми або обмінюєте товари, можете витратити один токен Торгової Переваги з вашого доку замість одного з товарів. Ви можете витратити одразу декілька токенів за раз. Витрачені токени повертаються в коробку.



СТАЙНІ І ТАВЕРНИ

Є два нових типи будівель, які можна збудувати: **Стайні** і **Таверни**. На кожній землі, однак, може бути не більше, ніж **три** будівлі, і не більше **однієї** будівлі кожного типу (незалежно від того, хто їх збудував).

► **Стайня:** Коли ви будете Стайню, **отримайте три чоботи**, які можна використати для переміщення будь-яких Полків, розміщених на землі, де ви збудували Стайню. 

► **Таверна:** Коли ви будете Таверну, **отримайте монети** із запасу в кількості будівель, що знаходяться на цій землі (включно з самою Таверною). Якщо ви ще **не** грали карту Здобичі у цей хід, ви можете **зіграти верхню карту** зі скиду здобичі і повернути її в коробку. 

ТОКЕНИ ВІЙСЬКОВОЇ НАГОРОДИ

Коли ви просуваєтеся треком Війни на поділку, поруч з якою лежить токен Військової Нагороди (тобто після кожної другої атаки), отримайте вказану на токені винагороду. Ця винагорода залишається доступною для інших гравців. 



КАРТИ ІНТРИГ

Карти Інтриг – це повністю **опціональна** частина основного контенту. Вони представляють новий **ефект** щораунду, але активною у будь-який момент є лише одна карта.

На початку раундів 2-4 активується **найлівіша** карта Інтриги. Деякі ефекти діють негайно, інші діють до кінця раунду. В кінці раундів 2-4 переверніть активну карту Інтриги долілиць, щоб позначити, що її ефект вже не діє.

Приклад А: Антон має карти спадку Ростов та Київ. За Ростов він сплачує монету і може розмістити фортецю в Ростові або, заплативши ще одну монету, розмістити її на будь-якій землі. Він розміщує її в Ростові, оскільки у нього лишилася лише одна монета і він не хоче відмовлятися від спадку Києва. За Київ він сплачує монету, розміщує полк у Києві і бере верхню карту з колоди задумів.



Приклад Б: Ірина збирає мед і розміщує його у своєму човні, заповнюючи таким чином колонку з медом. Вона отримує токен торгової переваги і розміщує його на свій док. Пізніше Ірина збудувала дві таверни, але в неї немає меду, тож вона витрачає токен торгової переваги замість одного меду, щоб втілити задум Медоварня. 



Модуль Я – Епічні Будівлі

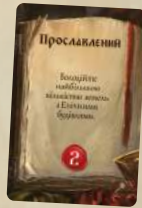
КОМПОНЕНТИ

13 Епічних будівель і 11 карт Епічних будівель

Епічні будівлі представляють постійні ефекти та нові способи отримання переможних балів.

1 карта Таємної Мети

Нова карта Таємної Мети пропонує альтернативну стратегію.



Цей модуль представляє багато додаткових споруд, які можуть будувати гравці. Чи будете ви першим, хто збудує ці **Епічні будівлі** та отримає їхні могутні ефекти?

Умова

Ефект



Винагорода

Іконка модуля

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Підготуйте гру як зазвичай, але з такими змінами:

- ▶ Замішайте карту «Прославлений» у колоду карт Таємної Мети.

Перетасуйте **карти Епічних будівель** і відкрийте по 1 карті на кожного гравця плюс одну карту (наприклад, 5 карт у грі на чотирьох). Розмістіть ці карти горілиць поруч з Ігровим полем. Решту карт поверніть у коробку.

- ▶ Помістіть відповідні **Епічні будівлі** під відкритими картами Епічних будівель. Решту поверніть у коробку.

Примітка: Зачитайте вголос текст на кожній карті Епічної будівлі, задіяній у грі.

ІГРОВИЙ ПРОЦЕС

Ви можете будувати **Епічні будівлі**, щоб отримати певні винагорода і відкрити певні ефекти. Епічні будівлі не належать жодному гравцю. Щойно їхні ефекти стають доступними, ними можуть скористатися всі гравці. **Ліміт в три будівлі** на одній землі діє також для Епічних будівель.

У свій хід ви можете збудувати одну з доступних Епічних будівель. Для цього потрібно витратити молотки, як зазвичай, на землі, де ви **присутні** (де у вас є один або більше полків). До того ж, ви повинні враховувати відповідні **умови**. Розмістіть Епічну будівлю на землі, де ви вирішили її збудувати. Після цього отримайте вказану **винагороду**.

Коли ви будете Епічну будівлю, відкривається її унікальний **ефект**. Деякі Епічні будівлі мають постійний ефект, а інші активуються наприкінці гри.

ПЕРЕЛІК КАРТ ЕПІЧНИХ БУДІВЕЛЬ

Прикордонний Форт (2 шт.)



Винагорода: візьміть одну карту Здобичі.

Умова: має бути збудований на кордоні двох земель.

Ефект: у свій хід ви можете перемістити Полк з однієї з цих земель в іншу, не витрачаючи чоботи; **Прикордонний Форт не знаходиться на жодній із земель, тому не враховується як частина ліміту в три будівлі на одну землю.**

На кордоні двох земель може бути зведено більше ніж одну будівлю, включно з обома Прикордонними Фортами. Ви не можете використати Прикордонний Форт, щоб перейти на землю з Міською Брамою.

Приклад В: У Назара два молотки. Він витрачає їх на будівництво Столичного Порту на Волині, де він не править. Волинь виробляє рибу, тобто відповідає умові. Назар отримує один будь-який товар із запасу (йі обирає хутро) як нагороду за будівництво Столичного Порту. Постійний ефект Порту відтепер активний.



Столичний Порт (1 шт.)



Винагорода: отримайте будь-який товар.

Умова: має бути збудований на землі, що виробляє рибу.

Ефект: коли ви збираєте податі на землі зі Столичним Портом, можете замінити будь-який один товар на будь-який інший із запасу.

Якщо товар, який ви отримуєте з податі на цій землі, заповнює центральну колонку човна, спершу отримайте токен Торгової Переваги, а вже потім активуйте ефект Столичного Порту.



Катакомби (1 шт.)



Винагорода: отримайте дві монети.

Умова: (немає).

Ефект: після будівництва Катакомб на цій землі більше нічого не можна будувати.



Собор (1 шт.)



Винагорода: отримайте один токен Переможних Балів.

Умова: має бути збудований під час раундів 1–3, замінивши при цьому вашу Церкву.

Ефект: наприкінці гри гравець, який править землею з Собором, отримує один токен Переможних Балів.

Ви повинні будувати Собор на тій самій землі, з якої прибрали вашу Церкву.



Міська Брама (1 шт.)



Винагорода: отримайте два вози.

Умова: має бути збудована на центральній (зеленій) землі.

Ефект: коли ви переміщуєте Полк на землю з Міською Брамою, ви повинні витратити один додатковий кобїт.

Агата не може використовувати свою властивість, коли переміщується на землю з Міською Брамою.



Бібліотека (1 шт.)



Винагорода: виберіть одну карту Задуму.

Умова: має бути здійснений хоча б один Задум.

Ефект: коли Бібліотека побудована, відкрийте три карти Задумів та помістіть їх на цю карту. Один раз за раунд, коли ви переміщуєте Князя на землю з Бібліотекою, можете замінити ваш Задум на один із Задумів з цієї карти.



Лісозаготівля (1 шт.)



Винагорода: отримайте одне дерево та дві монети.

Умова: має бути збудована на землі, що виробляє деревину.

Ефект: наприкінці гри гравці з найбільшою кількістю деревини отримують по одному токenu Переможних Балів.



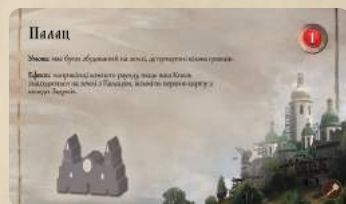
Палац (1 шт.)



Винагорода: отримайте один токен Переможних Балів.

Умова: має бути збудований на землі, де присутні декілька гравців.

Ефект: наприкінці кожного раунду, якщо ваш Князь знаходиться на землі з Палацом, візьміть верхню карту з колоди Задумів.



Облогова Вежа (2 шт.)



Винагорода: отримайте один меч.

Умова: має бути збудована на кордоні двох земель.

Ефект: у свій хід ви можете атакувати Полком, що знаходиться на одній з цих земель, так, наче він розташований у іншій землі. Облогова Вежа не знаходиться на жодній із земель, тому не враховується як частина ліміту в три будівлі на одну землю.

На кордоні двох земель може бути зведено більше ніж одну будівлю, включно з обома Облоговими Вежами. Якщо ви втрачаєте Полки під час цієї атаки, потрібно прибрати Полки із землі, на якій проводилася атака, у тому числі Полк, який використав Облогову Вежу.

Міська Стіна (1 шт.)



Винагорода: отримайте один токен Переможних Балів.

Умова: має бути збудована на землі, де вже є дві будівлі.

Ефект: коли ви атакуєте опонента на землі з Міською Стіною, ви повинні відкрити ще одну карту Здобичі при перевірці втрат.

Віче (1 шт.)



Винагорода: візьміть одну карту Здобичі.

Умова: ви маєте розмістити Полк зі свого запасу на цю карту.

Ефект: один раз за раунд, коли ви переміщуєте Полк на землю з Віче, ви можете розмістити Полк зі свого запасу на цю карту. Якщо ви це зробили, візьміть карту Здобичі. Наприкінці гри гравці з найбільшою кількістю Полків на цій карті отримують по одному токени Переможних Балів.



Віче – це міські збори і ради по всій Русі, які скликалися звуком дзвону на міській площі. В міру того, як ці ради укорінювалися, дзвін став символом влади Новгородської республіки, що протрималася до 15-го століття.

Модуль Б - Війна



= захоплений Полк



= Князь

КОМПОНЕНТИ

4 планшети Підземелля

Гравці тримають захоплені Полки в своєму Підземеллі, доки ті не будуть випущені за нагороду.

5 токенів Обміну

Один для Соло-режиму і один новий тип для звичайної гри, по одному на кожного гравця.



Декілька гравців



Соло-режим



5 карт Здобичі

Нова Здобич цінна, але збільшує ризики при атаці.



Місця для Полків та Бунтівників

Місце для Князя

Винагорода

Іконка модуля

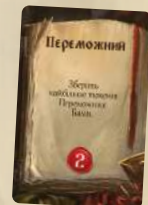
4 карти Задумів

Нові Задуми поєднуються зі стратегією атаки.



1 карта Таємної Мети


Нова Таємна Мета пропонує альтернативну стратегію.



Цей модуль надає додаткові заохочення та можливості для гравців атакувати один одного. Замість того, щоб просто перемагати Полки в битві, тепер ви можете **захоплювати їх** для отримання викупу! Обирайте мудро, коли атакувати, оскільки відтепер у колоді Здобичі більше втрат.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Підготуйте гру як зазвичай, але з такими змінами:

- ▶ Замішайте нові **карти Таємної Мети, Задумів та Здобичі**, відмічені іконкою модуля Війни , у відповідні колоди.
- ▶ Дайте кожному гравцю **планшет Підземелля**. (Всі вони ідентичні.)
- ▶ Дайте кожному гравцю один новий **токен Обміну** і розмістіть його над доком на планшеті Господарства.

У середньовічній війні брати полонених було звичайною практикою, особливо – полонених високого роду. Найвідомішим полоненим описаних тут часів був Судислав. Ярослав Мудрий ув'язнив свого молодшого брата, щоб забезпечити своє правління Руссю. Судислав пережив усіх своїх братів і був звільнений після смерті Ярослава.



ЗАХОПЛЕННЯ ПОЛКІВ

Одразу після завершення вашої атаки ви можете спробувати **захопити** атакований Полк (*суперника чи Бунтівника*). Ви можете захоплювати **лише** якщо відкрили **принаймні одну** карту Здобичі під час атаки і **не** втратили свій Полк.

Якщо за нормальних обставин ви **не відкривали** карти Здобичі під час атаки (*наприклад, атакуючи Бунтівника чи застосовуючи властивість Бориса*), ви можете добровільно відкрити **одну** карту Здобичі з ризиком понести втрати, щоб мати змогу спробувати провести захоплення.

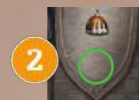
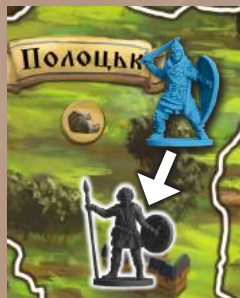
Перед тим, як проводити захоплення, завершіть атаку. Якщо ви атакували суперника, просуньтеся треком Війни. Якщо ви атакували Бунтівника, отримайте винагороду (і, якщо можливо, застосуйте властивість Святополка замінити Бунтівника на один із ваших Полків).

Коли ви проводите захоплення, відкрийте одну карту з будь-якої колоди Здобичі і перевірте **втрати**, щоб дізнатися, чи було захоплення успішним. Після цього скиньте відкриту карту.

- ▶ Якщо ви відкрили символ втрати, ваше захоплення **невдале**. Понесіть втрати як зазвичай (*одну або дві*).
- ▶ Якщо ви **не** відкрили символ втрати, захоплення **успішне!** Помістіть атаковану фігурку на ваш планшет Підземелля.

Примітка: Якщо на вашому планшеті Підземелля, у якого є ліміт п'ять Полків (один князь і чотири інші Полки), не залишилось місця, ви не проводите захоплення.

Приклад Г: Ірина атакує Бунтівника. Зазвичай вона б не перевіряла втрати, але вона хоче захопити його, тож обирає відкрити одну карту Здобичі (1). На ній немає іконки втрат, тож вона не втрачає Полк. Тепер вона проводить захоплення і відкриває ще одну карту (2). І на ній знову немає іконки втрат, тож захоплення успішне! Ірина розміщує захопленого Бунтівника на планшет Підземелля.



ЗВІЛЬНЕННЯ ПОЛКІВ

На початку фази Досягнень (*перед кроком А*), ви повинні **звільнити** захоплені Полки зі свого підземелля. Коли ви звільняєте Полки, отримайте вказану винагороду.

Після визволення захоплені Полки та Князі повертаються власникам, а Бунтівники розміщуються поруч із вашим планшетом Господарства.

Захоплених Князів ви звільняєте самих, а от Полки та Бунтівників – парами по два (*два Полки, двох Бунтівників чи по одному кожного*). Якщо у вас на планшеті Підземелля є один захоплений Полк/ Бунтівник, він залишається там до наступної фази Досягнень.

Захоплені Полки	Звільняти?	Винагорода
один Князь	Так	2 токени Переможних Балів
два Полки та/або Бунтівники	Так	2 токени Переможних Балів
один Полк чи Бунтівник	Ні	Немає

ТОКЕНИ ОБМІНУ



Нові токени Обміну функціонують так само, як токени Обміну з базової гри. Коли ви використовуєте токен, переверніть його долиць і виконайте відповідний обмін. Як і раніше, не можна використовувати більше одного токена Обміну за раз.



Скиньте одного **переможеного Бунтівника** і дві монети, щоб отримати один меч.

Примітка: захоплені Бунтівники у вашому підземеллі також вважаються **переможеними**.

ПОДВІЙНА ІКОНКА ВТРАТИ



Якщо ви відкрили карту Здобичі з **подвійною іконкою втрати**, коли перевіряєте втрати, приберіть два свої Полки з цієї землі (якщо це можливо). Якщо у вас є лише один Полк на цій землі, приберіть лише його.



Подвійна іконка втрати.

Модуль В – Бунтівна Фракція



КОМПОНЕНТИ

з карти Бунтівної Фракції

Одна Бунтівна Фракція буде протистояти гравцям кожну гру. Кожна Бунтівна Фракція має постійний ефект, що заважає гравцям на землях із Бунтівниками, доки ті не переможені.

1 Лігво Бунтівників

Показує першу землю, де щораунду може з'явитися новий Бунтівник.

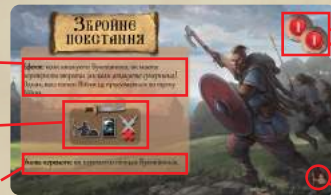


Цей модуль змінює те, як гравці взаємодіють з Бунтівниками, і додає спільну мету, якої гравці спробують досягти першими. Ви переможете **Бунтівну Фракцію** заради власної вигоди чи дозволите іншим розібратися з проблемою?

Ефект

Іконки, що нагадують про ефект

Умови перемоги



Лицева сторона

Винагорода

Рівень складності (1 ПБ = Легко 2 ПБ = Складно)

Іконка модуля

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ



Підготуйте гру як зазвичай, але з такими змінами:

- ▶ Замішайте **карти Бунтівної Фракції** і візьміть одну випадковим чином. Оберіть сторону карти з бажаним **рівнем складності**: легко (один Переможний Бал) чи складно (два Переможні Бали). Покладіть цю карту поруч з Ігровим полем обраною стороною догори. Всі інші карти поверніть у коробку.
- ▶ Замішайте **карти Спадку** в колоду долілиць. Використовуйте лише карти для вашої кількості гравців, включно з картами, обраними гравцями для стартових бонусів (як частина підготовки основного контенту). Покладіть цю колоду поруч із картою Бунтівної Фракції. Всі невикористані карти поверніть у коробку.
- ▶ Відкрийте верхню карту колоди Спадку та помістіть **Лігво Бунтівників** на землю, вказану на карті.

ІГРОВИЙ ПРОЦЕС



Бунтівна Фракція виставляє одного Бунтівника за раунд і має постійний **ефект**, що впливає на всіх гравців на землях із Бунтівниками. Коли гравець виконує **умови перемоги** Бунтівної Фракції, він може перемогти її, щоб отримати **винагороду**. Переможена Бунтівна Фракція не виставляє Бунтівників, а її ефект перестає діяти.

На початку Фази Досягнень (перед кроком А), якщо Бунтівна Фракція не була переможена, вона **виставляє** одного випадкового Бунтівника за такими правилами:

- ▶ якщо на землі з Лігвом Бунтівників немає Бунтівників, виставте одного на цю землю;
- ▶ якщо на землі з Лігвом Бунтівників є Бунтівники, відкрийте верхню карту колоди Спадку і помістіть Бунтівника у вказану на ній землю.

У свій хід ви можете **перемогти** Бунтівну Фракцію, якщо виконаєте умову перемоги. Якщо ви це зробили, отримайте вказану винагороду: один токен Переможних Балів (*легко*), два токени Переможних Балів (*складно*). Поверніть карту Бунтівної Фракції в коробку, але залиште Лігво Бунтівників.

Лігво Бунтівників враховується як частина **ліміту в три будівлі** на землю, тож на землі з ним може бути збудовано лише дві інші будівлі.

ПЕРЕЛІК КАРТ БУНТІВНИХ ФРАКЦІЙ

Збройне повстання

Ефект: коли атакуєте Бунтівника, ви маєте перевірити втрати (як коли атакуєте суперника). Однак, ваш токен Війни не просувається по треку Війни.

Складність	Винагорода	Умова перемоги
Легко	Один токен Переможних Балів	Ви перемогли чотирьох Бунтівників.
Складно	Два токени Переможних Балів	Ви перемогли п'ятьох Бунтівників.



Місцеві воєводи постачають Бунтівникам зброю та підбивають їх до жорсткого опору.

Язичницький спротив

Ефект: коли будуете Церкву на землі з Бунтівниками, ви не можете замінити Бунтівника.

Складність	Винагорода	Умова перемоги
Легко	Один токен Переможних Балів	Ви збудували дві Церкви та перемогли двох Бунтівників.
Складно	Два токени Переможних Балів	Ви збудували три Церкви та перемогли трьох Бунтівників.



Не всі люди раді нещодавньому хрещенню. Багато хто відкидає нову релігію і прославляє слов'янських богів.

Перед хрещенням Русі люди вірили у велику кількість язичницьких традицій та богів, включно з багатьма водяними та лісовими духами. Шамани, звані волхвами, нібито мали пророчі сили і чинили суттєвий соціальний та релігійний вплив на населення. Волхви були лідерами кількох великих повстань у відповідь на природні катастрофи 11-го сторіччя в Суздалі, Новгороді та інших землях у спробі відновити релігійні вірування минулого.

Селянські заворушення

Ефект: коли ви збираєте податі на землях з Бунтівниками, ви повинні витратити на один віз більше.

Складність	Винагорода	Умова перемоги
Легко	Один токен Переможних Балів	Ви маєте чотири різні товари та перемогли двох Бунтівників.
Складно	Два токени Переможних Балів	Ви маєте п'ять різних товарів та перемогли двох Бунтівників.



Селяни втомилися від постійних вимог данини багатьма князями і припинили платити її.

Запитання і відповіді до базової гри

Якщо на землі з моєю фортецею немає ні полків, ні бунтівників, я володію землею?

Так.

Чи можу я виконувати дії на землі, де у мене немає полків, але є будівлі?

Ні. Ви повинні мати хоча б один полк на землі, щоб виконувати там дії.

Деякі частини правил згадують “присутність”, а деякі “володіння/володарювання”. В чому різниця?

Ви можете скликати війська, атакувати, будувати та збирати податі на землях, де ви присутні (*де у вас є хоча б один полк*). Ви володієте землею, де у вас більше полків, ніж у інших гравців. Володіння/володарювання важливе для просування по треку влади, для визначення того, скільки молотків/возів необхідно для здійснення відповідних дій на землі та при атаці на іншого гравця.

Чи можна поєднувати бонусні вози з іншими? (Аналогічне питання про молотки.)

Так. Якщо в результаті бонусної дії ви отримуете вози чи молотки, можете поєднати їх з возами чи молотками з основної дії та/або з іншого бонусу.

Що станеться, якщо я побудую церкву на землі без ворожих полків чи бунтівників?

Ви просто розміщуєте церкву на землі і більше нічого не відбувається. Ви розміщуєте свій полк лише якщо прибрали ворожий полк чи бунтівника.

Якщо я хочу використати декілька мечів проти опонента на одній землі, як відбувається перевірка втрат для кожної атаки?

Ви розігруєте кожну атаку окремо, по одній. Після використання першого меча ви перевіряєте втрати. Якщо у вас все ще є полки на землі, можете використати другий меч тут же.

Чи можу я переміщувати товари між доком та човном поміж кроками «Просування по треку досягнень» і «Отримання прибутку» фази досягнень?

Ні. Насправді кроки А–Е фази досягнень відбуваються одночасно, відповідно, немає можливості переміщувати товари. Кроки існують лише для полегшення ігрового процесу.

Що станеться, якщо на полі не залишиться моїх полків?

У цьому рідкісному випадку ви розміщуєте свого князя і один полк на будь-якій землі до того, як активуєте наступного радника чи до наступної фази планування – залежно від того, що трапиться раніше.

Що станеться, якщо колода задумів спорожня?

Якщо колода задумів спорожня, візьміть карти задумів зі скиду, перетасуйте та сформуєте нову колоду.

Чи можу я прибрати князя, щоб втілити задум (як от «Ветерани у відставці»)?

Так. Ви можете прибрати князя, щоб виконати умову прибирання полку карти задуму, але тільки якщо він є останнім полком на землі.

Творці Гри

Автор: Станіслав Кордонський

Розробка гри: Кірк Денісон

Ілюстрації: Ярослав Радецький

Графічний дизайн та художнє

керівництво: Йома

ЗД-моделі: Геріберто Валле Мартінез

Пластикові лотки: Ден Канінгем

Розробка Соло-режиму: Джон Брігер

Редагування: Дастін Шварц

Видавець: Кірк Денісон

Локалізація українською: ТОВ «Ігромаг»

Переклад українською: Петро Квасняк

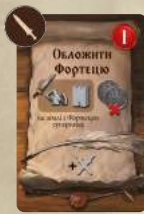
Редагування: Оксана Квасняк, Віктор Шлехт

Підготовка до друку: Дмитро Білоус

PieceKeeper Games дякує всім, хто давав свій відгук і тестував «Камінь та лезо», включно з Емілі Денісон, Деном Канінгемом, Елтоном Кімом, Бет Шімю, Кортом Джонсоном, Гарісоном Даном, Джошем Маркхемом, Ренді Гріффітс, Тімом Боргстромом, Тревісом Стоуверсом, а також 2968 нашим бекерам!

Станіслав Кордонський хотів би подякувати тим, хто допомагав під час створення та розробки базової гри та доповнення «Камінь та лезо»: Голдену Кіму, Патрику Ліндсею, Полу МакКанусу, Раяну Метцлеру, Джеремі Говарду та всім іншим, хто вклав свої час та ідеї в цей проєкт. Особлива подяка – сім'ї та друзині автора Рейчел за можливість продовжити свою роботу.

Тлумачення карт Задумів



Обложити Фортецю

Умова: атакуйте суперника на землі з його Фортецею та скиньте дві монети.
Винагорода: пересуньте токен Війни на одну поділку вгору.



Смертельний Задум

Умова: атакуйте суперника на землі з його Князем та скиньте одну карту Здобичі.

Винагорода: один молоток.



Медоварня

Умова: спорудіть Таверни на двох землях та скиньте один мед.

Винагорода: один віз.



Завоювання

Умова: атакуйте інших гравців тричі за хід.

Винагорода: два чоботи.



Віддалене Правління

Умова: володійте Переяславом, Полоцьком і Ростовом.

Винагорода: пересуньте токен Війни на одну поділку вгору.



Мирний договір

Умова: звільніть один захоплений Полк, приберіть один свій Полк та скиньте дві монети.

Винагорода: два вози.



Створити Республіку

Умова: володійте Новгородом, Черніговом і Волинню.

Винагорода: один віз.



Коняр

Умова: спорудіть Стаїні на двох землях та скиньте одне дерево.

Винагорода: один шолом.

Тлумачення карт Таємної Мети



Прославлений

Володійте найбільшою кількістю земель з Епічними будівлями.



Переможний

Зберіть найбільше токенів Переможних Балів.

Тлумачення карт Здобичі

Примітка: в базовій грі 10 з 27 карт Здобичі (37%) мають іконку втрати. Якщо включити модуль Війни, 14 з 32 карт здобичі (44%) матимуть іконку втрати. Плануйте свої атаки обережніше або просто насолоджуйтеся більшими винагородами за рахунок більшого ризику!



Винагорода: один молоток АБО один меч.

Втрати: два полки.



Винагорода: два вози АБО два шоломи.

Втрати: два полки.



Винагорода: один меч.

Втрати: немає.



Винагорода: один чобіт та один шолом (в будь-якому порядку).

Втрати: два полки.



Винагорода: пересуньте свій токен Війни на одну поділку вгору та два чоботи.

Втрати: один полк.