

КРИСТИАН  МАРТИНЕС

ИНИШ

СЕЗОНЫ

ЭТО ДОПОЛНЕНИЕ СОСТОИТ ИЗ ПЯТИ МОДУЛЕЙ, КОТОРЫЕ МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ В ЛЮБЫХ СОЧЕТАНИЯХ:

- пятый игрок
- нам нужен король
- сезоны иниша
- перемещение по морю
- новые карты эпосов

СОСТАВ

- 1 планшет сезонов
- 1 маркер сезона
- 5 карт сезонов
- 2 обновлённые карты действий (замена карт из основной игры)
- 4 новые карты действий (для 5 игрока)
- 1 жетон претендента (для 5 игрока)
- 12 фигурок кланов (для 5 игрока)
- 15 новых карт эпосов
- 6 новых территорий и 1 обновлённая территория
- 6 новых карт преимуществ
- 9 жетонов гаваней
- 6 жетонов подвигов
- 1 жетон проклятья Махи
- 1 жетон филида
- 5 жетонов банши
- 1 жетон короля



Примечание. Жетоны гаваней, как и жетоны подвигов, не ограничены в количестве. Если вам не хватило жетонов, замените их на что-нибудь другое.

ИЗМЕНЕНИЯ В ИГРЕ

ОБНОВЛЕНИЕ КАРТ ДЕЙСТВИЙ

Обновлённые карты «Исследование» и «Друид» заменяют соответствующие карты из основной игры.

НОВЫЙ ТЕРМИН: ОБЩАЯ ТЕРРИТОРИЯ

Общей территорией называется территория, на которой находятся кланы двух или более игроков.

ВРЕМЯ РОЗЫГРЫША ЭФФЕКТОВ

При выполнении эффекта, действующего на нескольких игроков, если не сказано иначе, начинайте с бренна и следуйте по направлению, указанному на жетоне стаи воронов.

Если несколько игроков одновременно хотят разыграть карты, приоритет распределяется от действующего игрока и далее по направлению, указанному на жетоне стаи воронов.

Вне сражения действующим игроком считается тот, чей сейчас ход. Во время сражения действующим игроком считается тот, чья очередь выполнять манёвр.



ИГРОВЫЕ МОДУЛИ

МОДУЛЬ №1: ПЯТЫЙ ИГРОК

При игре впятером действуют следующие изменения:

- Добавьте 4 новые карты действий в колоду карт действий.
- Добавьте пятый жетон претендента.
- Добавьте 12 фигурок кланов пятого игрока.

В остальном правила повторяют правила игры втроём и вчетвером.

При игре впятером советуем использовать модуль «Нам нужен король», чтобы уменьшить общую продолжительность партии.



МОДУЛЬ №2: НАМ НУЖЕН КОРОЛЬ

Этот модуль ускоряет игру и позволяет нескольким игрокам одновременно одержать победу, если среди претендентов не оказалось брэнна. Изначально этот модуль рассчитан на игру впятером, но его также можно использовать при игре втроём и вчетвером.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Во время подготовки к игре выполните следующее действие:

- Рядом с игровым полем положите жетон короля стороной с заголовком «Нам нужен король» вверх.

НАМ НУЖЕН КОРОЛЬ

Пока жетон короля лежит этой стороной вверх, во время проверки условий победы (правила основной игры, с. 10) выполните дополнительное действие:

- Если среди претендентов нет брэнна, выдайте каждому претенденту по жетону подвига и переверните жетон короля стороной с заголовком «Мы требуем короля!» вверх.

МЫ ТРЕБУЕМ КОРОЛЯ!

Если жетон короля лежит этой стороной вверх, игра закончится в конце этого раунда. Во время проверки условий победы действуют следующие изменения:

- Если ни один претендент не выполнил ни одно условие победы, побеждает брэнн.
- Если среди претендентов, выполнивших наибольшее количество условий победы, нет брэнна, эти претенденты объявляются победителями.

МОДУЛЬ №3: СЕЗОНЫ ИНИША

Этот модуль добавляет новый шаг «Священные праздники» во время фазы собрания и дополняет фазу сезона.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Во время подготовки к игре выполните следующие действия:

- Положите жетон сезонов рядом с игровым полем.
- Случайным образом выберите начальный сезон и положите возле него маркер сезона.
- Раздайте каждому игроку по карте сезонов.

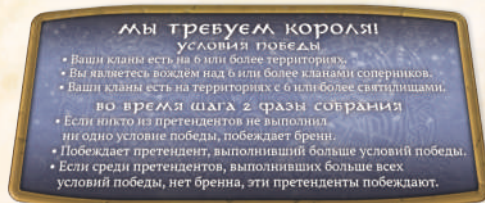
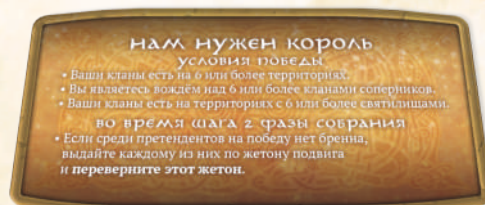
СВЯЩЕННЫЕ ПРАЗДНИКИ

В конце фазы собрания добавьте 7-й шаг «Священные праздники».

Эффекты каждого праздника описаны на жетоне сезонов.

Священными праздниками считаются (от весны к зиме): Имболк, Белтейн, Лугнасад и Самайн.

Во время фазы сезона применяйте эффекты текущего сезона. В конце фазы сезона передвиньте маркер сезона на следующее деление жетона сезонов.



МОДУЛЬ № 4: ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПО МОРЮ

Этот модуль добавляет в игру новый вид территории — острова, отличающиеся от других территорий голубыми краями. Также этот модуль добавляет в игру новое здание — гавань, позволяющую игрокам перемещаться по морю.

НОВЫЕ ПРАВИЛА ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ

- Проводите подготовку к игре со следующими изменениями:
- Замените территорию «Бухта» из основной игры на обновлённую копию из этого дополнения.
 - Уберите острова из стопки территорий.
 - Возьмите и выложите территории по количеству игроков. Если нужно, следуйте правилу выкладывания жетонов гаваней.
 - Когда брэнн выбирает территорию для столицы, добавьте к этой территории жетон гавани, если его там ещё нет (в дополнение к столице и святилищу).
 - Смешайте острова с остальными территориями.

НОВЫЕ ПРАВИЛА

1. Выкладывание территории

Новые территории всегда прикрепляются не менее чем к двум соседним территориям. Единственное исключение — острова.

2. Добавление острова

Когда игрок находит остров, он кладёт его в отдалении от остальных территорий, тем самым изображая море, разделяющее эти земли. Остров не может соседствовать ни с одной другой территорией. Это правило имеет приоритет над правилами выкладывания территорий из основной игры и текстом на картах.

3. Выкладывание жетона гавани

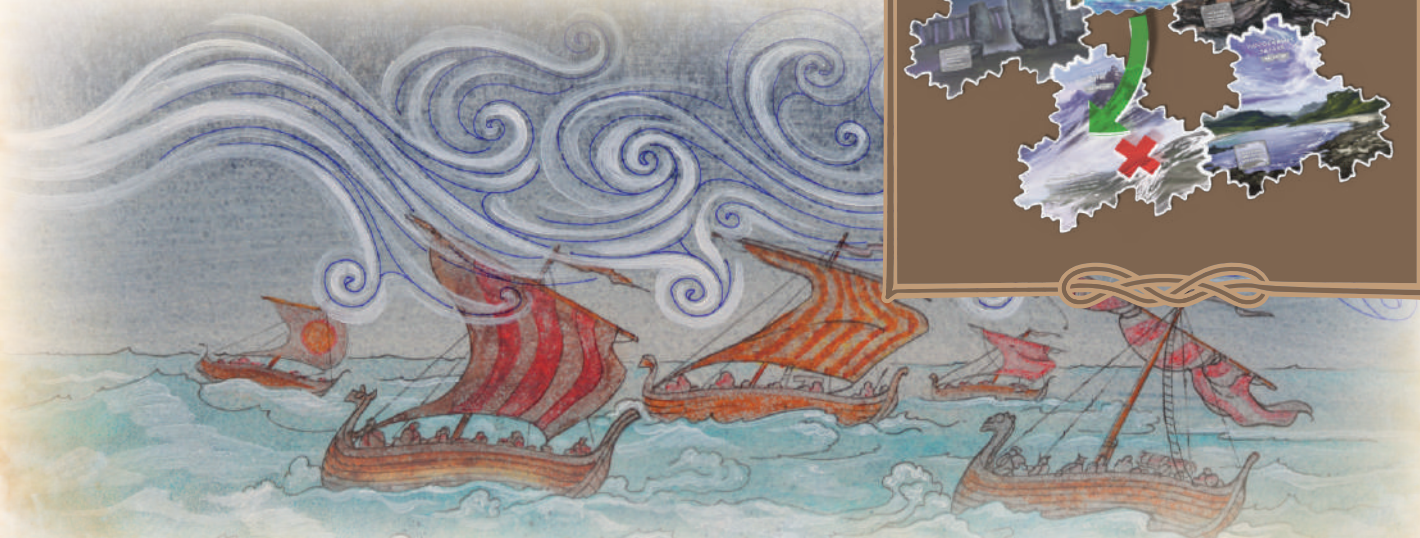
При выкладывании жетона гавани действуют следующие правила:

- 1 Выберите одно из доступных мест у территории.
- 2 Выложите жетон гавани таким образом, чтобы он касался только одной территории (если это возможно).
- 3 У жетона гавани всегда должен быть выход в море, поэтому жетон гавани нельзя окружать другими территориями.
- 4 На каждой территории может быть не более одного жетона гавани.

4. Перемещение по морю

Когда игрок играет карту, позволяющую ему передвинуть клан, или отступает из сражения, он может потратить одно (и только одно) из доступных ему передвижений по морю.

Когда кланы передвигаются по морю, территории с жетонами гаваней считаются соседними.



МОДУЛЬ № 5: 15 НОВЫХ КАРТ ЭПОСОВ

Просто добавьте 15 новых карт эпосов в колоду карт эпосов.

Важно! Если вы не используете модуль «Перемещение по морю», уберите из колоды карту эпоса «Сыновья Миля».

Все названия карт эпосов описывают истории и персонажей из кельтских легенд.

Всадница Рианнон. Когда Пуйл впервые встретил эту загадочную всадницу, никому не удалось её поймать. Она решила встретиться с Пуйлом, после чего они поженились. За свою жизнь ей пришлось пережить несколько проклятий.

Гнев Финна. Легенды говорят, что Финн Мак Кумал, предводитель Фианы, мог превращаться в великана...

Кормак Мак Арт. Один из величайших верховных королей. Его уважали за щедрость и чувство справедливости, поэтому Жители Тары помогли ему стать королём.

Меч Нуаду. «Меч Света», одно из сокровищ Племян богини Дану, наряду с копьём Луга, камнем Фаль и котлом Дагды.

Ниалл Девяти Заложников. Король Тары, получивший такой эпитет, после того как взял в заложники сыновей девяти королей соседних королевств.

Плавание Брана. Бран, соблазнённый песней загадочной незнакомки, отправился в плавание на поиски таинственных островов Тир-на-н'Ог, во время которого познакомился с Маннанном Мак Лиром.

Подмена Пуйла. Пуйл — предводитель королевства Дивед в Уэльсе. Однажды он вмешался в охоту Арауна, правителя Иного мира. Чтобы искупить свою вину, Пуйл предложил Арауну на год поменяться обличьями, чтобы убить Хавгана, давнего врага Арауна.

Проклятье Махи. Маха наложила проклятье на уладов, вынудившее Кухулина в одиночку сражаться с войском королевы Медб.

Пророчество Кетеленн. Жена Балора, короля фоморов, предсказала своему мужу, что тот погибнет от руки собственного внука. Балор считал, что расправился с ним сразу после рождения.

Путешествие Майл Дуйна. Майл Дуйн, решивший отомстить за убийство своего отца, отправился в путешествие, во время которого открыл множество дивных островов, на которых обитали невероятные и поразительные существа.

Священный холм Тара. Холм в центральной части Ирландии, место сбора друидов и столица королей. Здесь находятся камень Фаль и крепость, возведённая Кормаком Мак Артом.

Сказания Финтана. Друид и советник верховных королей, участвовавший в первой битве при Маг Туиред против Фир Болг. Прожил несколько тысяч лет, после чего покинул царство смертных, поделившись с ними своей историей.

Стон Банши. Банши — посланницы из Иного мира. Иногда они отвратительно страшны, иногда — поразительно прекрасны. Но если вы слышите её стон, знайте: день кончины близок...

Сыновья Миля. Последние захватчики Ирландии. Смертные люди, предки гэлов. Им удалось высадиться в Ирландии, несмотря на магию Фет Фиада.

Фет Фиада. Магическая завеса, скрывающая Племена богини Дану от глаз смертных.

