

AGE 12+

LORDS OF WATERDEEP

BOARD GAME



DUNGEONS & DRAGONS®

RULEBOOK

Настольная игра *Lords of Waterdeep* — посвящена экономике и политическим интригам в *Forgotten Realms* (вселенная *Dungeons & Dragons*). *Waterdeep* (или *Глубоководье*) — самый крупный и сильный город в государстве *Забывших Королевств* находится под управлением Лордов, в роли которых игрокам и предстоит выступить. Используя свою агентурную сеть, Лорды (игроки) будут нанимать людей ищущих приключения, и отправлять их на опасные задания, получая деньги и славу. Увеличивая сеть агентов, они будут увеличивать и свое влияние на жизнь горожан. Строя новые постройки игроки будут получать новые игровые возможности. Лорды могут, как помогать другим Лордам, так и вредить им.

Как победить в игре.

Игра длится 8 раундов. Игрок с наибольшим количеством пунктов победных очков в конце финального раунда объявляется победителем.

Подготовка к игре.

Игровое поле представляет собой различные районы города *Waterdeep*. Трек в нижней части игрового поля отмечает раунды игры. Трек, идущий по краю поля, отмечает пункты победы.

Поместите игровое поле в центре стола.

Агенты.

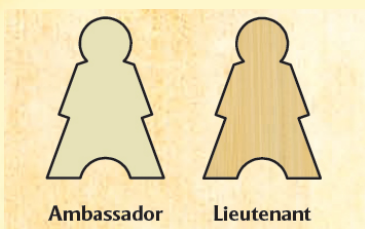


Каждый игрок получает в свое распоряжение агентов, которые готовы защищать ваши интересы в городе. В комплект игры входят агенты 5 разных цветов, которые представляют различные тайные общества города. Каждый игрок выбирает цвет и берет агентов этого цвета себе. Они формируют резерв игрока и располагаются на личном поле участника игры. Число агентов в резерве каждого игрока зависит от числа участников игры.

- 2 игрока - 4 агента
- 3 игрока - 3 агента
- 4 игрока - 2 агента
- 5 игроков - 2 агента



Каждый игрок также размещает дополнительного агента своего цвета рядом с треком раундов игры. Эти агенты будут доступны игрокам в пятом раунде. Шестое (серое) место включено для использования в будущих расширениях игры.



Кроме того, игра содержит 2 нейтральных агента: Посла и Лейтенанта. Эти агенты не принадлежат игрокам в начале игры, но могут быть добавлены в резерв игрока в ходе игрового процесса.

Маркер победных очков.

Каждый игрок берет круглый маркер своего цвета и устанавливает на позицию 0 на треке победных очков.

Индивидуальное поле игрока.

Каждый игрок берет индивидуальное поле, которое соответствует цвету игрока. Оно помогает отслеживать ресурсы игрока.

Резерв агентов: Это место, где игрок держит своих агентов, которых еще не распределил на позиции в городе. В конце раунда все распределенные агенты возвращаются в резерв игрока.

Таверна: Эта область, где игрок держит своих героев, которые еще не отправились на приключения. Также в таверне игрок хранит своё золото.

Законченные квесты: Всякий раз, когда игрок заканчиваешь свой квест, он помещает карту приключения в данную зону на своем индивидуальном поле.

Герои (приключенцы).

Агенты игрока нанимают приключенцев (благородных героев или простых наемников), чтобы выполнить квесты. Есть четыре вида героев, представленных деревянными кубами: белые-клерики, оранжевые - воины, чёрные-воры, фиолетовые-маги. Разные приключения требуют для выполнения разных героев. Наряду с золотом, эти кубики героев формируют общий запас. Разместите их рядом с игровым полем, в пределах досягаемости всех игроков.

Если в процессе игры нет нужного типа героев в резерве, значит, данный герой не доступен для найма.

Другие компоненты.

Маркеры контроля зданий.

У каждого игрока есть маркеры контроля зданий, которые указывают собственника строения. Эти маркеры имеют такой же цвет, что и агенты игрока.

Золото.

Игроки нуждаются в большом количестве денег. Золото используется, чтобы купить здания, завершить приключение или заплатить за другие выгоды. Золото представлено маркерами в 1 и 5 единиц.

Очки победы.

За каждый завершённый квест, игрок получает победные очки. Не купленные здания со временем накапливают победные очки. Также, некоторые здания и другие эффекты так же приносят игрокам победные очки.

В начале игры расположите по 3 маркера победных очков на каждый шаг на треке раундов.



Здания.

Игровое поле содержит 9 основных зданий, у каждого из которых есть одно или более мест, на которые могут быть распределены агенты.

Есть также места для зданий, которые игроки могут купить и ввести в игру.

В начале игры вытяните из стопки зданий 3 строительных тайла, и разместите их лицом вверх в каждом из 3 мест в Зале Строителя.

Остающиеся тайлы кладутся лицом вниз около Зала Строителя.

Каждое здание несет в себе игровую информацию следующего вида

Имя: Игроки могут найти более подробную информацию о здании в Приложении.

Стоимость: Количество золота, которое должен заплатить игрок за строительство здания.

Инструкции: Ресурсы, которые обеспечивает здание. Ресурсы могут быть героями, золотом, победными очками, картой, тайлом и т.д.

Карты.

Карты Лордов.

Город тайно управляется влиятельными людьми, известными как Лорды.

Одиннадцать карт Лордов представляют этих таинственных лиц.

Перетасуйте карты Лордов, и раздайте по 1 карте каждому игроку в закрытую.

Игроки должны в течение игры скрывать друг от друга информацию о том, каким Лордом является участник игры.

Возвратите оставшиеся карты Лордов в коробку лицом вниз. Они не будут использоваться в игре.

Всякий раз, когда игрок должен вытянуть карту из пустой колоды, один из игроков тасует все карты в соответствующей колоде, чтобы сформировать новую колоду. Не

добавляйте в колоду квестов карты завершённых приключений. Каждая карта Лорда даёт бонусные победные очки, если соблюдаются определённые условия, которые написаны в тексте карты.

Карты приключений.

Как Лорд города, игрок соблюдает свои интересы, завершая различные квесты. В начале игры перетасуйте карты квестов, и раздайте по 2 карты в открытую каждому игроку. Эти карты формируют активные квесты каждого игрока. Затем, поместите 1 квест лицом вверх в каждом из 4 мест гостиницы. Остальные карты квестов кладутся стопкой рубашкой вверх и образуют свободную колоду квестов. Поместите эту колоду на игровом поле около гостиницы.

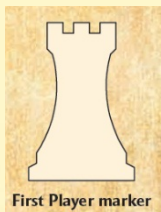


Карты Интриги.

Карты интриги позволяют игрокам тайно управлять другими Лордами. В начале игры перетасуйте карты интриги и выдайте по 2 карты в закрытую каждому игроку. Игроки должны сохранять эти карты скрытыми от своих противников. Оставшиеся карты интриги формируют колоду интриги. Положите колоду интриги на игровое поле рядом с гаванью.



Начало игры.



Первым начинает игру ее участник, который был недавно в другом городе. Этот участник игры получает маркер первого игрока. Начинаящий игрок получает 4 золота. Игрок с левой стороны от него получает 5 золота и так далее. Каждый игрок получает на 1 золото больше, чем игрок, сидящий с правой стороны от него.

Ход игры.

Игра длится 8 раундов. Во время каждого раунда игроки по очереди распределяют по городу своих агентов. Игрок с большим количеством победных очков в конце восьмого раунда объявляется победителем.

Начало раунда.

Каждое поле на треке раундов содержит 3 маркера победных очков, которые были выложены там, в начале игры. Маркеры победных очков на треке раундов также служат счётчиками раундов.

В начале каждого раунда удалите 3 маркера победных очков из одной ячейки трека и поместите их по одному лицом вверх на каждую постройку в Зале Строителя.

Некоторые тайлы зданий содержат специальные инструкции, которые должны быть выполнены в начале каждого раунда и когда здание только куплено. Если здание куплено и находится в игре, то следуйте инструкциям, указанным на тайле, для каждого такого здания. Как только все эффекты зданий применены в начале раунда, игроки могут ходить.

Начало 5-го раунда: Каждый игрок берет дополнительного агента своего цвета (агенты находятся на игровом поле, рядом с треком раундов) и добавляет его к себе в резерв. Дополнительный агент доступен до конца игры.

Действия в ход игрока.

Игроки ходят по очереди. Первым ходит начинающий игрок. Следующим ходит игрок, сидящий по левую руку. И так далее по кругу.

В свой ход, если игрок имеет в резерве агентов, он может совершить одно из нижеследующих действий или оба сразу

- 1. Распределить агента.**
- 2. Выполнить квест.**

Распределение агентов.

Если игрок имеет в своем резерве хотя бы одного свободного агента, он должен распределить его в городе. Чтобы распределить агента, помести его в любое незанятое здание (основное или то, которое было введено в игру).

Игрок не может распределить своего агента на место, занятое другим агентом, или в здание еще не введенное в игру.

Как только агент распределен, его владелец должен действовать согласно инструкции изображенной с местом помещения агента. Игрок выполняет

инструкцию один раз. Игрок не может отказаться от хода. Если игрок имеет свободных агентов, он обязан распределить одного из них. В маловероятном случае, если игрок не может назначить агентов в свой ход, он может спасовать. Если у игрока больше нет доступных агентов, чтобы распределить их в городе, он больше не можешь участвовать в этом раунде. Остальные игроки, у которых ещё остались агенты продолжают играть по очереди, пока они у них не закончатся агенты.

У нескольких основных зданий есть специальные правила. Они подробно описаны в приложении.

Зал Строителей.

Зал Строителей позволяет покупать новые здания, которые приносят в игру дополнительные действия.

Когда игрок распределяет своего агента в Зал строителей, он выбирает одно из доступных в этом месте зданий и платит за него в банк золото. Игрок немедленно получает соответствующие победные очки, берет тайл здания, помечает его своим маркером и располагает в свободном месте игрового поля. После строительства здания игрок немедленно берет верхний тайл из стопки зданий и кладет его на освободившееся место.

Бонус владельца. Как только здание построено, любой игрок может распределить в здание своего агента и осуществить указанное на здании действие. Однако если в здание распределен агент, не принадлежащий собственнику строения, игрок, которому принадлежит здание, получает бонус, указанный на здании.



Гостиница.

Гостиница имеет 3 места для агентов, вместо одного. Игрок может распределить в гостиницу более одного своего агента, но не более 1 агента за ход.

В начале игры Гостиница содержит 4 квеста. Распределение агента в гостиницу несет смысл в получение нового квеста. Однако каждое конкретное место для агента в Гостинице определяет разные действия. Игрок выбирает любое свободное место, когда распределяет агента в Гостиницу.

Как только игрок берет себе карту квеста, он тут же кладет на освободившееся место новый квест из колоды.

Место слева. Взять карту квеста и 2 золота из банка.

Центральное место. Взять карту квеста и вытянуть карту интриги.

Место справа. Сбросить из Гостиницы все 4 карты квестов, выложить новые 4 карты и выбрать из них одну.

Гавань.

Гавань имеет 3 места для агентов, вместо одного. Игрок может распределить в гавань более одного своего агента, но не более 1 агента за ход.

Распределение агента в гавань позволяет выполнить два действия.



1. Игра картой интриги.

Распределив агента в гавань, игрок должен сыграть с руки картой интриги. Если у игрока отсутствует на руке карты интриги, он не может распределить своего агента в гавань.

Сыграв картой, игрок немедленно выполняет инструкции, указанные на ней.

Эффект карты исполняется лишь раз.

Все карты интриги делятся на атаку, извлечение выгоды и обязательный квест.

Карты атаки мешают оппонентам в развитии и налагают на них штрафы.

Карты выгод приносят ее хозяину бонус.

Карты обязательного квеста заставляют выполнить оппонента обременительный квест, прежде чем он вновь сможет приступить к выполнению своих заданий.

2. Перераспределение агентов.

В конце раунда, когда все игроки распределили по игровому полю своих агентов, агенты, находящиеся в гавани перераспределяются на другие свободные места.

Таким образом, игроки получают дополнительный ход с помощью агентов, находящихся в гавани.

Первым перераспределяется агент, стоящий на цифре 1, затем на цифре 2 и последним агент, стоящий на цифре 3. Агентов нельзя перераспределять в Гавань.

В ходе игры агенты могут перераспределяться в результате иных эффектов.

Завершение квестов.

После распределения агентов, игрок может завершить один квест. Для завершения квеста, игрок должен обладать героями определенного типа и потратить указанное на карте золото.

Игрок не может завершить более одного квеста в свой ход. Игрок может не завершать квест, если не желает этого.

Для завершения квеста, игрок должен сбросить в банк из своей таверны нужное количество золота и кубиков героев. Далее игрок получает указанную в карте награду.

В независимости от того, сколько агентов распределил и перераспределил игрок, он может в свой ход завершить только один квест.

Квесты делятся на пять типов. В каждом типе квестов важным является один из типов героев.

Разные Лорды получают дополнительные победные очки за то, что она закончили квесты особых типов.

Требование: Каждая карта квеста требует определенные ресурсы, чтобы завершить задание.

Награда: Завершенный квест даёт награду игроку, который закончил задание. Награда обычно включает в себя победные очки, а так же героев, золото и карты. Если награда включает в себя героев или золото, возьмите его из банка и поместите в свою таверну. После того, как игрок получит награду, он должен перевернуть карту квеста лицом вниз и поместить её в область завершённых квестов на индивидуальном поле игрока.

Обязательный квест.

Некоторые карты интриги содержат обязательные квесты, которые игрок может сыграть на противника, чтобы препятствовать его планам. Когда игрок разыгрывает карту интриги с обязательным квестом, то он выбирает противника и помещает эту карту перед ним. Этот игрок не может закончить никакие другие квесты, пока не завершит обязательный квест.

Когда игрок выполняет обязательный квест, он сбрасывает карту в сыгранную колоду карт интриги.

Квесты заговора.

Некоторые квесты обозначены как "Квесты Заговора". Завершение этих квестов очень важно для управления городом. Квесты заговора имеют другой цвет по сравнению с обычными картами квестов. Когда игрок выполняет квест заговора, он помещает карту квеста около своего индивидуального поля, чтобы не забыть о воздействии карты на игру. Каждый завершённый квест заговора позволяет его владельцу совершать действия, выходящие за правила игры.

Конец Раунда.

Когда все агенты из гавани будут перераспределены, раунд заканчивается. В конце раунда все игроки возвращают всех своих агентов в свой резерв. Игрок с маркером первого игрока начинает следующий раунд.

Конец игры.

Конец игры наступает после 8 раундов игры. В конце восьмого раунда выполняется финальный подсчёт победных очков.

Каждый герой в таверне даёт 1 победной очко.

Каждые 2 золота в таверне (округляя в меньшую сторону) дают 1 победной очко.

Карта Лорда - как указано на карте.

Победителем объявляется игрок, набравший наибольшее количество победных очков. В случае равенства, побеждает игрок с наибольшим количеством золота.

Перевод Виталий Носов