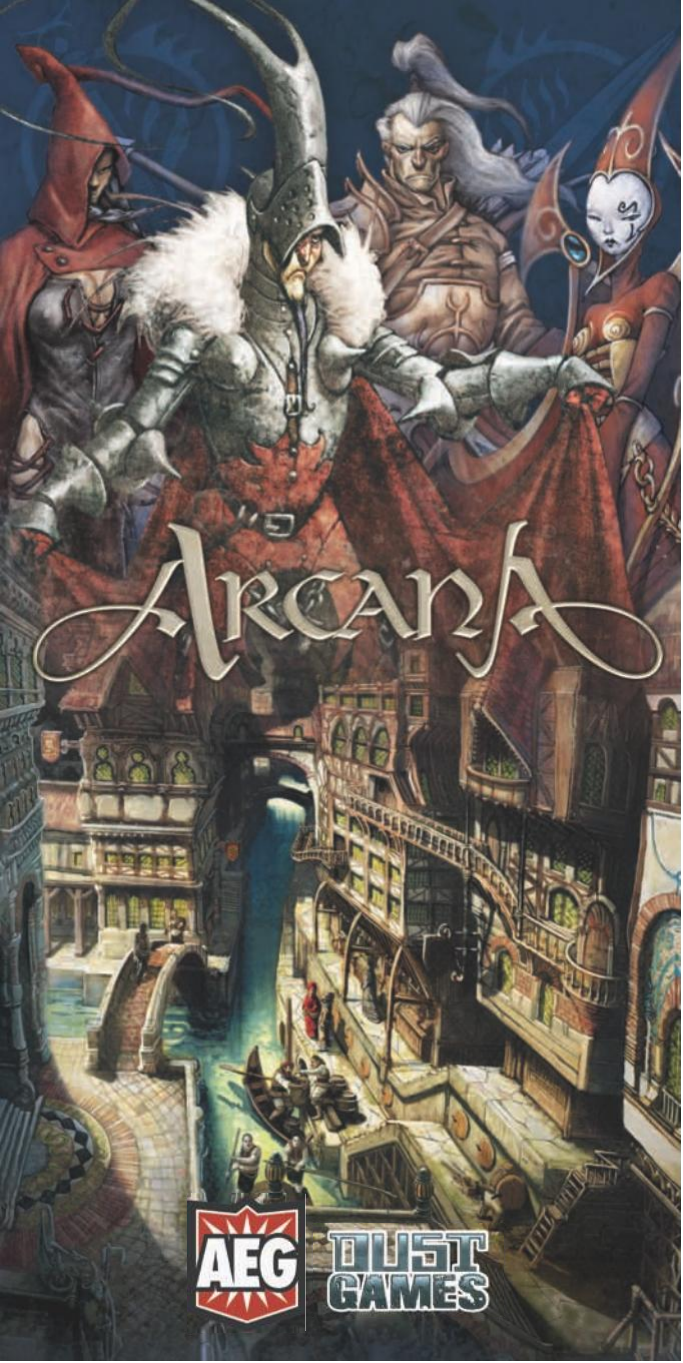
ARCANA
AEG
DUST GAMES

Игра

Damien Desnous

Исполнительный продюссер

David Preti

Представители

Alderac Entertainment Group

John Zinser
Todd Rowland

Менеджер проекта

Sébastien Célerin and Matthieu ChanTsin

Художественный руководитель

Soulven Quentel

Обложка

Nicolas Fructus, Édouard Guiton, and Paolo Parente

Иллюстраторы/Художники

Nicolas Fructus, Édouard Guiton, Florent Maudoux and Paolo Parente

Цвета

Miguel Coimbra, Florent Maudoux, Soulven Quentel and Marc Simonetti

Компьютерная обработка

Fabrice Boillot and Soulven Quentel

Перевод

Михаил Лисовой

Верстка

Александр Токмаков

© Copyright Rackham Entertainment, 2009. All rights reserved.
Confrontation is registered by Rackham Entertainment.
© *Arcana* Dust Game Ltd., 2006 -2009

Город Кадвалон славится интригами и борьбой за власть среди закрытых кругов, многочисленных торговых организаций, называемых Гильдиями и соперничающих за обладание ресурсами города. Кадвалон – город с великой историей. Его крепкие стены защищают немало политических центров, а так же древних реликтов, благодаря которым Кадвалон превратился в город мечты...

Цель игры.

В *Аркане,* каждый игрок становится главой одной из гильдий Кадвалона. Игроки должны поручить группе агентов завоевать благосклонность самых влиятельных персон города. Эти агенты также должны помочь игрокам вернуть драгоценные реликты и получить контроль над важнейшими городскими службами и ключевыми районами города. Для того чтобы получить абсолютный контроль над городом, игроки будут управлять городскими институтами, районами, собирать в своих руках древние реликты и пытаться получить поддержку и одобрение влиятельных горожан города для своих гильдий.

Содержимое:

This game box contains…

- 4 cards representing the 4 guilds
- 44 Guild cards including…
  - 9 Agents, 1 Location and 1 Relic belonging to the guild of Blades,
  - 9 Agents, 1 Location and 1 Relic belonging to the guild of Ferrymen,
  - 9 Agents, 1 Location and 1 Relic belonging to the guild of Thieves,
  - 9 Agents, 1 Location and 1 Relic belonging to the guild of Usurers,
- 85 Stake cards including…
  - 24 Relics,
  - 24 Locations,
  - 37 Personalities
- 1 “First player” card
- 1 “Game over : Ducal Jubilee” card
- 6 Militia cards: 2 Captains and 4 Soldiers (see Advanced rules)
- 22 “Objective” cards (see Advanced rules)
- And this rule booklet.

Гильдии Кадвалона

Все четыре гильдии преследуют одну и ту же цель: контролировать и управлять различными «отраслями», составляющими основу Кадвалона.

. *Гильдия Мечей* (Guild of Blades) утверждает, что была основана теми же самыми наемниками, которые строили Кадвалон и является старейшей гильдией в городе. Только лавки, которые принадлежат гильдии, имеют привилегию торговать оружием.

Транспорт находиться под контролем *Гильдии Перевозчиков* (Guild of Ferrymen): судовладельцы, извозчики, кучеры, караванщики... и асассины, покинувшие Гильдию Воров из-за денежных разногласий.

Сердце и душа организованной преступности, *Гильдия Воров* (Guild of Thieves) занимается контрабандой, ограблениями и прочими воровскими делишками.

Гильдия Ростовщиков (Guild of Usurers) управляет городским подпольем. Она контролирует всю остальную криминальную деятельность, не относящуюся к Гильдии Воров.

Подготовка.

Играя в первый раз, отложите в сторону карты «Ополчения» - «Militia» и «Цели» - «Objective». Каждый игрок выбирает гильдию и получает 11 карт (9 агентов, 1 район и 1 реликт), связанный с его гильдией и выкладывает карту гильдии в открытую рядом с собой. Если несколько игроков хотят играть одной и той же гильдией, придется найти честный компромисс. Мы предлагаем несколько игр, чтобы каждый игрок смог сыграть за каждую гильдию. 11 карт перемешиваются и лицом вниз кладутся в стопку. Так формируется колода игрока. У игрока будет две колоды карт: Главная Колода (Main Deck) и Колода Ресурсов (Resource Deck) , которые будут создаваться в течение игры.

Карты основной колоды (Stake cards) перемешиваются. Они распределяются на 5 стопок-зон из 12 карт (или 4 стопки, при игре втроём) в центре стола (смотри рисунок ниже). Остальные основные карты возвращаются в коробку, потому как в первой игре они не используются. Карта «Конец Игры» (Game Over) замешивает среди пяти последних карт стопки, помещенной в Свободную Зону (Free Zone). Верхние карты каждой стопки переворачиваются лицом вверх. Первый игрок определяется случайным образом и получает карту «Первый игрок» (First Player).

Расположение для 2х игроков

Тайны Власти.

Это – четыре составляющие власти. Они отображаются соответствующими символами на картах:

Уровень военной мощи изображается символом в виде Скипетра.

Уровень политического влияния изображается символом в виде Меча.

Уровень духовной силы изображается символом в виде Кубка.

Уровень экономического влияния изображается в виде Дуката, официальной валюты Кадвалона

Одно из этих значений написано на карте **золотым** шрифтом. Это – главная сила карты.

Реликты

Реликт – это ценный подарок, используемый для подкупа и выигрыша карты Персоны (только этого типа карт). Она может быть сыграна на одного из ваших агентов. Количество Дукатов на карте добавляется к нужному значению.

*Если сумма значений равна или больше значения Дукатов на Основной карте, эта карта выигрывается немедленно. Реликт и карты Агента(-ов) отправляются в Колоду Ресурсов и новая Основная карта в стопке вскрывается. Агенты остальных игроков возвращаются в соответствующие Колоды Ресурсов

*Если сумма значений ниже необходимого, ничего не происходит. Реликт отправляется обратно в Колоду Ресурсов.

. ВАЖНО:

- Невозможно подкупить Район или другой Реликт
- Возможно использовать реликт на группу Агентов. Общая сумма подсчитывается путём прибавления суммы значений этих Агентов к значению Дукатов.

Например: *игрок Гильдии Мечей желает подкупить Arcabast (7 Дукатов). В течении предыдущего хода он выложил карту Goblin fire-support (4 кубка) рядом с этой картой. На этом ходу этот же игрок выкладывает карту Drinking horn (3 Дуката). Сумма взятки – 7 очков (4+3) против семи у Arcabast. Игрок* **НЕМЕДЛЕННО** *выигрывает эту карту, не обращая внимания на Агентов, сыгранных другими игроками.*

Карты

Внешний вид карт поможет отличить их друг от друга.

Карты Гильдий

Центральная карта Гильдий

Карты целей

Влиятельные горожане (Personality)

Реликты

Районы

Ополчение

Специальные карты

Карта первого игрока

Карта конца раунда

Основные карты (Stake cards)

В игре есть три типа Основных карт: Персоны, Районы и Реликты.
Когда Основная карты выиграна игроком, она помещается в его Колоду Ресурсов.

Персоны:

Эти карты, попадая в Колоду Ресурсов игрока, становятся его новыми Агентами. Некоторые из них имеют значения сил и влияния гораздо лучшие, чем у Агентов в начале игры.

Районы

Когда играется карта Района, её эффект срабатывает мгновенно. Затем эта карта отправляется обратно в Колоду Ресурсов.

ВАЖНО: карта Района не может быть включена в борьбу за Основную карту (ибо на ней нет значений сил и влияния) .

Раунд игры.

Игра состоит из раундов, в течение которых, игроки отправляют своих агентов для захвата контроля над «Основными картами», полагаясь на свои знания о распределении власти в Кадвалоне.

Использование карт «Агентов»

Игроки вытягивают первые 4 карты из своей Основной Колоды (Main Deck). Если там не хватает карт, игроки тянут столько карт, сколько осталось. Тот игрок, чья Основная Колода пуста, в свой ход перемешивает Колоду Ресурсов (Resource Deck) и формирует новую Основную Колоду и немедленно набирает карты в руку.
Игрок получает и ход, в течение которого он может сделать следующие действия:

- Выложить карту Агента лицом вверх рядом с одной из Основных карт, находящихся в не контролируемой игроком или свободной зоне;
- Выложить карту Агента лицом вниз в зону, контролируемую игроком.
- Сыграть карту Локации. Когда эффект карты выполнен, она перемешается обратно в Колоду Ресурсов игрока.
- Сыграть карту Реликта на одного из ваших Агентов, чтобы подкупить влиятельного горожанина и заполучить его карту.
- Отправить одну из карт с руки в Колоду Ресурсов без применения её эффектов.

Затем следующий игрок делает свой ход. Когда все игроки завершат свой ход, раунд завершается.

Завершение раунда

Когда все карты были сыграны или отправлены в Ресурсную Колоду, начинается борьба за Основные Карты. Они отдаются победившему игроку по одной, начиная с самой дальней левой карты от первого игрока.

Значение сил Агентов, лежащих рядом с разыгрываемой картой, складываются, а затем сравниваются с главной силой этой карты (которая написана золотом). Когда главная силы карты определена, игроки складывают значения той же самой силы всех своих агентов, сражающихся за эту карту. Например, если главная сила этой карты – это «военная мощь» (цифра рядом с символом Скипетра выделена золотым), то игроки складывают значения «военной мощи» на картах своих агентов.

- Если сумма значений одного игрока равна или больше, чем значение на Основной карте, этот игрок выигрывает карту и помещает её в свою Колоду Ресурсов;
- Если сумма значений нескольких игроков равна или превышает требуемое значение, то карту выигрывает игрок с самым высоким результатом и забирает её в свою Колоду Ресурсов. В случае ничьей все карты остаются лежать там же, где и лежали (если только особое свойство Гильдии не подразумевает иного). Все агенты остаются там, где были;
- Если же сумма значений у каждого из игроков ниже необходимого, никто не выиграл. Все карты Агентов остаются там же, где и лежали.

Конец раунда

Новые Основные карты, оказавшиеся в пустых зонах, переворачиваются лицом вверх. Карта «Первый игрок» (First Player) передаётся следующему игроку справа. Начинается новый раунд.

Конец Игры

Когда вскрывается карта «Конец Игры» (Game Over), начинается последний раунд.

После его завершения, каждый игрок подсчитывает Победные Очки на всех картах в своей Колоде Ресурсов и Основной Колоде. Игрок с наибольшим количеством побеждает. **Количество Победных Очков указано на карте в правом нижнем углу.**

Победившая гильдия теперь правит Кадвалоном.

Раунд, в двух словах:

Фаза 1: раунд игры.

- Каждый игрок тянет 4 карты (Заново формирует Основную Колоду, если это требуется)
- Играет (или сбрасывает в Колоду Ресурсов) карты Агентов, Персон, Районов и Реликтов.
- Следующий игрок делает тоже самое и так до тех пор, пока у игроков не закончатся карты на руках.

Фаза 2: завершение раунда.

- По очереди разыгрывается каждая Основная Карта.
- Игрок, выигравший Основную Карту, помещает её в свою Колоду Ресурсов. Агенты, боровшиеся за эту карту, возвращаются в свои Колоды Ресурсов.
- Основные карты, которые никто не выиграл, остаются лежать на своих местах и все карты Агентов остаются лежать рядом с ними.

Фаза 3: конец раунда.

- Новые Основные Карты вскрываются.
- Карта «Первый Игрок» (First Player) передаётся следующему игроку справа.

Расширенные правила

Следующие правила могут быть использованы более опытными игроками уже после первой партии. Они делают игру более сложной и требуют более серьёзного продумывания стратегии.

Карты «Целей» (Objective).

В начале игры каждый игрок получает 4 карты цели «в закрытую», затем смотрит их и оставляет себе только две, сбросив две другие. Эти карты он не показывает остальным игрокам и держит перед собой до конца игры. В конце, игроки открывают свои карты целей и проверяют их. Если цель достигнута, игрок получает дополнительное количество победных очков, указанных на карте.

Карты «Ополчения» (Militia).

В начале игры, 6 карт ополчения помещаются в отдельную стопку. В течение своего хода, игрок может сбросить реликт в Колоду Ресурсов и получить помощь Ополчения. Этот игрок берёт верхнюю карту ополчения из стопки и кладет её рядом с одной из Основных карт. После разыгрывания этой карты, карта ополчения возвращается в свою стопку, которая, затем, перемешивается.

«Тактическое удаление» (Tactical Removal).

После выигрыша Основной карты у игрока есть выбор:

- Положить эту карту в свою Колоду Ресурсов (как обычно)
- Удалить эту карту из игры, положив её под карту Гильдии. Карта остаётся там до конца игры и не участвует в подсчёте очков. Это правило позволяет игроку уменьшить свою колоду для реализации более тонкой.