

Ошибки INIS и часто задаваемые вопросы.

Матагот – 2016 – Автор: Кристиан Мартинес

99% примечаний подтверждены либо автором, либо сотрудниками Matagot. Перевод формулировок и терминологии максимально близок к оригинальному тексту на английском.

Общее.

Расклад для 4х игроков: Тайлы территорий должны касаться как минимум двух других, но могут касаться и трёх.

Драфт на 2х игроков: Проходит в два, совершенно разных этапа. Первые три выбранные карты: отложены и не могут быть обменены во время второго драфта.

Первый ход Бренна: Бренн не может пасовать в самом первом ходе раунда. Он должен разыграть карту сезона. Бренн должен вести!

Здания: Существует ограниченное количество Святилищ и Цитаделей. Если они все находятся на поле, то больше разместить уже нельзя.

Столица + Болото: Столицу нельзя разместить на Болоте (свойство: - на этой территории не могут стоять цитадели), поскольку это цитадель. Это уточнение **Не подтверждено дизайнером.**

Требования к карте: Вы можете разыграть карту, даже если не можете выполнить все её свойства. Это

означает, что **вы можете разыграть карту без эффекта** или с частичным эффектом, и она будет считаться «разыгранной».

Примеры:

А. Праздник: - если у вас в резерве нет клана для размещения, вы все равно можете разместить жетон фестиваля, на территории где имеется святилище и присутствуют ваши кланы.

Б. Камень Фаль: на карте написано «Добавьте 2» клана в столицу, но если у вас в резерве только один или ни одного клана, вы всё равно можете разыграть эту карту.

В. Использование карты «Полководец — Трискель»: если у вас нет клана для размещения, вы все равно можете выбрать, кто будет выполнять следующий манёвр.

Г. Вместо передачи вы можете захотеть разыграть карту, которую не можете выполнить.

Сражения: Сражения между более чем двумя противниками происходят в формате **Каждый сам за себя (а не Один против Всех)**. Т.е. Игрок может атаковать противника, который не является инициатором сражения.

Жетоны подвига: - зарабатываются обычным порядком при проверке условий их получения, однако Жетон не может обеспечить несколько условий победы одновременно.

Жетоны подвига: - сохраняются от раунда к раунду. Жетоны подвига теряются только в том случае, если у вас не осталось кланов на игровом поле.

Колода Карт эпоса: Если колода Карт эпоса закончилась, а Дагда всё ещё находится в руке игрока, то перетасуйте стопку сброса и сформируйте новую колоду Карт эпоса.

Первый раунд: После расстановки раздайте карты преимуществ всем игрокам, которые являются вождями на соответствующих территориях.

Жетон Стая Воронов: Во время каждого собрания Бренн его подбрасывает, как монету, а не просто бросает в сторону. (Также читайте далее о карте "Морриган").

Жетон Претендента: Игрок не может взять более одного жетона Претендента за раунд, чтобы не дать противникам взять такой-же жетон.

Условия:

«Инициатор» (Нападающий) не всегда равен «Зачинщику». (Смотрите. «Плоскогорье + Фестиваль» ниже.)

«Удалить» не равно «Заменить». Это разные события. Карты, в которых указано одно не может быть использовано в ответ на другое. Кроме того, клан, который является «Замещенным», не может считаться «удаленным».

Порядок розыгрыша карт Трискеля: Если два или более игроков разыгрывают разные карты

Трискеля в ответ на одно событие (т. е. одновременно), сначала разыграйте карту активного игрока. В сражении активный игрок это тот, кто выполняет текущий манёвр. Прочие карты Трискеля, разыгрываются по очереди, согласно направлению на жетоне "Стая воронов".

Тайлы территорий.

Врата в Тир-на-ног: Свойство этой территории (которое гласит: - При изменении порядка хода каждый игрок с кланами на этой территории должен удалить по 1 клану с этой территории и взять 1 карту эпоса) может быть активировано картой "Морриган", если порядок хода изменится. Это утверждение есть в оригинальных Французских правилах. Дизайнеры предлагают игнорировать это, если вы играете в Английскую версию.

Карты преимуществ.

Плоскогорье + Праздник: Карта «Плоскогорье» позволяет сменить «Зачинщика» сражения (игрок с которого начнётся разрешение сражения), но Праздник относится к Нападающему (Инициатору) сражения. Игрок, инициировавший сражение, теряет клан, Плоскогорье этого не меняет.

Холмы против Железного рудника: Карта преимущества Холмов может отменить карту преимущества Железного Рудника. Обе карты затем будут сброшены.

Железный рудник: Если у противника нет карт действий, то Железная Шахта бесполезна. Это не позволяет

противнику потерять сразу два клана вместо одного.

Железный рудник: Атакованный игрок не может сбросить две карты действий вместо того, чтобы удалить.

один незащищённый клан.

Забывтая лощина: Карта преимущества позволяет переместить как дружественный так и противостоящий клан.

Туманные земли + Поляна: При возможности розыгрыша этих карт, выбираете одно из: разыграйте Туманные земли и оставьте только одну «Карту эпоса» или дополнительно (после Туманные земли) разыграйте карту Поляна и возьмите на одну «Карту эпоса» больше.

Каменный круг: Позволяет оставить «Карту эпоса», а не сбрасывать её, не отправляя в стопку сброса, даже когда разыгрывается «Дагда».

Болото: Если эффект этой карты отменен (например, Дагдой), она всё равно считается сыгранной. Поэтому отмена этой карты не имеет реального эффекта.

Карты эпоса.

Доля героя и Бухта: Если Доля героя разыгрывается в раунде раньше, чем Бухта, то эффект карты Бухта аннулируется (хотя его все ещё можно «разыграть»). Если карта Бухта сыграна раньше, Доля героя позволит забрать только что отложенную карту.

Красота Дейрдре: На карте написано: «Каждый соперник раскрывает по одной своей случайной карте эпоса. Возьмите себе одну из этих карт эпосов и сбросьте остальные. Затем удалите один из своих кланов с любой территории». Когда вы играете карту Красота Дейрдре, вы можете сразу же разыграть полученную «Карту эпоса», словно она уже была у вас на руке. Так, например, если вы получаете «Палицу Дагды», одно из её свойств: - при удалении одного из ваших кланов, этот клан остаётся на месте. И поскольку Палица Дагды уже в вашей руке, а Красота Дейрдре заставляет вас удалить клан, вы можете сразу разыграть карту Палица Дагды и не удалять свой клан.

Луг Самилданах: Может использоваться для сохранения карты, которая только что была аннулирована Гейсом.

Ремесленник - на этой карте действия значится: «Если можете, сбросьте 1 карту, затем возьмите 1 карту Эпоса». Если у вас нет других карт действий, вы всё равно можете разыграть карту Ремесленник и вытянуть карту «Эпоса».

Ремесленник: Позволяет сбросить как Желтую/ Карту Преимущества так и Красную/Карту Эпоса, а после этого взять 1 карту «Эпоса».

Ремесленник + Копьё Луга: После розыгрыша Копья Луга, если требуется действие, можно разыграть карту Ремесленник.

Морриган: В отличие от фазы собрания, в которой жетон Стаи Воронов подбрасывается, Морриган позволяет просто перевернуть Стаю Воронов на другую сторону, тем самым меняя порядок хода.

Морриган: Позволяет вам инициировать сражение на любой территории, даже там, где у вас нет кланов. Также вы должны будете выбрать, кто из присутствующих на территории игроков будет нападающим.

Легенда о Кухулине гласит: «Удалите до 2 любых незащищенных кланов с этой территории». Если есть

только один клан-соперник, вам не обязательно удалять один из своих кланов.

Битва при Маг Туиред: Кланов перемещаются и добавляются на конфликтную территорию, территорию где идёт сражение. Перемещающиеся кланы приходят с сопредельных территорий.

Карты действий.

Цитадель: Вы можете взять (забрать себе) карту преимущества, лежащую лицом вверх, или карту преимущества этой территории, если она ещё не была сыграна, из руки другого игрока.

Исследование: Бренн выбирает пустое место (рядом с двумя) для размещения новой территории. Исследователь выбирает ориентацию и добавляет на новую территорию 1 клан.

Праздник: Если игрок инициирует сражение, он сразу же теряет клан на территории с праздником, даже если игроки согласятся на мирное решение. Клан погибает ещё до начала обсуждения мира.

Праздник: Если игрок инициирует сражение с одним кланом, а затем теряет его из-за Праздника, сражение продолжается как обычно для оставшихся игроков, участвующих в сражении.

Гейс: Эта карта сводит на нет только эффект/текст предыдущей сыгранной карты; карта противника считается «сыгранной» и «использованной», хотя и без эффекта. Гейса нельзя использовать для блокировки например, сброс карты противника.

Новый союз: Если у вас нет клана, который мог бы «заменить» клан вашего противника, вы не сможете выполнить действие замены. Нельзя просто удалить клан противника, ничего не поставив на его место.

Полководец: Пример: игроки 1, 2, 3, 4. Игрок 1 делает манёвр, затем делает манёвр Игрок 2, после чего Игрок 1 использует эффект Трискеля Полководца, добавляет 1 незащищённый клан и выбирает себя для следующего маневра (таким образом ход переходит ему же). В результате Игроки 3 и 4 были фактически пропущены. Игрок 1 совершает манёвр, а следующим манёвром снова будет Игрок 2. (Итоговая последовательность: 1, 2, 1, 2, 3, 4,...)

Полководец: Игрок может использовать Полководца, чтобы начать сражение на территории, где нет противоборствующих кланов. Например, «вывести» часть/все свои кланы на соседнюю территорию, где он является вождём, не вызывая нового конфликта.