Тингвеллир – это дополнение к настольной игре Нидавеллир.
За весьма просыми правилами этого дополнения скрывается множество новых стратегий, поэтому мы не рекомендуем использовать его во время первой партии в основную игру Нидавеллир.

Если вы ещё не знакомы с ней, то в игре с дополнением вам может оказаться трудно оценивать действия соперников и принимать правильные решения. Ваш выбор может стать случайным, что испортит впечатление от игры.
Если же вы готовы к приключениям в Тингвеллире, вы не будете разочарованы.

При создании настольной игры Нидавеллир нас во многом вдохновляла северная и германская мифология. Мы стремились создать собственный мир и переплести его корни с корнями мирового древа Иггдрасиль.

Желаем вам удачных приключений и благодарим за поддержку.

Команда GRRRE GAMES

Повсюду были слышны дыхание кузнечных мехов и удары молотов о наковальню. Повсюду сверкали и кружились словно в танце мечи и боевые топоры. Всё королевство было мобилизовано, чтобы подготовиться к битве с Фафниром и его войском.

Король гордился своими эльвеландами, они оправдали оказанное доверие. Но всё же в глубине сердца он был обеспокоен… Что если его клан не справится с угрозой? Что если Фафнир одержит верх над лучшими войсками дворфов? Тогда королю суждено навсегда запомниться правителем, который не смог защитить королевство Нидавеллир.

Несмотря на всю тяжесть ответственности, король не собирался просить помощи. Другие кланы дворфов могут счесть подобное поведение слабостью. А надменные эльфы, воображающие себя божествами, вновь продемонстрируют своё презрение, как уже бывало в прошлом.

К счастью, королева Дагфид хорошо знала своего упрямого мужа и была готова его поддержать. Королева происходила из клана кочевников, она отличалась безграничной храбростью и беззаветной преданностью королю, с которым её связывали прочные узы любви. Однажды ночью в сопровождении Идунн Незаметной и Хурии Неуловимой королева покинула дворец и отправилась на поиски своего странствующего народа, чтобы просить о помощи.

Несколько недель спустя король, измученный беспокойством из-за исчезновения любимой жены, увидел на горизонте облако пыли. Ко дворцу приближалась орда кочевников верхом на впечатляющих боевых кабанах. Король не мог поверить своим глазам! Во главе войска он увидел Дагфид.

Королева вдоль и поперёк пересекла засушливые пустыни, чтобы найти и привести на помощь свой клан Тингвеллир. Кочевники разбили лагерь у подножия замка. Жители королевства посещали лагерь, восхищались храбрыми наёмниками и их необычайным снаряжением. Нидавеллир вновь обрёл надежду, а Фафнира ждут серьёзные неприятности!

Вместе с этим дополнением в игре Нидавеллир появляется **лагерь** – новая локация для найма солдат и приобретения артефактов.

Состав дополнения

24 карты **лагеря**, включая
А 12 карт **наёмников**,
Б 12 карт **артефактов**

А Б

1 жетон **лагерь**

10 жетонов **воинских классов**

6 карт новых **героев**
+ 2 карты «ДВОЙНИК ОЛЬВЮНА»

5 карт **памяток**

1 блокнот
для записи
победных очков

ЛАГЕРЬ

Подготовка к игре

Подготовьте игру по правилам основной игры «Нидавеллир». Далее сделайте следующее.

1 Положите жетон **лагерь** перед жетоном первой таверны «Весёлый гоблин».

2 Разделите карты **лагеря** на стопки **эпоха 1** и **эпоха 2**, перемешайте их по отдельности и положите с двух сторон от жетона **лагерь**.

3 Разместите 6 карт новых **героев** в держателях для карт.

Новое правило при игре вдвоём

На этапе «Посещение таверн»:
• если игрок с наибольшей ставкой выбрал карту в **лагере**, он обязан сбросить по своему выбору одну из карт в **таверне**, которую игроки в этот момент посещают.

Второй игрок в этом случае будет иметь выбор из двух оставшихся карт **дворфов** в **таверне**.

Открытие карт лагеря

В начале каждого раунда перед этапом «Появление дворфов» сделайте следующее.

• Откройте столько карт **лагеря** из стопки соответствующей эпохи, чтобы в ряду их было 5.

Важно: не открывайте новые карты **лагеря**, если в ряду их уже 5.

• В конце **эпохи 1** после распределения знаков отличия поместите все открытые карты **лагеря** в сброс.

Не смешивайте друг с другом стопки сброса карт **лагеря** и **основной игры**.

Правила Тингвеллира

Эльвеланд, сделавший наибольшую ставку, может взять карту:

• из лагеря (артефакт или наёмник),

либо

• из таверны, которую в данный момент посещают игроки.

Прийти в **лагерь** и взять карту может только игрок, получивший первенство на этапе «Открытие ставок».

Остальные игроки могут посещать только **таверну**.

В случае равенства ставок спор претендентов разрешается с помощью **кристаллов**, как и в основной игре Нидавеллир.

В лагере можно найти карты **артефактов** и **наёмников**.

Если игрок, получивший первенство, взял карту из **лагеря**, то после действий всех игроков в **таверне** останется одна карта **дворфов**. Эта карта помещается в сброс перед тем, как все игроки перейдут к следующей **таверне**.

Дорогой эльвеланд! Кристалл 5 поможет тебе получить доступ в лагерь на самом первом ходу игры. Однако это не гарантирует победу в игре!

Слово короля.

КАРТЫ АРТЕФАКТОВ

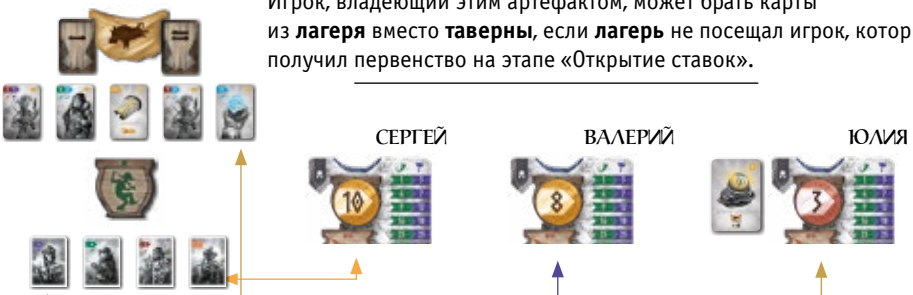
Эти карты в основном помещаются в командную зону, за исключением нескольких случаев, указанных в описании карт.

Эпоха 1

ФАФНИР БАУЛЕЙГР

Фафнир Баулейгр или Фафнир Пылкоглазый – очень древний артефакт, который своим видом напоминает глаз проклятого дракона. Он источает злое колдовство, которое может довести своего владельца до безумия.

Игрок, владеющий этим артефактом, может брать карты из **лагеря** вместо **таверны**, если **лагерь** не посещал игрок, который получил первенство на этапе «Открытие ставок».

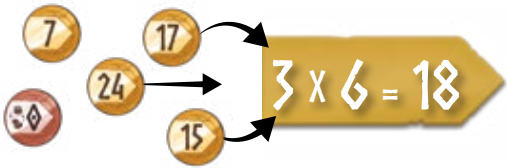


Во время посещения таверны «Весёлый гоблин» Сергей сделал ставку монетой 10 и получил первенство на этапе «Открытие ставок». Он решает взять карту **дворфа** из **таверны** вместо того, чтобы посетить **лагерь**. Валерий, чья ставка 8, совершает ход следующим и должен взять карту в **таверне**. Юлия сделала ставку 3 и совершает ход последней, но, благодаря артефакту ФАФНИР БАУЛЕЙГР, она может посетить **лагерь** вместо **таверны**, так как Сергей в свой ход не посещал **лагерь**.

ДРАУПНИР

Этот волшебный браслет обладает силой приумножать богатство. Эльвеланд, владеющий этим артефактом, сможет извлечь максимальную выгоду, если удачно обменяет свои монеты.

Во время подсчёта победных очков в конце **эпохи 2** прибавьте к своему **итоговому показателю храбрости** 6 победных очков за каждую свою монету с номиналом 15 или выше.



В конце игры у Валерия 5 монет с номиналами 24, 17, 15, 7 и 0. Таким образом, он прибавляет к своему итоговому счёту 18 победных очков.

ВЕГВИСИР

Защитный амулет, способный указать правильный путь своему владельцу. Он увеличивает силу разведчиков.

Взяв карту этого артефакта, сразу же положите её в колонку **разведчиков** своей **армии**. Если таким образом создаётся новая **линия 5 шевронов**, сразу же призовите нового героя.

Карта Вегвисир обладает одним **шевроном** и прибавляет 13 победных очков к **показателю храбрости разведчиков**.

СВАЛИНН

Щит, наделённый божественной мощью и призванный защищать землю. Он увеличивает храбрость героев.

Во время подсчёта победных очков в конце **эпохи 2** прибавьте к своему **итоговому показателю храбрости** 5 победных очков за каждую свою карту **героя**.

В конце игры у Дмитрия 3 карты **героя**. Таким образом, он прибавляет к своему итоговому счёту 15 победных очков.

МЕГИНГЬОРД

Знаменитый пояс Тора, считавшийся утерянным многие годы, был найден племенем кочевников. Владелец Мегингьорда приобретает столь сокрушительную мощь, что ему нет необходимости призывать в свою армию героев. Его армия наполняется божественной силой.

С момента получения этого артефакта и до конца игры владелец не может призывать **героев** в свою **армию** после создания **линии 5 шевронов**.

Во время подсчёта победных очков в конце **эпохи 2** прибавьте к своему **итоговому показателю храбрости** 28 победных очков.

Важно: ГЬЯЛЛАРХОРН позволяет игроку призывать героев, даже если он владеет МЕГИНГЬОРДОМ.

ВИДОФНИР И ВЕДРФЁЛЬНИР

Перья, вырванные у петуха Видофнира и ястреба Ведрфёльнира, обитающих на вершине мирового древа, дадут эльвеланду большое преимущество при обмене или улучшении золотых монет.

Взяв этот артефакт, сразу же откройте монеты в вашем кошеле и **улучшите** на **+2** одну из них и на **+3** другую (см. «Улучшение монет» на стр. 11 правил основной игры «Нидавеллир»). Улучшение монет можно производить в любой очерёдности.

Если одна из монет в кошеле обменная / , тогда **улучшите** на **+5** вторую монету в кошеле.

Юлия открыла в своём кошеле монеты с номиналами 3 и 2. Она решила улучшить монету 3 на +3, а монету 2 на +2. Она получает монеты с номиналами 6 и 5 (так как в королевской сокровищнице нет монеты с номиналом 4).

Если бы в кошеле была монета 3 и обменная монета 0, Юлия могла бы улучшить только монету 3 на +5, и получила бы монету с номиналом 8.

Эпоха 2

БРИСИНГАМЕН

Ожерелье Брисингов некогда принадлежало богине Фрейе. Локи украл его, но спустя годы ожерелье очутилось среди богатств странствующего народа. Эльвеланд, который заполучит Брисингамен, станет неотразимым.

Взяв этот артефакт, сразу же посмотрите все карты в стопке сброса карт **эпохи 1 и 2** (но не в стопке сброса карт **лагеря**) и выберите две карты. Это могут быть карты **королевская награда** и/или **дворф** в любом сочетании.
В желаемом порядке выполните следующие действия:
- улучшите монету, если выбрали карту **королевская награда**,
- сразу же поместите в свою **армию** карту **дворфа** и призовите **героя**, если создали новую **линию 5 шевронов**.

В конце **эпохи 2** перед подсчётом победных очков сбросьте одну карту **дворфа** из своей **армии**. Эта карта может быть сброшена из колонки любого воинского класса по выбору игрока, но нельзя сбрасывать карту **героя**.

Дмитрий – счастливый обладатель БРИСИНГАМЕНА. Перед подсчётом победных очков он сбрасывает карту **дворфа** из своей **армии**.

МЬЁЛЛЬНИР

Молот Тора – самое мощное оружие богов, символ защиты вселенной и убийца великанов. Он увеличивает храбрость войск.

Во время подсчёта победных очков в конце **эпохи 2** прибавьте к своему **итоговому показателю храбрости** 2 победных очка за каждый **шеврон** в колонке одного воинского класса по выбору игрока.

В конце игры у обладающего МЬЁЛЛЬНИРОМ Сергея в колонке **охотников** 10 **шевронов**. Поскольку в этой колонке у него максимальное количество **шевронов**, он применяет к ней эффект МЬЁЛЛЬНИРА и прибавляет 20 победных очков к **итоговому показателю храбрости** своей **армии**.

ХЁФУД

Меч бога Хеймдалля позволяет воинам получить решающее преимущество.

Когда один из игроков получает этот артефакт, остальные игроки сразу же сбрасывают по одной карте **воинов** из своих **армий**. Игроки могут выбрать любую карту класса **воин**, за исключением карт **героев**.

ХРАФНСМЕРКИ

Знамя ворона, принадлежащее самому Одину! Никто не знает, как заполучили его кочевники. Только обладателям неисчерпаемой мудрости и смирения ведомо, почему им было вверено это знамя.

Во время подсчёта победных очков в конце **эпохи 2** прибавьте к своему **итоговому показателю храбрости** 5 победных очков за каждую свою карту **наёмника**.

В конце игры у Юлии 2 карты **наёмников**. Таким образом, она прибавляет к своему итоговому счёту 10 победных очков.

ЯРНГРЕЙПР

Перчатки Тора – источник храбрости, усыпляющий алчность. Когда взгляд обращён к предстоящей битве, золото перестаёт интересовать.

Взяв этот артефакт, сразу же положите в сброс свою обменную монету (с номиналом 0 или 3).

Внимание! Если обменная монета была использована в качестве ставки в таверне, которую ещё не посещали, то игрок всё равно должен её сбросить. В этом случае он лишается ставки и во время посещения таверны не сможет взять ни одной карты.

Во время подсчёта победных очков в конце **эпохи 2** прибавьте 24 победных очка к своему **итоговому показателю храбрости**.

ГЬЯЛЛАРХОРН

Рог бога Хеймдалля, предвестник Рагнарёка и последней войны Нидавеллира. По его зову один из героев присоединится к армии эльвеланда.

Взяв этот артефакт, сразу же призовите в свою **армию** нового **героя**, независимо от количества завершённых **линий 5 шевронов**. Данное исключение действует только один раз. Чтобы призвать следующего героя игроку будет необходимо соблюсти основное правило: можно призвать нового **героя**, если собранных **линий 5 шевронов** на 1 больше, чем **героев** в **армии** игрока.

Юлия берёт карту ГЬЯЛЛАРХОРН и призывает ИЛУД в свою **армию**. В этот момент в её **армии** нет завершённых **линий 5 шевронов,** и для того, чтобы призвать второго **героя,** ей придётся завершить две **линии 5 шевронов**.

1-я линия 5 шевронов

2-я линия 5 шевронов

Правило 1: ГЬЯЛЛАРХОРН позволяет игроку призывать героя, даже если он обладает картой МЕГИНГЬОРД.

Правило 2: нельзя призвать героя, если игрок не может выполнить условия, необходимые для призыва. Например, нельзя призвать ДАГДУ в колонку **охотников**, если игрок не может сбросить по одной нижней карте **дворфов** из двух других колонок своей **армии**.

КАРТЫ НАЁМНИКОВ

Эти карты без исключений помещаются в **командную зону**.

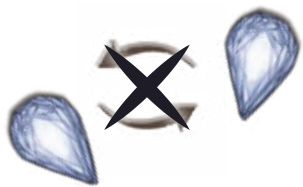
В конце **эпохи 1** до распределения **знаков отличия** и в конце **эпохи 2** до подсчёта победных очков все игроки размещают карты **наёмников** в своих **армиях**.

Каждый игрок должен объявить всем участникам количество карт наёмников в своей командной зоне, и в зависимости от этого определится очерёдность игроков. Игрок с наибольшим количеством карт наёмников выбирает действовать первым или последним, далее ход передаётся другим игрокам в порядке уменьшения количества карт наёмников.

Эльвеланд с наибольшим количеством карт наёмников в своей командной зоне обладает преимуществом!

Этот игрок может:
- первым размещать свои карты **наёмников**
или
- размещать свои карты последним.

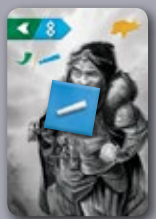
Если у нескольких игроков одинаковое наибольшее количество карт наёмников, то спор разрешается с помощью кристаллов. Обмен кристаллами в этом случае не производится.



Игрок в любом порядке размещает все свои карты **наёмников** в свой ход и только затем передаёт ход следующему игроку.

Каждая карта **наёмника** может быть размещена в одном из двух воинских классов, указанных на ней.

Жетоны воинских классов



Если карта **наёмника** оказалось единственной в колонке **армии**, то положите на неё **жетон воинского класса** для напоминания о воинском классе колонки.

Жетон можно убрать, когда в такую колонку будет добавлена карта дворфа с соответствующим шевроном.

Размещая карты **наёмников**, игроки могут создать новую **линию 5 шевронов**, что даёт им возможность призвать **героя**.

В этом случае прервите размещение карт **наёмников**, призовите **героя**, а затем продолжите размещение. Как только карта **наёмника** была размещена в **армии** игрока, она не может быть перемещена.

Порядок применения эффектов карт «БРИСИНГАМЕН», «ИЛУД», «ТРУД» и размещения карт **наёмников** рассмотрены в разделе «В конце каждой эпохи» на стр. 24.

В конце **эпохи 1** у Сергея 2 карты **наёмников**, у Юли и Валерия по 1 карте **наёмников**, у Дмитрия нет карт наёмников.

Сергей (и только он) может выбрать размещать карты **наёмников** первым или последним, и он выбирает действовать последним. Следующая в очереди Юлия, и она размещает свою карту **наёмника** так, чтобы завершить **линию 5 шевронов** и призвать нового **героя** в свою **армию**.

Валерий размещает свою карту **наёмника** в колонку **охотников**, рассчитывая заполучить **знак отличия охотников**.

У Дмитрия нет карт **наёмников**, поэтому ход переходит к Сергею, и он помещает одну карту в колонку **горняков**, а другую – в колонку **охотников**. Это позволяет Сергею заполучить **знак отличия горняков** и сравняться с Валерием по количеству шевронов **охотников**, так что **знак отличия охотников** никто не получает.

Эпоха 1

Воин
Разведчик

Воин
Кузнец

Охотник
Разведчик

Охотник
Горняк

Кузнец
Горняк

Воин
Разведчик

Эпоха 2

Охотник
Кузнец

Воин
Горняк

Кузнец
Разведчик

Воин
Охотник

Разведчик
Горняк

Воин
Разведчик

ХАРАКТЕРИСТИКИ ГЕРОЕВ

Нейтральные герои

В основном эти карты размещаются в командной зоне игрока.
Исключения отмечены в описаниях карт.

АННУМИЯ НЕКРОМАНТ

Таинственная, потусторонняя и пугающая – вот качества, которые приходят на ум при первой встрече с Аннумией.
Её происхождение загадочно, о ней ходили почти такие же дикие слухи, как и о Ско, но они все исчезли, когда проявились её силы. Все вдруг примолкли, когда обнаружилось, что она пробуждает мёртвых, гадает по внутренностям и превращает монеты в золотые! Аннумия всегда пригодится, чтобы увеличить богатство или храбрость маленькой армии.

Прибавьте 12 победных очков к **итоговому показателю храбрости**. Как только вы призвали АННУМИЮ, сразу же посмотрите все карты в стопке сброса карт **эпохи 1 и 2** (но не в стопке сброса карт **лагеря**) и выберите одну карту.

- Если выбрана **королевская награда**, сразу примените её эффект и верните карту в сброс.
- Если выбран **дворф**, поместите его в свою армию. Призовите **героя**, если создали новую **линию 5 шевронов**.

ХОЛЬДА МЕНЕСТРЕЛЬ

Её нашли младенцем на краю тингвеллирского водопада, а рядом с ней лежала лира. Уже в детстве у Хольды проявились способности к музыке и искусству в целом, и она стала живым воплощением легенды о дочери дворфа и Браги – бога поэзии и музыки.
Как только её пальцы коснутся лиры, храбрость и решительность наполнят вас. Говорят, что в бою Хольда может использовать свою лиру в качестве оружия, и даже если номинал ваших монет будет мал, она всё равно сможет привести вас в лагерь кочевников.

Прибавьте 12 победных очков к **итоговому показателю храбрости**. Как только вы призвали ХОЛЬДУ, сразу же возьмите карту **наёмника** или **артефакта** из **лагеря**.

КРАД ПЛУТ

Буйный и изворотливый, Крад любит притворяться несчастным, потерявшим разум, чтобы с успехом обмануть своих собеседников. Частенько его недооценивают, и ему удаётся выйти сухим из воды. Легко забыть, что он двоюродный брат королевы Дагфид и правая рука Ярики. Грид приходит в бешенство всякий раз, когда Крад появляется во дворце. Их способности в чём-то схожи, но они полезны по-своему.

Прибавьте 4 победных очка к **итоговому показателю храбрости**. Как только вы призвали КРАДА, сразу же **улучшите** одну свою монету с наименьшим номиналом на **+1◊** (см. «Улучшение монет» на стр. 11 правил основной игры «Нидавеллир»).
Обменная монета с номиналом 0 не может быть улучшена.

ЯРИКА ШЕЛЬМА

Ярика происходит из благородной семьи аристократов и пользуется уважением при дворе. Своё прозвище она получила благодаря талантам оратора и торговца, которые позволили ей также значительно увеличить благосостояние своего края. Некоторые даже говорят, что она богаче, чем Грид и Астрид вместе! Если вы решите затеять с ней обмен или торговлю, знайте, что она всегда найдёт способ оказаться победителем.
Её сила позволит вам заработать большое состояние и нанять лучших дворфов!

Прибавьте 8 победных очков к **итоговому показателю храбрости**.
ЯРИКА – нейтральный герой, поэтому, призвав её, положите карту в свою **командную зону**.
Во время каждого **улучшения** или **обмена** монет увеличьте номинал монеты дополнительно на **+2**.

Юлия призвала ЯРИКУ. Во время обмена в её кошеле лежат две монеты с номиналами 3 и 4. Юлия обменивает монету 4 и должна была бы взять вместо неё монету с номиналом 7, но, поскольку у неё есть ЯРИКА, она берёт монету с номиналом 9.

В ходе игры Юлия взяла карту **королевская награда +3** и решает улучшить свою монету с номиналом 2. Она должна была бы взять вместо неё монету с номиналом 5, но, благодаря ЯРИКЕ, берёт монету 7 (5+2).

ОЛЬВЮН МНОГОЛИКИЙ

Многоликий Ольвюн поставил свой талант на службу королю. Его способность – быть везде, поколениями развивалась в его семье вечных странников. Некоторые, впрочем, утверждают, что источник таланта Ольвюна – воды Тингвеллира, куда он упал ещё ребенком. В любом случае, он интересный союзник на поле боя. Его призрачных двойников можно использовать по-разному, они умеют выделывать всякие необычные штуки. Попробуйте разобраться в них.

Прибавьте 9 победных очков к **итоговому показателю храбрости**. Как только вы призвали ОЛЬВЮНА, сразу же возьмите две карты «ДВОЙНИК ОЛЬВЮНА» и положите их в две разные колонки своей **армии**.

В результате размещения ДВОЙНИКОВ ОЛЬВЮНА могут возникнуть новые **линии 5 шевронов**, в этом случае игрок может призвать новых **героев**.

Призрачные двойники обладают значением храбрости 0, но могут стать дворфами любого воинского класса. Они могут быть отправлены в сброс эффектами карт «ДАГДА», «БОНФУР», «БРИСИНГАМЕН» и «ХЁФУД».

ДВОЙНИКИ ОЛЬВЮНА не являются **героями**.

Если карта «ДВОЙНИК ОЛЬВЮНА» единственная в колонке, то положите на неё **жетон воинского класса** для напоминания о воинском классе колонки.

СОЛЬКУР ЖАДНЫЙ

Бывший хранитель Королевской сокровищницы, изгнанный из Нидавеллира за попытку обмануть короля. Но сейчас в битве с войском Фафнира пригодится любая помощь. Король принял покаяние Солькура и позволил ему вернуться. Солькур не силён физически, но в двух вещах ему нет равных: планировании и стяжательстве. Хорошенько всё рассчитайте, чтобы получить максимальную прибыль!

Прибавьте 10 победных очков к **итоговому показателю храбрости**. Как только вы призвали СОЛЬКУРА, сразу же положите его карту на монеты в **кошеле**. Во время следующего **обмена**, в отличие от стандартных правил, обменяйте монету с наименьшим номиналом, а не с наибольшим. После обмена положите карту «СОЛЬКУР» в **командную зону**.

Дмитрий призвал СОЛЬКУРА. Во время **обмена** в его кошеле лежат две монеты с номиналами 10 и 2. Дмитрий сбрасывает монету с номиналом 2 и берёт вместо неё монету с номиналом 12 из **королевской сокровищницы**. После обмена Дмитрий перекладывает карту «СОЛЬКУР» в свою **командную зону**.

ГЛОССАРИЙ

Просмотр стопки сброса эпохи 1 и 2
Эта иконка указывает на эффект, позволяющий игроку посмотреть карты в стопке сброса **эпохи 1 и 2** и взять себе одну или несколько карт. Стопка сброса **эпохи 1 и 2** содержит карты «Королевская награда» и карты дворфов. В сброс попадают карты, не выбранные в тавернах, а также сброшенные эффектами карт «ДАГДА», «БОНФУР», «БРИСИНГАМЕН». Этот эффект не позволяет брать карты из стопки сброса карт **лагеря**, однако стопка сброса **лагеря** доступна игрокам для ознакомления.

Продолжительный эффект
Эта иконка указывает на эффект, который может быть применён неоднократно в течение всей игры при наступлении необходимых условий. Такая иконка изображена на картах «ЯРИКА» и «ФАФНИР БАУЛЕЙГР».

Над игрой работали

Автор игры: Серж Лаже
Художник: Жан-Мари Мингез
Графический дизайн: Валериана Холле
Мобильное приложение: Никола Нормандон

Легенды Нидавеллира написаны Сержем Лаже и Флорианом Гренье.

Эврикус®
Ещё больше игр на сайте evrikus.ru

Blackrock GAMES

GRRRE GAMES

В КОНЦЕ КАЖДОЙ ЭПОХИ

В конце эпохи 1

1. Зачисление **наёмников** в армию. Игрок, у которого наибольшее количество карт наёмников, решает размещать их первым или последним.
2. Размещение ИЛУД в армии.
3. Смотр войск и распределение **знаков отличий**.

В конце эпохи 2

1. Зачисление **наёмников** в армию. Игрок, у которого наибольшее количество карт наёмников, решает размещать их первым или последним.
2. Размещение ИЛУД в армии.
3. Возвращение ТРУД из армии в **командную зону**.
4. Применение эффекта карты «БРИСИНГАМЕН».
5. Подсчёт **итогового показателя храбрости**.

Если размещение карты **наёмника** приводит к возможности призыва нового **героя**, то сначала призовите **героя**, а затем продолжите размещать карты **наёмников**.

Если, размещая карты в конце эпох, игрок призывает героя ХОЛЬДУ и благодаря её эффекту берёт карту **наёмника** из **лагеря**, то он сразу же кладёт эту карту в **армию**, а не в **командную зону**.