

The cover art features a dark, tattered banner at the top with the text 'WARHAMMER INVASION THE CARD GAME'. Below the banner, a large, detailed illustration depicts a battle scene. On the left, a dark, winged creature with a rider is shown in flight. On the right, a large, horned, demonic creature with a spiked helmet and armor is roaring. The background is a fiery, orange and yellow landscape. The entire scene is framed by a dark, ornate border with skull motifs at the top and bottom.

WARHAMMER
INVASIONTM
THE CARD GAME

RULES OF PLAY

ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в Старый Мир, земли могучих королевств, героических приключений, и жестоких кровопролитных сражений. На севере собрались силы Хаоса, чтобы сеять смерть и разрушение всем цивилизованным землям. Огромные орды свирепых Орков кишат по всему континенту. Жестокие и злобные Тёмные Эльфы вынашивают собственные планы господства в своих темных башнях. Противостоят этим армиям разрушения крепкие Гномы в своих горных цитаделях. Благородные и таинственные Высшие Эльфы из далекого Ултуана также ответившие на призыв к оружию. И храбрые и находчивые солдаты Империи, которые никогда не отступают от борьбы...

ЖИВАЯ КАРТОЧНАЯ ИГРА

Карточная игра "Вархаммер: Вторжение" - это дуэльная игра для двух игроков, в которую можно играть, используя только содержимое Базового набора. Также, "Вархаммер: Вторжение" - это живая карточная игра (или ЖКИ) и удовольствие и мастерство в игре может быть настроено и расширено с помощью 40-ка карточного расширения - Колода Сражения. Каждая Колода Сражения предоставляет новые варианты и стратегии для каждой из колод в данном наборе, также эти карты возможно использовать для построения собственной уникальной колоды. ЖКИ "Вархаммер: Вторжение" можно играть от случая к случаю, с друзьями или на турнирах, через организованную программу игр, которая официально разрешена Fantasy Flight Games.



Комплектация

"Вархаммер: Вторжение" Базовый набор включает следующее:

- Книга Правила
- 220 карт
- 4 карточки Столиц
- 35 фишек ресурсов
- 60 фишек повреждений
- 4 фишки пожаров

Обзор комплектации

Карты

"Вархаммер: Вторжение" Базовый набор содержит 220 карт, и стартовые колоды рас: Империя, Гномы, Орки и Хаос.

Дополнительно в набор включены карты: Высших Эльфов, Тёмных Эльфов, нейтральные, карты альянсов и карты формирования колоды.



Карточки Столиц

Карточки Столиц показывают какой расой играет игрок в данной игре. Также они используются для учёта повреждений, которые были нанесены столице. 4 Карточки Столиц, которые включены в Базовый Набор предназначены для рас: Империя, Гномы, Хаос и Орки. Карточки Столиц для Высших и Тёмных Эльфов доступны в дополнении к "Вархаммер: Вторжение" Базовый набор, которое называется The Assault on Ulthuan expansion (Штурм Ултуана)



Фишки ресурсов

Фишки ресурсов используют, чтобы оплатить карты, эффекты и отмечать продвижения в поисках



Фишки повреждений

Фишки повреждений используются для учета урона, который был нанесен войскам и столице игрока.



Фишки пожара

Фишки пожара используются, для отображения той части столицы, которая разгромлена врагом и пылает. Цель игры сжечь две из трёх частей столицы противника.



Краткий обзор игры

Действия ЖКИ "Вархаммер: Вторжение" происходят в трёх зонах: королевства, зона квеста и поле боя. Армии, герои, злодеи и существа Старого Мира разыгрываются в этих зонах: с целью приобретения ресурсов в зоне королевства, набора большего числа карт в зоне квеста, и нападения на противника в зоне поле боя. Нападение на противника ведёт к главной цели - сжечь зоны его столицы. Тот игрок, который первым спалит две из трёх зон столицы противника, побеждает в игре.



Расы

В ЖКИ "Вархаммер: Вторжение" 6 различных рас, каждая из которых обладает своими особенностями. Каждая раса в игре представлена уникальным знаком и цветом на границе карты.

Расы и их знаки такие:



ИМПЕРИЯ



ГНОМЫ



ВЫСШИЕ ЭЛЬФЫ



ХАОС



ОРКИ



ТЁМНЫЕ ЭЛЬФЫ

Империя, Гномы, Высшие Эльфы составляют расы "Порядка". С другой стороны: Хаос, Орки и Тёмные эльфы известны как расы "Разрушения". Карты Порядка и Разрушения не могут быть собраны в одной колоде.

Карты серого цвета и не имеющие символа расы нейтральные. Нейтральные карты не принадлежат какой-либо расе и могут быть использованы в обеих колодах Порядка и Разрушения, если это не противоречит тексту на карте.



Золотое правило

Если текст на карте противоречит правилам игры, приоритет имеет текст на карте.



Если закончились карты

Если в любой момент игры у игрока нет карт в колоде, этот игрок немедленно выбывает из игры.





Виды карт

В ЖКИ "Вархаммер: Вторжение" существует пять различных видов карт.

Карты отрядов

Карты отрядов представляют героев, злодеев, армии, существ, чудовищ и демонов Старого Мира. Игрокам необходимы карты отрядов для нападения на столицу противника с поля боя и для поисков в зоне квеста. отряды могут также использоваться в королевстве для производства ресурсов. Наконец, отряды могут быть использованы для защиты зоны, в которой они расположены, когда зона атакована.



Карты тактики

Карты тактики представляют боевые манёвры, заклинания, действия, бедствия и другие неожиданные трюки. Карты тактики обычно разыгрываются с руки, их эффекты применяются и затем карта уходит в сброс.



Карты квестов

Карты квестов представляют длительные поиски, которые боевые единицы игрока могут попытаться завершить. После завершения квестов, игрок щедро вознаграждается сильным эффектом. Карты квестов разыгрываются в зоне квестов, затем игрок может разыграть карту отряда на карту квеста, если он решил отправить ее на задание.



Карты поддержки

Карты поддержки представляют здания, территории, укрепления, предметы, оружие и прочие дополнения. Будучи разыгранными, карты поддержки остаются в игре пока не будут уничтожены игрой или эффектом карты.

Исключение: Карты, которые присоединены к другим картам (очень часто Присоединения - это карты поддержки) принесены в жертву (идут в сброс), если карта к которой они присоединены выходит из игры по какой-либо причине.



Карты формирования колоды

Формирование колоды - это специальный формат игры в котором игроки соревнуются в колодостроении, пытаются собрать лучшую колоду из ограниченного общего банка карт. Карты формирования колоды были разработаны специально для этого формата игры. Подробнее о формате формирования колоды смотри Вариант Формирование колоды (страница 19).



Структура карты

1. Заголовок: название карты. Карта с флагом перед названием называется уникальной (смотри ниже "Уникальные карты")
2. Стоимость: Количество фишек ресурсов, которыми игроку необходимо оплатить розыгрыш карты с руки.
3. Символ расы: расовая принадлежность карты.
4. Значки верности: дополнительные затраты для разыгрывания карты, которые могут быть уменьшены с помощью разыгранных карт под контролем игрока, раса которых лояльна к расе к которой принадлежит карта (см. стр. 10-11)
5. Значки Силы: В зависимости от зоны, в которой разыграна карта, значки силы позволяют игроку собрать больше ресурсов (в королевстве), вытянуть больше карт (в зоне квестов), или нанести больше урона противнику (на поле битвы).
6. Тип карты: Этот символ указывает является ли карта отрядом, поддержкой, тактикой или картой поисков.
7. Очки жизни: количество повреждений, которые может выдержать отряд. Если у отряда столько фишек повреждений сколько очков жизни, то данный отряд уничтожен и уходит в сброс.
8. Особенности: Специальные указатели, у которых нет правил, но которые могут быть затронуты другими картами в игре. Например: Воин, Герой, Заклинание и Здание.
9. Описание карты: специальные эффекты уникальные для этой карты.
10. Коллекционная информация: Обозначает символ набора и коллекционный номер карты.

Уникальные карты

Некоторые карты в этой игре уникальны. Они отмечены флагом перед названием карты, который указывает на их уникальность.

Если у игрока разыгранна уникальная карта, он не может разыграть, взять под свой контроль, или поместить в игру (через эффект карты) еще одну уникальную карту. Однако возможно, чтобы у обоих игроков было разыграно по уникальной карте одновременно. Если уникальная карта уходит в сброс, игрок может разыграть еще одну уникальную карту согласно правилам.

Для первой игры

Для первой игры, каждый игрок должен выбрать одну из четырёх предварительно собранных 40-карточных стартовых колод в ЖКИ "Вархаммер: Вторжение" Базовый набор: Гномы (карты 1-25), Империя (карты 26-50), Орки (карты 56-80) или Хаос (карты 81-105). Это может быть сделано быстро, поскольку все карты каждой расы имеют одинаковый цвет.

После того, как стартовая колода выбрана, перетасуйте 24 не альянсовые нейтральные карты (111-119) и раздайте по 10 нейтралов каждому игроку. Затем каждый игрок замешивает полученные нейтральные карты в свою стартовую колоду. Теперь у каждого игрока по 50 карт в колоде и можно приступать в игре.



Установка

Перед началом игры в ЖКИ "Вархаммер: Вторжение" оба игрока должны выполнить несколько предварительных действий в следующем порядке:

1. Перетасовка колод:

Как в играх с картами, каждый игрок тасует карты своей колоды, пока они не будут располагаться в случайном порядке. Игрок имеет право разбить или перетасовать колоду соперника, чтобы засвидетельствовать о том, что карты в ней достаточно перемешаны.

2. Установка карточки столицы.

Каждый игрок выбирает Карточку Столицы, которая наиболее подходит к его колоде и ставит ее на игровую зону перед собой.

3. Установка банка фишек.

Разместите фишки ресурсов, пожаров и повреждений в центре стола. Оба игрока берут фишки из этого банка в течении всей игры.

4. Определение первого игрока.

Первый игрок может быть определен случайно, подбрасыванием монетки или другим способом по договорённости между игроками.

5. Стартовые карты на руках:

Каждый игрок тянет по семь карт сверху своей колоды. Это его стартовый набор для игры. Если игроку не понравились выпавшие ему карты, он имеет право замешать семь карт в свою колоду обратно и вытянуть другие семь карт. Это называется "взять вторую попытку". Если игрок берет вторую попытку, карты взятые во второй раз становятся его стартовым набором.





**PLAYFIELD
SETUP**

Очередность ходов

В ЖКИ "Вархаммер: Вторжение" игроки ходят по очереди. Каждый игрок сначала заканчивает свой ход, затем ход переходит к другому игроку.

Ход игрока разделён на четыре фазы, выполняемые в следующем порядке:

1. Фаза Королевства (сбор ресурсов)
2. Фаза Поисков (набор карт из колоды)
3. Фаза Столицы (разыгрывание карт боевых единиц, поддержки и карт квестов)
4. Фаза Поля боя (нападение на столицу противника)

Как только игрок завершил все четыре фазы, его ход завершен. Далее подробное описание последовательности хода.

Важное исключение: В течение самого первого хода, первый игрок обязан пропустить фазу поисков и фазу поля боя. Это называется "штраф первого игрока" и относится только к игроку который начинает игру на самом первом ходу игры.



1. Фаза Королевства

Сначала, текущий игрок сбрасывает все ресурсы, которые он не использовал на центр игровой зоны и берет по одному ресурсу за каждый значок силы в его королевстве. В зона королевства столицы обладает тремя значками силы.

Текущий игрок также имеет возможность восстановить (см. Порча стр. 17) любую одну свою карту под воздействием порчи в начале фазы королевства, перед тем как выполнит любые другие действия.

Далее, у обоих игроков есть возможность выполнить действия (включая использование карт тактики). Если только оба игрока выбрали не предпринимать никаких действий, игра переходит к следующей фазе.

Например: В начале фазы королевства, сначала Крис возвращает все не истраченные ресурсы в банк в центре стола. Затем он отсчитывает количество знаков силы в его зоне королевства. Его столица располагает тремя значками силы, и у него в зоне Королевства есть карта Жуфбарских инженеров (Zhufbar Engineers) (1 значок силы) и карта Спорная Деревня (Contested Village) (1 значок силы). Поэтому Крис получает 5 ресурсов в фазе королевства.

2. Фаза квеста

Текущий игрок вытягивает по одной карте за каждый значок силы в зоне квестов. Зона квеста столицы

Далее, у обоих игроков есть возможность выполнить действия (включая использование карт тактики). Если только оба игрока выбрали не предпринимать никаких действий, игра переходит к следующей фазе.

Например: Чтобы вытянуть карты, Крис сначала подсчитывает количество значков силы в его зоне квестов. Его столица предоставляет 1 значок силы в Зоне Квестов, у Криса также есть в этой зоне карта Горная бригада (Mountain Brigade) (2 значка силы). Таким образом, Крис вытягивает 3 карты в фазе квеста.

3. Фаза Столицы

Фаза столицы - это единственная фаза в которой игрок может разыгрывать карты отрядов, поддержки и карты поисков с руки в своих трёх зонах (королевства, квеста, поля боя). Только текущий игрок, может разыгрывать карты отрядов, поддержки и карты квестов с руки в этой фазе.

Для того, чтобы игрок смог разыграть карту с руки, он должен её оплатить достаточным количеством ресурсов (равным стоимости карты), возвращая фишки ресурсов в банк в центре игровой зоны.

Когда карта боевых единиц, поддержки и карта поисков разыграна таким способом, игрок решает в какой зоне разместить разыгранную карту.

Стоимость карты определяется, суммированием стоимости карты (численное значение в верхнем левом углу карты) с ценой верности (количество символов верности напечатано под стоимостью, минус количество карт с такими же символами расы, находящимися под управлением игрока в игре). Заметьте, что у каждой карточки столицы уже есть один символ расы, которую она представляет. Цена верности карты не может быть ниже нуля.

Например: Во время фазы столицы, Крис хочет разыграть Тируса Горманна (Thyrus Gorman) с руки на поле боя. Для того, чтобы это сделать он должен сначала определить стоимость карты. На карте напечатана стоимость 3 и у неё 3 значка верности Империи. У Криса 2 значка расы Империя в игре, таким образом цена верности составляет 1 (3 значка верности Империя на карте минус 2 значка верности Империя в игре). Остаток от цены верности прибавляется к стоимости карты, и всего составляет 4. Чтобы разыграть Тируса Горманна Крис должен потратить 4 фишки ресурсов, переместив их из своих ресурсов в общий банк в центре стола. После уплаты Тирус Горманн помещается на поле боя Криса.

Во время фазы столицы, игрок у которого сейчас ход, имеет возможность разыграть карту рубашкой вверх, как развитие (development) одной из своих зон.

Одноразвитие может быть разыграно каждым игроком в каждый свой ход. Развитие добавляет 1 очко жизни той зоне в которой разыграно. У каждой зоны в начале игры 8 очков жизни, и развитие зоны полезное средство защищающее зону от разгрома противником. Некоторые эффекты карт становятся сильнее, если зона развита.



Развития в зоне добавляют очки жизни только своей части столицы. Игрок может просмотреть свои карты под развитие (но не карты противника) в любое время.

Во время фазы столицы, игрока считают предпринявшим действия, когда разыгрывается отряд или карта поддержки с руки (или когда разыгрывается карта рубашкой вверх как развитие). Другой игрок все ещё может совершать действия (разыгрывать тактики или активированные способности карт) во время этой фазы, но только текущему игроку, разрешается разыгрывать карты отрядов, поддержки и квеста с руки. Как только оба игрока последовательно завершили свои действия, игра переходит к следующей фазе.

Отправление отрядов на задание

Карты квестов разыгрываются с руки игрока в его зоне квестов, точно также как и карты отрядов и карт поддержки. Как только карта квестов попадает в игру, у игрока её контролирующего, появляется выбор отправления своих отрядов на задание.

Чтобы отправить отряд на задание, он размещается сверху карты квеста, когда игрок разыгрывает этот отряд с руки. Отряд на задании всё ещё рассматривается, как часть, расположенная в контролируемой игроком зоне поисков (он приносит значки силы и может быть использован для защиты зоны, когда на неё нападают), но он также считается на "выполнении задания" в которые его разыграли. Отряд на выполнении задания позволяет накапливать фишки ресурсов на квест, и как только указанное в задании количество ресурсов будет накоплено, эффект карты квестов может быть использован контролирующим его игроком.

Эти фишки ресурсов переходят в банк в центре игровой зоны, и не вычитаются из ресурсов, которые игрок добывает во время фазы королевства. Фишки ресурсов на карте квестов не могут быть использованы ни для чего другого, кроме эффектов этой карты.

Только одна боевая единица может быть на задании данном в карте квестов в любое время. Если войска, находящиеся в поисках, выходят из игры по любой причине, карта квеста остаётся в игре, но все накопленные фишки ресурсов на этом задании сбрасываются и возвращаются в банк в центре стола.

4. Фаза поля боя

Во время фазы поля битвы у текущего игрока есть возможность напасть на одну из зон противника любым числом отрядов на его (текущего игрока) поле битвы. Затем защищающийся игрок имеет возможность защищать атакуемую зону любым числом отрядов расположенных в этой зоне.

Цель нападения на зону состоит в том, чтобы нанести урон столице противника. В любой момент, если часть столицы имеет столько фишек повреждений (или больше), чем очков жизни, то эта часть считается разгромленной и пылающей. Все фишки повреждений снимаются с этой части столицы и заменяются фишкой пожара. Если две из трех частей столицы

Нападение на противника требует начать битву, которая разделяется на 5 шагов:

1. Объявить цель нападения.
2. Объявить нападающих.
3. Объявить обороняющихся.
4. Распределить урон.
5. Применить урон.

Отметим, что у игроков есть возможность принять ряд мер после каждого из этих 5 шагов, и игра не переходит к следующему шагу, пока оба игрока последовательно не закончили выполнять действия.

Каждый из шагов подробно рассмотрен ниже.

1. Объявить цель нападения

Сначала текущий игрок решает на какую из трёх зон его противника (королевство, квеста или поле боя) он нападает.

После того как атакуемая зона была объявлена, оба игрока имеют возможность принять ряд мер (включая использование карт тактики). Как только оба игрока последовательно выполнили свои действия, игра переходит к следующему шагу.

2. Объявить нападающих

Текущий игрок решает какие отряды, расположенные на его поле боя (если таковые имеются) примут участие в нападении. Отметим, что только карты отрядов на поле боя могут быть заявлены нападающими.

После того как были объявлены атакующие, оба игрока имеют возможность принять ряд мер (включая использование карт тактики).

Как только оба игрока последовательно выполнили свои действия, игра переходит к следующему шагу.

3. Объявить защищающихся

Теперь защищающийся игрок решает какие из его отрядов (если таковые имеются), расположенные в атакуемой зоне примут участие в битве для защиты зоны. Только карты отрядов в атакованной зоне могут быть заявлены защитниками. Защищающийся игрок может назначить обороняться столько отрядов расположенных в его зоне, сколько захочет. Защищающиеся войска не могут обороняться от каких-то определённо выбранных отрядов; атакующие нападают все вместе, защищающиеся обороняются все вместе.

После того как были объявлены обороняющиеся, оба игрока имеют возможность принять ряд мер (включая использование карт тактики). Как только оба игрока последовательно выполнили свои действия, игра переходит к следующему шагу.

4. Распределить урон

Сначала, оба игрока подсчитывают сколько повреждений нанесут их отряды, участвующие в битве. Каждый игрок подсчитывает количество значков силы на отрядах, участвующих в битве, которые контролирует: это количество урона, который он нанесёт своему противнику.

Первым распределяет повреждения на своего противника нападающий игрок. Повреждения должны быть распределены между обороняющимися отрядами прежде, чем распределять повреждения на столицу защищающего игрока. Другими словами, нападающий игрок должен распределять повреждения равные числу очков жизни на каждый защищающий отряд, прежде, чем любое повреждение сможет быть распределено на подвергшуюся нападению часть столицы игрока. Отметим, что большее число повреждений может быть назначено на отряд, на усмотрение нападающего, если он ожидает ключевое слово Стойкость (Toughness) или другие отменяющие повреждения эффекты, но минимальные повреждения, равные числу оставшихся очков жизни, у каждого отряда защиты, должно быть назначено на каждого защитника прежде, чем любые повреждения можно назначать на столицу обороняющегося.

Фишки повреждений размещаются рядом с картой (картами) которой повреждения были назначены, и если повреждений хватает для столицы, фишки повреждений должны быть размещены рядом с атакуемой частью, но пока еще не применены.

После того как нападающий игрок распределил повреждения, защищающийся игрок распределяет повреждения наносимые его защитниками нападающим отрядам. Повреждения нанесённые обороняющимися отрядами, должны быть распределены на атакующие отряды. Фишки повреждений располагаются рядом с картой (картами), которой повреждения были распределены. Защищающийся также может распределить больше повреждения, любому нападающему отряду, если ожидает Стойкость или отменяющие эффекты. Защищающийся не может распределять повреждения на столицу нападающего.

После того как урон был распределён, оба игрока имеют возможность принять ряд мер (включая использование карт тактики). Как только оба игрока последовательно выполнили свои действия, игра переходит к следующему шагу.

5. Применить урон

Оба игрока теперь применяют распределённые повреждения к картам, на которых они были распределены. В этот момент, такие эффекты как Стойкость (см. Стойкость стр. 16) срабатывают и отменяют повреждения прежде, чем они достигают цели. Любые фишки повреждений отменённые таким образом, возвращаются в банк в центре игровой зоны. Любой отряд получивший столько фишек повреждений (или больше), сколько у него очков жизни уничтожен (и уходит в сброс). Если атакованной части столицы нанесены повреждения, превосходящие оставшееся число очков жизни (помните, что каждое развитие в зоне добавляет одно очко жизни части её столицы), то такая часть считается сожженной. Все фишки повреждений снимаются с разгромленной части и на неё ставится фишка пожара. Игрок незамедлительно побеждает в игре в тот момент времени, когда горят две части столицы его противника.

После того как урон был применён, оба игрока имеют возможность принять ряд мер (включая использование карт тактики). Как только оба игрока последовательно выполнили свои действия, фаза поле боя завершается.

Это конец хода текущего игрока. Теперь другой игрок становится текущим и начинает свой ход с фазы королевства. Игроки продолжают делать ходы, пока один не выиграет.

Например: Во время фазы поля боя, Крис решил напасть на столицу Тома.

Сначала Крис должен объявить цель атаки. Для этого надо выбрать, одну из трех зон Тома для атаки, и Крис решает напасть на зону квеста Тома.

Затем Крис должен решить, какие из его отрядов примут участие в нападении. На поле боя у Криса есть Защитник Цитадели (Defender of the Hold), Молотобоец Карак Азула (Hammerer of Karak Azul) и Король Казадор (King Kazador). Он решает, что Молотобоец и Король Казадор примут участие в нападении без Защитника Цитадели.

После того как нападающие были объявлены, у Тома есть возможность объявить защитников. Том может объявлять защитниками только боевые единицы, находящиеся в атакуемой зоне (в данном случае в его зоне квеста). У Тома в зоне квеста есть Пикирующие Гоблины (Doom Divers) и Ургук (Urguck). Том решает защищаться Пикирующими Гоблинами без Ургука. Далее каждый игрок должен определить сколько повреждений нанесут участвующие в битве войска. Для этого подсчитываются значки силы нарисованные на картах этих боевых единиц. Войска Криса наносят 4 повреждения (3 значка силы у Короля Казадора и 1 значок силы у Молотобойца Карак Азула), а войска Тома наносят 2 повреждения (2 значка силы на Пикирующих гоблинах).

После подсчёта числа наносимых повреждений игроки распределяют урон на войска противника, начинает атакующий игрок. Крис берёт 4 фишки повреждений из банка и распределяет их между обороняющимися войсками и столицей Тома. Он должен назначить повреждения равные очкам жизни защищающихся боевых единиц на обороняющие столицу войска прежде чем сможет назначать любые повреждения столице Тома. У Пикирующих гоблинов 2 очка жизни, таким образом Крис размещает 2 фишки повреждений около Пикирующих гоблинов. Затем он ставит 2 другие фишки повреждений около зоны квеста столицы Тома. Том берёт 2 фишки повреждений из банка и распределяет их между нападающими войсками Криса. (Урон наносимый защитниками не может быть распределён на столицу игрока.) Том размещает обе фишки повреждений около Молотобойца Карак Азула Криса. После того, как весь урон был распределён, он должен быть применен одновременно ко всем боевым единицам и столицам. На этом шаге вступает в силу ключевое слово Стойкость. Молотобойцу Карак Азула назначено 2 повреждения, но он обладает Стойкостью 1. Этот эффект отменяет 1 повреждение, назначенное Молотобойцу, таким образом эта 1 фишка повреждений возвращается в банк до того как урон был применён.

Все повреждения, которые были назначены боевым единицам или частям столицы, теперь переходят на эти боевые единицы или часть столицы. 1 фишка повреждений ставится на Молотобойца Карак Азула, однако у него 2 очка жизни и он выживает в битве. У Пикирующих гоблинов Тома 2 очка жизни и две фишки повреждения ставятся на них, таким образом они уничтожены и уходят в сброс Тома. 2 фишки повреждения также перемещаются на часть поисков столицы Тома.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ ВО ВРЕМЯ ХОДА:

1. Фаза Королевства

- Текущий игрок сбрасывает все не истраченные фишки ресурсов в банк и может восстановить один отряд, под порчей.
- Текущий игрок подсчитывает количество значков силы в его королевстве и берёт столько фишек ресурсов из банка, сколько у него значков силы.
- Действия могут быть предприняты любым из игроков.

2. Фаза квеста

- Текущий игрок подсчитывает количество значков силы в зоне поисков и вытягивает столько карт сверху своей колоды, сколько у него значков силы.
- Действия могут быть предприняты любым из игроков

3. Фаза Столицы

- Текущий игрок может разыгрывать карты персонажей, поддержки и карты квестов с руки в своих 3-х зонах. Действия могут быть предприняты любым из игроков в любое время.

4. Фаза Поля боя

- Текущий игрок объявляет нападающих и решает на какую часть столицы противника они нападают.
- Действия могут быть предприняты любым из игроков.
- Защищающийся игрок объявляет защитников.
- Действия могут быть предприняты любым из игроков.
- Подсчитываются и назначаются повреждения, без применения.
- Действия могут быть предприняты любым из игроков.
- Урон применяется и его эффекты приводят к следующим последствиям. Персонажи выходят из игры если количество очков жизни равно количеству урона. При необходимости размещаются фишки пожаров на столицу.
- Действия могут быть предприняты любым из игроков.

5. Конец хода. Ход переходит к другому игроку, который начинает с фазы королевства.



Расширенные принципы

Далее - обсуждение некоторых более продвинутых понятий игры, с которыми можно столкнуться в ЖКИ "Вархаммер: Вторжение".

Эффекты карт

Существует 4 различных типа эффектов карт в ЖКИ "Вархаммер: Вторжение". Это действия, принудительные эффекты, постоянные эффекты, и ключевые слова.

Действия

Действия это выделенные жирным шрифтом "Action (Действия)": иницилирующее события карты. Действия выполняются всегда по выбору, и могут быть вызваны любым игроком во время любой фазы хода, где разрешены действия. Чтобы вызвать действие на карте отряда, поддержке или карте поисков, карта, на которой напечатано действие, должна быть в игре, если действие не определяет, что может быть вызвано вне условий игры. Карты тактики - это действия, которые могут быть разыграны с руки. Игроки могут предпринимать действия во время любой общей фазы "действия игрока", описанного в "Детальной последовательности действий во время хода" стр. 14.

Разыгрывание действия "В ответ"

Действия также могут быть разыграны или вызваны в ответ на другие действия. Когда действие разыгрывается в ответ на другое действие, оно происходит перед действием, вызвавшим его, по принципу последним зашёл, первым вышел. Иногда, срабатывает или разыгрывается много действий сразу в ответ на другое. Эти цепочки действий могут создать неожиданные и сложные игровые ситуации. Игроки прежде всего должны помнить, что всегда сначала совершается последнее действие в ответ, и потом срабатывают остальные действия в ответ назад по цепочке до первоначального действия.

Вся стоимость должна быть оплачена и все цели должны быть выбраны, когда действие сработало, независимо от того принесёт ли оно моментальный эффект или нет.

Например: Том разыгрывает с руки карту тактики **Гребёж (Pillage)** ("Действие: уничтожьте одну карту поддержки"), и выбирает у Криса **Метатель обид (Grudge Thrower)** в качестве цели. Крис решает использовать действие **Метателя обид** "в ответ" на тактику Тома. Это означает, что способность **Метателя обид** выполнится первой, до действия эффекта карты **Гребёж**.

Как только эффект оплачен, этот эффект встаёт в очередь действий и эффект произойдет независимо от того вышла ли вызвавшая его карта из игры. Возможно избежать действия эффекта в том случае, если цель на которую направлен эффект вышла из игры или эффект отменён другим действием.

Принудительные эффекты

Принудительные эффекты это выделенные жирным шрифтом "Forced(Принудительные)": иницилирующее события карты. Принудительные эффекты срабатывают при определённых событиях во время игры и они происходят автоматически, не зависимо от желания владельца карты их использовать. Принудительные эффекты происходят немедленно всякий раз, когда произошло вызвавшее их событие, и они не могут быть отменены или прерваны другими действиями.

Например: У Тома разыгран **Тирус Горманн (Thyrus Gorman)** в зоне королевства. На карте **Тируса Горманна** написано: "Принудительно: После окончания вашего хода этот персонаж получает 1 повреждение". В конце своего хода Том должен немедленно нанести 1 повреждение **Тирусу Горманну**.

Постоянные эффекты

Эффекты карт на которых нет выделенных жирным шрифтом вызывающих их событий считаются постоянными. Постоянные эффекты непрерывно действуют в течение игры, пока карта в игре и соблюдены другие оговоренные условия.

Например: У Криса разыграны на поле боя **Кабаньи Наездники (Boar Boyz)**. Текст на карте **Кабаньих Наездников** гласит: "Этот отряд получает дополнительно 2 значка силы, пока под вашим контролем есть по крайней мере один поврежденный отряд." Этот эффект действует до тех пор пока **Кабаньи Наездники** находятся в игре и каждый раз, когда у Криса будет хотя бы один поврежденный отряд карта **Кабаньи Наездники** усиливается 2 значками силы.



Ключевые слова

Ключевые слова использованы как условное обозначение для простых игровых эффектов, которые присутствуют на ряде карт. Ключевые слова и их роль в игре рассмотрена ниже.

Контрудар (Counterstrike)

Ключевое слово Контрудар позволяет защищающемуся отряду немедленно повреждать нападающего всякий раз, когда он был объявлен как защитник. После ключевого слова Контрудар всегда стоит цифра (Контрудар 1, Контрудар 2 и т.д.). Всякий раз, когда отряд с ключевым словом Контрудар объявлен как защитник, он немедленно наносит не отменяемые повреждения равные этому числовому значению. Эти повреждения должны быть распределены только одному отряду нападения по выбору защищающегося игрока; отряд с Контрударом не может разделять повреждения от Контрудара на несколько отрядов. Повреждения от Контрудара всегда применяется в тот же момент как были распределены, перед любыми другими действиями.

Любые отряды, наносящие урон с помощью Контрудара, всё ещё участвуют в битве и также наносят обычный боевой урон.

Отметим, что когда отряд получает от многих источников Контрудар, числовые эффекты суммируются друг с другом.

Только для королевства/ квестов/поля боя

У некоторых карт ключевое слово предписывает зону в которой эта карта может быть разыграна (или введена в игру). Когда такие карты входят в игру, они могут быть введены только в одной из указанных зон. Отметим, что данное ограничение действует только при вводе данной карты в игру, она может быть перемещена (с помощью эффектов карт) в другую зону.

Ограничено (Limited)

Игрок может разыграть только одну карту с ключевым словом Ограничено за каждый ход.

Только для порядка/разрушения (Order/Destruction Only)

У некоторых нейтральных карт есть ключевое слово только для порядка. Эти карты не могут быть использованы в колоде Разрушения (Хаос, Орки или Тёмные Эльфы).

У некоторых нейтральных карт есть ключевое слово только для разрушения. Эти карты не могут быть использованы в колоде Порядка (империя, Гномы или Высшие Эльфы).

Разведка (Scout)

После того как боевой урон был применён, игрок контролирующий любые выжившие отряды с ключевым словом Разведка вынуждает его противника сбросить одну случайную карту с руки за каждый отряд с Разведкой, который выжил в битве.

Стойкость (Toughness)

После ключевого слова Стойкость всегда стоит цифра (Стойкость 1, Стойкость 2 и т.д.). Всякий раз, когда отряду с ключевым словом Стойкость назначают повреждения, Стойкость отменяет число указанных повреждений, до того как они были применены. Отменённый урон не может быть применён на отряд.

Некоторые эффекты карт наносят "неотменяемый" (uncancellable) урон. Этот урон не может быть блокирован Стойкостью.

Когда отряд получает от многих источников Стойкость, числовые эффекты суммируются друг с другом.

Особые эффекты зоны

В описании некоторых эффектов на картах, предшествует выделенное курсивом название зоны. (Королевство, Квеста, Поле Боя.) Эти эффекты активизируются, только когда карта размещена в указанной зоне.

Например: На карте Кузнец Рун (Runesmith) написано: "Квест: Действие: Потратьте 2 ресурса, чтобы усилить отряд 1 значком силы до конца хода." Если Крис разыгрывает Кузнеца рун в своей зоне квеста, у него будет возможность использовать этот эффект. Если он разыгрывает Кузнеца рун в королевстве или на поле боя, он не сможет воспользоваться этим эффектом.



Порча (Corruption)

Некоторые эффекты в игре наводят на карту "порчу". Когда это происходит игрок поворачивает карту на 90 градусов, показывая что она под порчей. Карты под порчей не могут быть заявлены как атакующими, так и защищающимися.

Некоторые карты подвергаются порче когда применяют свои способности. Чаще эффекту порчи подвергаются силы противника, препятствуя им нападать или защищаться.

В начале своей фазы королевства, у игрока есть возможность восстановить от порчи одну из своих карт. Восстановленная карта, разворачивается обратно на 90 градусов, становясь таким образом вертикально игровой зоне. Восстановленная карта больше не под порчей.

Слово "Не может" (Cannot)

Если в описании эффекта присутствует слово "не может", то этот эффект является безусловным и не может быть отменён другими эффектами.

Например: На карте поддержки Благословение Ишы (Blessing of Isha) написано: "Присоединённый отряд не может быть подвержен порче." Этот эффект не может преодолен эффектом другой карты, такой как Обольщённые тьмой (Seduced by Darkness), текст которой гласит "Действие: Наведите порчу на один выбранный отряд."

Управление и владение

Игроки "владеют" картами, которые включены в колоду, которой играют. Игрок "управляет" картами которыми владеет, до тех пор пока другой игрок не перехватит контроль с помощью игрового эффекта. В любое время, когда карта выходит из игры, она возвращается в руку владельца, колоду, сброс (как указано эффектом, выводящим карту из игры).

Соответствующие Зоны

Если карта ссылается на "соответствующую" (corresponding) зону противника, она ссылается на зону противника с таким же названием, как и зона в которой расположена карта. Если карта ссылается на "соответствующую" зону игроков, она ссылается на зону в которой карта расположена, также как и на зону противника с таким же названием.

Например: У Тома на поле боя есть Жуфбарские инженеры (Zhubar Engineers). На карте Жуфбарских инженеров написано: "После того как отряд выбывает из игры, каждый противник должен пожертвовать отрядом в соответствующей зоне." Когда Жуфбарские инженеры выходят из игры, их эффект вынуждает противника Тома, Криса, пожертвовать отрядом на собственном поле боя.

Пожертвование (Sacrifice)

В любое время игроку указано пожертвовать картой, карта уходит в его сброс. Пожертвование безусловно и не может быть отменено другими эффектами.

Не боевой урон

Вне битвы эффекты некоторых карт также наносят повреждения отрядам или столице игрока. Когда эти эффекты свершаются, повреждения от них сначала назначаются, а затем применяются на цель точно также, как и в битве. Единственным исключением их этого правила является ключевое слово Контрудар (см. Контрудар стр. 16). Урон от Контрудара всегда применяется в тот же самый момент, когда назначен.



Составление колоды

Еще больше погрузиться и получить удовольствие от ЖКИ "Вархаммер: Вторжение" возможно, когда игроки продумывают и составляют собственные колоды, используя карты данного Базового набора, и те которые находятся в расширениях Колода Битвы. В колодах для турниров должно быть не менее 50 карт и не более 100. Дополнительно, нельзя включать в игровую колоду более 3 экземпляров любой карты с одинаковым названием.

У каждой из рас есть отличительные особенности, которые могут быть с пользой применены игроком, который составляет колоду данной фракции

Гномы выносливые и стойкие, с крепкой бронёй и большим количеством очков жизни. Также они строители и лучше сражаются когда их зоны хорошо укреплены.

Имперцы - сильные тактики, они полагаются на подвижность и способность находиться в правильном месте в нужное время, чтобы победить своих противников.

Орки хороши, когда набрасываются на противника толпой, и их стратегия проста: уничтожать всё, что встречается на пути (причём иногда включая собственные отряды). Также они скорее уничтожают укрепления противников, в то время как сами укрепляют свои зоны.

Хаос сильная, всесторонне развитая фракция, получающая удовольствие от убийства своих врагов. Наводит порчу на вражеские отряды и затем разрушает их зоны яростным штурмом - излюбленная стратегия сил Хаоса.

Также в этот Базовый набор включено некоторое количество карт Высших эльфов и Тёмных эльфов. Обе фракции будут выпущены и принесут собственные уникальные особенности в игру с выпуском ЖКИ "Вархаммер: Вторжение" Дополнительный набор.

Возможно смешивать расы при составлении колоды. Игроки могут совмещать Порядок с Порядком (Империя, Гномы и Высшие Эльфы) или Разрушение с Разрушением (Хаос, Орки и Тёмные эльфы). Чем больше рас будет добавлено в колоду, тем более важным аспектом становится управление значками верности как во время составления колоды, так и во время игры. Иногда игроки могут смешивать расы, чтобы усилить колоду. С другой стороны игроки могут смешивать, чтобы сбалансировать слабые стороны колоды.

Отборочный вариант

Отборочный вариант - это альтернативный вариант игры для 2-х игроков. В нём игроки будут формировать свои колоды из собранных случайных образом наборов карт, всё время стараясь мешать планам противника по сбору колоды.

В начале отборочного варианта игры, игроки должны создать 2 стопки для отбора карт. Сначала, сложите вместе карты Гномов (1-25), Империю (26-50) и Высших Эльфов (51-55) в одну стопку и все карты Орков (56-80), Хаоса (81-105) и Тёмных эльфов (106-110) в другую. Добавьте 3 карты альянсов Порядка в стопку Порядка и 3 карты альянсов Разрушения в стопку Разрушения. Затем, перетасуйте и сдайте по 10 нейтральных карт (111-119) в каждую стопку. Наконец, каждый игрок берёт по по одному набору из 10 карт отборочного формата и добавляет их в свою стопку для отбора.

Теперь, когда две стопки для отбора карт сформированы, один из игроков выбирает стопку Порядка, другой - Разрушения. (Игроки могут договориться, какой стороной будут играть, либо бросить жребий.) Это стороны, за которые игроки будут играть. Каждый игрок должен тщательно перетасовать свою стопку для отбора.

Каждый игрок берёт по 15 карт из своей отборочной стопки, формируя свой первый отборочный набор. Посмотрев на карты в своём отборочном наборе, каждый игрок выбирает по две карты и кладёт их рубашкой вверх перед собой: эти две карты - первые карты его игровой колоды. Затем игроки обмениваются отборочными наборами, и каждый из игроков убирает по одной карте из отборочного набора противника, тем самым не давая противнику использовать эту карту в его игровой колоде. Затем обмениваются наборами ещё раз и каждый игрок выбирает ещё по две карты и добавляет их в свою игровую колоду. Так продолжается, каждый из игроков выбирает себе по две карты из своего отборочного набора и убирает 1 карту из отборочного набора противника, когда игроки обмениваются отборочными наборами. Игрок будет четыре раза выбирать по две карты из своего отборочного набора и три раза убирать карту из набора противника. После того как игрок в четвёртый раз выбирает две карты из своего отборочного набора, этот отборочный набор становится исчерпанным. Оставшиеся в нём карты уходят в сброс и каждый игрок формирует новый отборочный набор из 15 карт со своей отборочной стопки. Как только будет использовано по 5 отборочных наборов каждым игроком, отбор завершён и игроки могут приступить к игре (используя правила ЖКИ "Вархаммер: Вторжение") колодой, которую только что сформировали.

Например: Том и Крис играют в отборочный вариант. Том играет за Порядок, а Крис за Разрушение.

Отбор начинается с того, как Том и Крис берут по 15 карт сверху своих перетасованных отборочных стопок. Эти 15 карт являются начальным отборочным набором для каждого игрока.

Затем, каждый игрок выбирает по две карты из своего отборочного набора и кладёт рубашкой вверх перед собой. Как только каждый игрок сделал эти два выбора, он размещает их в новую стопку: свою игровую колоду. (Каждый игрок размещает эти 2 выбранные карты в свою собственную колоду.) Если была выбрана любая из карт формирования колоды (см. ниже) они вскрываются (и их эффекты применяются) на данном этапе. Иначе, Крис и Том не показывают карты которые выбрали в свою игровую колоду.

После того как они выбор 2 карт сделан, Том передаёт свой отборочный набор Крису, в свою очередь Крис передаёт свой отборочный набор Тому. Том убирает одну карту из набора Тома (и размещает карту рубашкой вверх перед собой), в то время как Крис убирает одну карту из отборочного набора Тома (и размещает карту рубашкой вверх перед собой). Теперь оба игрока сделали свой контрвыбор, удалённые карты вскрываются и уходят в сброс: эти карты более не принимают участия в формировании игровой колоды. (Если же игрок убрал специальную карту формирования колоды, эта карта незамедлительно вступает в действие).

Отборочные наборы возвращаются назад своим владельцам (теперь Тома свой отборочный набор, а у Криса свой), и каждый игрок выбирает еще по две карты.

Затем наборы обмениваются между противниками, и каждый игрок удирает еще по одной карте. Далее, наборы возвращаются владельцам и игроки выбирают ещё по две карты. Затем наборы обмениваются между противниками, и каждый игрок удирает еще по одной карте. Наборы возвращаются владельцам и игроки выбирают ещё по две карты и добавляют их к своим игровым колодам.

Оставшиеся карты каждого из наборов уходят в сброс и игроки начинают следующий отборочный раунд с новыми 15 картами, вытянутыми с верха своей отборочной стопки.

Как только пять наборов прошло через отбор таким вот образом, формирование колоды завершается, и у каждого игрока в игровой колоде будет приблизительно по 40 карт, которыми он будет играть.

Карты формирования отбора

Есть два одинаковых набора карт формирования отбора в ЖКИ "Вархаммер: Вторжение" Базовый набор. Эти карты пронумерованы (128-131). Эти карты дают эффекты, которые полностью разрешаются, в то время как игроки формируют свои игровые колоды; они самостоятельно не участвуют в игровой колоде игрока. Эти карты не используются вне Отборочного варианта игры.

Каждая из четырёх отборочных карт рассмотрена ниже. Эффекты этих карт срабатывают, как только выбраны из отборочного набора игрока, или когда удалены из отборочного набора противником.

Эти карты вскрываются перед противником, когда были выбраны или удалены (противником), и затем их эффекты применяются, прежде чем отбор перейдёт к следующей стадии.

Перерезать пути снабжения (Cut Supply Lines)

Когда была выбрана эта карта или убрана противником, выбранный игрок размещает её следом за стопкой сброса противника. До конца отбора, этот игрок вытягивает на одну карту меньше, каждый раз когда набирает новый отборочный набор. В каждом отборочном наборе игроков присутствует по 3 экземпляра данной карты.



Покрепления (Reinforcements)

Когда была выбрана эта карта или убрана противником, выбранный игрок жертвует ей и затем смотрит верхние пять карт своей отборочной стопки. Он добавляет 1 из этих карт в свою игровую колоду и перемещает четыре остальные карты вниз своего сброса. В каждом отборочном наборе игроков присутствует по 3 экземпляра данной карты.



Диверсия (Sabotage)

Когда была выбрана эта карта или убрана противником, выбранный игрок размещает её лицом вверх следом за своей игровой колодой. Каждый раз когда этот игрок удаляет карту из отборочного набора противника, он может пожертвовать этой картой для того, чтобы дополнительно удалить еще одну карту противника в этом отборочном наборе. В каждом отборочном наборе игроков присутствует по 3 экземпляра данной карты.



Смена обстановки (Shifting Tides)

Когда была выбрана эта карта или убрана противником, игрок немедленно жертвует ей. Затем, набор из которого она была выбрана замешивается назад в колоду владельца и заменяется числом равным количеству замешанных карт. В каждом отборочном наборе игроков присутствует по 3 экземпляра данной карты.



Если эта карты была выбрана одновременно с другой картой формирования отбора, Смена обстановки всегда разыгрывается первой.

Иногда, эффекты от этих карт могут создать ситуацию, в которой игрок не сможет выбрать свою заключительную карту (ы) из отборочного набора. Если в отборочном наборе заканчиваются карты прежде, чем игрок сможет выбрать восемь карт из него, то набор из него завершен. Игрок, формирующий колоду из этого набора, продолжит добавлять карты к своей игровой колоде, когда оба игрока создадут следующий отборочный набор.



CREDITS

Lead Game Design: Eric M. Lang

Additional Game Design and Development: Nate French

Graphic Design: Kevin Childress

Additional Graphic Design: Brian Schomburg, Andrew Navaro, and WiL Springer

Art Direction: Ansley Zampino

Art Administration: Zoë Robinson

Creative Development: J.R. Godwin and Jay Little

Rules: Nate French

Editing: Mark O'Connor

Cover Art: Daarken

Dwarf and Chaos Capital Boards: Michael Phillippi/ Mythic Entertainment

Empire and Orc Capital Boards: Jon Kirtz/ Mythic Entertainment

Empire and High Elf Faction Symbols: Jon Kirtz/ Mythic Entertainment

Dark Elf Faction Symbol: Jon Kirtz & Lucas Hardi/ Mythic Entertainment

Production Manager: Gabe Laulunen

Producer: Nate French

Publisher: Christian T. Petersen

Special thanks to Steve Horvath for his enthusiasm and support. To James Hata for breaking an early incarnation of the system. To Mythic Entertainment for the generous use of their art and graphic assets, as well as their assistance in cross-promotion. To Owen Rees for his assistance in staying true to the Warhammer way. And to our playtesters around the world who have contributed their invaluable insight and experience to our game. Thank you, thank you, thank you.

GAMES WORKSHOP

Licensing Manager: Owen Rees

Licensing & Acquired Rights Manager: Erik Mogensen

Head of Legal & Licensing: Andy Jones

Intellectual Property Manager: Alan Merrett

Warhammer: Invasion The Card Game © Games Workshop Limited 2009. Games Workshop, Warhammer, *Warhammer: Invasion The Card Game*, the foregoing marks' respective logos and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer World and *Warhammer: Invasion The Card Game* game setting are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2009, variably registered in the UK and other countries around the world.



BECOME A GOD!

WARHAMMER

CHAOS IN THE OLD WORLD

In the *Warhammer* world, four Gods of Chaos battle for supremacy. Khorne, the Blood God, lusts for death and battle. Nurgle, the Plaguelord, luxuriates in filth and disease. Tzeentch, the Changer of Ways, plots the fate of the universe. Slaanesh, the Prince of Pleasure and Pain, lures even the most steadfast to his deadly seductions.

In the *Chaos in the Old World* board game, each player becomes one of the four Lords of Chaos. Each god's distinctive powers and legion of followers give the controlling player unique strengths and abilities with which to corrupt and enslave the Old World. As the powers of Chaos seek domination by corruption and conquest, they must struggle against one another and the desperate inhabitants of the Old World who fight to banish the gods back to the Realm of Chaos... for now.



FANTASY
FLIGHT
GAMES

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

Chaos in the Old World © Games Workshop Limited 2008. Games Workshop, Warhammer, Chaos in the Old World and all associated marks, logos, names, images, creatures, items and unit designs/devices/features/vehicles, vehicles, locations, weapons, units and unit designs, characters and illustrations from the Warhammer world and Chaos in the Old World game setting are either ®, tm and/or © Games Workshop Ltd 2008-2009, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved in their respective owners.



CHOOSE YOUR ALLEGIANCE
DOWNLOAD THE 10-DAY FREE TRIAL



WARHAMMER ONLINE

←—————→

AGE OF RECKONING

TEEN T ESRB CONTENT RATING	Mild Blood Suggestive Themes Use of Alcohol Use of Tobacco Violence
www.esrb.org	
Online Interactions Not Rated by the ESRB.	

WWW.WARHAMMERONLINE.COM/TRIAL/FFG

© 2009 Games Workshop Limited. Games Workshop, Warhammer, Warhammer Online, Age of Reckoning, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, illustrations, and images from the Warhammer world are either ®, ™, or © Games Workshop Ltd 2000-2009. Used under license by Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. EA, the EA logo and Mythic Entertainment are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Right Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.



A GAME OF THRONES THE CARD GAME



A Game of Thrones: The Card Game is an exciting game of epic battles and intrigue for 2 or more players. Players will choose from one of the six Great Houses of Westeros and play their favorite characters from George R.R. Martin's bestselling *A Song of Ice and Fire* novels in an attempt to control the Iron Throne. The Core Set contains a game board, high-quality game pieces, and four fully-playable decks.

As part of the Living Card Game (LCG) experience, *A Game of Thrones* features a fixed but constantly-expanding card pool. Each month, a new Chapter Pack is added to the *A Game of Thrones* card pool featuring a 20 never-before-seen cards expanding the *A Game of Thrones* metagame. Each Chapter Pack offers a wealth of new strategic deck-building opportunities for all kinds of players.

To find out more about *A Game of Thrones* and the Living Card Game format, visit www.agameofthrones.com.

© 2009 George R.R. Martin. © 2009 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. *A Game of Thrones: The Card Game*, Living Card Game, the Living Card Game logo, Fantasy Flight Games, and the Fantasy Flight Games logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc.



FANTASY
FLIGHT
GAMES



WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

CALL of CTHULHU THE CARD GAME

In *Call of Cthulhu: The Card Game*, players take the roles of investigators, villains, and unspeakable horrors inspired by the dark mythos of H.P. Lovecraft. Players choose from seven different factions, with human factions being pitched against the otherworldly beings of the Cthulhu mythos.

Call of Cthulhu: The Card Game is a customizable dueling game with 165 cards, large Cthulhu sculpted domain figurines, and a game board, allowing for an immersive, exciting gaming experience. As a Living Card Game, hundreds of additional cards are available for all seven factions, allowing players to customize the contents of the Core Game, or to make original decks of their very own.

To find out more about *Call of Cthulhu* and the Living Card Game format, visit www.cthulhucardgame.com.



FANTASY
FLIGHT
GAMES



© 2009 Fantasy Flight Publishing, Inc. *Call of Cthulhu: The Card Game*, Living Card Game, the Living Card Game logo, Fantasy Flight Games, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. *Call of Cthulhu* used under license from Chaosium, Inc.

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM