

Вступ

Вічнозелена Імперія лежить в руїнах.

Майже доведені до занепаду вторгненням смертоносних Елементалів, імператор Алексіус IV та його народ зараз повинні вберегти те, що залишилось від сплюндрованого королівства і відбудувати те, що було втрачено.

Будучи нездатним здійснити таке монументальне завдання самотужки, який імператор звертається до знатних домів Вічнозеленої Імперії. Тільки ці древні роди можуть зібрати необхідні сили та ресурси для того, щоб знову підняти імперію з колін, але навіть загибель імперії не здатна запобігти багатовіковому кривавому розбрату, особистому суперництву та політичним махінаціям, що розділяє їх.

Імператор Алексіус, сподіваючись використати змови між домами на користь Вічнозеленій Імперії, викликає до себе голів великих домів до столиці, пообіцявши їм, що той з них, хто зможе здобути найбільше багатства і престижу, стане його Верховним Радником і Правителем Столиці.

Ціль гри:

В грі "Ноктуріон" кожен з гравців бере на себе роль голови одного зі знатних домів Вічнозеленої Імперії і намагається успішно пройти квести в ім'я імператора Алексіуса IV.

Гравець, який здобуде найбільше престижу наприкінці гри і доведе свою вірність Вічнозеленій Імперії, буде оголошений Правителем Столиці і отримає перемогу в грі.

Підготовка до гри

Щоб підготуватися до гри, слідуйте описаним нижче інструкціям:

01| Розкладіть ігрове поле посередині стола. На полі зображені чотири райони столиці Вічнозеленої Імперії. Кожен район асоціюється з результатом кидання двох гральних кубиків і містить 3 ділянки, на яких викладатимуться плиточки Локацій. Наприклад: лівий район (на малюнку він справа) асоціюється зі значеннями 4 та 2. В центрі столиці знаходиться імперський палац, звідки він стежить за тим, як проходять пори року і роки, представлені на Календарі.

02| Розмістіть Лічильник Років в центрі Календаря на першому Рокі (на якому вказана цифра "1").

03| Перетасуйте 12 Плиток Локацій і розкладіть по одній локації обличчям вгору на кожну з ділянок, вказаних на ігровому полі (по 3 плиточки в кожному районі).

Результати
кидання
кубиків

04| Кожна Локація генерує Ресурси, вказані на ній. Покладіть по одному такому Ресурсу на кожну Плитку Локації.

05| Покладіть Жетон Голови Гільдії на Плитку Локації "Лісопилка".

06| Покладіть Жетон Священної Чаші на плитку Локації "Монастир".

07| Покладіть Жетони Ресурсів та Престижу в окремі стопки поруч з Ігровим Полем в межах досяжності кожного з гравців. Ці жетони утворюють Запас Ресурсів, і кожного разу, коли жетон або карта скидаються, вони повертаються до Запасу Ресурсів. Щоразу, коли Ви отримуєте жетон (Ресурс, Престиж та ін.), якщо не зазначено інакше, Ви берете їх із Запасу Ресурсів.

08| Покладіть Лічильник Пір Року та Гральні Кубики поруч з Ігровим Полем, біля Запасу Ресурсів, в межах досяжності всіх гравців.

09| Розподіліть карти квестів на три окремі колоди згідно їх рівня. Перетасуйте кожну колоду і покладіть їх сорочкою вгору навколо Ігрового Поля як вказано на діаграмі справа.

10| Витягніть по три вершині Карти Квестів з кожної з трьох колод і розкладіть їх в ряд обличчям вгору зліва на рід відповідної їм колоди.

11| Перетасуйте Карти Проклять і складіть їх в колоду сорочкою вгору як показано на діаграмі справа.

11| Перетасуйте Карти Проклять і складіть їх в колоду сорочкою вгору на Ігровому Полі так, як показано на діаграмі справа.

12| Перетасуйте Карти Чудовиськ і складіть їх в колоду сорочкою вгору на Ігровому Полі так, як показано на діаграмі справа.

13| Випадковим чином визначте Гравця, Що Ходитиме Першим і передайте йому/їй Жетон Корони Влади. Цей жетон визначає, хто з гравців буде ходити перший в даному раунді.

14| Починаючи з Гравця, Який Ходитиме Першим, і за годинникового стрілкою кожен з гравців обирає собі Планшет Знатного Дому.

15| Кожен з гравців бере Карти Фамільних Реліквій з фамільним Гербом Свого Дому і 5 Жетонів Виснаженості. Ці карти і жетони кладуться поряд із Планшетом Гравця і утворюють Скарбницю. Кожного разу, коли гравець здобуває ресурси, він/вона кладе їх в свою Скарбницю, якщо не зазначено інакше. Кожного разу, коли гравець мусить скинути Ресурси, він/вона скидає зі своєї Скарбниці.

16| Наприкінці підготовки до гри кожен з гравців тягне по 3 Карти Чудовиськ з відповідної колоди, набираючи таким чином свою стартову руку.



Ділянка для
розміщення
плиточки Локації

Райони

Календар