

кристиан мартинес

# ММШШ

## н е м е д







## СВЯЩЕННЫЕ ЗЕМЛИ

***Погрузитесь в расширенный мир «Иниша» благодаря дополнению «Немед», которое разнообразит стратегию и познакомит вас с новыми кельтскими преданиями.***

Стройте святилища могущественных божеств и героев и заслужите их милость, делая приношения. Откройте таинственные неметоны — уникальные рощи, где не действуют обычные правила территорий, но можно получить особые жетоны подвигов. Эти священные места бросают новые вызовы и несут неожиданные изменения в балансе сил, что потребует от вас более глубокой, продуманной стратегии.

Погрузитесь в новые возможности, усовершенствуйте свою тактику и вступите в борьбу за титул легендарного верховного короля этой вечно меняющейся земли.

### ОБ ИГРОВЫХ МОДУЛЯХ

«Святилища» и «Неметоны» — это 2 самостоятельных модуля. Они усложняют игровой процесс, поэтому их не рекомендуется использовать с игроками, у которых небольшой опыт игры в «Иниш». Кроме того, их лучше всего добавлять по одному и не комбинировать с модулем «Сезоны Иниша» из дополнения «Сезоны». Все три модуля можно использовать вместе, но каждый из них делает игру более комплексной.

Каждый модуль даёт игрокам по 1 новому действию в свой ход:

- Совершить приношение (модуль «Святилища»).
- Провести церемонию (модуль «Неметоны»).

Играя с одним из этих модулей или с обоими, используйте карту-памятку из этого дополнения. В ней описаны 5 действий, одно из которых игрок может выполнить в свой ход:

- 3 действия из базовой игры (сыграть карту сезона, спасовать и взять жетон претендента).
- 2 новых действия (совершить приношение и провести церемонию).





## СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

- 1 5 фигурок персонажей (Нуаду, Балор, Конан, Луг и Эриу)
- 2 5 жетонов милости (по одному для каждого персонажа)
- 3 6 неметонов
- 4 6 особых жетонов подвигов неметонов
- 5 10 новых карт эпосов
- 6 4 новые территории
- 7 5 новых карт преимуществ
- 8 5 карт-памяток
- 9 1 жетон Калех
- 10 Обновлённая карта действия «Друид»
- 11 9 жетонов гаваней и 1 остров (требуется дополнение «Сезоны»)

Новые территории можно замешать с остальными на 7 шаге подготовки к игре. В этом случае добавьте соответствующие карты преимуществ в колоду. Замените жетоны гаваней из дополнения «Сезоны» жетонами из этого дополнения. Напоминаем, что жетоны гаваней не ограничены в количестве. Если вам не хватило жетонов, замените их на что-нибудь другое.





## СВЯТИЛИЩА

*Этот модуль позволяет игрокам строить святилища божеств и героев — персонажей кельтской мифологии. В результате этого игроки могут просить персонажей о милости, совершая приношения в их святилищах.*



## подготовка к игре

При подготовке к игре выполните ещё 1 шаг:

Выберите 3 случайных жетона милости, выложите их лицевой стороной вверх рядом с игровой областью и поместите на каждый из них фигурку соответствующего персонажа. Верните оставшиеся 2 жетона милости и фигурки персонажей в коробку.

На каждом жетоне указаны 1 приношение и 1 милость.

## новые правила

### строительство святилища

Построив святилище с помощью карты действия «Святилище» и взяв карту эпоса, игрок может посвятить его одному из персонажей, если на этой территории ещё нет святилища, посвящённого какому-либо персонажу. Для этого игрок выбирает персонажа, у которого ещё нет своего святилища, и помещает его фигурку рядом со святилищем, которое построил.

## совершение приношения

Теперь в свой ход игроки могут выполнить новое действие — **совершить приношение**.

Игрок может совершить приношение персонажу, если его святилище и фигурка находятся на территории хотя бы с 1 кланом этого игрока, а его жетон милости лежит лицевой стороной вверх.

Игрок обязан выполнить условие приношения, чтобы немедленно получить бонус — милость этого персонажа.

Применив эффект милости, игрок переворачивает этот жетон лицевой стороной вниз. Его эффект нельзя применить снова в этом же сезоне.

**В конце сезона переверните все лежащие лицевой стороной вниз жетоны милости — их можно будет использовать в новом сезоне.**



# НЕМЕТОНЫ

*Неметоны позволяют игрокам получить особые жетоны подвигов при выполнении определённых условий. Жетоны подвигов неметонов действуют так же, как обычные жетоны подвигов, однако, когда игрок обязан сбросить один из своих жетонов подвигов, он должен сбросить жетон подвига неметона лишь в последнюю очередь.*

## подготовка к игре

Перемешайте стопку неметонов и выложите её лицевой стороной вниз рядом с игровой областью. Положите рядом с ней жетоны подвигов неметонов.

При игре с этим модулем замените карту действия «Друид» из базовой игры картой «Друид» с символом  из этого дополнения.

## новые правила

### открытие неметона

Если во время партии игрок выкладывает новую территорию таким образом, что создаёт пустую область внутри игрового поля (соблюдая правило выкладывания новой территории по соседству хотя бы с 2 другими), он, выполнив это действие, обязан выложить неметон. Для этого игрок берёт 1 неметон из стопки и кладёт его лицевой стороной вверх в пустую область. **Кроме того, он берёт 1 карту эпоса.**

Неметоны не считаются территориями, и на них не распространяются правила для территорий. Например, туда нельзя добавлять или передвигать кланы, а также строить там здания.

### проведение церемонии

Теперь в свой ход игроки могут выполнить новое действие — **провести церемонию.**

Проводя церемонию, игрок выбирает неметон и проверяет его условие. Игрок, который его выполняет, получает соответствующий жетон подвига. Если этот жетон находился у другого игрока, тот передаёт его новому владельцу.

Нельзя провести церемонию, если жетон подвига не поменяет своего владельца. Это касается и ничьей, когда несколько игроков выполняют условие неметона и у одного из них уже есть жетон подвига этого неметона.



## проверка

Проводя проверку условия неметона, игроки учитывают только соседние с ним территории. Каждый игрок подсчитывает указанные в условии объекты на тех соседних территориях, **где у него есть хотя бы 1 клан** (например, больше всего святилищ, меньше всего кланов и т. д.). Игрок, который выполнил условие этого неметона, получает соответствующий жетон подвига.

В случае ничьей, если жетон подвига этого неметона находится у игрока, не участвующего в ничьей, этот жетон возвращается в общий запас.

**Обратите внимание, что при игре с этим модулем неметоны могут и не появиться! Это сделано намеренно, чтобы открытие неметонов было особым и редким событием в партии. Но, если вы хотите повысить шансы появления неметонов, мы предлагаем при подготовке к игре располагать территории следующим образом:**



Вы также можете придумать свою стартовую раскладку!



# ВВЕДЕНИЕ В КЕЛЬТСКУЮ МИФЛОГИЮ

Кельтская мифология — это богатая мозаика мифов, легенд и фольклора древних кельтских народов Западной Европы. В устных преданиях разных регионов, таких как Ирландия, Уэльс и Шотландия, часто фигурируют могущественные божества, связанные с природой, войной и магией, а также легендарные герои с необычными судьбами.

Вот некоторые ключевые боги и герои, которых вы встретите в дополнении «Иниш. Немед»: **нуаду**. Известный как Нуаду Аргетлам (Нуаду Среброрукий), он был первым королём племён богини Дану, божественного народа ирландских мифов. Потеряв руку в бою, он был вынужден оставить трон, пока не смог заполучить его снова благодаря серебряной руке (а позже настоящей, из плоти и крови).

**эриу**. Одна из трёх богинь, в честь которой названа Ирландия («Эйре»). Как божество племён богини Дану, она воплощает независимость и дух самой страны, олицетворяя мощную матриархальную силу.

**балор**. Устрашающий король фоморов, которого часто изображают в виде великана с единственным смертоносным глазом. Фоморы были чудовищами, олицетворяющими хаос. Балор мог уничтожать взглядом, но в итоге его победил собственный внук Луг, что символизирует победу порядка над хаосом.

**луг**. Одна из центральных фигур ирландской мифологии, Луг Ламфота (Луг Длиннорукий) — это многогранный бог со множеством талантов — великий ремесленник, воин и вождь. Он возглавил племена богини Дану в борьбе с фоморами и одержал знаменитую победу над Балором.

**конан мак морна**. Участник легендарной дружины Фиана, которую возглавлял Финн Мак Кумал. Конана часто изображают сильным, но прожорливым и немного трусливым, что часто создаёт комический эффект в сравнении с более традиционными героями.

**плач бригамты**. Бригита, богиня домашнего очага и поэзии, своим плачем вызывает духов умерших и умиротворяет живых.

**буря друидов**. Друиды племён богини Дану вызывают сакральные бури, которые обрушиваются на землю. Гром и молнии разгоняют тени для очищения земли.

**стойкость диан кехта**. Диан Кехт, маг-целитель племён богини Дану, способен вернуть к жизни даже тех, кого, казалось бы, уже забрала смерть.

**видения эшлинг**. Бессонными ночами Эшлинг видит зловещие сны: её пророчества указывают на будущие невзгоды и предупреждают королей о надвигающихся опасностях.

**законы брегонов**. Брегоны, священные судьи, произносят древние законы перед собранием, их вердикт связывает кланы и семьи словом чести.

**праздник в эмайн махе**. В Эмайн Махе короли и властители собираются на ритуальный пир, во время которого заключаются и расторгаются союзы под зорким наблюдением друидов.

**хватка калех**. Калех, ледяная властительница зимы, захватывает всю землю: вихри и морозы вторгаются в долины, знаменуя её молчаливую власть.

**сияние ане**. В сиянии Ане поля горят золотом, вновь обретают плодородие, созревает урожай, а сердца раскрываются для любви.

**зов амергана глунгеля**. Амергин Глунгель, бард-друид, возвещает первые заклинания новой эпохи; давая имена морю и земле, он творит Ирландию и её судьбу.

## создатели игры

Автор игры: **Кристиан Мартинес**

Иллюстрации на коробке и картах: **Джим Фицпатрик**

Иллюстрации территорий: **Сильвен Леруа**

Художественное оформление: **Ян Муссу и Роберт Короди**

Редактор: **Стивен Кимбалл**

Главный редактор: **Арно Шарпантье**

Производство: **Surfin' Meeples China**

Вычитка: **Эй Джей Ламбет**

Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».

Редакция выражает благодарность Роману Цирулёву,

Сергею Капрарию, Игорю Трескунову, Денису Карпенко,

Владимиру Сахно, Александре Цейтлинной,

Валерии Кишенько, Никите Сальникову, Глебу Андросову,

Артёму Жданеву, Михаилу Киселёву и Всеволоду Чернову

за помощь в подготовке русского издания.

