



ВОЙНА ЖУКОВ

САМУРАИ

ПРАВИЛА ИГРЫ

ВСТУПЛЕНИЕ



...наша история начинается с изучения трудов **российского академика**, который стремился получить в своих лабораториях настоящие “живые игрушки”...

В конце концов **Доктор Н** добился успеха, создав особую игровую консоль **Warpad**, и открыв портал в удивительный мир **Энтомонов** - существ, напоминающих насекомых, что ведут постоянные потешные войны между собой!



Продемонстрировав разумным жукам свои тактические таланты при помощи шахмат, трехгранного кубика, молотка и загадочного слова “поехали!”, **Доктор Н** убедил Энтомонов в том, что люди так же, как они любят поединки, но разбираются в стратегии и тактике куда лучше.

Он заключил с Энтомонами соглашение, которое позволяло жукам при помощи его консолей попадать в мир людей, для участия в сражениях за славу и честь, а также вкусную еду!

Энтомоны и порталные консоли подарили возможность любому игроку носить с собой целые армии и устраивать быстрые, зрелищные схватки где и когда угодно! В каждом уголке Земного шара эти необыкновенные создания покоряли сердца любителей живой тактики!

...и теперь, **Россия** принимает гостей со всего мира на первый чемпионат по **Войне Жуков**, который перенесет игроков в эпоху Средневековой Японии - древнюю столицу Камакура!

Здесь собираются лучшие полководцы мира и мы уверены, что увидим тебя среди них! До встречи!



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки, управляя с помощью планшета своими отрядами жуков-самураев (каждый отряд со своими особенностями), стремятся выполнить первыми одну из целей:

1. Накопить 8 единиц влияния.
2. Победить вражеского генерала.
3. Победить все отряды противника, кроме генерала.



1. Игровое поле - вся оборотная сторона коробки!



2. Фишки отрядов, 2 набора по 6 шт.



3. Кубики-каунтеры, 2 набора по 6 шт.

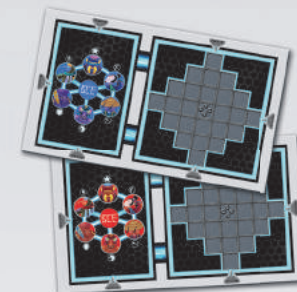


4. Ширма-памятка, 2 шт.



СОСТАВ ИГРЫ

5. Планшет игрока, 2 шт.



6. Особый дайс, 1 шт.



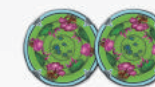
7. Карты медалей, 6 шт.



8. Карты трофеев, 5 шт.



9. Фишки портала, 2 шт.



10. Правила игры.



Приветствуем, будущий чемпион! Мы приготовили для тебя 2 сложности игры. Сначала изучи **Обычные правила - Тренировочный лагерь**, а затем переходи к **Продвинутым правилам - Военная кампания!** (стр. 10)

С помощью жребия определяется первый игрок (первый игрок нужен только на этапе расстановки отрядов).

Первый игрок ставит одну фишку отряда на любую клетку первой или второй линии своей половины поля, затем это же делает второй игрок и т.д. Так продолжается, пока все отряды не будут выставлены на поле. Расстановка отрядов происходит "в открытую".

Для первого ознакомления с игрой рекомендуется стартовое построение отрядов согласно рис.1.



рис.1

Далее каждый игрок ставит ширму таким образом, чтобы видеть поле и одновременно скрывать свой планшет от противника, выставляет кубики-каунтеры рядом с планшетом (4 шт) и рядом с игровым полем (2 шт). Подробнее на рис.2.

С внутренней стороны ширмы находится описание **характеристик отрядов**. Таким образом, важная информация всегда находится перед глазами игроков и ширма одновременно является памяткой (рис.3). Рекомендуем ознакомиться с памяткой до начала игры.

Каждый отряд имеет характеристики:

1. **Скорость** – показывает сколько клеток способен преодолеть отряд за ход. При этом, по выбору игрока отряд может преодолеть меньшее количество клеток.

2. **Сила** – показывает потенциал отряда в бою.

3. **Дистанция атаки** – показывает на какой дистанции отряд способен атаковать врага. Значение 0 - это атака только на своей клетке, а 1 или 2 - атака на расстоянии 1 или 2 клеток.

4. **Род войск** - отражает принадлежность отряда к определенному роду войск.

5. В тексте отмечены **особенности отряда и бонусы**.

6. Треугольник противостояния родов войск. Подробности в п.3.3. Дополнительное правило боя, стр.9.

Можно начинать игру!



рис.2



рис.3

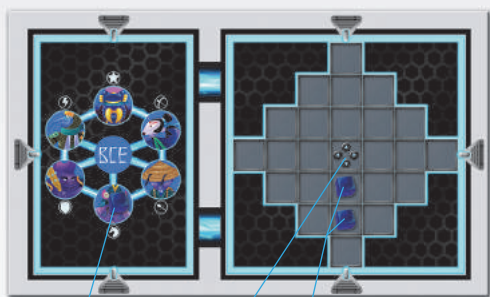
ХОД ИГРЫ



Игра идет по ходам. Каждый ход игроки выбирают для планирования действий или один отряд (**личный приказ**), или всю армию сразу (**общий приказ**). Выполнение действий происходит одновременно. Подробнее ниже:

1. Планирование действий: выбор отряда (или всей армии) и выбор передвижения.

1.1. Оба игрока одновременно (скрытно) выкладывают на своих планшетах каунтеры, которыми они выбирают или конкретный отряд (пиктограмма с изображением отряда), или всю армию сразу (пиктограмма "ВСЕ"). Далее выбирается направление и дальность передвижения (за каждую запланированную клетку передвижения выкладывается 1 каунтер). Передвижение осуществляется только **по прямым линиям** (по диагонали нельзя). Центральная клетка со стрелками показывает текущую позицию отряда на игровом поле.



Выбирается конкретный отряд или все сразу. Выбирается направление и дальность передвижения. Центральная клетка со стрелками показывает текущую позицию отряда на игровом поле.

рис.4

В примере на рис.4. выбран Богомол и направление передвижения "вниз на 2 клетки" от текущей позиции.

1.2. Чтобы отдать **общий приказ** всей армии, игрок выкладывает каунтер на поле "ВСЕ" и каунтер для направления движения. Общий приказ позволяет **всем отрядам (кроме генерала)**, независимо от их скорости, сделать шаг только на 1 клетку в сторону выбранного направления от своей текущей позиции на игровом поле. В примере на рис.5. на планшете игрока выбрана пиктограмма "ВСЕ" и направление передвижения "вверх" от текущей позиции.

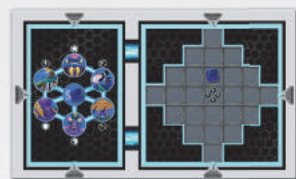


рис.5

2. Выполнение запланированных действий.

2.1. Ширмы убираются. Отряды игроков одновременно выполняют приказы. При этом, независимо от запланированных действий, дальность передвижения отряда ограничена его характеристикой "Скорость".

2.2. Отряд, выполняющий любой приказ (личный или общий), считается **активным**.

2.3. Отряды, не выполняющие никакие приказы, считаются **бездействующими** (не активными).

2.4. Отряды, выполняющие общий приказ, **не атакуют**.

3.1.Бой.

3.1.1. Выполняя личный приказ, отряд атакует первого врага с которым столкнется. Клетка столкновения таких отрядов называется **клеткой боя**. На клетке боя закончится передвижение отряда.

Внимание! Процесс передвижения всех отрядов происходит одновременно. Для удобства отслеживания, рекомендуется **передвигать каждый отряд по 1 клетке по маршруту так, чтобы отряды перемешались одновременно, выполняя "шаги"**.

Подробнее разберем ситуацию на рис.6. Так, игроки запланировали передвижение Пауком на 2 клетки, а Богомол на 3 клетки. **Клеткой боя** будет точка А, поскольку выполняя "шаг 1" отряды не пересекались.

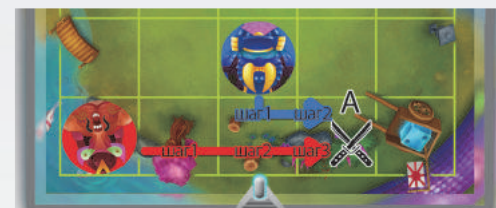


рис.6

3.1.2. Без столкновения с врагом, отряд, выполняющий личный приказ, атакует только с последней клетки своего передвижения. Если характеристика "Дистанция атаки" такого отряда равна 1 или 2, то **клеткой боя** может стать любая клетка на указанной дистанции по прямым линиям (не по диагонали!) по выбору владельца такого отряда. Такая атака называется **атакой на расстоянии** (подробнее см. Раздел Жукопедия - 2.Атака на расстоянии, стр.14).

ОБЫЧНЫЕ ПРАВИЛА

Пример на рис.7. Оса передвигается и атакует Паука **атакой на расстоянии**, достигнув последней клетки своего передвижения.



рис.7

Отряд, выполняющий личный приказ, всегда считается **активным и атакующим**. При этом возможен бой между двумя активными отрядами, соответственно оба таких отряда будут являться атакующими. Во всех остальных случаях тот отряд, который атакуют - защищающийся.





Обычные правила боя:

Итак, когда отряды игроков сталкиваются или дистанция атаки позволяет атаковать врага с расстояния - **происходит бой** (при условии, что хотя бы один отряд имеет личный приказ).

- **Каждый игрок бросает дайс** за свой отряд, участвующий в бою (в т.ч. защищающийся).
- Затем каждый игрок прибавляет **число Силы** отряда (с учетом бонусов, подробнее см. Раздел Жукopedia - 5.Особенности отрядов и учет бонусов Силы, стр.15) к числу, выпавшему в своем броске.

• **Итоговые числа каждого отряда сравниваются.** Побеждает отряд, у которого **Сила** окажется выше, а побежденный отряд погибает и убирается с игрового поля. Возможен ничейный исход боя - в этом случае отряды возвращаются на те клетки, с которых они переместились на клетку боя. Если возврат невозможен по любым причинам (например, клетка занята) - такой отряд погибает и убирается с игрового поля.

За каждый побежденный отряд врага, игрок-победитель **добавляет 1 единицу влияния** на **трек влияния** своего цвета (передвиньте каунтер по треку влияния Вашего цвета на 1 деление).

Трек влияния - специальный трек для каждого игрока, выполненный в форме круга, окрашенный в соответствующий цвет с изображением герба в середине. Чтобы победить в партии нужно накопить 8 единиц влияния. Также влияние можно получить за удержание

центральной клетки игрового поля с артефактом (подробнее см.3.4.1. Особые клетки игрового поля - Артефакт, стр.9).



3.2. Трек кубиков битвы и его использование.

Трек кубиков битвы (трек КБ) - специальный трек для каждого игрока, выполненный в форме граней кубика с числами (энергией), последовательно возрастающими от 1 до 6 (6 - максимум).



3.2.1. В начале партии количество энергии на **треке КБ** равно 0 единиц. В начале каждого хода каждый игрок получает +2 энергии к значению на треке КБ, если его обоз не захвачен врагом (т.е. в первый ход партии у игроков будет по 2 энергии). Игрок не получает +2 энергии, когда его **обоз** захвачен врагом (подробнее см.3.4.2. Особые клетки игрового поля - Обозы, стр.9).

3.2.2. **За каждый бросок** (и переброс) дайса, игрок уменьшает трек КБ на 1 единицу. **Если трек КБ равен 0, игрок не может бросать дайс.**

3.2.3. Игрок вправе перебросить дайс, уменьшив трек КБ на 1 единицу за каждую попытку. Если игрок перебрасывает дайс, то результат предыдущей попытки отменяется и будет считаться результатом переброса. Количество перебросов ограничено только числом на треке КБ. **Если трек КБ равен 0, игрок не может перебросить дайс.**

Внимание! Игроки заявляют о своем желании перебросить дайс в любой момент, в т.ч. после "удачного" переброса другим игроком.

3.3. **Дополнительное правило боя - принцип КНБ (камень, ножницы, бумага).** Между некоторыми отрядами действует дополнительное правило боя - принцип КНБ (см. рис.8) - **гарантированной победы, без броска дайса игроками!**

Выполняя личный приказ, кавалерия убивает лучника, лучник убивает копыеносца, копыеносец убивает кавалерию. Побежденный отряд погибает и убирается с игрового поля, игрок-победитель добавляет 1 единицу влияния на **трек влияния** своего цвета.



рис.8

3.4. Особые клетки поля.

3.4.1. **Артефакт.** На центральной клетке игрового поля расположен аппетитный **артефакт!**

За каждый ход, когда отряд находится на клетке с артефактом, игрок-владелец отряда будет получать **1 единицу влияния** на трек влияния.

Внимание! Напоминаем, что 1 единица влияния также дается за каждый побежденный отряд врага.



рис.9

3.4.2. Обозы.

По краям игрового поля имеются клеточки **обозов** обеих армий (обозы с флагами соответствующих цветов).



Когда отряд противника остается на клетке Вашего обоза в конце хода, то такой обоз считается захваченным (поставьте любым способом).

Захваченный обоз - игрок захваченного обоза не получает +2 энергии на трек КБ при очередном начислении КБ! Обоз возвращается к своему владельцу в том случае, когда на клетке такого обоза будет находиться или отряд владельца обоза, или отряд союзника владельца обоза (владелец обоза снова начнет получать +2 энергии на трек КБ).

Внимание! Если просто покинуть обоз отрядом-захватчиком, обоз остается захваченным.

4. **Конец хода.** Конец хода наступает, как только игроки провели все запланированные действия и определили результаты всех боев. Начисление единиц влияния за контроль артефакта, проверка условия захвата обозов, а также проверка условий победы в партии происходит в конце хода.

5. Определение победителя.

В конце хода проверяются условия победы, при этом приоритеты следующие:

- 5.1. Побеждает игрок, накопивший первым 8 единиц влияния.
- 5.2. Побеждает игрок, убивший генерала (если оба генерала погибли - ничья).
- 5.3. Побеждает игрок, убивший все отряды, кроме генерала (если оба игрока выполнили условия - ничья).

ВОЕННАЯ КАМПАНИЯ



Используйте в игре все условия **Обычных правил** с учетом следующих особенностей:

1. Игра проходит в режиме Кампании.

Кампания - режим игры, в котором игроки в каждой отдельной партии сражаются за захват определенного трофея, победитель партии захватывает трофей. Игрок (команда), захватившая 3 трофея из 5 становится победителем игры.

Трофеи - представлены в виде игровых карт (рис.10.), каждый трофей со своими особенностями, всего 5 карт-трофеев.



рис.10

Ход кампании:

Перед началом игры составьте мини-колоду из 5 карт-трофеев, перемешайте колоду и положите карты рубашкой вверх рядом с игровым полем. Жребием определите игрока, который вытащит из колоды одну карту - переверните карту лицом вверх и положите рядом с мини-колодой. Эта карта будет тем трофеем, за который предстоит сражение в текущей партии.

Чтобы активировать карту-трофей - бросьте дайс, и примените ту особенность, которая указана напротив выпавшего символа. Внимательно

прочитайте особенность и учитывайте указанные изменения в ходе текущей партии. Победитель партии забирает карту-трофей себе. В следующей партии вытащите новую карту из колоды - это будет новый трофей, за который предстоит сражение и т.д., пока у одного из игроков (команды) не окажется захваченными 3 карты-трофея - этот игрок (команда) признается победителем игры!

Внимание! До начала партии игроки могут договориться и выбрать любую особенность карты-трофея без необходимости броска дайса.

2. **Расстановка отрядов происходит “в закрытую”** – каждый игрок размещает на любую клетку 1-ой и/или 2-ой линии своей половины поля все 6 отрядов, закрыв размещение ширмой, при этом генерал выставляется на любую клетку только 1-ой линии! Затем игроки одновременно открывают свои отряды.



выставление отрядов за ширмами
рис.11



1 коробка 2 коробки

ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА

3. Порталы

В игре будут применяться **фишки порталов**. Возьмите две фишки портала и разместите их на игровом поле, как указано на рисунке 12.

Порталы - специальные локации игрового поля, которые позволяют любым отрядам игроков мгновенно перемещаться между любыми порталами.

Правила перемещения между порталами:

- Для перемещения между порталами, отряд должен **быть активным и стоять на клетке с фишкой портала**.

- Как только отряд оказался на клетке с фишкой портала, игрок-владелец такого отряда заявляет об использовании портала или об отказе использовать портал.

Внимание! Отряд должен стоять на клетке с фишкой портала, а не перемещаться транзитом через эту клетку.

- В случае отказа использовать портал, отряд остается на месте.

- В случае использования портала, игрок-владелец отряда, **в конце хода** выполняет перемещение этого отряда

на любую свободную клетку с другим порталом. Если свободных клеток других порталов нет, отряд не перемещается и остается на месте. Если есть хотя бы одна свободная клетка другого портала, отряд обязан переместиться на эту клетку.

Внимание! В случае, когда в конце хода несколько игроков должны перемещать свои отряды, очередность перемещения будет определяться в следующем порядке: а) “по шагам” (какой из отрядов остановился на клетке портала раньше); б) в случае равенства, по характеристике “Скорость” (у кого значение больше); в) в случае равенства и тут - жребием, броски дайса до победы (трек КБ не учитывается).

В случае, когда отряд находится на клетке с фишкой портала с прошлого хода(-ов) и игрок-владелец такого отряда желает использовать портал этим отрядом, при определении очередности перемещения между порталами “шаг” считается нулевым, т.е. раньше любых перемещений на игровом поле.



рис.12



4. Медали.

Медали - представлены в виде игровых карт (рис.13.).

Всего 6 разных медалей. Каждая медаль содержит требования для ее получения и бонус, который получает владелец медали. При этом общее условие для всех медалей - медаль можно получить только по итогам партии (в конце партии)!



рис.13

Правила для Медалей:

Перед началом игры в режиме Кампании положите рядом с игровым полем все карты-медали лицом вверх. Каждый игрок может как заранее ознакомиться с требованиями и бонусами карт-медалей, так и изучать карты в процессе игры.

Порядок получения:

1. Если требование карты выполнено - карта выдается игроку в конце текущей партии, если не выполнено - не выдается.
2. Если в течение партии требование выполнили несколько игроков, то карта выдается тому, кто выполнил последним.
3. Если требование карты выполнено, но такая карта находится у другого игрока, то в конце текущей партии карта сменит владельца и перейдет к новому игроку.
4. В теории, один игрок может получить все карты.
5. Игрок получает бонус карты в каждой партии, пока такая карта находится у него!

Порядок применения:

До начала очередной партии, если у Вас есть карта-медаль - положите карту рядом с собой лицом вверх (чтобы был виден текст бонуса) и используйте бонус в соответствии с описанием. Когда использование бонуса однократно, то после применения бонуса переверните карту рубашкой вверх.



коробка 1



коробка 2

рис.14

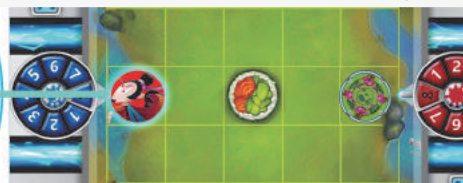
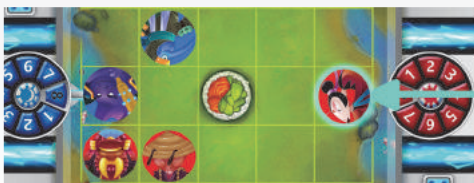


рис.15

- Ура! Союзники!

(Вам понадобится вторая коробка с игрой)

В игре могут принять участие 3-4 игрока, в режиме команды 2 на 2 или 1 на 2.

(Обладатели 2-х коробок с игрой могут сражаться и в режиме 1на1, управляя 12-тью отрядами).

Расположите обе коробки с игровыми полями рядом друг с другом, чтобы каждому игроку было удобно.

Игра проходит по **Продвинутому Правилу, с учетом следующих особенностей:**

1. Возьмите фишки порталов и разместите их по 2шт. на игровом поле каждой коробки, как показано на рисунке 14.

2. **Применяйте порталы!** Таким образом, используя порталы, игроки вправе в конце хода перемещать отряды как на своем игровом поле, так и на игровое поле других игроков, поддерживая союзников.

Внимание! Нельзя перемещать генерала на другое игровое поле.

3. Чтобы отличить одинаковые отряды союзников при перемещении отряда на игровое поле других игроков, просто поворачивайте изображение перемещаемых фишек отрядов перпендикулярно, как показано на рис.15.

4. После максимального заполнения своего трека влияния (8 единиц) одним из игроков команды, дальнейшее получение этим игроком единиц

влияния будет добавляться на треке влияния его союзника.

5. Отряды одного игрока могут контролировать оба артефакта, такой игрок получит единицы влияния за каждый артефакт.

6. Потеря генерала одним из игроков союзной команды не приводит к окончанию партии, при этом отряды такого игрока получают штраф "-1 сила при любом броске (перебросе) дайса до конца партии". Потеря обоих генералов союзной команды приводит к окончанию партии.

7. Потеря одним из игроков всех отрядов, кроме генерала, не приводит к окончанию партии, при этом генерал такого игрока получает штраф "-1 сила при любом броске (перебросе) дайса до конца партии". Потеря обоими игроками союзной команды всех отрядов, кроме генералов или если остается только 1 генерал, приводит к окончанию партии.

8. Определение победителя при игре 2на2 или 1на2.

В конце хода проверяются условия победы, при этом приоритеты следующие:

- Побеждает команда, накопившая первой 16 единиц влияния.
- Побеждает команда, убившая обоих генералов команды противника.
- Побеждает команда, убившая все отряды команды противника, кроме генералов (или если остается только 1 генерал).



Использование в игровых Правилах термина “союзники” стоит понимать как по отношению любого отряда к другим отрядам в своей армии, так и к отрядам другого игрока-союзника (при игре 2на2 или 1на2). Это важно при учете бонусов.

Внимание! При конфликте трактовок любых Правил игры, приоритет следующий: текст игровых правил заменяется текстом на картах-медалях, который в свою очередь заменяется текстом на картах-трофеях.

1. Применение общего приказа

- Когда **общий приказ** выполняют обе армии может возникнуть ситуация, в которой отряды обеих армий одновременно должны занять одни и те же клетки (или клетку) - **спорные клетки**. В этом случае спорные клетки будут заняты отрядами, “скорость” которых выше, а при равенстве “скорости” отрядов – оба отряда останутся на той клетке, с которой они начали перемещение на спорную клетку.
- Отряды, выполняющие общий приказ, которые двигаются “за спиной” союзного отряда, маневрируют одновременно друг за другом. Соответственно, если передвижение переднего отряда будет прервано (произошел бой), то задний отряд остановится.

2. Атака на расстоянии

Атака на расстоянии:

- **всегда “без ответа”** (такой атакующий отряд не может погибнуть и не отступает при ничейном исходе боя);
- происходит после передвижения всех отрядов. Таким образом, можно “поймать врасплох” отряд, запланировавший атаку на расстоянии, пересекая его траекторию передвижения - тогда бой будет проходить на клетке столкновения отрядов и не считается атакой на расстоянии;
- отряды с дистанционной атакой 1 или 2 могут сражаться на своей клетке по общим правилам боя (такая атака не считается атакой на расстоянии);
- происходит по общим правилам боя в том случае, когда атакой на расстоянии лучник атакует кавалерию, а копыеносец атакует лучников. Т.е. несмотря на то, что, например,

кавалерия по-умолчанию побеждает лучников, в случае атаки на расстоянии, кавалерия будет защищаться (игроки бросают дайс) и может погибнуть;

- когда между лучником с личным приказом и копыеносцем с личным приказом происходит взаимная атака на расстоянии (при условии, что радиус атаки копыеносца позволяет атаковать лучника), то отряды обмениваются атаками на расстоянии. Так, лучник гарантированно победит копыеносца без броска дайса, но при этом одновременно и копыеносец проведет свою атаку - игрок-владелец копыеносца бросает дайс и игрок-владелец лучника бросает дайс, при проигрыше лучника - лучник погибает, при ничьей/победе лучника - лучник выживает.

3. Очередность определения боя.

Когда происходит 2 боя (для игры 2на2 может быть и больше) в один ход, порядок боев определяется в следующей последовательности:

- бой, в котором отряды сражаются на одной клетке, разыгрывается раньше, чем тот бой, в котором сражающиеся отряды на разных клетках (атака на расстоянии);
- если несколько боев одного типа, то определяется, какой из этих боев начался раньше по “шагам”. Т.е. в каком бою **клетка боя** была определена раньше с учетом “шагов” - тот бой будет первым;
- если “шаги” одинаковы, то у отрядов сравниваются характеристики “Скорость” - тот бой будет первым, в котором сумма “Скорости” 2-х отрядов одного боя выше суммы “Скорости” 2-х отрядов другого боя. Учитываются номинальные характеристики “Скорость”, а не выложенные каунтеры;
- если значения сумм одинаковы - игроки бросают жребий дайсом до победного результата (трек КБ не учитывается). Победитель выбирает, какой бой будет первым.

4. Личный приказ “оставаться на месте”.

- Отряд может получить личный приказ “оставаться на месте” (актуально для отрядов с возможностью атаки на расстоянии, обороны клетки или использования портала). **Установите на планшет каунтер для отряда и не выкладывайте каунтер для передвижения.**

- Когда маневр отряда направлен за пределы игрового поля или в сторону стоящих рядом союзных войск, отряд, не имея возможности двигаться дальше, остается на последней клетке доступного передвижения.
- Во всех перечисленных случаях такой отряд считается активным, т.к. он выполняет личный приказ и может выполнить атаку, использовать портал или сразаться на правах активного отряда, когда подвергнется нападению.

5. Особенности отрядов и учет бонусов Силы.

Каждый отряд обладает своей особенностью и бонусами. Подробная информация указана на ширме-памятке. Знание и применение особенностей отряда - ключ к победе!

Бонусы учитываются в момент начала боя, т.е. клетка боя - это то место, применительно к которому нужно учитывать действие бонусов. Для каждого боя (каждой клетки боя) бонусы проверяются отдельно.

Внимание!

- 1) Возможна ситуация, при которой отряд Комар (у которого есть возможность передвижения через союзные войска), передвигаясь через отряд союзника, окажется вовлеченным в бой, который произойдет “по шагам” в момент нахождения Комара на клетке союзника. В этом случае также необходимо применить правила очередности определения боя (Раздел Жукопедия - 3. Очередность определения боя, стр.14).
- 2) “Сила бездействующего противника в бою против Комара = 0”, т.е. базовая сила противника становится 0 (бонусы противнику не начисляются, но дайс учитывается).

6. Особенности использования каунтеров на планшете при планировании передвижения отряда.

Рассмотрим подробнее возможные ситуации (напомним, что центральная клетка со стрелками показывает текущую позицию отряда на игровом поле) :

- при планировании передвижения отряда со скоростью 3 и необходимости задействовать 3 каунтера, возможна ситуация, как на рис. 16 - А. Для исключения споров игроков “какая клетка маневра в таком случае будет первой, а какая последней”, при выставлении каунтеров сдвиньте каунтер **первой** клетки запланированного

передвижения на общую грань с центральной клеткой, как на рис.16-Б;

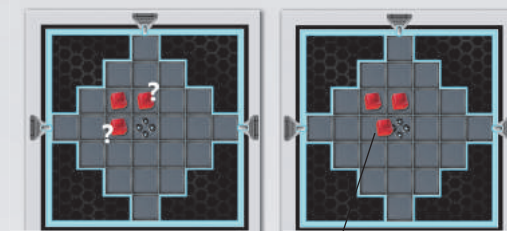


рис.16-А

первая клетка запланированного передвижения
рис.16-Б

- при планировании передвижения отряда со скоростью 3, а также необходимости задействовать 3 каунтера и вернуться на произвольное место в выбранном планировании (не центральную клетку), при выставлении каунтеров разместите третий каунтер “сверху” другого каунтера. В примере на рис.17 показано, что игрок запланировал передвижение “вправо” на 2 клетки и затем “влево” на 1 клетку, поэтому третий каунтер расположен “сверху”;

- можно запланировать передвижение отряда в любую сторону и вернуться на первоначальное место. Для этого используйте центральную клетку. По общим правилам установите каунтер для указания направления передвижения, а другой каунтер установите на центральную клетку, как конечную клетку передвижения. На рис. 18 показано, что игрок выбрал передвижение “вправо” на 1 клетку и затем “влево” на 1 клетку - возврат на текущую позицию (центральная клетка).

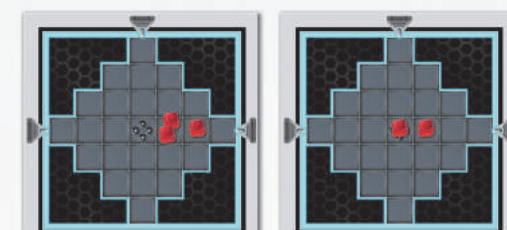


рис.17

рис.18

Благодарности.

Отдельные: Сергей Голубкин

Тестеры: Слава Гермесович, Евгений Турусов, Павел Бугаев, Екатерина Красникова, Светлана Красникова, Александр Редькин, Дмитрий Вертипрахов, Ростислав Тимошин, Константин Курандин, Алина Бондаренко, Антон и Кристина Бонтя, Анна Пашко, Евгений Мищенко, Сергей Валеев, Павел Поляков, Михаил Курской.

Правки в Правила игры: Мария Бирюкова, Олег Силуков, Илья Шарапов.

наши спонсоры Краудфандинга:



бриллиантовые:

Евгений Потик, Евгений Голубев, Александр Либер, Ника Яковлева



золотые:

Илья Мурсеев, Антон Мурыскин, Антон Острошапкин, Сергей Синцов, Алексей Михайлов, Алексей Алексеенко, Виталий Бабудаев, Денис Воронин, Роман Шамолин, Павел Баженов, Джамиль Исимов, Олег Силуков, Павел Поляков, Артем Шашков, Виталий Попов, Павел Карандашев, Иван Степаненко, Борис Смирнов, Сергей Шебиков, Сергей Кулиш, Анастасия Четечкина, Кирилл Зайцев, Антон Кулинич, Андрей Колесников, Кирилл Головин, Елена Латкина, Александр Поликарпов, Анна Жукова, Родион Косенцов, Алексей Жадаев, Константин Курандин, Александр Дрожжин, Евгений Гайворонский, Никита Дубровский, Полина Гадратова, Мария Ульянова, Людмила Данильченко, Андрей Никулин, Вячеслав Колчин, Андрей Алябедев, Иван Бояришев, Роман Машнин, Александр Седунов, Елена Матвеева, Олег Кочетов, Игорь Меняйлов, Евгений Турусов, Максим Николюкин, Александр Винаков, Ирина Есенина, Наталья Коротеева, Мария Буцких, Егор Агуреев, Сергей Ефимов, Михаил Пашков

Автор игры: Юрий Красников

Руководитель проекта: Игорь Курской

Концепт-арт: Юрий Красников

Художники: Александр Лифанов, eIrrano, Павел Дзедзей

Верстка правил: Андрей Морозов

©2017 **Правообладатель:** ООО "ЭКОсистема", info.ekosystem@mail.ru

Разработчик: Творческий коллектив "наш", www.1наш.рф