

ПРАВИЛА



ПО ВСІХ ФРОНТАХ

**ЗВІРІ
НА ВІЙНІ**

МИНА!

LUPMAN
2016

ВІЙНА ПОЧАЛАСЯ!!!!!!

Збирайте ваші війська і бийтесь віч-на-віч у повітрі, на землі та на морі! Перехитрять та обіграйте свого супротивника, щоб здобути перемогу!

Це буде нелегко, але

ЕПІЧНО!!!

СКЛАД ГРИ

- 1 правила
- 3 планшети театрів воєнних дій:
 - 1 повітря (А)
 - 1 суші (Б)
 - 1 моря (В)
- 20 карток:
 - 6 повітря (Г)
 - 6 суші (Г)
 - 6 моря (Д)
 - 2 генерали (Е та Є)
- 14 маркерів очок:
 - 2 шістки (Ж)
 - 6 трійок (З)
 - 6 одиниць (И)



▲ Сорочка картки
▲ Сорочка картки
 генерала

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Викладіть три планшети театрів воєнних дій в ряд випадковим чином.
2. Перемішайте дві картки генералів і покладіть по одній долілиць перед кожним гравцем. Потім кожен гравець перевертає свою картку генерала горілиць. Гравець, який отримав білу картку, ходитиме першим.
3. Перемішайте інші 18 карток долілиць і роздайте по 6 кожному гравцеві чи гравчині, щоб сформувати стартову руку. Гравці не повинні показувати одне одному картки в руці.
4. Покладіть решту карток з одного боку ігрової зони, не відкриваючи їх.
5. Покладіть усі жетони у стос з іншого боку ігрової зони.



ЯК ГРАТИ

Гра складається з низки раундів, які називають битвами. Щоб виграти битву, ви повинні виконати одну з двох умов:

- контролювати більше театрів воєнних дій, аніж ваш супротивник, після того, як в обох гравців закінчаться картки;
- змусити вашого супротивника відкликати війська.

Якщо ви виграли битву, ви отримуєте переможні очки (ПО) у вигляді жетонів. Гравець, який першим отримає 12 ПО, перемагає у грі.

СТРУКТУРА БИТВИ

Під час битви гравці ходять по черзі, розігруючи у свій хід одну картку, щоб взяти під контроль більше театрів військових дій, аніж супротивник.



Ви не берете картки під час битви, якщо не зазначено інше. Тому ретельно плануйте свої дії, щоб використати 6 своїх карток максимально ефективно.

ТЕАТРИ ВОЄННИХ ДІЙ

Кожен із планшетів театрів військових дій утворює між гравцями "стовпці", які називають **театрами**: повітря, суші, моря. Картки завжди розігрують у ці три театри військових дій. Якщо картка перебуває у стовпці певного театру, ми говоримо, що картка «в цьому театрі».

Театри, що розташовано поруч, називають **суміжними театрами**. Гравець володіє всіма картками зі свого боку планшетів. Під час свого ходу ви розіграватимете картки лише на свою сторону.



Давайте розглянемо типову ігрову ситуацію в середині битви. У цьому прикладі в театрі моря перебувають три картки: одна — першого гравця і дві — другого. Зверніть увагу, що театр суші з театром моря є суміжними, в той час як театр повітря з театром суші не є суміжними.

КАРТКИ БИТВИ

Картки розігрують, аби збільшити свою військову перевагу, і те, як їх розігрують, у кінцевому підсумку визначить, хто переможе у битві, а може і загалом у війні.

Сила: велика цифра на кожній картці — це її сила (1). Якщо загальна сила всіх карток з вашого боку театру перевищує загальну силу всіх карток з боку вашого супротивника, ви контролюєте цей театр.

4 **3** ТАЦІЯ

1

ВИ МОЖЕТЕ ПОВЕРТИТИ В РУКУ ОДНУ З КАРТОК, ЯКІ ЛЕЖАТЬ ДОЛІЛИЦЬ. ПІСЛЯ ЦЕ, ЗІГРАЙТЕ КАРТКУ.




5 **4** ІМУВАННЯ

2

ЯКЩО БУДЬ-ЯКИЙ ГРАВЕЦЬ РОЗІГРАЄ КАРТКУ ДОЛІЛИЦЬ, ЗНИЩЕ ТУ КАРТКУ.

6 **2** ВАЖКІ ТАНКИ

Тактичні здібності: на більшості карток поруч із силою також вказано тактичну здібність (2). Її ефект застосовується щойно картку буде розіграно горілиць у театр (або коли картку, що лежить долілиць, перевертають). Ці здібності є або **миттєвими** (3) або **постійними** (4). Більш детально це пояснено на сторінці 7.

Тип: картки поділяються на три типи, кожен з яких має певний колір і позначку, що стосуються певного театру: повітря має білий колір і , суша має зелений колір і , море має синій колір і . Зазвичай ви можете лише розіграти картку горілиць у відповідний театр: картки повітря у повітряний театр тощо.



Картки, які зіграні долілиць: картки також можна розігравати долілиць як козир у будь-який театр. Картки, що лежать долілиць, завжди мають силу 2. Такі картки не мають тактичних здібностей (див. стор. 7). Ви можете подивитися ваші картки, що лежать долілиць, у будь-який час, але ви не можете дивитися такі картки супротивника.

Накриті картки: якщо картку було зіграно в театр, у якому вже є картки, то нову картку викладають

так, щоб вона перекривала раніше зіграну картку, але верхню частину цієї картки було видно. Будь-яка картка, яку було перекрито іншою, називається **накритою картою**. Так само будь-яка картка, яку не було перекрито, називається **ненакритою**.

Приклад: на малюнку праворуч картка "Ескалація" є **накритою**, а "Висадка" — **ненакритою**.

2 **1** **∞** ЕСКАЛАЦІЯ

ЯКЩО ВАША КАРТКА, ЯКІ ЛЕЖАТЬ ДОЛІЛИЦЬ, ПІСЛЯ ЦЕ МАЄТЬ СИЛУ 4.

1 **⚡** ВИСАДКА

ВИ МОЖЕТЕ ПЕРЕКРИТИ ОДНУ З ВАШИХ КАРТОК В ЦЬОМУ ТЕАТРИ.



ХІД БИТВИ

Під час битви гравці ходять по черзі, починаючи з того, хто має картку генерала першого гравця.

1-й ГРАВЕЦЬ

У свій хід ви повинні виконати лише одну з цих трьох дій:
розгорнути війська, імпровізувати, відкликати війська.

Розгорніть війська: зіграйте зі своєї руки одну картку горілиць. Коли ви розіграєте картку, ви маєте дотримуватися таких обмежень:

- ви можете розігравати картки лише з вашого боку планшетів театрів;
- тип картки повинен відповідати театру, в який ви її розіграєте (наприклад, картку повітря можна розіграти лише в театр повітря);
- якщо у вас вже є картки в цьому театрі, ви повинні покласти нову картку так, аби вона накривала (частково перекриваючи) ці картки.



Пам'ятайте: коли ви розіграєте картку горілиць, будь-яка тактична здібність цієї картки починає діяти (дивіться сторінку 7, де більш детально описано тактичні здібності).



Приклад: у свій хід ви вирішили розіграти картку моря із силою 3 зі своєї руки (1), і кладете її горілиць в театр моря (2). У цьому театрі у вас вже є дві картки, тому ви повинні розіграти картку із силою 3 так, аби вона накрила картку із силою 2 і картку із силою 1. Потім ви негайно застосовуєте тактичну здібність картки з силою 3, яка дозволяє вам перевернути одну із ваших карток у суміжному театрі (3).

Імпровізуйте: розіграйте зі своєї руки одну картку долілиць у будь-який театр. Картки, які кладуть долілиць, вважають козирами. Їх можна розіграти в будь-який театр незалежно від їхнього типу.

Приклад: у ваш наступний хід ви розіграєте картку суші із силою 5 і кладете її долілиць у театр повітря. Ви можете зробити це, адже картку, яку кладуть долілиць, можна зіграти у будь-який театр. Ви не можете використати тактичну здібність цієї картки. Також сила цієї картки становить 2, а не 5.



Відкличте війська: якщо ви вважаєте, що ваші шанси виграти цю битву малі, ви можете відкликати війська. Якщо ви зробите це, то ваш супротивник виграє битву (дивіться сторінку 9).



Порада зі стратегії: іноді краще відкликати війська, щоб позбавити свого супротивника переможних очок!

Щойно ви завершили свою дію, хід переходить до вашого супротивника. Гравці продовжують ходити по черзі, поки один з них не відкличе війська, або обидва гравці не розіграють усі свої картки (дивіться сторінку 9).



Пам'ятайте: ви НЕ берете картки під час битви, за винятком тих випадків, коли тактична здібність дозволяє вам це зробити.



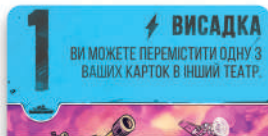
ТАКТИЧНІ ЗДІБНОСТІ

Більшість карток мають тактичні здібності, вказані на них. Якщо ви розіграєте зі своєї руки картку горілиць, або якщо картку, що лежить долілиць, перевертають, її ефект тактичної здібності застосовується негайно. Існує два види тактичних здібностей: **миттєві** та **постійні**. Їх позначено символом поруч зі здібністю.



Миттєві здібності: їхній ефект застосовується одразу після того, як картку було зіграно або розкрито внаслідок перевертання горілиць. Щойно миттєву здібність було застосовано, вона не має подальшого ефекту (хіба що цю картку буде розіграно або розкрито знову).

Приклад: тактична здібність картки "Висадка" дозволяє вам перемістити будь-яку вашу картку в інший театр одразу після того, як було розіграно чи відкрито картку "Висадка".



Заувага: оскільки ефекти миттєвих здібностей застосовують, коли картку перевернуто горілиць, ефекти кількох миттєвих здібностей можуть застосовуватися одночасно. У такому випадку застосовуйте миттєві здібності в тому порядку, в якому їх було зіграно/відкрито. Повністю застосуйте ефект поточної здібності перед тим, як перейти до наступного.



Якщо ви почали застосовувати ефект миттєвої здібності, ви повинні застосувати його повністю, навіть якщо цю картку буде перевернуто долілиць під час його застосування.



Постійні здібності: їхні ефекти діють постійно, поки картка лежить горілиць. Якщо картку з постійною здібністю було перевернуто долілиць, ефект здібності більше не діє (хіба що цю картку буде відкрито знову).

Приклад: тактична здібність картки "Ескалація" збільшує силу усіх ваших карток, які лежать долілиць, до 4, поки картка "Ескалація" лежатиме горілиць. Якщо цю картку було перевернуто через іншу тактичну здібність, сила ваших карток, які лежать долілиць, становитиме 2.

Ви **повинні** застосувати ефекти тактичної здібності, якщо її опис не містить слова "можете". Якщо тактичну здібність неможливо застосувати, цю здібність ігнорують, і вона не має жодного ефекту.

ТЕРМІНИ ТАКТИЧНИХ ЗДІБНОСТЕЙ

Переверніть картку: перевернути долілиць картку, яка лежить горілиць, або перевернути горілиць картку, яка лежить долілиць. Якщо в здібності не зазначено інше, ви можете перевернути будь-яку картку — свою чи супротивника.

Приклад: на картці “Маневр” написано “Переверніть ненакриту картку в суміжному театрі”. Оскільки в тексті не зазначено, яку саме картку ви маєте перевернути, ви можете перевернути одну зі своїх карток або картку супротивника.

Ненакрита/накрита картка: багато тактичних здібностей впливають лише на ненакриту або накриту картки (див. стор. 4). Якщо в тексті здібності не зазначено, що йдеться про ненакриту/накриту картку (наприклад, картка “Десант” чи “Ротація”), то здібність можна застосувати до будь-якої картки.

Зіграйте картку: деякі тактичні здібності зобов'язують вас зіграти картку, або лише застосувати ефект у відповідь на розіграш картки. Слово “розіграти” описує будь-який момент, коли гравець бере картку з руки і кладе її в театр. Якщо не зазначено інше, розігрування картки внаслідок застосування здібності відбувається за всіма звичайними правилами: ви маєте розіграти картку на свій бік, картку, розіграну горілиць, ви маєте викласти у відповідний театр, і ви маєте накрити попередньо розіграні картки в цьому театрі.

Невідповідність карток театрам: можливо, що внаслідок застосування тактичних здібностей картка може опинитися в театрі, який не відповідає її типу. Якщо таке трапляється, картка не знає жодних штафів за те, що перебуває в “неправильному” театрі. Ця картка залишається на своєму місці, і її сила враховується під час розрахунку контролю цього театру.

Зниште: знищені картки завжди кладуть долілиць під низ колоди. Якщо картку було знищено відразу після того, як її було зіграно, наприклад картку “Блокада”, ви не можете скористатися тактичною здібністю цієї картки.

Зайнятий театр: ефекти деяких тактичних здібностей, таких як здібність картки “Блокада”, застосовуються лише тоді, коли театр зайнято певною кількістю карток. Під час розрахунку кількості карток, якими зайнято театр, завжди враховуйте картки обох гравців.

Перемістіть картку: деякі тактичні здібності дозволяють вам перемістити картку в інший театр. Під час переміщення картка завжди залишається на тому самому боці театрів, де вона була, і залишається власністю того ж гравця. Завжди кладіть переміщену картку на верх інших карток, які вже є в театрі, до якого її було переміщено, так, щоб вона накривала ці картки.



Увага: перемістити картку і зіграти картку — це різні речі. Тому такі картки, які впливають на розіграш карток (наприклад “Блокада”) не мають жодного ефекту на їхнє переміщення.

ЗАКІНЧЕННЯ БИТВИ

Битва може закінчитися двома способами:

Якщо будь-який гравець відкликав війська.

Якщо ви відкликали війська, ваш супротивник виграє битву.

- АБО -

Якщо обидва гравці зіграли всі картки у своїх руках.

У цьому випадку гравець, який контролює найбільшу кількість театрів, перемагає в битві.

Щоб узяти під контроль театр, загальна сила ваших військ у цьому театрі повинна перевищувати загальну силу військ противника, які там перебувають. У разі нічиєї контроль над театром здобуває перший гравець.



Приклад: перший гравець контролює театр повітря, оскільки має більшу загальну силу (6 проти 3). Другий гравець контролює театр суші, бо має перевагу в силі (4 проти 1). Однакова сила гравців у театрі моря (3) призводить до нічиєї. Оскільки в цьому випадку контроль над театром отримує перший гравець, він перемагає в битві, бо зрештою контролює два театри.



ПІДРАХУНОК ПЕРЕМОЖНИХ ОЧОК



Якщо ви виграли битву, ви отримуєте переможні очки, які відстежують за допомогою **маркерів очок**. Кількість ваших ПО залежить від того, чи відкличе ваш супротивник війська, і від того, коли саме він це робить:

- Якщо **жоден** гравець не відкликав війська, перед тим, як у обох гравців закінчилися картки, переможець битви отримує 6 ПО.

- Якщо **один** з гравців відкликав війська, інший гравець отримує кількість очок, вказану на картці генерала супротивника, що залежить від кількості карток, яка залишилася в руці гравця, що відкликав війська. Що довше ви не відкликаєте війська, то більше ваш супротивник отримає ПО!

Після підрахунку перевірте, чи переможець битви має достатньо ПО, щоб перемогти у грі (див. стор. 10). Якщо ні, підготуйтеся до наступної битви.

ПІДГОТОВКА ДО НАСТУПНОЇ БИТВИ

1. Зберіть усі картки бойових одиниць, перемішайте їх і створіть нову колоду. Роздайте по 6 карток кожному гравцеві чи гравчині. Покладіть решту колоди з одного боку ігрової зони, так само як робили на початку гри.
2. Потім змініть розташування планшетів театрів, як показано нижче:



3. Насамкінець, гравці обмінюються картками генералів, і той, хто був першим гравцем, стає в наступній битві другим гравцем.

ПЕРЕМОГА В ГРІ

Після кожної битви ви повинні перевіряти, чи має переможець битви достатньо переможних очок, аби оголосити перемогу. Гравець, який першим набере 12 ПО, перемагає у війні (й у грі).



Підказка: ви можете регулювати тривалість гри, змінюючи кількість переможних очок, які потрібно набрати. Якщо ви хочете зіграти довшу партію, грайте поки один з гравців не набере 18 очок.

РЕЖИМ ПОЧАТКІВЦЯ

Якщо ви граєте вперше і бажаєте швидше опанувати гру, можете використовувати цей спрощений метод підрахунку очок:

- Переможець битви отримує 1 ПО.
- Гравець, який першим набере 3 ПО, перемагає в грі.

Якщо ви граєте в режимі початківця, ігноруйте таблицю, що показує кількість очок, які отримає супротивник, якщо ви відкличете війська.



Підказка: гра у режимі початківця дозволяє вам зосередитися на тому, як працюють тактичні здібності карток, і не турбуватися про те, що супротивник отримає багато ПО, якщо ви відкличете війська «надто пізно».

НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ

Дизайн гри:
Джон Перрі

Виробництво:
Джон Роджерс

Художнє оформлення:
Стівен Гібсон

Ілюстрації:
Дерек Лауфман

Графічний дизайн:
Стівен Гібсон

Правила:
Вільям Ніблінг

Провідна тестувальниця:
Монтана Грабойс

**Тестувальники і
тестувальниці гри:**
Торфі Асгейрссон

Бен Бегіл • Джон Д. Клер
Каван Клірі • Олександр Коблі
Зак Кобер • Рік Кокрам
Гейб Кузілло • Джоел Дюма
Беннет Фодді • Роб Госселін
Тоні Гуллотті • Браян Генк
Алекс Кіблер • Джейсон
Медіна • Девід Майнс
Френк Ланц • Натаніель Пейн
Бенджамін Поуп • Браян Поуп
Ерік Поуп • Тіффані Поуп
Майк Річі • Голлі Річі
Джон Роджерс • Оке Шел
Джон Сімантов • Бенуа
Стордер • Джош Вуд
Кріс Реєстр • сім'я Кендалл

Цю гру присвячено Мімс.

УКРАЇНСЬКА ЛОКАЛІЗАЦІЯ

Головний редактор: Володимир Янчарін

Перекладач: Антон Мінаков

Верстальник: Влад Дімаков

Коректори: Степан Бобошко,
Тетяна Рижикова

Ексклюзивний дистриб'ютор на території України:
ТОВ "ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС"

м. Дніпро, вул. Маршала Малиновського, 22/57

www.games7days.com



©2022 Arcane Wonders®, LLC. Не підходить для дітей віком до 3 років через дрібні деталі. ЦЕЙ ПРОДУКТ НЕ Є ІГРАШКОЮ. НЕ ПРИЗНАЧЕНО ДЛЯ ОСІБ ДО РЕКОМЕНДОВАНОГО ВІКУ. Зроблено в Китаї.

