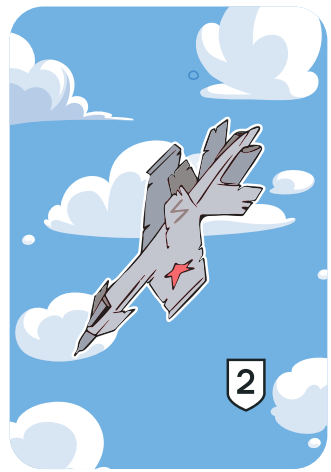
Смерть ворогам.
Правила гри.

Гра розрахована на кількість гравців від 1 до 4.

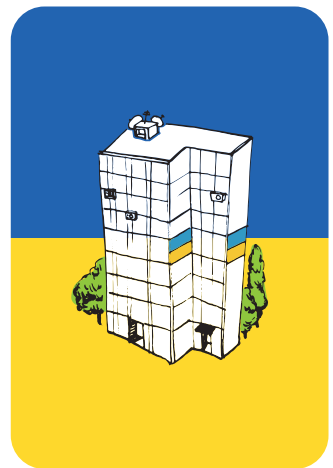
1. Склад гри:

Колода піхоти
(19 карт)

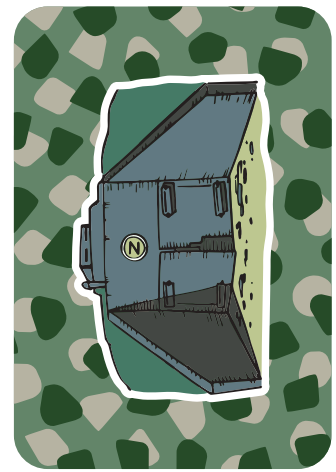
Колода танків
(19 карт)



Колода літаків
(19 карт)



Колода будинків
(6 карт)



Колода бункерів
(6 карт)

2. Мета гри:

“Смерть ворогам” — кооперативна гра, в якій гравці діють спільно, щоб захистити українські будинки від захоплення чи знищення. Для виграшу гравцям необхідно знайти той самий бункер із позначкою “Перемога!”.

3. Підготовка до гри:

1. Перетасуйте колоду **піхоти**. Приберіть долілиць 3 карти з колоди в коробку. Їх у грі не використовуватимуть
2. Перетасуйте колоду **танків**. Приберіть долілиць 3 карти з колоди в коробку. Їх у грі не використовуватимуть.
3. Перетасуйте колоду **літаків**. Приберіть долілиць 3 карти з колоди в коробку. Їх у грі не використовуватимуть.
4. З колоди **бункерів** візьміть карту “Перемога” і ще дві випадкових карти бункерів. Перетасуйте ці три карти і **підкладіть долілиць** по одній карті **під кожну з колод**: піхоти, танків і літаків.

5 Оберіть режим гри – “Відкритий” чи “Закритий”. “Відкритий” режим гри радимо вибирати менш досвіченим гравцям або для ознайомлення з грою. Якщо грає лише один гравець, то режим може бути тільки “Відкритий”

6 Розкладіть на столі карти українських будинків у кількості, що відповідає обраному режиму гри, кількості гравців і бажаній складності згідно з наведеною нижче таблицею.

	Відкритий 1-4 гравці / Закритий. 1 гравець	Закритий. 2 гравці	Закритий. 3 гравці	Закритий. 4 гравці
легко	3	4	5	6
середньо	2	3	4	5
важко	1	2	3	4
експерт	-	1	2	3

4. Структура карти:

На лицьовому боці кожної карти з колод піхоти, танків чи ворогів є дві зони:

Зона властивості:
містить опис, яким чином можна застосувати цю карту.

Зона підрозділу
містить значення уражень трьох типів:

- ураження, яких підрозділ завдає російській піхоті
- ураження, яких підрозділ завдає російським танкам
- ураження, яких підрозділ завдає російським літакам

Якщо підрозділ має ураження кількох типів, то вони спрацьовують усі, а не лише якийсь один.

Коли гравець грає карту, слід обрати, яким чином її використати: як підрозділ, що завдає вказаного ураження, чи як властивість, яка спрацьовує миттєво. **Використовувати одночасно обидві зони карти заборонено.** Радимо повертати карту властивістю або підрозділом догори в залежності від обраної для використання зони.

На сорочці карти зображено російського піхотинця, танк або літак.

5. Початок гри

Гравець, який останнім донатив на ЗСУ стає першим гравцем.
Гравці здійснюють ходи почергово за годинниковою стрілкою. Проведення боїв і відкриття бункерів не змінює порядок ходу. Після проведення бою ходить наступний за годинниковою стрілкою гравець, після того, хто останнім брав карти. Хто віддав команду “До бою!” — не має значення.

6. Порядок ходу

Гравець, що виконує хід, обирає одну будь-яку колоду (піхоти, танків чи літаків) і бере з неї дві карти. Гравець дивиться ці дві карти і одну з двох карт залишає собі, а іншу викладає на стіл долілиць (зображенням піхотинця, танка чи літака догори), утворюючи таким чином ворожі сили.

Якщо гра відбувається у **“Відкритому”** режимі, гравець, що взяв дві карти з колоди, показує обидві карти всім учасникам гри і може порадитись, яку карту залишити собі, а яку викласти до ворожих сил. Карту, яку гравець вибрав собі, кладуть на стіл перед гравцем горілиць так, щоб інші гравці мали змогу її бачити.

Якщо гра відбувається у **“Закритому”** режимі, гравець, що взяв дві карти з колоди, не показує іншим гравцям, які карти він витягнув, і самостійно приймає рішення, котру з них залишити. Доки не прозвучала команда “До бою!”, гравець тримає закритою карту, яку вибрав собі, і не повідомляє іншим гравцям її вміст.

Якщо в колоді, яку обрав гравець, аби брати з неї карти, **залишилась одна карта** (крім карти бункера), гравець бере цю останню карту і ще одну карту з будь-якої іншої колоди. Гравець вибирає з якої колоди брати другу карту до того, як подивиться вміст першої карти.

Якщо ж обидві інші колоди вже закінчились,
останню карту прибирають з гри.

7. Команда “До бою!”

Після закінчення будь-якого ходу будь-який гравець (не обов’язково той, хто виконував хід) має право подати команду “До бою!”. В такому разі гравці припиняють брати карти, і відбувається бій.
Якщо після чергового ходу сумарна кількість ворожих сил (піхоти, танків і літаків) досягла **5 карт**, команда “До бою!” подається автоматично, незалежно від бажання гравців.

8. Порядок бою

На початку бою — незалежно від режиму гри — гравці викладають на стіл горілиць всі свої карти і можуть разом домовлятися про порядок дій. Гравці вибирають, в якому п орядку використати відкриті карти, і яку зону кожної карти використовувати.

Поверніть карту **літерами догори**, якщо ви плануєте використовувати особливу властивість.
Поверніть карту **числами догори**, якщо ви плануєте використати карту як підрозділ, що завдає вказаних числами уражень.

Порядок використання карт гравці вибирають довільно.

1. Приберіть з бою всіх ворогів, яких ви перемагаєте шляхом використання особливих властивостей карт.
2. Підрахуйте сумарну кількість уражень, яку ви завдаєте кожному типу ворогів, використовуючи зону уражень або властивості карт. Приберіть із бою всіх ворогів, для знищення яких вистачило ураження.

Для того, щоб знищити:

· ворожого **піхотинця**, потрібно завдати **1 ураження**.
· ворожий **літак**, потрібно завдати **2 ураження**.
· ворожий **танк**, потрібно завдати **3 ураження**.

Ураження, яких завдає ворогам підрозділ, можуть розподілятися довільним чином між будь-якою кількістю ворогів. Наприклад, якщо підрозділ завдав 2 ураження танкам, ці 2 ураження можуть як бути завдані обидва одному танку, так і бути розділені по одному між двома ворожими танками.

Якщо після того, як ви використали всі карти,
залишились непереможені вороги, то:

· **піхотинці і танки займають** українські будинки — покладіть карти піхотинців і танків згори на вільні карти будинки (по 1 на будинок). Пошкодження танку на наступні раунди не переноситься;

· **літаки знищують** українські будинки — приберіть карту незайнятого будинка з гри і поверніть карту літака в колоду.

Якщо всі будинки захоплені, або знищені ви програли.

Якщо в бою ви **знищили всі ворожі карти**, і у вас ще залишились невикористані ураження чи властивості, можете використати їх для знищення ворожої піхоти чи танків, що займають українські будівлі.

Якщо ж не всі ворожі карти в бою знищені, єдиною змогою перемогти піхоту і танки, що займають будинки, є використання властивостей “Бандерівське смузі” і “Патруль тероборони”.

9. Комунікація гравців

Якщо гра відбувається у **“Відкритому”** режимі, немає жодних обмежень на комунікацію гравців.

Якщо гра відбувається у **“Закритому”** режимі, то до початку бою **заборонено повідомляти** іншим гравцям, які хто **карти** має в руці, і **радити, з якої колоди** кому потрібно брати карти на початку ходу.
Для комунікації, щоб описати поточну ігрову ситуацію, або відреагувати на дії інших гравців, радимо використовувати вирази: “Зрада!”, “Перемога!” і “Боротьба триває”, як синоніми поганої, хорошої, або середньої ситуації.

10. Приклад бою

Бій розпочинається після 5 виконаних ходів. Ворожі сили складають 2 піхотинці, 2 танки і один літак.

1. Карту “Бабуся з проносним” використовуємо як властивість і перемагаємо одного піхотинця.

2. Карту “Сапер-сурикат” використовуємо як властивість і завдаємо по 2 ураження двом танкам. Карту “Патруль тер.оборони” використовуємо як підрозділ, який завдає 2 ураження. Розподіляємо ці ураження по одному на кожен з двох танків. Таким чином обидва танки переможено.

3. Карту “Український трактор” використовуємо як підрозділ. Карту “Ленд-ліз” використовуємо як властивість і подвоюємо ураження літаків підрозділу з карти “Український трактор”. Маємо 2 ураження літаків, які дають змогу знищити ворожий літак.

Таким чином вдалося знищити 1 піхотинця, 2 танки і літак. Прибираємо їх у відбій. Один ворожий піхотинець залишився, він захоплює один український будинок.

11. Карти бункерів. Перемога у грі.

Якщо після закінчення бою залишилася карта бункера, не прикрита жодною картою піхотинця, танка чи літака, відкрийте карту бункера. Відкривати бункер до закінчення бою заборонено.

Якщо в бункері знайшовся путін, ви перемогли.
Якщо в бункері штаб – продовжуйте гру, одноразово використавши властивість відкритого бункеру.

12. Поразка у грі.

Якщо після закінчення бою всі українські будинки знищено чи захоплено, – ви програли.

13. Є запитання?

Скористайтесь QR-кодом поряд, щоб переглянути перелік всіх карт і докладний опис їх використання. Переглянути відповіді на часті запитання, або самому поставити запитання розробникам гри.

Карти з колоди “Піхота”

Дитячий малюнок (3 шт.) Подвоює ураження всіх типів, що їх завдає будь-який підрозділ. Якщо підрозділ завдає кілька типів уражень, подвоюються всі ураження.
Сапер-сурикат (3 шт.) Два танки отримують по 2 ураження.
Мнагахадовачка (3 шт.) Приберіть з бою в колоду(и) будь-які карти і покладіть замість них у бій таку саму кількість карт з іншої(-их) колод. Наприклад, ви можете прибрати з бою в колоду 3 карти танків, замінивши їх картою літака і двома картами піхоти. Або можете прибрати 1 карту піхоти і одну карту танка, замінивши їх двома картами літаків.
Поштар з "Осою" (2 шт.) Перемагає один ворожий літак.
Український трактор (2 шт.) Перемагає один ворожий танк.
Чорнобаївська часова петля (2 шт.) Використайте будь-яку іншу карту двічі. Ви можете використати іншу карту або двічі як підрозділ, або двічі як особливу властивість, або один раз як підрозділ і один раз як особливу властивість.
Банка з консервацією (2 шт.) Будь-які 2 літаки отримують по 1 ураженню.
Дрон-камікадзе (2 шт.) Знищує один ворожий літак чи танк на ваш вибір.

Карти з колоди “Танки”

Бабуся з проносним (3 шт.) Знищує одного ворожого піхотинця.
Гуси з біолабораторії (3 шт.) Поверніть до двох літаків з бою в колоду.
Волонтерська допомога (3 шт.) Додає двом підрозділам +1 до одного ненульового типу ураження. Якщо підрозділ має кілька ненульових типів ураження, то збільшується тільки один із типів.
Привид Києва (2 шт.) Знищує один ворожий літак і завдає 1 ураження другому літаку.
Снайпер "Азова" (2 шт.) Знищує двох ворожих піхотинців.
Західні санкції (2 шт.) Приберіть закритими 3 карти з будь-якої колоди у відбій.
Оператор “Стугни” (2 шт.) Всі ваші підрозділи можуть завдавати ураження будь-яким типам ворогів, не зважаючи на тип уражень. Наприклад. Якщо ви маєте два підрозділи, що завдають по 2 ураження танкам, то використавши “Оператора “Стугни” ви зможете цими підрозділами знищити два ворожі літаки або один літак і двох піхотинців.
Патруль тероборони (2 шт.) Перемагають усіх піхотинців, що займають українські хати. Властивість можна використати, навіть якщо в бою залишаються непереможені вороги.

Карти з колоди “Літаки”

Ленд-ліз (3 шт.) Подвоює будь-який один тип ураження для одного підрозділу. Якщо підрозділ має кілька ненульових типів уражень, то збільшується тільки один із типів.
Змієві вали (3 шт.) Поверніть ворожий танк або піхотинця з бою в колоду.
All you need is NLAW (3 шт.) Потроює ураження танків будь-яким підрозділом.
Рудий ліс (2 шт.) Збільшує вдвічі ураження, яких усі підрозділи завдають ворожій піхоті.
Байрактар (2 шт.) Додає +4 до ураження танків від будь-якому підрозділу.
Бандерівське смузі (2 шт.) Знищує до двох танків, що захопили українські будинки. Властивість можна використати, навіть якщо в бою залишаються непереможені вороги.
Російська корупція (2 шт.) Приберіть із гри по 2 верхні карти з будь-яких двох колод.
Конотопська відьма (2 шт.) Поверніть дві карти ворожої піхоти з бою в колоду.

Дякуємо за тестування та цінні зауваження:

Тарасу Вахріву, Андрію Гахуну, Івану Грабовському, В'ячеславу Дурбану, Єгору Зацепіну, Олександру Зінченко, Артуру Кохановському, Степану Копчаку, Миколі Королю, Андрію та Дмитру Кукленко, Ладі Мірошніченко, Анатолію Пилипчуку, Костянтину Пронкевичу, Костянтину Проскурдіну, Максиму Русову, Євгену Філатову, Олександру Фоміну, Марії Шляховій, працівникам та відвідувачам клубу "Хобі монстр".

СМЕРТЬ ВОРОГАМ

Інформація про авторів гри:

Розробник гри: **Євген Шляхов**
Ілюстрації: **Ганна Муханова**
Дизайн: **Євненій Земсков**