КАРМАННЫЕ СРАЖЕНИЯ

Фэнтези №1

ОРКИ и ЭЛЬФЫ

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

Карманные сражения – это серия быстрых и компактных воргеймов. Каждая игра серии содержит две армии, которые можно использовать для боев друг между другом, или против любой другой армии из серии.

Для начала поединка нужно договориться о размере битвы, собрать свою армию и мудро расположить ее на поле боя.

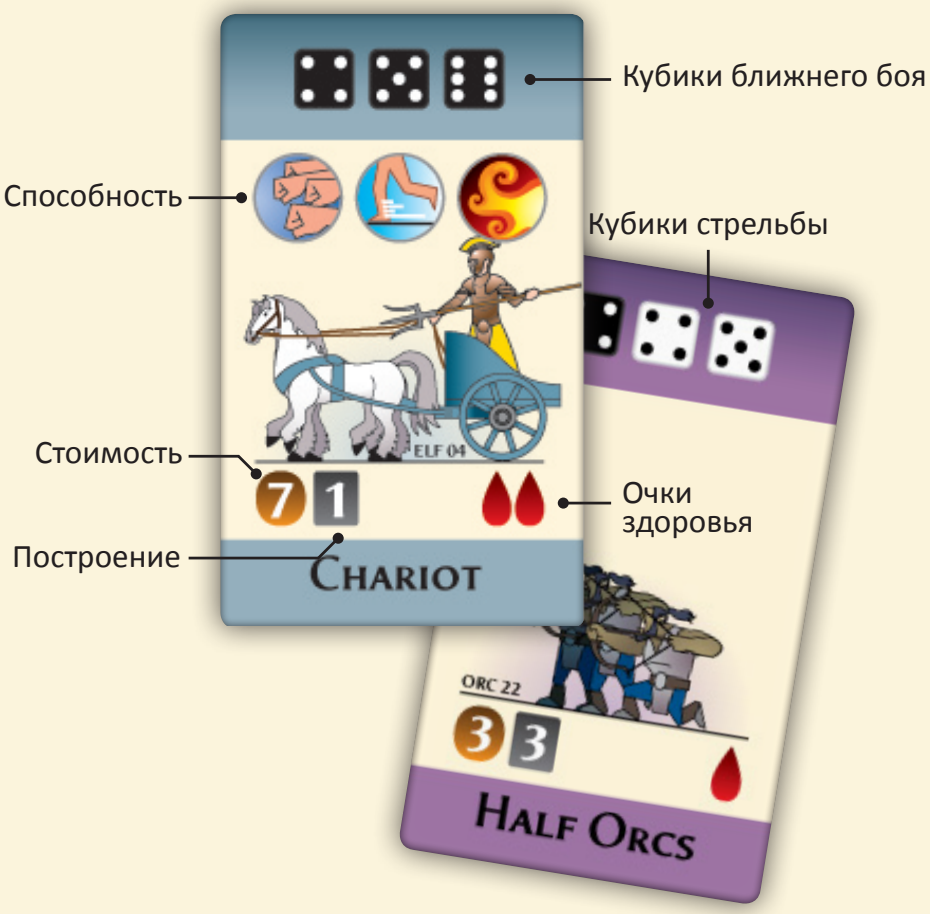
Уничтожьте половину армии противника, и Вы победите!

Состав игры:

- 60 тайлов армии
- 20 двусторонних жетонов Приказа/Ранения
- 2 памятки игроков
- 6 кубиков
- Правила

Тайлы Отрядов

Каждый тайл представляет **Отряд**, который определяется набором значений и характеристик, показанных на рисунке ниже.



Жетоны Приказа/Ранения

Во время битвы у каждого игрока будет несколько двусторонних жетонов, чтобы отмечать полученные ранения и отданные приказы. Одна сторона жетона

используется для **Приказов**, другая для маркировки **Ранения** Отряда. Чем больше в армии игрока раненых Отрядов, тем меньше приказов он сможет отдать.

Приказ Ранение

Поле боя

Поле боя разделено на 15 **Зон** и представляет собой сетку, состоящую из 3 колонок (**Секторов**) и 5 рядов (**Позиций**), в соответствии с рисунком, расположенным ниже.

	Игрок А	
Правый тыл	Центральный тыл	Левый тыл
Правый фронт	Центральный фронт	Левый фронт
Зона сражения	Зона сражения	Зона сражения
Левый фронт	Центральный фронт	Правый фронт
Левый тыл	Центральный тыл	Правый тыл
	Игрок В	

Левый сектор каждого игрока противопоставляется правому сектору игрока-противника и наоборот. Обратите внимание, что зоны поля боя - это не точное расположение Вашего войска, а скорее текущее расположение Ваших Подразделения: войска в тылу защищены и, как правило, не принимают участия в сражениях; бойцы на фронте готовы к битве (для ближнего боя или дальних атак); в Зоне сражения Отряды вступают в ближний бой с бойцами противника.

Подготовка к игре

Построение армии

1. Перед битвой игроки выбирают себе армию и берут все Отряды этой армии.

2. Игроки договариваются о размере битвы, то есть о суммарной **Стоимости** армии. Это число должно быть кратно 10. Числа 50, 60, 70, 80, 90 или 100 подойдут для начала.

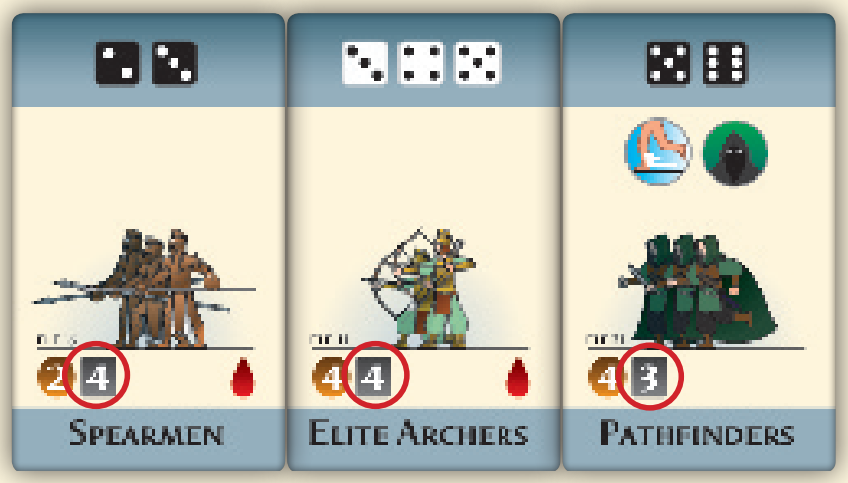
3. Каждый игрок получает количество жетонов **Приказа**/**Ранения** равное 1/10 от определённой на шаге 2 суммарной стоимости армии.

Пример: если игроки решили, что это будет битва армий стоимостью 50, то каждый игрок берёт по 50/10 = 5 жетонов Приказа/Ранения.

4. Игроки выбирают Отряды для своих армий так, чтобы суммарная стоимость армии не превышала оговоренной на шаге 2.

5. Игроки формируют Подразделения из Отрядов. Подразделение состоит из 1 или более Отрядов хотя бы с одним очком здоровья и на поле

боя представляет собой единое целое (приказы отдаются Подразделению). Количество Отрядов в Подразделении не может превышать самого низкого значения Построение у Отрядов, составляющих Подразделение.



Пример: В Подразделение должно входить не более 3 Отрядов, если наименьшее значение Построение в Подразделении 3. Отряд с Построением 1 остаётся на поле боя в одиночестве, так как Подразделение будет состоять из одного Отряда.

В примере Подразделение составлено правильно, т.к. не превышано значение Построения ни одного Отряда.

6. Созданные Подразделения располагаются стопкой таким образом, чтобы сопернику был виден только верхний тайл.

Расстановка армии

1. Чтобы подготовить поле, каждому игроку нужно взять любые 4 неиспользованных тайла Отрядов и положить их рубашкой вверх таким образом, чтобы обозначить границы между 3 секторами со своей стороны поля боя (см. рисунок ниже).

2. Игроки кидают кубики. Игрок, у которого выпало большее значение, будет **атакующим**, игрок с меньшим значением будет **защитником**.

3. Начиная с атакующего, игроки по очереди размещают на своей стороне поля боя по одному Подразделению (тайлы Отрядов в Подразделении лежат в стопке так, что виден только верхний тайл). Подразделения могут быть размещены в любом секторе, на фронтах или в тылу.

Нет никаких ограничений на количество Подразделений, которые могут стоять в одной Зоне на поле боя. Зоны также можно оставлять пустыми.

4. Если у одного игрока закончились Подразделения для размещения, игрок-противник расставляет свои оставшиеся Подразделения. После того, как армии будут размещены, игроки разделяют стопки Подразделений и располагают тайлы Отрядов рядом друг с другом (так, чтобы можно было отличить Подразделения между собой).

Раунды игры и Ходы

• Каждая битва состоит из нескольких **Раундов**, и длится до тех пор, пока в конце очередного Раунда один из игроков не станет победителем, если он уничтожил хотя бы половину вражеской армии.

• В течение каждого Раунда Игроки по очереди делают **Ход**.

• Игрок, делающий Ход, называется **Активным игроком**.

• Ход игрока состоит из 2 фаз:

1. *Необязательная* **Передислокация армии**, *на это действие жетон приказа НЕ тратится.*
2. *Обязательное действие. Активный игрок отдаёт приказ какому-либо одному своему Подразделению, используя 1 или более жетонов приказа.*

• Когда у игроков закончились жетоны приказа, раунд заканчивается.

• Если у одного из игроков жетоны приказа

закончились раньше, другой игрок всё ещё продолжает отдавать приказы, раунд закончится, когда у него не останется жетонов приказа.

• В конце раунда игроки забирают израсходованные жетоны приказа, а также жетоны ранения с убитых в раунде Отрядов. Также игрок может ликвидировать некоторые раненые Подразделения, чтобы восстановить жетоны ранения, потраченные на них.

• В первом раунде битвы первый ход делает атакующий. В последующих раундах первый ход чередуется между игроками: во втором раунде первым будет ходить защитник, в третьем – снова атакующий и т.д.

Необязательная Передислокация армии

В начале своего хода игрок, не используя жетон приказа, может передвинуть одно любое свое Подразделение из зоны, в которой оно находится в любую соседнюю зону.

То есть, из тыла Подразделение можно переместить на фронт в этом же секторе, либо в тыл соседнего сектора.

Подразделение с фронта можно переместить в тыл этого же сектора, либо на фронт соседнего сектора.

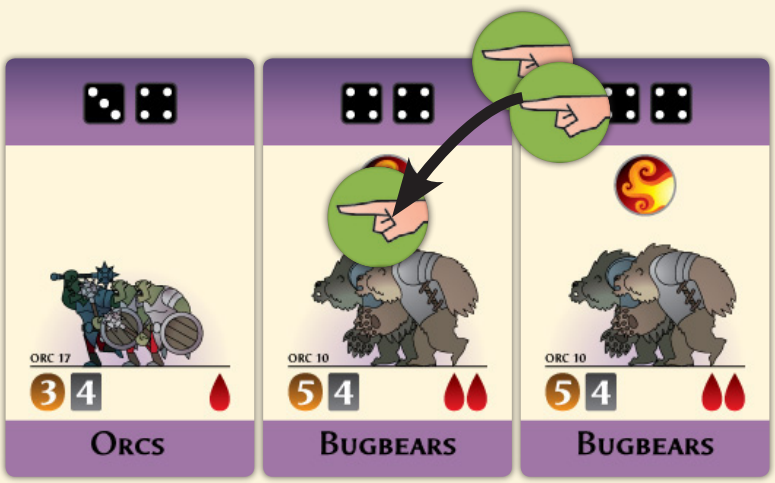
Внимание: Нельзя переместить Подразделение в Зону сражения, также нельзя вывести Подразделение из Зоны сражения.

Подразделению, которое было передислоцировано, нельзя отдавать приказ в данном Ходу.

Обязательное действие

Независимо от того, была Передислокация Подразделения или нет, игрок должен потратить один или более жетонов приказов, чтобы выполнить одно действие. Чтобы отдать приказ, игрок должен положить на Подразделение количество жетонов приказа, равное количеству жетонов приказа уже лежащих на Подразделении, плюс один. (Жетоны приказа остаются на Подразделении до конца Раунда).

Пример: если на Подразделении не лежит жетонов приказа, тогда игрок потратит всего 1 жетон, отдавая приказ. Если в этом раунде игрок снова будет отдавать приказ этому Подразделению, он потратит уже 1+1=2 жетона приказа. Отдавая этому же Подразделению третий приказ (после двух приказов на Подразделении будет лежать уже 3 жетона приказа), игрок потратит 1+2+1=4 жетона (итого на Подразделении будет лежать 7 жетонов приказа).



Используя жетоны приказа, можно выполнять следующие действия (некоторые действия недоступны для определенных Подразделений):

1. Тактический ход

2. Наступление

3. Продолжение сражения

4. Выход из сражения

5. Обстрел

6. Применение специальных свойств

7. Пропуск хода

1. Тактический ход

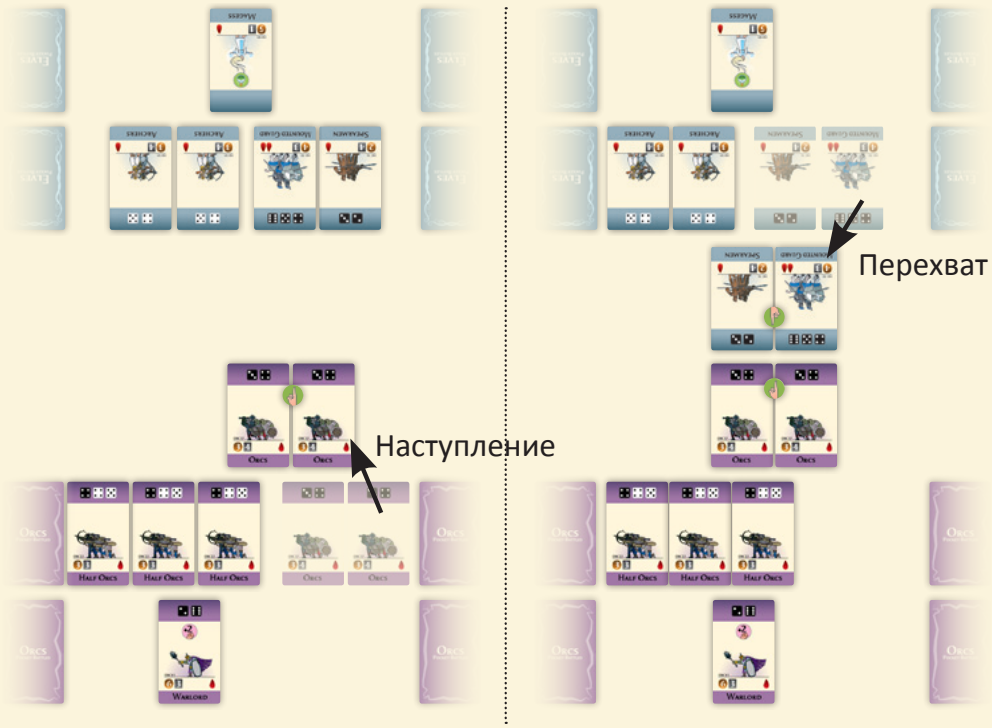
Тактический ход происходит также как передислокация (описано выше). Этот приказ выполняется для того, чтобы переместить Подразделение из зоны, в которой оно находится, в соседнюю зону. Тактический ход также не может быть использован, чтобы направить Подразделение в зону сражения или из нее.

2. Наступление

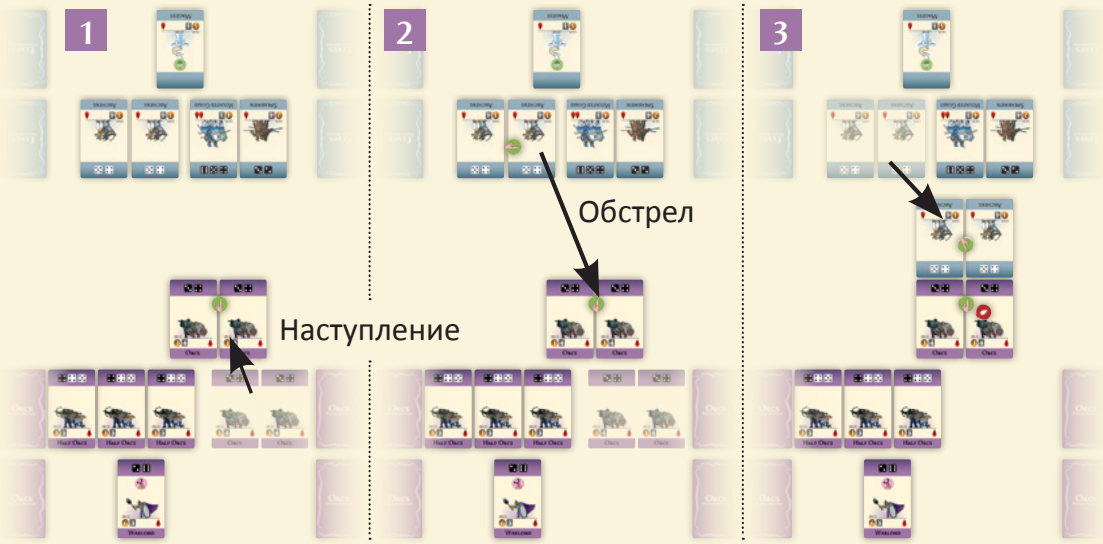
Если у Подразделения на фронте одного из секторов хотя бы в одном Отряде на тайле есть кубики ближнего боя (чёрные), то Подразделение может наступать. Наступление осуществляется на вражеское Подразделение на фронте того же сектора. Когда

Подразделение наступает, оно просто передвигается из фронтовой зоны в зону сражения того же сектора. В случае наступления игрок-противник может совершить одно из следующих действий:

а. Перехват наступающего Подразделения. Если противник имеет Подразделение с возможностью ближнего боя на фронте того же сектора, где находится наступающее Подразделение, он может осуществить перехват, отдав приказ этому Подразделению. При этом Подразделение противника передвинется в зону сражения, после чего следует сражение (См. «Сражение» ниже). Перехват не меняет ход сражения: наступающий игрок будет кидать кубики первый и иметь дополнительный кубик за наступление.



б.Обстрел наступающего Подразделения. Если противник имеет Подразделение с возможностью стрельбы (белые кубики на тайле) в том же секторе, где находится наступающее Подразделение, он может осуществить обстрел, отдав приказ этому Подразделению. Обстрел будет регулироваться обычными правилами (См. «Обстрел» ниже). Если после обстрела в наступающем Подразделении остались выжившие Отряды, то активный игрок может выбрать любое вражеское Подразделение в этом секторе - в зоне сражения или на фронте и вступить с ним в сражение (См. «Сражение» ниже).



в. Ожидание. Противник не отдаёт приказов своим Подразделениям. Таким образом, активный игрок может выбрать Подразделение в зоне сражения или на фронте в этом же секторе и вступить с ним в сражение (См. «Сражение» ниже).

Внимание: если противник решил перехватить или обстрелять наступающее Подразделение, это

не считается за его Ход. После того, как активный игрок выполнил действие в свой Ход (наступление), другой игрок становится активным и делает свой ход (Передислокация армии и действие).

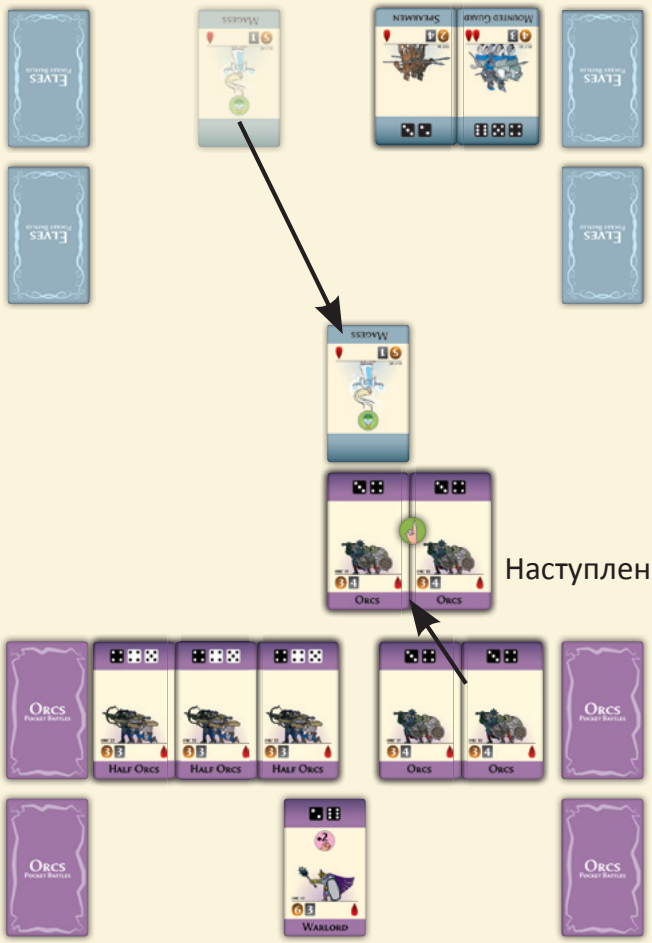
Наступление на Подразделение, участвующее в сражении:

Подразделение может наступать на Подразделение уже вовлеченное в сражение. Игрок может расположить свое второе наступающее Подразделение с фланга к уже сражающемуся Подразделению (но это расположение не дает каких-либо бонусов). Держите все участвующие в сражении Подразделения отдельно и рассчитывайте результаты сражения по обычным правилам. Одновременно атаковать может только одно Подразделение, и удары наносятся только по одному Подразделению противника. Точно также Ответный удар (см. ниже) нужно наносить только по Подразделению, атаковавшему Ваше Подразделение. Если Подразделение игрока участвует в сражении с несколькими подразделениями противника, то при наступлении одного из Подразделений врага на другое Подразделение игрока, сражение превращается в

два сражения, в каждом из которых участие может принимать только по одному Подразделению от каждого игрока (как показано на рисунке).

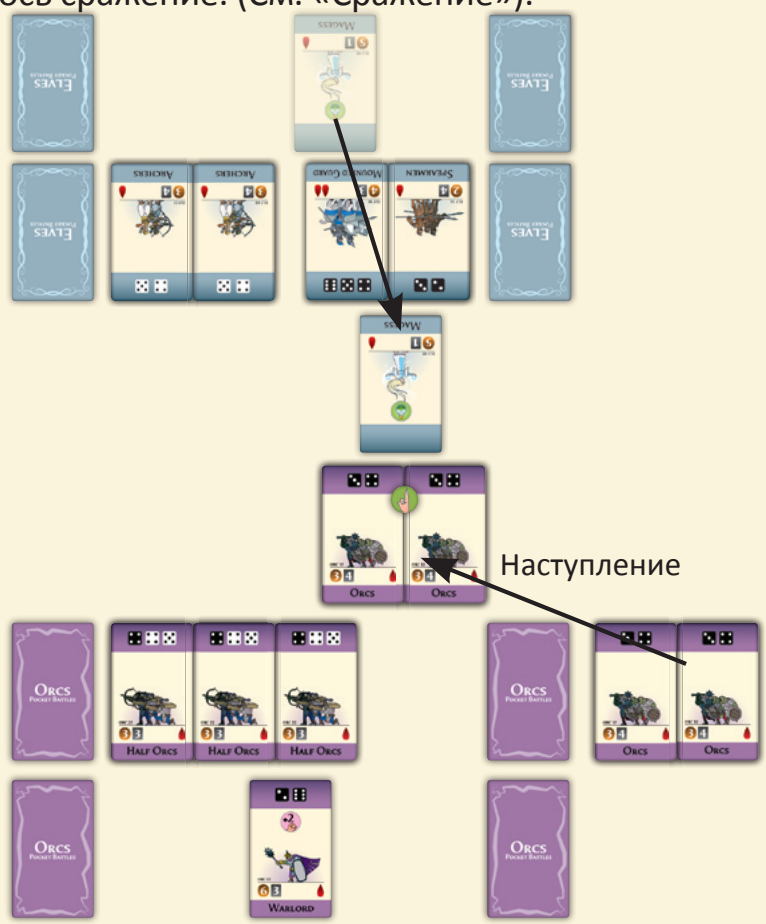
Наступление на Подразделения в тылу:

Если на фронте или в зоне сражения одного из секторов нет вражеских Подразделений, то Ваше Подразделение, стоящее в этом секторе, может наступать на Подразделения противника в тылу данного сектора. В этом случае противник не может приказывать своим Подразделениям перехватить или обстрелять наступающее Подразделение.



Наступление на Подразделения в соседнем секторе:

Если одном из секторов вообще нет вражеских Подразделений, то Ваше Подразделение, стоящее в этом секторе, может выбрать для наступления любое Подразделение в зоне сражения, на фронте или в тылу соседнего сектора. В этом случае противник не может приказывать своим Подразделениям перехватить или обстрелять наступающее Подразделение. После того как результат сражения подсчитан, выжившее Подразделение перемещается на фронт сектора, где состоялось сражение. (См. «Сражение»).



СРАЖЕНИЕ

Если обстрел не уничтожил наступающее Подразделение, между двумя Подразделениями происходит сражение. Это происходит следующим образом:

1. *Активный игрок кидает 1 кубик за свое Подразделение + дополнительный кубик, если его Подразделение наступает в его ход.*
2. *Далее игрок сравнивает результат, выпавший на кубике с изображением чёрных кубиков на тайлах этого Подразделения. За каждое совпадение выпавшего на кубике результата с изображением засчитывается один удар.*

Пример: на тайлах Подразделения кубики сражения имеют значения 3, 3, 4, 4, 5, и на кубике выпало 4. Будет засчитано два удара (результат на кубике совпадает с двумя изображениями кубиков ближнего боя).

Пример: то же Подразделение (кубики ближнего боя имеют значения 3, 3, 4, 4, 5), на двух кубиках выпадают 4 и 5. Будет засчитано 1+2=3 удара.

3. *Противник сразу же отмечает раны на своём Подразделении, 1 удар=1 рана (см. «Раны и потери»)*
4. *Теперь противник может нанести* **Ответный удар** *своим Подразделением, если в нём остались Отряды. Ответный удар совершается по обычным правилам сражения (кидается кубик, его результат сравнивается с изображением на тайле, наносятся раны, потери убирают из игры и т.д.), за исключением того, что не нужно отдавать*

приказы своему Подразделению и маркеры приказов не будут потрачены.

5. *Если в конце сражения в обоих Подразделениях остались выжившие Отряды, они остаются контактирующими в Зоне Сражения. Если одно из Подразделений было уничтожено, другое возвращается на фронт того сектора, на котором велось сражение.*

РАНЫ и ПОТЕРИ

За каждый полученный удар игрок может уничтожить один из своих Отрядов или положить маркер Ранения на отряд, который имеет более одной единицы здоровья. Если он решает уничтожить Отряд, то засчитывается столько ударов, сколько оставалось очков здоровья у отряда, но маркер Ранения в этом случае класть не надо. Уничтоженный Отряд будет удален с поля и все ранее положенные на него маркеры Ранений и Приказов будут отложены в сторону, их нельзя будет использовать до следующего Раунда.

Пример: Подразделению, состоящему из двух Отрядов Конницы (по 2 очка здоровья каждый) и одного Отряда Пехоты (1 очко здоровья), наносят 1 удар. Игрок может выбирать: либо удалить из игры Пехоту, либо удалить из игры одну Конницу (тогда впустую тратится 1 очко здоровья), либо поместить на Конницу жетон ранений.

Пример: то же Подразделение уже имеет один жетон ранений на Коннице. Позднее в сражении Подразделение получает ещё один удар. Игрок может удалить из игры уже раненую Конницу, либо положить жетон ранений на другую Конницу, либо удалить из игры Пехоту.

Пример: игрок-Орк, выбрасывает на кубике 4, т.е. наносит 2 удара. Игрок-Эльф может убрать из игры Конных стражей, поглощая оба удара, и не тратить жетонов Ранения. Однако, он решает оставить Конных стражей в живых и убирает Копьеносцев (за первый удар) и помещает жетон Ранения на Конных стражей (за второй удар). (См. иллюстрацию ниже).

Жетоны ранений нужно брать из тех жетонов Приказа, которые не были использованы в текущем Раунде. Если все жетоны уже использованы, как жетоны Приказов или Ранений, игрок может взять жетон, использованный, как Приказ, с любого своего Подразделения. Если же все жетоны уже использованы, как Ранения, Отряд уничтожается.

Удалённые из игры Отряды переходят к игроку-противнику, чтобы он мог подсчитать стоимость уничтоженных Отрядов.

3. Продолжение сражения

Если в начале Хода игрока два или более Подразделения уже находятся в бою в зоне сражения, то игрок может отдать приказ атаковать одному из своих Подразделений, вовлечённых в сражение. Это будет очередное сражение, аналогичное наступлению (за исключением того, что Подразделение не кидает один дополнительный кубик, как наступающее). Подразделение, которому отдан приказ, будет атаковать первым, а вражеское Подразделение сможет нанести ответный удар после того, как отметит ранения на своих Отрядах и удалит потери.

4. Выход из сражения

Если в начале Хода игрока два или более Подразделения уже находятся в бою в зоне сражения, то игрок может отдать приказ отступления одному из своих Подразделений, вовлечённых в сражение, чтобы покинуть зону сражения и вернуться на фронт в этом же секторе. Если игрок отдаст приказ отступить, то у игрока-противника есть шанс атаковать выходящее из боя Подразделение всеми своими вовлечёнными в сражение Подразделениями, не тратя на это жетон приказа. После нанесения ранений и удаления уничтоженных Отрядов Подразделение может вернуться на фронт сектора, где происходило сражение. Так же возвращается на фронт Подразделения противника, которые участвовали в сражении с отступившим Подразделением.

5. Обстрел

Если у Подразделения, находящегося на фронте, на тайле любого из Отрядов есть кубики стрельбы (белые), Подразделение может стрелять (то есть у него есть возможность дальней атаки).

1. Активный игрок выбирает вражеское Подразделение, расположенное на фронте или в зоне сражения в том же секторе, что и стреляющее Подразделение.

2. Игрок кидает кубик и сравнивает результат, выпавший на кубике, с изображением белых кубиков на тайлах Отрядов стреляющего Подразделения. За каждое совпадение – 1 удар. (см. “Сражение”)

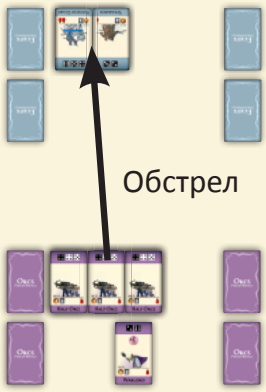
3. Противник немедленно отмечает раны на своём Подразделении - 1 рана за 1 удар, и удаляет из игры уничтоженные Отряды (см. «Раны и потери») .

Обстрел сражающихся отрядов:

Игрок может обстрелять Подразделение уже вовлечённое в сражение. Если он делает так, то кидает кубик как обычно, но удары делятся (округляя вверх) между всеми Подразделениями, участвующими в сражении, включая собственные Подразделения.

Обстрел тыла противника:

Подразделение может обстреливать вражеское Подразделение в тылу сектора, только если на фронте или в Зоне сражения данного сектора нет Подразделений противника.



Обстрел соседнего сектора:

Подразделение может обстреливать вражеское Подразделение в соседнем секторе, только если в тылу, на фронте или в Зоне сражения сектора, в котором расположено Подразделение, нет Подразделений противника. При этом, если на фронте или в Зоне сражения соседнего сектора нет Подразделений противника, можно обстреливать Подразделения в тылу.

6. Применение специальных свойств

Некоторые Отряды обладают специальными свойствами, которые дают им возможность изменять обычные правила игры. Некоторые из них – специальные действия – требуют использования жетона приказа. Эти специальные действия не могут быть использованы в первом Раунде битвы атакующим игроком.

7. Пропуск хода

Если игрок не хочет совершать какие-либо действия в свой ход, он может спасовать. Игрок должен отложить один жетон приказа, который будет считаться использованным, так же, как если бы его потратили на Подразделение. Далее ход переходит к другому игроку.

КОНЕЦ БИТВЫ И ПОБЕДИТЕЛЬ

Битва заканчивается, когда один из игроков признает поражение, или в конце какого-либо Раунда Битвы, когда один из противников уничтожит вражескую армию в половину стоимости или более (необходимо подсчитывать стоимость уничтоженных Отрядов). Этот игрок считается победителем. Если у обоих игроков армии разрушены вполовину или более, победителем становится тот игрок, который уничтожил Отрядов на большую стоимость. В случае ничьей, победителем становится защитник.

Пример армии со стоимостью 50

ОРКИ		
Тролль	(ORC06)	ст. 6
Катапульта	(ORC08)	ст. 6
Фанатик	(ORC05)	
Кобольды	(ORC29)	ст. 5
Чудовища 3-3	(ORC09)	
Гнолы 6	(ORC16)	
Орки 4-5	(ORC18)	
Гоблины 6-6	(ORC28)	ст. 14
Орки 3-4	(ORC17)	
Орки 5-6	(ORC19)	
Гоблины 3-3	(ORC25)	
Гоблины 4-4	(ORC26)	ст. 10
Полуорки 3-3-4	(ORC21)	
Полуорки 4-4-5	(ORC22)	
Полуорки 5-5-6	(ORC23)	ст. 9

ЭЛЬФЫ		
Колесница	(ELV03)	7
Герой	(ELV06)	6
Конные лучники 5-6-5-6	(ELV11)	5
Копейщики 2-6	(ELV30)	2
Элитные лучники 2-3-6	(ELV17)	
Лучники 4-5	(ELV25)	7
Элитные лучники 4-5-6	(ELV19)	
Лучники 2-3	(ELV23)	7
Копейщики 2-3	(ELV26)	
Копейщики 3-4	(ELV27)	
Копейщики 5-6	(ELV29)	6
Конная стража 2-3-6	(ELV13)	
Копейщики 4-5	(ELV28)	
Силы леса	(ELV08)	10

Пример армии со стоимостью 80

ОРКИ		
Вождь	(ORC01)	
Чудовища 3-3	(ORC09)	
Чудовища 4-4	(ORC10)	16
Шаман	(ORC02)	5
Тролль	(ORC06)	6
Катапульта	(ORC08)	6
Фанатик	(ORC05)	
Кобольды	(ORC29)	5
Чудовища 5-5	(ORC11)	
Знаменосец	(ORC03)	
Орки 4-5	(ORC18)	
Гоблины 6-6	(ORC28)	13
Орки 3-4	(ORC17)	
Орки 5-6	(ORC19)	
Гоблины 3-3	(ORC25)	
Гоблины 4-4	(ORC26)	10
Полуорки 3-3-4	(ORC21)	
Полуорки 4-4-5	(ORC22)	
Полуорки 5-5-6	(ORC23)	9
Гнолы 6	(ORC16)	
Гоблины 5-5	(ORC27)	
Домовые 5	(ORC13)	
Домовые 6	(ORC14)	11

ЭЛЬФЫ		
Королева	(ELV01)	6
Колесница	(ELV03)	7
Герой	(ELV06)	6
Энт	(ELV09)	8
Конные лучники 5-6-5-6	(ELV11)	5
Копейщики 2-6	(ELV30)	2
Элитные лучники 2-3-6	(ELV17)	
Лучники 4-5	(ELV25)	
Чемпион	(ELV05)	
Лучники 4-5	(ELV24)	16
Элитные лучники 4-5-6	(ELV19)	
Лучники 2-3	(ELV23)	
Элитные лучники 3-4-6	(ELV18)	
Лучники 2-3	(ELV21)	14
Копейщики 2-3	(ELV26)	
Копейщики 3-4	(ELV27)	
Копейщики 5-6	(ELV29)	6
Конная стража 2-3-6	(ELV13)	
Копейщики 4-5	(ELV28)	
Силы леса	(ELV08)	10

Авторы

Карманные сражения. Игровой дизайн:
Paolo Mori & Francesco Sirocchi
Графический дизайн и иллюстрации Karim Chakroun
Тестирование: Alan Paull and Max Trofimenko
Перевод: Лойко Михаил
Сайт игры: www.pocketbattles.ru

2010 © Z-Man Games Inc.
64 Prince Road, Mahopac, NY 10541

По любым вопросам или
предложениям пишите на адрес
info@pocketbattles.ru

Z-MAN games