

Цель игры (2-6 игроков)

Получить к концу партии больше всего медалей. При равенстве медалей побеждает игрок с большим числом медалей за уничтоженную технику. Если и в этом случае равенство, то побеждает игрок, уничтоживший больше всего баз. Опять равенство? Тогда побеждает игрок, получивший больше всего достижений. Если и в этом случае победителя нельзя выявить, то объявляются несколько победителей.

Источники получения медалей:

1. За каждую единицу уничтоженной техники выдается одна медаль.
2. Уничтоженная база и штаб противника при подсчете очков равны трем медалям (медали не выдаются, потому что на карте уже изображены три медали).
3. Каждая уцелевшая база и штаб равны трем медалям.
4. Каждая карта со способностью «Разработка» приносит игроку одну медаль без принадлежности к нации.
5. Выполненное в конце игры достижение равно пяти медалям (медали не выдаются). Если два и более игроков выполнили достижение и имеют равные результаты, то карта достижения не достается никому.

Каждая карта разрушения в колоде игрока отнимает одну медаль.

Подготовка к игре

1. Определитесь, кто будет первым, и вручите ему карту первого игрока. Всю партию этот игрок ходит первым.



2. Раздайте каждому:

- 4 карты «Инженеры»;
- 1 карту «Техники»;
- 1 карту «Добровольцы»;
- 3 карты базы;
- 1 штаб.



2. Расположите лицевой стороной вверх свой штаб, а перед ним три базы.



3. Каждый игрок перемешивает свои карты **казармы** (инженеры, техники и добровольцы) и размещает образовавшуюся колоду перед собой «в закрытую». Это ваш **ангар**, который будет пополняться новыми картами.

4. Каждый игрок берет в руку три верхние карты из ангара. Игрок не показывает их остальным до тех пор, пока не наступит его ход. В свой ход игрок будет класть эти карты в открытую на стол и начинать ими играть.

5. Перемешайте колоду техники (танки), выложите в ряд 5 верхних карт на стол в открытую (это общий **рынок** или иначе – **карты резерва**), а оставшуюся колоду расположите рядом.

- ◆ **Лёгкие танки 11**. Относятся к бронетехнике. Все лёгкие танки обладают одинаковыми показателями силы и брони.
- ◆ **Средние танки 12**. Относятся к бронетехнике. Все средние танки обладают одинаковыми показателями силы и брони.
- ▽ □ **САУ 21**. Относятся к бронетехнике. Все САУ обладают одинаковыми показателями силы и брони.
- ◆ **Тяжёлые танки 22**. Относятся к бронетехнике. Все тяжёлые танки обладают одинаковыми показателями силы и брони. Тяжёлый танк (и только тяжёлый танк) в одиночку может уничтожить вражескую базу одной своей атакой. Для того чтобы уничтожить базу с помощью других классов техники, понадобится как минимум две единицы техники. В качестве напоминания об этом свойстве тяжёлых танков их значок класса выполнен в красном цвете.
- **Вспомогательные войска**. Не относятся к бронетехнике. Вспомогательные войска отличаются большим разнообразием в показателях силы, брони и ресурсов, а также обладают различными способностями.

6. Выложите подальше от рынка карту уничтоженной техники, на которую будет отправляться техника, вышедшая из игры во время боя.



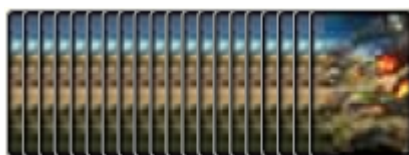
7. Отсортируйте карты медалей по 6 колодам: медали СССР, Германии, США, Франции, Великобритании, Японии. Разместите их лицевой стороной вверх. Игроки могут их видеть и при желании пересчитывать в любой момент игры.



8. Перетасуйте колоду достижений. Выложите в открытую столько карт, сколько игроков, плюс одну. Остальные уберите из игры.

9. Выдайте карты-памятки.

10. Разместите колоду разрушений лицевой стороной вверх.



11. Выложите рядом с рынком (резервом) стопку карт «Связист» лицевой стороной вверх. Связистов в стопке столько, сколько игроков в партии.



Колода достижений



1. Вольше карт со способностью «Разведка».
2. Вольше карт со способностью «Ремонт».
3. Вольше карт со способностью «Неуязвимость».
4. Вольше карт со способностью «Национальные ресурсы».
5. Вольше карт со способностью «Шпионаж».
6. Вольше карт со способностью «Дислокация».
7. Вольше карт со способностью «Разрушение».
8. Универсальная техника.
9. Сумма ресурсов.

Получает игрок, в чьём отряде в конце игры будет больше всего карт универсальной техники (с глобусом вместо символа нации).

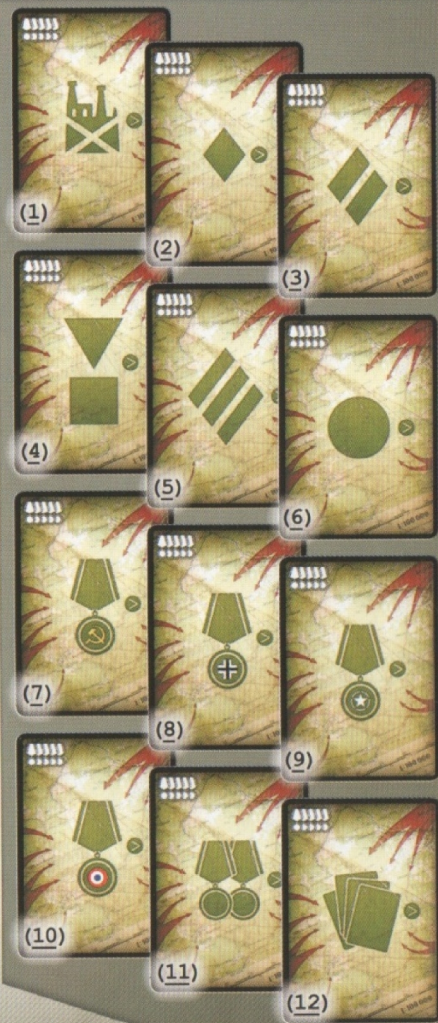
Получает игрок, на чьих картах будет наибольшая сумма ресурсов (не имеет значения, обычных или национальных) в конце игры.

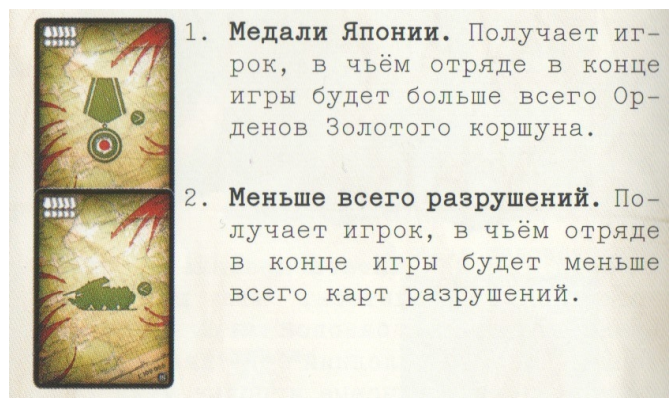
Обратите внимание, что техника со способностью «Разработка» при распределении достижений считается обладающей всеми способностями (в том числе «Национальными ресурсами»), а также универсальной техникой.

Получает игрок, в отряде которого в конце игры будет больше всего карт с указанной способностью.

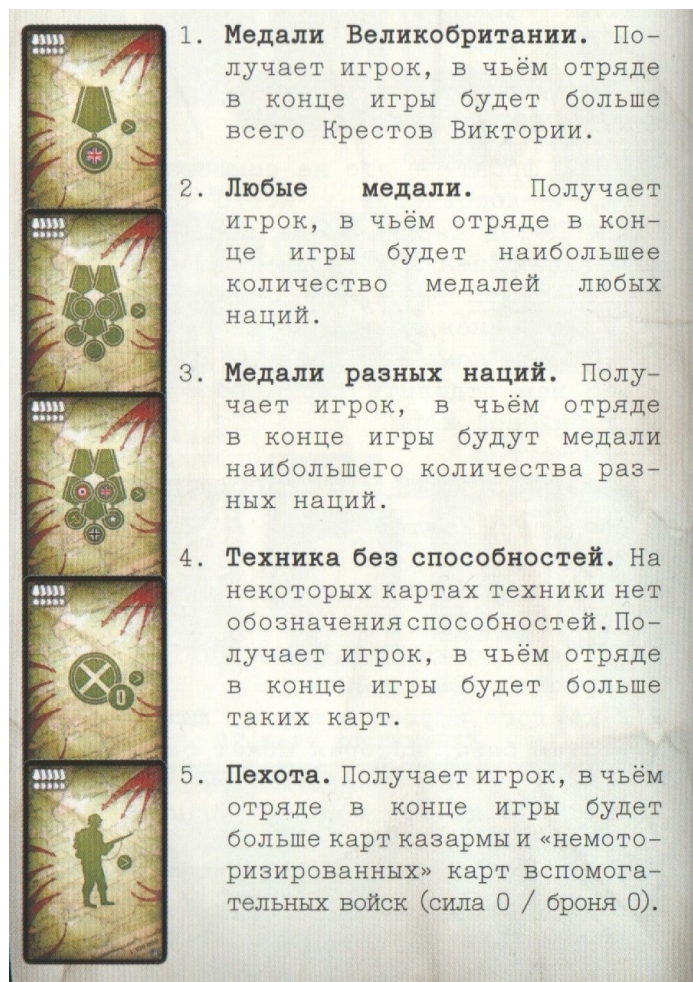


1. Уничтоженные базы. Получает игрок, в чьём отряде в конце игры будет больше всего уничтоженных баз.
2. Лёгкие танки. Получает игрок, в чьём отряде в конце игры будет больше всего лёгких танков, вне зависимости от наций.
3. Средние танки. Получает игрок, в чьём отряде в конце игры будет больше всего средних танков, вне зависимости от наций.
4. САУ. Получает игрок, в чьём отряде в конце игры будет больше всего САУ, вне зависимости от наций.
5. Тяжёлые танки. Получает игрок, в чьём отряде в конце игры будет больше всего тяжёлых танков, вне зависимости от наций.
6. Вспомогательные войска. Получает игрок, в чьём отряде в конце игры будет больше всего вспомогательных войск, вне зависимости от наций.
7. Медали СССР. Получает игрок, в чьём отряде в конце игры будет больше всего орденов Красного знамени.
8. Медали Германии. Получает игрок, в чьём отряде в конце игры будет больше всего Железных крестов.
9. Медали США. Получает игрок, в чьём отряде в конце игры будет больше всего медалей Почёта.
10. Медали Франции. Получает игрок, в чьём отряде в конце игры будет больше всего Воинских медалей.
11. Вольше двойных карт медалей. Получает игрок, в чьём отряде в конце игры будет больше всего карт с изображением двух медалей.
12. Вольше карт. Получает игрок, в чьём отряде в конце игры будет больше всего карт, учитывая карты медалей и уничтоженных баз.





1. **Медали Японии.** Получает игрок, в чьём отряде в конце игры будет больше всего Орденов Золотого коршуна.
2. **Меньше всего разрушений.** Получает игрок, в чьём отряде в конце игры будет меньше всего карт разрушений.



1. **Медали Великобритании.** Получает игрок, в чьём отряде в конце игры будет больше всего Крестов Виктории.
2. **Любые медали.** Получает игрок, в чьём отряде в конце игры будет наибольшее количество медалей любых наций.
3. **Медали разных наций.** Получает игрок, в чьём отряде в конце игры будут медали наибольшего количества разных наций.
4. **Техника без способностей.** На некоторых картах техники нет обозначения способностей. Получает игрок, в чьём отряде в конце игры будет больше таких карт.
5. **Пехота.** Получает игрок, в чьём отряде в конце игры будет больше карт казармы и «немоторизированных» карт вспомогательных войск (сила 0 / броня 0).



6. **Больше карт со способностью «Призыв».** Получает игрок, в чьём отряде в конце игры будет больше всего карт со способностью «Призыв».
7. **Сумма подкреплений.** Получает игрок, сумма подкреплений на картах которого в конце игры будет наибольшей.
8. **Сумма исследований.** Получает игрок, сумма исследований на картах которого в конце игры будет наибольшей.
9. **Сумма стоимости.** Получает игрок, сумма стоимости карт которого в конце игры будет наибольшей.
10. **Свои базы.** Получает игрок, у которого к концу игры сохранится больше всего собственных баз.
11. **Избавление от казармы.** Получает игрок, в чьём отряде в конце игры будет наименьшее количество карт казармы (стартовых карт).
12. **Решающий выстрел.** Получает игрок, который первым возьмёт последнюю медаль нации или уничтожит штаб противника.

Порядок хода

1. Восстановление повреждений

Игрок возвращает свои повернутые на 90 градусов карты (поврежденные) в обычное положение.

2. Обновление рынка (резерва)

При желании игрок сбрасывает пятую карту рынка (в отдельный сброс рынка), сдвигает оставшиеся 4 карты в сторону пятой и на место первой кладет новую из колоды рынка.

3. Игра карт из руки и тыла в любом порядке

Каждая карта разыгрывается только один раз с руки и один раз с тыла (если она возвращается в этом ходу на руку после сброса, ты ею уже не ходишь) и позволяет сделать лишь один вариант:

- купить технику;
- воспользоваться способностями и, если возможно, поставить на защиту своей базы;
- атаковать технику или базу противника.

Если карту можно разыграть несколькими способами, игрок выбирает один из них. Игрок вправе воздержаться от ее возможностей (может не играть) и отправить карту на склад (в стопку сброса).

После покупки карты – как купленная, так и предоставившая ресурс – сразу же отправляются в стопку сброса, и вы переходите к игре другой картой.

Когда в ангаре закончились карты, игрок перетасовывает склад (стопку сброса), после чего эта колода становится новым ангаром.

Все не разыгранные карты помещаются на склад.

4. Прием на руку трех новых (верхних) карт из ангара

Любая не разыгранная карта может быть поставлена в тыл, а остальные отправляются на склад.

Покупка техники

Большинство карт имеют ресурсы, за которые вы можете купить новую технику. Количество ресурсов указано в правом нижнем углу карты (канистра).

В свой ход можно купить только одну карту (способность «Призыв» позволяет купить еще одну технику). На приобретение техники со стоимостью «0» также тратится одна из карт с символом ресурса, включая нулевой.

Игрок может объединить ресурсы 2-3 карт для покупки одной дорогостоящей техники (сдачу не выдают). Стоимость техники указана в левом нижнем углу карты рынка.

Разыгранная (предоставившая ресурс для покупки) и купленная карты отправляются в стопку сброса, а карты рынка смещаются в сторону так, чтобы на место первой встала новая карта из закрытой колоды рынка.

Покупка картой затрачивает все ее ресурсы, и поэтому вы не сможете атаковать либо играть способности этой карты.

ВНИМАНИЕ! Можно купить сколько угодно карт с нулевой стоимостью за нулевой ресурс. Это словно не покупка, а подарок. Если после обновления рынка появились новые карты с нулевой стоимостью, то для их покупки нужно использовать новую карту.

Способности карты

На большинстве карт снизу имеются 1 или 2 символа, которые означают способности карты. Можно разыграть все способности, но поочередно и в любом порядке.

Игрок должен разыграть все способности карты, прежде чем начнет разыгрывать способности других карт.

Способности расходуют все ресурсы данной карты, и поэтому в этом ходу вы не сможете ею купить другую карту или атаковать противника.

Что делать с картой после игры способностей?

В правом верхнем углу карты есть две цифры. Левая – сила атаки, правая – сила брони.

Все карты, которые имеют силу брони (1 и 2), *обязательно (и никак иначе) после игры способностей* ставятся на защиту одной из трех баз (кладутся перед базой либо на нее).

- ✓ Нельзя выбрать защищенную базу, если есть беззащитная.
- ✓ База может быть защищена только одной картой техники.
- ✓ Если все базы защищены, уберите одну карту техники и поставьте на ее место новую.

Остальные карты сбрасываются на склад (в стопку сброса) либо отправляются на кладбище (если это предписывает способность).

Уникальная комбинация. Дислокация позволяет сыграть одну и ту же карту дважды за ход. Пример: вы используете способность или атаку карты и ставите ее на защиту базы. Используете дислокацию, чтобы переместить ее в тыл и сыграть еще раз.

Пояснение некоторых способностей

Призыв. В этот ход вы можете за ресурсы купить доступное вам количество карт (а не одну, как гласят правила). Сдача не выдается.

Разрушение. Каждый противник берет 1 карту разрушения из стопки разрушений и кладет на свою колоду (ангар) сверху. Если в стопке разрушений на всех карт не хватает, играющий способность выбирает, кому достанутся карты. Два символа разрушения позволяют разыграть способность дважды. *В конце партии каждая такая карта отнимает одну медаль.*

Неуязвимость. Возьмите из колоды медалей и положите на свой склад (стопку сброса) карту с одной медалью любой нации.

Разведка. Поместите все карты рынка в сброс. Выложите 5 новых карт рынка.



Шпионаж. Сбросьте крайнюю карту рынка (резерва). Сместите карты рынка от колоды в сторону и положите на освободившееся место любую карту из стопки сброса.

Оборона базы

Если у карты есть сила брони, то после игры способности карта ставится на защиту базы (подробнее в разделе «Способности карты»).

В игре присутствуют карты, которые имеют броню, но у них нет способностей. Если хотите, ставьте их на защиту. Даже когда присутствуют способности, их можно не играть и ставить карту сразу на защиту.

Штаб атакуют после того, как все базы были разрушены. Защищающую штаб технику можно атаковать когда угодно.

Атака

В свой ход игрок может атаковать только один раз (одним или несколькими танками одновременно). Все атакующие карты должны иметь силу атаки (левая цифра правого верхнего угла карты: 1 или 2) и принадлежать одной нации (символ нации отображен в левом верхнем углу карты). Если вы атаковали одной картой, а затем использовали способность «Подкрепление» другой и вам выпала та же нация, что участвовала в атаке, то вы все равно не можете атаковать новой картой. Сперва совершите призыв, а уж после этого атакуйте один раз всеми танками одной нации.

Каждый танк нации атакует по очереди; танк может атаковать разные цели и противников. Это считается одной атакой (атакующей фазой) на общем поле боя.

Целью может быть техника либо беззащитная база. Защищенная база не может быть атакована. Сперва нужно уничтожить танк, стоящий на защите.

Если сила атаки меньше брони противника, его карта лишь повреждается и поворачивается на 90 градусов. Второй картой можно ее добить и отправить в стопку сброса противника (но не на кладбище).

База уничтожается одним выстрелом танком, у которого сила атаки и брони равна 2 (2.2 – тяжелый танк). В противном случае база поворачивается на 90 градусов, и для уничтожения потребуется еще один выстрел.

Уничтоженная база отправляется в стопку сброса игрока, который ее уничтожил. Она может попасть на руку, но совершенно бесполезна (ее нельзя поставить как новую базу) до подсчета очков. Эта странная на первый взгляд игровая механика отражает тот факт, что на реальной войне отряд, принявший участие и даже победивший в бою, теряет прежнюю боеспособность из-за потерь, урона, поломок, расхода топлива и боеприпасов.

Одна из атаковавших карт (броня 1 или 2) отправляется на защиту базы или штаба.

Штаб играется по правилам баз, но атаковать его можно после того, как все базы уничтожены.

Медали за уничтожение

За каждую уничтоженную единицу техники игрок сразу же получает по одной медали той нации, к которой относится победившая техника. Если за ход уничтожены две единицы техники, игрок может взять карту, на которой изображены две медали.

Медали помещаются в стопку сброса (на склад). В дальнейшем они предоставляют ресурс для покупки техники.

Игрок не получает медали за уничтоженную базу, потому что база приносит очки по завершению партии.

Зона тыла

Она расположена под базой.

В конце своего хода игрок может поместить одну не разыгранную карту с руки в тыл.

В тылу может находиться только одна карта, поэтому стоящая в тылу карта сбрасывается на склад, а на ее место кладется новая.

В свой ход игрок может разыграть карту с тыла, как будто она находится у него на руке.

Внимание! Способность «**Диверсия**» заставляет игроков сбрасывать карты с руки, а не из тыла.

Другие карты

Карта руин накрывает сброшенные достижения.



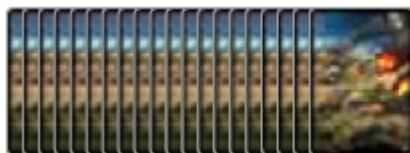
«Золотая» карта — универсальная техника, не имеющая конкретной нации. Ее можно использовать для атаки с любой нацией. Золотые карты могут атаковать самостоятельно, однако такие атаки не приносят медалей. Золотые карты нельзя купить за национальные ресурсы.

Связисты покупаются по стандартным правилам. Игрок может купить только одного связиста. Связистов нельзя купить способностью



«Исследование», т.к. это не техника. Связисты учитываются при распределении достижения «Меньше всего карт казармы».

Разрушения – это карты, которые засоряют колоду соперника. Соперники получают карты разрушений поверх своей колоды (способность «Разрушение»), из которой они берут карты на руку. Разрушения, удаленные из стопки сброса, возвращаются в колоду разрушений.



На заметку:

Во втором дополнении добавлены танки, которые появились после второй мировой войны, а также танки, существовавшие лишь в эскизах.

Чем меньше наций представлено в игре, тем проще игрокам собирать танки одной нации. При желании уберите из игры некоторые нации.

Конец игры

1. У любого из игроков уничтожен штаб (или все три базы, когда играете без штаба).
2. Из колоды медалей (любой) взята последняя, с изображением 1 медали.

После того как выполнено одно из двух условий, игроки продолжают делать свой ход по часовой стрелке (даже те, у кого уничтожены базы) до первого игрока. Когда наступает ход первого игрока, участники совершают подсчет очков.