



Игра Тревора Бенджамина и Дэвида Томпсона для 2 или 4 игроков 14 лет и старше.

## **В WAR CHEST ВЫ БЕРЕТЕ НА СЕБЯ РОЛЬ СРЕДНЕВЕКОВЫХ ПОЛЕВЫХ КОМАНДИРОВ, СОПЕРНИЧАЮЩИХ ЗА КОНТРОЛЬ НАД ТАКТИЧЕСКИМИ ЛОКАЦИЯМИ ПОЛЯ БОЯ.**

Чтобы победить, вы должны успешно управлять не только своими армиями на поле боя, но и теми, кто ожидают развертывания. Каждый раунд вы тянете 3 Жетона Отрядов из вашего мешка, а затем по очереди используете их для выполнения действий. Каждый жетон изображает военный отряд на одной своей стороне и может быть использован для одного из нескольких действий. Игра заканчивается, когда один игрок или одна команда в случае игры вчетвером разместили все свои Маркеры Контроля. Этот игрок или команда побеждают!

## **СОДЕРЖАНИЕ:**

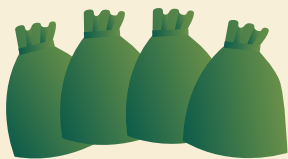
|                                        |    |
|----------------------------------------|----|
| <b>Подготовка</b> .....                | 4  |
| <b>Ход игры</b> .....                  | 6  |
| Условия победы .....                   | 6  |
| Добор Жетонов .....                    | 6  |
| Использование Жетонов .....            | 7  |
| Размещение .....                       | 8  |
| Сброс Жетонов лицом вверх .....        | 10 |
| Свойства и ограничения .....           | 10 |
| <b>Расширенная подготовка</b> .....    | 12 |
| <b>Сеты по знаменитым битвам</b> ..... | 14 |
| <b>Часто задаваемые вопросы</b> .....  | 16 |

## **КОМПОНЕНТЫ**

|                              |                                  |
|------------------------------|----------------------------------|
| 74 Жетона Отрядов            | 1 Двусторонний Маркер Инициативы |
| 4 Королевских Жетона         | 4 Мешка                          |
| 16 Карт Отрядов              | 1 Поле                           |
| 16 Маркеров Контроля Фракций |                                  |

Если ваша копия War Chest не содержит всех этих компонентов, пожалуйста, свяжитесь с нами [customerservice@alderac.com](mailto:customerservice@alderac.com).

# строение карты отрядов



МЕШКИ



МАРКЕР ИНИЦИАТИВЫ



КОРОЛЕВСКИЕ ЖЕТОНЫ



КАРТЫ ОТРЯДОВ



ЖЕТОНЫ ОТРЯДОВ



МАРКЕРЫ КОНТРОЛЯ

# ПОДГОТОВКА

Разместите поле в центре игровой области. При игре вдвоем каждый игрок выбирает фракцию и берет 1 соответствующий мешок, 1 Королевский Жетон и 6 Маркеров Контроля. Положите Королевский Жетон вашей фракции в мешок и поместите по одному вашему Маркеру Контроля на две соответствующие начальные локации на поле. Остальные локации нейтральны в начале игры. Подготовка для игры вчетвером см. на стр. 12.



Для вашей первой игры мы рекомендуем вам и вашему противнику использовать Карты Отрядов, показанные на этой картинке, а не случайный набор. Игрок А начинает с маркером инициативы. Если это не ваша первая игра, следуйте инструкциям, описанным ниже.

#### ИГРОК А:



Мечник



Копейщик



Арбалетчик



Легкая Кавалерия

#### ИГРОК Б:



Лучник



Кавалерия



Улан



Разведчик

**Перетасуйте 16 Карт Отрядов и раздайте 4 карты лицом вверх каждому игроком.** Это 4 отряда, которые будут доступны игроку в этой игре.

**Дайте каждому игроку Жетоны Отрядов, соответствующие их 4 картам.**

Положите 2 Жетона Отряда каждого типа в мешок вместе с Королевским Жетоном. Положите остальные ваши Жетоны Отрядов в стопки рядом с соответствующими Картами Отрядов. Они формируют ваш **запас**. Все неиспользованные Жетоны Отрядов должны оставаться в коробке.

**Подбросьте Маркер Инициативы.** Игрок, чья фракция соответствует лицевой стороне маркера, берет инициативу (и маркер). Теперь вы готовы начать.

**Примечание:** при игре вдвоем вы не будете использовать внешние области области, обозначенные более темными гексами (показаны как красные области в примере). Поместите Королевские Жетоны, мешки и Маркеры Контроля, которые вы не используете, обратно в коробку. Эти компоненты используются только при игре вчетвером (см. страницу 12 для подготовки игры вчетвером). Подготовка для двух игроков будет выглядеть как пример на предыдущей странице.

Больше комбинаций отрядов вы можете найти на странице 14 “Сеты по знаменитым битвам.” Расширенные правила для выбора случайных отрядов вы можете найти в конце правил.

## ход игры

### ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игра в War Chest проводится в течение ряда раундов. Каждый раунд делится на две фазы:

1. Добор Жетонов
2. Использование Жетонов

### УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ



Игра продолжается до тех пор, пока один игрок или одна команда не разместит все свои Маркеры Контроля на локациях. Локации представляют собой особый гекс, обозначенный на поле зелеными узловатыми символами.

Игрок или команда, у которых все Маркеры Контроля размещены на локациях, выигрывают.

### ДОБОР ЖЕТОНОВ

В начале раунда каждый игрок достает 3 жетона из своего мешка и кладет их в свою руку, не показывая противнику. В любой момент, когда вам нужно вытащить жетон и ваш мешок пуст, пополните его жетонами из вашей зоны сброса (см. стр. 7). Затем перемешайте жетоны в мешке и продолжайте добирать, пока у вас не будет 3 жетона в руке.

#### НЕ ХВАТАЕТ ЖЕТОНОВ?

В очень редких случаях вы можете иметь меньше трех жетонов доступных для добора. Если это произойдет, доберите жетоны, которые у вас есть. Во время фазы **Использования Жетонов** в этом раунде вы не будете выполнять как обычно три действия. После того, как вы сыграли свой последний жетон, ваш противник продолжает играть жетоны и выполнять действия, пока его рука не опустеет.

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЖЕТОНОВ

Есть три типа **действий**, которые вы можете выполнить с жетонами, взятыми из вашего мешка. Начиная с игрока с Маркером Инициативы, вы и ваш противник выполняете **действия**, используя жетоны в ваших руках, по очереди, пока обе руки не опустеют. Каждый жетон может быть использован для выполнения одного действия.

Обратите внимание, что каждый игрок должен будет держать свой **запас** отдельно от **зоны сброса**. Именно из **зоны сброса** вы пополняете свой мешок, когда вам нужно больше жетонов, а не из **запаса**. Существует девять возможных действий, разбитых на три типа:

### 1. РАЗМЕЩЕНИЕ

Положите Жетон Отряда на поле лицом вверх для **развертывания** или **укрепления** отряда.

### 2. СБРОС ЖЕТОНА ЛИЦОМ ВНИЗ

Сбросьте жетон лицом вниз в вашу зону сброса для **перехвата инициативы**, **вербовки** или **паса**.

### 3. СБРОС ЖЕТОНА ЛИЦОМ ВВЕРХ

Сбросьте Жетон Отряда лицом вверх в вашу зону сброса для **маневра** соответствующим отрядом на поле (это может быть **перемещение**, **атака**, **захват** или использование **тактики** отряда).

## КОРОЛЕВСКИЙ ЖЕТОН

Королевский Жетон не имеет соответствующего отряда. Он может быть использован только для выполнения **действий** лицом вниз (или для **тактики** отряда Королевская Гвардия.)



## РАЗМЕЩЕНИЕ

### Развертывание

Вы можете разместить жетон на поле, создав отряд этого типа.

- ◆ Выберите жетон в вашей руке и разместите его в пустую локацию под вашим контролем.
- ◆ Вы не можете развернуть отряд, если все контролируемые вами локации заняты.
- ◆ Вы не можете выполнить **укрепление, перемещение, атаку** или **тактику** отрядом, пока он не будет развернут.
- ◆ **Вы можете иметь только один отряд каждого типа на поле одновременно.** Это означает, что вы не можете развернуть отряд, если у вас уже есть отряд этого типа на поле.
- ◆ Если последний жетон отряда удаляется с доски после атаки (см. ниже), вы можете позже повторно развернуть новый отряд этого типа.

### Укрепление

Вы можете разместить жетон, чтобы укрепить соответствующий отряд уже присутствующий на поле, тем самым усложнив его уничтожение.

- ◆ Выберите жетон из своей руки и добавьте его на верх стопки соответствующего отряда на поле.
- ◆ Отряд может быть укреплен любое число раз. Высота стопки отряда не ограничена.
- ◆ Все жетоны в стопке принадлежат отряду. Если отряд перемещается, например, переместите всю стопку.

## СБРОС ЖЕТОНА ЛИЦОМ ВНИЗ

Сброс жетонов лицом вниз играют значительную роль в игре. Знание того, когда вербовать, а когда придержать состав своего мешка на уровне, который сохраняет ваши варианты маневрирования неизменными, является ключевым моментом принятия решения.



### Перехват Инициативы

Вы можете сбросить любой жетон лицом вниз в свою стопку сброса, чтобы забрать Маркер Инициативы у вашего противника. Это означает, что вы будете ходить первым в следующем раунде.

- ◆ Выберите жетон из своей руки и положите его лицом вниз в свою зону сброса (Не показывайте его своему противнику).
- ◆ Возьмите Маркер Инициативы и положите его перед собой.
- ◆ Если у вас уже есть Маркер Инициативы или он был перехвачен ранее в этом раунде, вы можете не выполнять это действие. Маркер Инициативы может передаваться между игроками только один раз за раунд.

### Вербовка

Вы можете сбросить любой жетон лицом вниз в свою зону сброса, чтобы завербовать новый отряд из запаса.

- ◆ Выберите жетон из своей руки и положите его лицом вниз в свою зону сброса (Не показывайте его своему противнику).
- ◆ Возьмите один любой жетон из вашего запаса, покажите его противнику, положите его лицом вверх в свою стопку сброса.
- ◆ Этот жетон будет замешан в ваш мешок в последующих раундах.
- ◆ Жетон Отряда, который вы вербуете, не обязан соответствовать жетону, которую вы потратили, чтобы завербовать его.

### Пас

Вы можете сбросить любой жетон лицом вниз в свою зону сброса, чтобы пропустить ход. Если вы спасовали, вы не обязаны пасовать с последующими жетонами. Вы можете использовать любые оставшиеся жетоны как обычно.

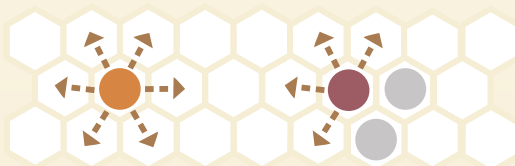
## СБРОС ЖЕТОНА ЛИЦОМ ВВЕРХ

В совокупности все **действия**, связанные со сбросом жетона лицом вверх, называются **маневрами**. **Маневры** лежат в основе игры. Правильное и своевременное маневрирование отрядами - один из важнейших аспектов игрового процесса.

### Перемещение

Вы можете сбросить любой жетон лицом вверх в свою зону сброса, чтобы **переместить** соответствующий отряд на поле.

- ◆ Выберите жетон из своей руки и положите его лицом вверх в свою зону сброса.
- ◆ **Переместите** соответствующий отряд на один гекс на поле, в соседний пустой гекс.



- ◆ Если все соседние гексы заняты, то отряда не может перемещаться.

### Захват

Вы можете сбросить любой жетон лицом вверх в свою зону сброса, чтобы соответствующий отряд **захватил** локацию, на которой он находится.

- ◆ Выберите жетон из своей руки и положите его лицом вверх в свою зону сброса.
- ◆ Если соответствующий отряд находится на нейтральной локации, поместите на нее один из ваших Маркеров Контроля.
- ◆ Если соответствующий отряд находится на локации, контролируемой вашим противником, верните ему его Маркер Контроля и замените его одним из ваших Маркеров Контроля.
- ◆ Вы не можете захватить локацию, которую уже контролируете. Каждая локация может содержать только один Маркер Контроля.
- ◆ Если вы поместили свой последний Маркер Контроля на поле, вы выиграли.

### Атака

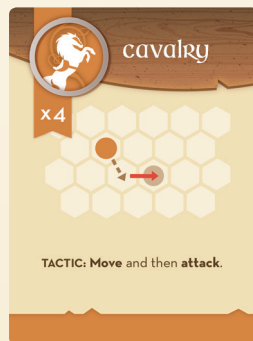
Вы можете сбросить любой жетон лицом вверх в свою зону сброса, чтобы соответствующий отряд **атаковал** соседний вражеский отряд.

- ♦ Выберите жетон из своей руки и положите его лицом вверх в свою зону сброса. Отряд, соответствующая этому жетону, - это нападающий.
- ♦ Выберите вражеский отряд по соседству с нападающим. Этот отряд - цель.
- ♦ Удалите один жетон у цели и положите его обратно в коробку, даже если это единственный жетон в стопке отряда (примечание: жетон идет в коробку, а не обратно в запас или зону сброса).
- ♦ Это означает, что если цель не была **укреплена** (то есть это был одиночный жетон, а не стопка), отряд больше не развернут на поле (он уничтожается). Позже вы можете использовать другой жетон для повторного **развертывания** другого отряда того же типа.

### Тактика

Некоторые отряды имеют **тактику**, обозначенную текстом на карте. Например, **тактика** кавалерии позволяет ей двигаться, а затем атаковать. Вы можете сбросить любой жетон лицом вверх в свою зону сброса, чтобы соответствующий отряд выполнил свою тактику.

- ♦ Выберите жетон из своей руки и положите его лицом вверх в свою зону сброса.
- ♦ Выполните тактику, описанную в карте соответствующего отряда.



### СВОЙСТВА И ОГРАНИЧЕНИЯ

В дополнение к **тактике** (обозначенной словом **ТАКТИКА** на Карте Отряда) некоторые отряды имеют специальные **свойства** (обозначенные **!**) и/или **ограничения** (обозначенные **⊗**). Свойства и ограничения не должны выполняться как тактика, а вместо этого описывают дополнительные правила, что отряд может или не может делать в определенных обстоятельствах. Например, у пехотинца могут быть развернуты два отряда (свойство), а лучник не может атаковать иначе, чем используя свою тактику, то есть он не может атаковать соседние отряды (ограничение)

Жетоны, которые сбрасываются лицом вверх, остаются лицом вверх и видны противнику до тех пор, пока они не будут замешаны в мешок. Осведомленность того, какие жетоны сбросил противник, является важной тактической информацией в War Chest.

## расширенная подготовка

Для опытных игроков мы рекомендуем использовать драфт Карт Отрядов, а не раздавать их случайным образом. Во время подготовки выложите в центр 8 случайных Карт Отрядов лицом вверх. Подбросьте Маркер Инициативы, чтобы решить, какой игрок будет выбирать первым. Первый игрок выбирает и берет одну Карту Отряда, затем второй игрок берет две Карты Отрядов, затем первый игрок берет две и так далее, пока первому игроку не достанется последняя карта. Игрок, который выбирал вторым, берет себе Маркер Инициативы, чтобы начать игру. Этот вариант позволяет игрокам подобрать армию с различными стратегиями, основанными на взаимодействии отрядов.

## подготовка для четырех игроков

В варианте игры вчетвером сражаются две команды по два игрока в каждой. Каждая команда выбирает фракцию, а затем каждый игрок в команде берет мешок и 1 Королевский Жетон. Команды берут по 8 Маркеров Контроля. Каждый игрок кладет свой Королевский Жетон в мешок, а команда размещает Маркеры Контроля на каждой из 3-х стартовых локаций на поле. Остальные 8 локаций нейтральны.

Перетасуйте 16 Карт Отрядов, затем раздайте каждому игроку 3, либо случайным образом (если вы играете по стандартным правилам), либо путем драфта (если вы играете по расширенным правилам драфта, см. стр. 13). Эти 3 отряда, которые будут доступны игроку в этой игре.

Раздайте каждому игроку жетоны, соответствующие их 3 Картам Отрядов. Положите по 2 жетона каждого типа в мешок, а остальные в стопки рядом с соответствующими Картами Отрядов. Эти жетоны в **запасе**.

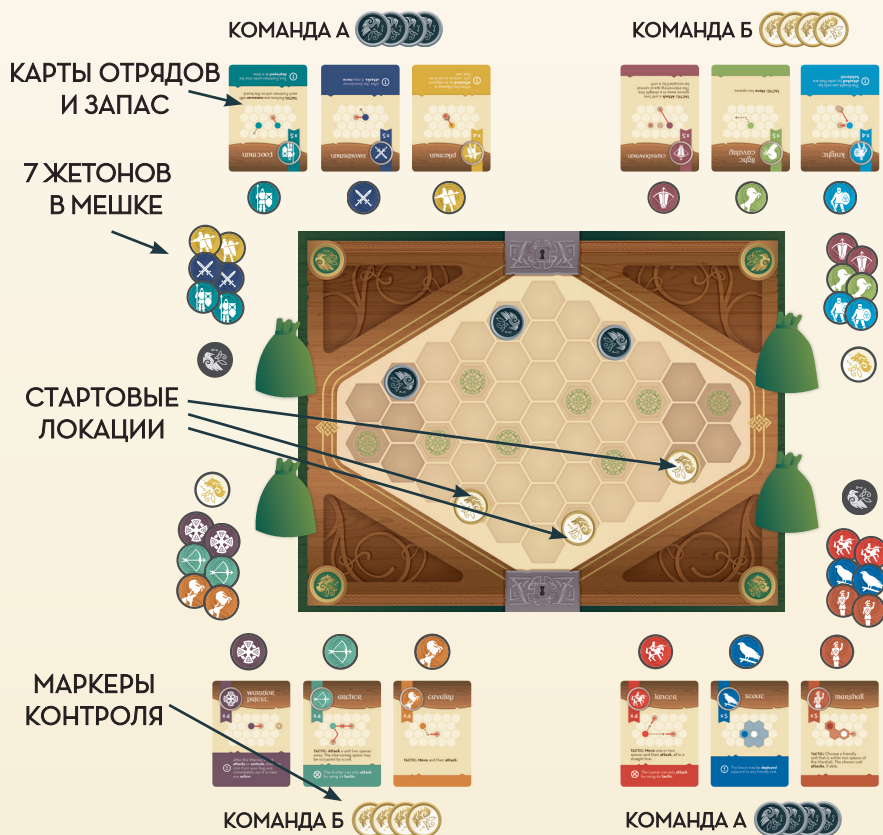
Подбросьте Маркер Инициативы. Один игрок, чья фракция соответствует выпавшей стороне жетона, забирает инициативу. Теперь вы готовы начать.

## ХОД ИГРЫ

Игроки должны сидеть так, чтобы члены одной команды сидели друг напротив друга, а игроки другой команды сидели слева и справа от них (чтобы команды ходили по очереди на протяжении всей игры). Игрок с инициативой выполняет первое действие в раунде, а затем игрок слева от него. Игра продолжается по часовой стрелке до тех пор, пока не будут использованы все жетоны. Игрок не может использовать действие перехват инициативы, чтобы забрать Маркер Инициативы у члена своей команды.

## КОМАНДНЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

Каждая команда совместно контролирует свои локации. Любой член команды может развернуть отряд в незанятой контролируемой локации. Отряды из одной команды считаются дружественными в целях **тактики**. Игрок не может использовать действие вербовки для вербовки отряда напарника по команде. Все коммуникации между членами команды должны быть открытыми.



## КОНЕЦ ИГРЫ

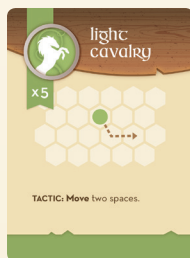
Игра заканчивается, как только команда ставит свой последний Маркер Контроля. Эта команда выигрывает.

## ДРАФТ ДЛЯ ЧЕТВЕРЫХ ИГРОКОВ

При подготовке выложите 12 случайных Карт Отрядов лицом вверх в центр игровой зоны. Определите, какая команда будет выбирать первой, подбросив Маркер Инициативы. Члены команды решают, кто из них будет первым набирать армию. Первый игрок выбирает одну Карту Отряда, следующим выбирает игрок слева от него. Это продолжается по часовой стрелке до тех пор, пока очередь не дойдет до четвертого игрока. Четвертый игрок выбирает 2 Карты Отрядов, а затем драфт идет против часовой стрелки, причем каждый игрок выбирает одну карту, пока очередь не дойдет до первого игрока. После того, как первый игрок выбрал свою вторую карту, второй игрок (слева от первого игрока) выбирает свою третью карту, и это продолжается по часовой стрелке, пока первый игрок не возьмет последнюю оставшуюся карту.

## СЕТЫ ПО ЗНАМЕНИТЫМ БИТВАМ

Одной из интересных особенностей War Chest является наличие сетов, которые вдохновлены известными сражениями. Вот некоторые хорошие стартовые сетовые, которые позволяют игрокам окунуться в игру и, возможно, изменить ход истории!



## БИТВА ПРИ ГАВГАМЕЛАХ 331 ГОД ДО Н. Э.

Битва при Гавгамелах была решающим сражением в походах Александра Македонского против Персидской империи. Сражение проходило на открытой местности, где персидские войска надеялись использовать свое превосходство в численности и небольшие силы боевых колесниц. Однако эта местность также подходила македонской фаланге, которая наступала на Персидский центр. Греческий левый фланг под командованием Пармениона был под сильным натиском, но устоял. Александр сумел выманить большое количество персидской кавалерии на свой правый фланг с помощью своей собственной легкой кавалерии, создав брешь в персидских линиях, через которую греки смогли нанести решающий удар по Персидскому центру. Это нападение грозило окружить и убить Персидского императора Дария, вынудив его бежать с поля боя, и его армия последовала за ним.

### Греческие Отряды

- ◆ Рыцарь, Легкая Кавалерия, Копейщик, Маршал

### Персидские Отряды

- ◆ Кавалерия, Пехотинец, Наемник, Королевская Гвардия

## БИТВА ПРИ БАННОКБЕРНЕ 1314 Н.Э.

Битва при Баннокберне необычная средневековая битва тем, что она фактически продолжалась в течение двух дней - хотя большая часть основного действия пришлось на второй день. Это была решающая битва в первой шотландской войне за независимость. Шотландцы под командованием Роберта Брюса выступили рано утром 24 июня и, преклонив колени в молитве, атаковали английские войска. Ранняя атака графа Глостера небольшим кавалерийским отрядом была сорвана шотландскими шилтронами, а шотландская легкая кавалерия рассеяла английских лучников, пытавшихся поддержать атаку. Плохое расположение английского лагеря затрудняло им развертывание тяжелой кавалерии и лучников, и шотландская атака отбросила английские войска в Баннокберн, где многие утонули. В самый разгар сражения в бой вступили ученики и последователи из шотландского обоза, что привело к разгрому англичан.

### Английские Отряды

- ◆ Лучник, Кавалерия, Улан, Пехотинец

### Шотландские Отряды

- ◆ Легкая Кавалерия, Копейщик, Боевой Священник, Мечник

## БИТВА ПРИ КРЕСИ 1346 Н.Э

Битва при Креси состоялась 26 августа и стала одной из трех важнейших побед англичан в Столетней войне. Эдуард III эффективно расположил свои армии, используя склоны и их окрестности, чтобы уменьшить эффективность французской тяжелой кавалерии и защитить свою армию от атаки с фланга. Его главной силой были лучники, вооруженные длинными луками. Эдуард также приказал своим рыцарям спешиться и сражаться на ногах. Внезапный ливень, который начался, когда французские армии двинулись вперед, вызвал проблемы для их генуэзских арбалетчиков и размыл почву для французской кавалерии. Несмотря на всю отвагу, многократные атаки французских конных рыцарей до позднего вечера, они так и не смогли сломить английскую позицию, и после того, как под ним были убиты две лошади, Филипп, французский король, отступил с поля битвы.

### Английские Отряды

- ◆ Лучник, Знамя, Рыцарь, Королевская Гвардия

### Французские Отряды

- ◆ Кавалерия, Арбалетчик, Улан, Разведчик

## ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

### ЛУЧНИК

#### Может ли Лучник атаковать соседний отряд?

Нет, лучник не может **атаковать**, используя обычное действие атаки. Он может атаковать только с помощью своей **тактики**, которая указывает, что цель атаки должна находиться в двух гексах от него.

### БЕРСЕРК

#### Когда я выполняю дополнительные маневры Берсерком, нужно ли мне также сбрасывать жетон из моей руки за каждый жетон убираемый с отряда?

Нет, вам нужно сбросить только один жетон для выполнения **тактики** Берсерка. Дополнительные действия отдельно оплачиваются удалением жетонов с отряда.

### АРБАЛЕТЧИК

#### Может ли Арбалетчик атаковать соседний отряд?

Да. Он может использовать свою тактику для атаки отряда в двух полях от него, если по прямой линии между ними нет других отрядов, но у него нет ограничений на проведение обычной **атаки** вместо использования своей **тактики**.

### ЗНАМЯ

#### Может ли Знамя переместить отряд в любое другой гекс, находящийся в пределах двух гексов от Знамени, независимо от расстояния?

Нет, он только дает другому отряду обычное действие **перемещения** (то есть он может переместиться на один гекс, который также находится в пределах двух гексов от Знамени).

#### Срабатывает ли свойство Берсерка после хода, предоставленного Знаменем?

Да, срабатывает.

### ПЕХОТИНЕЦ

#### Когда я использую тактику Пехотинца, могут ли маневры, выполняемые двумя отдельными отрядами Пехотинца, отличаться?

Да, могут. Например, вы можете сбросить жетон Пехотинца, чтобы **захватить** локацию с помощью одного отряда, и **переместить** другой.

## УЛАН

**Может ли Улан использовать свою тактику, чтобы переместить два гекса по прямой линии, а затем не атаковать?**

Нет, у Улана должна быть цель, которую он способен **атаковать** в точке, в которой вы решите использовать его **тактику**. Например, не укрепленный Улан не может переместиться на два гекса и окончить движение рядом с Рыцарем, потому что он не может **атаковать** рыцаря в точке, в которой вы хотите использовать его **тактику**.

**Может ли Улан атаковать соседнее подразделение?**

Нет, он может атаковать, только используя свою **тактику**, которая говорит, что он должен и **перемещаться**, и **атаковать**.

## ЛЕГКАЯ КАВАЛЕРИЯ

**Может ли Легкая Кавалерия переместиться только на один гекс?**

Да, она может использовать либо обычное **перемещение** (один гекс), либо свою **тактику** (два гекса).

## МАРШАЛ

**Маршал может предоставить только обычную атаку любому отряду в пределах досягаемости или может позволить отряду провести атаку, используя его тактику?**

Нет. Отряд должен быть в состоянии выполнить обычную **атаку**, поэтому Маршал не может дать **атаку** Лучникам или Уланам, и он не допускает никаких других специальных атак, предоставленных **тактикой**.

**Срабатывают ли свойства Боевого Священника, Берсерка и Мечника после атаки, предоставленной Маршалом?**

Да, срабатывают.

## НАЕМНИК

**Что произойдет, если отряда Наемников не будет на поле, когда я завербую жетон Наемника?**

Свойство Наемника полезно только в том случае, если отряд Наемников уже находится на поле, когда вы вербуете жетон. Свойство дает отряду Наемников именно дополнительный **маневр**, а не дополнительное действие другого рода. Вы не можете, например, использовать свойство для **развертывания** Наемника или **вербовки** жетона.

## КОПЕЙЩИК

**Срабатывает ли свойство Копейщика, если у него только один жетон в стопке, и что происходит, если у атакующего отряда только один жетон в стопке?**

Свойство Копейщика срабатывает одновременно с **атакой**. Другими словами, это происходит независимо от итога для каждого отряда. Также важно отметить, что свойство Копейщика не является **атакой**, поэтому оно также действует на атакующего Рыцаря.

## БОЕВОЙ СВЯЩЕННИК

**Что произойдет, если я не смогу использовать жетон, вытянутый Боевыми Священником, после его захвата или атаки?**

Вы всегда можете использовать жетон, так как вы можете просто сбросить его для пропуска хода. Жетон должен быть использован, и использован немедленно, но может быть применен для любого из трех типов действий.

## СТАРТОВЫЕ ЛОКАЦИИ

**Могу ли я захватить стартовые локации другого игрока?**

Да, стартовые локации могут быть захвачены также, как и любая другая локация, контролируемая другим игроком.



## credits

**Design:** Trevor Benjamin, David Thompson

**Project Lead:** Mark Wootton

**Development:** Mark Wootton

**Art Direction:** Todd Rowland

**Graphic Design and Direction:** Brigette Indelicato

**Rules:** Trevor Benjamin, David Thompson, Mark Wootton

**Editing:** Nicolas Bongiu, Erik-Jason Yaple

**Proofing:** Nicolas Bongiu, Erik-Jason Yaple

**Production:** David Lepore

**Playtest:** Nicolas Bongiu, Matthew Dunstan, Paul Hennekes, Brett J. Gilbert, Kyle Huibers, Vincent Carassus, Chris Marling, Joshua Macwan, Lisa Macwan, Mike McDonald, Roger Tankersley, Tricia Victor, John Zinser

© 2018 Alderac Entertainment Group. War Chest and all related marks are ™ and © Alderac Entertainment Group, Inc. 555 N El Camino Real #A393, San Clemente, CA 92672 USA. All rights reserved. Printed in China.

**Warning: Choking Hazard!**

**Not for use by children under 3 years of age.**

[www.alderac.com/warchest](http://www.alderac.com/warchest)

Questions? Email [customerservice@alderac.com](mailto:customerservice@alderac.com)

## ПАМЯТКА ДЕЙСТВИЙ ИГРОКА

### РАЗМЕЩЕНИЕ ЖЕТОНОВ ОТРЯДОВ

**Развернуть:** Вы можете развернуть жетон на поле, создав отряд этого типа.

**Укрепление:** Вы можете разместить жетон, чтобы укрепить соответствующий отряд на доске, что усложнит его уничтожение после атаки.

### СБРОС ЖЕТОНА ЛИЦОМ ВНИЗ

**Перехват инициативы:** Вы можете сбросить любой жетон лицом вниз в свою зону сброса, чтобы забрать Маркер Инициативы у вашего противника. Это означает, что вы будете ходить первым в следующем раунде

**Вербовка:** Вы можете сбросить любой жетон лицом вниз в свою зону сброса, чтобы набрать новый жетон из запаса.

**Пас:** Вы можете сбросить любой жетон лицом вниз в свою зону сброса, чтобы пропустить ход. Если вы пасуете, вы не обязаны пасовать с последующими жетонами. Вы можете использовать любые оставшиеся жетоны как обычно.

### СБРОС ЖЕТОНА ЛИЦОМ ВВЕРХ (СОВОКУПНО НАЗЫВАЕМЫЕ МАНЕВРЫ)

**Перемещение:** Вы можете сбросить любой жетон лицом вверх в свою зону сброса, чтобы переместить соответствующий отряд на поле.

**Захват:** Вы можете сбросить любой жетон лицом вверх в свою зону сброса, чтобы соответствующий отряд захватил локацию, которую он в данный момент занимает.

**Атака:** Вы можете сбросить любой жетон лицом вверх в свою зону сброса, чтобы соответствующий отряд атаковал соседний вражеский отряд.

**Тактика:** Некоторые подразделения имеют тактику, обозначенную текстом на карте. Например, тактика Кавалерии позволяет ей перемещаться, а затем атаковать. Вы можете сбросить любой жетон лицом вверх в свою зону сброса, чтобы соответствующий отряд выполнил свою тактику.

### СВОЙСТВА И ОГРАНИЧЕНИЯ

В дополнение к тактике некоторые отряды имеют специальные свойства и/или ограничения. Свойства и ограничения не должны выполняться как тактика, а вместо этого описывают дополнительные правила, что отряд может или не может делать в определенных обстоятельствах.

### ПОБЕДА

Первый игрок (или команда), разместивший все свои Маркеры Контроля, побеждает.

