



WORLD OF TANKS

RUSH



ПРАВИЛА ИГРЫ

Описание игры

World of Tanks: Rush — настольная карточная игра по мотивам онлайн-хита World of Tanks. Она проиллюстрирована художниками, работающими над онлайн-игрой, а также использует её оформление, терминологию и другие элементы.

Игроки в World of Tanks: Rush становятся командирами танковых подразделений, задача каждого — сформировать боеспособный отряд из сотни доступных карт техники. Бросайте танки в бой, защищайте базы, вызывайте подкрепление и получайте боевые медали, которые станут залогом вашей победы!

Состав игры

100 КАРТ ТЕХНИКИ, по 25 КАРТ КАЖДОЙ ИЗ ЧЕТЫРЁХ НАЦИЙ (СССР, США, Германия, Франция)

1 КАРТА
ПЕРВОГО
ИГРОКА



1 КАРТА
КЛАДВИЩА



15 КАРТ БАЗ



5 КАРТ-ПАМЯТОК
(ДВУСТОРОННИХ)



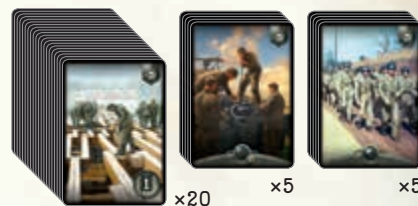
Цель игры — получить к концу партии ВОЛЬШЕ ВСЕГО МЕДАЛЕЙ. Есть три источника их получения:

1. ЗА КАЖДУЮ УНИЧТОЖЕННУЮ ЕДИНИЦУ ТЕХНИКИ ВЫДАЁТСЯ ОДНА МЕДАЛЬ;
2. УНИЧТОЖЕННАЯ БАЗА ПРОТИВНИКА РАВНА ТРЁМ МЕДАЛЯМ;
3. ВЫПОЛНЕННОЕ В КОНЦЕ ИГРЫ ДОСТИЖЕНИЕ РАВНО ПЯТИ МЕДАЛЯМ.

48 КАРТ МЕДАЛЕЙ, по 12 КАРТ КАЖДОЙ ИЗ ЧЕТЫРЁХ НАЦИЙ (СССР, Германия, США, Франция)



30 КАРТ КАЗАРМ

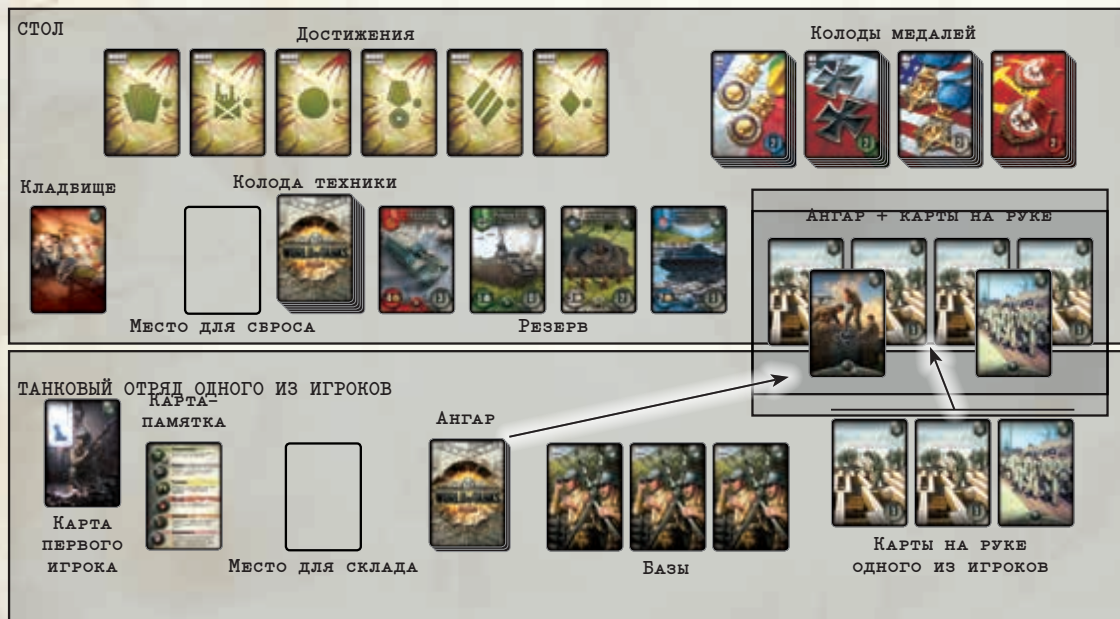


12 КАРТ ДОСТИЖЕНИЙ



Подготовка к игре

СТАРТОВЫЙ РАСКЛАД НА 5 ИГРОКОВ



1. Последний игравший в онлайн-игру World of Tanks получает и кладёт перед собой **карту первого игрока**. Эта карта **не меняет владельца** до конца партии.
2. Раздайте каждому игроку по 3 карты **базы**. Игроки размещают эти карты перед собой лицевой стороной вверх. Партия заканчивается, когда у **любого** из игроков будут уничтожены все три базы.
3. Выдайте каждому игроку стартовый комплект, состоящий из 6 карт казармы: 4 карты «Инженеры», 1 карта «Техники», 1 карта «Добровольцы» (см. стр. 11).
4. Каждый игрок тасует свои карты казармы и кладёт получившуюся колоду рядом с собой рубашкой вверх. Все эти карты образуют **танковый отряд** игрока. Карты отряда, лежащие в колоде в закрытую, называются **ангаром**, а сброшенные карты, которые будут лежать рядом с колодой в открытую, называются **складом**. Игрок может смотреть карты на своём складе в любой момент игры.
5. Каждый игрок тянет на **руку** 3 верхние карты из своего ангара. Игрок держит карты на руке в закрытую, пока не наступит его ход (игрок может смотреть свою руку). В начале своего хода игрок выкладывает перед собой карты с руки в открытую.
6. Перемешайте **колоду техники** из 100 карт. Положите её в центре стола рубашкой вверх, оставив сбоку место для сброса. Откройте 4 верхние карты и выложите их в один ряд около колоды. Этот ряд будет общедоступным **резервом**.

7. Выложите в центр стола карту танкового **кладбища**. Она обозначает место для карт, выведенных из игры. Разместите кладбище подальше от колоды техники, чтобы не смешать случайно карты с кладбища с картами из сброса. Карты из сброса сформируют новую колоду, когда закончится колода техники, а карты с кладбища уже не вернутся в игру до конца партии.
8. Отсортируйте карты **медалей** по 4 колодам: медали СССР, Германии, США, Франции. Положите колоды лицевой стороной вверх. Игроки могут смотреть и пересчитывать карты в колодах медалей в любой момент игры.
9. Перетасуйте колоду **достижений**. Выложите в открытую в центре стола столько карт достижений, сколько игроков в партии, **плюс одну** (например, шесть достижений в партии с пятью игроками). Это достижения, доступные в данной партии.
10. Выдайте игрокам, которые ещё не играли в игру (и всем желающим), **карты-памятки**.
11. Оставшиеся карты достижений, карты казармы, карты баз и карты-памятки положите в коробку с игрой, они в этой партии не понадобятся.

Порядок хода

04

Первым в партии ходит тот, кто получил карту первого игрока, далее — остальные игроки по часовой стрелке.

В свой ход игрок последовательно выполняет следующие действия: восстанавливает повреждения и выкладывает карты руки, разыгрывает карты руки, обновляет резерв и набирает новую руку.

I. ВОССТАНОВИТЬ ПОВРЕЖДЕНИЯ И ВЫЛОЖИТЬ КАРТЫ РУКИ

Если у игрока есть повреждённые (повёрнутые на 90 градусов) карты баз или повреждённые карты техники, защищающие базы, игрок разворачивает их в исходное положение, восстанавливая тем самым повреждения.

После этого игрок выкладывает свою **руку** (как правило, три карты) на стол перед собой в открытую. Он может разыграть карты руки различными способами.

II. РАЗЫГРАТЬ КАРТЫ РУКИ

Каждая карта руки может быть разыграна одним и **только одним** из трёх способов:

1. использовать ресурсы карты для покупки;
2. использовать способность карты и, если возможно, поставить карту на защиту своей базы;
3. атаковать технику или базу противника.

Если карту возможно разыграть несколькими способами, игрок выбирает, каким именно способом он её разыграет. Если карту руки невозможно разыграть ни одним из способов (или игрок не хочет её разыгрывать), она отправляется на склад игрока.

Достижения

Достижения чрезвычайно важны для победы в игре, потому что одно достижение даёт пять медалей — больше, чем уничтожение вражеской бронетехники или базы.

В конце игры карта достижения присуждается тому игроку, который выполнил условие достижения. Другим способом получить карту достижения нельзя. Если условие достижения выполнили несколько игроков (например, у двух игроков равное наибольшее число тяжёлых танков в отряде), то его карта никому не присуждается. Перед началом партии рекомендуем игрокам внимательно ознакомиться с доступными достижениями.

Существуют следующие 12 достижений:

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. **Больше двойных карт медалей.** Получает игрок, в чьём отряде в конце игры будет больше всего карт с изображением двух медалей.
12. **Больше карт.** Получает игрок, в чьём отряде в конце игры будет больше всего карт, учитывая карты медалей и уничтоженных баз.



Если во время своего хода игрок должен взять карту из ангара, а в ангаре не окажется карт, то игрок должен перетасовать все свои карты склада и положить получившуюся колоду перед собой рубашкой вверх — это обновлённый ангар. Игрок должен добрать из ангара столько карт, сколько требовалось.

Карты руки могут быть разыграны в любом порядке.

Игрок может разыграть каждую уникальную карту техники только один раз за ход. Это означает, что если он разыграл какую-либо конкретную карту техники, которая по какой-либо причине потом попала на склад, была замешана в ангар и вернулась в руку игрока, её **нельзя** сыграть повторно в тот же ход. В противном случае возможно появление неразрывного цикла, по причине которого ход игрока никогда не завершится.

1) ИСПОЛЬЗОВАТЬ РЕСУРСЫ КАРТЫ ДЛЯ ПОКУПКИ

На картах техники, картах «Инженеры» и картах медалей имеется обозначение ресурсов с указанием их количества: от 0 до 6. Такие карты можно использовать для покупки. Игрок может разыграть одну или более карт с руки, на которых есть обозначение ресурсов, и использовать их суммарное значение ресурсов для покупки **одной** карты из **резерва**. Для этого игрок:

1. кладёт разыгранные карты на свой склад,
2. выбирает из резерва **одну** карту техники, стоимость которой равна или меньше суммы ресурсов на разыгранных картах, и кладёт её на свой склад,
3. смещает карты резерва **в сторону от колоды техники** таким образом, чтобы между резервом и колодой высвободилось место под одну карту,
4. открывает верхнюю карту колоды техники и кладёт её лицевой стороной вверх на высвободившееся место в резерве.

Если на карте нет обозначения ресурсов, её нельзя использовать для покупки. Обратите внимание, что даже для покупки карты с нулевой стоимостью тоже нужно потратить ресурсы. В свой ход можно приобрести из резерва только 1 карту (это правило отменяется способностью «Призыв», см. стр. 15).



2) ИСПОЛЬЗОВАТЬ СПОСОБНОСТЬ КАРТЫ И, ЕСЛИ ВОЗМОЖНО, ПОСТАВИТЬ КАРТУ НА ЗАЩИТУ СВОЕЙ БАЗЫ

На большинстве карт техники и некоторых картах казармы есть обозначения одной или нескольких способностей. Они отображаются специальными символами (см. стр. 15).

Способности карты разыгрываются поочерёдно, в любом порядке. Полностью выполнив действие, предписанное способностью карты, игрок может разыграть другую способность этой карты, но может этого и не делать. Игрок должен завершить розыгрыш карты со способностью, прежде чем начать розыгрыш другой карты (карта со способностью считается разыгранной, когда она покидает руку игрока, отправляясь на склад, кладбище или защиту базы).

На всех картах техники есть обозначение брони.

Если игрок разыгрывает способность карты техники, показатель брони которой «1» или «2» (больше нуля), он обязан после выполнения действия способности поставить эту карту на защиту одной из своих баз.

Для этого игрок:

1. выполняет действия, предписанные способностями карты техники,
2. выбирает одну из своих баз (**нельзя** выбрать защищённую базу, если есть хотя бы одна своя база без защиты),
3. кладёт разыгранную карту техники поверх этой базы таким образом, чтобы край карты базы был заметен под картой, выложенной на защиту.

База может быть защищена одной и только одной картой техники. Если все базы игрока уже защищены, игрок перед тем, как выложить новую карту на защиту одной из баз, сперва должен отправить на склад прежнюю карту защиты.

Защищённая база не может быть атакована противником.

Некоторые карты техники с бронёй «1» или «2» не обладают способностями. Такие карты можно поставить на защиту своей базы — это считается розыгрышем «нулевой» (отсутствующей) способности карты. Если игрок не желает использовать способность, указанную на карте техники, но хочет выставить карту на защиту базы, он также может это сделать — это считается розыгрышем «нулевой» способности карты.

Карты, на которых не обозначена броня, и карты с бронёй «0» нельзя поставить на защиту базы. Такие карты после использования способности отправляются на склад (или на кладбище, если это предписывает способность).

Таким образом, карта со способностью после розыгрыша:

1. отправляется **на защиту базы**, если броня карты больше нуля или
2. отправляется **на склад**, если карта не может быть поставлена на защиту, или
3. отправляется **на кладбище**, но только в том случае, если это предписано способностью карты.



ПРИМЕР ПОСТАНОВКИ НА ЗАЩИТУ

Игрок разыгрывает способность «призыв» и ставит танк (а) на защиту своей базы, отправляя на склад САУ (б), которая стояла на защите этой базы прежде.



3) АТАКОВАТЬ ТЕХНИКУ ИЛИ ВАЗУ ПРОТИВНИКА

Используя карты руки, в свой ход игрок может предпринять одну и только одну атаку. Атаковать можно одной или несколькими картами техники. Все карты техники, использованные в атаке, **должны иметь показатель силы «1» или «2»** (т. е. больше нуля) и **должны относиться к одной и той же нации**.

Начиная атаку, игрок обязан заявить, какие карты примут участие в атаке.

Игрок выбирает любую из своих атакующих карт и объявляет, что он будет нападать ей. После этого игрок выбирает цель для нападения этой картой. Целью может быть: **карта техники**, защищающая базу любого противника, или **незащищённая база** любого противника.

После того как будут подведены результаты нападения первой картой, нападавшая карта отправляется **на склад игрока**, а игрок выбирает цель для нападения второй картой и т. д. Для нападения второй и последующими картами игрок может выбрать ту же цель или другие цели, в том числе принадлежащие разным противникам.



НАПАДЕНИЕ НА ТЕХНИКУ ПРОТИВНИКА

Если сила нападающей карты **больше или равна** броне карты противника, защищающей его базу, то карта противника уничтожается и отправляется на склад этого противника.

Если сила нападающей карты **меньше** брони карты противника, то карта противника получает повреждения, что обозначается поворотом этой карты на 90 градусов. Если атакуемая карта противника уже была повреждена (повёрнута), то она уничтожается и отправляется на склад противника.

Обратите внимание, что уничтоженные карты техники отправляются **на склад противника**, а не на кладбище и не на склад игрока, который их уничтожил.

НАПАДЕНИЕ НА НЕЗАЩИЩЁННУЮ БАЗУ ПРОТИВНИКА

Если игрок нападает атакующей картой на базу противника, то база получает повреждения, что обозначается поворотом базы на 90 градусов. Если атакуемая база уже была повреждена (повёрнута), то она уничтожается.

Если игрок нападает на базу противника тяжёлым танком, то база уничтожается. Только тяжёлый танк может уничтожить базу одним нападением.

Уничтоженная база отправляется на склад уничтожившего её игрока. В конце игры при определении победителя каждая уничтоженная база в отряде игрока приравнивается к трём медалям.

Обратите внимание, что игрок не может напасть на защищённую базу. Но в течение одной атаки возможно сперва уничтожить технику, защищающую базу, а затем напасть на базу.

НАГРАЖДЕНИЕ АТАКОВАВШЕГО

По завершении атаки игрок получает 1 медаль за каждую уничтоженную единицу техники. Игрок берёт соответствующее количество медалей из колоды медалей той нации, к которой относилась его атакующая техника. Если игрок одной атакой уничтожил две и более единицы техники, рекомендуется взять карту с изображением двух медалей.

Полученные медали помещаются на **склад игрока**.

Обратите внимание, что игрок не получает медалей за уничтоженную базу: карта базы сама по себе является наградой.

Таким образом, при проведении атаки игрок выполняет следующие действия:

1. заявляет, какие его карты техники участвуют в атаке;
2. выбирает цель для нападения одной из атакующих карт по своему выбору;
3. наносит повреждения цели или уничтожает цель этой картой, после чего отправляет свою атакующую карту на склад;
4. выбирает ту же или иную цель для нападения следующей атакующей картой и т. д., пока все атакующие карты не подействуют, нанеся повреждения цели или уничтожив цель;
5. по завершении атаки получает соответствующее количество медалей на свой склад.

ПРИМЕР НАГРАЖДЕНИЯ

Во время атаки игрок уничтожил советскими танками 3 единицы вражеской техники (а). Игрок берёт из колоды медалей СССР одну карту с изображением двух орденов Красного знамени и одну карту с изображением одного ордена Красного знамени (б).

КАРТЫ НА РУКЕ АТАКУЮЩЕГО ИГРОКА



(а)



КАРТЫ АТАКОВАННОГО ИГРОКА

Колода медалей



(б)



Награда

III. ОБНОВИТЬ РЕЗЕРВ И НАВРАТЬ НОВУЮ РУКУ

Игрок **обновляет резерв**. Для этого он:

1. кладёт крайнюю карту резерва, которая расположена дальше других от колоды техники, в сброс колоды техники лицевой стороной вверх,
2. сдвигает карты резерва в сторону от колоды техники таким образом, чтобы между резервом и колодой освободилось место под одну карту,
3. открывает верхнюю карту колоды техники и кладёт её лицевой стороной вверх на высвободившееся место в резерве.

После этого, если на руке игрока ещё остались неразыгранные карты, они помещаются на его склад. Игрок тянет **три верхние карты** из ангара, набирая новую руку.

Если в ангаре недостаточно карт, то игрок сперва берёт в руку все оставшиеся в ангаре карты. Затем он тасует все карты склада и кладёт получившуюся колоду перед собой рубашкой вверх — это обновлённый ангар. Из ангара игрок добывает столько карт, чтобы в его руке оказалось ровно **три карты**.

Игрок передаёт ход сопернику слева.

Завершение партии

Партия подходит к концу в одном из двух случаев:

- у одного из игроков уничтожены все его базы или
- из колоды медалей (любой из четырёх) взята последняя, девятая карта с изображением 1 медали.

Партия не завершается непосредственно в тот момент, когда происходит одно из двух указанных событий. После того как случилось одно из двух событий, игроки продолжают по очереди совершать ходы, пока свой ход не закончит **игрок, сидящий справа от первого игрока** (карта первого игрока указывает на то, какой игрок был первым). После того как этот ход сделан, партия завершена.

Когда доигрывается последний круг игры, может оказаться, что у игрока уничтожены все базы. Это не лишает игрока права на последний ход. Если этот игрок использует способности карт, то эти карты попадают на его склад (поскольку их некуда поставить на защиту). Игрок может победить в партии, даже если все его базы уничтожены.

Определение победителя

Каждый игрок складывает вместе свои карты руки, склада и ангара — это конечный состав его танкового отряда. Обратите внимание, что собственные уцелевшие базы игрока не включаются в состав отряда.

Первый игрок называет условие одной из карт достижений, выложенной в начале партии. Игроки проверяют, кто из них выполнил условия достижения (например, у кого в отряде больше всего карт средних танков). Тот игрок, кто выполнил условие достижения, получает карту достижения. Если два и более игроков одновременно выполнили условие достижения (например, у двух игроков наибольшее одинаковое количество средних танков в отряде), то карта достижения никому не достаётся.

Далее игроки тем же образом проверяют, кому достанутся остальные карты достижений. Обратите внимание, что карты достижений не включаются в состав отряда игрока.

Затем каждый игрок подсчитывает количество полученных медалей, включая:

- медали на картах медалей в его отряде (по 1 или 2 медали на каждой карте),
- по 3 медали за каждую карту базы в его отряде,
- по 5 медалей за каждую полученную карту достижения.

Побеждает игрок, получивший больше всех медалей. При равенстве побеждает игрок, уничтоживший больше техники (то есть тот, в чьём отряде больше медалей на картах медалей). Если и в этом случае наблюдается равенство, то побеждает игрок, уничтоживший больше всего баз. Если и в этом случае наблюдается равенство, то побеждает игрок, получивший больше всего достижений. Если и в этом случае наблюдается равенство, то в данной партии несколько победителей.

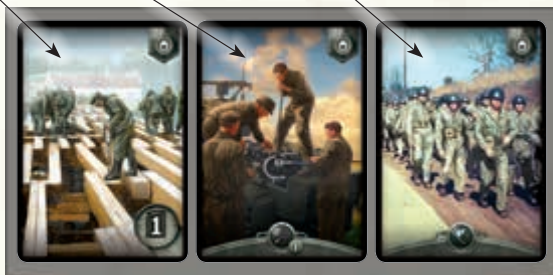
Типы карт

В танковом отряде могут присутствовать карты нескольких типов. От типа карты зависит, каким образом она может попасть в танковый отряд и как её можно разыграть.

Когда в танковый отряд попадает новая карта, она всегда кладётся лицевой стороной вверх **на склад**, то есть в сброс (и никогда — в ангар, то есть в колоду).

КАРТЫ КАЗАРМЫ

Карты казармы — **стартовые карты**, из которых формируется первоначальный отряд игрока. Они бывают трёх видов: «Инженеры», «Техники», «Добровольцы». Карта «Инженеры» даёт один ресурс и может быть использована только для покупки. Карты «Техники» и «Добровольцы» обладают одной способностью каждая, «исследование 1» (🔍) и «призыв» (👤) соответственно. Карты «Техники» и «Добровольцы» могут быть разыграны только для использования своих способностей (описания способностей приведены в специальном разделе). Карты казармы нельзя поставить на защиту базы.



КАРТЫ ТЕХНИКИ

Карты техники пополняют отряд игрока, будучи купленными из **резерва** колоды техники. Карты техники подразделяются на пять классов: лёгкие танки, средние танки, САУ, тяжёлые танки и вспомогательные войска. Первые четыре класса (лёгкие танки, средние танки, САУ, тяжёлые танки) составляют подтип **бронетехника**.



◆ **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.

КАРТЫ МЕДАЛЕЙ

Карты медалей попадают в отряд после того, как техникой из состава отряда была уничтожена одна или несколько единиц вражеской техники. Карты медалей делятся на 4 вида по нациям: орден Красной звезды (СССР), Железный крест (Германия), медаль Почёта (США) и Воинская медаль (Франция).



Если игрок уничтожил в свой ход две единицы техники, он может взять карту с двумя медалями вместо двух карт с одной медалью (за 3 уничтоженных единицы техники он может взять одну карту с двумя медалями и одну с одной, за 4 — две карты с двумя медалями, и т. д.). Игрок берёт медали той нации, к которой относилась его атаковавшая бронетехника, и кладёт их на свой склад. Если карт с двумя медалями не осталось в колоде, игроку придётся взять 2 карты с одной медалью.

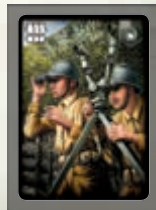
В каждой национальной колоде медалей по 9 карт с изображением одной медали и по 3 карты с изображением двух медалей. Если из любой национальной колоды будет вытащена последняя, девятая карта с одной медалью, то это ведёт к завершению игры.

Карты медалей можно использовать для покупки карт техники. Карта с одной медалью приносит 1 ресурс, с двумя медалями — 2 ресурса (это отмечено значком ресурсов на карте).

В конце партии карты медалей в отряде обеспечивают победу игрока.

КАРТЫ БАЗ

Карта базы попадает в отряд игрока после того, как он уничтожит базу противника. В начале игры каждый игрок имеет перед собой три собственных базы. Когда база уничтожается, она снимается со стола и попадает в отряд того игрока, который её уничтожил. Если любой из игроков потеряет свою последнюю, третью базу, то это ведёт к завершению игры (см. стр. 10).



СОДЕРЖАНИЕ КАРТЫ ТЕХНИКИ

(а) НАЗВАНИЕ

Название данной единицы техники на языке той нации, к которой она исторически относилась (на русском, немецком, английском или французском).

(б) НАЦИЯ

Принадлежность к одной из четырёх наций, представленных в игре.



(в) КЛАСС

Принадлежность к одному из пяти классов:

- ◆ — лёгкий танк,
- ◇ — средний танк,
- ▼ и □ — САУ,
- ♦ — тяжёлый танк,
- — вспомогательное войско.

(г) СТОИМОСТЬ

Стоимость, за которую данную карту можно приобрести из резерва.

(д) РЕСУРСЫ

Ресурсы, которые можно использовать для оплаты стоимости других карт из резерва.

(е) СИЛА

Сила является обобщённым выражением активных боевых характеристик техники: скорости перемещения и перезарядки, мощности двигателя и вооружения и т. п. Обозначается цифрой 0 (технику нельзя использовать в атаке), 1 (если использовать технику в атаке, она нанесёт 1 повреждение одной цели) или 2 (если использовать технику в атаке, она нанесёт 2 повреждения одной цели).

(ж) БРОНЯ

Броня является обобщённым выражением пассивных боевых характеристик техники: бронирования, заметности, живучести агрегатов и т. п. Обозначается цифрой 0 (технику нельзя ставить на защиту базы), 1 (технику можно ставить на защиту базы; техника будет уничтожена, если получит 1 повреждение) или 2 (технику можно ставить на защиту базы; техника будет уничтожена, если получит 2 повреждения).

(з) СПОСОБНОСТЬ

Обозначается специальным символом. Способности подробно разобраны на стр. 15.



Карты уничтоженных баз, пришедшие на руку, не могут быть разыграны ни одним из способов. Они сразу отправляются на склад. Таким образом, в ходе партии карты баз не только бесполезны, но даже замедляют действие отряда, поскольку на месте базы в руке могла оказаться более полезная карта. 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.

В конце партии карты уничтоженных баз в отряде, как и карты медалей, обеспечивают победу игрока (одна уничтоженная база равна трём медалям, что отмечено символом на карте базы).

Вопросы и ответы

— Почему один отряд включает технику разных наций? Это не соответствует реалиям Второй мировой войны!

— World of Tanks: Rush создана по мотивам онлайн-игры World of Tanks, где смешение бронетехники разных наций в одном отряде — норма. Если вас смущает историчность такого подхода, то вспомните, что в танковых частях разных армий нередко числилась трофейная техника.

— Почему не даются медали за то, что игрок сохранил свои базы к концу партии? Разве оборона не менее важна, чем атака?

— Создатели World of Tanks поощряют агрессивный, напористый стиль игры. Попытки создать эшелонированную оборону только затягивают партию, к неудовольствию большинства игроков.

— Зачем нужны карты с изображением двух медалей? Чем хуже две карты по одной медали?

— Поскольку в ходе игры карты медалей обладают минимальной пользой (дают один ресурс за медаль), то ближе к концу партии они станут загромождать руку. Одна «малополезная» карта в колоде лучше, чем две. Но чтобы получить карту с двумя медалями, вам придётся постараться и уничтожить две единицы техники в ход.

— Игрок должен взять и положить на свой склад карту с одной медалью, но такие карты уже закончились. Как поступить?

— В этом случае игрок не получает карты медали.

— В начале хода у меня на руке три танка. Могу ли я, допустим, атаковать двумя, сыграть способность третьего (и поставить его на защиту), а потом взять из резерва карту стоимостью в ноль ресурсов и положить на свой склад?

— Нет. Карта стоимостью в ноль ресурсов не «бесплатна», она покупается по тем же правилам, что и карта с большей стоимостью. Вы обязаны использовать одну из карт, пришедших на руку, для покупки из резерва карты с нулевой стоимостью. Карта, используемая для оплаты, в данном случае может иметь ноль ресурсов. Обратите внимание, что вы не можете использовать для оплаты карту, на которой нет значка ресурсов (например, карту «Добровольцы» или карту уничтоженной базы).

АКТИВНЫЕ СПОСОБНОСТИ КАРТ



ПОДКРЕПЛЕНИЕ. Возьмите на руку указанное число карт из ангара.



ПРИЗЫВ. В этот ход вы можете купить сколько угодно карт техники. Сумма ресурсов на ваших картах руки, которые вы используете для покупки, должна быть больше или равна сумме стоимостей всех карт техники, которые вы приобретёте в этот ход.



РАЗВЕДКА. Поместите все карты резерва в сброс колоды техники. Выложите 4 новые карты резерва.



ДИВЕРСИЯ. Каждый из ваших противников выбирает 1 карту в своей руке и кладёт её на свой склад. Они не добирают руку до трёх карт.



ШТУРМ. Выберите базу противника или единицу техники, защищающую его базу. Нанесите ей повреждения: поверните карту противника на 90 градусов или, если она уже была повреждена, уничтожьте её. В свой ход вы можете атаковать картами техники одной нации и использовать карту штурма, даже если она не относится к той же нации.

Уничтоженная база отправляется на ваш склад. Карту штурма можно применять даже против защищённых баз. Если уничтожена защищённая база, то защищавшая её бронетехника отправляется на склад противника.

Уничтоженная единица техники отправляется на склад противника. За уничтоженную единицу техники вы получаете в конце хода на свой склад 1 медаль той нации, к которой относится карта со штурмовой способностью.



ИССЛЕДОВАНИЕ. Сбросьте эту карту **на кладбище**. Возьмите из резерва карту техники стоимостью не выше указанного числа и положите на свой склад. Пополните резерв из колоды техники. Нельзя комбинировать способность исследования с ресурсами других карт для того, чтобы сделать более дорогую покупку, но вы можете вместо способности карты использовать её ресурсы для покупки.



РЕМОНТ. Выберите со своего склада 1 или 2 карты и сбросьте их **на кладбище**. Обратите внимание, что карта ремонта не уходит на кладбище.



НЕУЯЗВИМОСТЬ. Возьмите из колоды медалей и положите на свой склад карту с одной медалью той нации, к которой относится карта неуязвимости.

ПАССИВНЫЕ СПОСОБНОСТИ КАРТ

Пассивные способности не разыгрываются игроком, а лишь ограничивают использование карты техники каким-либо образом.



ТОЛЬКО ПРОТИВ БАЗЫ. Карта не может быть использована для нападения на технику.



ТОЛЬКО ПРОТИВ ТЕХНИКИ. Карта не может быть использована для нападения на базу.



НАЦИОНАЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ. Ресурсы карты могут быть использованы только для приобретения карт, относящихся к указанной нации. Национальные ресурсы можно комбинировать с другими ресурсами для покупки карты указанной нации. Несколько карт можно купить в один ход, только применив карту со способностью «Призыв».



WORLD OF TANKS RUSH

Создатели игры

Автор игры: Николай Пегасов
Развитие игры: Дмитрий Соянин

Иллюстрации на коробке и картах техники: WARGAMING.NET
Иллюстрации на прочих картах и дизайн игры: Сергей Дулин

Издатель: ООО «Мир Хобби»
Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов
Руководство редакцией: Владимир Сергеев
Редактура: Александр Киселев
Верстка: Иван Суховой
Корректор: Ольга Португалова

По вопросам издания игр пишите на адрес info@hobbyworld.ru с темой письма «Издание игры».

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры
без разрешения правообладателя запрещены.

Версия правил: 1.3

www.hobbyworld.ru



World of Tanks © and ™ Wargaming.net LLP.
World of Tanks и логотип World of Tanks являются товарным знаком
или зарегистрированным товарным знаком компании Wargaming.net LLP
и используются по лицензии.

© 2013 Николай Пегасов.
© 2013 ООО «Мир Хобби».
© 2013 WARGAMING.NET LLP (иллюстрации).