



СУНДУК
ВОЙНЫ



ПРАВИЛА
ИГРЫ



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

В ЭТОЙ ИГРЕ ВЫ ВОЗЬМЁТЕ НА СЕБЯ РОЛИ СРЕДНЕВЕКОВЫХ ВОЕНАЧАЛЬНИКОВ, СТАРАЮЩИХСЯ ПОЛУЧИТЬ ТАКТИЧЕСКОЕ ПРЕВОСХОДСТВО НА РАЗЛИЧНЫХ УЧАСТКАХ ПОЛЯ БОЯ.

Для победы вам необходимо умело распоряжаться не только своими отрядами на поле боя, но и теми, что вы ещё не мобилизовали. Каждый раунд игроки будут вытягивать по 3 фишки отрядов из личных мешочков и по очереди выполнять ими действия. На одной стороне каждой фишки изображён отряд, и каждой можно выполнить одно из нескольких действий. Партия заканчивается, когда один из участников (или одна из команд в случае игры вчетвером) выложит все свои жетоны контроля. Этот участник или команда побеждает в игре!

СОДЕРЖАНИЕ

Подготовка к игре	4
Процесс игры	6
Как победить	6
Получение фишек	6
Использование фишек	6
Действия размещения	7
Действия сброса фишки взакрытую	8
Действия сброса фишки в открытую	9
Свойства и ограничения	11
Усложнённая подготовка к игре	11
Подготовка к игре вчетвером	12
Подготовка к игре по сценариям	14
Вопросы и ответы	16

СОСТАВ ИГРЫ

- ◆ 74 фишки отрядов
- ◆ 4 королевские фишки
- ◆ 16 карт отрядов
- ◆ 16 жетонов контроля фракций
- ◆ Двусторонний маркер инициативы
- ◆ 4 мешочка
- ◆ Игровое поле

Структура карт отрядов

НАЗВАНИЕ ОТРЯДА — лучники

СИМВОЛ ОТРЯДА —

ЧИСЛО ФИШЕК ОТРЯДА В ИГРЕ — x4

СХЕМА ВОЗМОЖНОСТЕЙ ОТРЯДА —

ТАКТИКА ОТРЯДА — **ТАКТИКА:** лучники атакуют отряд в 2 клетках от себя. Между ними и целью может находиться отряд.

СВОЙСТВА И ОГРАНИЧЕНИЯ — Лучники могут проводить атаки лишь тактикой.



МЕШОЧКИ



МАРКЕР ИНИЦИАТИВЫ



КОРОЛЕВСКИЕ ФИШКИ



КАРТЫ ОТРЯДОВ



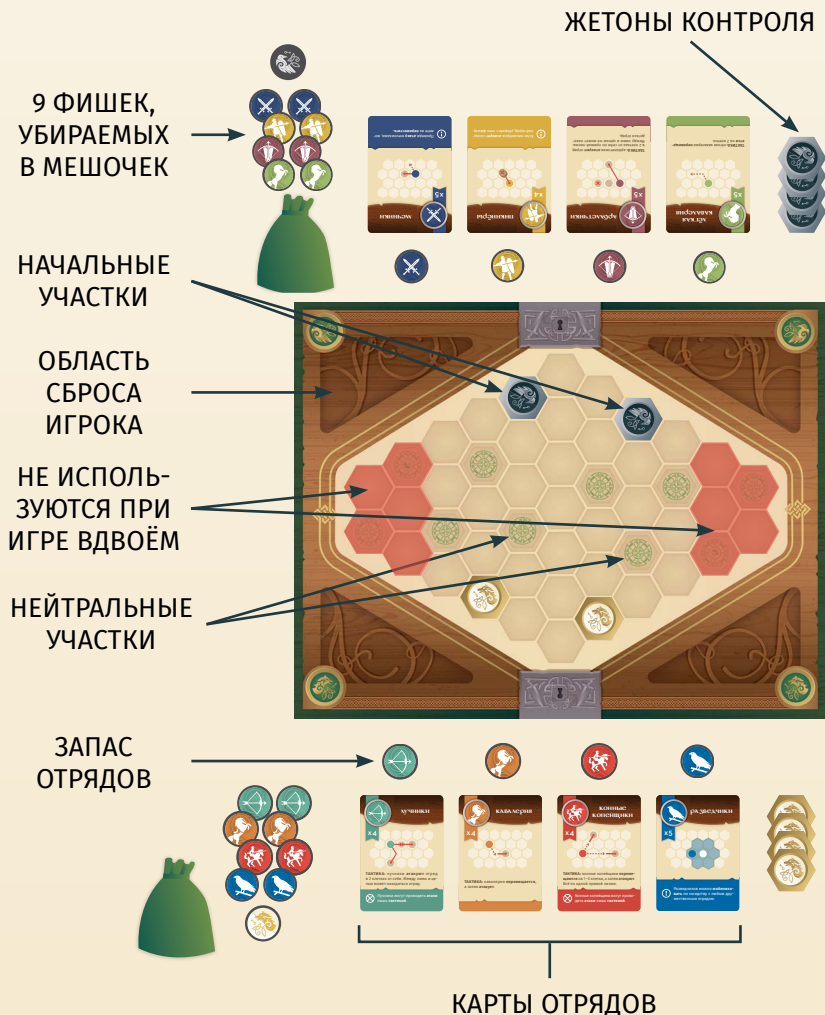
ФИШКИ ОТРЯДОВ



ЖЕТОНЫ КОНТРОЛЯ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Поместите игровое поле посередине стола. Если играют двое, каждый участник выбирает фракцию и берёт соответствующие ей: 1 мешочек, 1 королевскую фишку и 6 жетонов контроля. Уберите королевскую фишку в мешочек и выложите по 1 своему жетону контроля на 2 соответствующих начальных участка игрового поля. Все остальные участки пока что считаются нейтральными. Подготовка к игре на четырех описана на с. 12.



В самой первой партии на двоих советуем использовать не случайные наборы карт воинов, а те, что указаны ниже. Игрок А начнёт партию с маркером инициативы. Если это не первая ваша партия, следуйте приведённым ниже указаниям по подготовке.

ИГРОК А:



Мечники



Пикинёры



Арбалетчики



Лёгкая кавалерия

ИГРОК Б:



Лучники



Кавалерия



Конные копейщики



Разведчики

Перемешайте 16 карт отрядов и выложите по 4 карты в открытую перед каждым игроком. Это 4 вида отрядов, которые будут доступны ему на протяжении всей партии.

Каждый игрок берёт все фишки отрядов, соответствующие его 4 картам отрядов, и убирает в свой мешочек (к королевской фишке) по 2 фишки отрядов каждого типа. Сложите свои оставшиеся фишки отрядов стопками рядом с соответствующими им картами отрядов. Это ваш **запас**. Оставьте все неиспользуемые в текущей партии фишки отрядов в коробке.

Подбросьте, как монетку, маркер инициативы. Игрок, чья фракция выпала на верхней стороне, получает маркер инициативы. Вы готовы начать игру!

Примечание: в игре на двоих не используются дальние области игрового поля. Они имеют более тёмный цвет и отмечены красным в примере на с. 4. Уберите незадействованные королевские фишки, мешочки и жетоны контроля в коробку. Эти компоненты используются только при в игре вчетвером (см. с. 12). Подготовка к игре вдвоём выглядит как пример на с. 4.

Варианты менее случайной подготовки к игре можно найти на с. 11 в разделе «Усложнённая подготовка к игре» и на с. 14 в разделе «Подготовка к игре по сценариям».

процесс игры

ВКРАТЦЕ ОБ ИГРЕ

Партия в «Сундук войны» длится несколько раундов. Каждый из них разделён на две фазы:

1. **Получение фишек.**
2. **Использование фишек.**

КАК ПОБЕДИТЬ



Партия заканчивается, когда один из игроков (или одна из команд) выкладывает свой последний жетон контроля на участок. Участки — это особые клетки игрового поля, отмеченные зелёными символами.

Игрок или команда, выложившая на участки все свои жетоны контроля, побеждает.

ПОЛУЧЕНИЕ ФИШЕК

В начале раунда каждый игрок тайно берёт в руку 3 случайные фишки из своего мешочка. Если в какой-либо момент игры вам нужно взять фишку из мешочка, но в нём пусто, пополните его фишками из своей области сброса (см. с. 7), перемешайте их и продолжайте брать фишки.

НЕДОСТАТОЧНО ФИШЕК?

В редком случае, если в игре не хватает доступных фишек, берите только те, что есть. В фазе **использования фишек** этого раунда вы выполните меньше 3 привычных действий. После того как вы разыграете последнюю имеющуюся фишку, противник продолжит разыгрывать свои фишки, пока они у него не закончатся.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ФИШЕК

При помощи фишек отрядов, взятых из мешочка, можно выполнить 3 вида **действий**. Начиная с обладателя маркера инициативы, вы и ваш

противник по очереди выполняете по 1 **действию**, используя фишку из руки, пока у каждого из вас они не закончатся. Каждой фишкой можно выполнить лишь 1 действие.

Обратите внимание, что у каждого игрока своя отдельная **область сброса**, отличная от **запаса**. Когда в мешочке будет недоставать фишек, вы пополните его фишками из **сброса**, не из запаса. Всего в игре 9 возможных действий, объединённых в 3 вида.

1. ДЕЙСТВИЯ РАЗМЕЩЕНИЯ

Выложите фишку отряда на игровое поле в открытую, чтобы **мобилизовать** или **усилить** отряд.

2. ДЕЙСТВИЯ СБРОСА ФИШКИ ВЗАКРЫТУЮ

Поместите фишку отряда в свою область сброса взакрытую, чтобы **перехватить инициативу**, провести **вербовку** или **пропустить ход**.

3. ДЕЙСТВИЯ СБРОСА ФИШКИ В ОТКРЫТУЮ

Поместите фишку отряда в свою область сброса в открытую, чтобы провести **манёвр** таким же отрядом на поле. Возможные манёвры: **перемещение**, **атака**, **установление контроля** и использование **тактики**.

КОРОЛЕВСКАЯ ФИШКА

На королевской фишке не указан отряд. Её можно использовать лишь для выполнения закрытых **действий** и использования **тактики** королевской стражи.



ДЕЙСТВИЯ РАЗМЕЩЕНИЯ

Мобилизация

Вы можете выложить фишку отряда на игровое поле, создав (мобилизовав) соответствующий отряд.

- ♦ Выберите фишку из руки и выложите её в открытую на пустой и контролируемый вами участок.
- ♦ Вы не можете мобилизовать отряд, если все контролируемые вами участки заняты.

- ◆ Вы не можете выполнить действие **усиления, перемещения, атаки и установления контроля** отрядом, а также использовать его **тактику**, пока он не будет мобилизован.
- ◆ **На игровом поле может находиться лишь 1 отряд каждого типа.** Это означает, что вы не можете мобилизовать отряд, если у вас уже есть отряд того же типа на поле.
- ◆ Если в результате атаки игровое поле покинула последняя фишка вашего отряда (см. ниже), позже вы сможете мобилизовать другой отряд того же типа.

Усиление

Вы можете выложить фишку отряда того же типа, который уже присутствует на игровом поле. Его будет сложнее убрать с поля атакой.

- ◆ Выберите фишку из руки и положите её в открытую на фишку отряда того же типа на игровом поле.
- ◆ Отряд можно усилить сколько угодно раз. Высота стопок фишек отрядов не ограничена.
- ◆ Все фишки в стопке считаются одним отрядом. Если, к примеру, такой отряд перемещается, перемещается вся его стопка.



ДЕЙСТВИЯ СБРОСА ФИШКИ ВЗАКРЫТУЮ

Действия сброса взакрытую имеют огромное значение для вашей победы. Знание того, когда провести вербовку или оставить содержимое мешочка на уровне, обеспечивающем вас предсказуемыми возможностями для маневрирования, — это ключ к победе в игре.

Перехват инициативы

Вы можете сбросить любую фишку взакрытую, чтобы забрать у противника маркер инициативы. Это означает, что вы будете ходить первым в следующем раунде.

- ◆ Выберите фишку из руки и положите её взакрытую в свою область сброса (не показывайте фишку противнику).
- ◆ Возьмите маркер инициативы и поместите его перед собой.

- ◆ Вы не можете выполнить это действие, если у вас уже есть маркер инициативы или он был у вас ранее в текущем раунде. Маркер инициативы может сменить владельца лишь один раз за раунд.

Вербовка

Вы можете сбросить любую фишку взакрытую, чтобы завербовать новый отряд из запаса.

- ◆ Выберите фишку из руки и положите её взакрытую в свою область сброса (не показывайте фишку противнику).
- ◆ Возьмите 1 любую фишку отряда из своего запаса, покажите её противнику и положите в свою **область сброса** в открытую.
- ◆ Позже вы замешаете эту фишку в свой мешочек.
- ◆ Завербованный отряд не обязан совпадать по типу с отрядом, который вы сбросили для проведения вербовки.

Пропуск хода

Вы можете сбросить любую фишку взакрытую, чтобы пропустить ход. Вы можете пропустить ход, даже если у вас остаются фишки отрядов: вы используете их как обычно в последующих ходах.

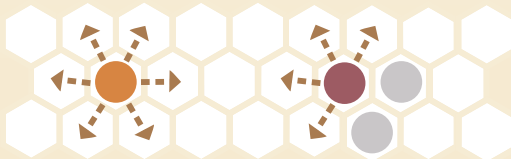
ДЕЙСТВИЯ СБРОСА ФИШКИ В ОТКРЫТУЮ

Все **действия**, предусматривающие сброс фишки отряда в открытую, называются **манёврами**. **Манёвры** — это суть игры. Проведение правильных манёвров в правильное время — одна из главных составляющих вашей победы.

Перемещение

Вы можете сбросить любую фишку в открытую, чтобы **переместить** такой же отряд по игровому полю.

- ◆ Выберите фишку из руки и положите её в открытую в свою область сброса.
- ◆ **Переместите** соответствующий отряд по игровому полю на соседнюю пустую (без других фишек) клетку.



Если все соседние с отрядом клетки заняты, он не может переместиться.

Установление контроля

Вы можете сбросить любую фишку в открытую, чтобы такой же отряд **установил контроль** над своим участком.

- ◆ Выберите фишку из руки и положите её в открытую в свою область сброса.
- ◆ Если соответствующий отряд занимает нейтральный участок, выложите на этот участок свой жетон контроля.
- ◆ Если соответствующий отряд занимает участок, контролируемый противником, верните ему его жетон контроля и положите на его место свой.
- ◆ Вы не можете установить контроль над участком, который уже контролируете. На каждом участке может лежать лишь один жетон контроля.
- ◆ Если вы выложили свой последний жетон контроля, вы победили.

Атака

Вы можете сбросить любую фишку в открытую, чтобы такой же отряд **атаковал** соседнего противника.

- ◆ Выберите фишку из руки и положите её в открытую в свою область сброса. Соответствующий этой фишке отряд на игровом поле называется атакующим.
- ◆ Выберите отряд противника по соседству с атакующим отрядом. Этот отряд — цель.
- ◆ Уберите 1 фишку с цели **в коробку**, даже если это единственная фишка в стопке. Отряды, убираемые в коробку, не возвращаются в запас или область сброса.
- ◆ Это означает, что если цель не была усилена (т. е. была не стопкой, а единственной фишкой), то она больше не **мобилизована** на поле, а уничтожена. Позже её владелец сможет **мобилизовать** другой отряд того же типа.

Тактика

Некоторые отряды обладают **тактикой** — особым текстом на карте. К примеру, **тактика** кавалерии позволяет ей переместиться и сразу же атаковать. Вы можете сбросить любую фишку в открытую, чтобы такой же отряд использовал свою тактику.

- ◆ Выберите фишку из руки и положите её в открытую в свою область сброса.



- ◆ Примените эффект тактики, описанный на соответствующей карте отряда.

СВОЙСТВА И ОГРАНИЧЕНИЯ

Помимо **тактики** (отмеченной словом «ТАКТИКА» на карте отряда), некоторые отряды обладают **свойствами** (отмечены символом **!**) и **ограничениями** (отмечены символом **⊗**). Свойства и ограничения не требуют траты действия, как тактика; они описывают дополнительные эффекты, применяющиеся к отряду при определённых обстоятельствах. К примеру, у вас могут быть одновременно мобилизованы 2 отряда пехоты (свойство), а лучники могут атаковать, лишь используя тактику, т. е. не могут атаковать соседние отряды (ограничение).

Сброшенные в открытую фишки остаются видны противнику, пока их не замешают в мешочек. Знание о том, какие фишки сбросил противник, — важная тактическая составляющая вашей победы. В любой момент вы можете просматривать все свои фишки в сбросе.

УСЛОЖНЁННАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Советуем опытным игрокам не раздавать карты отрядов случайным образом, а выбирать их особым способом. Во время подготовки к партии выложите в открытую 8 случайных карт отрядов посередине игровой зоны. Подбросьте маркер инициативы, чтобы определить того, кто сделает свой выбор первым. Этот игрок забирает себе 1 карту отряда, затем второй игрок берёт 2 карты отрядов, после чего первый игрок забирает ещё 2 карты отрядов и так далее, пока первый игрок не возьмёт последнюю карту. Второй игрок получает маркер инициативы и начинает партию. Такой вариант позволяет игрокам попробовать задать своего рода стиль своей армии и воплотить определённые стратегии, основанные на взаимодействии отрядов.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ВЧЕТВЕРОМ

При игре вчетвером участники делятся на две равные команды. Каждая команда выбирает фракцию, а затем все игроки берут по мешочку и королевской фишке. Команды берут по 8 жетонов контроля. Каждый игрок убирает королевскую фишку в мешочек, и команды выкладывают по 1 своему жетону контроля на 3 соответствующих начальных участка игрового поля. Остальные 8 участков пока нейтральные.

Перемешайте 16 карт отрядов. Каждый игрок получает 3 карты либо случайно (как в обычной игре), либо по своему выбору (см. раздел «Усложнённая подготовка к игре вчетвером» на с. 13). Это 3 вида отрядов, которые будут доступны ему на протяжении всей партии.

Каждый игрок берёт фишки отрядов, соответствующие его 3 картам отрядов, убирает в мешочек по 2 фишки отрядов каждого типа и складывает оставшиеся стопками рядом с соответствующими картами отрядов. Это его **запас**.

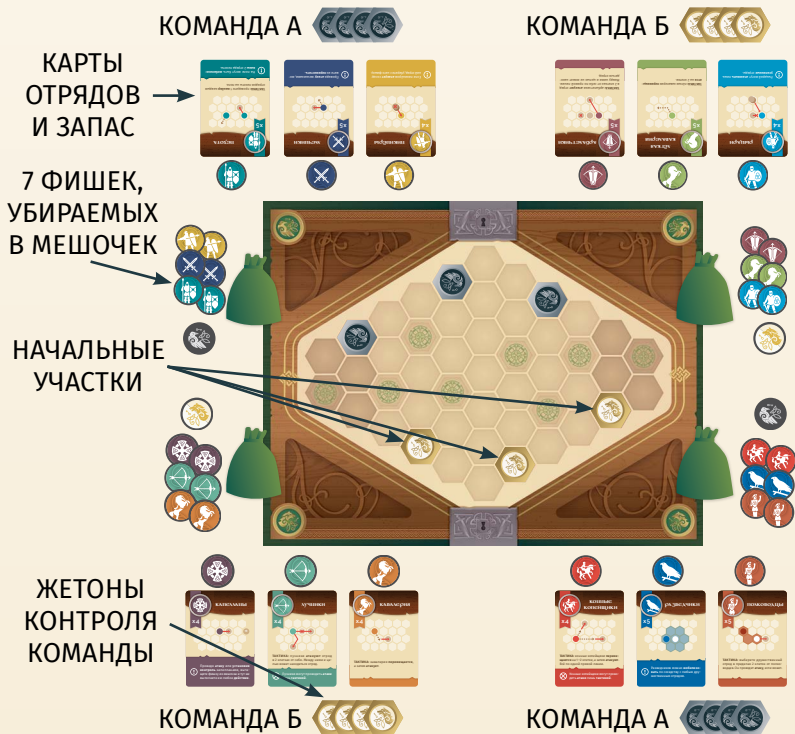
Подбросьте, как монетку, маркер инициативы. Любой игрок из команды, чья фракция выпала на верхней стороне, берёт жетон инициативы. Вы готовы начать игру!

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Перед началом партии игроки садятся так, чтобы члены одной команды оказались напротив друг друга (т. е. слева и справа от каждого игрока сидит его противник). Таким образом, команды всю игру будут действовать по очереди. Игрок с маркером инициативы делает первый ход. Затем право хода передаётся его соседу слева и так далее по часовой стрелке, пока у игроков не останется фишек в руках. Игрок не может выполнить действие перехвата инициативы, чтобы забрать маркер инициативы у члена своей команды.

ИГРА В КОМАНДЕ

Все члены команды контролируют участки своей команды. Любой член команды может мобилизовать отряд на пустом контролируемом участке. При использовании **тактики** отряды членов одной команды считаются дружественными. Игрок не может выполнить действие вербовки, чтобы завербовать отряд для члена своей команды. Все переговоры между членами команды должны вестись открыто.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только одна из команд выкладывает на игровое поле свой последний жетон контроля. Она побеждает.

УСЛОЖНЁННАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ВЧЕТВЕРОМ

Во время подготовки к игре выложите в открытую 12 случайных карт отрядов посередине игровой зоны. Подбросьте маркер инициативы, чтобы определить команду, которая сделает свой выбор первой. Члены этой команды выбирают среди себя первого игрока. Он забирает себе 1 карту отряда, затем то же самое делает его сосед слева и следующий игрок по часовой стрелке. Четвёртый игрок берёт 2 карты отрядов, и теперь остальные игроки делают выбор против часовой стрелки. Каждый из них берёт 1 карту отряда, пока очередь не доходит до первого игрока. После того как он возьмёт свою вторую карту, второй игрок (сосед первого игрока слева) берёт свою третью карту. Игроки продолжают брать по карте по часовой стрелке, пока первый игрок не возьмёт последнюю оставшуюся карту.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ПО СЦЕНАРИЯМ

В «Сундуке войны» можно воссоздать события известных сражений. Ниже вы найдёте несколько сценариев, позволяющих быстро начать игру. Быть может, у вас даже получится изменить ход истории!



БИТВА ПРИ ГАВГАМЕЛАХ, 331 г. до н. э.

Решающее сражение в военных кампаниях Александра Македонского против Персидской империи. Битва развернулась в открытом поле, где персы намеревались извлечь максимальную выгоду из своего численного перевеса и боевых колесниц. Однако такая местность давала преимущество и фаланге македонян, продвинувшейся к центру персидской армии. Греки с левого фланга, которыми командовал Парменион, сдерживали натиск превосходящих сил противника. Лёгкая конница Александра смогла заманить кавалерию персов на правый фланг, что создало брешь в построении персидского войска, в которую и ударили греки. Этой атакой Александр намеревался убить персидского царя Дария. В итоге тот сбежал с поля боя, а за ним последовало и его войско.

Отряды греков

Рыцари, лёгкая кавалерия, пикинёры, полководцы.

Отряды персов

Кавалерия, пехота, наёмники, королевская стража.

БИТВА ПРИ БЭННОКБЁРНЕ, 1314 г. н. э.

Необычное средневековое сражение, длившееся два дня (хотя основные боевые действия пришлось на второй день), и решающая битва в первой войне за независимость Шотландии. Шотландцы под командованием Роберта I Брюса появились ранним утром 24 июня

и после коленопреклонённой молитвы напали на англичан. Бросившийся в преждевременную атаку авангард графа Глостера и небольшие кавалерийские силы были разбиты шилтронами шотландцев, а их лёгкая кавалерия разогнала лучников, пытавшихся поддержать атаку. Неудачная организация английского лагеря затрудняла перегруппировку тяжёлой кавалерии и лучников, и атака шотландцев оттеснила англичан в реку Бэннокбёрн, где многие из них утонули. В пылу сражения в бой ворвались подмастерья и попутчики из шотландского обоза. Англичане были обращены в бегство.

Отряды англичан

Лучники, кавалерия, конные копейщики, пехота.

Отряды шотландцев

Лёгкая кавалерия, пикинёры, капелланы, мечники.

БИТВА ПРИ КРЕСИ, 1346 г. н. э.

Сражение состоялось 26 августа и стало одной из трёх крупнейших побед Англии в Столетней войне. Эдуард III выбрал удачные позиции для своих войск: местные холмы и естественные преграды снижали боеспособность французской тяжёлой кавалерии и одновременно прикрывали фланги англичан. Их главной силой были лучники, вооружённые длинными луками. Также Эдвард приказал рыцарям оставить лошадей и сражаться в пешем строю. Ещё на подходе французской армии начался сильный дождь, повредивший арбалеты генуэзских стрелков и превративший землю в скользкую грязь, что также сказалось на эффективности кавалерии французов. Несмотря на многочисленные отчаянные атаки конных французских рыцарей, им так и не удалось прорвать позиции англичан, и поздним вечером, потеряв под собой двух лошадей, король Франции Филипп VI покинул поле боя.

Отряды англичан

Лучники, знаменосцы, рыцари, королевская стража.

Отряды французов

Кавалерия, арбалетчики, конные копейщики, разведчики.



ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

ЛУЧНИКИ

- **Могут ли лучники атаковать соседний отряд?**
- Нет. Лучники не могут **атаковать** обычным действием атаки. Они могут атаковать, лишь используя свою **тактику**, в описании которой сказано, что цель **атаки** должна находиться на расстоянии в 2 клетки.

БЕРСЕРКИ

- **Когда я провожу последовательные манёвры берсерками, нужно ли мне сбрасывать по фишке из руки за каждый из них (в дополнение к фишке, которую я сбрасываю с отряда)?**
- Нет. Вам нужно лишь сбросить 1 фишку, чтобы использовать **тактику** берсерков. За последовательные действия вы платите фишками, сбрасываемыми с отряда.

АРБАЛЕТЧИКИ

- **Могут ли арбалетчики атаковать соседний отряд?**
- Да. Вы можете использовать их **тактику** (в описании которой сказано, что цель должна находиться на расстоянии в 2 клетки по прямой линии и что на клетке между ней и арбалетчиками не должно быть никакого отряда), но ничто не запрещает вам провести ими и обычную **атаку**.

ЗНАМЕНОСЦЫ

- **Могут ли знаменосцы переместить отряд на любую клетку в пределах 2 клеток от своей, вне зависимости от расстояния?**
- Нет. Они дают другому отряду обычное действие **перемещения** (и он должен переместиться на соседнюю клетку, которая находится в пределах 2 клеток от знаменосцев).
- **Можно ли применить свойство берсерков после перемещения их знаменосцами?**
- Да, можно.

ПЕХОТА

- **Если я использую тактику пехоты, я могу выбрать для двух своих отрядов разные манёвры?**
- Да. Вы могли бы сбросить фишку пехоты, чтобы, к примеру, **установить контроль** одним отрядом и **переместиться** другим.

КОННЫЕ КОПЕЙЩИКИ

— Можно ли использовать тактику конных копейщиков, чтобы переместиться ими на 2 клетки, но не атаковать?

— Нет. У конных копейщиков должна быть цель, которую они способны атаковать в тот момент, когда вы решаете использовать тактику. К примеру, вы не можете переместить неусиленных конных копейщиков на клетку, соседнюю с рыцарями, поскольку они не способны атаковать их в момент, когда вы решаете использовать их тактику.

— Могут ли конные копейщики атаковать соседний отряд?

— Нет. Они могут атаковать, лишь используя свою тактику, в описании которой сказано, что они должны переместиться к цели и атаковать в одном направлении.

ЛЁГКАЯ КАВАЛЕРИЯ

— Может ли лёгкая кавалерия перемещаться на 1 клетку?

— Да. Она может использовать либо обычное перемещение (1 клетка), либо тактику (2 клетки).

ПОЛКОВОДЦЫ

— Полководцы дают обычную атаку любому отряду, находящемуся в пределах 2 клеток от себя? Позволяют ли они отряду провести атаку, используя его тактику?

— Отряд должен быть способен провести обычную атаку. Поэтому полководцы не дают атаку лучникам и конным копейщикам, а также не дают право провести какую-либо особую атаку, описанную в тактике.

— Можно ли применить свойство капелланов, берсерков и мечников после атаки, проведённой благодаря полководцам?

— Да, можно.

НАЁМНИКИ

— Что если на поле нет отряда наёмников, когда я вербую фишку наёмников?

— Свойство наёмников применяется, только если в момент вербовки их фишки на игровом поле уже присутствует отряд наёмников. Это свойство даёт «бесплатный» манёвр для наёмников, не «бесплатное» действие любого типа. Вы не можете, к примеру, использовать это свойство, чтобы мобилизовать наёмников или завербовать фишку.



ПИКИНЁРЫ

— Применяется ли свойство пикинёров, если у них лишь 1 фишка в стопке? И что происходит, если у атакующего отряда лишь 1 фишка в стопке?

— Свойство пикинёров срабатывает в момент **атаки**. Следовательно, вы применяете его вне зависимости от её исхода. Также важно понимать, что свойство пикинёров — это не **атака**, поэтому его можно применить, например, к атакующему отряду рыцарей. Если пикинёров атакует отряд, состоящий из 1 фишки, то и она убирается в коробку. Если это были капелланы, то их свойство всё равно срабатывает.

КАПЕЛЛАНЫ

— Что происходит, если я не могу использовать фишку, взятую после действия атаки или установления контроля капелланов?

— Вы всегда можете использовать фишку, поскольку всегда можете сбросить её, чтобы пропустить ход. Эту фишку нужно использовать сразу же, чтобы выполнить **действие** любого из трёх типов.

НАЧАЛЬНЫЕ УЧАСТКИ

— Могу ли я установить контроль над начальным участком противника?

— Да. Начальные участки можно отвоёвывать у контролирующего их противника так же, как и любые другие.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработка: Тревор Бенджамин, Дэвид Томпсон

Руководитель проекта: Марк Вуттон

Развитие: Марк Вуттон

Арт-директор: Тодд Роуланд

Графический дизайн: Бриджетт Инделикато

Составители правил: Тревор Бенджамин, Дэвид Томпсон,
Марк Вуттон

Редакторы и корректоры: Николас Бонджу,
Эрик-Джейсон Япле

Производство: Дэвид Лепор

Игру тестировали: Николас Бонджу, Мэтью Данстан,
Пол Хеннекес, Бретт Дж. Гилберт, Кайл Хьюбертс, Винсент
Карассас, Крис Мэрлинг, Джошуа Макван, Лайза Макван, Майк
Макдональд, Роджер Танкерсли, Триша Виктор, Джон Зинсер



© 2020 Alderac Entertainment Group. War Chest and all related marks are ™ or ® and © where indicated Alderac Entertainment Group, Inc. 2505 Anthem Village Drive Suite E-521 Henderson, NV 89052 USA. All rights reserved.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский

Выпускающий редактор и переводчик: Александр Петрунин

Редакторы: Катерина Шевчук, Филипп Кан

Корректоры: Ирина Соколова, Наталия Бернова

Верстальщик: Рафаэль Пилюян



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

ПАМЯТКА ПО ДЕЙСТВИЯМ

ДЕЙСТВИЯ РАЗМЕЩЕНИЯ

Мобилизация. Вы можете выложить фишку на поле, создав соответствующий отряд.

Усиление. Вы можете выложить фишку, чтобы усилить уже имеющийся на поле такой же отряд. Его будет сложнее убрать с поля атакой.

ДЕЙСТВИЯ СБРОСА ФИШКИ ВЗАКРЫТУЮ

Перехват инициативы. Вы можете сбросить любую фишку взакрытую, чтобы забрать у противника маркер инициативы — вы будете ходить первым в следующем раунде.

Вербовка. Вы можете сбросить любую фишку взакрытую, чтобы завербовать новый отряд из запаса.

Пропуск хода. Вы можете сбросить любую фишку взакрытую и пропустить ход. Вы можете пропустить ход, даже если у вас остаются фишки отрядов: вы используете их как обычно в последующих ходах.

ДЕЙСТВИЯ СБРОСА ФИШКИ В ОТКРЫТУЮ (ВСЕ ОНИ НАЗЫВАЮТСЯ МАНЁВРАМИ)

Перемещение. Вы можете сбросить любую фишку в открытую, чтобы переместить такой же отряд по игровому полю на соседнюю пустую клетку.

Установление контроля. Вы можете сбросить любую фишку в открытую, чтобы такой же отряд установил контроль над своим участком.

Атака. Вы можете сбросить любую фишку в открытую, чтобы такой же отряд атаковал соседнего противника.

Тактика. Некоторые отряды обладают тактикой — особым текстом на карте. Вы можете сбросить любую фишку в открытую, чтобы такой же отряд использовал свою тактику.

СВОЙСТВА И ОГРАНИЧЕНИЯ

Помимо тактики, некоторые отряды обладают свойствами и ограничениями. Свойства и ограничения не требуют траты действия, как тактика; они описывают дополнительные эффекты, применяющиеся к отряду при определённых обстоятельствах.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Фракция (игрок или команда), выложившая на участки все свои жетоны контроля, побеждает в игре.

