

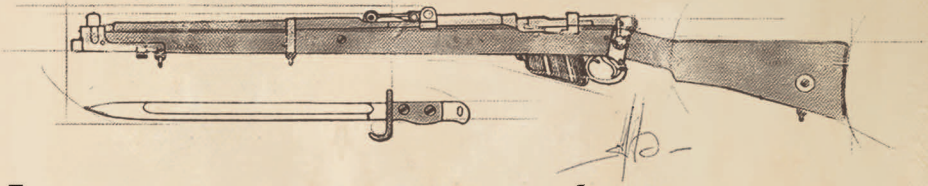


ЗАКАТЪ ИМПЕРИИ

Друзья!

Перед вами игра «Закат империй», посвященная Первой мировой войне и представляющая собой противостояние двух военно-политических блоков - Антанты и Центральных держав.

Мы постарались отразить все ключевые события войны, но при этом показать состояние мира в тот период, подвиги обычных людей, ошибки и победы военачальников, открытия начала века, резкий переход армии XIX века с ее гусарами, драгунами и полевыми пушками к армии XX века, оборудованной авиацией, тяжелыми и легкими танками, зенитной артиллерией, субмаринами, окопными пулеметами и химическим оружием - все это создавалось в ходе войны, проходило испытания и тут же выпускалось на поле боя.



Так появились первые устрашающие пехоту британские танки, атака которых не удалась лишь потому, что контейнеры с дополнительным топливом были закреплены снаружи и в них легко было попасть. Так, благодаря непрерывной работе Ижорского завода, производившего невероятные машины и орудия (большинство из которых не участвовало в войне, как, например, Царь-танк), появились первые русские бронеавтомобили, а русско-балтийский вагонный завод создал один из самых сильных бомбардировщиков войны - Илью Муромца - собрав его по чертежам И.И. Сикорского из трамвайного вагона. Так германская армия впервые использовала газовое оружие, не учтя направление ветра, и поразив таким образом дивизии обеих сторон.

Изменения происходили во множестве областей: возникла авиационная радиосвязь, до появления которой пилоты в воздухе общались между собой жестами, в пищевую корзину солдат и мирных жителей пришли соевые сосиски и чайные пакетики, называемые «чайные бомбы», а в моду надолго вошел тренчкот - траншейное пальто. Медицина тоже не стояла на месте: были изобретены протезы, средства химической защиты, аппараты переливания крови, рентгеномобили, первый из которых лично водела Мария Склодовская-Кюри, придумавшая поставить громоздкий аппарат на колеса и сделав его непременно помощником полевых хирургов.

В картах событий, в действиях, в подборе юнитов и в иллюстрациях к игре мы постарались представить всю суть Первой мировой войны - на поле боя и за его пределами - и воссоздать атмосферу мирового противостояния, в которую вам предстоит окунуться, возглавив армию Антанты или Центральных держав.

Комплект игры

- 65 карт Антанты (зеленые) ✓
- 65 карт Центральных держав (красные) ✓
- 40 карт событий ✓
- 11 карт быстрого призыва (черные) ✓
- 2 дайса для обозначения очков жизни ✓
- 1 кубик ✓

7/12 905 m

Цель игры

Одержатъ победу в 3-х игровых годах из 5, разбив войска противника. Игра также может закончиться ничьей ввиду условия карты событий, либо в случае равного количества побед обоих игроков.

Подготовка к игре

Мы рекомендуем в первые несколько игр не задействовать карты событий, поскольку они привносят в игровой процесс дополнительные условия, усложняющие бой.

Рассортируйте карты событий по годам, затем перетасуйте стопку карт каждого года и выберите взакрытую одну карту событий, положив ее рубашкой вверх на середину стола. В итоге у вас на середине стола окажется 5 случайных карт событий каждого года (1914, 1915, 1916, 1917, 1918), разделяющих игровое поле на две стороны.

Перетасуйте свою игровую колоду, возьмите 12 верхних карт в руку, а оставшиеся карты игровой колоды отложите в сторону. Карты быстрого призыва кладутся отдельной стопкой между двумя игровыми колодами обоих игроков.

Игровой процесс

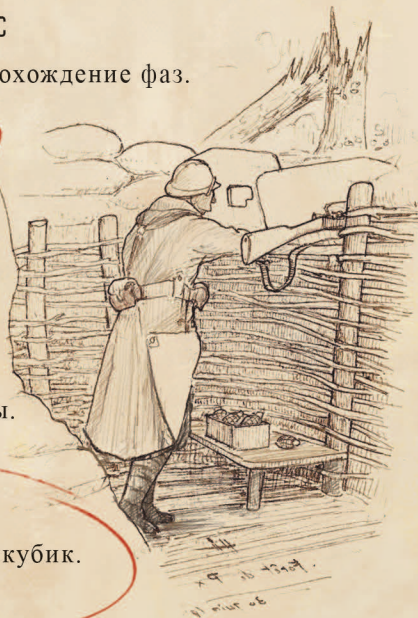
Каждый игровой год - это последовательное прохождение фаз.

Первый ход в 1914 игровом году всегда делают Центральные державы.

Год делится на 6 фаз:

- 1) Бросок дайсов для определения очков жизни в этом году;
- 2) Первая выкладка;
- 3) Вторая выкладка;
- 4) Выполнение условий карты событий;
- 5) Бой;
- 6) Добор 2-х верхних карт из игровой колоды.

Если вы играете без карт событий, то пропустите 4-ю фазу, а для определения очередности хода в начале второго и последующих игровых годов можно бросать кубик.



Бросок дайсов

В начале года игрок, делающий первый ход, кидает один дайс для определения количества очков жизни обоих игроков на весь этот год: от 6 до 20. В случае, если выпадает значение меньше 6, к нему прибавляется 6 очков. Так, например, если на дайсе выпало 2 очка, игроки получают 8 очков жизни на год.

Если на дайсе максимальное число (20 очков жизни), а в карте события указано, что вам добавляется еще очки жизни, можно воспользоваться кубиком, доложив его нужной гранью к дайсу

Первая выкладка

Тот игрок, кто ходит первым в этом году, выкладывает из руки на стол карты юнитов и личностей, распределяя их по рядам. Второй игрок начинает выкладку своих карт только после того, как первый полностью завершил фазу, ориентируясь на уже выложенные на поле юниты противника. В рамках этой фазы года вы можете разово выложить любое количество карт.

Вторая выкладка

Оба игрока в той же очередности могут разово выложить на стол до 3-х карт юнитов. Таким образом, вторая выкладка дает вам возможность скорректировать результаты предыдущей фазы.

Условие карты событий

Игроки открывают карту событий текущего года. Условие карты должно быть выполнено немедленно, если оно направлено на юниты или очки жизни игроков, либо выполняться в течение всей фазы боя, если оно вносит изменения в игровой процесс данного года. Условия событий играют в том же порядке, в котором указаны на карте. Действие карты событий распространяется только на один год, если не касается уничтожения или призыва юнитов на поле.

Бой

Данная фаза является решающей для всего года. Игроки по очереди атакуют своими войсками войска противника. За один ход можно использовать только одну карту, если нет дополнительных условий, позволяющих разыграть сразу несколько карт. В бою можно **нейтрализовать юнит, уничтожить юнит**, отнять **очки жизни** игрока, **вскрыть подводную лодку**, а также использовать **карту действия** из руки, выполняя ее условия.

Ход боя

В бою и, следовательно, всем году побеждает тот, у кого останется больше очков жизни.

Игроки сравнивают числовые значения на выложенных картах:

- если сила атакующего больше, то он остается на поле, а атакованный уничтожается и уходит в сброс;
- если сила атакующего меньше, то он уходит в сброс, а атакованный нейтрализуется;
- если силы юнитов равны, то они взаимоуничтожаются и уходят в сброс.



Атака карт юнитов происходит согласно их функции, если не указано иного: так, армия атакует армию, флот атакует флот, авиация атакует авиацию.

Первый игрок выбирает свою карту юнита с поля или карту действия из своей руки и делает ход, выбирая один из возможных маневров: нейтрализовать/уничтожить юнит второго игрока, выполнить условие карты действия, либо отнять очки жизни. Затем право атаковать переходит ко второму игроку.

Как только у вас в одном из рядов не остается юнитов, у противника появляется возможность атаковать ваши очки жизни юнитами из своего соответствующего ряда, либо юнитами со свойствами атаки нескольких рядов.

В случае, если вы спасуете свой ход, противник может продолжить неограниченную ходами атаку юнитов или ваших очков жизни, если у него есть войска на поле, либо тоже спасовать и приступить к определению победившей стороны в этом году. Спасовавший игрок больше не может делать ходы в этом игровом году.

Добор 2-х карт

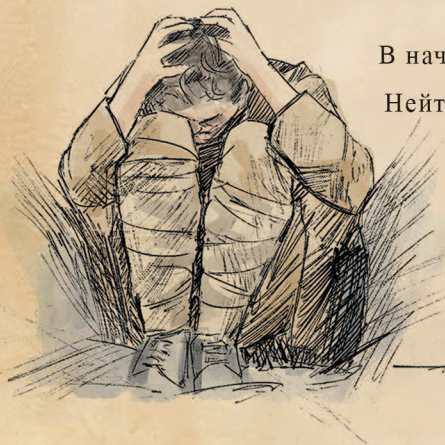
Итогом боя может быть победа одной из сторон, либо ничья. Победивший забирает себе карту событий этого года. Оба игрока берут из своих игровых колод по две верхних карты в руку.

Основные понятия в игре

Нейтрализация юнита

Если вы атакуете юнит противника своим юнитом с меньшей, чем у него, силой, атакованный будет лишь нейтрализован, но не уничтожен. При этом атакующий юнит с меньшей силой уходит в сброс, пожертвовав собой ради нейтрализации более сильного противника. Нейтрализованные карты юнитов поворачиваются на 90 градусов и не могут больше атаковать, пока не будут восстановлены. Восстановить их можно в двух случаях:

- 1) если будет сыграна одна из восстанавливающих карт («Госпитальное судно», «Полевой подвижный госпиталь», «Собаки-санитары», «Технические войска»),
- 2) если они не будут уничтожены до начала следующего года.



В начале каждого года нейтрализованные карты, лежащие на поле, восстанавливаются. Нейтрализовать юниты противника могут карты даже с самой минимальной силой.

Иван может нейтрализовать своим «Эйрко ДН.1» (сила 4) юнит Иоганна «Альбатрос D.V» (сила 10), но при этом пожертвует юнитом и тот уйдет в сброс.

Уничтожение юнита

Если вы атакуете юнит противника своим юнитом с большей, чем у него, силой, атакованный будет уничтожен и уйдет в сброс. В случае, если сила юнитов равна, они взаимоуничтожаются и обе карты уходят в сброс. Нейтрализованный в предыдущих ходах юнит можно уничтожить только картами с силой 5 и более, либо действиями, позволяющими уничтожать юниты.

Иоганн может уничтожить своей «Ландверной дивизией» (сила 5) «26-й самокатный мидлсекский полк» (сила 4) Ивана. При этом его юнит останется на поле, а юнит Ивана уйдет в сброс. Если же Иоганн атакует «Ландверной дивизией» «Сифортский хайлендский полк» (сила 5), то оба юнита будут уничтожены и уйдут в сброс.

Атака очков жизни

Очки жизни - это жизненная сила игроков в каждом году, которую обороняют их войска на поле боя. Атаковать очки жизни противника можно картами юнитов, но только в том случае, если в соответствующем атакующему юниту ряду нет ни одной карты с силой (См. Сила юнита), в том числе нейтрализованной. При этом атакующий юнит уходит в сброс, а число, равное его силе, отнимается из очков жизни противника. Если же в ряду еще есть карты с силой, то сначала необходимо уничтожить их.

Если в ряду армии Иоганна остался только «Александр фон Клык», а у Ивана есть юнит армии с силой 4, то Иван может атаковать очки жизни и отнять 4 очка, но при этом его юнит уйдет в сброс.

Юниты со свойствами, позволяющими проводить атаку в нескольких рядах («Бьет авиацию», «Бьет флот», «Бьет армию»), могут отнять очки жизни, если хотя бы в одном из этих рядов нет карт с силой.

Если очки жизни у вас закончатся,
а у противника будет еще хотя бы одно,
вы проиграли бой.

В случае, если оба игрока по какой-то причине больше не могут разыгрывать карты на поле или из руки, победившим в бою считается тот, у кого на данный момент очков жизни больше.
При равном количестве - объявляется ничья.



Вскрытие подводной лодки

Юниты со свойствами «Подводная лодка» и «Подводная лодка-минер» кладутся на поле рубашкой вверх и считаются скрытыми, пока их не вскроет противник или сам игрок. Скрытая подводлодка может один раз за год нейтрализовать один юнит флота противника (корабль или вскрытую подлодку), не вскрываясь и не уходя в сброс, независимо от соотношения сил. Однако, чтобы уничтожить какой-либо юнит противника подводную лодку нужно вскрыть.

Скрытую подводную лодку нельзя нейтрализовать, а уничтожить возможно лишь также скрытой подводной лодкой или подводной лодкой-минером. В этом случае атакующий игрок идет ва-банк: противники одновременно переворачивают скрытые подводные лодки (атакующую и атакованную) рубашкой вниз и тот юнит, у которого сила меньше, уничтожается и уходит в сброс, а победивший юнит остается на поле вскрытым.

Для того, чтобы вскрыть подводную лодку (противника или свою), вам потребуется потратить один ход. Когда вы вскрываете свою подводную лодку, можете в этом же ходу провести с ее помощью атаку. Если же вскрываете подводную лодку противника, то атаковать ее в этом же ходу не получится. Вскрытые подводные лодки участвуют в бою по обычным правилам уничтожения / нейтрализации.



Что ж, все важные для игры моменты раскрыты. Теперь можно начинать играть!

Подробное описание карт

В игре всего пять типов карт: юнит, действие, личность, событие и карты быстрого призыва.

Карты юнитов

Карты юнитов - это ваши войска. Они делятся на юниты флота, юниты армии и юниты авиации, имеют силу и функцию, а некоторые - свойства и умения.

Антанта  Центральные державы	Сила юнита, с которой он атакует противника Свойства юнита Наименование юнита Функция юнита и его принадлежность к колоде Умение юнита	 ДИРИЖАБЛЬ: «АСТРА»  Может наносить урон с силой 5 юнитам армии и флота.
Авиация Располагается в верхнем ряду	Сила юнита - это числовое значение атакующей и защитной способности юнита. Атаковать могут только юниты, имеющие силу, и именно они способны защитить свой ряд и ваши очки жизни.	
 Армия Располагается в среднем ряду	Функция юнита - это его принадлежность к ряду флота, армии, либо авиации. Юнит может атаковать только юниты соответствующего ряда противника, если его свойства не позволяют проводить атаку и в других рядах. Кроме того, цвет функции юнита определяет его принадлежность к колоде: зеленый - Антанта, красный - Центральные державы, черный - карты быстрого призыва.	
 Флот Располагается в нижнем ряду	Свойства юнита - это его индивидуальная способность, добавляющая умение или дополнительное условие при атаке. (См. Значки свойств юнитов) Умение юнита - это его уникальный навык, который прописывается на карте в случае каких-то дополнительных уточнений свойства юнита, либо особенная характеристика (как у карт личностей).	

7

Карты личностей

Личность - это персонаж, имеющий функцию и умение, но не имеющий силы.

Личность не может атаковать какие-либо юниты, но оказывает влияние на ряд, в котором находится. Карты юнитов не могут атаковать личность, однако при этом оставшаяся на поле карта личности не является препятствием для атак очков жизни, так как у нее нет силы. Нейтрализовать личность можно действием «Газовая атака», а уничтожить действиями «Снайпер» и «Эпидемия испанки».

Имя личности

Функция личности

Умение личности



МЕХМЕД ВЕХИП-ПАША



Добавляет 2 к силе всем юнитам в ряду.
Не влияет на

Нейтрализованная личность не дает бонусов ряду.



ЖЕНСКИЙ БАТАЛЬОН СМЕРТИ



В битве под Смоленском в составе 525-го пехотного полка отразил 14 германских атак.

Карты быстрого призыва

Это дубликаты уже существующих в игровых колодах карт. Их рубашка и функция отмечены черным цветом, а иллюстрации выполнены в сепии. Большинство из них выходят на поле, когда реализуется свойство «Призыв», либо условие карты событий, призывающее конкретный юнит на поле.

Иван выложил карту «Жозеф Галлиени», образующую формирование, но в руке у него нет «Марокканской дивизии», поэтому он призывает (берет) «Марокканскую дивизию» из колоды карт быстрого призыва и кладет к «Жозефу Галлиени».

Кроме призывных карт в колоде есть карты «Мины», которые выкладываются на сторону противника, когда ваш юнит флота со свойством «Мины» выходит на поле. Так оба игрока будут помнить об этом свойстве.

В случае, если карта быстрого призыва уже была сыграна (находится на поле / в руке, благодаря действию «Призыв в тылы», или ранее ушла в сброс), а вам в руку пришла такая же, но оригинальная (с функцией зеленого или красного цвета), пришедшую карту необходимо немедленно отправить в сброс и взять вместо нее следующую верхнюю карту из игровой колоды.

Карты действий



СНАЙПЕР



Уничтожает одну выбранную личность на поле.

Действия - это особые умения сторон, которые в качестве хода можно разыграть прямо из руки. Такие карты играют только во время боя.

На всех картах действий написаны их свойства.

Более подробно о каждом из них - ниже
(См. Описание карт действий).



СНАЙПЕР



Уничтожает одну выбранную личность на поле.

Карты событий



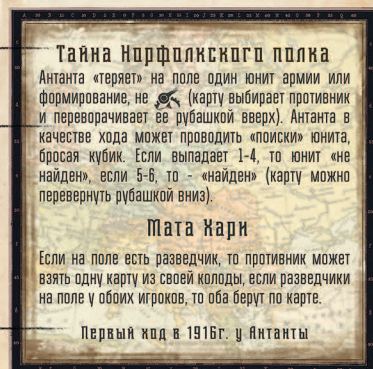
События - это усложняющие игру условия для каждого года войны, основанные на реальных эпизодах истории. На карточке от 1 до 3-х событий, влияющих на одну или обе стороны.

Кроме того, карта содержит указание очередности хода в следующем году (за исключением 1918 года).

Название события,
к которому приурочено условие

Условие события, направленное на
одну или обе стороны

Указание очередности хода
в следующем году



Значки свойств юнитов



Бьет авиацию

Обозначает способность юнитов флота или армии атаковать, помимо своего ряда, ряд авиации. Так, делая ход юнитом армии с таким значком, вы можете выбрать, на какой ряд противника выгоднее обрушить атаку: армии или авиации.



Бьет флот

Обозначает способность юнитов армии атаковать, помимо своего ряда, ряд флота. Так, делая ход юнитом армии с таким значком, вы можете выбрать, на какой ряд противника выгоднее обрушить атаку: армии или флота.



Бьет армию

Обозначает способность юнитов флота атаковать, помимо своего ряда, ряд армии. Так, делая ход юнитом флота с таким значком, вы можете выбрать, на какой ряд противника выгоднее обрушить атаку: армии или флота.



Не бьет армию

Обозначает неспособность юнита атаковать ряд армии.

Бомбардировщик

Обозначает способность юнитов авиации атаковать, помимо своего ряда, ряд армии или флота. Карта с таким значком может содержать умение, где указана сила бомбардировки.



Иоганн может атаковать юнитом «Дирижабль: LZ 37» с силой 3 авиацию Ивана, либо провести атаку с силой 5 по его ряду армии или флота.



Шпион

Позволяет игроку взять три верхние карты из игровой колоды противника, посмотреть их и положить обратно в любой последовательности, либо вовсе убрать в низ колоды. Свойство разыгрывается немедленно, как только карта выходит на поле, и больше не может быть использовано.



Броня

Обеспечивает защиту от нейтрализации. Юнит с таким свойством невозможно нейтрализовать, его можно только уничтожить юнитом равной либо большей силы.



Машина

Обозначает, что юнит является механизированным средством и на него не оказывают влияния некоторые действия, а также условия карт событий.

Призыв

Позволяет юнитам призывать на поле смежные карты из руки или колоды быстрого призыва. После призыва юнит и призванная карта становятся формированием, суммируя свои силы и свойства.



Юнит «Жозеф Галлиени» с силой 5 призывает «Марокканскую дивизию» с силой 5 и вместе они становятся формированием с суммарной силой 10.

Нейтрализовать или уничтожить каждую карту формирования по отдельности нельзя. Исключение составляет условие действия «Снайпер» (См. Снайпер).

В течение всей игры формирование считается одним юнитом.

Свойство разыгрывается немедленно, как только карта выходит на поле.

Мины

Обозначает способность юнита флота выставлять мины на ряд флота противника, сдерживая его атаку. Деактивированный ряд может быть атакован, находясь под действием мин, однако никаких ответных атак он не производит. Мины можно устранить тремя способами: 1) реализовать свойство юнита «Разминирование» (См. Разминирование) 2) уничтожить один свой юнит флота, имеющий силу, подорвав его на минах 3) дожидаться окончания года - в следующем году действие свойства «Мины» закончится и ряд флота снова сможет атаковать. Свойство разыгрывается немедленно, как только карта выходит на поле, и действует весь текущий игровой год. Свойство «Мины» не является точной копией действия «Морские мины» (См. Морские мины).



Разминирование

Обозначает способность юнитов устранить мины, выставленные как юнитом флота, так и действием «Морские мины». Свойство можно реализовать потратив на это ход.



Подводная лодка

Карта юнита с таким свойством выкладывается на поле рубашкой вверх и считается **скрытой**. Скрытые подводные лодки могут один раз в игровом году нейтрализовать юнит флота противника (корабль или вскрытую подлодку), но не способны его уничтожить. Чтобы уничтожить юнит, подводной лодке необходимо быть **вскрытой** (См. Вскрытие подводных лодок).



Подводная лодка-минер

То же, что «Подводная лодка», однако, будучи **вскрытым**, юнит со свойством «Подводная лодка-минер» немедленно активирует свойство «Мина».



Описание карт действий

Август фон Макензен

Играется во время атаки противника. Отражает силу удара противника на любой его юнит или формирование, не слабее атакующего более, чем на 2 единицы силы. Юнит выбирает сам противник, исходя из функции и свойств своей атакующей карты, при этом цель атаки не имеет значения. Так, если функция атакующего юнита - авиация, то и отраженный удар придется по ряду авиации. Если же в ряду нет подходящих юнитов (или их нет вообще), то атакующий юнит самоуничтожается, так как сила атаки переходит на него самого. В случае, если у атакующего юнита есть свойства, позволяющие проводить атаку на другие ряды, то силу отраженного удара можно направить на них.

Иван хотел уничтожить юнит Иоганна «Эскадрой Шидловского» с силой 7, однако Иоганн в этот момент применил действие «Август фон Макензен», отразив силу удара. Теперь Иван должен уничтожить свой юнит авиации (согласно функции), флота или армии (согласно свойству «Бомбардировщик») не слабее 5. Если же таких нет, то ему придется уничтожить саму «Эскадру Шидловского».

Если противник атакует сразу несколькими юнитами (при помощи действия «Брусиловский прорыв», либо по условию карты событий), то отраженный удар придется по самому сильному юниту из нападавших. Действие «Август фон Макензен» не является ходом, это контрудар, поэтому после его применения, игрок может сделать свой ход.

Брусиловский прорыв

Играется в свой ход. Позволяет провести одну атаку юнита противника сразу несколькими юнитами армии. Вы можете объединить 2 или 3 своих юнита, суммировав их силу и свойства только на этот ход. Как правило, «Брусиловский прорыв» успешен для атаки танков, «Линии Гинденбурга», юнитов, улучшенных личностью, либо очков жизни противника.

Иван использует действие «Брусиловский прорыв» и объединяет формирование «Мария Леонтьевна Бочкарева» / «Женский батальон смерти» (суммарная сила 7) с юнитами «АНЗАК» (сила 6) и «Автомобильная зенитная батарея» (сила 6).

В этом случае свойство «Автомобильной зенитной батареи» «Бьет авиацию» будет распространяться на все объединение, а значит, Иван может атаковать одней силой 19 ряд армии Иоганна, либо его ряд авиации.



Газовая атака

Играется в свой ход. Нейтрализует юниты ряда армии, в том числе и личности, на стороне противника. Действие не распространяется на юниты со свойством «Машина».

Госпитальное судно

Играется в свой ход. Восстанавливает один нейтрализованный юнит ряда армии или флота, в том числе и со свойством «Машина».

Заградительный аэростат

Играется в свой ход. Карта выкладывается на сторону противника и остается там, пока не будет устранена. С того момента, как действие сыграно, ряд авиации противника может атаковать только при помощи кубика. Игрок, решив атаковать юнитом авиации, бросает кубик: если выпадает 2, 4 или 6 - атака удаётся (атакованный юнит нейтрализован или уничтожен по обычным правилам хода), если же выпадает 1, 3 или 5 - атакующий юнит уничтожается.

Устранить действие можно только взаимоуничтожением «Заградительного аэростата» и одного из юнитов армии или флота со свойством «Бьет авиацию», выложенным на поле. Сила юнита не имеет значения. «Заградительный аэростат» не влияет на действия «Таран Нестерова» и «Таран Казакова».

Морские мины

Играется в свой ход. Карта выкладывается на сторону противника и остается там, пока не будет устранена. С того момента, как действие сыграно, ряд флота противника не может проводить атаки, однако при этом его юниты можно нейтрализовать или уничтожить. «Морские мины» можно устранить двумя способами: 1) реализовать свойство юнита «Разминирование» 2) уничтожить один свой юнит флота, имеющий силу, подорвав его на минах. В отличие от свойства «Мины», «Морские мины» не прекращают свое действие с завершением года, а остаются до тех пор, пока их не устранят.

Полевой подвижный госпиталь

Играется в свой ход. Восстанавливает 1 или 2 (по желанию игрока) нейтрализованных юнита ряда армии. Действие не распространяется на юниты со свойством «Машина».

Полевой врач

Играется в свой ход. Добавляет 2 или 3 очка жизни. В игре всего 4 врача, по 2 на каждой стороне: Агата Кристи и Уолт Дисней у Антанты, Отфрид Ферстер и Эдмунд Форстер у Центральных держав.



Призыв в тылы

Играется в свой ход. Позволяет вам забрать один свой нейтрализованный юнит с поля боя в руку. Действие распространяется на все ряды и все юниты, кроме «Линии Гинденбурга».

Снайпер

Играется в свой ход. Уничтожает одну личность, либо один юнит со свойством «Призыв», являющийся частью формирования, на выбор игрока, совершающего действие. В последнем случае, формирование разрушается: юнит, который был призван, остается на поле, а призывающий юнит уходит в сброс.

Собаки-санитары

То же, что и «Полевой подвижный госпиталь».

Таран Казакова

Играется в свой ход. Уничтожает один юнит авиации противника на выбор игрока, совершающего действие, при условии, что и на его стороне есть хотя бы один юнит авиации. Соотношение сил юнитов не имеет значения. Действие не распространяется на дирижабли и юниты, не имеющие силу.

Таран Нестерова

Играется в свой ход. Уничтожает два юнита ряда авиации на поле (один свой и один противника) на выбор игрока, совершающего действие. Соотношение сил юнитов не имеет значения. Действие не распространяется на дирижабли и юниты, не имеющие силу.

Технические войска

Играется в свой ход. Восстанавливает один нейтрализованный юнит со свойством «Машина» в любом ряду.

Эпидемия испанки

Играется в свой ход. Уничтожает все юниты и личности ряда армии на поле, независимо от того, кто из игроков использовал это действие.

Не распространяется на юниты со свойством «Машина».



*Yacht from the front
Instead was the coming of the more modern
Belgian ship*

64 20 777

Карты, требующие пояснений

Линия Гинденбурга



Как только появляется на поле (во время выкладки), становится заградителем вашего ряда армии от атак противника, пока не будет уничтожена. Противник не может нейтрализовать или уничтожить ваши юниты армии, пока «Линия Гинденбурга» в активном состоянии. «Линия Гинденбурга» не может атаковать и является только защитой с неизменной силой 12 (личность не прибавляет ей сил). Если она нейтрализована, то ваш ряд армии остается без заградителя. Может быть нейтрализована или уничтожена (в зависимости от соотношения сил) только танками, юнитами со свойством «Бомбардировщик», либо суммарной атакой нескольких юнитов (при помощи действия «Брусиловский прорыв» или по условию карты событий). Нейтрализованную «Линию Гинденбурга» можно уничтожить юнитами с силой 5 и более.

Разведчик

Условие юнита выполняется немедленно, как только он появляется на поле (во время выкладки). Впоследствии выполнение условия будет занимать ход. «Разведчик» позволяет стороне, выложившей карту, один раз в году взять две верхние карты из своей игровой колоды, одну забрать в руку, а вторую - положить в низ колоды. Юнит может быть уничтожен действием «Снайпер». Кроме того, «Разведчик: Адольф Шикльгрубер» может быть нейтрализован действием «Газовая атака» (в этом случае игрок не может воспользоваться его умением, пока тот не будет восстановлен) или уничтожен действием «Эпидемия испанки». «Разведчик: Голубь №888» не сможет реализовать свое умение, если будет разыграно действие «Заградительный аэроплан».



Дополнительные сценарии игры

«Боевой опыт»: для тех, кто прошел всю войну

Игра идет по обычным правилам, но сначала необходимо отобрать карты в колоду. Оба игрока кладут в свою колоду карты «Разведчик».

Карты авиации. Каждая сторона отбирает в колоду 5 юнитов, имеющих силу, по следующим критериям. Игрок Антанты может взять 1 юнит с силой 8 и выше, а остальные 4 юнита должны быть с силой 7 и ниже. Игрок Центральных держав может взять 2 юнита с силой 8 и выше, а остальные 3 юнита - с силой 7 и ниже.

Карты армии. Каждая сторона присоединяет к получившейся колоде 2 танка и только 1 юнит со свойством «Броня». Игрок Антанты выбирает 13 юнитов с силой 6 и ниже. Игрок Центральных держав берет карты личности «Александр фон Клюк» и «Мехмет Вехип-паша», «Линию Гинденбурга», а также выбирает 10 карт с силой 6 и ниже.

Карты флота. Каждая сторона может взять карту личности и только 3 юнита со свойством «Подводная лодка» или «Подводная лодка-минер». Игрок Антанты берет «HIRMIS “Императрица Мария”», а также 4 юнита с силой 7 и ниже. Игрок Центральных держав берет один юнит на выбор - «SMS “Святой Иштван”» или «SMS “Дрезден”», а также 4 юнита с силой 7 и ниже.

Карты действий. В сценарий включены все действия, кроме «Заградительного аэростата», «Тарана Казакова» и «Тарана Нестерова» - их необходимо убрать. Также каждая сторона должна взять лишь одну восстанавливающую карту из перечня: «Призыв в тылы», «Госпитальное судно», «Технические войска», «Полевой подвижный госпиталь» (у Антанты) и «Собаки-санитары» (у Центральных держав).

Теперь у каждого должна быть собрана колода из 40 карт. Можно начинать игру.

«Альянсы»: для 4-х игроков

Игроки делятся на альянсы по 2 человека: двое за Антанту и двое за Центральные державы. Каждый берет из игровой колоды своего альянса в руку 8 карт, то есть, 16 карт на альянс.

Далее поочередно разыгрываются все фазы игрового года по обычным правилам, за исключением определения очков жизни. Они вычисляются при помощи дайса и кубика: первый игрок альянса бросает дайс, второй - кубик, значения суммируются. Если сумма значений меньше 6, то следует добавить 6 очков. Очки жизни для обоих альянсов на весь текущий год вычисляет тот альянс, которому принадлежит право первого хода.



Решение о том, какую карту положить на стол в фазу выкладок или разыграть во время боя, игроки одной стороны принимают сообща, исходя из выбранной стратегии и наилучшего соотношения карт на руках каждого из них.

В конце игрового года каждый игрок берет из игровой колоды своего альянса 2 верхних карты.

Пример игры

На стороне Антанты играет **Иван**, а на стороне Центральных держав - **Иоганн**. Каждый взял по 12 карт. Первый ход принадлежит **Иоганну**.

Фаза 1

Иоганн бросил дайс. У обоих игроков по 10 очков жизни.

Фаза 2

Первая выкладка. **Иоганн** выкладывает на поле 3 карты: юниты флота «SMS “Святой Иштван”» и «SM U20», а также карту личности армии «Мехмет Вехип-паша».

Иван выкладывает на поле 4 карты: 2 юнита ряда армии «Мария Леонтьевна Бочкарева» (которая тут же призывает «Женский батальон смерти» из карт быстрого призыва) и «8-й броневой автомобильный дивизион», а также юнит флота «HIRMIS “Пантелеймон”». Формирование «Мария Леонтьевна Бочкарева» / «Женский батальон смерти» имеют суммарную силу 7 и являются вместе одним юнитом.



1914 г.

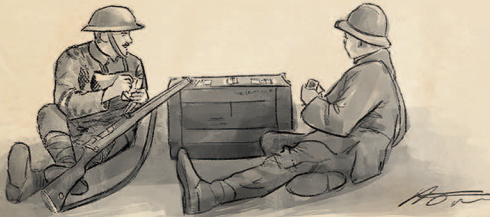
Фаза 3

Вторая выкладка. **Иоганн** выкладывает карту юнита армии «28-й пражский пехотный полк», который получает +2 к силе от личности «Мехмет Вехип-паша» (теперь сила юнита 7), и юнит авиации «Альбатрос D.III».

Иван в свою очередь выкладывает карту личности ряда флота «Александр Васильевич Колчак». Теперь у «HIRMS «Пантелеймон»» сила 7.

Фаза 4

Игроки открывают карту события 1914 года:



Иоганн



10



10



Иван

1914 г.

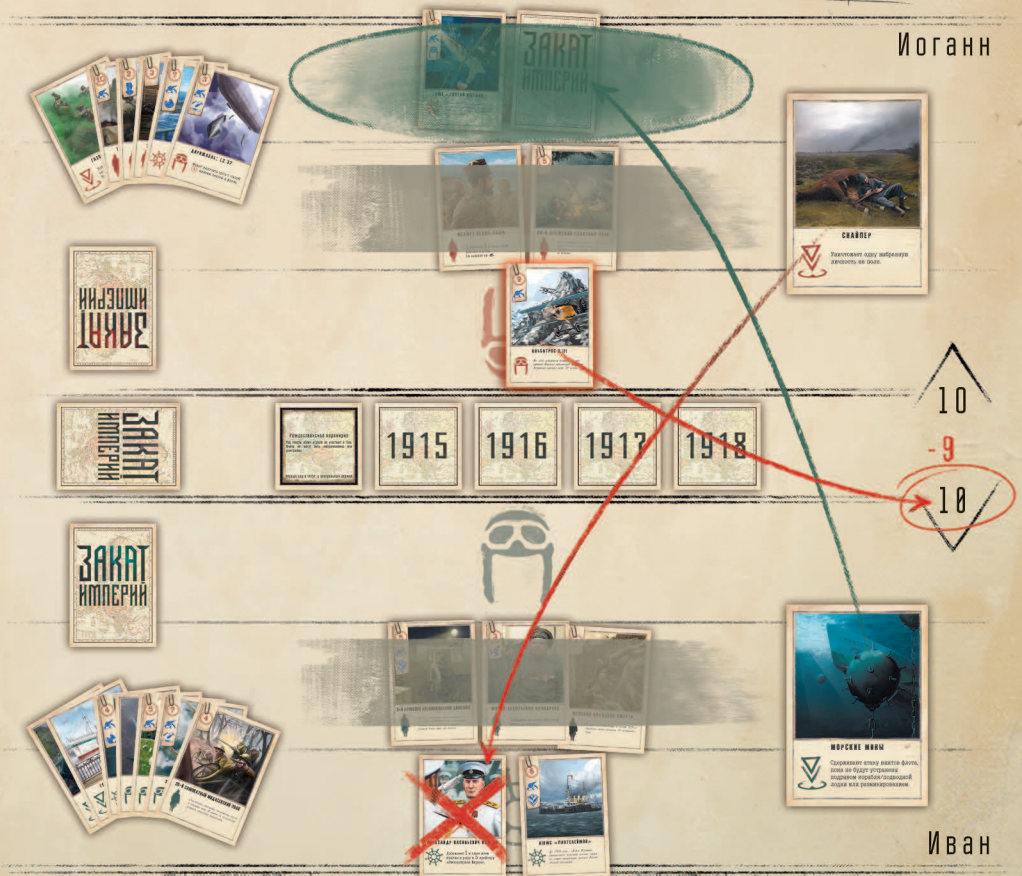
Фаза 5

Иоганн играет карту действия «Снайпер» из руки и уничтожает карту личности *Ивана* «Александр Васильевич Колчак». Теперь у «HIRMS “Пантелеймон”» снова сила 6.

Иван играет карту действия
«Морские мины» из руки, деактивируя
весь ряд флота Иоганна.

Иоганн атакует юнитом «Альбатрос D.III» очки жизни **Ивана**, отнимая 9 очков (так как в ряду авиации **Ивана** нет ни одного юнита с силой). Карта «Альбатрос D.III» уходит в сброс.

У *Ивана* остается 1 очко жизни.



1914 г.

Иван пасует. Победа за **Иоганном**. Год окончен, условие карты событий 1914 года больше не активно. Согласно указанию на карте событий, право первого хода в 1915 году достается **Иоганну**.



Фаза 6

Иоганн забирает карту событий этого года себе. Игроки берут по 2 карты из своих игровых колод.

Иоганну приходит карта действия «Отфрид Ферстер» и юнит ряда флота «SMS «Фридрих дер Гроссе»». **Ивану** приходит юнит авиации «Дирижабль «Голубь»» и юнит армии «3-й южно-африканский пехотный полк».

Иоганн



Иван

1915 г.

Первый ход, согласно карте событий предыдущего года, принадлежит **Иоганну**.

Фаза 1

Иоганн бросает дайс. У обоих игроков по 14 очков жизни.

Фаза 2

Первая выкладка. **Иоганн** выкладывает на поле 2 карты: юнит флота «SMS «Фридрих дер Гроссе»» и юнит авиации «Дирижабль LZ 37».
Иван выкладывает на поле 2 карты: 2 юнита авиации «Дирижабль «Толубь»» (условие карты выполняется немедленно) и «Виккерс F.B.5».



Иоганн

14

14

1915

1916

1917

1918

ЗАКАТ
ИМПЕРИИ

ДИРИЖАБЛЬ: «ГОЛУБЬ»

Позволяет взять 3 верхние карты из колоды протекания и положить их в нужном порядке (живо и без колоды).

ВИККЕРС F.B.5

Эта и первая авиационная карта, созданная в 1915 году английской компанией «Флайер».

Иван

1915 г.

Фаза 3

Вторая выкладка. *Иоганн* решает ничего не выкладывать. *Иван* также не выкладывает карты.

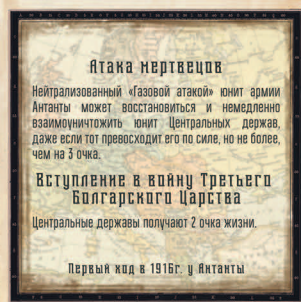
Фаза 4

Игроки открывают карту событий 1915 года.
Теперь у **Иоганна** 16 очков жизни.

Фазз 5

Иоганн использует свойство юнита «SMS “Фридрих дер Гроссе”» «Разминирование» и устраняет «Морские мины». Таким образом, его ряд флота вновь активирован.

Иван атакует юнит авиации Иоганна «Дирижабль LZ 37» юнитом авиации «Виккерс F.B.5». Так как сила «Виккерс F.B.5» больше, то «Дирижабль LZ 37» уничтожается и уходит в сброс, а «Виккерс F.B.5» остается на поле.

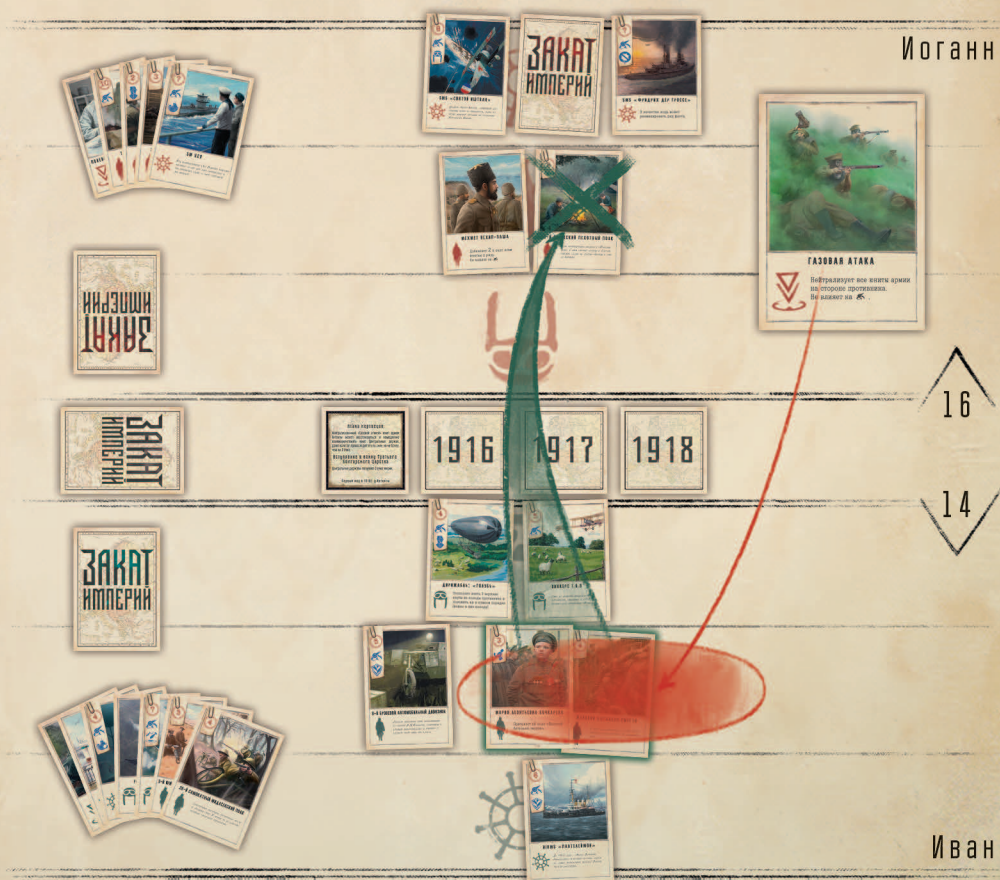


1915 г.

Иоганн играет карту действия «Газовая атака» из руки, нейтрализуя ряд армии **Ивана**. Так как это действие не распространяется на юниты со свойством «Машина», нейтрализуется только формирование «Мария Леонтьевна Бочкарева» / «Женский батальон смерти».

Иван пользуется условием карты событий: восстанавливает нейтрализованное формирование и тот же атакует им юнит ряда армии Иоганна «28-й пражский пехотный полк». По условию события и формирования, и атакующий юнит взаимоуничтожаются и уходят в сброс.

Иоганн юнитом флота «SMS “Фридрих дер Гроссе”» атакует юнит флота *Ивана* «HIRMIS “Пантелеймон”». Так как сила «SMS “Фридрих дер Гроссе”» больше, «HIRMIS “Пантелеймон”» уничтожается и уходит в сброс, а «SMS “Фридрих дер Гроссе”» остается на поле.



1915 г.

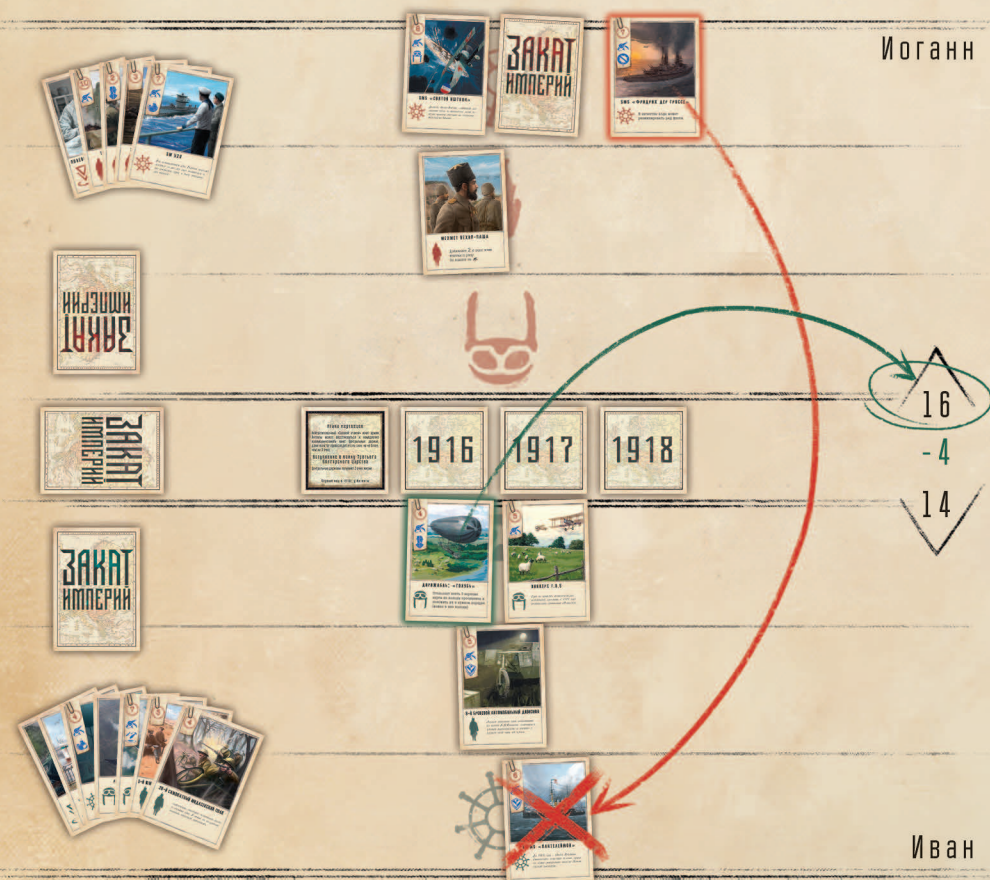
Иван атакует юнитом «Дирижабль “Голубь”» очки жизни **Иоганна**, отнимая 4 очка (так как в ряду авиации **Иоганна** нет ни одного юнита с силой). Карта «Дирижабль “Голубь”» уходит в сброс. У **Иоганна** остается 12 очков жизни.

Иоганн пасует, так как, если он решит атаковать «Виккерс F.V.5» юнитом флота «SMS “Святой Иштван”» с помощью свойства «Бьет авиацию», то Иван следующим ходом атакует пустующий ряд армии Иоганна юнитом «8-й броневой автомобильный дивизион», отняв еще 5 очков жизни (карта личности не является препятствием для атаки очков жизни, так как у нее нет силы). Иоганн сможет атаковать очки жизни Ивана одним из юнитов флота, а Ивану придется спасовать, так как у него не останется юнитов на поле. Иоганн может пожертвовать ещё одним юнитом флота, отняв 7 (и прийти к ничьей) или 8 очков (и победить), однако, чтобы не терять сильные карты он предпочитает отступить.

Фаза 6.

Иван забирает карту событий этого года себе. Игроки берут по 2 карты из своих игровых колод.

Игра продолжается...



Список карт

АНТАНТА

ЦЕНТРАЛЬНЫЕ ДЕРЖАВЫ

АВИАЦИЯ

Виккерс F.B.5	Альбатрос D.III
Голубь №888	Альбатрос D.V
Эйрхо D.H.1	Дирижабль L.13
Дирижабль «Астра»	Дирижабль LZ.37
Дирижабль «Голубь»	Фоккер D.III
Ньюпор 17	Фоккер D.VI
Ройал Эйркрафт Фэктори S.E.5	Фоккер Dr.I
Сопвич F.1 «Кэмел»	Фоккер E.I
Спад S.VII	Ханза-Бранденбург D.I
Эскадра Шидловского (2)	Цеппелин-Штаакен R.VI

АРМИЯ

21-й полк полевой конной артиллерии	11-й штурмовой батальон
22-й королевский полк Канадского корпуса	19-я османская дивизия
26-й самокатный мидлсекский полк	1-й баварский уланский полк
2-я сводная казачья дивизия	1-й бронеавтомобильно-пулеметный взвод
3-й южно-африканский пехотный полк	27-й нассауский полк полевой артиллерии
4-й тяжелый артиллерийский дивизион	28-й пражский пехотный полк
8-й броневой автомобильный дивизион	28-й Стремский пехотный полк
Автомобильная зенитная батарея	3-й полк полевой тяжелой артиллерии
АНЗАК	41-я пехотная дивизия Гонведа
Антон Иванович Деникин	4-я саксонская дивизия
Бронеавтомобиль «Роллс-Ройс»	8-я тунджанская дивизия
Джулиан Гедурт Джордж Бинг	91-й Вогемский пехотный полк
Железная бригада	Автомобильная зенитная батарея
Женский батальон смерти	Адольф Шикльгрубер
Жозеф Галлиени	Александр фон Кляк
Зенитная артиллерийская батарея В.В.Тарновского	Брауншвейгский гусарский полк
Индийский экспедиционный корпус	Бронеавтомобиль «Ромфель»
Мария Леонтьевна Бочкарева	Зенитная артиллерийская батарея
Марокканская дивизия	Ландверная дивизия
Сифортский хайлендский полк	Линия Гинденбурга
Танк СА-1 «Шнайдер»	Мехмет Вехип-паша
Танк МК А «Уиппет»	Планинская дивизия
Танк МК V	Танк A7V «Никсе»
Чехословацкий корпус	Танк A7V «Эльфриде»
	Танк A7V «Зигфрид»
	Фриц Жубер Дюкейн

ФЛОТ

FS «Шарлемань»	SMS «Блюхер»
HIJMS «Акаси»	SMS V187
HIRMS «Императрица Мария»	SMS G101
HIRMS «Пантелеймон»	SMS «Фридрих дер Гроссе»
HIRMS «Краб»	SMS «Дрезден»
HIRMS «Пронзительный»	SMS «Зейдлиц»
HIRMS «Тюлень»	SMS «Принц-регент Луитпольд»
HMS «Лайон»	SM U9
HMS «Принсесс Ройал»	SM U29
HMS «Сидней»	SM U35
HMS B11	SM U20
HMS E1	SMS «Святой Иштван»
HMS E11	OIG «Хамидие»
RN MAS 15	SMS «Шарнхорст»
Александр Васильевич Колчак	Максимилиан фон Шпее
	OIG «Явуз Султан Селим»

ДЕЙСТВИЕ

Агата Кристи	Август фон Макензен
Врусиловский прорыв	Газовая атака (2)
Газовая атака	Госпитальное судно
Госпитальное судно	Заградительный аэростат
Заградительный аэростат	Отфрид Ферстер
Морские мины	Морские мины
Полевой подвижный госпиталь	Призыв в тылы
Призыв в тылы	Снайпер
Снайпер (2)	Собаки-санитары
Таран Казакова	Технические войска
Таран Нестерова	Эдмунд Форстер
Технические войска	Эпидемия испанки
Уолт Дисней	
Эпидемия испанки	



ЕЛЕНА ФЕДОТЕНКО



СИСТЕМНЫЙ ДИРЕКТОР.
ЛОГИКА И СМЫСЛ, СПОКОЙСТВИЕ И РАЗУМ,
ЗАПОМИНАНИЕ НЮАНСОВ И ДАТ, А ТАКЖЕ ВСЕ
ФИНАЛЬНЫЕ ПРАВКИ, СМЕТЫ И ВЕРСТКИ.

СТОП, Я ОПЯТЬ ЗАБЫЛА, КАК ХОДЯТ ПОДПОДКИ



НИКА СОКОВНИКИНА



КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР.
ИДЕИ, ИМПЕРАТИВЫ, ЭКЗИСТЕНЦИАЛЬНЫЕ ПОИСКИ,
А ТАКЖЕ ПРАВИЛА, ТЕХ.ЗАДАНИЯ, КООРДИНАЦИЯ
ВСЕХ И ВСЯ - ЭТО МОЯ ОБОРОНА.

*СЧИТАЮ, ЧТО ХОРОШАЯ РАБОТА ДОЛЖНА
ПРИНОСИТЬ ПИАСТРЫ!*



АНДРЕЙ РЕЗНИК



ДИЗАЙНЕР, ИЛЛЮСТРАТОР
РАЗНООБРАЗИЕ ВАРИАНТОВ, УЧАСТИЕ В ЭВОЛЮЦИИ
ТЕХ.ЗАДАНИЙ, АРГУМЕНТИРОВАНИЕ VOYU, ДЕТАЛИЗАЦИЯ
БОРОД, УВЕРЕННОСТЬ И ОПТИМИЗМ, А ТАКЖЕ ВИУАЛИЗАЦИЯ
ВСЕХ СУМАССЕДШИХ ИДЕЙ ДЕМИУРГА ДАЖЕ В САМЫЕ
СЖАТЫЕ СРОКИ.

*И, КСТАТИ, ИЗГИБ ТОГО ОКОПА ИДЕАЛЬНО СОЧЕТАЕТСЯ С
УСАМИ ЭТОГО ДЯДЬКИ, И СЕЙЧАС Я ВАМ ЭТО ДОКАЖУ!*



ПАША ШИМАНСКИЙ



ИЛЛЮСТРАТОР.
ЧЕТКИЕ ОТВЕТЫ, СТРОГИЕ РАМКИ, СУХИЕ ЗАКОНЫ,
А ТАКЖЕ ТОННА ТЕРПЕНИЯ К ПРАВКАМ.

А ЕЩЕ Я ЗДЕСЬ ГЛАВНЫЙ ПО САМОЛЕТАМ!

ОГРОМНОЕ СПАСИБО

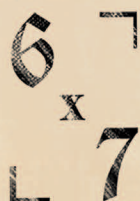
тем, кто поддерживал нас лично и вдохновлял на новые подвиги

Игорь Федотенко, Ирина Соковнина, Александр Перцев, Luc Fahrenheit,
Дмитрий Безуглов, Лев Тернер, Екатерина Береза, Илья Мурсеев

и тем, кто поверил в нас и стал соучастником судьбы «Заката империй»!

Борис Курочкин, Владислав Накрап, Варвара Колесниченко,
Александр Ширнин, Игорь «Гном Хули» Голышев, Андрей Крюков, Вжик,
Андрей Таубин, Башкеева Анастасия Евгеньевна, Сысоев Константин
Владимирович, Никифоров Александр Артемович (Kudryashov), Дудко Роман,
Михаил Викентьев, Александр Романов, Барановский «Саурон» Игорь,
Анжелика Хайруллина, nazgulSAS, Марина Галимова, Екатерина «Artik»
Казакова, Анатолий «-Fur1k-» Алтыбаев, Стас Нархов, Демьянов Юрий,
Никита Усталов, Цветков Денис (Gornu_Kalmar), Денис В. Градов, Михаил
Федан, Товарищ Сухов Алексей Олегович, Широков Дмитрий Игоревич,
Максим Конаков (MaximKon), Николай «МОЛОДЕЦ» Шерстобитов, Елена
Павлова, Русавый Сергей, Дмитрий Гроицкий.





Издательство настольных игр «Шестью семь»

vk.com/six_x_seven

six.x.seven.co@gmail.com

NEW MAKING
STUDIO

Студия авторских настольных игр New Making Studio

vk.com/newmakingstudio

newmakingstudio@gmail.com

Для заметок:

Быстрый старт

Цель игры

Одержать победу в 3-х игровых годах из 5, разбив армию противника. Игра также может закончиться ничьей ввиду условия карты событий, либо в случае равного количества побед обоих игроков.

Подготовка к игре



Выложите взакрытую по одной случайной карте событий себе для каждого года



Решите, кто будет играть за Антанту, а кто за Центральные державы



Перетасуйте свою колоду и возьмите 12 карт взакрытую в руку

Вы готовы! Начните игру, последовательно проходя через все фазы года:

Первый ход в 1914 игровом году всегда за Центральными державами.



Бросок дайса для определения очков жизни обоих игроков в этом году.



Первая выкладка. Тот игрок, что ходит первым, выкладывает из руки на стол карты юнитов и личностей, распределяя их по рядам. Разово можно выложить неограниченное количество карт. Как только первый игрок выложит необходимые карты, второй может выкладывать свои;



Вторая выкладка. Игроки в той же очередности могут доложить до 3-х карт из руки;



Игроки открывают карту событий этого года и выполняют ее условие;



Бой. Игроки по очереди ходят выложенными на поле юнитами или действиями из руки;



Победивший забирает карту событий выигранного года, либо объявляется ничья в случае равных очков жизни. Каждый игрок берет из своей игровой колоды 2 верхних карты.