

МИХАЛ ОРАЧ

# NEUROSHIMA HEX! 3.0

НЕЙРОШИМА - 6

Правила





## Содержание

<b>Введение</b> .....	3
<b>Состав игры</b> .....	3
<b>Правила игры</b> .....	5
• Цель игры.....	5
• Подготовка к игре.....	5
• Начало игры.....	5
• Ход игры.....	5
• Использование фишек.....	5
• Бой.....	6
• Конец игры.....	6
• Победа.....	7
• Описание поля.....	7
• Подсказки для начинающих.....	7
• Усложнённая тактика.....	7
<b>Описание</b> .....	8
• Инициатива.....	8
• Фишки боя.....	8
<b>Подробное описание</b> .....	9
• Фишки мгновенных действий.....	11
<b>Часто задаваемые вопросы</b> .....	12
<b>Игра втроём и вчетвером</b> .....	13
<b>Описание армий</b> .....	15
• Аванпост.....	15
• Молох.....	16
• Борго.....	17
• Гегемония.....	18
<b>Пример игры</b> .....	19
<b>Дополнительные материалы</b> .....	22
• Этюды.....	22

## Введение

«Нейрошима - 6» — тактическая игра, в которой армии ведут продолжительные бои друг с другом. Она создана по мотивам ролевой игры Neuroshima RPG, изданной компанией Portal Games в 2003 году. Знание ролевой версии игры для победы в «Нейрошима - 6» совершенно необязательно. Тем не менее если вы играли в неё, то армии покажутся вам более чем знакомыми.

В постапокалиптическом мире Нейрошима люди воюют с машинами. Остатки человечества нашли убежище в руинах городов. Люди собираются в небольшие банды. Столкновения между такими группами вполне обычны, и причин для них множество: территория, пища, оборудование. Более того, разрушенные города патрулируются машинами, пришедшими с севера, где появилась кибернетическая сущность под названием Молох. Великие пустоши, окружающие то, что осталось от некогда великих городов, стали домом для ещё одного врага — харизматичного лидера Борго, контролирующего армию ужасных мутантов.

Одной из последних надежд человечества является Аванпост — организованная армия, ведущая партизанскую войну против Молоха. Тем не менее большая часть человеческих поселений, в частности Гегемония, не придаёт войне особого значения ровно до тех пор, пока враги не постучатся в дверь. Таков мир Нейрошима.

## Состав игры

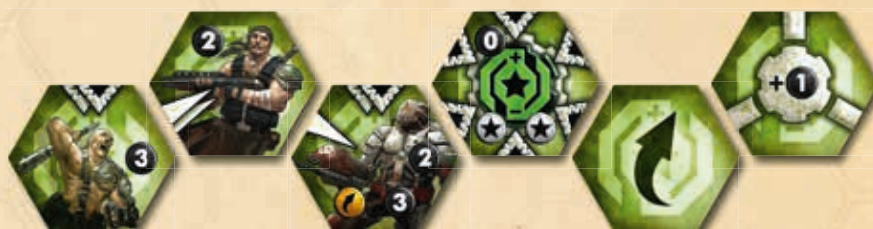
- Игровое поле



- 35 фишек армии Молоха



- 35 фишек армии Аванпоста



- 35 фишек армии Гегемонии



# Состав игры

- 35 фишек армии Борго



- 30 жетонов ранений



- 8 жетонов командных центров



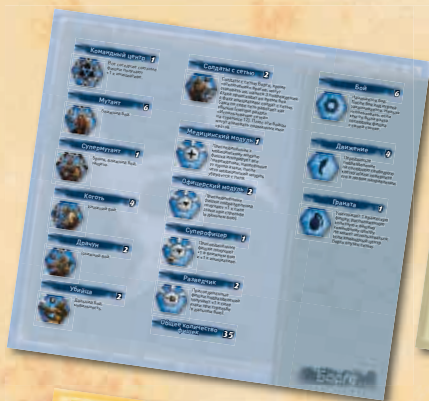
- 10 жетонов сетей



- 4 запасные фишки армий



- 4 памятки



- 4 счётчика урона командного центра



Чтобы собрать счётчик урона, используйте пластиковые соединители, как показано на картинке ниже.



- Эти правила



## Дополнительные материалы

- 55 задач-этюдов (более подробно — на странице 22)



# Правила игры

## Правила игры

Следующие правила относятся к игре для двоих игроков. Все особенности игры втроём и вчетвером на странице 13.

## Цель игры

Цель каждого игрока — уничтожить командный центр противника. В начале игры у каждого командного центра есть 20 очков прочности. Если во время игры командный центр теряет последнее очко прочности, то он считается уничтоженным. Игрок, контролирующий уничтоженный командный центр, больше не принимает участия в игре.

Если к концу игры (смотри раздел «Конец игры» на странице 6) ни один из командных центров не уничтожен, игроки сравнивают между собой количество оставшихся очков прочности. Игрок, чей командный центр в наилучшем состоянии (получил меньше всего повреждений), выигрывает.

## Подготовка к игре

Положите поле на середину стола. Распределите фишки соответствующих армий среди игроков. Каждый игрок командует одной армией, состоящей из 35 фишек. Далее, каждый игрок убирает фишку своего командного центра от остальных и тщательно их перемешивает.



Борго



Гегемония



Молох



Аванпост

Когда фишки перемешаны, их следует поместить в стопку лицом вниз около каждого игрока. Также каждый игрок получает счётчик урона командного центра, чтобы отслеживать уровень полученных им повреждений. Перед началом игры установите счётчик на «20» (это касается игры вдвоём; условия игры с большим количеством игроков описаны на странице 13).

### Жетоны командного центра и счётчик урона

Если в игре участвуют больше четырёх игроков и счётчиков не хватает, один из игроков может использовать счётчик урона на игровом поле — в этом случае он кладёт один из своих жетонов командного центра на счётчик урона.



## Начало игры

Первым ходит владелец игры (становится игроком 1). Также он может назначить первого игрока, или его можно выбрать жребием. Начинаящий игрок ставит фишку своего командного центра на любую клетку игрового поля. Противник поступает точно так же. Командные центры могут стоять даже вплотную друг к другу.

Далее, игрок 1 берёт одну фишку из своей стопки и кладёт её перед собой лицом вверх (но пока ещё не на поле!). Фишки всегда берутся сверху стопки (это значит, что самая верхняя фишка в стопке всегда берётся первой). Теперь игрок может использовать фишку (смотри в разделе справа «Использование фишек»), сохранить её на будущее или сбросить.

Теперь другой игрок (игрок 2) берёт две фишки из своей стопки и кладёт их перед собой лицом вверх. Как и в случае с игроком 1, каждая из этих фишек может быть использована, оставлена на потом или же сброшена.

После этого игрок 1 берёт до трёх фишек: если в прошлый раз он оставил свою фишку про запас, теперь он берёт лишь две фишки. Если же он использовал или сбросил фишку, которая у него была, тогда он берёт три фишки. Теперь, когда у него в наличии все три фишки, он должен выбрать одну — по его мнению, наименее полезную — и сбросить её до того, как предпринять какие-либо дальнейшие действия. Каждая из оставшихся двух фишек может быть использована, сохранена до следующего хода или сброшена.

Игрок 2 действует по той же схеме, а весь дальнейший ход игры описан в разделе ниже («Ход игры»).

## Ход игры

В свой ход игрок берёт до трёх фишек (то есть ни при каких условиях игрок не может иметь более трёх фишек перед собой) и кладёт их лицом вверх перед собой. После того как фишки были взяты, игрок должен сбросить одну из трёх фишек (как правило, наименее полезную) в отдельную стопку сброса. Теперь игрок решает, что делать с оставшимися двумя — использовать их, отложить на следующие ходы или же сбросить.

Игрок может сбросить любое количество взятых им фишек. Взятые фишки должны быть видны обоим игрокам — следовательно, их стоит располагать лицом вверх перед игроками, взявшими их.

Если под конец игры любой из игроков взял из своей стопки последнюю фишку, но всё ещё имеет меньше трёх фишек, он может не сбрасывать их.

Когда игрок заканчивает свой ход (берёт, использует или сбрасывает фишки и завершает все дальнейшие действия), он извещает об этом второго игрока.

### Неудачное взятие фишек

Если после взятия фишек все фишки игрока оказываются мгновенными действиями (даже если это одна или две фишки в самом начале игры), он может сбросить их и набрать новых.

\* Любой игрок может пользоваться этим правилом сколько угодно раз, даже в течение одного хода.

\*\* Это правило не работает с армией танцора.

Чрезвычайно важно перемешать все фишки перед началом каждой игры. По ходу игры фишки будут сбрасываться в отдельную стопку сброса (например, несколько фишек боя или несколько мгновенных действий подряд). Если фишки не перемешаны, это может привести к серии взятий одних и тех же фишек каждый ход, а это, в свою очередь, ограничит игрока в выборе вариантов ходов.

## Использование фишек

После взятия фишек, расположения их перед собой лицом вверх и сброса одной из них (в идеале — наименее полезной) оставшиеся фишки могут быть введены в игру.

В игре два вида фишек: фишки мгновенных действий (более подробно — на странице 11) и фишки боя (смотри страницу 8). Каждая фишка чётко обозначена, так что понять её свойства не составит труда. На фишках мгновенных действий изображён лишь большой тёмный символ, в то время как фишки боя содержат больше информации.

# Правила игры

## Вот примеры фишек обоих видов:

Примеры фишек мгновенных действий



Примеры фишек боя



Оба вида фишек могут быть использованы только в течение хода игрока, которому они принадлежат. Ни при каких обстоятельствах игроки не могут играть свои фишки в чужой ход.

Фишки мгновенных действий представляют собой специальные действия. Они не кладутся на поле. Чтобы использовать их эффект, достаточно показать их врагу. При этом они считаются сыгранными (более подробно — в разделе «Описание» на странице 8). После этого фишка мгновенных действий сбрасывается.

Фишки боя — это конкретные боевые единицы армий. Каждая армия состоит из трёх видов боевых единиц: **командного центра, подразделений и модулей**. Чтобы использовать их, игроки размещают их на свободной клетке поля.

Фишки боя не могут располагаться на других фишках боя на поле.

После того как фишка установлена, она не может быть перемещена или повернута в какую-либо сторону. Будучи установленной, фишка остаётся на поле до самого конца игры, пока её не уничтожат или не удалят с поля. Единственным исключением из этого правила являются специальные действия, позволяющие перемещать фишки по полю (правила их использования — в разделе «Описание» на странице 8).

Если в любой момент игры поле становится полностью заполненным и на нём не остаётся ни одной свободной клетки, начинается бой (смотри раздел «Бой» ниже).

## Бой

Где-то в стопке фишек (среди 35 фишек, составляющих армию игрока) есть несколько фишек боя, представляющих собой особенный вид мгновенных действий. Как только эта фишка сыграна, на поле начинается бой.



Во время боя игроки должны учитывать эффекты каждой фишки на поле. Бой разделен на фазы по показателю инициативы каждой фишки. Например, если на фишке изображено число 3 — эта фишка действует первой. За ней действует фишка с числом 2, потом с числом 1 и, наконец, фишка с нулём.

В каждой фазе боя фишки игроков с одинаковым показателем инициативы действуют одновременно.

**Пример:** два подразделения с инициативой 3 стреляют друг в друга — они оба получают урон и умирают. Два подразделения стреляют в одну и ту же цель в течение одной фазы — они поражают цель одновременно. Все атаки достигают цели.

Уничтоженные фишки боя остаются на поле боя до конца фазы, в которой были уничтожены (вы можете перевернуть их лицом вниз). После того как все действия будут выполнены, они удаляются в стопку сброса.

Когда подразделение повреждено, но не уничтожено (потому что у него больше очков прочности, например благодаря прочности), положите на него жетон ранения, чтобы не забыть, что оно повреждено. (а повреждения командного центра отмечаются на отдельном счётчике).

Модули и подразделения с сетью перестают влиять на другие подразделения в тот момент, когда их убирают с поля, а не тогда, когда по ним попали.

Жетон ранения кладётся на повреждённые подразделения.



После того как фаза подходит к концу, наступает следующая фаза, и продолжается бой для фишек с инициативой ниже.

Повреждения командного центра подсчитываются в конце фазы.

Игрок, начавший бой (сыграв фишку боя или полностью заполнив игровое поле), заканчивает свой ход вне зависимости от количества оставшихся у него фишек. Как только начинается бой, никакие фишки не могут быть сыграны или даже сброшены.

Пример боя вы можете найти в конце правил, на странице 19.

## Конец игры

Если любой из игроков берёт последнюю фишку из своей стопки, он может закончить свой ход. Тогда его враг заканчивает свой ход, и начинается последний бой.

Когда любой из игроков берёт свою последнюю фишку, фишки боя больше нельзя использовать.

Если игрок использовал свою последнюю фишку и положил её на последнюю свободную клетку на поле, начинается бой. Затем, после боя, враг может использовать оставшиеся у него фишки, и начинается последний бой.



# Правила игры

## Победа

Игра заканчивается после последнего боя или в тот момент, когда очков прочности не осталось.

Если один из командных центров уничтожен, игра заканчивается, и побеждает игрок, чей командный центр уцелел.

Если один из командных центров уничтожается во время боя, бой продолжается как обычно. Если и другой командный центр будет уничтожен, игра заканчивается вничью.

Если ни один из командных центров не уничтожен и последний бой подошёл к концу, побеждает тот игрок, у командного центра которого осталось больше очков прочности.

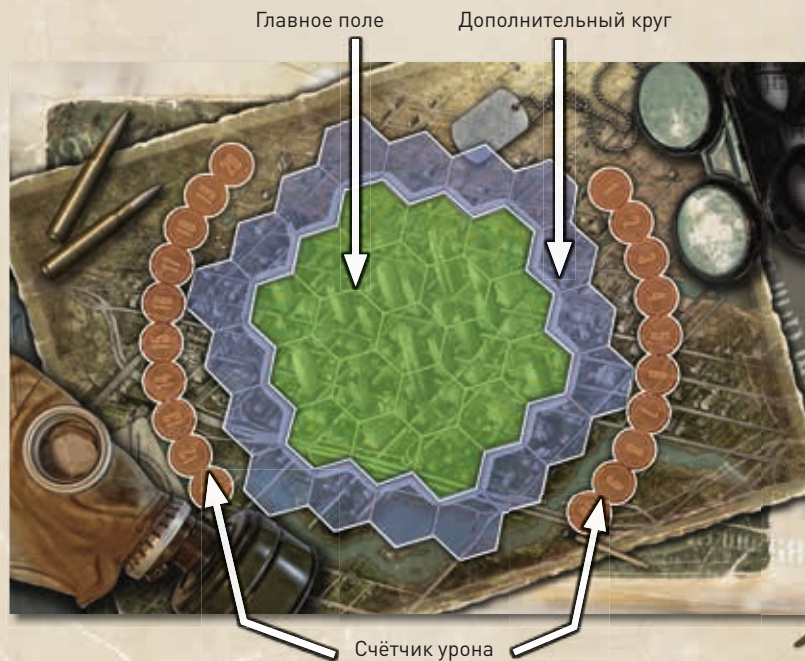
Если у обоих командных центров осталось одинаковое количество очков прочности, каждый игрок ходит ещё один раз, как если бы игра продолжалась без изменений (если у игрока не осталось фишек для взятия, он может лишь использовать способности фишек, выложенных на поле, например мобильность). После этого начинается ещё один бой. Если в результате дополнительного боя у обоих командных центров снова одинаковое количество очков прочности, игра заканчивается вничью.

## Описание поля

Главное поле боя состоит из 19 шестиугольников, расположенных в центре поля. Вокруг него вы найдёте дополнительный круг из 18 шестиугольников, который мы предлагаем использовать, если играют больше четырёх человек. Они добавляют немного свободного пространства на поле боя.

Наконец, на поле есть счётчик урона. Он может быть использован, если играют более четырёх человек. В таком случае игрок без своего счётчика урона командного центра может положить свой жетон командного центра на этот счётчик урона и передвигать его каждый раз, когда его командный центр получает повреждения.

**Правило подкрепления.** Если вам кажется, что влияние случая на игру слишком сильное, и вы хотите убавить его, — можете играть по следующему правилу: во время своего хода возьмите до шести фишек вместо трёх, сбросьте одну из них и сыграйте максимум две. Оставшиеся фишки вы должны оставить на следующий ход.



## Подсказки для начинающих

Если после нескольких партий игра кажется вам слишком хаотичной, мы рекомендуем поиграть ещё, чтобы лучше узнать игру. В процессе следующих партий постарайтесь использовать памятки с описанием армий — она позволит вам играть более тактически.

Если какая-то армия кажется вам более сильной, а другая, наоборот, более слабой, то вам предстоит ещё играть и играть: некоторые армии просто легче освоить, нежели другие.

Вот порядок армий, от самой простой к самой сложной: Борго, Молох, Гегемония и Аванпост.

Не беспокойтесь, если за ход вы взяли только фишки мгновенных действий, — помните о правиле неудачного взятия. Не беспокойтесь также, если за ход вам выпали только модули, — весьма важно расставить их вокруг вашего командного центра для его защиты.

## Усложнённый вариант

**Альтернативное начало игры.** В начале игры игрок 1 берёт три фишки из своей стопки. Затем он сбрасывает одну из них, а из оставшихся двух выбирает одну для использования. Он также вправе сбросить её или оставить на потом. Вторая из оставшихся фишек может быть только отложена про запас или сброшена.

Далее, начиная с игрока 2, игроки берут в свой ход до трёх фишек, выбирают из них одну для сброса, а оставшиеся две могут использовать, отложить до следующих ходов или же сбросить.



## Описание

В игре четыре вида армий. Каждая из них состоит из 35 фишек, помеченных соответствующим знаком и цветом с обратной стороны, чтобы было понятно, к какой армии они принадлежат.



Гегемония



Борго



Молох



Аванпост

Свойства фишки действуют на все виды фишек боя (если другое не сказано в описании фишки).

## Инициатива



Большинство фишек боя помечены символом, отражающим их инициативу в игре. Чем выше уровень инициативы, тем раньше в каждой фазе боя фишка может действовать (то есть тем раньше подразделение будет атаковать своих врагов).

Инициатива варьируется от 0 до 3. Число отражает номер фазы, в которой подразделение может атаковать (смотри раздел «Бой» на странице 6).

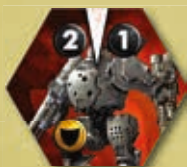
На некоторых фишках есть два значения инициативы. Это значит, что такая фишка может атаковать дважды — во время обеих изображённых фаз боя.

Есть фишки и без символа инициативы. Действия таких фишек не относятся к фазам боя. Фишки без инициативы начинают действовать, как только их помещают на поле, и перестают, как только их с поля удаляют.

## Примеры



Подразделение с инициативой 1



Подразделение с инициативой 1 и 2



Подразделение без инициативы



## Фишки боя

Фишки боя, в отличие от фишек мгновенных действий, могут быть расположены на поле. Существует три типа фишек боя: командный центр, подразделения и модули.

### Виды командных центров



Гегемония



Борго



Молох



Аванпост

У каждого командного центра есть 20 очков прочности, — это число уменьшается при успешных попаданиях врагов. Если количество очков прочности падает до нуля, командный центр уничтожен и его владелец проиграл.

У каждого командного центра есть своя способность, которая описана в памятке каждой армии (и в «Описании армий» на страницах 15–18). Более того, каждый командный центр может атаковать все вражеские фишки на соседних клетках атакой ближнего боя с силой 1. Командный центр не может атаковать другой командный центр никаким образом. Командный центр никогда не может причинить вред другому командному центру, вне зависимости от того, присоединены ли к нему офицерский модуль, интендант или какие-либо другие фишки. У каждого командного центра инициатива — 0, и его способность не может подействовать на него самого же.

### Подразделения

На лицевой стороне фишки подразделения, кроме картинки, изображены дополнительные символы, представляющие виды действий, которые это подразделение может предпринять.

В игре четыре основных символа:



Ближний бой



Дальний бой



Броня



Сеть

Символы могут быть нарисованы на одной и более сторонах фишки. Они указывают направления, в которых данные действия могут быть предприняты. Действия не могут быть предприняты в сторону, отличную от той, на которой изображён символ.

## Примеры



Ближний бой в четырёх направлениях



Дальний бой в двух направлениях



Броня, защищающая две стороны подразделения



Сеть, бросаемая в двух направлениях



# Подробное описание

Другие символы, обозначающие специальные способности фишек боя:



Мобильность



Прочность

## Примеры отображения специальных способностей на фишках боя



Фишка боя с мобильностью



Фишка боя с 2 очками прочности

## Ближний бой

Этот символ представляет собой атаку в ближнем бою, которая выполняется на врага. Атака поражает только фишки, находящиеся вплотную к стороне, на которой изображён символ.

Если у фишки два или больше символов атаки, все атаки выполняются одновременно.

Символ также отображает, насколько сильна атака (сила атаки может быть от 1 до 3).

Атаки выполняются автоматически, и игроки не могут решать, атаковать или нет.



Атака в ближнем бою с силой 2



Атака в ближнем бою с силой 3

## Дальний бой

Атаки в дальнем бою — это, проще говоря, выстрелы во время боя. Они поражают первого противника на линии огня (не важно, как далеко он стоит).

Символ на фишке отображает направление огня (по прямой линии в направлении стороны, на которой нарисован символ). Если у подразделения два или более символов дальнего боя, оно стреляет во всех указанных направлениях одновременно.

Символ также показывает, насколько силен выстрел (показатель силы варьируется от 1 до 3).

Выстрелы происходят автоматически, игроки не могут решать стрелять или нет.

Подразделения стреляют через своих товарищей, так что попасть по своим фишкам невозможно (только представьте, насколько они внимательны при стрельбе!). Свои фишки не загромождают линию обзора, располагаясь между стрелком и целью (выстрелы проходят через них).



Выстрел в одном направлении с силой 2



Выстрел в двух направлениях (каждый с силой 1)



Выстрел в трёх направлениях (каждый с силой 1)

## Пример дальней атаки

Подразделение Аванпоста стреляет в подразделение Молоха (фишки подсвечены белым). Атака не нанесла урона дружескому подразделению, стоящему на линии огня (налётчик Аванпоста), прошла сквозь него и попала в ближайшее подразделение Молоха. Выстрел не достиг командного центра Молоха, стоящего дальше по линии выстрела.



## Броня

Броня уменьшает силу дальних атак всех видов на 1 (и полностью защищает от дальних атак с силой 1). При этом она **не защищает** от атак ближнего боя. Заметьте, дальняя атака, проводимая вплотную к соседней клетке, по-прежнему остаётся дальней атакой и **не считается ближней**.



Символ брони на фишке показывает, какая сторона фишки защищена. Если защищённое подразделение атакуют с другой стороны — не с той, на которой изображён символ брони, — броня не действует, и атака поражает цель как обычно.

Броня не защищает от фишек мгновенных действий, таких как снайпер, воздушный удар или граната.

**Броня защищает фишку от атак пушки Гаусса, но такая атака тем не менее поражает другие цели на линии огня.**

**Броня не защищает от ран, нанесённых взрывающимся клоуном.**

## Сеть

Сеть «отключает» врагов, не давая им совершить какие-либо действия (такие как движение, атака, толчок, добавление способностей и так далее).

Символы сети отображают направления, в которых сеть брошена.

Пойманными в сеть считаются только фишки, находящиеся по соседству с символом.

Враги считаются пойманными в сеть, как только та появляется на поле, а не только во время боя. Сети также действуют и на вражеские командные центры (более подробно — в разделе «Использование сетей» на странице 12).

Сети действуют всегда, игрок не может решить не использовать их, пока они на поле.

**Чтобы всегда помнить, какие фишки пойманы в сеть, вы можете класть на такую фишку жетон сети. Как только фишка перестаёт быть пойманной, уберите жетон (если это происходит во время боя, уберите жетон в конце той фазы, в которую фишка была освобождена).**



Сеть, брошенная в двух направлениях



Сеть, брошенная в двух направлениях



Жетон сети

## Прочность

Если фишка боя (кроме командного центра) не имеет очка прочности, она удаляется с поля после получения хотя бы одного повреждения.

Каждое очко прочности является дополнительным повреждением, которое подразделение может перенести, не будучи уничтоженным. Так, чтобы победить подразделение с тремя очками прочности, нужно нанести ему три повреждения.

Каждое повреждение, нанесённое фишке, отмечается жетоном ранения, который кладут на неё.



Фишка с 1 очком прочности



Фишка с 2 очками прочности

## Мобильность

Фишка с таким символом может перемещаться на одну клетку поля и/или поворачиваться. Фишка может быть передвинута только на свободную клетку, и все такие перемещения совершаются в ход владельца этой фишки (не во время боя!).



Игрок может передвигать фишку с мобильностью до или после выставления новых фишек на поле.

## Модули

Фишки модулей помещаются на поле так же, как и другие. Они остаются на поле, пока не будут уничтожены. Они не могут быть повернуты или передвинуты, кроме как специальными мгновенными действиями, такими как движение, толчок и так далее.

Модули начинают действовать, как только становятся присоединёнными к кому-либо (не только во время боя). Модули всегда активны, их нельзя «выключить».

Символы модуля, изображённые на сторонах фишки, отображают направления, в которых этот модуль действует. Если таких символов направлений несколько, модуль действует на все соседние фишки по этим направлениям всё время.

Модули могут быть уничтожены, как и любые другие фишки боя, и некоторые из них имеют дополнительные очки прочности.

Если несколько модулей присоединены к одной фишке боя, их эффекты складываются.

Модули действуют и на командный центр.

Так как модули работают всё время, они не имеют собственных действий, так что трата дополнительного действия (некоторые фишки боя имеют подобные способности) на модуль не имеет смысла.

Модули не действуют на вражеские фишки (если другое не написано в их описании).



Символ присоединения модуля

## Офицерский модуль

Офицерские модули увеличивают силу атак дружественных подразделений (в ближнем или дальнем бою).

- +1 к силе ближних атак, работает в трёх направлениях (рисунок справа).
- +1 к силе дальних атак, работает в трёх направлениях (рисунок справа).



## Медицинский модуль

Если фишка боя с присоединённым к ней медицинским модулем получает одно или более повреждений от атак одной вражеской фишки (от атаки одного вражеского подразделения, снайпера, воздушного удара или гранаты) — эти повреждения игнорируются, а фишка медика отправляется в сброс. Подробнее — в разделе «Использование медиков» на странице 12.



# Подробное описание

## Разведчик

Разведчики увеличивают значение инициативы тех фишек, к которым присоединены.



## Кое-что о модулях

Любой модуль должен быть присоединён непосредственно к фишке боя, чтобы воздействовать на неё. Модули не действуют на фишки через другие модули или фишки.

Если фишка подразделения соединена с модулем, увеличивающим его инициативу, и другой увеличивающий инициативу модуль соединён с первым модулем, эффект имеет только бонус от первого модуля. В свою очередь, чтобы был эффект от второго модуля, он должен быть также напрямую присоединён к подразделению.

## Фишки мгновенных действий

Помимо фишек боя, у каждого игрока есть фишки мгновенных действий.

Эти фишки не могут быть использованы во время боя. Они используются в те фазы хода, когда игроки размещают свои фишки на поле. Мгновенные действия не помещаются на поле, но сбрасываются сразу после использования.

## Толчок

Эта фишка позволяет одной из дружественных фишек боя оттолкнуть соседнюю с ней вражескую фишку, создав между ними расстояние в 1 клетку.

Вражеская фишка может быть отодвинута только на свободную клетку поля и только на одну (не на две или три). Если доступно более одной свободной клетки, владелец вражеской фишки сам решает, куда именно ей отодвинуться.



## Пример

Одна из фишек Молоха (подсвечена белым) окружена двумя подразделениями Аванпоста: налётчиком (на верхней клетке) и драчуном (клетка справа). Командующий силами Молоха решает использовать свою фишку «толчок». Невозможно оттолкнуть налётчика, так как обе клетки за ним заняты. Зато можно оттолкнуть драчуна. Кроме того, игрок, командующий Аванпостом, может выбрать, на какую из свободных клеток ему отступить.



## Бой

Если игрок использует эту фишку (то есть просто показывает её другому игроку, ведь мгновенные действия не кладутся на поле), начинается бой.

Эта фишка не может использоваться, если любой из игроков взял последнюю фишку из своей стопки. После использования этой фишки ход игрока заканчивается, и он не может предпринять никаких других действий.



## Движение

Эта фишка позволяет применившему её игроку передвинуть одну из своих фишек боя на свободную клетку, соседнюю с той, где эта фишка сейчас находится, и/или повернуть её в любом направлении.



## Граната

Эта фишка полностью уничтожает одну выбранную фишку боя врага.

Граната может быть брошена только на клетку, соседнюю с командным центром бросающего гранату.

Граната не влияет на командный центр врага.

Граната не может быть брошена, если командный центр бросающего опутан сетью.



## Снайпер

Фишка снайпера наносит одно повреждение одной выбранной вражеской фишке на поле. Снайпер не может поразить командный центр врага.



## Воздушный удар

Воздушный удар наносит повреждение целевой клетке и клеткам, расположенным вплотную к целевой. Повреждение наносится всем подразделениям и модулям в зоне поражения (включая дружественные). Все 7 клеток зоны удара поражаются вместе, и сама целевая клетка должна быть выбрана так, чтобы ударная волна не вышла за границы поля (удар должен приходиться на все 7 клеток), — смотрите рисунок ниже.

**Воздушный удар не поражает командный центр.**

**Воздушный удар может быть вызван на пустую клетку.**



## Пример



## Использование сетей

Если боец с сетью уничтожается, его сеть действует на другие фишки до конца фазы, пока его фишка не будет убрана с поля. В фазу, когда боец с сетью уничтожен, пойманная сетью фишка или фишки всё ещё не могут ничего предпринять. Эти фишки смогут начать действовать только в следующую фазу (если ещё будут на это способны).

Пойманная в сеть фишка не может двигаться, так что её нельзя и оттолкнуть.

Бойца с сетью можно оттолкнуть, но отталкивать его должна не пойманная им фишка боя.

Боец с сетью может поймать другого бойца с сетью, и он окажется не в состоянии ловить какие-либо фишки.

Если два подразделения с сетью бросают сеть друг в друга, они не считаются пойманными. Другими словами, две сети, нацеленные друг на друга, обнуляются, а фишки таких подразделений с сетями считаются свободными от сетей (то есть их можно передвинуть фишкой «движение»).

Если три подразделения с сетью кидают сеть друг на друга (первый на второго, второй на третьего, третий на первого), эти бойцы также считаются свободными от сетей — их сети, направленные в другие стороны, работают как обычно. Такие бойцы могут быть передвинуты, их можно отталкивать и так далее.

## Использование медиков

Медицинские модули (медики) не могут быть «выключены», если они присоединены к фишке. Они действуют всё время, пока находятся в игре.

Медик поглощает все повреждения только от атаки одной вражеской фишки (от атаки с одного направления, в одну фазу); если несколько врагов наносят повреждение цели с медицинским модулем, владелец цели сам решает, какую атаку поглощать.

Если медицинский модуль соединён более чем с одной фишкой и всем им нанесли повреждения, игрок выбирает одну цель, которую «вылечит» модуль.

Если одна фишка соединяется с двумя такими модулями сразу, игрок сам решает, какой из модулей будет поглощать урон, когда он будет нанесён.

Если и медицинский модуль, и соединённая с ним фишка получили урон одновременно, модуль уничтожается первым и не может «вылечить» фишку.

Если фишка соединена с медицинским модулем (1), который соединён с другим таким же модулем (2), но модули взаимно не соединены друг с другом, повреждения, нанесённые фишке, поглощаются последним (медик 2).

Если два модуля взаимно соединены (то есть у каждого из этих модулей есть символ присоединения, направленный на другой модуль), контролирующий их игрок сам решает, какой из них будет поглощать урон.

## Подробнее об инициативе

Ни одной фишке нельзя опустить значение инициативы ниже 0. Если действие какой-либо фишки опускает инициативу ниже 0, она всё равно считается равной 0.

Нет верхнего предела увеличения инициативы.

Если фишка может атаковать более одного раза и имеет модуль, увеличивающий её инициативу, увеличение действует на все эффекты атак этой фишки.

Если фишка атакует более чем в одном направлении (не важно, одного вида атаки или разного) и может атаковать более чем в одну фазу (например, самоходная броня у сил Аванпоста), она проводит все свои атаки в каждую фазу инициативы.

Фишка может атаковать (в ближнем и дальнем бою) в фазу, отвечающую уровню её текущей инициативы. Например, подразделение с инициативой 3 поймано сетью в фазе боя 3, в этой фазе сеть была уничтожена. К фазе 2 подразделение освободилось, но тем не менее не может действовать, так как его инициатива равна 3, а эта фаза уже окончена.

### Ситуация 1

Фишка с инициативой 2 получает бонус +1 от соответствующего модуля (значение инициативы этой фишки теперь равно 3) и может атаковать в фазе 3. Если в ту же фазу модуль был уничтожен и инициатива фишки снова упала до 2, она не может предпринять ещё одну атаку в фазе 2.

### Ситуация 2

Фишка с инициативой 3 подверглась воздействию диверсанта (специальный модуль у сил Аванпоста), и его инициатива упала на 1 (теперь равна 2). Эта фишка не может предпринять никаких действий в фазе 3. В ту же фазу (фаза 3) диверсант погибает, и восстанавливается изначальный уровень инициативы фишки. Но фаза 3 закончена, и началась фаза 2, а в ней наша фишка не может предпринимать никаких действий. Не повезло!

### Ситуация 3

Фишка с изначальной инициативой 2 усилена модулем и получает +1 к инициативе. К несчастью, модуль временно «отключён» сетью и не даёт бонуса. Фаза 3 заканчивается, и сеть уничтожается, так что инициатива фишки снова прыгает до 3. Так или иначе, фаза 3 теперь окончена, и наступает следующая — может ли фишка действовать в фазе 2? Нет, не может. Печально, но это война.



# Игра втроём и вчетвером

В этом разделе представлены изменения для игры втроём или вчетвером.

## Игра втроём

### 1. Каждый сам за себя

**Начало игры:** игрок 1 берёт одну фишку, игрок 2 — две фишки, игрок 3 — три фишки. Затем каждый игрок набирает фишки как обычно (до трёх штук).

**Последний бой:** если любой из игроков взял последнюю фишку из своей стопки, другие ходят и завершают свой ход в обычном порядке, и только после этого начинается последний бой.

**Командный центр уничтожен:** если один из игроков теряет командный центр, его фишка удаляется с поля вместе со всеми другими фишками этого игрока. Удаление выполняется по окончании боя. После выбывания игрока игра продолжается.

Отметьте, что этот вариант игры предполагает больше переговоров, нежели тактики. Мы советуем набраться храбрости и попробовать второй и третий варианты, описанные ниже.

### 2. Каждый сам за себя, с дополнительным набором очков

**Начало игры:** счётчик урона командного центра устанавливается на «0» перед началом игры. Игрок 1 берёт одну фишку, игрок 2 — две фишки, игрок 3 — три фишки. Потом каждый игрок набирает фишки обычным способом (до трёх).

**Атака командного центра:** командные центры имеют неограниченный запас очков прочности, и каждый раз, когда фишка игрока атакует командный центр противника, нанесённое повреждение считается как очко владельцу фишки и отмечается на счётчике урона. Игрок, первым набравший 20 таких очков, выигрывает. Если ни один из игроков не набрал требуемое для победы количество очков и последний бой закончился, побеждает игрок с наибольшим количеством очков.

**Последний бой:** если один из игроков берёт последнюю фишку из своей стопки, другие игроки ходят и завершают свой ход как обычно, и только после этого начинается последний бой.

### 3. Один игрок против команды

Игрок 1 (одиночка) играет сам за себя, в то время как игроки 2 и 3 формируют команду. Перед началом игры одиночка устанавливает количество очков прочности командного центра на «20», а каждый из членов команды — на «13».

Фишки игроков команды называются дружественными — правила для дружественных фишек описаны ниже, в командном варианте игры для четырёх игроков.

**Порядок игры:** игроки в команде не предпринимают последовательных ходов, они играют поочередно с одиночкой. Порядок ходов таков: игрок 1, игрок 2, игрок 1, игрок 3.

**Начало игры:** игрок 1 берёт одну фишку, затем игрок 2 — две фишки, игрок 1 — три фишки, и далее игроки набирают фишки как обычно (до трёх).

Первая из сторон (команда или одиночка), уничтожившая вражеский командный центр, побеждает в игре. Если ни один из командных центров полностью не уничтожен, выигрывает сторона с наибольшим количеством очков прочности, оставшихся у командных центров (сторона, которой нанесли меньше всего повреждений).

Если два командных центра (один — одиночки и один — команды) уничтожены в результате одного боя, выигрывает команда.

### 4. Командная игра (дополнительно)

Трое игроков могут также воспользоваться правилами для командной игры вчетвером (описание смотрите ниже). В этом случае один из игроков управляет двумя армиями.

## Игра вчетвером

### 1. Командная игра

Это игра два на два. Вот все необходимые изменения правил.

В начале игры у каждого из командных центров по 15 очков прочности (вместо 20), так что счётчики урона должны быть установлены на «15».

**Начало игры:** игрок 1 берёт одну фишку, игрок 2 — две фишки, игрок 3 — три фишки, далее все игроки набирают фишки как обычно (до трёх).

Для игроков вводится другая последовательность ходов, определяющая, что игроки одной команды не могут ходить один за другим. Если игроки 1 и 2 в одной команде, а в другой — игроки 3 и 4, порядок ходов будет таким: 1, 3, 2, 4 — так, чтобы каждый следующий ход ходил противник.

Фишки одной команды называются союзными фишками.

Модули и бонусы командных центров также действуют и на союзные фишки.

Движение и толчок не могут быть использованы на союзные фишки. Союзные фишки не могут попасть под дальние или ближние атаки союзников. Выстрелы проходят сквозь них.

Подразделения с сетью не ловят в сети союзные фишки.

Первая команда, уничтожившая командный центр противника, побеждает. Если ни один из командных центров полностью не уничтожен, выигрывает сторона с наибольшим количеством очков прочности, оставшихся у командных центров (сторона, которой нанесли меньше всего повреждений).

Если два командных центра разных сторон уничтожены в одном бою, оставшиеся игроки сравнивают уровень урона своих командных центров. У кого очков прочности больше, та команда и побеждает.

**Последний бой:** если один из игроков берёт последнюю фишку из своей стопки, другие игроки ходят и завершают свой ход как обычно, и только после этого начинается последний бой.



# Игра втроём и вчетвером

## Молох в командной игре

Армия Молоха уникальна. Её фишки в обычном порядке наносят союзникам повреждения при атаках, но бонусы модулей и командного центра союзников на них действуют так же, как действуют бонусы командного центра и модулей Молоха на союзников. Кроме того, армия Молоха может толкать союзников, и её фишки могут быть отодвинуты союзниками. Также подразделения с сетью Молоха всегда будут ловить союзников в сети и, наоборот, будут ими пойманы.

## 2. Каждый сам за себя

В этом случае правила те же, что и в режиме «Каждый сам за себя» на трёх игроках.

## 3. Каждый сам за себя, с дополнительным набором очков

В этом случае правила те же, что и в режиме «Каждый сам за себя, с дополнительным набором очков» при игре втроём.

## Расширенное поле

Основное игровое поле состоит из 19 клеток, находящихся в середине поля. Вокруг них вы можете найти ещё один круг из дополнительных 18 клеток (подробнее — в разделе «Описание поля» на странице 7). Мы рекомендуем вам использовать их при игре впятером или даже вшестером. С другой стороны, если играют четверо, можно также договориться об использовании расширенного поля.

Если играть с расширенным полем, бой по-прежнему наступает, как только заполняются клетки основного поля.



# Описание армий

## Аванпост

### История

Последняя армия человечества Аванпост ведёт войну против Молоха на самых границах его владений. После нескольких лет партизанской войны люди изобрели многочисленные эффективные методы борьбы с чудовищными машинами. Их стремительные атаки имеют решающее значение против превосходящего по силе противника. Будучи всегда в движении, являясь, по сути, движущимся городом, Аванпосту удаётся ускользать от угроз. Благодаря множеству побед над силами Молоха, Аванпост получил большое количество различных технологий и теперь использует их против самих машин.

### Описание армии

Мобильность является главным преимуществом сил Аванпоста. Она заключается во множестве фишек боя — чтобы командуя этой армией игрок мог реализовывать возможность быстрой атаки. Кроме того, разнообразие модулей (включая те, что воздействуют на врага) может изменить ситуацию на поле боя в считанные секунды.

Основной недостаток этой армии — в малом количестве подразделений и в их слабой защите.

### Тактический совет

Центр поля является лучшей позицией для командного центра Аванпоста. Такая начальная позиция позволит передвигать командный центр с помощью фишек движения для уклонения от атак врага. Лишь когда поле почти заполнено, для защиты его следует укрыть за другими своими фишками или окружить ими.

### Командный центр 1



Присоединённые к командному центру фишки могут осуществить дополнительную атаку в фазу, следующую за фазой их последней атаки.

Если фишка атакует в две фазы, дополнительная, третья атака совершается в следующую за ними фазу. Если все атаки совершены в фазе инициативы 0, дополнительная атака утеряна, её нельзя использовать.

### Самоходная броня 1



Атаки в фазы инициативы 2 и 3, дальний бой, ближний бой, мобильность.

### Драчун 1



Ближний бой.

### Налётчик 2



Ближний бой и мобильность.

### Диверсант 1



Действует на всех соединённых с ним врагов, уменьшая их инициативу на 1.

### Пулемётчик 1



Атаки в фазы инициативы 1 и 2, дальний бой.

### Разведцентр 1



Пока разведцентр находится на поле, все перемещающиеся дружественные фишки могут двигаться на 2 клетки вместо одной.

### Коммандос 5



Дальний бой.

### Медицинский модуль 2



Присоединённая к медицинскому модулю фишка игнорирует все повреждения, нанесённые от одной атаки, после чего медицинский модуль убирается с поля.

### Уничтожитель 2



Дальний бой.

### Офицерский модуль 1



Увеличивает силу атаки присоединённых фишек на +1 в дальнем бою.

### Взломщик 1



Пока взломщик присоединён к вражескому модулю, этот модуль даёт бонусы силам Аванпоста вместо вражеских сил.

### Разведчик 2



Присоединённые фишки получают +1 к инициативе.

### Бой 6



Начинает бой. Ход игрока заканчивается. Нельзя использовать, если кем-то была взята последняя фишка в стопке.

### Движение 7



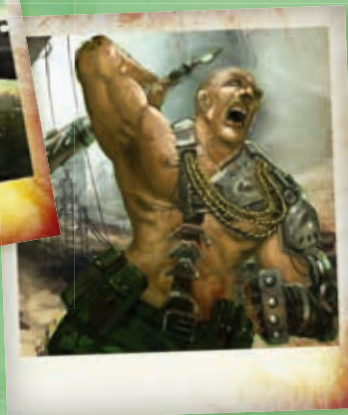
Передвиньте фишку на соседнюю незанятую клетку и/или поверните её в любом направлении.

### Снайпер 1



Наносит 1 повреждение одной выбранной фишке врага. Не может поразить вражеский командный центр.

Общее количество фишек **35**



Аванпост



## Молох

### История

Молох — программно-аппаратный комплекс, распространившийся на территории, равной по величине нескольким штатам. Именно Молох довёл человечество практически до вымирания в 2020 году. Теперь, тридцать лет спустя, он стал ещё больше и могущественнее. Орды машин рыщут в бесплодных землях в погоне за остатками человечества, чтобы их уничтожить. Все приказы передаются из «тела» Молоха, состоящего из нескольких соединённых между собой искусственных мозгов, планирующих тотальную победу. Несмотря на военное и технологическое преимущество, силы Молоха страдают от нехватки естественного человеческого интеллекта и его гибкости.

### Описание армии

Одно из главных преимуществ — хорошо защищённые подразделения. Благодаря этому большее количество фишек Молоха, в сравнении с силами врагов, остаётся на поле после боя. Значительное количество фишек, владеющих дальним боем, усиленных модулями, позволяет Молоху создать практически нерушимую линию машин, способных наносить тяжёлые повреждения командным центрам врага, в то время как его собственный командный центр остаётся под защитой чрезвычайно эффективных фишек-стражей.

С другой стороны, армия Молоха не такая подвижная, как остальные. В ней есть лишь несколько фишек боя, а значит, командующему этой армией будет трудно начинать бой самому.

### Тактический совет

Будет полезно расположить командный центр Молоха в одном из углов поля и окружить его тяжёлобронированными фишками. Затем окружить командный центр врага, дабы не дать ему ускользнуть от вас. Наконец, несколько стреляющих фишек с разным показателем инициативы стоит выстроить в линию, прорвать оборону врага и уничтожить его командный центр. Другая возможность заключается в том, чтобы переместить фишку на ключевое расположение благодаря использованию такого мгновенного действия, как толчок.

С другой стороны, благодаря специальному бонусу командного центра, повышающему силу атаки, он может эффективно использоваться в нападении (хорошей идеей будет поместить свой командный центр возле командного центра врага).

### Командный центр 1



Все дружественные фишки, прилегающие к командному центру, получают +1 к силе атаки в дальнем бою.

### Блокатор 2



Не может атаковать другие фишки; броня и прочность.

### Гибрид 2



Дальний бой.

### Пушка Гаусса 1



Может атаковать несколько врагов одновременно. Все враги на линии огня получают 1 повреждение. На эту фишку не действуют бонусы увеличения силы атаки. Прочность.

### Джаггернаут 1



Броня, дальний бой, ближний бой, прочность.

### Охотник-убийца 2



Ближний бой.

### Материнский модуль 1



Присоединённая фишка может осуществить дополнительную атаку в фазу, следующую за фазой его последней атаки. Если фишка атакует в две фазы, дополнительная, третья атака совершается в следующую за ними фазу. Если все атаки совершены в фазе инициативы 0, дополнительная атака утеряна, её нельзя использовать.

Общее количество фишек 35

### Бронированный охотник 2



Броня, ближний бой.

### Бронированный страж 1



Броня, дальний бой.

### Страж 1



Дальний бой.

### Защитник 1



Дальний бой, прочность.

### Шмель 1



Ближний бой.

### Боец с сетью 1



Сеть.

### Штурмовик 1



Атакует в фазы инициативы 1 и 2; прочность.

### Клоун 1



Ближний бой, прочность. Вместо атаки в свою фазу инициативы, может взорваться, нанеся 1 повреждение всем прилегающим фишкам (бонусы на него не действуют) — как вражеским, так и дружественным (включая командный центр). После взрыва клоун уничтожается (и никак не может быть отремонтирован).

### Мозг 1



Присоединённые фишки получают +1 к силе в ближнем и дальнем бою.

### Офицерский модуль 1



Присоединённые фишки подразделений получают +1 к силе атаки при стрельбе (в дальнем бою).

### Разведчик 1



Присоединённые фишки получают +1 к инициативе.

### Медицинский модуль 2



Присоединённое к медику подразделение должно проигнорировать все повреждения, нанесённые одной атакой, после чего медик сбрасывается.

### Воздушный удар 1



Наносит 1 повреждение выбранной клетке и всем прилегающим к ней клеткам. Крайние клетки поля не могут быть целью. Не действует на командный центр.

### Бой 4



Начинается бой. После боя ход игрока заканчивается. Нельзя использовать, если кем-то была взята последняя клетка в своей стопке.

### Движение 1



Передвиньте фишку на соседнюю свободную клетку и/или поверните её в любом направлении.

### Толчок 5



Оттолкните соседнюю фишку подразделения противника на другую свободную клетку (но не дальше, чем на одну). Если есть выбор из двух клеток — выбирает враг.

Молох





# Описание армий

## Борго

### История

С момента начала войны Молох создал множество поколений мутантов. Ускоренный рост, использование генной инженерии, высокий уровень боевых навыков — вот суть мутантов. Разные генетические линии и модели объединяются в кланы и бродят по пустошам, сражаясь за каждый сантиметр земли, часто друг против друга. Относительно недавно разрозненные группы наконец-то объединились под предводительством харизматичного кибермутанта Борго. Он повёл орды мутантов в поход против человечества под осквернённым личным знаменем со знаком биологической угрозы.

### Описание армии

Скорость — вот главное преимущество армии Борго, благо есть высокая инициатива и множество разведчиков. К тому же у этой армии есть большое количество фишек подразделений и неплохие улучшения для них в виде модулей.

Основным же минусом является недостаток стрелков, что навязывает игроку ближний бой.

### Тактический совет

Командный центр Борго наиболее эффективен в центре поля в окружении своих фишек. Ещё одна хорошая мысль — рассеять бойцов, чтобы они могли атаковать врагов по нескольким направлениям и таким образом эффективно очищать поле боя.

### Командный центр 1



Все соседние союзные фишки получают +1 к инициативе.

### Мутант 6



Ближний бой.

### Коготь 4



Ближний бой.

### Супермутант 1



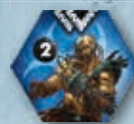
Броня, ближний бой, прочность.

### Солдаты с сетью 2



Солдаты с сетью Борго, кроме «отключения» врагов, могут атаковать их, нанося 3 повреждения. Атака происходит во время боя в фазу инициативы солдат с сетью. Сама по себе сеть работает как обычно (подробнее — в разделе «Использование сетей» на странице 12). Плюс эти бойцы могут атаковать пойманных ими врагов.

### Драчун 2



Ближний бой.

### Убийца 2



Дальний бой, мобильность.

### Суперофицер 1



Присоединённые фишки получают +1 к силе в ближнем бою. Прочность.

### Разведчик 2



Присоединённые фишки получают +1 к инициативе.

### Медицинский модуль 1



Присоединённая к медицинскому модулю фишка игнорирует все повреждения, нанесённые от одной атаки, после чего медицинский модуль убирается с поля.

### Офицерский модуль 2



Присоединённые фишки получают +1 к силе в ближнем бою.

### Бой 6



Начинается бой. После боя ход игрока заканчивается. Нельзя использовать, если кем-то была взята последняя фишка в своей стопке.

### Движение 4



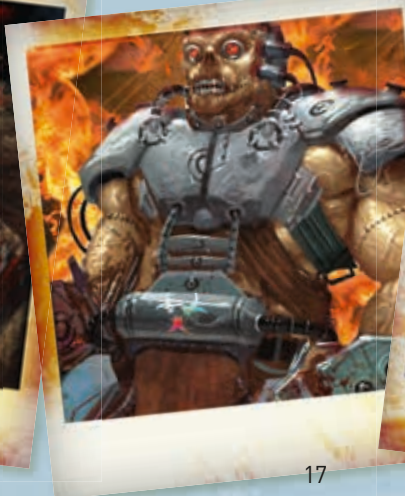
Передвиньте отряд на соседнюю свободную клетку и/или поверните его в любом направлении.

### Граната 1



Уничтожает 1 вражескую фишку, расположенную вплотную к вашему командному центру. Не может использоваться, если командный центр Борго опутан сетью.

Общее количество фишек 35



Борго



## Гегемония

### История

Гегемония — это область, находящаяся под контролем банд, постоянно воюющих за господство. Эти банды отправляются грабить и убивать, сея ужас далеко за границами Гегемонии. Сила и мастерство высоко ценятся среди бандитов, их любимой забавой являются полные насилия и жестокости гладиаторские бои.

### Описание армии

Главное преимущество армии — это большое количество бойцов с сетями, способных прервать самые смелые действия врага. Вдобавок к этому армия обладает сбалансированным количеством фишек боя, движений и толчков, что делает армию довольно мобильной.

У Гегемонии малое количество стрелков, из-за чего армия становится ориентированной на ближний бой.

### Тактический совет

Подразделения с сетями должны быть правильно расставлены, чтобы можно было опутать как можно больше вражеских фишек, включая и вражеский командный центр, или же чтобы защитить командный центр Гегемонии от посягательств. Благодаря бонусу командного центра, дающему +1 к силе в ближнем бою, он может быть эффективно использован в нападении (хорошая идея — поместить этот командный центр недалеко от командного центра врага).

### Командный центр 1



Все соседние союзные фишки получают +1 к силе в ближнем бою.

### Налётчик 3



Ближний бой и мобильность.

### Головорез 1



Ближний бой.

### Десятник 4



Ближний бой.

### Гладиатор 1



Броня, ближний бой, прочность.

### Боец с сетью 2



Сеть.

### Ретиарий 1



Кроме ловли фишек в сети, умеет атаковать в ближнем бою. Атакует во время боя в свою фазу инициативы. Сеть работает как обычно.

### Страж 1



Ближний бой, прочность.

### Универсальный солдат 3



Этот атакует подразделение в ближнем и дальнем бою одновременно (то есть наносит 2 повреждения стоящей рядом с ним фишке врага).

### Босс 1



Присоединённые фишки получают +1 к силе в ближнем бою и +1 к инициативе.

### Офицерский модуль 1 2



Присоединённые фишки получают +1 к силе в ближнем бою.

### Офицерский модуль 2 1



Присоединённые фишки получают +1 к силе в ближнем бою.

### Разведчик 1



Присоединённые фишки получают +1 к инициативе.

### Транспорт 1



В ваш ход каждая присоединённая фишка получает дополнительное действие движения и/или поворота, как если бы у неё была мобильность. Присоединённые фишки могут двигаться немедленно после размещения транспорта на поле, и им можно отодвигаться от транспорта. Транспорт двигать сам себя не может.

### Интендант 1



Присоединённая фишка может поменять одну ближнюю атаку на дальнюю, и наоборот. Если присоединённая фишка атакует более чем в одну фазу инициативы и/или более одного направления, игрок должен выбрать из них только одну атаку, получающую этот бонус. Этот бонус необязателен к исполнению. Если присоединённая фишка также соединена с другими модулями, их бонусы действуют.

### Бой 5



Начинается бой. После боя ход игрока заканчивается. Нельзя использовать, если кем-то была взята последняя фишка в своей стопке.

### Движение 3



Передвиньте отряд на соседнюю свободную клетку и/или поверните её в любом направлении.

### Снайпер 1



Наносит 1 повреждение одной выбранной фишке врага. Не может поразить вражеский командный центр.

### Толчок 2



Оттолкните соседнюю фишку отряда противника на другую свободную клетку (но не дальше, чем на 1). Если есть выбор из двух клеток — выбирает враг.

### Общее количество фишек 35



## Аванпост против Гегемонии

### Ход 1 (размещение командных центров)

Начинает игрок Аванпоста, решая поставить свой командный центр в самую середину поля для большей мобильности. Ведь у него много фишек движения в стопке.

Игрок Гегемонии помещает командный центр в один из углов — он делает это ради большей защиты.



### Ход 2 (Аванпост)

Игрок берёт фишку медицинского модуля (в начале игры игрок 1 берёт лишь одну фишку и не обязан её сбрасывать).

Игрок размещает этот модуль вплотную к своему командному центру и в то же время лишает врага возможности поставить свою фишку между командными центрами.



### Ход 3 (Гегемония)

Игрок берёт фишки движения и офицерского модуля (в начале игры игрок 2 берёт фишки и не обязан сбрасывать ни одну из них).

Игрок использует свою фишку движения и перемещает свой командный центр для возможности лучшей атаки. Кроме того, он ставит свой офицерский модуль прямо за командным центром, создавая идеальное место для расположения подразделения, которое получит бонусы и от командного центра, и от офицерского модуля и с ними будет атаковать командный центр врага. В то же время офицерский модуль — хорошая защита для командного центра.



### Ход 4 (Аванпост)

Игрок берёт движение, драчуна и уничтожителя.

Одну из этих фишек нужно сбросить — игрок решает сбросить движение.

Драчун помещён на свободную клетку сразу за командным центром и будет способен атаковать во время боя вражеский командный центр, используя бонус своего командного центра и атакуя дважды.

Уничтожитель помещён вплотную к командному центру врага. Это рискованный ход, но уже только одно это лишает командный центр Гегемонии способности двигаться.



### Ход 5 (Гегемония)

Взяты фишки: бой, боец с сетью, налётчик.

Игрок сбрасывает бой (в такой ситуации вряд ли стоит начинать сражаться).

Боец с сетью кладётся так, чтобы поймать в сети драчуна, а налётчик так, чтобы угрожать командному центру врага.



### Ход 6 (Аванпост)

Берутся: движение, бой, пулемётчик.

Одна из фишек должна быть сброшена. Игрок сбрасывает бой (для него ещё рановато).

Фишка движения перемещает командный центр подальше от угрозы налётчика. Пулемётчик занимает позицию для атаки командного центра врага издалека.



# Пример игры

## Ход 7 (Гегемония)

Взяты: универсальный солдат, десятник, боец с сетью.

Одна фишка уходит в сброс — это десятник.

Универсальный солдат расположен так, чтобы атаковать уничтожителя. Благодаря высокому уровню инициативы универсальный солдат убьёт уничтожителя ещё до того, как тот атакует командный центр.

Боец с сетью поставлен возле вражеского командного центра — заблокировать его и в то же время защитить второго бойца с сетью.

Наконец, налётчик использует свою способность мобильности, чтобы приблизиться вплотную к командному центру Аванпоста.



## Ход 8 (Аванпост)

Взяты: командос, разведчик, медицинский модуль.

Одна из них уходит в сброс — это медицинский модуль.

Командос поставлен для стрельбы в одного из бойцов с сетью, а разведчик усиливает его инициативу. Таким образом, командос сможет убить бойца с сетью достаточно рано, чтобы драчун смог освободиться от сетей и атаковать командный центр Гегемонии.



## Ход 9 (Гегемония)

Взяты фишки: десятник, босс, налётчик.

Одна уходит в сброс. Это налётчик.

Десятник встал за спину пулемётчика и даже обеспечил некоторую защиту от универсального солдата.

Босс помещён на поле так, чтобы усилить инициативу налётчика и его силу атаки.



## Ход 10 (Аванпост)

Взяты фишки: снайпер, движение, бой.

Игрок сбрасывает движение.

Первым делом снайпер уничтожает бойца с сетью, поймавшего командный центр Аванпоста. Теперь игрок, используя фишку движения, может передвинуть командный центр, уйдя из зоны досягаемости налётчика, но, похоже, сейчас наиболее важно защитить линию огня для командоса. Кроме того, на этом месте командный центр добавляет бонус фишке драчуна, который собирается атаковать командный центр врага.

Последняя взятая фишка — это бой. И, видимо, момент сейчас как раз подходящий — перед тем, как Гегемония вытащит и сыграет ещё одного бойца с сетью или снайпера. Игрок решает использовать фишку боя — и вот бой начинается.



## Ход боя

### Фаза инициативы 4

Наибольший показатель инициативы на поле — 4, так что бой начинается с фишки, чья инициатива равна 4. Только командос способен действовать в эту фазу (так как только у него инициатива равна 4), так что он стреляет во вражеского бойца с сетью и незамедлительно уничтожает его.

Фишка бойца с сетью убирается с поля. Фаза завершается.



### Фаза инициативы 3

Все фишки с инициативой 3 действуют одновременно. Налётчик (Гегемония), усиленный модулем босса, атакует командный центр Аванпоста и наносит ему 2 повреждения. Теперь у него 18 очков прочности. Драчун (Аванпост) атакует командный центр Гегемонии на 2 повреждения, и количество его очков прочности также падает до 18.

Далее десятник (Гегемония) бьёт пулемётчика, но, вместо того чтобы уничтожить его, уничтожается медицинский модуль (смотри правила использования медиков на странице 12). Универсальный солдат атакует уничтожителя и тут же уничтожает его. Фишки медицинского модуля и уничтожителя удаляются с поля.



# Пример игры

## Фаза инициативы 2

Все фишки с инициативой 2 действуют одновременно. Драчун, благодаря способности командного центра, может провести дополнительную атаку, так что он наносит 2 повреждения вражескому командному центру, и у него теперь 16 очков прочности.

Пулемётчик стреляет в командный центр Гегемонии и наносит 1 повреждение, так что у него остаётся 15 очков прочности.



## Последствия

Бой окончен, и игра возвращается в тактический режим, где ещё больше фишек будет взято и выложено. Начинается ход 11. Это ход Гегемонии.



## Фаза инициативы 1

Только у пулемётчика инициатива равна 1, так что действует только он. Пулемётчик стреляет во вражеский командный центр и наносит ещё одно очко повреждения. Теперь у него 14 очков прочности.



## Фаза инициативы 0

Только у командных центров нулевая инициатива.

Командный центр Гегемонии атакует драчуна и уничтожает его.

Командный центр Аванпоста бьёт по налётчику, и он уничтожен.

Фишки налётчика и драчуна удаляются с поля.



# Дополнительные материалы

## Этюды

Вместе с игрой в коробке вы найдёте набор из 55 карт с тактическими этюдами. Это загадки для одного игрока в мире Нейрошимы. Используйте свои стратегические навыки и приведите ваши войска к победе! Если вам сейчас не с кем поиграть или вы хотите проверить себя — эти этюды для вас!

Каждая задача требует от вас использования определённого количества фишек, сыгранных в определённом порядке, для того чтобы выиграть бой. На обороте карты вы найдёте решение.



1-4 игрока

Объясняется за 25 минут

От 13 лет

Для искушённых игроков

Партия 30 минут

Развивает системное мышление



Автор игры Michał Oracz.

Иллюстратор Piotr Cieśliński.

Дизайн Maciej Mutwil.

Отдельная благодарность: Łukasz Piechaczek, Tomasz Stchlerowski, Rafat Szyma, Maciej Mutwil, Ignacy Trzewiczek, Michał Herda.

Локализация: Д. Кибкало, С. Абдульманов, Т. Фисейский, Е. Кутепова, Е. Дубосарская, А. Стекольщикова, М. Половцев, А. Юшина, А. Бурдаев.

© 2013 Portal Games, ul. św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Poland.

© Издание на русском языке, ООО «Магеллан», 2014.  
125040, Россия, Москва, улица Нижняя, дом 7.  
Телефон +7-926-522-19-31.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателей запрещено.







5

6

7