



# AIR LAND & SEA

**RULEBOOK**

# AIR, LAND, & SEA

Величайший конфликт втянул нации в ожесточённое противостояние. Сражения протекают на всех фронтах - на земле, в небе и морях. Только тот, кому удастся проявить смелость, отвагу и недюжинный ум, сможет взять верх над противниками на всех трёх аренах боя.

## Игровые компоненты

- 1 Книга правил
- 3 Поля сражений
- 1 Небо(A)
- 1 Земля(B)
- 1 Море(C)
- 18 Боевых карт
- 6 Небо(D)
- 6 Земля(E)
- 6 Море(F)
- 2 Карты главкомов
- 1 Красная карта первого игрока(G)
- 1 Синяя карта второго игрока(H)
- 14 Жетонов ПО
- 2 Шестёрки(I)
- 6 Троек(J)
- 6 Единиц(K)



Рубашки боевых карт      Рубашки карт  
главнокомандующих

# ПОДГОТОВКА

1. Разместите три карты полей сражений в ряд в случайном порядке.
2. Замешайте боевые карты и раздайте каждому игроку по 6 карт в стартовую руку. Игроки держат имеющиеся у них карты в тайне от соперника.
3. Отложите оставшиеся боевые карты рубашкой вверх.
4. Разместите все жетоны рядом с игровым полем.
5. Замешайте обе карты главнокомандующего и раздайте каждому игроку по одной карте. Затем каждый игрок вскрывает свою карту главнокомандующего. Игрок, получивший красную карту начинает ходить первым.



# ХОД ИГРЫ

Игра проходит сериями раундов, которые называются **битвами**. Чтобы выиграть битву, вы должны либо:

- контролировать больше полей сражений, чем противник, после того, как оба игрока разыграли все свои боевые карты;
- убедить противника отступить.

Если вы выиграли битву, вы получаете **победные очки (ПО)**, представленные жетонами. Первый игрок, набравший 12 ПО празднует абсолютную победу!

# СТРУКТУРА БИТВЫ

Во время битвы игроки делают ходы по очереди, разыгрывая по одной карте, стараясь получить контроль над большим количеством полей сражений, чем противник.



Во время битвы вы не будете добирать боевые карты, поэтому обдуманно планируйте свой ход и постарайтесь выжать максимум из своих шести карт.

## СТРУКТУРА БИТВЫ

Каждое из трёх полей сражений формирует "колонку" между игроками: одну для неба, одну для земли и одну для моря. Боевые карты всегда разыгрываются на одно из трёх полей. Если карта располагается в колонке какого-либо поля сражений, это значит, что она "находится в этом поле сражения".

Находящиеся рядом друг с другом поля сражений называются соседними полями.

Разыгрывая боевую карту, помещайте её с вашей стороны от поля сражения. Все карты, лежащие с вашей стороны поля сражения, принадлежат вам.

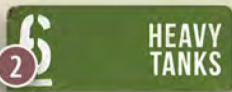
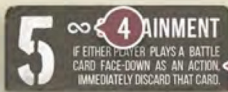
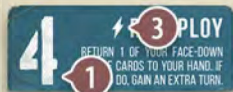


В данном примере битва находится в самом разгаре. На морское поле сражений разыграно три карты: одна принадлежит красному игроку и две - синему. Обратите внимание, что в данном примере земля соседствует с морем, в то время как земля и небо - нет.

## БОЕВЫЕ КАРТЫ

Разыгрывая боевые карты, вы меняете исход битвы, а значит и самой войны. То, насколько вы хорошо подбираете момент и предвосхищаете действия противника, в конце концов определит победителя.

**Сила:** в левом верхнем углу карты указана её боевая сила (1). Если суммарная сила боевых карт на вашей стороне поля сражения больше суммарной силы карт противника, вы контролируете это поле сражения.



**Тактические способности:** у большинства боевых карт рядом с показателем силы также имеются тактические способности (2), которые становятся активными как только вы помещаете боевую карту **лицевой стороной вверх** на поле сражения. Эти способности имеют либо **мгновенный (3)** либо **длительный (4)** эффект (подробнее смотрите на странице 7).

**Тип:** всего в игре имеется три типа боевых карт, которые разделены по цвету: серый для неба, зелёный для земли и голубой для моря. Каждый из цветов указывает на свой тип поля сражения. Как правило, боевые карты могут быть разыграны лицом вверх только на подходящее поле сражения: морские карты - на морское поле и так далее.



**Карты рубашкой вверх:** боевые карты также могут быть разыграны рубашкой вверх на любое поле сражения, в качестве "универсальной карты". Такие карты всегда имеют боевую силу, равную 2 и не обладают никакими тактическими способностями (смотрите страницу 7). В любой момент вы можете просматривать лицевую сторону принадлежащих вам карт, но не можете смотреть на сыгранные таким образом карты противника.

**Прикрытые карты:** когда боевая карта разыгрывается на поле сражения, на котором уже находится одна или несколько других карт, она выкладывается поверх самой последней, перекрывая её часть.

Боевые карты, перекрытые другими, называются прикрытыми картами. Прикрытые карты всё так же могут перемещаться и использовать тактические способности, но не могут быть перевернуты при помощи способностей.



# ХОД БИТВЫ

Во время битвы игроки делают ходы по очереди, начиная с игрока, получившего красную карту первого главнокомандующего.

**1<sup>ST</sup> PLAYER**

В свой ход игрок должен выполнить одно из трёх действий:

**Развёртывание, импровизация, отступление.**

**Развёртывание:** разыграйте одну боевую карту с руки лицом вверх. При розыгрыше вы должны соблюдать ограничения развёртывания:

- карта может быть сыграна только с вашей стороны поля сражения;
- тип карты должен совпадать с типом поля сражения (морская карта на морское поле и так далее).
- если в этом поле сражения у вас уже имеются карты, новая карта должна быть выложена поверх их (частично перекрыть):



Помните: как только вы разыгрываете боевую карту лицом вверх, эффект её тактической способности применяется незамедлительно (смотрите страницу 7).



**Пример:** в свой ход вы решаете сыграть карту с силой 3 "Морской бой" с руки (1) и помещаете её в морское поле сражений (2). На этом поле у вас уже имеются две карты, таким образом только что сыгранная карта помещается поверх них. После чего, вы немедленно применяете тактическую способность карты "Морской бой", которая позволяет перевернуть одну карту на соседнем поле сражения (3).

**Импровизация:** разыграйте одну боевую карту с руки лицом вниз на любое поле сражений. Такая карта считается "универсальной" и может быть сыграна на любое поле сражения, вне зависимости от типа.

**Пример:** в свой следующий ход вы играете наземную карту с силой 5 лицом вниз на небесное поле сражений. Этот ход разрешён, так как карты лицом вниз могут быть сыграны на любое поле сражений. Однако тактическая способность этой карты не применяется и её боевая сила считается равной 2.



**Отступление:** если вы предполагаете, что шансов на победу в текущем бою нет, вы можете отступить. В этом случае ваш противник выигрывает этот бой (смотрите страницу 9).



Подсказка: иногда лучше отступить, чтобы не дать противнику набрать больше победных очков!

После того, как вы выполнили действие, ход переходит к вашему противнику. Игроки продолжают делать ходы по очереди до тех пор, пока либо кто-нибудь из них не отступит, либо пока оба игрока не разыграют все свои боевые карты (смотрите страницу 9).



Запомните: вы не собираете боевые карты из колоды во время боя, если только об этом напрямую не указывает тактическая способность разыгранной карты.



## ТАКТИЧЕСКИЕ СПОСОБНОСТИ

Большинство карт обладают тактическими способностями, которые описаны текстом, расположенным справа от боевой силы карты. Когда вы разыгрываете карту лицом вверх с руки, либо лежащая лицом вниз карта переворачивается, эффект от её тактической способности незамедлительно вступает в силу. В игре существуют два типа тактических способностей: мгновенные и длительные, каждый из которых отмечен собственным символом.



**Мгновенная способность:** эффект этой способности применяется незамедлительно после розыгрыша, и каждый раз, как карта с данной способностью переворачивается лицом вверх. Эффект мгновенной способности срабатывает единожды и в дальнейшем не оказывает влияния на игровую ситуацию.

**Пример:** при розыгрыше тактическая способность "Транспортировка" позволяет вам единоразово передвинуть любую свою карту на другое поле сражения.



**Длительная способность:** эффект этой способности работает до тех пор, пока карта находится в игре лицом вверх. Как только карта с длительной способностью переворачивается лицом вниз, её эффект прекращает работать (если только карта не будет перевёрнута вновь).

**Пример:** эффект карты "Эскалация" увеличивает силу всех ваших перевёрнутых карт до 4. Если карта "Эскалация" будет перевёрнута лицом вниз эффектом какой-либо другой карты, её тактическая способность перестанет работать, и все ваши перевёрнутые карты снова будут иметь силу 2.

Вы **обязаны** применять эффекты тактических способностей, если только в тексте карты не указано слово "можете".

**Пример:** при розыгрыше боевой карты "Манёвр", вы обязаны перевернуть одну карту в соседнем поле сражения. С другой стороны, тактическая способность карты "Десантирование" указывает, что вы можете сыграть боевую карту, игнорируя требование к типу поля сражения. Так как в формулировке используется слово "можете", вы вольны игнорировать эту способность и разыграть следующую карту по обычным правилам.

Если эффект тактической способности невозможно применить, он игнорируется.



Заметка: если карта с мгновенной способностью переворачивается лицом вниз до того, как её эффект будет полностью применён, эффект прерывается и остальная его часть игнорируется.




## ЭФФЕКТЫ ТАКТИЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ

**Переворот:** некоторые тактические способности позволяют вам перевернуть карту. В этом случае, если выбранная карта лежала лицом вверх, переверните её лицом вниз и наоборот.

Если в способности не указано иного, вы можете переворачивать любые карты – как свои, так и карты противника.


**Пример:** текст карты "Манёвр" гласит: "Переверните боевую карту на соседнем поле сражения". Так как принадлежность выбираемой карты не указана, вы можете перевернуть либо свою карту, либо карту противника.

 Важно: прикрытые карты не могут быть перевернуты.

**Пример:** две первые карты, расположенные на морском поле сражения, прикрыты, поэтому они не могут быть перевернуты. Однако последняя карта (с силой 6) не прикрыта, и может быть перевернута по эффекту карты "Манёвр".




**Перемещение:** некоторые тактические способности позволяют вам переместить боевую карту на другое поле сражения. Вы можете перемещать карту вне зависимости от того, прикрыта она или нет. При перемещении карта не может менять владельца. На новом поле сражения перемещённая карта помещается поверх всех остальных.

 Заметка: перемещение карты не является розыгрышем, поэтому способности, не позволяющие разыгрывать карты, не блокируют перемещение.

**Карты в не совпадающих полях сражений:** может сложиться ситуация, в результате которой тип некоторых разыгранных карт не будет соответствовать типу поля сражений в которых они находятся. Такие карты не получают никаких штрафов и продолжают оставаться на разыгранном месте, а их сила учитывается при подсчёте суммарной силы на поле сражения как обычно.

**Сброс:** некоторые тактические способности позволяют сбросить карту. Сброшенные карты всегда помещаются вниз лицом под низ общей боевой колоды.

 Дополнительную информацию по действию эффектов тактических способностей можно найти в отдельном документе "Пояснения к картам".

# ОКОНЧАНИЕ БИТВЫ

Битва оканчивается в двух случаях:

**Если кто-то из игроков отступил.**

Если вы отступаете, то ваш противник побеждает в битве.

-или-

**Если оба игрока разыграли все карты с руки.**

В этом случае в битве побеждает игрок, контролирующий большее число полей сражений.

Вы контролируете поле сражения, если суммарная сила ваших боевых карт на этом поле больше, чем у вашего противника. В случае равенства сил, поле сражения находится под контролем первого игрока. Если на поле сражения нет карт ни с одной, ни с другой стороны, оно находится под контролем первого игрока.



**Пример:** первый игрок контролирует небо, так как его суммарная сила выше, чем у противника (6 против 3). Второй игрок контролирует наземное поле сражения (4 против 1). На морском поле сражения силы обоих игроков одинаковы (по 3), а значит оно находится под контролем первого игрока.

## ★★★ ПОЛУЧЕНИЕ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ ★★★

Если вы победили в битве, вы получаете победные очки. Количество получаемых очков зависит от того, отступил ли ваш противник и сколько при этом у него было на руках карт:

- если **никто** из противников не отступил, а значит оба игрока разыграли все карты, победитель в битве получает 6 очков.

- если **один** из игроков отступил, другой игрок получает очки в количестве, указанном на карте отступившего. Это значение зависит от количества карт, оставшихся на руке отступившего. Чем дольше вы затягиваете с отступлением, тем больше очков получит ваш противник!

После получения победных очков проверьте, имеется ли у победителя достаточное количество очков, чтобы одержать победу в игре (смотрите страницу 10). В противном случае переходите к следующей битве.



## ПОДГОТОВКА К СЛЕДУЮЩЕЙ БИТВЕ

1. Соберите все боевые карты и замешайте их, чтобы сформировать новую общую боевую колоду. Раздайте каждому игроку по 6 карт и отложите оставшиеся боевые карты рубашкой вверх, как вы делали в начале игры.
2. Затем сдвиньте поля сражений, как указано на изображении ниже:



3. И наконец, игроки обмениваются картами главнокомандующих.

## ПОБЕДА В ИГРЕ

После каждой битвы вы должны проверить, достаточно ли у победителя очков, чтобы выиграть игру. Первый игрок, достигший отметки в 12 ПО выигрывает войну (и игру).



Подсказка: вы можете изменять длительность игровой партии, увеличивая или уменьшая необходимое количество очков для победы. Например, если вы хотите более длительную партию, играйте до 18 очков.

## РЕЖИМ ДЛЯ НОВЫХ ИГРОКОВ

В ваших первых партиях можете использовать упрощённый метод подсчёта победных очков:

- игрок, победивший в битве, получает 1 ПО;
- игрок, набравший 3 ПО побеждает в игре.

В этом режиме правила подсчёта ПО на картах главнокомандующих игнорируются.



Подсказка: в этом режиме вы можете сконцентрироваться на изучении механики игры, а также особенностях применения тактических способностей, не переживая по поводу ПО, получаемого противником за слишком позднее отступление.

# CREDITS

**Game Design:**

Jon Perry

**Production:**

John Rogers

**Art Direction:**

Stephen Gibson

**Illustration:**

Valerio Buonfantino

**Graphic Design:**

Stephen Gibson

**Rules:**

William Niebling

**Lead Playtester:**

Montana Graboyes

**Playtesters:**

Torfi Asgeirsson • Ben Begeal • John D. Clair • Kavan Cleary • Alexander Cobleigh  
Zach Cober • Rick Cockram • Gabe Cuzzillo • Joel Dumas • Bennett Foddy • Rob Gosselin  
Tony Gullotti • Brian Henk • Alex Kibler • Jason Medina • David Mines • Frank Lantz  
Nathaniel Payne • Benjamin Pope • Bryan Pope • Erik Pope • Tiffany Pope • Mike Richie  
Holly Richie • John Rogers • Oke Scheel • Jon Simantov • Benoit Stordeur • Josh Wood  
Chris Register • The Kendall Family

This game is dedicated to Meems.

©2019 Arcane Wonders®, LLC. Not suitable for children under 3 years of age due to small parts. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR PERSONS UNDER THE RECOMMENDED AGE REQUIREMENT. Made in China.

