

# Братья по оружию

По вашему приказу

Что сильнее:  
война или  
дружба?



Авторы: Фабьен Рифо  
и Хуан Родригес

Художник:  
Тиньюс

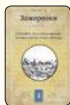
4 апреля 1916 года. «Война продолжается. Мы буквально живем в окопах, и с каждым днем становится все хуже. Но наш отряд держится, несмотря ни на что. Вместе до конца! Непонятно, что задумал штаб – последние несколько недель странные приказы идут один за другим. Бессмысленные приказы, бессмысленная война... Лишь слухи о возможном перемирии греют душу. Надеюсь, когда это случится, мы будем живы».

## Состав игры



13 карт простых  
заданий

13 карт обычных  
заданий



13 карт сложных  
заданий



карта  
Решающий штурм /  
Последний бой



карта  
новобранца  
для игры вдвоем



4 жетона  
снабжения для  
одиночного  
режима



6 фигурок солдат

Правила  
дополнения



# Братья по оружию По вашему приказу

В дополнении «По вашему приказу» появляются карты **заданий**, которые добавляются в игру новые сложности (хотя иногда будут и помогать).

Для опытных игроков задача станет труднее, но новички могут использовать карты простых **заданий**, которые, наоборот, облегчают игру.

Удачи!

## Благодарности

Хотим поблагодарить всех игроков, разделивших тяготы тестирования игры и оставивших о ней свои отзывы. Также хочется отметить фестивали Flip, Ludimania и Double-Six, и волонтеров-добровольцев, которые сделали их проведение возможным.

Большое спасибо вам, наши терпеливые тестировщики: Катрин Рифо, Коринн Блис, Мюриель Леме, Джереми Жалле, Бенуа Уиве, Франсуа Оттон, Сильвен, Жюльен, Тома, Нико и РН, члены ассоциаций Maison des Jeux из Турени и Mireuil из Пуатье и все остальные. Спасибо Cool Mini Or Not за поддержку игры. И, Тиньюс, ты всегда будешь в наших сердцах... Hasta Siempre.

## ■ Карты боевых заданий



2 или 3 игрока      4 или 5 игроков

Сложность и название задания

Эффект, действующий на задание

Условие сброса

Минимальная опасность задания

(число карт испытаний, которые получает каждый игрок)



Число карт испытаний не зависит от количества игроков

## ■ Уровень сложности

Перед началом игры выберите уровень сложности, возьмите 12 карт заданий, сформируйте соответствующую колоду и перемешайте ее.

В таблице справа указано, сколько карт каждого типа (простых, обычных и сложных) надо взять, чтобы получилась колода нужной сложности.

	Простые задания	Обычные задания	Сложные задания
<b>Необстрелянный</b> (чтобы научиться играть)	4	8	0
<b>Солдат</b> (для опытных игроков)	4	4	4
<b>Ветеран</b> (для отчаянных смельчаков)	2	4	6

## ■ Фигурки солдат

В начале выполнения задания игроки выставляют фигурки своих солдат рядом с нейтральной полосой, чтобы показать, что они присоединились к заданию. Когда

игрок отступает, он переносит фигурку своего солдата с нейтральной полосы на свои карты неприятностей, чтобы показать, что эти неприятности перестали влиять и на оставшихся игроков, и на текущее задание.



## Ловушки

Мы советуем играть с **ловушками**, но вы можете решить не использовать их, сделав игру легче (а свой подвиг — чуть менее впечатляющим).

Если вы все же решите играть без **ловушек**, то не сможете использовать **стратегическое отступление** («Действия», с. 6).



## Подготовка

В начале игры любой сложности в колоде **испытаний** должно быть 25 карт.

Положите рядом с ней 5 жетонов **речей**.

Положите карту «Решающий штурм / Последний бой» рядом с колодой **заданий**.

Решающий штурм / Последний бой

12 карт заданий

Колода боевого духа

Жетоны речей

Колода испытаний

Карта текущего задания

Карты **угроз** на нейтральной полосе



Пример игры

## Выполнение боевого задания

Задания выполняются так же, как и в базовой игре.

Отличия каждого этапа описаны ниже.

### 1 Подготовка

#### Карта задания

Командир не выбирает число карт **испытаний** для задания, а берет 2 карты из колоды заданий, выбирает одну из них и показывает ее остальным игрокам. Вторая карта возвращается на верх колоды заданий (и становится одной из двух карт, которые возьмет следующий командир).



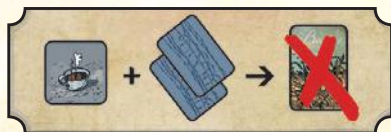
Играя вдвоем или втроем, раздайте каждому не менее 3 карт

Если игроков больше четырех, раздайте каждому не менее 2 карт

участник (см. правила базовой игры). Командир может увеличить это число (увеличив тем самым число карт **испытаний**). Также на карте указан эффект, действующий на задание.

### ■ Завершение боевого задания

Как правило, карты задания сбрасываются после этапа **снабжения**. Но некоторые сложные задания остаются в игре до тех пор, пока не будут выполнены определенные условия, изображенные вот в таких рамках.



Чтобы сбросить такую карту задания, один отступающий игрок должен взять 2 карты из колоды испытаний.

Если такой рамки нет, карта задания сбрасывается после этапа **снабжения**.

В начале выполнения каждого задания берите новую карту задания, даже если еще не сбросили предыдущую; эффекты этих карт складываются.

В конце этого буклета есть уточнения, касающиеся некоторых непростых заданий.

### ■ Опасность

Положите карту задания в начало **нейтральной полосы**. На карте указано минимальное число карт **испытаний** (иногда зависящее от числа игроков), которое получит каждый

## 24 Действия

### ■ Стратегическое отступление

Внимание!

*Стратегическое отступление можно использовать, только если вы играете с ловушками.*

Воспользоваться **стратегическим отступлением** может только тот, кто отступает первым: он выбирает одну карту с руки и кладет ее на верх колоды **ИСПЫТАНИЙ**.

Стратегическое отступление действует перед вступлением в силу любых эффектов **неприятностей** или **заданий**.

### ■ Бесконечные речи

Жетоны **речей** после использования больше не сбрасываются, а остаются в игре.



### Решающий штурм

Раздайте все карты из колоды испытаний. Нельзя использовать стратегическое отступление. Боевой дух не падает.

Если во время этого задания игроки не избавятся от всех карт на руках, игра заканчивается поражением.



### Последний бой

Раздайте все карты из колоды испытаний. Это задание считается проваленным, только если активны **Удлинители дуэлитов**. Нельзя использовать стратегическое отступление. Боевой дух не падает.

Если во время этого задания игроки избавятся от своих карт, они объявляются победителями. Посмертно



### ■ Решающий штурм / Последний бой

Взяв две карты **заданий**, командир вместо выбора одной из них может начать **решающий штурм** или **последний бой**. В этом случае он переворачивает соответствующую карту нужной стороной вверх. Это будет последним **заданием** в игре.

Вся нужная информация находится на выбранной стороне карты.

Во время такого последнего раунда **падение боевого духа** не происходит (находящиеся в игре карты **неприятностей** и **заданий** не вызывают падение боевого духа).

### 3/4 **Снабжение**



Тот, кто получил больше всех жетонов **снабжения**, может восстановить **талисман** в любом случае.

Если боевое задание успешно выполнено, игрок, получивший больше всех жетонов **снабжения**, может сбросить 2 карты **неприятностей** И восстановить свой **талисман**.

Если боевое задание провалено, игрок, получивший больше всех жетонов **снабжения**, может сбросить 1 карту **неприятности** И восстановить свой **талисман**.



### 4/4 **Падение боевого духа**

Максимальное число карт, которое нужно переложить во время **падения боевого духа** – 6 (даже если у игроков на руках больше карт). Минимальное число остается прежним – 3.

Внимание: **неприятность** может вызвать **падение боевого духа**, превышающее ограничение в 6 карт.



# Братья по оружию Вдвоём

По этим правилам можно играть как в базовую игру, так и с дополнением.

В этом режиме к игре добавляется третий **солдат: новобранец**. Участники играют за него по очереди. В основном применяются обычные правила для игры втроем.

## Подготовка

Оба игрока выбирают по 1 карте **солдата**. Третьим солдатом будет **новобранец**. Положите рядом с ним одноименную карту **неприятности**. Эту карту нельзя сбросить (эффекты **снабжение** и карты «Рождество» на нее не действуют).

В начале игры в колоде **испытаний** находится 25 карт. Опытные бойцы могут начать игру с 30 картами в колоде.

## Задания

Оба игрока по очереди становятся командирами. Жетон командира ставится между игроком и **новобранцем**, чтобы отметить, кто именно будет за него играть.

**Новобранец** получает карты как обычно, но они кладутся в открытую рядом с его картой **солдата**. Все решения за **новобранца** (сыграть карту, использовать **талисман** или отступить) принимает командир, не советуясь с другим игроком.

Решив, что **новобранец** должен отступить, командир случайным образом выбирает один из жетонов **снабжения новобранца** и выкладывает его лицевой стороной вверх. Если **новобранец** отступает первым, игрокам будет легче спланировать этап **снабжения** так, как они считают нужным.





**Примечание:** некоторые **неприятности** почти не влияют на **новобранца**. Используйте это на благо отряда. Например, если **новобранец** попадет под действие карты **«Самоуправство»**, то эффект не сработает, так как карта **«Новобранец»**, запрещающая ему становиться командиром, более приоритетная.

При игре **вдвоем** нельзя использовать **стратегическое отступление**.

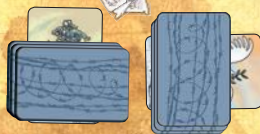
Не забывайте, что если после этапа **снабжения** на **новобранца** (как и на любого другого игрока) действуют 4 и более **неприятности** (включая карту **«Новобранец»**), игра тут же заканчивается.



Карты на руке **новобранца**.  
Всегда открыты



Активные **неприятности новобранца**



Пример игры **вдвоем**



# Братья по оружию В одиночку

В *одиночном* режиме игры вы управляете 3 **солдатами** (по очереди). Карты на руке считаются общими для всех.

**Внимание:** игра идет только по базовым правилам (т. е. карты **заданий** или **стратегическое отступление** не используются).

В этом режиме нельзя произносить **речи**.

Вместо обычных жетонов **снабжения** возьмите 4 особых жетона **снабжения**.

## Подготовка

Выберите 3 карты **солдат** и положите их перед собой стороной с **талисманом** вверх. Перемешайте 4 особых жетона **снабжения**. Уберите следующие **неприятности**: «**Рассеянность**», «**Немота**», «**Самоуправство**», «**Паника**», «**Эгоизм**» и «**Исступление**».

Подготовьте колоду **испытаний** (25 карт).

Назначьте одного из **солдат** командиром и отметьте его соответствующим жетоном. Возьмите на руку 3 начальные карты.



левый



в центре



правый



без снабжения

## Действия

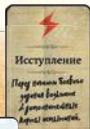
Разыграйте одно действие за **солдата** с жетоном командира, передайте жетон командира следующему **солдату**, и так далее, пока все **солдаты** не отступят или пока **задание** не будет провалено. Чтобы отметить, что **солдат** отступил, поверните его карту.

Сыграв карту, решите, будете ли вы добирать до трех карт на руке. Если решите не добирать, то не сможете добирать карты до завершения **задания**.

## Снабжение

Случайным образом выберите один особый жетон **снабжения**. Он покажет, кто из **солдат** получает **снабжение**. После этого сбросьте этот жетон. Один из жетонов (без изображения **солдата**) означает, что **снабжения** в этом раунде не будет.

Сбросив все 4 жетона, перемешайте их снова. Так как **одиночный** режим играется по базовым правилам, вам придется выбирать: восстановить **талисман** или избавиться от двух карт **неприятностей**.



Пример игры  
в одиночном  
режиме



## ■ Падение боевого духа

Количество карт, которые нужно переложить из колоды **боевого духа**, равно числу оставшихся на руке карт + 2. Поэтому чтобы замедлить **падение боевого духа**, нужно стараться завершать **задания** без карт на руке. Перед началом нового **задания** доберите карты на руке до трех.

## ■ Уточнения

«**Слабость**»: считается, что карты на руке принадлежат всем **солдатам**. Иными словами, пока на руке есть карты, другие **солдаты** не могут отступить.

«**Упрямство**»: пока на руке больше одной карты, попавший под действие этой **неприятности солдат** не может отступить.

## Уточнения эффектов карт заданий



**Небольшой дот**  
**Крупный дот**

**Угроза**, изображенная на такой карте, добавляется к каждому **заданию**

до тех пор, пока игроки не избавятся от этой карты. Чтобы это сделать, один из игроков сразу после отступления должен взять на руку 2 («Небольшой дот») или 3 («Крупный дот») карты **испытаний**.



**Талисман**

**Талисман** нельзя использовать против карт **заданий** или их эффектов, например, против карты **«Увязание»**.



**Натиск**

**Танк**

**Иприт**

Пока активна карта такого **задания**, каждый раз, когда разыгрывается карта **неприятности** (заметьте, «Рождество» не считается картой **неприятности**), сразу же переключайте одну карту из колоды **боевого духа** в колоду **испытаний** (из-за чего игра может закончиться поражением).

После успешного завершения **задания** положите под карту этого **задания** все карты **испытаний**, на которых есть хотя бы одна из **угроз**, указанных на карте **задания**. Собрав таким образом 5 карт **испытаний**, сбросьте карту **задания**.



**Решающий штурм**  
**Последний бой**

Во время такого **задания** падение **боевого духа** не происходит.

SPAGHETTI  
WESTERN  
GAMES



[www.cmon.com](http://www.cmon.com)

Графический дизайнер: Хуан Родригес  
Разработчики: Тиагу Аранья, Патрисья Жиль,  
Тиагу Гонсалвес, Гильерми Голарт, Изадора Лейти,  
Ренато Сасделли - Верстальщики: Хуан Родригес,  
Бенжамен Трейу, Жулиа Феррари - Издатель: Давид Прети



[www.lavkaigr.ru](http://www.lavkaigr.ru)

Руководитель проекта: Роман Шамолг  
Главный редактор: Александр Савенков  
Переводчик: Джей

Верстальщик: Даниил Власов  
Художник: Екатерина Иванова  
Корректоры: Татьяна Гошина,  
Наталья Мурсева, Илья Мурсева

