

ЗВІРІ НА ВІЙНІ

НЕВИДАМІ ФРОНТИ



ПРАВИЛА



ВІЙНА ТРИВАЄ!!!

...але далеко від лінії фронту
точиться ще одна війна.
За закритими дверима,
на заводах, у тінях.
І треба бути справжнім
генієм, аби здобути

ПЕРЕМОГУ!!!



СКЛАД ГРИ

1 правила

3 планшети театрів
воєнних дій:

- 1 розвідки (А)
- 1 дипломатії (Б)
- 1 економіки (В)

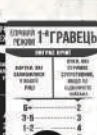
22 картки:

- 6 розвідки (Г)
- 6 дипломатії (Г)
- 6 економіки (Д)
- 2 генерали (Е)
- 2 генерали

епічного режиму (Є)

14 маркерів очок:

- 2 шістки (Ж)
- 6 трійок (З)
- 6 одиниць (И)
- 14 жетонів
припасів (І)



Сорочка картки
Сорочка картки
генерала

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Викладіть три планшети театрів воєнних дій в ряд випадковим чином.
2. Перемішайте дві картки генералів і покладіть по одній долілиць перед кожним гравцем. Потім кожен гравець перевертає свою картку генерала горілиць. Гравець, який отримав білу картку, ходитиме першим.
3. Перемішайте інші 18 карток долілиць і роздайте по 6 кожному гравцеві чи гравчині, щоб сформувати стартову руку. Гравці не повинні показувати одне одному картки в руці.
4. Покладіть решту карток з одного боку ігрової зони, не відкриваючи їх.
5. Покладіть усі жетони у стос з іншого боку ігрової зони.



ЯК ГРАТИ

Гра складається з низки раундів, які називають битвами. Щоб виграти битву, ви повинні виконати одну з двох умов:

- контролювати більше театрів воєнних дій, ніж ваш супротивник, після того, як в обох гравців закіняться картки;
- змусити вашого супротивника відкликати війська.

Якщо ви виграли битву, ви отримуєте переможні очки (ПО) у вигляді жетонів. Гравець, який першим отримає 12 ПО, перемігав у грі.

СТРУКТУРА БИТВИ

Під час битви гравці ходять по черзі, розігруючи у свій хід одну картку, щоб взяти під контроль більше театрів воєнних дій, аніж супротивник.



Якщо ви знайомі з грою "По всіх фронтах", можете одразу перейти до сторінки 8, де описано нові терміни тактичних здібностей, і до сторінки 10, де описано нові ігрові режими. Решта правил залишається незмінними.

ТЕАТРИ ВОЄННИХ ДІЙ

Кожен із планшетів театрів воєнних дій утворює між гравцями "стовпці", які називають **театрами**: розвідки, дипломатії, економіки. Картки завжди розігрують у ці три театри воєнних дій. Якщо картка перебуває у стовпці певного театру, ми говоримо, що картка «в цьому театрі».

Театри, що розташовано поруч, називають **суміжними театрами**. Гравець володіє всіма картками зі свого боку планшетів. Під час свого ходу ви розіграватимете картки лише на свою сторону.



Давайте розглянемо типову ігрову ситуацію в середині битви. У цьому прикладі в театрі дипломатії перебувають три картки: одна — першого гравця і дві — другого. Зверніть увагу, що театр дипломатії з театром економіки є суміжними, в той час як театр розвідки з театром економіки не є суміжними.

КАРТКИ БИТВИ

Картки розігрують, аби збільшити свою військову перевагу, і те, як їх розігрують, у кінцевому підсумку визначить, хто переможе у битві, а може і загалом у війні.




Сила: велика цифра на кожній картці — це її сила (1). Якщо загальна сила всіх карток з вашого боку театру перевищує загальну силу всіх карток з боку вашого супротивника, ви контролюєте цей театр.

4 **3** **1** **ЗНЕШКОДЖЕННЯ**
НАЗВЕТЬСЯ КАРТКА, ЯКЩО ВОНА Є В РУЦІ
ВАСО СУПРОТИВНИКА. У СВІЙ ХІД
ВИ ПОВИННІ ВІДКРИТИ ЦЮ
ТА ЗІГРАТИ ДОЛІЛИЦЬ.

2 **4** **2** **ВІДТАЧАННЯ**
У СВІЙ ХІД ВИ НЕ МОЖЕТЕ ГРАТИ КАРТКИ В
НЕВІДПОВІДНИЙ ТЕАТР. ЯКЩО ВИ РОБИТЕ
ЦЕ, ВАШ СУПРОТИВНИК ОТРИМУЄ
1 ЖЕТОН ПРИТАСІВ У ТОМУ ТЕАТРІ.

6 **2** **ВЕЛИКА ЗРАДА**

Тактичні здібності: на більшості карток поруч із силою також вказано тактичну здібність (2). Її ефект застосовується щойно картку буде розіграно горілиць у театр (або коли картку, що лежить долілиць, перевертають). Ці здібності є або **миттєвими** (3) або **постійними** (4). Більш детально це пояснено на сторінці 7.

Тип: картки поділяються на три типи, кожен з яких має певний колір і позначку, що стосується певного театру: розвідка має чорний колір і , економіка має червоний колір і , дипломатія має фіолетовий колір і . Зазвичай ви можете лише розіграти картку горілиць у відповідний театр: картки розвідки у театр розвідки тощо.



Картки, які зіграні долілиць: картки також можна розігравати долілиць як козир у будь-який театр. Картки, що лежать долілиць, завжди мають силу 2. Такі картки не мають тактичних здібностей (див. стор. 7). Ви можете подивитися ваші картки, що лежать долілиць, у будь-який час, але ви не можете дивитися такі картки супротивника.

Накріті картки: якщо картку було зіграно в театр, у якому вже є картки, то нову картку викладають

так, щоб вона перекривала раніше зіграну картку, але верхню частину цієї картки було видно. Будь-яка картка, яку було перекрито іншою, називається **накритою картою**. Так само будь-яка картка, яку не було перекрито, називається **ненакритою**.

Приклад: на малюнку праворуч картка "Мережа агентів" є накритою, а "Знешкодження" — ненакритою.

2 **4** **МЕРЕЖА АГЕНТІВ**
КОЛИ ІНША КАРТКА У СТОСАННОМУ
ТЕАТРІ НЕ Є НАСІДКОМ, ДОТРИМАЄСЯ
СИМ-СІМ-ТРИНАДЦЯТИ ТЕАТРІ

4 **ЗНЕШКОДЖЕННЯ**
НАЗВЕТЬСЯ КАРТКА, ЯКЩО ВОНА Є В РУЦІ
ВАСО СУПРОТИВНИКА. У СВІЙ ХІД
ВИ ПОВИННІ ВІДКРИТИ ЦЮ
ТА ЗІГРАТИ ДОЛІЛИЦЬ.

ХІД БИТВИ

Під час битви гравці ходять по черзі, починаючи з того, хто має картку генерала першого гравця.

1-й ГРАВЕЦЬ

У свій хід ви повинні виконати лише одну з цих трьох дій:
розгорнути війська, імпровізувати, відкликати війська.

Розгорніть війська: зіграйте зі своєї руки одну картку горілиць. Коли ви розіграєте картку, ви маєте дотримуватися таких обмежень:

- ви можете розігрувати картки лише з вашого боку планшетів театрів;
- тип картки повинен відповідати театру, в який ви її розіграєте (наприклад, картку розвідки можна розіграти лише в театр розвідки);
- якщо у вас вже є картки в цьому театрі, ви повинні покласти нову картку так, аби вона накривала (частково перекриваючи) ці картки.



Пам'ятайте: коли ви розіграєте картку горілиць, будь-яка тактична здібність цієї картки починає діяти (дивіться сторінку 7, де більш детально описано тактичні здібності).



Приклад: у свій хід ви вирішили розіграти картку економіки із силою 3 зі своєї руки (1), і кладете її горілиць в театр економіки (2). У цьому театрі у вас вже є дві картки, тому ви повинні розіграти картку із силою 3 так, аби вона накрила картку із силою 2 і картку із силою 1. Потім ви негайно застосовуєте тактичну здібність картки із силою 3, яка дозволяє вам перевернути одну з карток у суміжному театрі (3).

Імпровізуйте: розіграйте зі своєї руки одну картку долілиць у будь-який театр. Картки, які кладуть долілиць, вважають козирями. Їх можна розіграти в будь-який театр незалежно від їхнього типу.

Приклад: у ваш наступний хід ви розіграєте картку дипломатії з силою 5 і кладете її долілиць у театр розвідки. Ви можете зробити це, адже картку, яку кладуть долілиць, можна зіграти у будь-який театр. Ви не можете використати тактичну здібність цієї картки. Також сила цієї картки становить 2, а не 5.



Відкличте війська: якщо ви вважаєте, що ваші шанси виграти цю битву малі, ви можете відкликати війська. Якщо ви зробите це, то ваш супротивник виграє битву (дивіться сторінку 9).



Порада зі стратегії: іноді краще відкликати війська, щоб позбавити свого супротивника переможних очок!

Щойно ви завершили свою дію, хід переходить до вашого супротивника. Гравці продовжують ходити по черзі, поки один з них не відкликє війська, або обидва гравці не розіграють усі свої картки (дивіться сторінку 9).



Пам'ятайте: ви НЕ берете картки під час битви, за винятком тих випадків, коли тактична здібність дозволяє вам це зробити.



ТАКТИЧНІ ЗДІБНОСТІ

Більшість карток мають тактичні здібності, вказані на них. Якщо ви розіграєте зі своєї руки картку горілиць, або якщо картку, що лежить долілиць, перевертають, ефект її тактичної здібності застосовується негайно. Існує два види тактичних здібностей: **миттєві** та **постійні**. Їх позначено символом поруч зі здібністю.



Миттєві здібності: їхній ефект застосовується одразу після того, як картку було зіграно або розкрито внаслідок перевертання горілиць. Щойно миттєву здібність було застосовано, вона не має подальшого ефекту (хіба що цю картку буде розіграно або розкрито знову).

Приклад: тактична здібність картки "Свідомі втрати" дозволяє вам негайно знищити одну з ваших карток, аби також знищити будь-яку ненакриту картку.



Зувага: оскільки ефекти миттєвих здібностей застосовують, коли картку перевернуто горілиць, ефекти кількох миттєвих здібностей можуть застосовуватися одночасно. У такому випадку застосовуйте миттєві здібності в тому порядку, в якому їх було зіграно/відкрито. Повністю застосуйте ефект поточної здібності перед тим, як перейти до наступного.



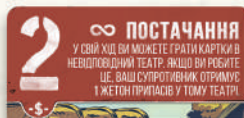
Якщо ви почали застосовувати ефект миттєвої здібності, ви повинні застосувати його повністю, навіть якщо цю картку буде перевернуто долілиць під час його застосування.



Постійні здібності: їхні ефекти діють постійно, поки картка лежить горілиць. Якщо картку з постійною здібністю було перевернуто долілиць, ефект здібності більше не діє (хіба що цю картку буде відкрито знову).

Приклад: тактична здібність картки "Постачання" дозволяє вам постійно розігравати картки в невідповідні театри. Тим не менш, щоразу як ви це робитимете, ваш супротивник отримуватиме жетон припасів у відповідному театрі.

Ви повинні застосувати ефекти тактичної здібності, якщо її опис не містить слова "можете". Якщо тактичну здібність неможливо застосувати, цю здібність ігнорують, і вона не має жодного ефекту.



ТЕРМІНИ ТАКТИЧНИХ ЗДІБНОСТЕЙ

Переверніть картку: перевернути долілиць картку, яка лежить горілиць, або перевернути горілиць картку, яка лежить долілиць. Якщо в здібності не зазначено інше, ви можете перевернути будь-яку картку — свою чи супротивника.

Приклад: на картці "Маніпуляція" написано "Переверніть ненакриту картку в суміжному театрі". Оскільки в тексті не зазначено, яку саме картку ви маєте перевернути, ви можете використати цю здібність, щоб перевернути одну зі своїх карток або картку супротивника.

Ненакрита/накрита картка: багато тактичних здібностей впливають лише на ненакриту або накриту картки (див. стор. 4). Якщо в тексті здібності не зазначено, що йдеться про ненакриту/накриту картку, то здібність можна застосувати до будь-якої картки.

Невідповідність карток театрам: можливо, що внаслідок застосування тактичних здібностей картка може опинитися в театрі, який не відповідає її типу. Якщо таке трапляється, картка не зазнає жодних штрафів за те, що перебуває в "неправильному" театрі. Ця картка залишається на своєму місці, і її сила враховується під час розрахунку контролю цього театру.



Заувага: ви не зобов'язані використовувати здібність "Постачання". Якщо ви можете розіграти картку в невідповідний театр іншим способом, ви можете ігнорувати тактичну здібність картки "Постачання".

Зниште: знищені картки завжди кладуть долілиць під низ колоди. Якщо картку було знищено відразу після того, як було зіграно, ви не можете скористатися тактичною здібністю цієї картки.

Запаси: один жетон запасів дає +1 сили. Жетони викладаються до театрів або з вашого боку, або з боку ворога.

Відкрийте: оберіть картку в вашій руці та покажіть її супротивнику. Відкриті картки повертаються в руку власника після того, як їх було відкрито. Якщо у вас в руці немає карток, ви не можете відкрити картку. Якщо ви не можете або не хочете відкрити картку, ви не можете скористатися ефектом тактичної здібності, яка цього вимагає.

Назвіть: вкажіть картку, назвавши тип театру і силу. Наприклад, "Розвідка 6". Ви не можете назвати картку, використовуючи лише її назву. На зворотній стороні планшетів є підказка.

Більша/менша картка: аби визначити, що картка є більшою або меншою за іншу картку, порівняйте силу обох карток. Якщо картка перебуває в руці гравця, завжди використовуйте силу на лицьовій частині картки. Якщо картка перебуває в грі, використовуйте будь-яку доступну силу (картка, що лежить долілиць, матиме силу 2).

ЗАКІНЧЕННЯ БИТВИ

Битва може закінчитися двома способами:

Якщо будь-який гравець відкликав війська.

Якщо ви відкликали війська, ваш супротивник виграє битву.
- АБО -

Якщо обидва гравці зіграли всі картки у своїх руках.

У цьому випадку гравець, який контролює найбільшу кількість театрів, перемагає в битві.

Щоб узяти під контроль театр, загальна сила ваших військ у цьому театрі повинна перевищувати загальну силу військ противника, які там перебувають. У разі нічий контроль над театром здобуває перший гравець.



Приклад: перший гравець контролює театр розвідки (6 проти 3). Другий гравець контролює театр дипломатії (4 проти 3). Однакова сила гравців у театрі економіки (3) призводить до нічий. Оскільки нічий вирішується на користь першого гравця, він перемагає в битві, бо зрештою контролює два театри.

★ ★ ПІДРАХУНОК ПЕРЕМОЖНИХ ОЧОК ★ ★

Якщо ви виграли битву, ви отримуєте переможні очки, які відстежують за допомогою маркерів очок. Кількість ваших ПО залежить від того, чи відкличе ваш супротивник війська, і від того, коли саме він це робить:

- Якщо жоден гравець не відкликав війська, перед тим, як у обох гравців закінчилися картки, переможець битви отримує 6 ПО.
- Якщо один з гравців відкликав війська, інший гравець отримує кількість очок, вказану на картці генерала супротивника, що залежить від кількості карток, яка залишилася в руці гравця, що відкликав війська. Що довше ви не відкликаєте війська, то більше ваш супротивник отримає ПО!

Після підрахунку перевірте, чи переможець битви має достатньо ПО, щоб перемогти у грі (див. стор. 10). Якщо ні, підготуйтеся до наступної битви.

ПІДГОТОВКА ДО НАСТУПНОЇ БИТВИ

1. Зберіть усі картки, перемішайте їх і створіть нову колоду. Роздайте по 6 карток кожному гравцеві чи гравчині. Покладіть решту колоди з одного боку ігрової зони, так само як робили на початку гри.

2. Потім змініть розташування планшетів театрів, як показано нижче:



3. Насамкінець, гравці обмінюються картками генералів, і той, хто був першим гравцем, стає в наступній битві другим гравцем.

ПЕРЕМОГА В ГРІ

Після кожної битви ви повинні перевіряти, чи має переможець битви достатньо переможних очок, аби оголосити перемогу. Гравець, який першим набере 12 ПО, перемагає у війні (й у грі).



Підказка: ви можете регулювати тривалість гри, змінюючи кількість переможних очок, які потрібно набрати. Якщо ви хочете зіграти довшу партію, грайте поки один з гравців не набере 18 очок.

ВИКОРИСТАННЯ З НАБОРОМ “ЗВІРІ НА ВІЙНІ: ПО ВСІХ ФРОНТАХ”

Цю гру можна використовувати як окремо, так і поєднувати з грою “Звірі на війні: По всіх фронтах” двома способами:

1. **Звичайний режим:** оберіть із двох наборів 3 будь-яких театри. Наприклад, ви можете обрати театри повітря, розвідки, економіки. Використовуйте планшети і картки лише обраних театрів. Решту карток не використовуйте. У всьому іншому грайте як зазвичай.

2. **Епічний режим:** використовуйте 5 театрів замість 3. Стартова рука тепер складається з 10 карток, а не 6. Використовуйте картки генералів епічного режиму замість звичайних. Якщо жоден з гравців не відкликає війська, битву виграє учасник, який контролює принаймні 3 театри. Оскільки партії в епічному режимі довші, ми рекомендуємо грати до 6 ПО замість звичайних 12.

ВАРІАНТ ДЛЯ 3-4 ГРАВЦІВ

Завдяки командному варіанту до гри можуть долучитися більш ніж два гравці. Цей варіант можна легко поєднувати зі стандартним та епічним режимами.

ЗМІНИ В ПІДГОТОВЦІ ДО ГРИ

Розділіться на 2 команди. Ви можете грати 1 проти 2, або 2 проти 2. Двом командам бажано сидіти з протилежних боків стола. Також бажано, щоб товариші по команді сиділи поруч одне з одним з того самого боку стола.

Гравець, який грає в команді **один**, бере звичайну кількість карток на початку гри: 6 карток у стандартному режимі та 10 карток в епічному режимі.

Гравець, який грає в команді з **іншим гравцем**, бере половину від звичайної кількості карток: 3 картки в стандартному режимі та 5 карток у епічному режимі.



Після того, як усі подивляться стартову руку, гравці, які грають у команді, міняються 1 картокою одне з одним.

ПОРЯДОК ХОДУ

Команди ходять по черзі. У хід команди грає лише один учасник цієї команди. У команді з двох гравців завжди грає гравець, який має більше карток у руці. Якщо гравці мають однакову кількість карток у руці, вони вирішують, хто з них гратиме.

ПІДРАХУНОК ОЧОК І ВІДКЛИКАННЯ ВІЙСЬК

Якщо гравці, які грають у команді, відкликають війська, вони повинні додати всі свої картки з руки, щоб визначити, скільки ПО отримає їхній супротивник. Оскільки командні ігри зазвичай тривають довше, ми рекомендуємо грати до 6 ПО в стандартному режимі та лише одну битву в епічному режимі.

СПІЛКУВАННЯ

Гравці можуть говорити, що хочуть, але повинні робити це так, щоб це могли почути гравці обох команд.



Порада зі стратегії: картки, якими ви обмінюєтесь на початку гри, можна використовувати для зашифрованого спілкування зі своїм товаришем по команді. Наприклад, ви можете сказати щось на кшталт: "Я маю багато сили в театрі, картку якого я тобі дав".

Окрім початкового обміну картою, ви не маєте жодної можливості показувати картки у своїй руці іншому гравцеві.

Обидва гравці команди можуть підглядати будь-які картки, які лежать долілиць на їхньому боці стола.

Коли картку відкрито, усі гравці з обох команд можуть її подивитися.

ТАКТИЧНІ ЗДІБНОСТІ

Якщо в описі здібності сказано "ви", це стосується усієї команди. Так само, якщо в описі йдеться про "супротивника", це стосується усієї команди супротивників.

Роз'яснення:

- "Летовище", "Посол", "Постачання" — постійні тактичні здібності, які можуть використовувати обидва гравці команди.
- "Повітряний десант" — тактичні здібності, які впливають на ваш наступний хід діють на гравця вашої команди, який ходитиме наступним, незалежно від того, хто розіграв тактичну здібність.
- "Важелі тиску", "Реквізиція", "Спостереження" — коли команда повинна відкрити картку, гравці команди можуть разом вирішити, хто саме з них її відкриє.
- "Знешкодження" — якщо будь-який гравець команди має названу картку, цей гравець має відкрити її та розіграти в хід своєї команди, незалежно від того, чи має він ходити.
- "Ротація" — гравці команди разом вирішують, хто з них візьме в руку картку, яка лежить долілиць.
- "Давати і брати" — коли команда має взяти картку, гравці разом вирішують, хто саме її візьме. Так само, коли команда має отримати картку, гравці вирішують (до того, як подивляться картку), хто саме з них її отримає.



НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ

Дизайн гри:
Джон Перрі

Виробництво:
Волтер Барбер, Браян Поуп

Маркетинг:
Роберт Гейстлінгер

Художнє оформлення:
Стівен Гібсон, Демієн Маммоліті

Ілюстрації:
Дерек Лауфман

Графічний дизайн:
Стівен Гібсон

Правила:
Вільям Ніблінг

Провідні тестувальники:
Джастін Лове, Монтана Грабойс

**Тестувальники і
тестувальниці гри:**

А. Дж. Брендон
Тайлер Бреннсфілд
Єгор Чистяков

А. Дж. Ешеверія
Марк Елке • Саммі Елке
Джеймс Фірнхабер

Віб Гінтер • Пітер Карімеддіні
Кайл Кукштель

Тайлер Кілгор • Алекс Найт
Адам Орнштейн • Ден Пірс
Кріс Реджистер • Айві Терстон
Джейсон Терстон • Джої Вігор
Джей Воулес • Томас Велкер
Мінь Нгуєн • Енді Тао

Пол Філар • Марк Фахлер
Ден Пірс • Бенджамін Поуп
Кейтлін Новак

Цю гру присвячено Мімс.

УКРАЇНСЬКА ЛОКАЛІЗАЦІЯ

Головний редактор: Володимир Янчарін

Перекладач: Антон Мінаков

Верстальник: Влад Дімаков

Коректори: Степан Бобошко,
Тетяна Рижикова

Ексклюзивний дистриб'ютор на території України:
ТОВ "ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС"

м. Дніпро, вул. Маршала Малиновського, 22/57

www.games7days.com



©2022 Arcane Wonders®, LLC. Не підходить для дітей віком до 3 років через дрібні деталі. ЦЕЙ ПРОДУКТ НЕ Є ІГРАШКОЮ. НЕ ПРИЗНАЧЕНО ДЛЯ ОСІБ ДО РЕКОМЕНДОВАНОГО ВІКУ. Зроблено в Китаї.

