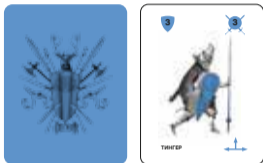


ВСТРЕЧНЫЙ БОЙ

ПРАВИЛА ИГРЫ

В КОРОБКЕ

- 17 карт армии Севера



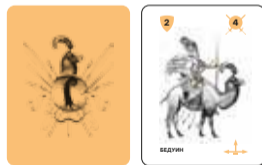
- 17 карт армии Востока



- 17 карт армии Запада



- 17 карт армии Юга



- правила игры

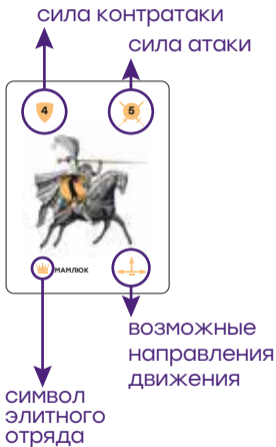
ЗАДАЧА ИГРОКА

Прорваться в лагерь противника. Если это никому не удалось, то к концу игры иметь численное преимущество на поле.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Сядьте друг напротив друга, выберите себе армию (колоду), перемешайте и положите перед собой – это будет ваш Резерв, у каждого игрока свой.

Характеристики отряда



Возможные направления движения:



Движение и атака только вперёд. За свой ход шагает только на 1 ячейку.



Движение и атака в одном из трёх направлений. За свой ход шагает только на 1 ячейку.



Черта снизу означает, что за свой ход отряд может ходить на 2 ячейки в том случае, если первый ход кончается на пустой ячейке (разрешено делать один ход в одном направлении, другой – в другом или не совершать его вообще).

Расстановка войск

Игроки готовятся к сражению, по очереди выкладывая карты и формируя игровое поле.

Первый игрок кладёт свою верхнюю карту на стол.

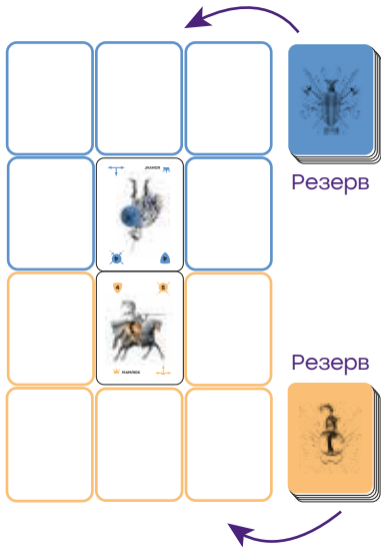
Второй кладёт свою напротив, вплотную к карте противника.



Игроки по очереди выкладывают по карте, заполняя свободные места на своей половине поля, вокруг центральных карт. Место для карты игрок выбирает сам.

К концу расстановки сформировано поле 3x4 карты, готовое к битве.

Формируем игровое поле



ПРОЦЕСС ИГРЫ

Первый игрок делает ход. Он открывает верхнюю карту из своего Резерва и кладёт на место одной из трёх ближайших к нему карт.

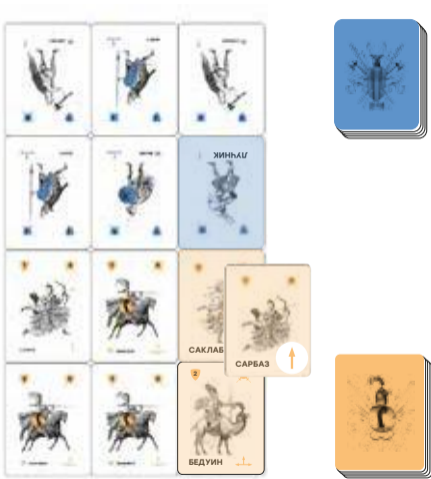


Кладём в одно из трёх мест

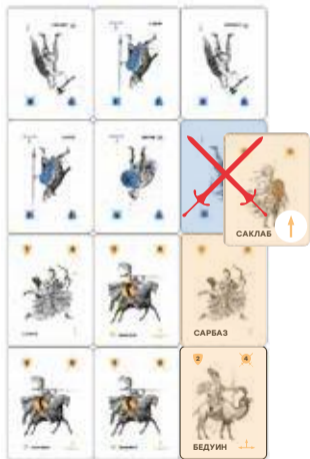
Когда новая карта попадает на игровое поле, там нет для неё свободного места. Новый отряд вытесняет другую карту с ячейки, которую хочет занять.

Вытесненный отряд при этом двигается в одном из возможных для него направлений (вперёд или вбок – в зависимости от стрелки на карте). Продвигаясь, он вытесняет следующую карту. И так дальше.

Движение продолжается до тех пор, пока отряд игрока не войдет на ячейку, где располагается отряд противника. В этот момент происходит атака.



В данном случае Бедуин занимает место Сарбаз, Сарбаз вытесняет Саклаба.



Саклаб продвигается
и атакует Лучника.



Чтобы определить исход атаки, сравните параметры «сила атаки» нападающего и «сила контратаки» обороняющегося.

Возможные варианты:



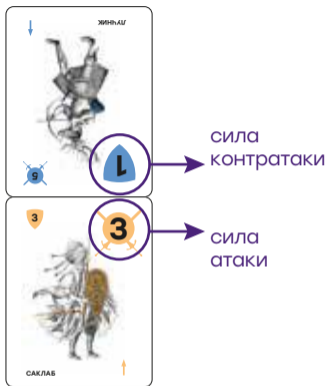
Обороняющийся (синий) отряд терпит поражение: карта уходит с поля в сброс, а атакующий (жёлтый) отряд занимает его позицию.



Оба отряда отступают: карты уходят с игрового поля в сброс, вместо них остаётся пустое место.



Атакующий (жёлтый) отряд терпит поражение: карта уходит с игрового поля в сброс.

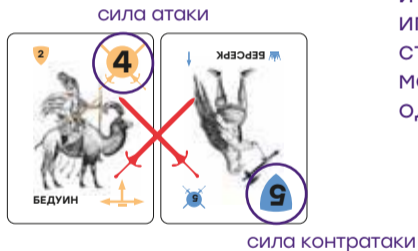


В данном случае сила атаки больше силы контратаки, поэтому синий отряд терпит поражение, а жёлтый занимает его позицию на поле.



После сражения право ходить переходит другому игроку. Он выкладывает на поле карту из своего Резерва по тем же правилам (смотрите стр. 6). Игроки по очереди совершают ходы, пока один не прорвётся в лагерь противника или пока не кончатся карты в Резервах.

ВАЖНЫЕ МОМЕНТЫ

- Отряд, атакующий вбок (не вперёд), получает бонус +2 к силе атаки.



Бедуин проводит атаку вбок против Берсерка, побеждает благодаря бонусу +2 к силе.

- Если отряд заканчивает своё движение на пустой ячейке, атаки не происходит и ход переходит другому игроку. Но отряды со стрелками  и  могут продвинуться ещё на одну ячейку и атаковать.


- Отряды в игре двигаются, не выходя за боковые границы поля (3x4 карты).
- Если отряд, двигаясь, переходит границу поля на стороне противника (прорывается в лагерь), то прорвавшийся немедленно побеждает в игре.



ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

1. Если один из игроков прорвался в лагерь противника, игра немедленно заканчивается победой этого игрока.

2. Если никто не прорвался в чужой лагерь, а карты из Резервов все выложены у обоих игроков, то определяем, чья армия находится в большинстве. Каждый игрок подсчитывает количество отрядов, оставшихся на игровом поле. Побеждает тот, у кого отрядов больше.

3. Если никто не прорвался и отряды на поле в равном количестве, то победителя определяют по числу уцелевших элитных отрядов с символом .

Если и тут равное число, то засчитывается ничья.

БОЛЬШЕ СТРАТЕГИИ

Если вы готовы к более сложным тактическим решениям, после этапа «Расстановка войск» возьмите в руку 3 карты из Резерва и выбирайте следующую карту для своего хода из них. Каждый раз после хода добирайте одну карту в руку.

Армия	Отряд	Количество карт
Запад	Рыцарь 	3
	Сержант 	3
	Оруженосец	3
	Кнехт	4
	Арбалетчик	4
Север	Берсерк 	3
	Конунг 	3
	Всадник	3
	Тингер	4
	Лучник	4
Восток	Хатамото 	3
	Гокэнин 	3
	Асигару	5
	Асигару-лучник	6
Юг	Мамлюк 	6
	Бедуин	5
	Саклаб	4
	Сарбаз	2

Как говорится, после драки кулаками не машут,
но можно разыграть ещё один Встречный бой.

Играйте с удовольствием, и присоединяйтесь
к нам в социальных сетях.



@prostyepravila



простые
правила