

Контроль над регіоном



Регіон — це замкнена область, оточена дорогами та базами.

За контроль над регіонами ви отримуєте нагороди.
Зайнявши всі **бази**, що оточують регіон, ви негайно здобуваєте контроль над ним.
Візьміть усі нагороди, що лежать у центрі цього регіону, і покладіть їх поруч зі своєю підставкою так, щоб супротивник їх бачив. Вони залишаться у вас до кінця партії, навіть якщо ви згодом втратите контроль над цим регіоном.
Увага:
♦ За один хід можна здобути контроль над кількома регіонами одночасно.
♦ Здобувши контроль над регіоном, у якому немає нагород, ви не отримуєте нагороду.

Приклад:
Виставляючи воїна **1**, ви «закриваєте» воїна супротивника і тепер контролюєте всі бази навколо регіону. Ви отримуєте 3 нагороди **2**, що лежать у центрі цього регіону, і кладете їх поруч зі своєю підставкою. Таким чином ви стаєте на крок ближче до перемоги за кількістю нагород.



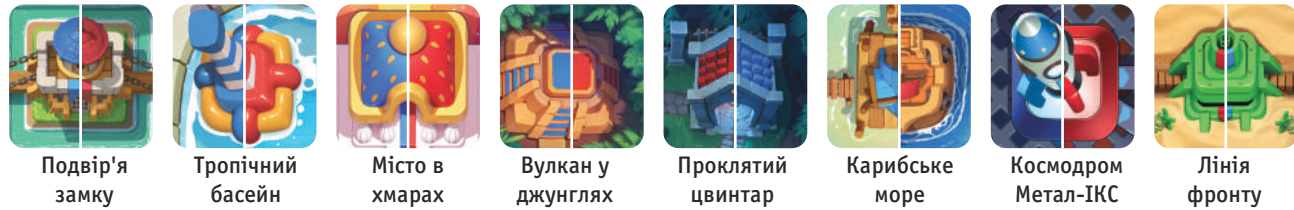
КІНЕЦЬ ГРИ

Гра негайно завершується, коли стається одна з таких подій:

ЗАХОПЛЕННЯ ВОРОЖОГО ШТАБУ

Виставивши свого воїна на штаб супротивника, ви негайно перемагаєте у грі.
Увага: якщо на полі бою у супротивника є кілька штабів, для перемоги вам достатньо захопити лише один із них.

ВИГЛЯД ШТАБІВ НА РІЗНИХ ПОЛЯХ БОЮ:



ВИКОНАННЯ ЦІЛІ ЗА НАГОРОДАМИ



Якщо ви здобули стільки нагород, скільки вказано в цілі поля бою, ви негайно перемагаєте у грі.

Гра також завершується, якщо учасник не може ні взяти, ні виставити воїна. У такому разі порівняйте кількість нагород. Перемагає той гравець, у якого їх більше.
У разі нічиєї програє той учасник, чий хід призвів до завершення партії.

Розробники: Паоло Морі та Алессандро Цуккіні.
Художник: Поль Мафайон.
Переклад: Юко.
Автори та подяки: www.rprod.com/en/toy-battle/credits
© REPOS PRODUCTION 2025. УСІ ПРАВА ЗАХИЩЕНІ.
Цей матеріал призначений для розважальних цілей.



КОМПОНЕНТИ



Щоб врахувати всі види дальтонізму, сині та червоні жетони воїнів і символи цілей на полях зроблені різними за формою. На зворотному боці жетонів також вказано особливий символ.



ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Оберіть 1 із 8 полів бою.

Увага: у першій партії рекомендуємо використовувати «Подвір'я замку» (зображене нижче).

Покладіть поле бою між собою та супротивником так, щоб перед кожним із вас був один із символів:  .

Символ визначає колір ваших воїнів і показує кількість нагород, необхідну для перемоги.

2. Помістіть 1 фішку нагороди на кожну точку поля з . Решту нагород приберіть у коробку.

3. Кожен гравець бере підставку для жетонів.

4. Кожен гравець перемішує жетони воїнів свого кольору і кладе долілиць. Це його запас.

5. Кожен гравець прибирає 4 випадкові жетони воїнів зі свого запасу в коробку. Вони не використовуються в цій партії.

6. Випадковим чином оберіть першого гравця. Він бере 3 воїнів зі свого запасу та кладе їх на підставку. Другий учасник кладе на підставку 4 воїнів.

7. Залиште місце для скиду поруч із полем бою.
Увага: у перших партіях рекомендуємо використовувати пам'ятку гравця (у ній описані всі типи воїнів і полів бою).

Синій гравець ходить першим, тому бере лише 3 воїнів.



СТРУКТУРА ПОЛЯ БОЮ:

- А Штаб.
- Б Ціль за нагородами.
- В База.
- Г Особлива база.
- Д Дорога.

ІГРОВИЙ ПРОЦЕС

Гра складається з кількох ходів і завершується в одному з 3 випадків: коли один із гравців захоплює штаб супротивника; коли хтось досягає цілі за нагородами; коли гравець більше не може виконувати дії.

Важливо: у правилах та пам'ятці гравця термін «база» стосується також і особливих баз. Штаб не вважається базою.

ВОЇН

Кожен жетон воїна має 3 копії.

Сила воїна варіюється від 1 до 7, також воїн може бути джокером (.

Більшість воїнів мають особливий ефект.



Структура ходу

Починаючи з першого гравця, учасники ходять по черзі та виконують одну з двох дій, доки партія не завершиться:

ВЗЯТИ 2 ВОЇНІВ

Візьміть будь-яких 2 воїнів зі свого запасу та покладіть їх на підставку.

На підставці може бути не більше 8 воїнів. Якщо у вас уже є 8 воїнів, ви не можете обрати цю дію.

Увага: якщо у вашому запасі залишився лише 1 воїн або на вашій підставці є лише 1 вільне місце, ви можете виконати цю дію, взявши тільки 1 воїна.

ВИСТАВИТИ 1 ВОЇНА НА ПОЛЕ БОЮ

Оберіть 1 воїна на вашій підставці та помістіть його в комірку поля бою, дотримуючись правил розміщення (див. с. 4). Ця комірка вважається зайнятою вами.

Застосуйте ефект воїна (якщо він є). Потім, якщо це особлива база, застосуйте ефект бази (див. пам'ятку гравця).

Увага: рекомендуємо не використовувати ефекти особливих баз у перших партіях. Вважайте їх звичайними базами.

Правила розміщення

Виконуючи дію **ВИСТАВИТИ 1 ВОЇНА НА ПОЛЕ БОЮ**, врахуйте 2 правила, описані нижче.

ДОСТУПНІ КОМІРКИ

Воїнів можна розміщувати в таких комірках:

- ♦ порожня база;
- ♦ база, зайнята будь-яким вашим воїном;
- ♦ база, зайнята воїном супротивника, сила якого суворо менша за силу вашого воїна;
- ♦ штаб вашого супротивника (у свій штаб воїнів виставляти не можна).

Виставляючи воїна на зайняту базу, кладіть його жетон поверх інших жетонів у цій комірці.

Кількість воїнів на одній базі не обмежена, але контролює базу тільки відкритий (верхній у стопці) воїн.

Ви можете переглядати жетони воїнів у стопці, але ні в якому разі не можна змінювати їхній порядок.

Увага: рекомендуємо викладати жетони воїнів так, щоб значення їхньої сили було повернуте до супротивника.

ЗВ'ЯЗОК ЗІ ШТАБОМ

Воїна можна виставити тільки в комірку поля, пов'язану з вашим штабом. Тобто від вашого штабу до комірки, в яку ви хочете виставити воїна, має вести безперервна дорога, що проходить тільки через зайняті вами бази.

Важливо: порожні або зайняті супротивником бази розривають зв'язок із вашим штабом.

Приклад:

Ваш штаб 1 пов'язаний із базою 3, оскільки їх з'єднує дорога А, що проходить через зайняту вами базу 2. Отже, ви можете виставити воїна в комірку з цією базою.

Однак ваш штаб 1 не пов'язаний із базою 5, тому що на дорозі В, яка веде до неї, розташована база 4, зайнята вашим супротивником. Отже, ви не можете виставити воїна в комірку з цією базою.

