



СЁГУН[™] БИТВЫ САМУРАЕВ[™]

Игровая система «Commands & Colors»

Ричард Борг



ВВЕДЕНИЕ

Правила игры «Битвы самураев» по игровой системе «Commands & Colors» позволят игрокам разыграть важные сражения из истории средневековой Японии. В битвах, которые включены в книгу сценариев, за основу взяты историческое расположение войск на поле битвы и важнейшие особенности местности в масштабе игровой системы. Масштаб игры достаточно гибок и изменяется от битвы к битве. В некоторых сценариях пехотный отряд может представлять целый полк солдат, а в других – это лишь несколько храбрых воинов.

Командная карточная система руководит передвижениями, помогает создать «туман войны» и предоставляет игрокам множество интересных преимуществ, а игровые кубики помогают быстро и эффективно решить исход битвы. Жетоны «Честь и удача» заставляют игроков следить за балансом, а карты Дракона вносят элемент напряжения. Боевая тактика, которая понадобится вам для того, чтобы победить, отлично соответствует сильным и слабым сторонам различных типов отрядов средневековой Японии и их вооружению, особенностям местности и историческим реалиям.

В базовой игре в центре нашего внимания оказался ряд битв периода Сенгоку дзидай («Эпоха Воюющих Провинций») 1550-1600 гг. Дополнительные модули будут посвящены конкретным битвам. Готовятся к выходу серии наборов-дополнений, которые помогут расширить и разнообразить ваше общение с миром «Битв самураев».

Добро пожаловать и приятной игры!

Ричард Борг

Состав игры

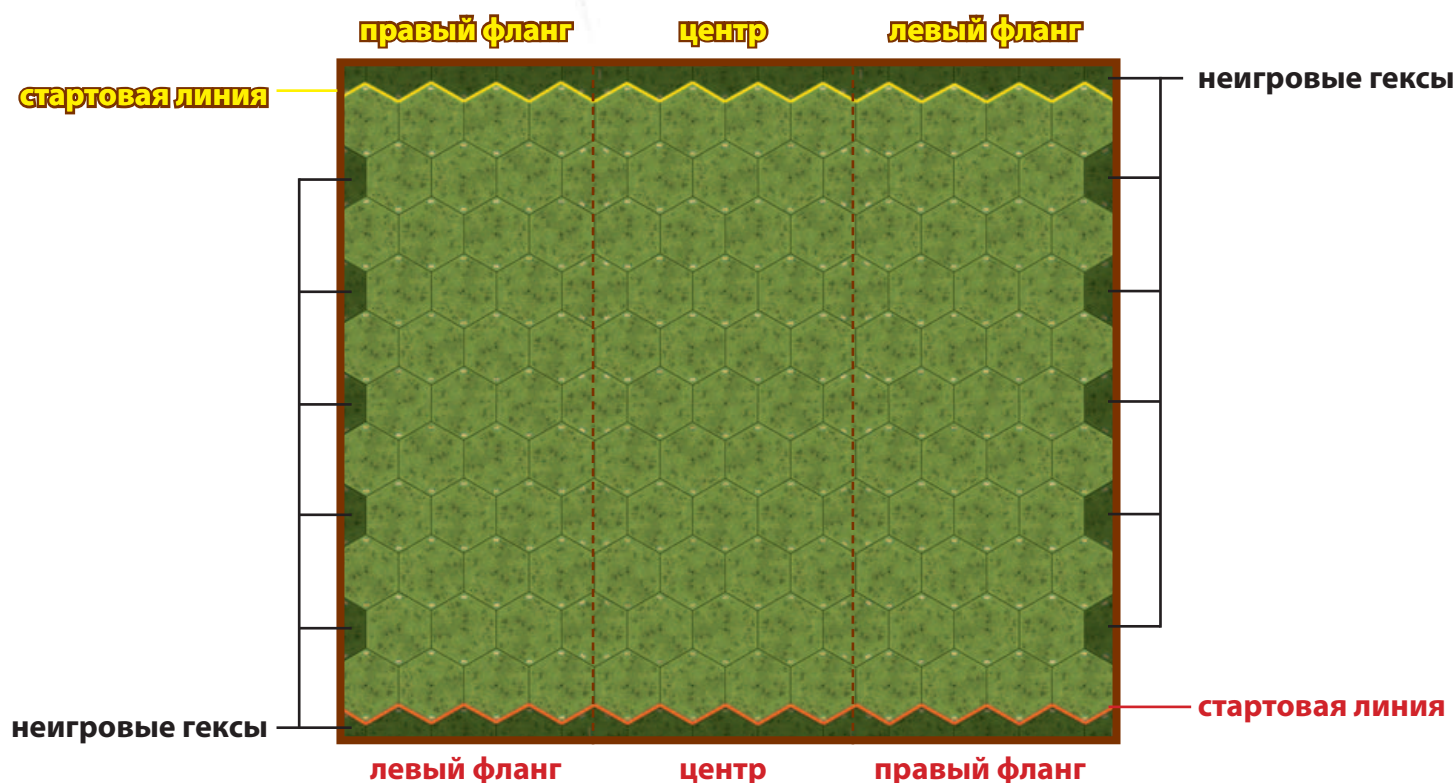
- 122 пластиковые фигурки воинов средневековой Японии
- 6 двусторонних игровых полей
- 30 отдельных двусторонних гексов местности
- 13 пластиковых гексов
- 60 Командных карт
- 38 карт Дракона
- 2 карты Победы
- 8 специальных кубиков
- 40 знамен отрядов
- 30 жетонов «Честь и удача»
- Книга правила
- Книга сценариев

Игровые элементы

Игровое поле

Шесть двусторонних полей, разбиты на шестиугольники – гексы. На одной стороне поля изображена равнина без каких-либо особенностей, а на другой имеется несколько гексов реки. Из этих полей составляется поле битвы. Как правило, они расставляются таким образом, чтобы составить поле размером 12 на 11 гексов. Расставлять поля нужно, согласно требованиям избранного сценария (смотрите «Книгу сценариев»), ориентируясь на указанные в углах полей номера. Напечатанные на гексах номера не используются в правилах «Commands & Colors».

Половинки гексов, оказавшиеся на границах карты, а также стартовая линия каждой армии не считаются частью поля битвы системы «Commands & Colors».

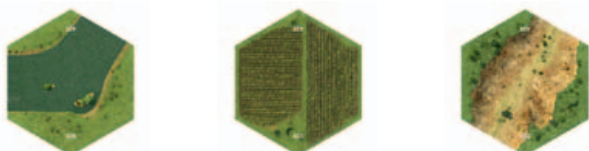


Вертикальные линии разделяют поле боя на три секции. Таким образом, у каждого игрока имеется левый фланг, центр и правый фланг. Там, где линия проходит через гекс, он считается относящимся одновременно и к флангу, и к центральной части.

Гексы местностей

Эти отдельные двусторонние гексы представляют разнообразные особенности местности. Они размещаются на игровом поле, чтобы воссоздать историческую местность сражения для каждого сценария. Описание всех особенностей местности см. в главе «Местность».

Чтобы показать, что гекс местности находится на холме, под него кладется пластиковый гекс холма – это придает игровому полю дополнительное измерение.



Пластиковые фигуры средневековых японцев

Войска, которыми управляет игрок на поле битвы, представлены пластиковыми фигурками. Перед игрой их надо собрать в соответствии со схемой сборки. На спине каждой фигурки закреплен сасимоно – прямоугольный флаг желтого или красного цвета. Воины одной армии несут флаги одинакового цвета.



Отряды и знамена

Воины объединены в отряды. В каждом отряде несколько простых воинов и один знаменосец – воин, в подставку которого вставлено знамя (большой серый набор с прорезанным геометрическим символом).

Знаменосец отряда является ключевым элементом в игре: он визуально отображает свойства отряда, который ведет в бой. Символ на знамени (круг, треугольник или квадрат) определяет ранг и боевую силу отряда. Знаменосец также является последней фигурой, которая убирается с поля при окончательном уничтожении отряда.

На знамени командира изображен самурайский шлем.

Рекомендация: чтобы ускорить подготовку к первому сражению при сборке фигур крепите цветные сасимоно только к знаменосцам



• **Пехотный** отряд состоит из четырех воинов: знаменосец и три пехотинца.



• **Конный** отряд состоит из четырех воинов (знаменосец и три всадника).



• **Командир** представлен отдельной фигурой.



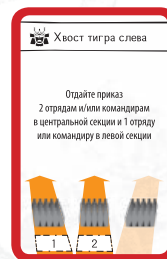
• Отряд **полководца** состоит из фигуры полководца со знаменем, трех фигур телохранителей и гекса местности, на котором изображен лагерь полководца.

Командные карты

Отряд может передвигаться или сражаться, только если он получил приказ. Командные карты используются для того, чтобы отдать отряду приказ передвинуться, вступить в сражение или проделать какое-либо другое действие. Описание каждой командной карты см. в главе «Командные карты».



Командная карта
Оборот



Карта секций
Лицо



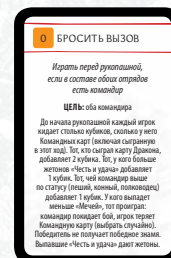
Карта тактики
Лицо

Карты Дракона

Эти карты представляют сверхсильные, мистические и иногда необъяснимые способности. С помощью этих карт можно помешать планам противника, улучшить способности своих собственных отрядов или изменить ход битвы в одно мгновение.

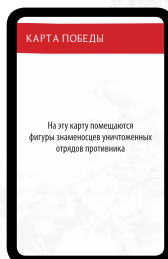


Карта Дракона
Оборот



Карта Дракона
Лицо

Карта Победы



Карта Победы

После уничтожения вражеского отряда игрок забирает себе фигурку знаменосца этого отряда. Он должен поставить ее на свою карту Победы, чтобы видеть сколько и каких отрядов потерял противник. При уничтожении вражеского командира на карту Победы помещается фигурка этого командира.

Кубики

Шестигранные кубики используются для того, чтобы решить исход рукопашных схваток или стрельбы, а также для других игровых ситуаций.

Перед игрой на каждый кубик надо наклеить следующие символы: квадрат ■, треугольник ▼, круг ●, флаг 🚩, мечи ✂, честь и удача ✨.



Жетоны «Честь и удача»

Жетоны «Честь и удача», которые игрок хранит рядом с собой, показывают стойкость его армии. Также они служат в качестве платы при использовании карт Дракона.



Отрядные подставки

Отрядные подставки не используются в правилах «Commands & Colors».

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. В книге Сценариев «Commands & Colors» выберите битву. В первый раз игрокам рекомендуется разыграть «Первую схватку». Этот неисторичный сценарий, специально разработан, чтобы познакомить игроков с основами самурайского военного дела и правилами «Commands & Colors».

2. Разложите игровые поля, как показано на карте выбранного сценария. В каждом сценарии указано, какая сторона поля принадлежит какой армии. Для простоты будем называть их «верхняя» и «нижняя» стороны. Игроки решают, кто какую армию возглавит. Каждый из них должен сесть с той стороны поля, которая принадлежит его армии.

3. Разложите на поле гексы местности, как показано на карте выбранного сценария.

4. Расставьте на поле отряды и командиров, согласно карте выбранного сценария. Символ каждого отряда представляет целый отряд (знаменосец и остальные фигуры). У каждой из воюющих армий есть свой цвет сасимоно.

5. Каждый игрок берет карту Победы и кладет ее перед собой.

6. Перемешайте колоду Командных карт. В каждом сценарии указано, сколько Командных карт есть у каждой армии в начале битвы. Раздайте каждому игроку необходимое количество. Оставшиеся Командные карты положите рядом с полем рубашкой вверх.

Рекомендация. Держите ваши Командные карты и карты Дракона в тайне от противника.

7. Перемешайте колоду карт Дракона. Аналогично Командным картам, уточните в сценарии и раздайте игрокам, положенное количество карт Дракона. Оставшиеся положите рубашкой вверх рядом с полем.

8. Положите рядом с полем жетоны «Честь и удача». Каждый игрок берет и кладет рядом с собой столько жетонов, сколько указано в выбранном сценарии. Это его резерв «Честь и удача». Оставшиеся нераспределенными жетоны составляют общий резерв.

9. Положите кубики так, чтобы они были доступны обоим игрокам.

10. Ознакомьтесь с особыми правилами и условиями победы, которые предлагаются в выбранном сценарии.

11. В каждом сценарии указано, кто будет ходить первым. Он начинает игру.

ХОД ИГРЫ Цель игры

Цель игры – стать первым, кто получит определенное количество победных знамен.

Игрок получает 1 победное знамя за уничтожение любого вражеского командира или отряда.

При уничтожении последней фигуры из отряда противника знаменосец отряда ставится на вашу карту Победы. При уничтожении командира на карту Победы ставится этот командир.

В некоторых сценариях можно получить дополнительные победные знамена, захватив определенный гекс или выполнив другие задачи. Победа присуждается немедленно после получения последнего необходимого знамени.

Порядок хода

В сценарии написано, кто из игроков должен ходить первым.

Затем игроки ходят по очереди, пока один из них не наберет то количество победных знамен, которое указано в условиях победы выбранного сценария.

Ход игрока

Ход каждого игрока разделен на фазы. Он должен выполнять их одну за другой.

Фаза 1. Розыгрыш командной карты

Фаза 2. Отдача приказов отрядам и командирам

Фаза 3. Передвижение

Фаза 4. Битва

Фаза 5. Конец хода.

Обратите внимание: одна фаза должна быть полностью завершена, прежде чем начнется следующая.

Фаза 1 «Розыгрыш Командной карты»

Командные карты используются для того, чтобы приказать отрядам игрока двигаться, вступить в сражение или сделать что-то еще. Отряды могут двигаться или сражаться, только получив приказ. Сыгранная карта определяет:

- в какой части поля боя будут отданы приказы;
- сколько отрядов смогут их получить.

В начале хода игрок должен сыграть одну из своих Командных карт: положите ее лицом вверх и прочитайте вслух.

Командные карты бывают двух типов:

- карты секций
- карты тактики.

Карту секций можно узнать благодаря символу игрового поля, изображенному в нижней части карты. Каждая такая карта используется для того, чтобы отдать приказ определенному количеству отрядов и/или командиров в секции или комбинации секций

игрового поля, обозначенных на карте стрелкой и номером.



С помощью **карты тактики** можно отдать приказ отрядам в любой секции поля и дать возможность получившим приказ отрядам передвинуться и/или вступить в битву таким образом, который обычно не допускается базовыми правилами. Некоторые карты тактики используются для того, чтобы отдать приказы отрядам одного ранга, т.е. отрядам с одинаковым символом на знамени, или отрядам одного типа, т.е. пехоте или коннице.



Особый случай. На карте может быть сказано «за каждую Командную карту». Тогда надо посчитать, сколько Командных карт на руках у игрока, разыгравшего карту (разыгранная карта тоже учитывается). Именно такое количество отрядов и командиров смогут получить приказ в этот ход. Если игрок окажется в ситуации, при которой ни один отряд не может получить приказ по только что сыгранной командной карте, пропустите фазы 2-4 и переходите сразу к Фазе 5 «Конец хода».

Фаза 2 «Отдача приказов отрядам и командирам»

Фигуры, которые находятся вместе на одном гексе, образуют **отряд**. Самая важная фигура в отряде – знаменосец, который с гордостью несет в бою отрядное знамя. Знаменосец – всегда последняя фигура в отряде при его уничтожении. Уничтожение знаменосца означает **истребление** отряда. Это приносит победное знамя противнику. Фигура **командира**, стоящая одна на гексе, считается отрядом. К ней применимы все правила, касающиеся отрядов этого типа: командир пехоты (пешая фигура командира) подчиняется общим правилам, применяющимся к пехотным отрядам, а конный командир (фигура командира на лошади) – правилам для конных отрядов.



Командир, находящийся на одном гексе с дружественным отрядом, **возглавляет** этот отряд. В таком случае командир будет вести себя и подчиняться тем же правилам, что и отряд, который он возглавляет. Командир пехоты может быть командиром только пехотного отряда, а конный командир может возглавить и пехотный, и конный отряд. Командир и отряд, который он возглавляет, считаются **одним отрядом**, несмотря на то, что в этом отряде два знамени – знамя командира и знамя отряда.

После того, как игрок сыграет Командную карту, он должен объявить, какие отряды получают приказы. Только получившие приказы отряды могут в этот ход передвигаться, начинать бой или предпринимать иные действия.

ПРАВИЛА РАСПРЕДЕЛЕНИЯ ПРИКАЗОВ

- Каждый отряд может получить **только один приказ** в один ход.
- Если карта секции дает право отдать приказ большему количеству отрядов, чем есть в секции, нераспределенные приказы **пропадают**.
- Если отряд находится на гексе, разделенном между двумя секциями поля, он может получить приказ с любой из этих секций.
- Приказы отряду с командиром
 - Командир и отряд под его руководством могут получить приказ как единое целое. Это будет считаться одним приказом.
 - Командир должен оставаться с отрядом, которым он руководит, пока он не получит приказ отделиться от отряда.
 - Командир может получить приказ отделиться от отряда, которым он руководит. Это считается одним приказом. Если командир получил приказ отделиться и выполняет его, это не считается приказом отряда.
 - Если отдать приказ командиру отделиться от отряда и отдельный приказ оставленному отряду, то это будет считаться как два приказа.
 - Командир, выполняя приказ, может присоединиться к отряду. Это не считается приказом отряду.
 - Командир не может передвинуться, присоединиться к отряду и снова передвигаться вместе с отрядом, к которому он только что присоединился.

В верхнем левом углу карты секций и карты «Сегун» изображен **символ самурайского шлема**. Он указывает, что командир, возглавляющий отряд, может получить отдельный приказ и отделиться от отряда. Если на Командной карте нет символа самурайского шлема, командир не может получить приказ отделиться от отряда.

Фаза 3 «Движение»

Передвижения объявляются и производятся отрядами получившими приказ по одному. Очередность, в которой его отряды будут перемещаться, определяет игрок. Игрок должен полностью завершить передвижение одного отряда, прежде чем начинать новое.

ДВИЖЕНИЕ ОТРЯДОВ

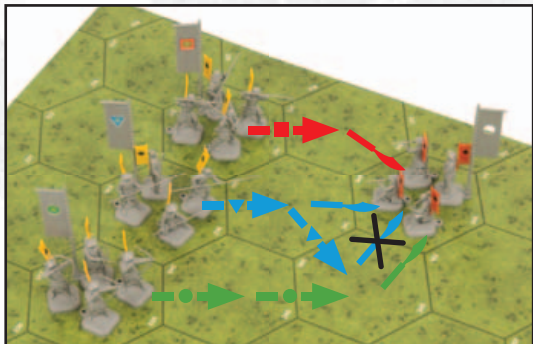
Символы на знаменах отрядов показывают их ранги. Отряды с разными рангами двигаются по-разному.

ДВИЖЕНИЕ ПЕХОТНЫХ ОТРЯДОВ

Пехотный отряд с **кругом** на знамени может пройти 1 или 2 гекса и вступить в бой.

Пехотный отряд с **треугольником** на знамени может пройти 1 гекс и вступить в бой, либо 2 гекса, но не вступать в бой.

Пехотный отряд с **квадратом** на знамени может пройти 1 гекс и вступить в бой.



ДВИЖЕНИЕ КОННЫХ ОТРЯДОВ

Конный отряд с **квадратом** на знамени может пройти до 2 гексов и вступить в бой.



ОГРАНИЧЕНИЯ ПРИ ДВИЖЕНИИ ОТРЯДОВ

- Только один раз
 - Отряд может передвинуться только раз за ход.
 - Отряд, получивший приказ, не обязан двигаться.
- Не нарушать единство
 - Отряд не может разбиваться на отдельные фигурки; все они должны держаться вместе и всегда передвигаться как единая группа.
 - Отряд, понесший потери, не может объединиться с другим отрядом.
 - Два отряда не могут занимать один и тот же гекс.
 - Отряд не может пройти через гекс, занятый другим отрядом (без разницы дружеским или вражеским)
- Некоторые типы местностей оказывают влияние на передвижение и могут помешать отряду полностью пройти допустимое для него расстояние.
- Объединение с командиром
 - Пехотный отряд может передвинуться на гекс, занятый одиноким дружеским командиром (пешим или конным), если в составе этого пехотного отряда нет своего командира. Как только отряд встал на гекс с командиром, он должен остановиться и объединиться с ним.
 - Конный отряд может передвинуться на гекс, занятый одиноким дружеским

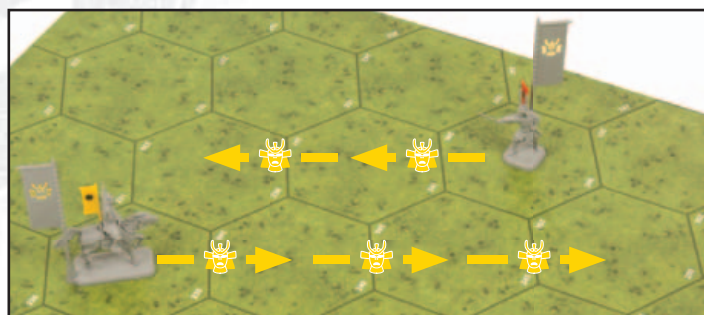
конным командиром, если в составе этого отряда нет своего командира. Как только отряд встал на гекс с командиром, он должен остановиться и объединиться с ним.

- Получивший приказ отряд не может передвинуться, объединиться с командиром и двигаться снова, даже если этот командир также получил приказ двигаться.
- Границы поля
 - Отряды, получившие приказы, могут передвигаться из одной секции поля в другую (т. е., например, переходить с левого фланга в центр).
 - Отряд не может передвинуться ни на один из полугексов, находящихся на границе поля.
 - Отряд может передвигаться по полугексам стартовой линии, только если такая возможность специально оговорена в сценарии.
- Правила по отходу из боя несколько отличаются от передвижения по приказу (см. главу «Отступление»).

ДВИЖЕНИЕ КОМАНДИРА

Пеший командир, не входящий в состав отряда, может пройти до 2 гексов.

Конный командир, не входящий в состав отряда, может пройти до 3 гексов.



Командир, находящийся на одном гексе с дружественным отрядом, возглавляет этот отряд. Командир и отряд под его руководством получают и выполняют приказ вместе, как единое целое. Исключение – случай, когда командир получает приказ покинуть отряд.

Командир,двигающийся сам по себе, подчиняется тем же правилам движения и ограничениям со стороны местности, что и другие отряды, исключая следующее:

- Командир может получить приказ отделиться от отряда и двигаться согласно правилам своего типа движения.
- Командир может проходить через гекс, занятый дружественным отрядом, дружественным отрядом с командиром или командиром, не включенным в состав отряда.
- Пеший командир может пройти на гекс, занятый дружественным пехотным отрядом, остановиться на этом гексе и возглавить этот отряд.
- Конный командир может пройти на гекс, занятый дружественным отрядом (пехотным либо конным), остановиться на этом гексе и возглавить этот отряд.
- Получивший приказ командир не может двигаться, объединиться с отрядом и снова двигаться, даже если отряд тоже получил приказ двигаться.
- Командир не может останавливаться на гексе, занятом вражеским отрядом или командиром

- На одном гексе может находиться только один командир.
- Командир может отступить на гексы стартовой линии своей армии для спасения своей шкуры. Это уберезет его знамя от попадания в когти противника. Однако такой командир не сможет вернуться в битву.

ОТСТУПЛЕНИЕ КОМАНДИРА ЗА ПРЕДЕЛЫ ПОЛЯ

Во время своего передвижения, командир, без отряда, может отступить с поля боя. Для этого он должен встать на любой половинный гекс на своей стороне поля (это считается движением на 1 гекс). Знамя командира, отступившего с поля боя, не достанется противнику. Но вернуться в это сражение такой командир уже не может. Он покидает битву до ее окончания.

Фаза 4 «Битва»

Битва разделена на несколько **схваток**: Рукопашных и Стрельбы. Схватки проводятся по очереди, по одному получившему приказ отряду за раз. Очередность определяет игрок, отдавший приказ. Одна схватка должна быть объявлена и полностью завершена, прежде чем начнется другая. Порядок проведения битв определяется исключительно выбором игрока, который может чередовать стрельбу и рукопашные, как ему угодно.

- Получивший приказ отряд не обязан вступать в схватку, даже если по соседству находится вражеский отряд.
- Отряд в обычных условиях может вступить в бой только раз в ход. Бывают ситуации, в которых отряд после успешной рукопашной переходит в наступление и проводит дополнительную рукопашную. Это наступление и дополнительная рукопашная должны быть полностью завершены, прежде чем начнется следующая схватка.
- Отряд не может атаковать несколько отрядов за один раз.
- Количество понесенных отрядом потерь не влияет на количество кубиков, которые он бросает в бою. Отряд, состоящий из одной фигуры, сохраняет ту же боевую силу, что и полный отряд.
- Получивший приказ отряд может провести только атаку одного типа (рукопашный бой или стрельба), даже если он способен провести любую из них.

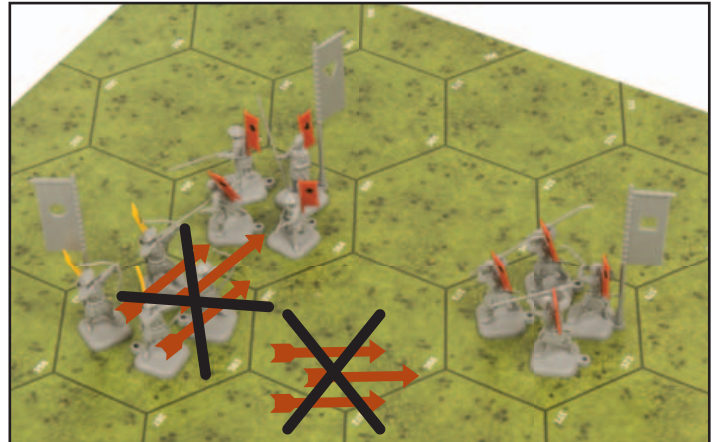
СТРЕЛЬБА

Стрельбу могут вести только отряды, вооруженные стрелковым оружием (луками и аркебузами). В базовой игре все отряды с круглым символом на знамени имеют стрелковое оружие. Считается, что стрелковый отряд, который вступает бой с отрядом противника, находящимся далее, чем за 1 гекс от него, проводит обстрел вражеского отряда.

Ограничения при стрельбе

- Обстреливаемый отряд противника должен находиться:
 - на линии видимости
 - в пределах дальности стрельбы.
- Отряд противника на соседнем гексе
 - Нельзя стрелять в отряд такой отряд.

- Атака на такой отряд будет считаться рукопашным боем
- Нельзя стрелять в другой отряд, стоящий на удалении.
- Обстреливаемый отряд не проводит контратаку против отряда, производящего стрельбу.



ПОРЯДОК СТРЕЛЬБЫ

1. Объявление стреляющего отряда
2. Определение дистанции стрельбы
3. Определение линии видимости
4. Определение влияния местности
5. Определение эффектов и карт
6. Бросок кубиков
7. Подсчет попаданий
8. Отступление

1. Объявление отряда

Объявите, какой из получивших приказ отрядов будет стрелять. Назовите цель стрельбы.

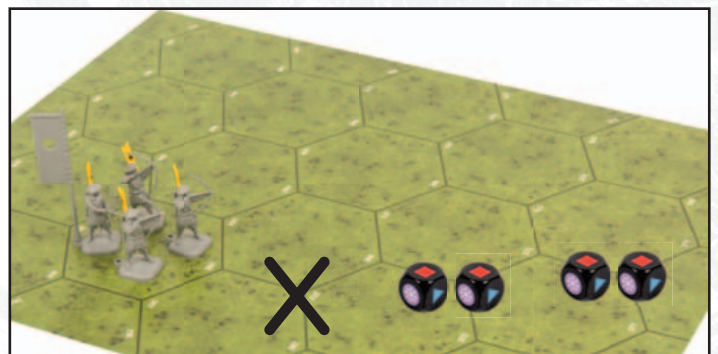
2. Дистанция

Убедитесь, что дистанция до предполагаемой цели находится в пределах дальности стрельбы вашего отряда. Дистанция равняется количеству гексов между двумя отрядами, считая гекс, на котором находится цель, но не считая гекс, на котором находится атакующий отряд.

Отряд **асигару-лучников** имеет дальность стрельбы равную 3 гексам:

- соседний гекс, нельзя обстреливать
- два гекса до цели, 2 кубика
- три гекса до цели, 2 кубика.

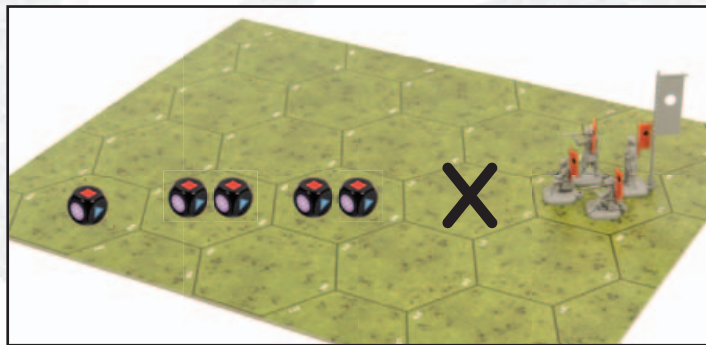
Если асигару-лучники двигаются и вступают в дальний бой, количество кубиков, которые они будут бросать при стрельбе, снижается до одного.



Отряд **асигару с аркебузами** имеет дальность стрельбы равную 4 гексам:

- соседний гекс, нельзя обстреливать
- два гекса до цели, 2 кубика
- три гекса до цели, 2 кубика
- четыре гекса до цели, 1 кубик

Если асигару с аркебузами двигаются, они не могут стрелять в этот ход.

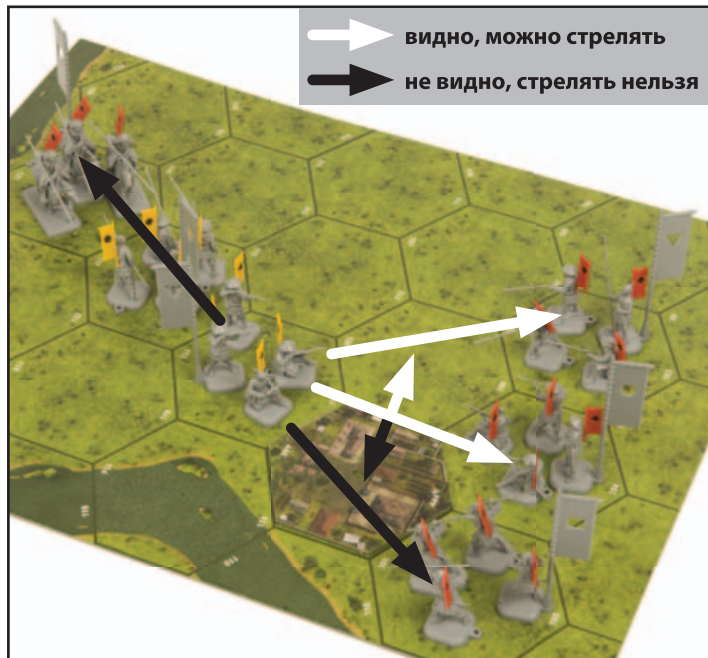


3. Линия видимости

Стреляющий отряд должен видеть свою цель. Воины отряда видят все вокруг себя, если этому не мешают преграды:

- Другие отряды или командиры (как дружественные, так и вражеские)
- Некоторые типы местности (указано в описании этих местностей)
- Половинные гексы, которые находятся на краях игрового поля

Для того, чтобы определить, нет ли преград на «линии видимости», проведите воображаемую прямую линию из центра гекса, на котором стоит стреляющий отряд, в центр гекса, на котором находится цель. Если какая-либо часть этой воображаемой линии хотя бы частично пересекает гекс, на котором есть преграда – линия видимости заблокирована. Местность, на которой находится обстреливаемый отряд, не является преградой на линии видимости. Эта воображаемая линия может проходить вдоль края одного или нескольких гексов с преградами. В этом случае линия видимости будет заблокирована только если преграды оказались по обе стороны от линии.



4. Местность

Местности, на которых находятся отряд стрелков и его цель могут оказывать влияние на количество кубиков, которые надо будет бросать при стрельбе. Это влияние указано в главе «Местность». Как правило, оно отрицательное.

5. Командная карта и карта Дракона

Командная карта и карта Дракона (если она разыграна) могут изменять количество кубиков при атаке. В этом случае рассчитайте новое количество кубиков для стрельбы.

6. Бросок кубиков

Бросьте столько кубиков, сколько получилось после учета всех модификаторов, и рассмотрите выпавшие результаты.

7. Подсчет попаданий

Стрелявшему отряду засчитывается одно попадание за каждый выпавший на кубиках символ, совпадающий с символом на знамени обстреливаемого отряда. За каждое попадание из отряда-цели надо удалить одну фигурку.

- Круг ● означает одно попадание в отряд с круглым символом на знамени.
- Треугольник ▼ означает одно попадание в отряд с треугольным символом на знамени.
- Квадрат ■ означает одно попадание в отряд с квадратным символом на знамени.
- Отряду аркебузирив засчитывается одно попадание за каждый выпавший при стрельбе символ «мечи» ✂
- Отряду лучников не засчитывается попадание, если на кубике при стрельбе выпадает символ «мечи».

Результат попаданий при стрельбе

За каждое попадание из обстрелянного отряда убирается одна фигура. Если таким образом уничтожена последняя фигура (знаменосец), поставьте ее вместе со знаменем на вашу карту победы. Если попаданий оказалось больше количества фигур в составе вражеского отряда, лишние попадания не имеют эффекта.

Если в обстрелянном отряде есть командир, он может погибнуть (см. главу «Потеря командира»).

Если во время стрельбы на кубиках выпал «Флаг» 🚩, он не считается попаданием, но может заставить отряд отступить (см. главу «Отступление»).

Отряд лучников получает 1 жетон «Честь и удача» за каждый выпавший на кубиках символ «Честь и удача» ✨.

Отряд аркебузирив не получает жетонов «Честь и удача» при стрельбе.

8. Отступление

После того, как все попадания учтены, пострадавшие убраны с поля и проведен тест на потерю командира, производится отступление (см. главу «Отступление»).



РУКОПАШНАЯ СХВАТКА

Отряд может атаковать противника врукопашную если:

- Отряд получил приказ в этот ход
- Противник находится на соседнем гексе

Отряд не может стрелять в противника, находящегося на соседнем гексе. Если он хочет нанести урон, то должен атаковать его врукопашную. Также он не может стрелять и в отряды противника на удалении.

ПОРЯДОК РУКОПАШНОЙ СХВАТКИ

1. Объявление Рукопашной
2. Определение влияния местности
3. Определение влияния Воодушевления, Командной карты, карты Дракона.
4. Бросок кубиков атакующего отряда
5. Подсчет попаданий атакующего отряда
6. Отступление
7. Возможные Продвижение и дополнительная Рукопашная
8. Контратака. В некоторых случаях защищающийся отряд может провести ответную атаку. Если происходит контратака, защищающийся отряд проводит бой, наносит повреждения и, если возможно, заставляет отступить отряд изначально атакующий.

1. Объявление Рукопашной

Игрок объявляет, какой из отрядов, получивших в этот ход приказ, начнет рукопашную и какой отряд противника он будет атаковать. Целью для атаки врукопашную может быть только отряд противника на соседнем гексе.

Укажите базовое количество кубиков, которые получивший приказ отряд должен бросать в ближнем бою, в зависимости от ранга отряда:

- Пехотный отряд с кругом ● на знамени использует **2 кубика**.
- Пехотный отряд с треугольником ▼ на знамени использует **3 кубика**. Он может атаковать врукопашную только если оставался на своем месте или прошел всего 1 гекс. Если отряд передвинулся на 2 гекса, он не может вступить в рукопашную.
- Пехотный отряд с квадратом ■ на знамени использует **4 кубика**.
- Конный отряд с квадратом ■ на знамени использует **4 кубика**.

Каждая рукопашная объявляется и проводится по очереди, по одному получившему приказ отряду за раз. Очередность выбирается игроком. Каждая рукопашная должна быть полностью завершена (включая Продвижение, дополнительную рукопашную и Контратаку), прежде чем начнется следующая.

Важно! Каждая рукопашная должна проходить отдельно от других. Если рядом с одним отрядом противника находится несколько получивших приказ отрядов, они атакуют по очереди.

2. Местность

Местность, на которой находятся атакующий и защищающийся отряды могут повлиять на количество кубиков, которое будет использовано в атаке. Как правило, это отрицательное влияние (см. главу «Местность»).

Определите количество кубиков для грядущей атаки с учетом типа местности.

3. Командная карта, карта Дракона и Воодушевление

На количество кубиков для атаки влияют Воодушевление и некоторые специальные свойства отрядов. Командная карта и карта Дракона (если она разыграна) также могут изменять количество кубиков при атаке.

Рассчитайте необходимое количество кубиков для атаки с учетом всех этих факторов.

Воодушевление в ближнем бою

Командир, не возглавляющий отряд (стоит на гексе один), не может атаковать. Когда командир присоединяется к отряду, он подчиняется правилам боя, которые применимы к этому отряду, включая отступления и особые свойства.

Хотя командир не может сражаться, он все же оказывает влияние на битву: он способен Воодушевить отряд. Игрок может потратить 1 жетон «Честь и удача», чтобы командир воодушевил отряд. Воодушевленный отряд получает один дополнительный кубик при сражении врукопашную. Пеший командир должен быть на одном гексе с отрядом, который он собирает воодушевить. Конный командир может воодушевить отряд на своем гексе, а также дружественные отряды, находящиеся на соседних гексах.

- На каждый отряд в ближнем бою можно потратить только один жетон «Честь и удача», т.е. только один кубик может быть добавлен таким образом.
- Отряд можно воодушевить, когда он атакует, а также, когда он контратакует.
- Потраченный жетон возвращается в общий резерв.
- Если отряд был воодушевлен и бросает в рукопашной дополнительный кубик, один символ «Честь и удача», выпавший на кубиках во время атаки, игнорируется (игрок не берет себе новый жетон «Честь и удача»). Все остальные символы «Честь и удача» воспринимаются как обычно.

4. Бросок кубиков атакующего отряда

Бросьте столько кубиков, сколько получилось после учета всех модификаторов.

5. Подсчет попаданий атакующего отряда

Атакующему отряду засчитывается одно попадание за каждый выпавший на кубиках символ, совпадающий с символом на знамени защищающегося отряда. За каждое попадание из отряда-цели надо удалить одну фигурку.

- Круг ● означает одно попадание в отряд с круглым символом на знамени.
 - Треугольник ▼ означает одно попадание в отряд с треугольным символом на знамени.
 - Квадрат ■ означает одно попадание в отряд с квадратным символом на знамени.
 - «Мечи» ✂ означают одно попадание, вне зависимости от символа на знамени защищающегося отряда.
- У этого правила имеются следующие исключения:
- **Конный** отряд игнорирует **один** выпавший символ «мечи», если атакован пехотным отрядом.
 - Отряд с **квадратом** на знамени игнорирует **один** выпавший символ «мечи», если атакован отрядом с **треугольником** на знамени.
 - Отряд с **квадратом** на знамени игнорирует **два** выпавших символа «мечи», если атакован отрядом с **кругом** на знамени.
 - Отряд с **треугольником** на знамени игнорирует **один** выпавший символ «мечи», если атакован отрядом с **кругом** на знамени.

Важно! Символы «мечи» могут быть игнорированы только в рукопашной. При стрельбе это не действует.

Результаты попаданий в рукопашной

За каждое попадание из защищающегося отряда убирается одна фигурка. Если уничтожена последняя фигурка (знаменосец), поставьте ее вместе со знаменем на вашу карту Победы. Если попаданий оказалось больше количества фигур в составе вражеского отряда, лишние попадания не имеют эффекта. О нанесении повреждения командиру см. главу «Потеря командира». Если во время ближнего боя на кубиках выпал флаг, он не считается попаданием, но может заставить отряд отступить: см. главу «Отступление». Игрок получает по 1 жетону «Честь и удача» за каждый выпавший на кубиках символ «Честь и удача». Если отряд был воодушевлен, первый из выпавших символов «Честь и удача» не приносит жетона.

6. Отступление

После того, как все повреждения были нанесены, убитые убраны с поля боя и проведен тест на потерю командира (см главу «Потеря командира»), проводится отступление (см. главу «Отступление»).

7. Возможное Продвижение и дополнительная Рукопашная

См. главу «Особые действия».

8. Контратака

Если в рукопашной атаке защищающийся отряд не был истреблен и не отступил с гекса, на котором стоял, он может провести контратаку.

Контратака аналогична обычной рукопашной:

1. Объявление контратаки
2. Определение влияния местности

3. Определение влияния Воодушевления, Командной карты, карты Дракона.

4. Бросок кубиков контратакующего отряда

5. Подсчет попаданий контратакующего отряда

6. Отступление

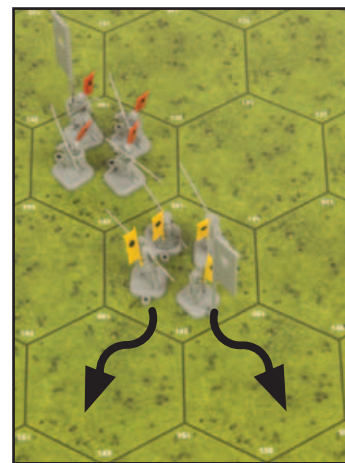
- Защищающийся отряд может провести контратаку, если он должен был отступить, но не смог (путь к отступлению заблокирован). Для этого в отряде должна оставаться хотя бы одна фигура после получения повреждений за невозможность отступить.
- После проведения контратаки никаких дальнейших ответных атак не происходит. Рукопашная прекращается сразу после завершения контратаки.
- Контратакующий отряд не может переходить в наступление и проводить дополнительную рукопашную.
- Отряд, оказавшийся целью стрельбы, никогда не проводит контратаку. Эта возможность есть только у отрядов, участвовавших в рукопашной.

ОТСТУПЛЕНИЕ

После того, как все повреждения были засчитаны, убитые убраны с поля битвы и проведен тест на потерю командира (см. главу «Потеря командира»), происходит отступление. За каждый выпавший на кубиках атакующего отряда символ «Флаг» 🚩 защищающийся отряд обязан отступить на один гекс в сторону своей стартовой линии. Два флага означают отступление на два гекса и т.д.

Игрок, командующий отступающим отрядом, решает, на какой гекс тот будет отступать. Необходимо следовать следующим правилам:

- Отряд должен отступать в **направлении своей стартовой линии**, вне зависимости от того, откуда исходила атака. Отряд никогда не может отступить в сторону. Обычно при отступлении имеется два гекса на выбор, если только это не происходит у границы поля. Отступающий игрок может выбрать любой из этих двух гексов.



- Отряд не может отступить на полугекс на границе поля.
- Отряд не может отступить на гекс или через гекс, на котором уже стоит другой отряд (свой или чужой).
- Местность не оказывает влияния на отступление. Т.е. отступающий отряд может, например, пройти сквозь лес не останавливаясь. Несмотря на это, нельзя отступить на непроходимую местность, а также нельзя проходить сквозь нее.

- Дружественный пехотный отряд без командира может отступить на гекс, занятый одиноким командиром (пешим или конным). Вступив на гекс с командиром, пехотный отряд обязан остановиться и объединиться с ним, даже если отряд еще не завершил полностью своего отступления (в этом случае дальнейшее отступление этот отряд не совершает).
- Дружественный конный отряд без командира может отступить на гекс, занятый одиноким конным командиром. Вступив на гекс с командиром, конный отряд обязан остановиться и объединиться с ним, даже если отряд еще не завершил полностью своего отступления (в этом случае дальнейшее отступление этот отряд не совершает).
- Если отряд не может отступить по причине того, что путь к отступлению занят другими отрядами или непроходимой местностью, отряд получает **по одному повреждению за каждый гекс**, который он должен был пройти, но не может.
- Если отряд не может отступить по причине того, что путь к отступлению находится на стартовой линии его армии, отряд получает **по одному повреждению за каждый гекс**, который он должен был пройти, но не может. Полугексы на границе поля не являются доступными для отступления местами.



Отступление командира

Командир, который отступает вместе со своим отрядом, должен оставаться с ним на протяжении всего отступления.

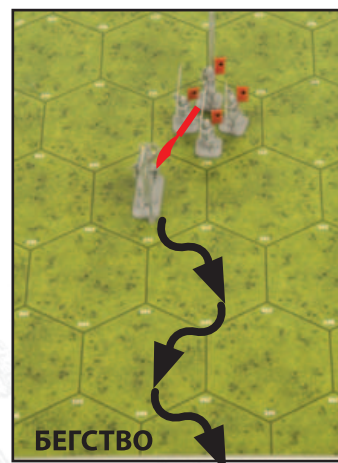
Командир без отряда подчиняется тем же правилам отступления что и другие отряды. При этом имеются следующие исключения:

- Командир отступает на **1, 2 или 3 гекса** в направлении своей стартовой линии. Игрок сам определяет, на сколько гексов и по какому маршруту будет отступать его командир.
- Командир может отступить через гекс, занятый дружественным отрядом (даже если у отряда уже есть командир). С отрядом, сквозь который отступает командир, ничего не происходит.
- Командир не может завершать свое отступление на гексе, занятом другим дружественным командиром, непроходимой местностью, вражеским отрядом или вражеским командиром.
- Отступающий командир не может проходить через вражеский отряд.
- Пеший командир может отступить на гекс, занятый дружественным пехотным отрядом без командира, остановиться на этом гексе и возглавить отряд.
- Конный командир может отступить на гекс, занятый дружественным отрядом (пехотным или конным) без командира, остановиться на этом гексе и возглавить отряд.

- Командир может отступить за стартовую линию своей армии, т.е. за пределы игрового поля, чтобы спасти свою шкуру. В этом случае его знамя не попадет в руки врага, но и сам командир выйдет из битвы до ее окончания.

Отступление командира с поля боя

В ходе отступления командир без отряда может отступить с поля боя. Для этого он должен закончить свое движение на одном из полугексов стартовой линии своей армии. Переход на этот полугекс считается за 1 гекс движения. После этого фигурка командира убирается с поля битвы.



Командир, отступивший за пределы поля, не отдает противнику победное знамя. Но такой командир покидает битву до ее окончания и не сможет больше вернуться.

Сеппуку командира

Вместо отступления игрок может выбрать для своего командира без отряда совершение сеппуку (почетного самоубийства), даже если у того есть путь к отступлению.

Командир, совершивший сеппуку, не отдает противнику победное знамя.

Позволив командиру совершить сеппуку игрок:

- получает 5 жетонов «Честь и удача»
- теряет одну Командную карту (противник случайным образом выбирает ее и отправляет в сброс)
- отдает одну карту Дракона противнику (тот выбирает ее случайным образом)

ПОТЕРЯ КОМАНДИРА

Когда отряд, возглавляемый командиром, теряет хотя бы одну или две фигуры в рукопашной или при обстреле, всегда есть шанс, что жертвой может оказаться командир. Поэтому в таком случае необходимо провести тест на потерю командира.

Тест на потерю командира делается только в том случае, если отряд теряет одну или более фигур именно в бою. Если отряд с командиром теряет одну или более фигур по иным причинам (невозможность завершить отступление, эффект карты Дракона и т.п.), тест на потерю командира проводить не нужно.

Тест на потерю вашего командира всегда проводит противник.

Командир противника, павший в результате проваленного теста на потерю, ставится на вашу карту Победы.

Потеря командира при стрельбе

Если отряд с командиром при обстреле теряет одну или более фигур (но не истреблен), тест проводится с помощью **2 кубиков**. Если при броске кубиков выпадет **два** символа «Мечи» ✂, то командир погиб. Если выпал один или меньше символов «Мечи», то командир выжил и остается с отрядом.

Если отряд с командиром был стрельбой истреблен (командир остался один на гексе), тест проводится с помощью **1 кубика**. Если при броске кубика выпадет символ «Мечи» ✂, то командир погиб. Если выпали другие символы, то командир выжил, но должен отступить на 1, 2 или 3 гекса или совершить сеппуку. Символ «Флаг», выпавший при тесте не имеет эффекта.

Потеря командира в рукопашной

Если отряд с командиром в рукопашной теряет одну или более фигур (но не истреблен), тест проводится с помощью **1 кубика**. Если при броске выпадет символ «Мечи» ✂, то командир погиб. Если выпали другие символы, то командир выжил и остается с отрядом.

Если отряд с командиром был истреблен в рукопашной (командир остался на гексе один), тест проводится с помощью **1 кубика**. Если при броске выпадет символ «Мечи» ✂, то командир погиб. Если выпали другие символы, то командир выжил, но должен отступить на 1, 2 или 3 гекса или совершить сеппуку. Символ «Флаг», выпавший при тесте не имеет эффекта.

- Если одинокий командир не может отступить, он должен совершить сеппуку.
- Если одинокий командир находится рядом со своей стартовой линией, он должен отступить за пределы поля или совершить сеппуку.
- После того, как командир отступил или был уничтожен в результате рукопашной, атаковавший его отряд может перейти в наступление и занять освободившийся гекс.

Командир на гексе без отряда

Если отряд атакует вражеского командира, стоящего на гексе в одиночестве, производится обычная рукопашная. Если при броске кубиков выпадет **хотя бы один** символ «Мечи» ✂, то атакованный командир погибает. Игрок, командующий атаковавшим отрядом, должен поставить фигурку поверженного командира вместе с его знаменем на свою карту Победы.

- Отряд лучников не может нанести повреждение одинокому командиру при стрельбе, потому что при его бросках символ «Мечи» не засчитывается.
- Отряд аркебузирв может при стрельбе нанести повреждение одинокому командиру, потому что при его бросках символ «Мечи» засчитывается.

МОРАЛЬНАЯ ПОДДЕРЖКА

В некоторых ситуациях отряд может игнорировать знаки «Флаг» 🚩 выпавшие против него. За одну атаку отряд может проигнорировать **один или два** «Флага» (даже если сложившаяся ситуация позволяет проигнорировать три или больше).

Игрок сам решает сколько «Флагов» его отряд проигнорирует. Иногда тактически выгоднее

отступить. Поэтому игрок может решить, что его отряд игнорирует один «Флаг», но принимает другой. Если выпало больше «Флагов», чем отряд может проигнорировать, это автоматически провоцирует полноценное отступление.

Отряд может проигнорировать один «Флаг»:

- Когда ему оказывают поддержку два дружественных отряда. Отряды поддержки могут находиться на любых двух гексах, соседних с тем, на котором стоит этот отряд. Так как сражения разыгрываются по очереди, то для каждого атакованного отряда надо отдельно определять, есть ли у него поддержка

в момент атаки.

- Поддержка является взаимной: отряды, находящиеся на трех соседних гексах, поддерживают друг друга, как показано на рисунке справа.



- Командир, стоящий один на гексе, может действовать в качестве дополнительной поддержки и обеспечивать поддержку, как и отряд.
- Отряд, возглавляемый командиром, может проигнорировать один «Флаг». Обратите внимание: проверка потери командира производится до определения, должен ли отряд отступить. Т.е. если командир уничтожен, отряд не может проигнорировать «Флаг», потому что командира с ним больше нет.
- Отряд с символом квадрата на знамени может проигнорировать один «Флаг».
- Эффекты некоторых карт Дракона также дают отряду способность игнорировать один или более «Флагов».

ОТСТУПЛЕНИЕ И УТРАТА ЧЕСТИ

Каждый раз, когда отряд или командир отступает, контролирующий его игрок теряет жетоны «Честь и удача»:

- Отряд с символом **круга** на знамени должен потерять 1 жетон за каждый гекс, на который он отступает.
- Отряд с символом **треугольника** на знамени должен потерять 1 жетон за каждый гекс, на который он отступает.
- Отряд с символом **квадрата** на знамени должен потерять 2 жетона за каждый гекс, на который он отступает.

Отступающий отряд с командиром теряет еще по 1 дополнительному жетону «Честь и удача» за каждый гекс, на который он отступает. *Например, отступающий отряд с треугольником на знамени, возглавляемый командиром, теряет 2 жетона «Честь и удача» за каждый гекс, на который он отступает (1 жетон за отряд и 1 жетон за командира в составе отряда).*

Командир, который отступает без отряда, теряет 3 жетона «Честь и удача». После потери 3 жетонов, командир может отступить на 1, 2 или 3 гекса.

Важно! Командир теряет жетоны «Честь и удача» сразу за все три гекса возможного отступления. Одинокий командир вместо отступления может совершить сеппуку (и не потерять жетонов).

Полная утрата чести




Если запаса жетонов «Честь и удача» игрока не хватает, чтобы покрыть утрату чести при отступлении

или из-за действия карты Дракона, это называется **Полная утрата чести**.

- Игрок отдает все оставшиеся у него жетоны
- Его противник с помощью броска 4 кубиков определяет дополнительный эффект.




Полная утрата чести при отступлении отряда

Если игрок полностью утратил честь при отступлении своего отряда, то дополнительный эффект такой:

- За каждый выпавший на кубиках символ, совпадающий с символом на знамени отступающего отряда, уничтожается одна фигура из этого отряда.
- Каждый выпавший символ, не совпадающий с символом отступающего отряда, приведет к потере фигуры из ближайшего отряда с соответствующим символом на знамени. Если два или более отрядов находятся на одинаковом расстоянии от гекса, на котором отступающий отряд остановился, игрок сам выбирает, какой его отряд понесет потери.
- Символы «Мечи» , «Флаг»  или «Честь и удача»  не оказывают эффекта.




Полная утрата чести при отступлении командира

Если игрок полностью утратил честь при отступлении своего командира, то дополнительный эффект такой:

- При выпадении одного или более символов «Мечи»  командир погибает. Каждый выпавший символ отряда приведет к потере одной фигуры из ближайшего отряда с соответствующим символом на знамени. Если два или более отрядов находятся на одинаковом расстоянии от гекса, на котором отступающий командир остановился, игрок сам выбирает, какой его отряд понесет потери.
- Символы «Флаг»  и «Честь и удача»  не оказывают эффекта.

Полная утрата чести при разыгрывании карты Дракона

Если игрок полностью утратил честь в результате действия примененной против него карты Дракона, то дополнительный эффект такой:

- Каждый выпавший символ отряда приводит к потере одной фигуры из дружественного отряда с соответствующим символом на знамени. Игрок решает сам, какие его отряды понесут потери.
- Символы «Мечи» , «Флаг»  или «Честь и удача»  не оказывают эффекта.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Переход в наступление

Если получивший приказ отряд проводит рукопашную атаку и истребляет отряд противника, либо заставляет его отступить – это **удачная атака**. Отряд-победитель может занять освободившийся гекс. Это называется **переход в наступление**.

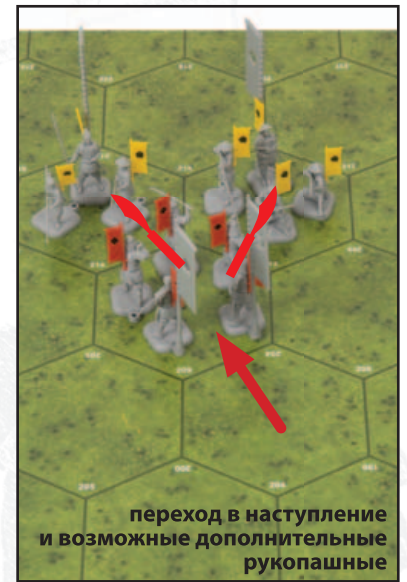
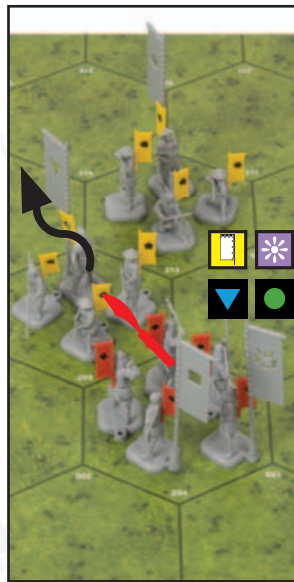
Переход в наступление после проведения успешной атаки не является обязательным. Однако, если отряд не переходит в наступление, он теряет возможность провести дополнительный ближний бой, даже если рядом находится другой вражеский отряд. Отряд **не может** перейти в наступление в следующих случаях:

- Если он перед атакой передвинулся на гекс с местностью, которая останавливает движение в этот ход (лес, брод и т.п.)

- Если он проводит контратаку
- Если он получил приказ по карте «Первый удар»

Дополнительная рукопашная

Если после успешной атаки **пехотный отряд с командиром** или **конный отряд**, переходит в наступление, он получает возможность еще раз провести рукопашную. Эта дополнительная рукопашная не является обязательной. Целью дополнительной рукопашной может стать любой отряд противника, находящийся на гексе, соседнем с занятым наступающим отрядом. Он не обязан атаковать именно тот отряд, который только что отступил. Если дополнительная рукопашная также увенчалась успехом (противник истреблен или отступил), отряд может еще раз перейти в наступление. Но дополнительная рукопашная после второго за один ход наступления не проводится. Некоторые типы местности могут помешать провести дополнительную рукопашную.



Фаза 5 «Конец хода»

После того, как все отряды передвинулись, и все сражения были завершены, активный игрок

- Берет из колоды рядом с полем новую Командную карту,
- Выбирает: либо взять одну карту Дракона, либо получить два жетона «Честь и удача».
- Если активный игрок в течение своего хода не играл карт Дракона, он может сбросить одну карту Дракона и взять себе один жетон «Честь и удача». В конце хода можно вернуть только одну карту Дракона. Если колода Командных или карт Дракона закончилась, перемешайте сброшенные карты и сформируйте из них новую колоду. Как только активный игрок взял Командную карту и восполнил запас карт Дракона или жетонов «Честь и удача», его ход завершается.

Важно! Если игрок играет карту Дракона во время хода противника, он не восполняет свой запас карт Дракона или жетонов «Честь и удача». Восполнить резерв таким образом можно только в конце своего хода.

ЧЕСТЬ И УДАЧА

В Эпоху Воюющих Провинций военачальнику приходилось принимать колоссальные меры, чтобы побороть хаос, в котором оказывалась армия во время битвы. Только армия, сохранявшая контроль и дисциплину, могла выйти победителем из сражения. Честь и удача – способ отразить дисциплину и честь армии, а также удачу в ходе военных действий. Игрокам придется приложить усилия по поддержанию баланса: с одной стороны, жетоны «Честь и удача» следует использовать для влияния на удачу армии с помощью карт Дракона и воодушевления, а с другой стороны, необходимо сохранить достаточно чести, чтобы предотвратить хаос при падении морали и отступлении отряда.

Жетоны «Честь и удача» изначально находятся в общем резерве, рядом с игровым полем. В ходе игры жетоны «Честь и удача», заработанные игроком, переходят в его личный резерв. Количество жетонов «Честь и удача» в резерве каждого игрока должно быть известно всем.

Контроль и восполнение резерва жетонов чести и удачи

Игрок должен внимательно следить за своим резервом чести и удачи – это не менее важно, чем управление картами на руках. Следите, чтобы ваш резерв был не пустел. Тогда вы сможете разыгрывать необходимые карты Дракона и не допустите потерь в армии из-за полной потери чести.

Игрок может заработать жетоны «Честь и удача» следующими способами:

- Некоторое количество каждый игрок получает в начале игры (количество определяется выбранным сценарием).
- В конце своего хода активный игрок имеет возможность взять два жетона вместо карты Дракона.
- В конце своего хода активный игрок может сбросить одну из своих карт Дракона и взять себе один жетон.
- Игрок получает один жетон за каждый символ «Честь и удача», выпавший во время его броска кубиков в сражении.
- В результате эффекта некоторых карт Дракона. В остальное время при выпадении на кубиках символов «Честь и удача» (например, при проверке потери командира, полной утрате чести и т.д.) игрок не берет себе жетонов.

Количество жетонов «Честь и удача», которое игрок может иметь в своем резерве, не ограничено. Однако, если жетоны закончились в общем резерве, это означает, что до восполнения общего резерва больше жетоны оттуда брать нельзя. В таком случае действия, обычно приносящие вам жетоны «Честь и удача», ничего не приносят.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДА

Игроки ходят по очереди, пока один из них не наберет указанное в условиях победы сценария количество победных знамен.

Игроки получают победные знамена несколькими способами. Самый распространенный – уничтожение вражеских отрядов и командиров противника.

Другим способом является выполнение особых задач, указанных в сценарии, например, захват определенных гексов и т.д. Наличие дополнительных условий победы обязательно указано в сценарии. Игра заканчивается в тот самый момент, когда игрок набирает необходимое количество победных знамен – это может случиться в любой момент хода. Это значит, что игра может завершиться даже после успешной контратаки, завершившейся победой противника активного игрока.

Если во время игры количество Командных карт на руке у игрока уменьшилось до одной (из-за дуэлей командиров и/или совершенных сеппуку), он обязан сдать ее.

КАРТЫ ДРАКОНА

Карты Дракона и жетоны «Чести и удача» – самые ценные инструменты в распоряжении игрока. В игровой реальности с помощью карт Дракона отображаются легендарные и мифологические события, происходившие на поле битвы. Игрок может иметь неограниченное количество карт Дракона.

На каждой карте Дракона содержится следующая информация:

- **Название.**
- **Стоимость** в жетонах «Честь и удача», которую игрок должен заплатить из своего личного резерва, чтобы эффект карты вступил в силу. Жетоны «Честь и удача» буквально подпитывают действия и особые свойства карт Дракона. Некоторые карты Дракона имеют нулевую стоимость.
- **Фаза игры.** Тут сказано, в какой момент игрового хода можно сыграть эту карту Дракона.
- **Цель.** Здесь уточняется цель карты: персона или область, на которую будет действовать эффект.
- **Эффект.** Описание эффекта карты Дракона и особые правила, связанные с ним.



При введении в игру карты Дракона следует помнить ряд простых, но чрезвычайно важных правил. Когда вы разыгрываете карту Дракона, положите ее перед собой во время соответствующей фазы игры (возможно, в ответ на одно из действий вашего противника) и прочитайте ее вслух. Потратьте необходимое количество жетонов «Честь и удача» из вашего личного резерва, временно положите эти жетоны на карту Дракона. В конце хода верните эти жетоны в общий резерв и отправьте карту Дракона в сброс, располагающийся рядом с колодой карт Дракона.

Разыгрывая карту Дракона игрок должен тут же уплатить необходимое количество жетонов «Честь и удача» из своего резерва. Если жетонов в резерве меньше, чем стоимость карты, то ее разыгрывать нельзя.

Карту Дракона можно играть только во время указанной на ней фазы игры. Некоторые карты Дракона можно играть во время хода противника или в ответ на какое-либо его действие, либо в ответ на сыгранную им карту Дракона.

Фазы игры карт Дракона

Игрок может сыграть только одну карту Дракона в свой ход. Игрок может сыграть только одну карту Дракона во время хода противника. Таким образом, во время любого хода в игру может вступить не более двух карт (по одной от каждого игрока).

• *Играть одновременно с вашей Командной картой*

Карта Дракона играет в то же самое время, когда вы играете вашу Командную карту: Фаза 1 «Розыгрыш Командной карты».

• *Играть в ответ на Командную карту противника*

Карта Дракона играет в то же время, когда ваш оппонент играет Командную карту: Фаза 1 «Розыгрыш командной карты» хода противника.

• *Играть во время передвижения*

Карта Дракона играет перед передвижением одного из ваших отрядов.

• *Играть в ответ на передвижение противника*

Карта Дракона играет во время хода вашего оппонента, когда отряд противника двигается или, после получения приказа, просто остается на том же самом гексе.

• *Играть в ответ на наступление отряда противника*

Карта Дракона играет во время хода вашего оппонента, когда отряд противника переходит в наступление после удачной атаки.

• *Играть перед вашим броском кубиков в сражении*

Карта Дракона играет после объявления стрельбы, рукопашной или контратаки, но перед броском кубиков.

• *Играть перед вашим броском кубиков в рукопашной*

Карта Дракона играет после объявления рукопашной или контратаки, но перед броском кубиков.

• *Играть перед броском кубиков противником в рукопашной*

Карта Дракона играет во время хода вашего противника после того, как он объявил рукопашную, либо во время вашего хода после того, как противник объявил контратаку. В обоих случаях карта играет перед броском кубиков.

• *Играть после вашего броска кубиков в рукопашной*

Карта Дракона играет после того, как вы бросили кубики в рукопашной или во время контратаки.

• *Играть после броска кубиков противника в рукопашной*

Карта Дракона играет во время хода противника после того, как противник бросил кубики в рукопашной, либо во время вашего хода после броска противника во время контратаки.

• *Играть после броска кубиков противником при стрельбе по одному отряду*

Карта Дракона играет во время хода противника после того, как отряд оппонента завершил стрелковую атаку против одного отряда.

• *Играть после удачной атаки*

Карта Дракона играет во время вашего хода, после того, как один из ваших отрядов совершил удачную атаку.

• *Играть перед вашим броском кубиков при контратаке*

Карта Дракона играет во время хода противника после объявления контратаки, но перед броском кубиков.

• *Играть перед рукопашной, если в составе обоих отрядов есть командир*

Карта Дракона играет после объявления рукопашной, если в атакующем и обороняющемся отрядах есть командиры.

Важно! Оба игрока могут сыграть такую карту одновременно. При этом вторая сыгранная карта не отменяет первой, обе карты остаются в игре.

Если эффекты двух карт Дракона противоречат друг другу, вторая карта перекрывает эффект первой.

Если эффект карты Дракона противоречит базовым правилам, изложенным в этой книге, приоритет остается за картой. Однако ограничения, налагаемые местностью и боевыми условиями, не теряют своей силы.

КОМАНДНЫЕ КАРТЫ

Карты секций (39 карт)

Карты секций используются для того, чтобы отдать приказ о передвижении или вступлении в бой отрядам и/или командирам, находящимся в определенной секции поля битвы. В этих картах указывается, в какой именно секции поля вы можете отдавать приказы, и сколько отрядов или командиров могут получить приказ.

Все карты секций отмечены символом самурайского шлема, который служит напоминанием о том, что при разыгрывании этой карты любой командир, находящийся в соответствующей секции и входящий в состав отряда, может получить приказ о выходе из состава отряда и самостоятельном передвижении (по цене одного приказа).

• **Приказ одному отряду на левом фланге.** Отдайте приказ 1 отряду или командиру в левой секции. Когда в конце хода вы берете новую Командную карту, возьмите две, выберите одну и сбросьте другую. (2 шт.)

• **Приказ одному отряду в центре.** Отдайте приказ 1 отряду или командиру в центральной секции. Когда в конце хода вы берете новую Командную карту, возьмите две, выберите одну и сбросьте другую. (2 шт.)

• **Приказ одному отряду на правом фланге.** Отдайте приказ 1 отряду или командиру в правой секции. Когда в конце хода вы берете новую Командную карту, возьмите две, выберите одну и сбросьте другую. (2 шт.)

• **Приказ двум отрядам на левом фланге.** Отдайте приказ 2 отрядам и/или командирам в левой секции. (3 шт.)

- **Приказ двум отрядам в центре.** Отдайте приказ 2 отрядам и/или командирам в центральной секции. (4 шт.)
- **Приказ двум отрядам на правом фланге.** Отдайте приказ 2 отрядам и/или командирам в правой секции. (3 шт.)
- **Приказ трем отрядам на левом фланге.** Отдайте приказ 3 отрядам и/или командирам в левой секции. (3 шт.)
- **Приказ трем отрядам в центре.** Отдайте приказ 3 отрядам и/или командирам в центральной секции. (3 шт.)
- **Приказ трем отрядам на правом фланге.** Отдайте приказ 3 отрядам и/или командирам в правой секции. (3 шт.)
- **Продвижение на левом фланге.** Отдайте приказ 1 отряду или командиру в левой секции за каждую командную карту в вашей руке, включая эту. (2 шт.)
- **Продвижение в центре.** Отдайте приказ 1 отряду или командиру в центральной секции за каждую командную карту в вашей руке, включая эту. (2 шт.)
- **Продвижение на правом фланге.** Отдайте приказ 1 отряду или командиру в правой секции за каждую командную карту в вашей руке, включая эту. (2 шт.)
- **Журавлиное крыло.** Отдайте приказ 1 отряду или командиру в каждой секции. (2 шт.)
- **Летящий гусь.** Отдайте приказ 2 отрядам и/или командирам в каждой секции. (2 шт.)
- **Удар с флангов.** Отдайте приказ 2 отрядам и/или командирам в левой и правой секциях. (2 шт.)
- **Хвост тигра слева.** Отдайте приказ 2 отрядам и/или командирам в центральной секции и 1 отряду или командиру в левой секции. (1 шт.)
- **Хвост тигра справа.** Отдайте приказ 2 отрядам и/или командирам в центральной секции и 1 отряду или командиру в правой секции. (1 шт.)

Карты тактики (21 карта)

Карты тактики позволяют получившим приказ отрядам передвигаться и/или вступить в бой в обход базовых правил. При этом ограничения, налагаемые местностью и боевыми условиями, не теряют своей силы.

- **Приказ отрядам со знаменем** ●. Отдайте приказ 1 отряду с символом ● на знамени за каждую командную карту в вашей руке, включая эту. Если у вас нет отрядов со знаменем ●, отдайте приказ 1 отряду по вашему выбору. (2 шт.)
- **Приказ отрядам со знаменем** ▼. Отдайте приказ 1 отряду с символом ▼ на знамени за каждую командную карту в вашей руке, включая эту. Если у вас нет отрядов со знаменем ▼, отдайте приказ 1 отряду по вашему выбору. (2 шт.)
- **Приказ отряду со знаменем** ■. Отдайте приказ 1 отряду с символом ■ на знамени за каждую командную карту в вашей руке, включая эту. Если у вас нет отрядов со знаменем ■, отдайте приказ 1 отряду по вашему выбору. (2 шт.)
- **Удар конницы.** Отдайте приказ 4 или менее конным отрядам. Получившие приказ отряды в рукопашной используют 1 дополнительный кубик в течение всего хода. Кавалерийские отряды с символом ■

на знамени могут пройти до 3 гексов и вступить в схватку. Если у вас нет конных отрядов, отдайте приказ 1 отряду по вашему выбору. (2 шт.)

Важно! Приказ можно отдать конному командиру, который находится один на гексе. Командир, возглавляющий конный отряд, не может получить приказ о выходе из состава отряда.

• **Контратака.** Когда вы играете эту карту, она становится копией командной карты, сыгранной вашим противником на его последнем ходу. Следуйте инструкциям этой карты, как будто бы вы действительно ее играете, но поменяйте на противоположные все упомянутые в тексте карты секции (левые секции превращаются в правые и наоборот). (2 шт.)

• **Первый удар.** Играйте эту карту после того, как ваш противник объявил рукопашную, но перед тем, как он бросил кубики. Ваш защищающийся отряд будет атаковать первым. Если отряд оппонента не будет уничтожен или обращен в бегство, он может после этого продолжать битву, как ему было приказано первоначально. **В конце хода вы первым тянете Командную карту взамен.** (2 шт.)

• **Стоять и стрелять.** Отдайте приказ 4 или менее стрелковым отрядам. Получившие приказ отряды могут выстрелить дважды. Получившие приказ отряды не должны находиться на соседнем гексе с вражеским отрядом или командиром. Отряды не могут двигаться до или после атаки. Если у вас нет стрелковых отрядов, отдайте приказ 1 отряду по вашему выбору. (2 шт.)

• **Пехотный натиск.** Отдайте приказ 4 или менее пехотным отрядам, связанным между собой (находящимся на соседних гексах). Все получившие приказ отряды, с символами ▼ и/или ■ на знамени, могут пройти до 2 гексов и вступить в ближний бой. Получившие приказ стрелковые отряды не могут вступать в ближний или дальний бой. Если у вас нет пехотных отрядов, отдайте приказ 1 отряду по вашему выбору. (2 шт.)

Важно! Приказ можно отдать пешему командиру, который находится один на гексе. Командир, возглавляющий пехотный отряд, не может получить приказ о выходе из состава отряда.

• **Лидерство.** Отдайте приказ отрядам под руководством одного командира (гекс, на котором находится командир, и до 3 соседних гексов). (2 шт.)

Важно! Если командир возглавляет отряд, то этот отряд получает приказ. Командиры, возглавляющие отряды, не могут получить приказ о выходе из состава отряда.

• **Приказ по цепочке.** Отдайте приказ связанным между собой отрядам (находятся на соседних гексах). Эти отряды могут передвинуться на один гекс. После передвижения, отряд может вступить в рукопашную или вести стрельбу, если это допустимо. Отряд может перейти в наступление после успешной атаки и предпринять дополнительную рукопашную, если это допустимо. (2 шт.)

Важно! Приказ можно отдать командиру, который находится один на гексе. Командир, возглавляющий

отряд, не может получить приказ о выходе из состава отряда.

• **Сегун.** Бросьте 1 кубик за каждую Командную карту у вас на руках, включая эту. За каждый выпавший символ знамени отряда, отдайте приказ отряду с таким символом. Отдайте приказ одному отряду или командиру по вашему выбору за каждый выпавший символ «Флаг». Приказ могут получать отряды, находящиеся в любой секции. Возьмите 1 жетон «Честь и удача» за каждый выпавший символ «Честь и удача». Получившие приказ отряды используют в бою 1 дополнительный кубик в течение всего хода. Заново перетасуйте колоду и сброс Командных карт, также перетасуйте колоду и сброс карт Дракона. (1 шт.)

Важно! Если на кубиках выпал символ «Флаг», его можно использовать для отдачи приказа командиру, который находится один на гексе. Его также можно использовать для того, чтобы приказать командиру выйти из состава отряда. Его также можно использовать для отдачи приказа командиру и отряду под его руководством.

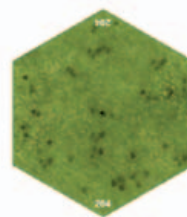
МЕСТНОСТЬ

В этой главе приводится детальное описание каждого из типов местности: эффекты, которые они оказывают на движение, ограничения, налагаемые на боевые действия, а также информация о том, блокирует ли тот или иной тип местности линию видимости. В этом списке перечислены типы местности, напечатанные непосредственно на игровом поле и представленные с помощью особых гексов, раскладывающихся на игровом поле перед началом битвы.

В каждом описании местности приводится следующая информация:

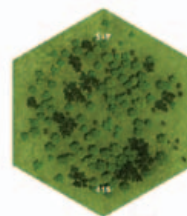
- **Передвижение.** Эффекты, которые вступают в силу, как только отряд входит на гекс с этим типом местности. Передвижение в ходе отступления не подчиняется указанным ограничениям.
- **Битва.** Здесь перечислены все эффекты, которые вступают в силу, когда отряд, находящийся на гексе с этим типом местности, участвует в битве. Некоторые типы местностей ограничивают количество кубиков, бросаемых при атаке. Как правило, чем сложнее местность, тем выше ограничение. Например, отряды с символом квадрата на знамени, вынужденные носить тяжелые доспехи, больше всех страдают, оказавшись на труднопроходимых участках, а отряды с символом круга справляются с этим сравнительно легко. Ограничение по количеству кубиков, если оно есть, применяется только к базовому количеству кубиков, которое бросает в бою отряд этого типа. Бонусы к броскам, полученные благодаря Командным картам, картам Дракона или Воодушевлению, не подвержены этим ограничениям и все равно будут прибавляться к броскам, так что финальное количество кубиков, которое будет бросать отряд, находящийся в труднопроходимой местности, все равно может превышать указанный для этого типа местности максимум.
- **Линия видимости.** Здесь указано, является ли данная местность препятствием на линии видимости.

Равнина



Это тип местности, который присутствует по умолчанию на всех гексах игрового поля. Это открытое пространство без каких-либо ограничений.

Лес



Передвижение

Отряд или командир, входящий в лесной гекс, должен остановиться. Больше на этом ходу он двигаться не может.

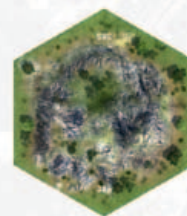
Битва

- Отряд, вошедший в лесной гекс, может вступить в бой на этом ходу.
- Отряд, находящийся на лесном гексе, бросает в рукопашной не более 2 кубиков.
- Отряд, который атакует отряд противника, находящийся на лесном гексе, бросает в бою не более 2 кубиков.
- Отряд, стреляющий в отряд противника, находящийся на лесном гексе, бросает не более 1 кубика.

Линия видимости

Лесной гекс является препятствием на линии видимости.

Холм



Передвижение

Нет ограничений по передвижению.

Битва

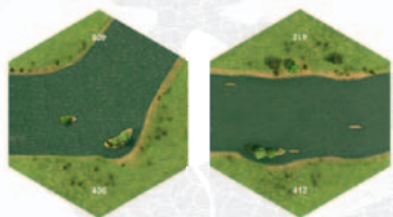
- Отряд, находящийся на холмистом гексе, бросает в рукопашной не более 3 кубиков.
- Отряд, не находящийся на холмистом гексе и атакующий отряд, находящийся на холмистом гексе, бросает в рукопашной не более 2 кубиков.

Линия видимости

Холмистый гекс является препятствием на линии видимости. Исключение составляет соседний холмистый гекс аналогичной высоты.

Пластиковый холм – тайлы холмов можно положить на вершину пластиковых холмов для придания игровому полю дополнительного измерения.

Река



Передвижение

Реку можно перейти только по мосту или броду, в остальных местах река непроходима.

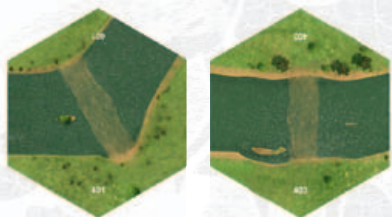
Битва

На речном гексе битвы не проходят.

Линия видимости

Река не является препятствием на линии видимости.

Брод и мелководье



Передвижение

Отряд или командир, входящий на гекс, по которому проходит брод, должен остановиться. Переход в наступление остается возможным.

Битва

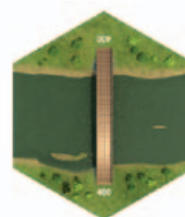
- Отряд, вошедший в брод, может вступить в бой на этом ходу.
- Отряд, находящийся на гексе с бродом, бросает в рукопашной не более 2 кубиков.
- Отряд, находящийся на гексе с бродом, бросает при стрельбе не более 1 кубика.
- Отряд, атакующий противника, находящегося на гексе с бродом, бросает не более 2 кубиков.

Линия видимости

Брод не является препятствием на линии видимости.

Мелководье – Если в сценарии указано, что вся река является проходимой, правила, касающиеся брода, применимы ко всем гексам, по которым протекает река. Кроме того, все гексы, на которых нарисован брод, считаются чрезвычайно мелкими, поэтому не налагают никаких ограничений на передвижение или битву.

Мост



Передвижение

Нет ограничений по передвижению.

Битва

Нет ограничений.

Отряд, находящийся на мосту, может проигнорировать 1 флаг.

Линия видимости

Мост не является препятствием на линии видимости.

Селение



Передвижение

Отряд или командир, входящий в гекс, в котором стоит строение, должен остановиться. Больше на этом ходу он двигаться не может.

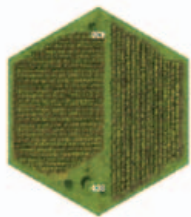
Битва

- Отряд, вошедший в гекс со строением, не может вступить в бой на этом ходу.
- Пехотный отряд, находящийся на гексе со строением, бросает в рукопашной не более 2 кубиков.
- Пехотный отряд, находящийся на гексе со строением, бросает при стрельбе не более 1 кубика.
- Конный отряд, находящийся на гексе со строением, бросает в бою не более 1 кубика.
- Отряд, атакующий противника, который находится на гексе со строением, бросает в рукопашной не более 2 кубиков.
- Отряд, стреляющий в противника, который находится на гексе со строением, бросает не более 1 кубика.
- Командир не может воодушевить отряд, находящийся на гексе со строением.
- Отряд, находящийся на гексе со строением, может проигнорировать 1 флаг.

Линия видимости

Строение является препятствием на линии видимости.

Рисовое поле



Передвижение

Отряд или командир, входящий в гекс с рисовым полем, должен остановиться. Больше на этом ходу он двигаться не может.

Битва

- Отряд, зашедший на рисовое поле, может вступить в бой на этом ходу.
- Конный отряд, находящийся на рисовом поле, бросает в бою не более 2 кубиков.
- Конный отряд, атакующий противника, который находится на рисовом поле, бросает в бою не более 2 кубиков.

Линия видимости

Рисовое поле не является препятствием на линии видимости.

Лагерь полководца



Передвижение

Лагерь полководца, как правило, ставится на поле вместе с отрядом полководца. Поскольку этот гекс всегда занят отрядом полководца, лагерь считается непроходимым.

Битва

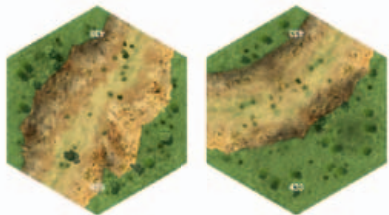
Нет ограничений

Линия видимости

Лагерь полководца является препятствием на линии видимости.

Особое свойство – Если во вражеском лагере полководца никого больше не осталось, гекс с лагерем убирается с игрового поля и помещается на вашу карту Победы. Лагерь равняется трем победным знаменам. Если вражеский лагерь полководца захвачен, вытяните из руки противника случайным образом Командную карту и сбросьте ее.

Овраг



Передвижение

Отряд или командир, входящий в гекс с оврагом, должен остановиться. Больше на этом ходу он двигаться не может.

Битва

- Отряд, вошедший в овраг, не может вступить в бой на этом ходу.
- Отряд, находящийся в овраге, бросает в рукопашной не более 1 кубика.
- Отряд, находящийся в овраге, бросает в дальнем бою не более 1 кубика.
- Пехотный отряд, который атакует отряд противника, находящийся в овраге, бросает в рукопашной не более 2 кубиков.
- Конный отряд, который атакует отряд противника, находящийся в овраге, бросает в рукопашной не более 1 кубика.
- Отряд, который стреляет в отряд противника, находящийся в овраге, бросает не более 1 кубика.

Линия видимости

Овраг не является препятствием на линии видимости.

Важно! отряд, находящийся на гексе с оврагом, является препятствием на линии видимости.



ПОЯСНЕНИЯ К СЦЕНАРИЯМ



AY

**Асигару
с яри**



AB

Асигару-лучники



AA

**Асигару
с аркебузами**



SN

**Самураи
с нагината**



MSY

Конные самураи



**Конный
командир**



**Пеший
командир**



**Отряд
полководца**