

# Братья по оружию

По вашему приказу

Что сильнее:  
война или  
дружба?



Авторы: Фабьен Рифо  
и Хуан Родригес

Художник:  
Тиньюс

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

## Состав игры



13 карт простых  
заданий

13 карт обычных  
заданий



13 карт сложных  
заданий



карта  
Решающий штурм /  
Последний бой



карта  
новобранца  
для игры вдвоем



4 жетона  
снабжения для  
одиночного  
режима



6 фигурок солдат

Правила  
дополнения



# Братья по оружию По вашему приказу

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

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

Удачи!

## Благодарности

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

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

## ■ Карты боевых заданий



2 или 3 игрока

4 или 5 игроков

Сложность  
и название задания

Эффект,  
действующий  
на задание

Условие сброса

Минимальная  
опасность  
задания

(число карт испытаний,  
которые получает каждый  
игрок)



Число карт испытаний не зависит от количества игроков

## ■ Уровень сложности

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

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

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

## ■ Фигурки солдат

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

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



## Ловушки

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

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



## Подготовка

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

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

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

Решающий штурм / Последний бой

12 карт заданий

Колода боевого духа

Жетоны речей

Колода испытаний

Карта текущего задания

Карты **угроз** на нейтральной полосе



Пример игры

## Выполнение боевого задания

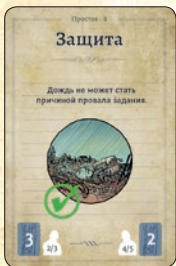
Задания выполняются так же, как и в базовой игре.

Отличия каждого этапа описаны ниже.

### 1 Подготовка

#### Карта задания

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



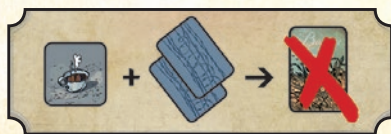
Играя вдвоем или втроем, раздайте каждому не менее 3 карт

Если игроков больше четырех, раздайте каждому не менее 2 карт

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

#### ■ Завершение боевого задания

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



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

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

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

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

#### ■ Опасность

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

## 24 Действия

### ■ Стратегическое отступление

Внимание!

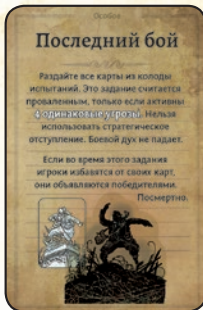
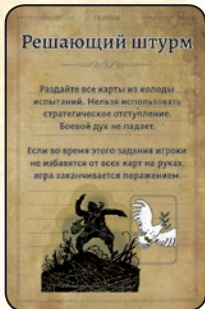
*Стратегическое отступление можно использовать, только если вы играете с ловушками.*

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

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

### ■ Бесконечные речи

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



### ■ Решающий штурм / Последний бой

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

Вся нужная информация находится на выбранной стороне карты.

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

### 3/4 **Снабжение**



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

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

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



### 4/4 **Падение боевого духа**

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

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



# Братья по оружию Вдвоём

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

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

## Подготовка

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

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

## Задания

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

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

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





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

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

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



Карты на руке **новобранца**.  
Всегда открыты

Активные **неприятности новобранца**

Пример игры вдвоем

# Братья по оружию В одиночку

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

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

В этом режиме нельзя произносить **речи**.

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

## Подготовка

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

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

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



левый



в центре



правый



без снабжения

## Действия

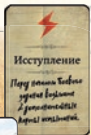
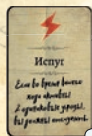
Разыграйте одно действие за **солдата** с жетоном командира, передайте жетон командира следующему **солдату**, и так далее, пока все **солдаты** не отступят или пока **задание** не будет провалено. Чтобы отметить, что **солдат** отступил, поверните его карту.

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

## Снабжение

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

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



Пример игры  
в одиночном  
режиме



## ■ Падение боевого духа

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

## ■ Уточнения

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

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

## Уточнения эффектов карт заданий



**Небольшой дот**  
**Крупный дот**

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

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



**Талисман**

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



**Натиск**

**Танк**

**Иприт**

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

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



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

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



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

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



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

Руководитель проекта: Роман Шамолин  
Главный редактор: Александр Савенков  
Переводчик: Джей  
Верстальщик: Даниил Власов  
Художник: Екатерина Иванова  
Корректоры: Татьяна Гошина,  
Наталья Мурсева, Илья Мурсева

