



WAR THUNDER

ОСАДА




ПРАВИЛА ИГРЫ

★ ДОПОЛНЕНИЕ WUNDERWAFFE ★


ОБ ИГРЕ

Во время первого натиска вы отстояли город, а теперь он отстроен заново. Более того, в городе появился научный центр, в котором разрабатывают новое вооружение. И оно вам очень пригодится! Враг вернулся — он стал ещё сильнее, быстрее, умнее, у него есть новые средства осады, стремительные лёгкие танки, разнообразная авиация, а также техника его союзников — итальянцев и японцев. Постарайтесь выстоять против шести новых, опасных ультраврагов, среди которых Leopard 1 и ракетноносный «Мессершмитт». Атакуйте врага напалмом и ракетами, но следите, как бы не поджечь собственные здания и укрепления. Риск велик, но велик и азарт! Сумеете ли вы пережить новую осаду и спасти город от разрушения?

Дополнение Wunderwaffe расширяет возможности игры «War Thunder. Осада», предоставляя игрокам больше выбора и больше угроз. В игру добавятся новые компоненты, которые частично заменят врагов из базовой игры. Все компоненты из дополнения Wunderwaffe отмечены значком . Благодаря этому вам будет легче отличить новые компоненты от старых, если захотите сыграть отдельно в базовый «War Thunder. Осада».

В дополнении появятся новые карты, которые вы добавите в основную колоду, — они существенно увеличат ваши возможности. Кроме того, появится новая колода научного центра, которая позволит вам использовать новейшие виды военной техники, новые методы ведения боевых действий и разведывательно-диверсионные операции. У новых врагов будет повышенная прочность брони, а также особые правила движения и атаки. Жетоны огня можно использовать против врагов, чтобы наносить им дополнительные повреждения, но и враг сможет ослабить укрепления и здания с помощью этих же жетонов. Цель игры и порядок хода остаются неизменными.

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ


 **1 научный центр (с подставкой).** Установите его вместо одного из зданий базовой игры.




 **10 карт основной колоды.**

Добавьте их в колоду карт из базовой игры. Детально разобраны на стр. 8.




 **22 карты научного центра (с белой рубашкой).** Их можно взять только после сброса (во второй фазе хода) и только пока научный центр не разрушен. Эти карты дают вам преимущества при атаке и защите. Детально разобраны на стр. 8–9.



 **12 жетонов огня.** Эти жетоны отмечают, что враг или постройка горит. Подробнее на стр. 6–7.



 **49 жетонов врагов.** Эти новые угрозы для города детально разобраны на стр. 10.

• 19 жетонов новых врагов



• 6 жетонов-заменителей




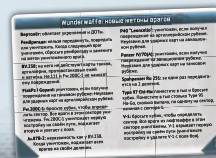
• 18 жетонов Type 95 Ha-Go



• 6 жетонов ультраврагов



 **6 памяток.** В памятках кратко описаны свойства новых врагов.




ИЗМЕНЕНИЯ В ХОДЕ ИГРЫ

Фазы хода при игре с дополнением Wunderwaffe минимально отличаются от фаз базовой игры.

- 1. Доберите карты.** Эта фаза осталась без изменений. Вы берёте карты **только из основной колоды**.
- 2. Сбросьте 1 карту и доберите 1 карту.** В свой ход вы можете сбросить любую карту (основную или научного центра), после чего добрать 1 карту из **любой колоды**. Других изменений в этой фазе нет.
- 3. Обменяйтесь картами.** Вы можете обмениваться как основными картами, так и картами научного центра. Других изменений в этой фазе нет.
- 4. Сыграйте карты.** В этой фазе можно играть карты, взятые из любой колоды. Все новые правила описаны на стр. 4–7 (раздел «Новые термины и механики») и на стр. 8–12 (раздел «Новые карты и жетоны»).
- 5. Передвиньте врагов.** Как и в базовой игре, в этой фазе передвигаются враги. У многих новых врагов особые правила движения. Подробности на стр. 6–7 и 10–12.
- 6. Раскройте 2 новых врагов.** Все новые враги детально разобраны на стр. 10–12.

НОВЫЕ ТЕРМИНЫ И МЕХАНИКИ

КОЛОДА НАУЧНОГО ЦЕНТРА

- **Как получить карту научного центра.** Карты из этой колоды позволят вам применить новейшие разработки военной науки. Получить такую карту можно во второй фазе вашего хода. Сбросив 1 карту, вы можете взять 1 карту либо из основной колоды, либо из колоды научного центра. Некоторые новые карты также позволят вам добирать из колоды научного центра во время четвёртой фазы хода. Если напрямую не говорится о картах научного центра, то **любые взятие и сброс всегда относятся к картам основной колоды**. Например, карты «Модификация» и «Ремонт» позволяют взаимодействовать только с основной колодой и её сбросом.
- **Как сыграть карту научного центра.** Карты научного центра входят в ваш предел руки, и их можно разыгрывать и обменивать, как и любые карты основной колоды. Единственное отличие: у карт научного центра свой сброс. Если колода закончится, перемешайте сброс, чтобы создать новую колоду. Враги, уничтоженные благодаря картам научного центра, становятся вашими трофеями.
- **Разрушение научного центра.** Если научный центр разрушен, немедленно уберите из игры колоду научного центра и её сброс. Вы не теряете карты научного центра у вас на руке, однако как только они будут разыграны, также уберите их из игры.
- **Символ тыла.** Некоторые карты научного центра позволяют атаковать врагов в тылу. Они помечены символом 



ОБЩИЕ МОМЕНТЫ ПО КАРТАМ

Детально все новые карты разобраны на стр. 8–9.

- **Манипуляции с картами.** Если не сказано иного, то любые взятие и сброс всегда относятся к картам основной колоды, а не колоды научного центра.
- **Ударные карты.** Некоторые новые карты можно сыграть только вместе с ударными картами. К ударным картам относятся танки, артиллерия, авиация и контратаки.
- **Особые карты.** В правилах вам иногда будет встречаться термин «особые карты». Отличить такие карты можно по серой подложке, на которой написано название карты, и серым звёздам вокруг названия. К ним относятся, например, карты «Ил-2» или «Точный выстрел».
- **Зоны игрового поля, на которые влияют карты.** Эффект некоторых карт распространяется на отдельные зоны игрового поля. Это может быть сектор, цвет, рубеж или деление.



1. Сектора на поле пронумерованы от 1 до 6.

2. Цветов всего три: красный, зелёный и синий.

К каждому цвету относятся 2 сектора.

3. Рубежей на поле

пять: тыл, авиационный рубеж, артиллерийский рубеж, танковый рубеж и город.

4. Деление определяется по номеру и рубежу

(например, третий сектор авиационного рубежа). Свои пронумерованные деления есть и в тылу, и в черте города.



ВРАГИ

- **Люфтваффе.** Жетоны таких врагов можно отличить по символу самолёта рядом с названием. На них не воздействуют карты танков, артиллерии, противотанковых ежей и натиска. He.111 и Fw.200C-1 не наносят повреждения врагам из люфтваффе. Зато такие враги уязвимы для карт авиации, контратаки и «ИЛ-2». При этом карты авиации наносят им повреждения даже на танковом и артиллерийском рубежах. В черте города враги из люфтваффе неуязвимы для ваших карт авиации и контратаки, зато их может сбить «ИЛ-2». Карты научного центра воздействуют на врагов из люфтваффе ровно так, как написано на самих картах. Кроме того, такие враги взаимодействуют с укреплениями, ДОТами и зданиями (разрушают, получают повреждения и т. д.) по тем же правилам, что и любые другие враги.

Обратите внимание, что жетоны He.111 (из базовой игры) и Fw.200C-1 (из этого дополнения) не относятся к люфтваффе, поскольку представляют собой одномоментные события, а не вражеские силы, которые остаются на поле.

- **Жетоны-заменители.**

Это треугольные жетоны врагов, которые предупреждают о прибытии ультраврага. Когда вы раскрыли жетон-заменитель, не выкладывайте его на поле. Вместо этого уберите его из игры (не кладите в сброс жетонов врагов) и выложите на поле (в тыл по броску кубика) соответствующий жетон ультраврага.

- **Ультравраги.** У таких врагов есть свойства, которые действуют, пока эти враги находятся в игре. У большинства они срабатывают при появлении на поле, другие двигаются и наносят повреждения по особым правилам. **Когда ультравраг с особыми правилами движения должен пере-**



двинуться под воздействием другого жетона (например, «Враги в зелёных секторах движутся»), то он следует собственным особым правилам движения. Особые правила движения не применяются, если ультравраг должен передвинуться под воздействием игрока. На ультраврагов не воздействуют He.111, Fw.200C-1 и V-1. Каждый ультравраг приносит 5 победных очков.

- **Туре 95 На-Го.** В этом дополнении появляются средние и тяжёлые японские танки, которые предпочитают действовать с поддержкой своих лёгких соотечественников — Туре 95 На-Го. В начале игры жетоны На-Го кладутся не в общий резерв врагов, а в отдельную стопку. На-Го не идут в счёт врагов, которых необходимо уничтожить для победы в партии. Уничтожив Туре 95 На-Го, не забирайте его себе, а верните в стопку с остальными На-Го. Эти враги не приносят победных очков, и их нельзя забрать как трофеи.

- **Другие новые враги.** В этом дополнении вы встретите ещё 13 новых типов врагов. Каждый из них действует по-своему. Когда один из таких врагов появится в игре, сверьтесь со стр. 10–11, чтобы узнать подробности.

ОГОНЬ

- **Стрельба ракетами.** Raketenjagdpanzer 2 и Me.262A-1a стреляют ракетами — их атака считается дальнобойной. Когда враг стреляет, ракета мгновенно перемещается от жетона врага в направлении города и не останавливается, пока не достигнет укрепления, здания или ДОТа и не подожжёт его. Может случиться, что ракета пролетит через центр города в противоположный сектор аналогично He.111. Но в отличие от He.111, ракета не наносит повреждений жетонам врагов на своём пути.



- **Городские постройки.** Если в тексте упоминаются городские постройки, то речь об укреплениях, зданиях (включая научный центр) и ДОТах.

- **Горящие постройки.** Когда ракета становится созданием или укреплением, прикрепите к этой постройке 1 жетон огня. Теперь эта постройка горит. Если на постройке уже есть 2 жетона огня и она получает третий, постройка уничтожена. Если ракета столкнулась с жетоном ДОТа, немедленно уберите его с поля.



- **Как погасить огонь.** Игроки могут погасить огонь на горящих постройках либо при помощи карты «Мешки с песком», либо при помощи карты «Колючая проволока». Сыграйте 1 такую карту, чтобы убрать 1 жетон огня. Другой вариант: если вы положили жетон ДОТа на горящее укрепление, то немедленно сбросьте этот жетон ДОТа, а вместе с ним — все жетоны огня с этого укрепления.
- **Горящие постройки под ударом.** Поскольку горящие постройки ослаблены огнём, они не наносят повреждений атакующему их врагу, зато поджигают его. Если постройку атакуют сразу несколько врагов, решите, какой из врагов будет подождён. Переместите все жетоны огня с атакованной постройки на атакующего врага. Горящие укрепления задерживают врагов на танковом рубеже на 1 ход. Кроме того, горящие постройки останавливают He.111 и схожие эффекты.



- **Горящие враги.** Некоторые карты основной колоды и начального центра позволяют поджечь врага. Каждый раз, когда враг подождён, прикрепляйте к нему 1 жетон огня. Горящий враг получает 1 повреждение за каждый прикрепленный к нему жетон огня в конце фазы 5 («Передвиньте врагов»). Повреждения наносятся, даже если

враг не смог передвинуться. Если враг уничтожен огнём, никто не получает трофея.



- **Постройки под ударом горящих врагов.** Когда горящий враг атакует постройку в городе, он сначала уничтожает постройку и получает соответствующие повреждения (если применимо), а потом получает повреждения от жетонов огня.
 1. **Передвиньте всех врагов.** Если враги атакуют постройку, они получают соответствующие повреждения. Если одно и то же укрепление атакуют несколько врагов, игроки решают, который из них получит повреждение.
 2. **Враги получают повреждения от жетонов огня** (если есть). Если движение врагов приводит к тому, что Ju.87B-2 поджигает других врагов, они не получают повреждений за только что полученные жетоны огня — только за те, которые были получены ранее.



- **Прочие карты и жетоны, связанные с огнём.** Ju.87B-2 может поджигать врагов, а Fw.200C-1 — поджигать постройки. Подробнее на стр. 10. Игроки могут сыграть карты «Напалм», «БМ-13Н», M50 Ontos, FV438 Swingfire, «Зажигательные снаряды» и «Огнемёты», чтобы поджечь врагов. Подробнее на стр. 8–9.

НОВЫЕ КАРТЫ И ЖЕТОНЫ

Сверяйтесь с этим разделом во время игры, когда вам достанется один из соответствующих компонентов.

НОВЫЕ ОСОБЫЕ КАРТЫ ОСНОВНОЙ КОЛОДЫ

- **Броневой снаряды.** Сыграйте эту карту вместе с ударной картой, чтобы нанести атакованному врагу 2 дополнительных повреждения.
- **Гвардейские части.** До конца этого хода берите на руку 1 карту из основной колоды всякий раз, когда сыграете **ударную** карту (включая те ударные карты, которые вы возьмёте за розыгрыш ударных карт). Карту «Гвардейские части» необходимо сыграть до того, как вы начнёте разыгрывать ударные карты.
- **Деморализация.** Сыграйте эту карту вместе с ударной картой, чтобы отодвинуть атакованного врага на 1 деление к тылу **после** того, как он получит повреждения. Если сыграна на врага в черте города, он передвигается на 1 деление против часовой стрелки (если при этом враг сталкивается со зданием, он получает 1 повреждение, а здание убирается с поля). Не действует на FlakPz I Gepard, Panzer IV/70 (A) и P40 "Leoncello" на тех рубежах, где они неуязвимы.
- **Зажигательные снаряды.** Сыграйте эту карту вместе с ударной картой, чтобы поджечь атакованного врага. После того как враг получит повреждение от атаки ударной картой, прикрепите к нему жетон огня. Враги с жетонами огня считаются горящими. После того как враги передвинутся в фазе 5 («Передвиньте врагов»), горящие враги получают повреждения от жетонов огня.
- **Новобранцы.** Каждый игрок немедленно берёт на руку 1 карту либо из основной колоды, либо из колоды научного центра. Если научный центр разрушен, игроки могут брать карты только из основной колоды (разрешается превышать предел руки).
- **Опытный экипаж.** Сыграйте 1 ударную карту (не особую и не из колоды научного центра) дважды в этот ход. Удар-

ную карту можно сыграть дважды против одного врага или по разу против двух разных врагов. С ударной картой можно совмещать другие особые карты, но их эффекты действуют только на один из двух ударов.

- **Переоснащение.** Сыграйте эту карту вместе с ударной картой, чтобы сменить её рубеж на танковый, артиллерийский или авиационный.
- **Переподготовка.** Немедленно сбросьте с руки сколько угодно карт. Возьмите на руку столько же карт из основной колоды, сколько сбросили.
- **Совместная операция.** Выберите 1 игрока. Он может немедленно сыграть с руки 1 ударную карту или 1 карту научного центра (но не особую карту). Сыграть можно только 1 карту, и нельзя совмещать её с особой. Если розыгрыш ударной карты привёл к уничтожению врага, трофеем получает игрок, уничтоживший врага, а не тот, кто сыграл «Совместную операцию».
- **Союзнические поставки.** Сыграйте эту карту вместе с ударной картой, чтобы сменить её цвет.

КАРТЫ НАУЧНОГО ЦЕНТРА

- **F6F-5 Hellcat.** Нанесите 1 повреждение каждому врагу на одном делении. Эффект действует на любом рубеже, в том числе в черте города и в тылу.
- **FV438 Swingfire.** Нанесите 1 повреждение одному любому врагу в синем секторе любого рубежа (в том числе в черте города и в тылу) и подожгите этого врага.
- **M50 Ontos.** Нанесите 1 повреждение одному любому врагу в зелёном секторе любого рубежа (в том числе в черте города и в тылу) и подожгите этого врага.
- **BM-13H.** Нанесите 1 повреждение одному любому врагу в красном секторе любого рубежа (в том числе в черте города и в тылу) и подожгите этого врага.

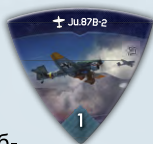
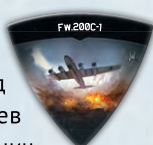


- **БМП-1.** Нанесите 1 повреждение одному любому врагу на поле (в том числе в черте города и в тылу).
- **Бомбардировка.** Нанесите 1 повреждение каждому врагу в одном выбранном секторе. Эффект действует на любом рубеже, в том числе в черте города, но не в тылу.
- **Героическая атака.** Уничтожьте 1 здание и всех врагов в том же секторе, что и уничтоженное здание. Эффект действует на всех рубежах, в том числе в тылу. Укрепления и ДОТы в этом секторе (если есть) остаются целы.
- **ДБ-3Б.** Уничтожьте 1 врага в тылу.
- **Дезинформация.** Переместите 1 любого врага в игре на любое другое деление поля либо 1 любой жетон ДОТа в игре на любое другое укрепление. Эффект действует на любом рубеже, в том числе в черте города и в тылу.
- **Инженеры.** Все игроки могут немедленно построить укрепления на месте разрушенных. Стоимость каждого укрепления — 1 карта «Мешки с песком» или 1 карта «Колючая проволока». Игроки могут сыграть таким способом с рук сколько угодно карт «Мешки с песком» и «Колючая проволока».
- **Ковровая бомбардировка.** Нанесите 1 повреждение каждому врагу в секторах одного выбранного цвета на танковом, артиллерийском и авиационном рубежах.
- **Мобилизация.** Каждый игрок добывает карты из основной колоды до предела руки.
- **Мороз.** Снимите все жетоны огня со всех укреплений, зданий и врагов на всех рубежах и отодвиньте каждого врага (кроме тех, кто уже в тылу) на 1 деление к тылу. Враги в черте города передвигаются на соответствующие деления танкового рубежа, укрепления при этом не уничтожаются.
- **Напалм.** Подожгите всех врагов на одном делении. Эффект не распространяется на город и тыл.
- **Объект 120.** Нанесите 1 повреждение одному любому врагу, затем передвиньте его в любой сектор тыла. Эффект действует на любом рубеже, в том числе в черте города, но не в тылу.
- **Огнёмёты.** Подожгите всех врагов на танковом рубеже.
- **Планирование.** Возьмите 5 верхних карт из основной колоды, оставьте на руке одну из них, а остальные верните на верх колоды в любом порядке.
- **Провокация.** Заставьте двух врагов на одном делении одновременно атаковать друг друга. Каждый наносит другому повреждения в соответствии с тем, каким числом атакующий враг направлен к городу. Например, на одном делении находятся вертолёт, направленный к городу тройкой, и повреждённый Spahranzer Ru 251, направленный к городу единицей. Вы их провоцируете, и Spahranzer Ru 251 получает от вертолёта три повреждения, а вертолёт получает от Spahranzer Ru 251 одно повреждение. Spahranzer Ru 251 уничтожен, а вертолёт теперь направлен к городу двойкой. Если во время провокации кто-то из врагов уничтожен, то игрок, сыгравший «Провокацию», забирает жетоны уничтоженных врагов как трофей. Эффект действует на любом рубеже, в том числе в черте города, но не в тылу.
- **Прорыв.** Нанесите 4 повреждения врагам в секторах одного выбранного цвета на любых рубежах (в том числе в черте города и в тылу). Распределите эти повреждения между врагами так, как сочтёте нужным.
- **Распутица.** В этот ход ни один враг не движется, даже под воздействием других жетонов. Кроме того, снимите со всех врагов все жетоны огня. Эффекты действуют на всех рубежах, в том числе в черте города и в тылу.
- **Решительное наступление.** Переместите в тыл каждого врага в одном выбранном секторе (кроме тех, кто и так в тылу). Эффект действует на всех рубежах, в том числе в черте города.
- **Строители.** Сыграйте эту карту вместе с 1 картой «Колючая проволока» или 1 картой «Мешки с песком», чтобы отстроить 1 разрушенное здание. Таким способом можно отстроить научный центр.

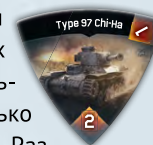
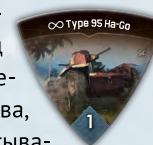


ЖЕТОНЫ ВРАГОВ

- **BV.238.** *Враг из люфтваффе.* На него не действуют карты танков, артиллерии, противотанковых ежей и натиска. He.111 и Fw.200C-1 не наносят повреждения BV.238.
- **FlakPz I Gepard.** Если FlakPz I Gepard нанесено повреждение (любым способом), когда он находится на танковом рубеже, он немедленно уничтожен независимо от того, какова текущая прочность его брони. Ударные карты не наносят повреждений FlakPz I Gepard, пока он находится на артиллерийском рубеже.
- **Fw.200C-1.** Бросьте кубик, чтобы определить, в какой сектор полетит Fw.200C-1. Все враги в этом секторе попадают под бомбардировку и уничтожаются. Трофеев никто не получает, поместите жетоны уничтоженных врагов в сброс. Когда Fw.200C-1 достигнет первой постройке на своём пути, он уничтожает её, затем поджигает вторую постройку и улетает с поля боя. Если в секторе нет необходимого количества построек, Fw.200C-1 пролетает через центр города в противоположный сектор, а если и после этого он не встретит необходимое количество построек, то улетает в тыл, уничтожая всех врагов и в этом секторе (в том числе в тылу). *Fw.200C-1 не относится к люфтваффе.*
- **Ju.87B-2.** *Враг из люфтваффе.* Когда Ju.87B-2 уничтожен, он воспламеняется и поджигает всех врагов, находящихся на одном с ним делении (но немедленных повреждений они не получают). Подробнее см. на стр. 7 в разделе «Постройки под ударом горящих врагов».
- **P40 "Leoncello".** Если P40 "Leoncello" нанесено повреждение (любым способом), когда он находится на артиллерийском рубеже, он немедленно уничтожен независимо от того, какова текущая прочность его брони. Ударные карты не наносят повреждений P40 "Leoncello", пока он находится на авиационном рубеже.



- **Panzer IV/70 (A).** Если Panzer IV/70 (A) нанесено повреждение (любым способом), когда он находится на авиационном рубеже, он немедленно уничтожен независимо от того, какова текущая прочность его брони. Ударные карты не наносят повреждений Panzer IV/70 (A), пока он находится на танковом рубеже.
- **Pz.Kpfw. E-100.** Этот враг приносит 4 победных очка, а прочность его брони равна 4. При этом у него обычный треугольный жетон.
- **Spahpanzer Ru 251.** Этот враг за один раз передвигается сразу на 2 деления (даже если должен передвинуться под воздействием другого жетона). В черте города Spahpanzer Ru 251 передвигается по правилам обычных врагов. Если его подожгли, то Spahpanzer Ru 251, после того как передвинется, получает 1 повреждение за каждый жетон огня (а не 2).
- **Туре 95 Ha-Go.** Значение брони у этих врагов равно 1. Они появляются на поле под воздействием других жетонов врагов. Жетоны Туре 95 Ha-Go тянутся не из резерва, а из собственной стопки. Когда вы подсчитываете число убитых врагов, которое необходимо для победы в партии, Туре 95 Ha-Go не идут в счёт. Уничтожив Туре 95 Ha-Go, не кладите его к остальным жетонам, а верните в стопку к другим Туре 95 Ha-Go. Эти враги не приносят победных очков, и их нельзя забрать как трофеи.
- **Туре 97 Chi-Ha.** Туре 97 Chi-Ha считается особым врагом и приносит 4 победных очка. Поместив Туре 97 Chi-Ha в тыл, бросьте кубик ещё раз. Поместите в тыл столько Туре 95 Ha-Go, сколько выпало на кубике. Размещайте их по одному на сектор, начиная с сектора 1.
- **V-1.** Бросьте кубик, чтобы определить, в каком секторе будет выпущена V-1. Все враги из люфтваффе в этом секторе уничтожаются. Трофеев никто не получает, поместите жетоны уничтоженных врагов в сброс. Когда

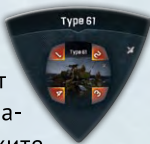


V-1 достигнет городской постройки (укрепления, здания или ДОТа), она уничтожает эту постройку и удаляется с поля боя. Если в секторе нет построек, V-1 пролетает через центр города в противоположный сектор, а если и там нет построек, то улетает в тыл, уничтожая всех врагов из люфтваффе и в этом секторе (в том числе в тылу). После этого сбросьте жетон V-1.

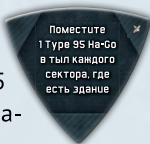
- **Вертолёт.** Вертолёт облетает укрепления и ДОТы, передвигаясь с танкового рубежа непосредственно в черту города. Атакующая постройка, вертолёт получает повреждения по обычным правилам. Если он облетел горящее укрепление, прикрепите к вертолёту жетоны огня, но не снимайте их с укрепления. *Вертолёт не относится к люфтваффе.*



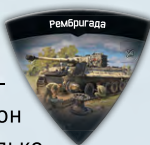
- **Жетон-заменитель.** У этих жетонов треугольная форма, чтобы игроки не могли отличить их от других жетонов, когда тянут их из резерва. Когда вы раскрыли жетон-заменитель, уберите его из игры и выложите на поле (в тыл по броску кубика) соответствующий жетон ультраврага.



- **Новые Ha-Go.** Раскройте столько Туре 95 Ha-Go, сколько зданий в текущий момент находится в игре. Поместите один Туре 95 Ha-Go в тыл каждого сектора, в котором находится здание.



- **Рембригада.** Рембригаду нельзя передвигать, повредить или уничтожить. Вместо этого, когда следующий враг будет уничтожен (исключая ультраврагов), сбросьте жетон рембригады и замените его на жетон только что уничтоженного врага. Считается, что уничтоженный враг снова появился на поле (если у него есть свойства, срабатывающие при появлении на поле, то они срабатывают). Если одновременно было уничтожено сразу несколько врагов, игроки сами решают, какой из них появится на поле вместо жетона рембригады. Если вы играете по правилам фельдмаршала, то этот выбор делает фельдмаршал.



ЖЕТОНЫ УЛЬТРАВРАГОВ

(также см. стр. 5–6)

• Leopard 1

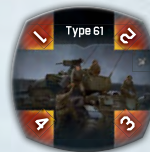
Когда появляется на поле. Все игроки должны сбросить по 1 карте научного центра.

Пока находится в игре. На Leopard 1 не действуют карты научного центра. В фазе 5 бросьте кубик и переместите Leopard 1 в сектор, соответствующий результату (на том же рубеже), а затем передвиньте его на 1 деление в направлении города. В черте города Leopard 1 передвигается по правилам обычных врагов.



• Туре 61

Когда находится в игре. Когда Туре 61 получает повреждения (в том числе от огня и при столкновении с постройками), то за каждое полученное повреждение раскройте два Туре 95 Ha-Go и поместите их в тыл того сектора, где находится Туре 61. Не раскрывайте Туре 95 Ha-Go, если повреждения привели к уничтожению Туре 61 (неважно, был ли Туре 61 уничтожен одним ударом или последовательной серией ударов).



• Panzerjäger Tiger (P) Ferdinand

Когда появляется на поле. Возьмите 2 случайных врагов (но не события) из сброса жетона врагов и верните в резерв врагов лицевой стороной вниз.

Пока находится в игре. Если Panzerjäger Tiger (P) Ferdinand атакует постройку, он уничтожает её и сам немедленно уничтожен. Возьмите из сброса врагов столько случайных обычных врагов (не события и не ультраврагов), каково было значение прочности брони Panzerjäger Tiger (P) Ferdinand на момент уничтожения, и поместите их в резерв врагов. Если для выполнения этого действия в сбросе недостаточно врагов, возьмите столько, сколько сможете. Врагов, уничтоженных в тот же самый момент, что и Panzerjäger Tiger (P) Ferdinand, также можно брать из сброса.



- **Me.262A-1a**

Когда появляется на поле. Me.262A-1a немедленно стреляет ракетами.

См. «Стрельба ракетами» на стр. 6.

Me.262A-1a относится к люфтваффе.

Пока находится в игре. Бросьте кубик и сверьтесь с таблицей ниже, чтобы определить, как именно передвинется Me.262A-1a. Он не стреляет ракетами, если какая-либо карта отменила его движение. В черте города Me.262A-1a передвигается по правилам обычных врагов и больше не стреляет ракетами.



1.	Передвигается на 1 деление по часовой стрелке, затем стреляет ракетами
2.	Передвигается на 1 деление в направлении города, затем стреляет ракетами
3.	Не передвигается. Стреляет ракетами
4.	Передвигается на 1 деление в направлении тыла, затем стреляет ракетами
5.	Передвигается на 1 деление в направлении города, затем стреляет ракетами
6.	Передвигается на 1 деление против часовой стрелки, затем стреляет ракетами

- **Raketenjagdpanzer 2**

Когда появляется на поле. Raketenjagdpanzer 2 немедленно стреляет ракетами.

См. «Стрельба ракетами» на стр. 6.

Пока находится в игре. Особые правила движения: Raketenjagdpanzer 2 передвигается на 1 деление против часовой стрелки, затем на 1 деление по направлению к городу. Сразу после движения Raketenjagdpanzer 2 стреляет ракетами. Он не стреляет ракетами, если не передвинулся или если был уничтожен во время движения. В черте города Raketenjagdpanzer 2 передвигается по правилам обычных врагов и больше не стреляет ракетами.



- **Туре 74**

Когда появляется на поле. Все игроки должны сбросить карты, оставив на руке не больше 2 карт.

Пока находится в игре. Все игроки пропускают фазу 2 своего хода («Сбросьте 1 карту и доберите 1 карту»).



ВАРИАНТ ИГРЫ «ФЕЛЬДМАРШАЛ»

- **Броски кубиков.** Когда движение врага или какой-либо эффект определяется по броску кубика, этот кубик бросает фельдмаршал.
- **Рембригада.** Если после появления на поле рембригады одновременно уничтожаются несколько врагов, фельдмаршал решает, какого из этих врагов восстановит рембригада.
- **Fw.200C-1 и V-1.** Как и в случае с He.111, сектор, в котором будут разыграны эти жетоны, определяется по броску кубика.
- **Подготовка.** Фельдмаршал решает, какие ультравраги будут участвовать в игре. Как и в случае с другими врагами, их можно размещать по 2 жетона в случайные сектора или по 1 жетону в сектор по выбору фельдмаршала.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ ЗАЩИТНИКОВ

Чтобы облегчить игру, попробуйте сыграть с некоторыми из этих правил.

НАУЧНЫЙ ПРОРЫВ

Если научный центр уничтожен, предел руки каждого игрока до конца игры увеличивается на 1 карту.

ПЫЛАЮЩИЕ ПРОТИВОТАНКОВЫЕ ЕЖИ

Если на жетоне врага одновременно находится жетон огня и жетон противотанкового ежа, прикрепите к этому врагу 1 дополнительный жетон огня.

ПОЛОМКА ХОДОВОЙ

После того как Spahpanzer Ru 251 получит первое повреждение, он сможет передвигаться только на 1 деление за ход.

МЕНЬШЕ ВРАГОВ

Чтобы игра длилась приблизительно час, составьте пул врагов следующим образом:

- 2 Pz.Kpfw. III
- 3 Tiger E
- 1 Pz.Kpfw. II Ausf. H
- 1 Pz.Kpfw. IV Ausf. H
- 1 Maus
- 1 Panther G
- 2 «Враги в синих секторах движутся»
- 2 «Враги в зелёных секторах движутся»
- 2 «Враги в красных секторах движутся»
- 1 «Все враги движутся по часовой стрелке»
- 1 «Все враги движутся против часовой стрелки»
- 1 «Диверсия: авиация»
- 1 «Диверсия: артиллерия»
- 1 «Диверсия: танки»
- 1 «Все игроки сбрасывают по 1 карте»
- 1 «Раскройте 3 жетона врагов»
- 1 «Раскройте 4 жетона врагов»
- 2 He.111
- 1 P40 "Leoncello"
- 1 Panzer IV/70 (A)
- 2 вертолётa
- 1 рембригада
- 1 Fw.200C-1
- 2 BV.238
- 2 Spahpanzer Ru 251
- 1 FlakPz I Gepard
- 3 Pz.Kpfw. E-100
- 2 Ju.87B-2
- 1 V-1
- 2 из перечисленных ультраврагов: Raketenjagdpanzer 2, Me.262A-1a и Leopard 1

ДЛЯ ОПЫТНЫХ ОБОРОНЦЕВ

Итак, вы решили, что игра слишком простая? Добавьте некоторые из приведённых правил для усложнения игры.

ЧТО-ТО ТИХО. СЛИШКОМ ТИХО...

Если игроки сумели очистить игровое поле от всех врагов, поместите в тыл каждого сектора по одному Туре 95 На-Го.

НУЖНО БОЛЬШЕ УЛЬТРАВРАГОВ

Добавьте в резерв врагов не 3 жетона-заменителя, а больше.

ПЛАМЯ РАЗГОРАЕТСЯ

В фазе 6 («Раскройте 2 новых врагов»), если враг помещён в сектор, в котором находится 1 или несколько горящих построек, прикрепите 1 дополнительный жетон огня к каждой такой постройке в этом секторе.

ТОРЖЕСТВО СЛУЧАЙНОСТИ

ИНОГДА ОНИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ

Panzerjäger Tiger (P) Ferdinand возвращает в резерв любые жетоны врагов, а не только обычных врагов.

СЛУЧАЙНЫЙ ЗАМЕС

При подготовке, вместо того чтобы убирать из игры врагов по списку, уберите из игры 21 случайный жетон врагов.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработка и графический дизайн: Джастин Де Витт
Развитие игры: Джастин Де Витт и Энн-Мари Де Витт
Оригинальная механика: Castle Panic: The Wizard Tower
Отдельная благодарность Стиву Эйвери, Майкл Бишопу, Седрику Чину, Кристоферу Митчеллу, Рэнди Шёнemannу, Уилу Скуоверу

Игру тестировали: Теодор Арго IV, Мэтт Беннинг, Джейсон Брехт, Джо Брехт, Нил Картер, Кевин Карвер, Остин Кастильо, Мо Чепмен, Пол Чепмен, Кэтри Дуган, Лэндри Дуган, Митч Даневей, Майкл Дай, Эдгар Фишер, Джей-Джей Флери, Александр Фогл, Крис Гарретт, Энтони Гилл, Джонатан Граберт, Эндрю Хэкард, Адам Хегемир. Алекс Йоханнигмен, Джефф Йоханнигмен, Питер Киркхем, Дэвид Кун, Бет Лубет, Кевин Миллер, Лес Мерфи, Дональд Мюррей, Крис Оландер-Уотерс, Шери Оландер-Уотерс, Стефен Оландер-Уотерс, Джон Оливер, Даня Олтман, Диллон Питтмен, Дасти Питтмен, Джарред Прежан, Айзек Рейес, Лорен Ринкон, Майкл Роджерс, Гэбби Руэнс, Хайди Руэнс, Эндрю Тейлор, Крис Тревина, Дэвиж Улейн, Линн Вальшлагер, Леви Уотерс, Скотт Уитрок, Томас Уилкерсон, Уилл Янни, Бад Юхилл, Джеймс Сунига

© 2011 Fireside Games, LLC. Castle Panic, The Wizard's Tower, and all game and company logos and slogans are trademarks or registered trademarks of Fireside Games, LLC. P.O. Box 151164, Austin, TX 78715. All rights reserved.



© 2018 Gaijin Entertainment.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Адаптация игры: Петр Тюленев
Главный редактор: Александр Киселев
Выпускающий редактор и переводчик: Валентин Матюша
Художник-оформитель: Сергей Дулин
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Дизайнер-верстальщик: Ангелина Чугунова
Корректор: Ольга Португалова
Креативный директор: Николай Пегасов
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2018 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.



Играть интересно
hobbyworld.ru



**ОСТАЛИСЬ ВОПРОСЫ ПО ПРАВИЛАМ?
МЫ С РАДОСТЬЮ ВАМ ПОМОЖЕМ!**

Пишите свои вопросы на электронную почту vorpros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

