



МОСИГРА

Российская сеть магазинов настольных игр

www.mosigra.ru

ЗНАМЕНОСЕЦ

Настольная игра для двух игроков старше 10 лет
Длительность партии — от 30 минут.

Описание игры

Две доблестные армии встречаются в бою. В каждой армии по 20 различных воинов, которые обладают разными свойствами и боевыми навыками. Вы, как опытный командующий, должны использовать их, чтобы прийти к победе.

Цель игры

Игроки стараются уничтожить трёх знаменосцев противника и защитить хотя бы одного своего. Игрок, выполнивший эту боевую задачу, становится победителем.

Комплектация

- Игровое поле;
- 40 карт воинов (по 20 каждого цвета);
- 28 маркеров ранений;
- Правила.

Игровое поле

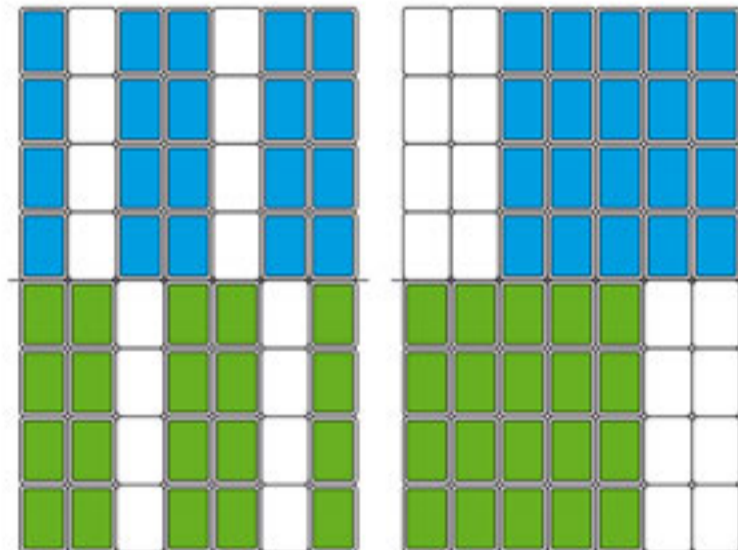


Игровое поле — это сетка 7x8 клеток. Ближняя половина (7x4 клеток) — ваша территория. Дальняя половина (тоже 7x4 клеток) — территория противника.

Чтобы начать игру, сделайте следующее:

1. Перетасуйте свои колоды с воинами.
2. По очереди тяните по карте из своих колод и выкладывайте их лицом вверх на своей стороне поля. Карты выкладываются в ряд слева направо, начиная со своего верхнего ряда. В стартовой позиции игроки не могут выставлять своих воинов на территорию противника.

Варианты начальной расстановки войск:



Ход игры

Для начала выберите игрока, который будет ходить первым (например, подбросив монету). Далее игроки будут делать ходы по очереди.

Фазы

Каждый ход игрока состоит из фазы перемещения и фазы атаки. Всегда сначала играет перемещение, потом — атаки. Менять фазы местами или пропускать их нельзя.

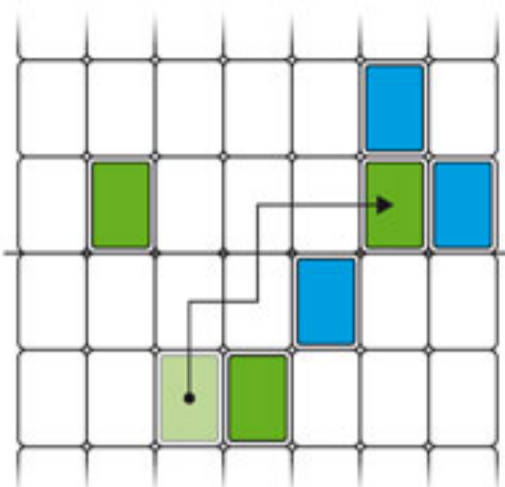
✓ В фазе перемещения игрок двигает одного или нескольких воинов (см. ниже).

✓ В фазе атаки игрок может атаковать воином, которого передвигал в первой фазе своего хода, или любым другим.

Если игрок не может выполнить хотя бы одну часть хода (переместиться или атаковать), то он заканчивает ход и убирает одну карту воина с поля боя (на свой выбор). Выбранный воин считается убитым.

1. Перемещение

Передвигаться воины могут двумя способами: поодиночке или рядами.



Первый способ: передвижение одного воина. Любой воин может быть передвинут на определённое количество свободных клеток (их количество указано в таблице «Свойства воинов») по горизонтали и вертикали. Во время передвижения карта может повернуть любое количество раз в любую сторону.

Пример (рисунок слева): воин передвинулся на 5 клеток.

Второй способ: передвижение колонны или ряда. Воины могут передвигаться колонной или в ряду (по горизонтали или по вертикали), если в ряду или в

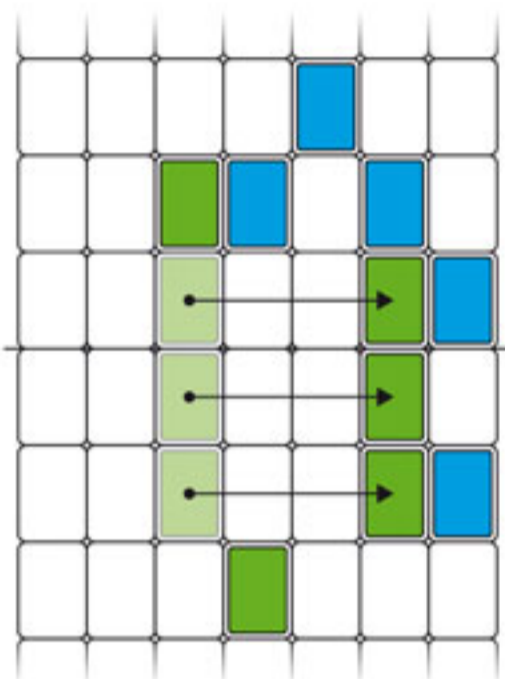
колонне присутствует знаменосец. Знаменосец может находиться как в начале, так и в середине и в конце колонны или ряда. Двух знаменосцев в одном строю быть не может.

Колонна или ряд перемещается только в одном направлении — по горизонтали или по вертикали по свободным клеткам. Сворачивать и огибать углы строем нельзя.

Колонна или ряд может передвинуться максимум на три клетки, ровно на столько, на сколько может передвинуться знаменосец (скорость других воинов при этом не учитывается).

В колонне или ряду может находиться любое количество воинов, начиная с двух.

Пример (рисунок слева): колонна из трёх воинов (один из которых знаменосец) передвинулась на три клетки по горизонтали (вправо).



Все воины передвигаются не только по горизонтали и вертикали, но и влево и вправо. Ни один воин не может двигаться по диагонали. Воин может передвинуться только на пустую клетку. «Перепрыгивать» через другие карты воинов нельзя.

2. Атака

Чтобы начать атаку, игрок должен показать, каким своим воином какого воина противника он атакует.

Атакуемый воин противника получает урон. Урон отмечается маркером ранения: маркер выкладывается на атакованную карту. Если количество ранений становится равным количеству единиц здоровья воина, он считается убитым и убирается с поля.

Атаковать может воин, который передвигался в этом ходу, или любой другой. Параметры атаки каждого воина описаны в таблице «Свойства воинов».

Каждый воин наносит одно ранение за атаку. Исключение составляют берсерк и пикинер (см. «Свойства воинов»), которые могут нанести до двух единиц урона:

- По желанию игрока, берсерк может атаковать двух воинов противника одновременно и нанести каждому по единице урона. Оба противника должны находиться на соседних с берсерком клетках по вертикали и горизонтали (но не по диагонали). В этом случае сам берсерк тоже получает одну единицу урона.
- Пикинер во время атаки на тяжелого пехотинца наносит ему 2 единицы урона.

Воин может атаковать только в том случае, если его сила больше силы противника или равна ей. При этом, если силы равны, оба воина получают ранение вне зависимости от направления и дальности атаки.

С каждым ранением сила воина уменьшается на 1.

Пример: тяжёлый пехотинец, сила 5. Получил два ранения — теперь его сила стала равна 3.

Бонусы в атаке

Тяжёлые войска (обозначение — три лычки-треугольника) имеют бонус в атаке (+1 к силе воина) против средних войск (две лычки) и против лёгких войск (одна лычка). Средние войска имеют бонус в атаке (+1 к силе воина) против лёгких войск. Этот бонус учитывается только во время атаки. В защите бонус не учитывается.

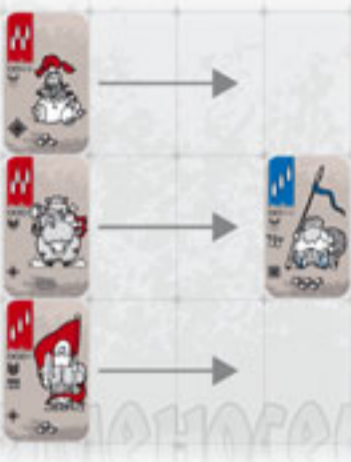


Пример: всадник (средние войска) с силой 4 атакует лучника (лёгкие войска) с силой тоже 4. Сила всадника: $4+1=5$. Лучник получает единицу урона.



Пример: лучник (лёгкие войска) с силой 4 атакует пикинера (лёгкие войска) с силой 3. Пикинер получает единицу урона.

Если во время хода двигалась колонна или ряд, то любой из воинов этого строя (включая знаменосца) может получить дополнительно +1 к атаке.



Пример: колонна из трёх воинов (среди которых один знаменосец) передвигается на 2 клетки по горизонтали, и всадник из неё, сила которого «4», атакует вражеского пикинера, сила которого 3, на соседней клетке.

Сила всадника: $4 + 1$ (средние войска против лёгких войск) + 1 (передвижение в колонне) = 6.

Сила пикинера: 3.

Итог: атака проведена удачно, пикинер получает единицу урона.

Боевые единицы — воины:

Воины в этой игре представлены в виде карт.

Например, вот карта «Знаменосец».

На флаге указана «сила воина» (в данном случае «3»)

Сердечками указано количество единиц «здоровья воина» (в данном случае «3»)

Количество лычек указывает на тип войск (в данном случае — «тяжёлые войска»)

Здесь указаны направление и дальность атаки воина

«Следы» указывают на количество клеток, на которое может переместиться воин (в данном случае 3 клетки)



Количество мечей, указанных в левом верхнем углу, означает силу воина. На картинке три меча подсказывают, что сила «Знаменосца» равна трём.

Количество лычек указывает на тип войск:

- Три лычки — тяжёлые войска.
- Две лычки — средние войска.
- Одна лычка — лёгкие войска.

Свойства воинов:



Лучник:

Тип войск: **лёгкие войска.**

Здоровье: 2 единицы

Может передвинуться до 3 клеток за ход.

Атакует на расстоянии до двух клеток по горизонтали и вертикали. Также атакует по диагонали, но только на расстоянии одной клетки (то есть, на соседнюю клетку).

Если на соседней клетке находится воин противника, в этом направлении Лучник не может атаковать через клетку.



Берсерк:

Тип войск: **средние войска.**

Здоровье: 3 единицы

Может передвинуться до 5 клеток за ход.

Атакует по горизонтали или по вертикали на расстоянии одной клетки (на соседнюю клетку).

По желанию игрока, Берсерк может атаковать двух юнитов противника одновременно и нанести каждому по одному урону. Оба противника должны находиться на соседних с Берсерком клетках — по вертикали и горизонтали. Но в этом случае Берсерк сам получает одну единицу урона.



Тяжёлый пехотинец:

Тип войск: **тяжёлые войска.**

Здоровье: 4 единицы

Может передвинуться до 3 клеток за ход.

Атакует по горизонтали или по вертикали на расстоянии одной клетки (на соседнюю клетку).



Знаменосец:

Тип войск: **тяжёлые войска.**

Здоровье: 3 единицы

Может передвинуться до 3 клеток за ход.

Атакует на расстоянии одной клетки (на соседнюю клетку) по горизонтали и вертикали.

Может вести за собой любое количество воинов в колонне или в ряду. Во время передвижения в колонне или в ряду один из передвигающихся воинов (или сам Знаменосец) получает бонус в этом ходу (+1 к силе).



Всадник:

Тип войск: **средние войска.**

Здоровье: 3 единицы

Может передвинуться на любое количество клеток за ход.

Атакует по горизонтали или по вертикали на расстоянии одной клетки (на соседнюю клетку).



Пикинер:

Тип войск: **лёгкие войска.**

Здоровье: 2 единицы

Может передвинуться до 5 клеток за ход.

Атакует на расстоянии одной клетки (на соседнюю клетку) по горизонтали, вертикали и диагонали.

Во время атаки на Тяжелого пехотинца наносит ему 2 единицы урона.

Игровой дизайн: **Эльман Гасими и Максим Трофименко**
«RAZ Games» www.razgames.blog.com

Графическое оформление и иллюстрации:
Михаил Маргитыч

Тестирование:

Стас «Steve» Жильников

Влад «Oldman» Староверов (oldman@pisem.net)

Вугар Гасими



www.magellan-entertainment.ru www.mosigra.ru

125040, Россия, Москва, Нижняя, 7. Телефон +7 926 522-19-31.