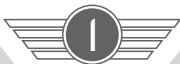




**Статус «ТРАДИЦИЯ» -  
это правила игры серии «Битвы Fantasy»  
начального уровня сложности.**

В игру можно играть и в одиночку, и группами. Если Вас двое или больше, то сражаются два войска: одно против другого. Если Вы один, то играйте и за тех и за других. Каждая из сторон набирает себе одну армию, одно или несколько орудий для стрельбы (по договору сторон) и часть защитных укреплений (также по договору сторон).

Войска расставляются друг напротив друга на расстоянии не менее одного метра в любом порядке по желанию полководца - это исходная позиция. Если Вы решили провести осаду крепости, то один игрок забирает себе все защитные укрепления, выстраивает из них крепость и набирает себе гарнизон для защиты. Численность осаждённого



гарнизона должна быть в 2-3 раза меньше численности осаждающего войска противника. Кому ходить первым определяют броском кубика.

## ИГРА

Игроки ходят по очереди. Каждый ход состоит из четырёх фаз:

**Фаза Манёвра** - передвижение воинов и орудий;

**Фаза Рукопашного Боя** - схватка в рукопашном бою с противником;

**Фаза Стрельбы** - стрельба из орудий;

**Фаза Магии** - выполнение действий, указанных в магических картах.

Все перечисленные действия производятся с помощью игрового кубика. Менять местами фазы хода запрещается.

## ФАЗА МАНЁВРА

Игрок начинает свой ход с фазы манёвра. Для этого он один раз бросает кубик и ходит по следующим правилам:

Число очков, выпавших на кубике, равно числу шагов, которые делает игрок своими воинами в фазе манёвра.

Длина одного шага принята в игре равной 5 см. Ходить можно в любых направлениях: вперёд,



назад, влево, вправо, по кругу и т.д..

Ходить можно как одним, так и несколькими воинами. Например: Вам выпало 5 очков и Вы решили ходить одним воином. Вы берёте нужного солдата и в направлении вашего хода отмеряете 5 шагов, после чего ставите фигурку воина на это место.

Если вы решили пойти несколькими воинами, то важно, чтобы общая сумма шагов соответствовала выпавшим на кубике очкам. Например: Вам выпало 4 очка. Вы можете сделать двумя воинами по 2 шага каждым или двумя воинами по одному шагу, а третьим воином сделать 2 шага. А можно четырьмя воинами сделать по одному шагу. В любом случае количество шагов должно быть равно количеству очков, выпавших на кубике.

Чтобы воин мог попасть на башню или стену, а также, спуститься с башни или стены, ему должно хватить длины одного хода (числа шагов), т.е., чтобы попасть, скажем, на стену, воин помимо расстояния до стены, должен преодолеть и высоту стены. Перепрыгивать через стены и башни нельзя.

Все правила передвижения воинов распространяются и на передвижения орудий, в том числе и подъём орудия на башню, если оно там помещается.

Если воины противников сошлись на расстояние не более одного шага (5 см), то нападающий (тот, чей ход) при желании может объявить **РУКОПАШНЫЙ БОЙ**. Однако, перед тем как начать рукопашный бой, игрок должен завершить свою фазу манёвра.

### **ФАЗА РУКОПАШНОГО БОЯ**

Рукопашный бой начинается, когда воины противников сходятся на расстоянии не более одного шага (5см) между ними. Нападающий (тот, чей ход) объявляет рукопашный бой и игроки по одному разу бросают кубик. Во время рукопашного боя все остальные боевые действия приостанавливаются.











Бросив кубик, игроки сравнивают результаты. Тот, у кого выпало больше очков, выигрывает рукопашный бой, причём:

Если результат победителя превышает результат проигравшего на 2 очка или больше, то проигравший рукопашный бой воин считается "убитым" и убирается с поля боя;

Если разница результатов всего одно очко, то проигравший бой воин считается "раненым" и отправляется в госпиталь. "Госпиталь" - это место,
















куда помещают раненых воинов. У каждого игрока свой госпиталь, который находится за исходной позицией. Боевые действия на территории госпиталя не ведутся.

В случае равенства очков Рукопашный бой повторяется. Примеры рукопашного боя приведены в таблице

Ваш воин	ВОИН противника	р а с ч ё т	РЕЗУЛЬТАТ
		$5 - 2 = 3 > 2$	воин противника убит
		$6 - 4 = 2$	Ваш воин убит
		$6 - 5 = 1 < 2$	воин противника ранен
		$3 - 2 = 1 < 2$	Ваш воин ранен
		$4 - 4 = 0$	повторить бой

Возможен также неравный рукопашный бой, когда в схватке участвуют более двух воинов. **Например:** если Вы атакуете солдата противника сразу двумя своими воинами. В этом случае Вы бросаете кубик за каждого своего солдата, а результаты бросков складываете. Противник

бросает кубик всего один раз, поскольку с его стороны в схватке участвует лишь один солдат. Но зато, если у противника выпадет больше очков, чем у Ваших двух воинов вместе взятых, то оба ваших воина сразу будут убиты или отправлены в госпиталь в соответствии с описанным ранее правилом. Смотрите приведённую ниже таблицу (расстояние от каждого Вашего солдата до солдата противника должно быть не более одного шага).

Ваш 1-й воин	Ваш 2-й воин	ВСЕГО очков у Вас	Противник	расчёт	РЕЗУЛЬТАТ
		7		$7 - 5 = 2$	воин противника убит
		5		$5 - 4 = 1 < 2$	воин противника ранен
		4		$6 - 4 = 2$	оба ваших воина убиты
		4		$5 - 4 = 1 < 2$	оба ваших воина ранены
		3		$3 - 3 = 0$	повторить бой

## ФАЗА СТРЕЛЬБЫ

После рукопашного боя или, если его не было, сразу после фазы манёвра наступает фаза стрельбы из орудий.

Орудие может стрелять, если возле него, на расстоянии не более одного шага (5 см) находится хотя бы один "свой" воин. Для начала стрельбы игрок бросает кубик - число выпавших очков означает количество выстрелов, которые он может произвести из одного или нескольких орудий.

Если в результате выстрела Вы попали в солдата противника и тот упал, то он считается "убитым" и убирается с поля боя. Если же он остался стоять, то считается "раненым" и отправляется в свой госпиталь. Если Вы попали снарядом в орудие противника, то это орудие считается повреждённым на один ход (в течение одного хода это орудие стрелять не может).

Передвижение орудий описано в разделе правил Фаза манёвра.

Орудие может быть захвачено у противника. Для захвата орудия воину игрока необходимо подойти к нему на расстояние одного шага (5 см) и выиграть рукопашный бой, если оно защищено воином (или воинами) противника. Если орудие не охраняется (ближайший воин противника находится на

расстоянии более одного шага от орудия), то Вы захватываете его без боя. Теперь орудие Ваше и Вы можете использовать его в бою.

Орудийные снаряды являются в игре общими для всех игроков. Они делятся поровну вначале игры, а затем, залетевшие к Вам снаряды после выстрелов противника могут использоваться Вами для стрельбы в Вашем ходе.

Пример: в фазе стрельбы Вам выпало 3 очка. Значит, Вы можете сделать 3 выстрела из одного орудия или 2 выстрела из одного и 1 выстрел из другого орудия, или по 1-му выстрелу из 3-х орудий.

## ФАЗА МАГИИ

После фазы стрельбы игрок выполняет последнюю в своём ходу фазу - фазу магии.

Все магические карты перед началом игры вырежьте и рассортируйте по цвету и цифре на рубашке. У Вас получится четыре колоды магических карт с цифрами 2, 4, 5 и 6 на рубашке. Положите их стопками "лицом вниз" возле поля боя, предварительно перемешав. Колода с цифрой 2 на рубашке в играх по статусу "ТРАДИЦИЯ" не понадобится - отложите эту колоду в сторону.

Для выполнения фазы магии игрок бросает





кубик и поступает согласно выпавшему результату:

1 очко - В Вашем госпитале умирает один "раненый" воин. Перенесите одного раненого воина (если таковые есть) из госпиталя к "убитым".

2 очка - Вы лишаетесь Фазы магии и право хода переходит к противнику.

3 очка - Один из Ваших раненых воинов (если такие есть) возвращается из госпиталя в строй. Поставьте одного "раненого" воина на свою исходную позицию, но не дальше линии своих укреплений.

4 очка - Возьмите верхнюю карту из колоды с цифрой 4 на рубашке и немедленно выполните описанное в ней магическое действие.

5 очков - Возьмите верхнюю кату из колоды с цифрой 5 на рубашке и немедленно выполните описанное в ней требование. Исключение составляют те карты, в которых указано: "использовать, когда сочтёте это нужным" тогда Вы можете положить эту карту возле себя и использовать её по Вашему усмотрению в любом другом Вашем ходе.

6 очков - Возьмите верхнюю кату из колоды с цифрой 6 на рубашке и немедленно выполните описанное в ней магическое действие.

каждый раз возвращают в низ соответствующей колоды.

## КРАТКАЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА

*Ход первого игрока:*

**Фаза Манёвра** - бросить кубик и передвинуть воинов и/или орудия;

**Фаза Рукопашного Боя** - если Ваши воины сошлись с воинами противника на расстояние одного шага или меньше, то вы можете объявить Рукопашный Бой. Бросайте кубик, затем кубик бросает противник и действуйте согласно результату;

**Фаза Стрельбы** - бросить кубик и произвести выстрелы согласно очкам на кубике;

**Фаза Магии** - бросить кубик и действовать согласно очкам выпавшим на кубике.

*Ход второго игрока:*

**Фаза Манёвра** - бросить кубик и передвинуть воинов и/или орудия;

**Фаза Рукопашного Боя** - бросить кубик и т.д.

**ЖЕЛАЕМ УДАЧИ И ЗАХВАТЫВАЮЩИХ ДУХ  
СРАЖЕНИЙ!**



Игры-конструкторы серии **"БИТВЫ FANTASY"** - это настольный мир реальных боевых действий, где каждый играющий может почувствовать себя Великим Полководцем, научиться принимать верные стратегические и тактические решения. Решительность, смекалка и доля везения выведут вас к желанной победе над противником.

Чтобы играть в **"БИТВЫ FANTASY"** важно знать правила сражений. Только с этими знаниями победа будет всегда с Вами.

Всегда помните, что невежество - не повод для гордости, поэтому внимательно разберитесь с правилами или попросите взрослых пояснить их Вам. От знания правил может зависеть жизнь Ваших воинов и исход сражения в целом.

В качестве воинов Вы можете использовать имеющиеся в продаже наборы фигурок с оригинальным логотипом **"БИТВЫ FANTASY"**. Если у Вас есть несколько наборов серии **"БИТВЫ**



**FANTASY**", то их можно с успехом объединить в одно Генеральное Сражение, которое ведётся по изложенным правилам.

Наборы фигурок воинов постоянно обновляются. Их можно узнать по соответствующему значку на упаковке - **"БИТВЫ FANTASY"**.

Как известно, вместе с ходом истории изменялся и облик воинов каждой эпохи. Вооружённые деревянными копьями и щитами солдаты были легко уязвимы в ближнем бою. С открытием металлообработки появилась возможность защищать себя с помощью лат и кольчуг и, кроме того, стало возможным изготовление более мощного и надёжного оружия...

Впоследствии, в погоне за неуязвимостью, рыцари целиком облачились в доспехи и были вооружены огромными и тяжёлыми, но прочными и мощными мечами и копьями... Конный строй таких рыцарей сметал всё на своём пути. Однако, оказалось, что в таком облачении рыцари сильно потеряли в подвижности, и поваленный противником на землю, рыцарь становился лёгкой добычей. По этой причине военный люд встал перед дилеммой: либо "знать меру" в одеваемом на себе железе, либо каким-то образом

комбинировать тяжеловооружённые "ударные" войска с поддержкой лёгкой быстроходной пехоты...

Мир игр **"БИТВЫ FANTASY"** позволяет воинам разных времён и различных земель сойтись в одном сражении.

В этом кодексе находятся разработанные специально для Вас более интересные и захватывающие правила для игр **"БИТВЫ FANTASY"** статуса "Ультра". Теперь различные воины имеют разные свойства: некоторые могут передвигаться быстрее остальных, но уступают им в боевой мощи, другие, наоборот, хороши в рукопашном бою, но медлительны из-за тяжёлого оружия или доспехов. Одни воины могут стрелять из любого орудия, а другие из орудий отдельного типа или не могут стрелять из орудий вообще. Кроме того, изменения коснулись и "магической" стороны игры, некоторые воины не подвержены воздействию отдельных типов магии. Вдобавок ко всему, в игру введены Артефакты - специальные свойства, которые игрок получает при выполнении каких-либо описанных правилами условий.

Различия в передвижении и боевой мощи, а также защита от магии и допуск к орудиям указываются в АрмЛисте каждого отряда (на

упаковке). Либо их можно найти в подготовленном специально для этого Войсковом Каталоге мира **"БИТВЫ FANTASY"**. Пояснения по пользованию данными АрмЛиста приводятся в нижеследующих правилах статуса "Ультра".

Надеемся, что некоторое усложнение игры с лихвой окупится тем захватывающим интересом, который появится при командовании войском, каждый воин которого обладает персональными качествами, знаниями и умениями, которыми надо лишь разумно воспользоваться для достижения скорейшей победы.

Желаем Вам приятного времяпрепровождения и захватывающих баталий!



## ПРАВИЛА ИГРЫ

### *Подготовка к игре.*

В игру можно играть и в одиночку, и группами. Если Вас двое или больше, то сражаются два войска: одно против другого. Если Вы один, то играйте и за тех и за других. Каждая из сторон набирает себе одну армию, одно или несколько орудий для стрельбы (по договору сторон) и часть защитных укреплений (опять же по договору сторон).

Войска и укрепления расставляются друг напротив друга на расстоянии не менее одного метра в любом порядке по желанию полководца - это исходная позиция. Если Вы решили провести осаду крепости, то один игрок забирает все защитные укрепления, выстраивает из них ком

крепость и набирает себе гарнизон для защиты. Численность осаждённого гарнизона должна быть в 2- 3 раза меньше численности осаждающего войска противника. Кому ходить первым определяют броском кубика.

### *Игра*

Игроки ходят по очереди. Каждый ход состоит из четырёх фаз:

**ФАЗА МАНЁВРА** - передвижение воинов и орудий;

**ФАЗА РУКОПАШНОГО БОЯ** - схватка в рукопашном бою с противником;

**ФАЗА СТРЕЛЬБЫ** - стрельба из орудий;

**ФАЗА МАГИИ** - выполнение действий, указанных в магических картах.

Все перечисленные действия производятся с помощью игрового кубика. Менять местами фазы хода запрещается.



## ФАЗА МАНЁВРА

Игрок начинает свой ход с фазы манёвра. Для этого он один раз бросает кубик. Число очков, выпавших на кубике, равно числу шагов, которые делает игрок своими воинами в фазе манёвра. Длина одного шага принята в игре равной 5 см. Ходить можно в любых направлениях: вперёд, назад, влево, вправо, по кругу и т.д..

Как уже упоминалось, в игре статуса "Ультра" более лёгкие воины стали более быстроходными, по сравнению с тяжеловооружёнными. Достигается это путём введения дополнительных шагов вдобавок к шагам, совершённым в фазе манёвра. Количество дополнительных шагов для каждого воина указывается в АрмЛисте отряда (см. упаковку или Войсковой Каталог), в разделе "манёвр". Запись "М+1" означает, что этот воин, к сделанным шагам, в фазе манёвра (М) может добавить ещё один дополнительный шаг (+1). Запись "М+3" означает, соответственно, что к пройденным в фазе манёвра шагам, воин может сделать ещё три дополнительных шага (+3). Таким образом, первый воин, сделав в фазе манёвра 1 шаг, фактически переместится на  $1+1=2$  шага. Если же он сделал в манёвре 2 шага, то его полное движение

будет равняться:  $M+1=2+1=3$  шага. Второй воин, сделав в фазе манёвра 1 шаг, может переместиться на ( $M+3=1+3=4$ ) целых 4 шага! Если же он сделал 2 шага, то его полное перемещение будет:  $M+3=2+3=5$  шагов.

**Внимание:** Если воин не делал шагов в фазе манёвра, то он не может делать дополнительных шагов.

Запись "М" означает, что кроме шагов в фазе манёвра, воин не может передвигаться дополнительно.

Чтобы воин мог попасть на башню или стену, а также, спуститься с башни или стены, ему должно хватить длины одного хода (числа шагов), т.е., чтобы попасть, скажем, на стену, воин помимо расстояния до стены, должен преодолеть и высоту стены. Перепрыгивать через стены и башни нельзя.

Все правила передвижения воинов распространяются и на передвижение орудий (у орудий нет дополнительных шагов), в том числе и подъём орудия на башню, если оно там помещается.

Ходить можно как одним, так и несколькими воинами. Если вы решили пойти несколькими воинами, то важно, чтобы общая сумма шагов в манёвре соответствовала выпавшим на кубике очкам (не считая дополнительных шагов).

**Пример 1:** Вам выпало 4 очка, и Вы решили пойти двумя воинами, каждый из которых согласно АрмЛисту имеет по 2 дополнительных шага. Тогда Вы можете сделать каждым воином по 2 шага (что в сумме равно 4) и добавить ещё по два дополнительных шага каждому из ходивших воинов. Или одним воином сделать один шаг, а другим 3 шага и при желании произвести дополнительные шаги. В любом случае количество шагов, совершённых в Манёвре (без учёта дополнительных шагов), должно быть равно количеству очков, выпавших на кубике.

**Пример 2:** Если у Вас есть оружие, рядом с которым стоит Ваш солдат (пусть у солдата 2 дополнительных шага в манёвре (+ 2)) и в фазе манёвра Вам выпало 4 очка, то Вы можете передвинуть оружие на три шага, а солдата на один шаг и сделать им ещё два дополнительных шага. Таким образом, после манёвра воин снова будет находиться возле оружия.

Если воины противников сошлись на расстояние не более одного шага (5 см), то нападающий (тот, чей ход) может объявить **РУКОПАШНЫЙ БОЙ**. Однако, перед тем как приступить к рукопашным схваткам, игрок должен завершить свою фазу манёвра.

## ФАЗА РУКОПАШНОГО БОЯ.

Рукопашный бой начинается, когда воины противников сходятся на расстоянии не более одного шага (5см) между ними. Нападающий (тот, чей ход) объявляет рукопашный бой, и игроки по одному разу бросают кубик. Во время рукопашного боя все остальные боевые действия приостанавливаются.

В версии игры статуса "Ультра" тяжеловооружённые или защищённые доспехами воины имеют дополнительные очки в рукопашном бою, т.е. обладают большей мощностью и меньшей уязвимостью. Количество дополнительных очков в рукопашной бою для каждого воина указывается в АрмЛисте отряда (см. упаковку или Войсковой Каталог), в разделе "Рукопашный Бой".

Запись "Р + 1" означает, что к выпавшим на кубике очкам в фазе рукопашного боя (Р) добавляется одно дополнительное очко. И воин выбросивший, к примеру, в рукопашном бою 4 очка на кубике имеет реальную силу  $P + 1 = 4 + 1 = 5$  очков.

Запись "Р + 2,5" означает, что воин имеет два с половиной дополнительных очка в рукопашном бою, что характеризует воина как отличного вояку

и мастера рукопашного боя, либо у воина имеется очень эффективное оружие. И если на кубике он выбросил, скажем, 3 очка, то его реальная сила в рукопашном бою будет:  $P+2,5=3+2,5=5,5$  очков.

Запись "P" означает, что воин не имеет дополнительных очков в рукопашном бою.

Итак, нападающий (тот, чей ход) объявляет рукопашный бой, игроки по одному разу бросают кубик и приступают к подсчёту очков, включая указанные в АрмЛистах дополнительные очки для каждого участвующего в рукопашном бою воина.

Тот, у кого оказалось больше очков, выигрывает рукопашный бой, причём:

- Если результат победителя превышает результат проигравшего на 2 очка или больше, то проигравший рукопашный бой воин считается "убитым" и убирается с поля боя;

- Если разница результатов меньше двух очков, то проигравший бой воин считается "раненым" и отправляется в госпиталь. "Госпиталь" - это место, куда помещают раненых воинов. У каждого игрока свой госпиталь, который находится за исходной позицией. Боевые действия на территории госпиталя не ведутся.

В случае равенства очков Рукопашный бой
















повторяется.

## Примеры рукопашного боя:

Ваш воин	доп. очки Вашего воина	воин противника	доп. очки воина противника	р а с ч ё т	РЕЗУЛЬТАТ
	+1		+0,5	$(5+1)-(2+0,5)=3,5>2$	воин противника убит
	+1,5		+1,5	$(6+1,5)-(4+1,5)=2$	Ваш воин убит
	+1		+1,5	$(4+1)-(3+1,5)=0,5<2$	воин противника ранен
	+2		+0,5	$(6+0,5)-(3+2)=1,5<2$	Ваш воин ранен
	+2		+1	$(2+2)=(3+1)$	повторить бой

Возможен также неравный рукопашный бой, когда в схватке участвуют более двух воинов. Например, если Вы атакуете солдата противника сразу двумя своими воинами. В этом случае Вы бросаете кубик за каждого своего солдата, а результаты бросков складываете (включая дополнительные очки). Противник бросает кубик всего один раз, поскольку с его стороны в схватке

участвует лишь один солдат. Но зато, если у противника окажется больше очков (включая дополнительные), чем у Ваших двух воинов вместе взятых, то оба ваших воина сразу будут убиты или отправлены в госпиталь в соответствии с описанной выше разницей результатов. Смотрите приведённую ниже таблицу. Расстояние от каждого Вашего солдата до солдата противника должно быть не более одного шага.

Ваш 1-й воин	доп. очки 1-го в.	Ваш 2-й воин	доп. очки 2-го в.	ВСЕГО очков у Вас	ПРОТИВНИК	доп. очки ПРОТИВНИКА	ВСЕГО: очки ПРОТИВНИКА	РЕЗУЛЬТАТ
	+1		0	8		+2	5	<b>8-5=3</b> воин противника убит
	+1,5		+1	8,5		+3	7	<b>8,5-7=1,5</b> воин противника ранен
	+1		+1,5	5,5		+2	8	<b>8-5,5=2,5</b> оба ваших воина убиты
	0		+0,5	7,5		+3	8	<b>8-7,5=0,5</b> оба ваших воина ранены
	+0,5		+1	6,5		+1,5	6,5	<b>6,5-6,5=0</b> бой повторить

## ФАЗА СТРЕЛЬБЫ

После рукопашного боя или, если его не было, сразу после фазы манёвра наступает фаза стрельбы из орудий.

В версии игры "Ультра" все орудия делятся на четыре основных типа:

1. Пушки (обозначаются "П").
2. Многоствольные пушки (обозначаются "МП").
3. Арбалетные установки и аркабаллисты (обозначаются "А").
4. Катапульти (обозначаются "К").

Способность каждого воина обслуживать тот или иной тип орудия указывается в графе "Допуск к орудиям" АрмЛиста отряда (см. упаковку или Войсковой Каталог). Запись, "К,А" означает, что воин способен вести стрельбу из Катапульти (К) и Арбалетов (А), но не может стрелять из пушек и многоствольных пушек.

Орудие может стрелять, если возле него, на расстоянии не более одного шага (5см) находится хотя бы один "свой" воин, имеющий допуск к этому типу орудий.

Для начала стрельбы игрок бросает кубик. Число выпавших очков означает количество выстрелов, которые он может произвести из одного или



нескольких орудий.

Если в результате выстрела Вы попали в солдата противника и тот упал, то он считается "убитым" и убирается с поля боя. Если же он остался стоять, то считается "раненым" и отправляется в свой госпиталь.

Если Вы попали снарядом в орудие противника, то это орудие считается повреждённым на один ход (в течение одного хода это орудие стрелять не может).

Передвижение орудий описано в разделе правил Фаза манёвра.

Орудие может быть захвачено у противника. Для захвата орудия необходимо подвести к нему своего воина на расстояние не более одного шага (5 см) и выиграть рукопашный бой, если оно защищено воином (или воинами) противника. Если орудие не охраняется (ближайший воин противника находится на расстоянии более одного шага от орудия), то Вы захватываете его без боя. Теперь орудие Ваше и Вы можете использовать его в бою.

Орудийные снаряды являются в игре общими для всех игроков. Они делятся поровну вначале игры, а затем, залетевшие к Вам снаряды после выстрелов противника могут использоваться Вами для стрельбы в Вашем ходе.

**Пример:** в фазе стрельбы Вам выпало 3 очка. Значит, Вы можете сделать 3 выстрела из одного орудия или 2 выстрела из одного и 1 выстрел из другого орудия, или по 1-му выстрелу из 3-х орудий.

*Примечание.* За один выстрел из многоствольной пушки принимаются выстрелы из всех её стволов по одной выбранной для выстрела цели.

Если Вы поймали противника на том, что он выстрелил из орудия, которое обслуживал не умеющий с этим орудием обращаться солдат, то Вы можете в качестве штрафа забрать этого воина у противника.

## ФАЗА МАГИИ

После фазы стрельбы игрок выполняет последнюю в своём ходе фазу - фазу магии.

Все магические карты перед началом игры вырежьте и рассортируйте по рисунку и цифре на рубашке. У Вас получится четыре колоды магических карт с цифрами 2, 4, 5 и 6 на рубашке. Положите их стопками "лицом вниз" в стороне от поля боя, предварительно перемешав.

Теория магии в игре приобрела некоторые добавления. Теперь вся магия в игре делится на

пять основных типов: Всеобщую Магию, Магию Ветра, Магию Земли, Магию Воды, Магию Огня.

Тип магии указывается в магической карте. Отныне некоторые воины являются невосприимчивыми к отдельным типам магии. Это показано в АрмЛисте отряда (см. упаковку или Войсковой Каталог) в графе "защита от магии". Там указывается тип магии, который не оказывает влияния на воина.

**Например:** запись типа "ветер, огонь" означает, что на данного воина не действуют заклинания магии Ветра и Огня, и он не выполняет требований магических карт этих типов. Однако, он подвержен действию Всеобщей магии, магии Земли и магии Воды.

Для выполнения фазы магии игрок бросает кубик и поступает согласно выпавшему результату:  
1 очко - в Вашем госпитале умирает один раненый воин. Перенесите одного "раненого" воина (если таковые есть) из госпиталя к "убитым".

2 очка - возьмите карту из колоды с цифрой 2 на рубашке и немедленно выполните написанное в ней магическое требование. Исключение составляют те карты, в которых написано: "использовать, когда сочтёте это нужным", - тогда Вы можете положить эту карту возле себя и

использовать её по Вашему усмотрению в любом другом Вашем ходе.

3 очка - один из Ваших раненых воинов (если такие есть) возвращается из госпиталя в строй. Поставьте одного "раненого" на свою исходную позицию. Но не дальше линии своих укреплений.

4 очка - возьмите верхнюю карту из колоды с цифрой 4 на рубашке и немедленно выполните описанное в ней магическое действие.

5 очков - возьмите верхнюю карту из колоды с цифрой 5 на рубашке и немедленно выполните записанное в ней требование. Исключение составляют те карты, в которых написано: "использовать, когда сочтёте это нужным", - тогда Вы можете положить эту карту возле себя и использовать её по Вашему усмотрению в любом другом Вашем ходе.

6 очков - возьмите верхнюю кату из колоды с цифрой 6 на рубашке и немедленно выполните записанное в ней магическое действие.

**Внимание:** Использованную магическую карту каждый раз возвращают в низ соответствующей колоды.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ СВОЙСТВА / АРТЕФАКТЫ/

Артефакт - это специальное свойство, характерное только для одного отряда, обладание которым даёт игроку немалую выгоду по ходу ведения битвы. Носителем артефакта является какой-либо магический предмет - книга, оружие, амулет, талисман, жезл, посох, камень и т.д.

В игре каждый артефакт символизируется специальной картой с изображением такого предмета и описанием его магических свойств. Карта эта называется Картой-Артефактом. Артефактом снабжается большая часть выпускаемых отрядов. В этом случае в АрмЛисте отряда в графе "Артефакт" указывается его название. А в упаковке вместе с фигурками вложена соответствующая карта-артефакт. В каждом отряде воинов указан командир (всегда №1 в АрмЛисте) отряда. Командир и является хранителем артефакта, вернее, того магического предмета, который обладает специальными свойствами.

Перед началом сражения, карты-артефакты всех участвующих в битве отрядов (и Ваших, и отрядов противника) собираются вместе, перемешиваются

и кладутся стопкой "лицом вниз" недалеко от поля боя.

**Внимание:** Если Вы уничтожили (неважно как - выстрелом, в рукопашном бою или с помощью магии) одного из командиров противника, владеющего каким-либо Артефактом, то Вы берёте верхнюю карту из стопки карт-артефактов и смотрите, нет ли в АрмЛистах Ваших отрядов названия того предмета, карту-артефакт которого Вы только что взяли:

- Если есть, то Ваш артефакт вступает в силу. Теперь Вы можете использовать описанное в карте-артефакте свойство в игре. При условии, что Ваш командир, являющийся хранителем данного магического предмета, не убит. В противном случае артефакт не действует.

- Если нет, тогда карта-артефакт остаётся у Вас и, хотя это и не приносит Вам прямой пользы, противник уже не сможет ей воспользоваться.

**Например:** Поразив насмерть выстрелом из пушки одного из командиров противника, Вы достали из стопки карту-артефакт "Меч Титана". Хранителем "Меча Титана" согласно АрмЛисту (или Войсковому Каталогу) является командир гоблин-роты "ПИТОН". Если гоблин-рота "ПИТОН" состоит в Вашем войске и командир еч

отряда находится на поле боя или в госпитале (а не среди "убитых"), то Ваш артефакт вступает в силу - Вы зачитываете вслух содержание карты-артефакта "Меч Титана" и извещаете противника о том, что отныне каждый воин гоблин-роты "ПИТОН" имеет ещё одно дополнительное очко в рукопашном бою.

Если у Вас убили командира-хранителя уже вступившего в силу артефакта, то действие артефакта прекращается.

Вступившие в силу артефакты имеют приоритет (преимущество) перед магическими картами и, если их требования противоречивы, то действующим признаётся требование артефакта. Кроме того, сами артефакты делятся на 2 типа (тип артефакта указан в его карте). Артефакты 2-го типа имеют приоритет перед артефактами 1-го типа. Таким образом, в случае противоречивых требований, действующим признаётся требование артефакта 2-го типа.

## ПОБЕДА

Если у противника не осталось живых солдат или остались только раненые, то Вы объявляетесь победителем сражения.

**Желаем, удачи в освоении новых правил и захватывающих дух сражений!**

## КРАТКАЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА

*Ход первого игрока.*

**ФАЗА МАНЁВРА.** Бросить кубик и передвинуть воинов и/или орудия.

**ФАЗА РУКОПАШНОГО БОЯ.** Если Ваши воины сошлись с воинами противника на расстояние одного шага или меньше, то вы можете объявить Рукопашный Бой. Бросайте кубик, затем кубик бросает противник, и действуйте согласно результату.

**ФАЗА СТРЕЛЬБЫ.** Бросить кубик и произвести выстрелы согласно очкам на кубике.

**ФАЗА МАГИИ.** Бросить кубик и действовать согласно очкам выпавшим на кубике.

*Ход второго игрока.*

**ФАЗА МАНЁВРА** - бросить кубик и передвинуть воинов и/или орудия;

**ФАЗА РУКОПАШНОГО БОЯ** - бросить кубик и т.д.