

БУТОВИ FANTASY

«УЛЬТРА»

правила игры
второго уровня



БИТВЫ FANTASY™



«УЛЬТРА»

Правила игры 2-го уровня

Битвы Fantasy - это увлекательный мир доблести, мужества и волшебства! Здесь в поисках таинственных магических артефактов бесстрашные воины разных времён и народов сходятся в безжалостной схватке. Но, несмотря на накал страстей, «жертв и разрушений» не будет, поскольку всё это - всего лишь настольная игра, сделанная для того, чтобы приносить радость и удовольствие! Ваши воины ждут вас - добро пожаловать!

1. Подготовка к игре

1. Выберите игровое поле - любую ровную поверхность.
2. Соберите орудия и укрепления по схемам в конце этой книги.
3. Карты магии перемешайте, соберите в колоду и положите рубашкой вверх возле игрового поля. В играх по правилам «Ультра» можно использовать карты с пометками «Традиция» и «Ультра». Перед началом игры каждый игрок наугад берёт из колоды по одной карте - это будет его начальный Магический Запас.
4. Наберите свои армии: один или несколько отрядов солдат и одно или несколько орудий для стрельбы. Снаряды в игре — общие. Армлисты отрядов положите перед собой, а Карты-Артефактов своих отрядов — в стороне рядом со своей позицией.
5. Армии расставляются на противоположных краях поля боя в пределах **Стартовой зоны**, шириной 10 см от края поля (см. **рис.1**). Желательно, чтобы расстояние между армиями было не менее 60 см.



2. Игровой ход

Игроки ходят по очереди. Ход каждого игрока состоит из четырёх фаз (действий), см. **Таблицу 1**:

Таблица 1

№	Название фазы	Действия игрока
1.	Фаза Магии	Выполнение действий с магическими картами
2.	Фаза Манёвра	Передвижение солдат, боевых машин и орудий
3.	Фаза Рукопашного боя	Выяснение результатов рукопашных схваток
4.	Фаза Стрельбы	Стрельба по противнику

Разрешается пропускать ненужные действия, но менять местами фазы хода запрещается.

3. Фаза Магии

Покровительствующие Вам маги ведут долгие и кропотливые исследования в области магических сфер, чисел и образований. Они ставят опыты, выводят формулы новых воздействий и заклинаний, и затем передают результаты своей работы вам - своим полководцам. Карты, сложенные в колоду возле игрового поля, символизируют эти магические заклинания.

Во время своего хода, в фазе Магии вы можете воспользоваться только одной магической картой, причём эту карту вы можете взять:

—либо прямо из общей колоды, если ваши маги успешно провели очередные исследования;

—либо из вашего Магического Запаса — места, где вы храните ранее «полученные от своих магов», но пока не использованные карты магии.

Поэтому в начале фазы Магии каждого хода вы должны решить, откуда брать карту: из общей колоды или из своего Магического Запаса. Затем взятую карту вы можете *применить*.

Применить карту — значит прочитать вслух её содержание, и положить перед собой текстом вверх. Требование карты будет выполняться в течение всего вашего хода и ответного хода противника, после чего она отправляется в низ общей колоды.

Применение карты из Магического Запаса

Если ваш Магический Запас не пустой (в нём есть карты) и вы решили взять карту оттуда, то вы выбираете нужную карту из тех, что есть у вас в Запасе, и прочитав вслух, применяете её.

Проведение Магического Исследования

Если вы решили получить новое заклинание, то вы должны провести Магическое Исследование. Для этого вы бросаете кубик. При результате:

-1,2 - исследование прошло безрезультатно. На этом фаза Магии закончена. Переходите к следующей фазе хода;

- 3,4,5 - получено новое заклинание, возьмите 1 карту из общей колоды;
- 6 - исследование прошло очень успешно, возьмите 2 карты из общей колоды.

Полученную карту вы, по своему желанию, можете либо сразу применить, либо отложить её в свой Магический Запас, чтобы использовать позже. Если вы получили две карты, то можете либо обе их положить в Магический Запас, либо положить только одну, а другую сразу же применить.

Действия в фазе Магии поясняются схемой на **рис.2**.



3.1 Артефакты

По легенде, командир каждого отряда (1-ый воин в Армлисте) имеет при себе особый магический предмет — Артефакт. Этот предмет может улучшать боевые свойства всего отряда и тем самым помогать ему в борьбе с противником. Название Артефакта указано в Армлисте отряда (рис.3). В игре каждому Артефакту соответствует своя карточка,

рис.3

ГНАБДЯ ВОЛЬНЫХ СТРЕЛКОВ		Отряд "Воины Минтры"				
Сила отряда: 180	I	II	III	IV	V	
Артефакт: ПЕЧАТЬ МИТРЫ						
УРОВЕНЬ ВОИ	P+2	P+3	P+3	P+3	P+3	
МАНЕВР	M+1	M	M	M	M	
СТРЕЛБА	-	-	-	-	-	
БРОНЯ	0	1	1	1	1	
ДОЛЖЕК	А.К.П.П	А.К.П	П.М.П	А.К.П	П.М.П	
СТОИМОСТЬ	32	38	36	38	36	

которая описывает магическое действие этого Артефакта (рис.4). Далее, для простоты будем называть эти карточки «Артефактами».

рис.4



Среди карт магии есть такие, в которых написано «Активация Артефакта». Применяя такую карту, игрок выбирает один из своих Артефактов и кладёт его поверх Армлиста соответствующего отряда. Артефакт начинает действовать: игрок зачитывает вслух записанное в Артефакте особое свойство его отряда, и с этого момента оно начинает выполняться. Действие Артефакта длится до тех пор, пока жив командир отряда — носитель Артефакта.

Если командир уничтожен, то действие Артефакта прекращается, он убирается с Армлиста отряда и выходит из игры.

Обратите внимание, что пока Артефакт лежит поверх Армлиста своего отряда, его действие будет продолжаться даже после того, как активировавшая его магическая карта будет отправлена в низ общей колоды.

4. Фаза Манёвра

В фазе Манёвра вы по очереди, одного за другим, передвигаете своих воинов, орудия и боевые машины.

Воины, боевые машины (роботы) и орудия передвигаются *шагами*. Один шаг равен **3 см**. Шагать можно в любых направлениях и по любому маршруту.

4.1 Движение воинов и боевых машин

Одни воины передвигаются медленнее остальных из-за тяжёлого оружия или доспехов, другие, легко экипированные или слабо вооруженные — более быстроходны. Разница в скорости передвижения учитывается *Дополнительными шагами* — они указаны в Армлистах воинов и боевых машин, в графе «Манёвр» (см. **рис.5**).

Например, запись «**M+1**» означает, что воин имеет 1 дополнительный шаг, а «**M+7**» - семь дополнительных шагов, что характеризует воина, как очень быстроходного.

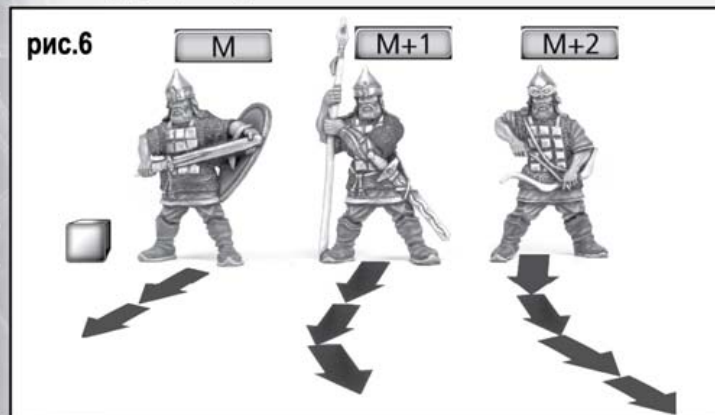
В начале фазы манёвра игрок бросает кубик. Число выпавших очков — это Базовый Манёвр его армии (**M**), т.е. это число шагов, на которые передвигаются все воины его армии без учёта их дополнительных шагов.

Таким образом, расстояние, на которое передвигается каждый воин (например, **M+2**), состоит из Базового Манёвра армии (**M**) и его дополнительных шагов (**+2**).

Например, в фазе манёвра игрок бросил кубик и получил 2 очка. Значит, Базовый манёвр его армии равен двум шагам, и все воины, у

ГВАРДИЯ ЧАРОДЯ		Дружина "Ястреб"				
Стойкость отряда: 200		I	II	III	IV	V
Артефакт: Днев Геруны						
РУКОП. БОИ	P+3	P+3	P+2	P+3	P+1	
МАНЕВР	M	M	M+2	M+1	M+2	
СТРЕЛБА	-	-	-	-	1	
БРОНЯ	1	1	1	1	1	
ДОП.СК.	А К П МП	П МП	А К	П МП	А К	
СТОЙКОСТЬ	42	38	38	40	42	

которых в графе «Манёвр» указано просто «М», передвигаются на 2 шага. Те воины, у которых указано «М+1», передвигаются на $(M+1=2+1=3)$ 3 шага, у которых «М+2» - соответственно, передвигаются на $(M+2=2+2=4)$ 4 шага и т.д. (см. рис.6).



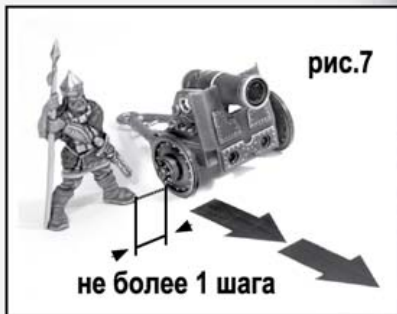
Игрок по очереди перемещает всех своих солдат на расстояние их манёвра. Можно сделать меньше шагов, чем разрешено, но не больше.

Все описанные правила передвижения воинов в точности подходят и для боевых машин.

4.2 Движение орудий

Если расстояние между воином и орудием 1 шаг или меньше, то по желанию игрока этот воин может передвигаться вместе с орудием, скорость воина при этом не изменяется (см. **рис.7**).

Но если в пределах 1 шага от орудия стоят воины противников, то ни один из них не может двигаться вместе с этим орудием. Боевые машины передвигать орудия не могут.

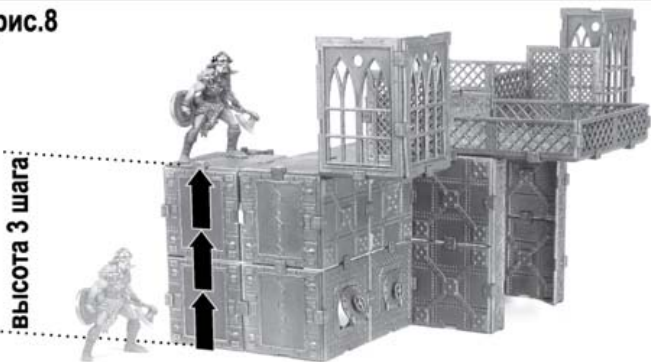


4.3 Преодоление препятствий

Во время передвижения воины могут перелезть через стены укреплений, залезть по стенам на верхние этажи построек и преодолевать другие препятствия, оказавшиеся на их пути. При этом высота подъёма (или спуска) входит в расстояние передвижения. Например, если на пути воина оказалась стена высотой три шага, то чтобы залезть на неё, воин должен потратить 3 шага (см. **рис.8**).

Если длины манёвра недостаточно, для преодоления препятствия, то игрок должен либо направить своего воина в обход препятствия, либо остановить его перед препятствием, чтобы попытаться преодолеть это препятствие в следующем ходе.

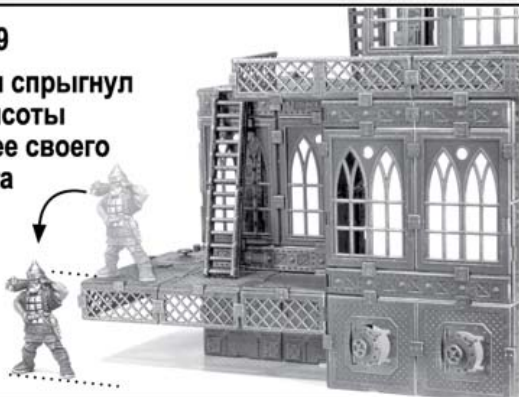
рис.8



Воин может безопасно спрыгнуть с препятствия, если высота препятствия не больше роста воина — от верхней точки головы до ступней (см. рис.9).

рис.9

воин спрыгнул
с высоты
менее своего
роста

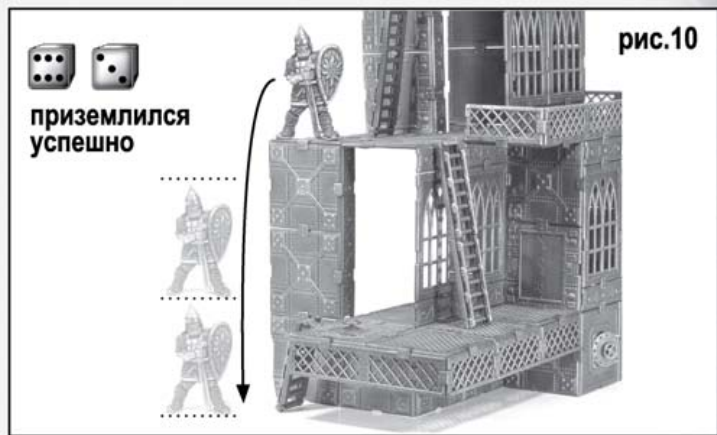


Прыжок с большей высоты связан с риском для жизни воина: измерьте, сколько полных ростов фигурки (от головы до ступней) умещается в высоте, с которой прыгнул воин, и бросьте столько же кубиков. Если

хотя бы на одном из кубиков выпадет единица, то воин будет считаться погибшим и его фигурка покинет поле.

Например, на **рис. 10** воин прыгнул с постройки, высотой более двух его ростов. Игрок бросил 2 кубика и получил результаты: 3 и 6. Значит, воин благополучно приземлился. Если бы на одном из кубиков была единица, то считалось бы, что воин разбился.

Боевые машины и воины с орудиями не прыгают и могут подниматься (спускаться) только по лестницам. При этом длина лестницы входит в манёвр машины (солдата с орудием).



5. Фаза Рукопашного боя

Если ваш воин (или боевая машина) коснулся воина (или боевой машины) противника, то между ними происходит **рукопашный бой** (см. **рис. 11**).

Тяжеловооружённые и хорошо защищённые воины и машины в рукопашных схватках имеют преимущество, которое выражается **Добавочными очками**. Они указаны в Армлистах, в графе «Рукоп. бой» (см. **рис. 12**).

рис.11 Рукопашный бой



Для определения победителя каждый игрок бросает кубик и подсчитывает **Силу** своего воина (или боевой машины). Для этого он складывает выпавший на кубике результат с Добавочными очками из Армлиста. Затем сравниваются силы участников боя: чья сила больше, тот победил.

Проигравший воин (или машина) уничтожен, и его фигурка убирается с поля. В случае равенства сил схватка повторяется - игроки снова бросают кубики и сравнивают силы своих воинов.

рис.12

	ГВАРДИЯ ЧАРОДЕЯ			Дружина «Ястреб»	
	I	II	III	IV	V
Сила отряда:	200				
Армифорт:	Дуб Перуна				
РУКОП. БОЙ	P+3	P+3	P+2	P+3	P+1
МАНИР	M	M	M+2	M+1	M+2
СТРЕЛА	-	-	-	-	1
ЕРОСЬ	1	1	1	1	1
ДОПУСК	A К П МП	П МП	A К	П МП	A К
СТОИМОСТЬ	42	38	38	40	42

Например, на **рис.13** воин дружины «Ястреб» встретился в рукопашном бою с солдатом легиона «Стражи гробниц» и, после сравнения сил, победил.

Возможен также неравный бой, когда в схватке участвует более двух воинов. Например, когда два солдата противника атакуют одного вашего воина.

рис.13

Воин "Ястреба"

Страж
гробниц

уничтожен



Сила: $P+3 = \text{die} + 3 = 8$

Сила: $P+2 = \text{die} + 2 = 5$

$8 > 5$

В этом случае противник бросает кубик дважды и подсчитывает силу каждого своего воина. Полученные силы складываются и сравниваются с силой одного вашего бойца (см. рис.14). Определив исход одной схватки, игроки переходят к следующей и т.д.

Сила1: $P+1 = \text{die} + 1 = 3$

Сила2: $P+1 = \text{die} + 1 = 5$

Сила1 + Сила2 = $3 + 5 = 8$

уничтожен



уничтожен



победил



рис.14

Сила3: $P+3 = \text{die} + 3 = 9$

$9 > 8$

6. Фаза Стрельбы

Все воины могут стрелять из артиллерийских орудий или из своего личного оружия. Боевые машины стреляют только из своего оружия.

6.1 Стрельба из орудий

Орудия в армиях игроков стреляют пластиковыми снарядами специальной формы. Такая стрельба называется *реальной*. Снаряд вставляется в ствол орудия до щелчка. Выстрел производится нажатием на **курок** (см. **рис. 15**).

Снаряд для катапульты выглядит иначе, чем для орудий. Перед выстрелом он надевается на площадку толкателя. Для выстрела надо нажать на курок толкателя и отпустить (см. **рис. 16**).

рис. 16 курок



рис. 15

курок



курок



рис. 17

курок



В течение фазы стрельбы каждое орудие в армии игрока может сделать один залп по одной выбранной цели. Поэтому следите, чтобы все стволы многоствольных пушек (см. **рис. 17**) стреляли в направлении только одной цели.

Орудие может стрелять, если возле него, на расстоянии не более 1 шага находится ваш воин (см. **рис.18**).

Орудие не может стрелять, если в пределах 1 шага от него стоят воины обоих игроков (см. **рис.19**).



Можно захватить орудие у противника. Для этого нужно подвести своего воина к орудью и выиграть рукопашную схватку с бойцом, который охраняет это орудие. Если орудие не охраняется, т.е. рядом с ним нет воинов противника, то вы захватываете орудие без боя – теперь оно ваше, и вы можете вести из него стрельбу.

6.2 Результат выстрела из орудия

Если снаряд пролетел мимо цели, то это - промах, и можно продолжать игру.

Если снаряд хотя бы задел цель, то это – попадание, и результат выстрела смотрите в **Таблице 2**.

Цель выстрела	После попадания:	Результат выстрела
Воин	Стоит на ногах	Остался невредимым, игра продолжается
	Упал или опёрся обо что-либо	Выведен из строя, убирается с поля
Орудие	Стоит на месте	Не может стрелять в следующем ходе
	Перевернулось	Уничтожено, убирается с поля
Боевая машина	Стоит на ногах	Не может двигаться в следующем ходе, но может стрелять
	Упала или опёрлась обо что-либо	Уничтожена, убирается с поля

6.3 Стрельба воинов из личного оружия

Воины не могут стрелять снарядами, как орудия, но мы можем представить, что они стреляют из своих луков, пистолетов, автоматов, пулемётов, лазер-бластеров и т.п. При этом результат выстрела определяется броском кубиков. Такая стрельба называется *виртуальной*.

Каждый воин в течение игрового хода может сделать только один выстрел, поэтому перед выстрелом определитесь, из чего будет стрелять ваш воин - из артиллерийского орудия, возле которого он находится, или своего личного оружия.

Если у воина есть личное стрелковое оружие, то в графе «Стрельба» его Армлиста указано число (**рис.20**). Если в графе «Стрельба» стоит прочерк, то у воина нет стрелкового оружия, и он виртуально стрелять не может.

Одним виртуальным выстрелом можно поразить только одну цель: либо воина, либо боевую машину. Орудиям и укреплениям виртуальные выстрелы не страшны.

ГВАРДИЯ ЧАРОДЕЯ		Кибер-монада "Варанга"				
		I	II	III	IV	V
Синонимист отряда: 270						
Артефакт: СПАЯЩИЙ ГЛАЗ						
РУКОП.ВОЙ	P+2	P+3	P+3	P+2	P+3	
МАНЕВР	M+3	M+3	M+3	M+2	M+3	
СТРЕЛБА	2	-	-	3	1	
ПРОЦ.	2	2	2	2	2	
ДЖИНС	П.МП	П.МП	П.МП	П.МП	П.МП	
СТОИМОСТЬ	56	50	50	58	56	

рис.20

6.4 Дальность стрельбы

Максимальная дальность виртуальной стрельбы – 15 шагов (45 см). Если расстояние до цели более 15 шагов, то виртуальный выстрел ей не опасен.

6.5 Результат виртуального выстрела

Если игрок решил, что его воин будет стрелять, то он указывает цель выстрела и бросает столько кубиков, сколько указано в графе «Стрельба» Армлиста его воина. Если хотя бы на одном из кубиков выпало 6, то выстрел считается успешным, цель поражена и убирается с поля.

Например, в графе «Стрельба» указано «3» (рис.21). Игрок берёт 3

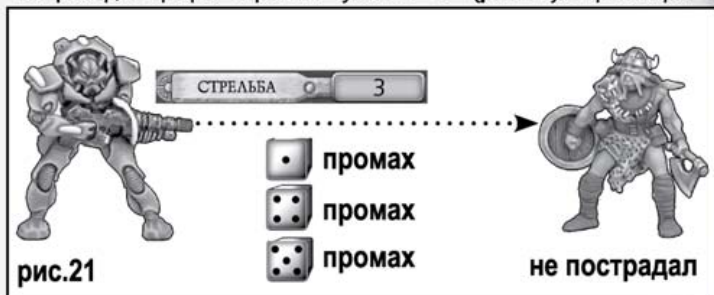


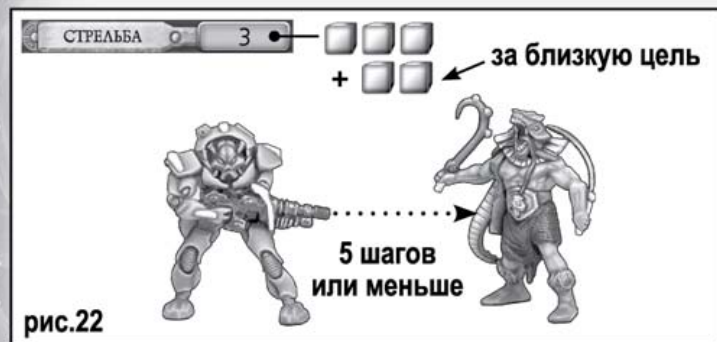
рис.21

кубика и бросает (можно так же бросить один кубик три раза). Выпало 1, 4 и 5 - значит, воин промахнулся, поскольку ни на одном из кубиков не выпало 6.

6.6 Близкая цель

Если цель находится в пределах 5 шагов (15 см), то она считается *близкой*. В этом случае игрок, чей воин стреляет, бросает на 2 кубика больше, чем при обычном выстреле.

Например, если в графе «Стрельба» Армлиста воина указано 3, то при стрельбе по близкой цели следует бросать 5 кубиков (рис.22).



6.7 Выстрел сверху

В цель легче попасть, если стрелять в неё сверху. Если стреляющий воин находится на возвышенности (холм, скала, башня или другое строение), и его ноги расположены выше головы цели, то в этом случае игрок, чей воин стреляет, бросает на один кубик больше (см. рис.23).

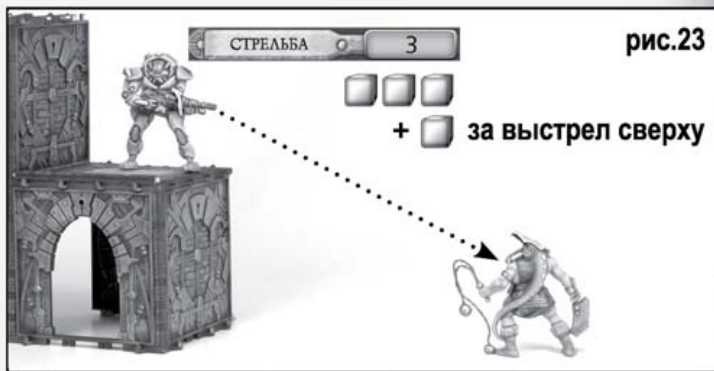


рис.23

6.8 Броня цели

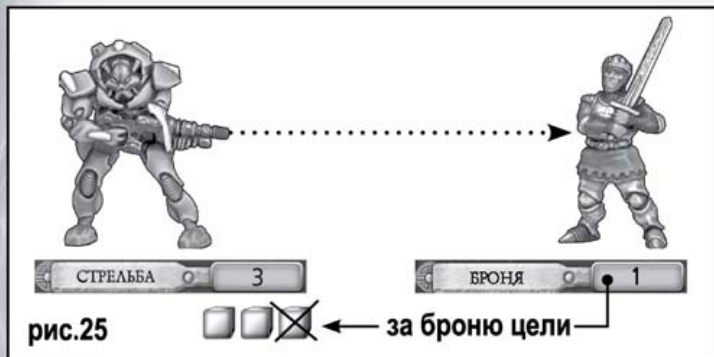
В Армлистах воинов и боевых машин есть графа «Броня», в которой указано число (рис.24).

рис.24

	ЛЕГНОНЕРЫ НЕКРОМАНТА			Орден 'Единорог'	
	I	II	III	IV	V
Стойкость отряда:	210				
Артефакты:	БРОНЗОВЫЙ МУСТАНГ				
РУКОП. БОЙ	P+3	P+3	P+3	P+3	P+2
МАНЕВР	M+1	M+1	M	M+1	M+1
СТРЕЛБА	-	-	-	-	1
БРОНЯ	1	1	2	1	1
ДОСТУП	А.К.П.М	А.К.П.	П.М.П.	А.К.П.	А.К.П.М
СТОЙМОСТЬ	44	40	42	40	44

Перед выстрелом, уменьшите число бросаемых кубиков на столько, сколько указано в графе «Броня» цели.

Например, в графе «Стрельба» воина указано 3, и он собирается выстрелить в цель с бронёй 1 (рис.25). Следовательно, игрок должен бросить не 3, а 2 кубика ($3 - 1 = 2$).



6.9 Укрытие

Чтобы поразить цель, стрелок должен видеть хотя бы её часть. Чем труднее увидеть цель, тем сложнее в неё попасть. Постарайтесь взглянуть на цель с позиции стреляющего воина и определить, насколько хорошо он видит цель. Если стрелок видит цель полностью или видит больше половины цели, то число бросаемых кубиков не изменяется (см. **рис.26,а,б**). Если же стрелку видно меньше половины цели, то следует бросать на один кубик меньше (см. **рис.26,в**).

Иногда необходимо учесть сразу несколько условий и бросить суммарное число кубиков. Все условия, которые влияют на виртуальный выстрел, перечислены в **Таблице 3**.



Таблица 3

Условие	Число бросаемых кубиков
Близкая цель (в пределах 5 шагов)	Увеличивается на 2 (+2 кубика)
Выстрел сверху (ноги стрелка выше головы цели)	Увеличивается на 1 (+1 кубик)
Броня цели (число в графе «Броня» цели)	Уменьшается на «Броню» цели
Видимость цели: - цель видна полностью или видно больше половины цели - видно меньше половины цели	Не изменяется Уменьшается на 1 (-1 кубик)

Например, на **рис.27** воин со «Стрельбой» 3 стреляет сверху по цели с бронёй 1. Расстояние до цели менее 5-ти шагов, значит цель — близкая. Однако стрелок видит только меньшую часть цели, поскольку она укрыта

препятствием. Значит, игрок должен бросить:

3 (Стрельба) + 2 (близкая цель) + 1 (выстрел сверху) – 1 (броня цели) – 1 (видит меньше половины цели) = 4 кубика и если хотя бы на одном из двух кубиков выпадет 6, то цель будет уничтожена.



рис.27

СТРЕЛБА 3

близкая цель +

выстрел сверху +

броня цели -

видно меньше половины цели -

расстояние меньше 5 шагов

стреляющий игрок бросает 4 кубика

6.10 Стрельба боевых машин

Боевые машины могут быть оснащены оружием реальной (рис.28), и виртуальной (рис.29) стрельбы.

рис.28



рис.29



рис.30



Боевые машины могут стрелять только из своего оружия, они не могут вести огонь из других артиллерийских орудий и не могут их захватывать.

Иногда у боевой машины так много разного оружия, что игрокам придётся выбирать, каким оружием оснастить свою машину перед сражением. Поэтому в Армлистах таких машин по отдельности указано каждое оружие и его характеристики (см. **рис.30**).

Если у боевой машины два оружия или больше,

то, по желанию игрока, она может атаковать сразу несколько целей. Однако помните, что в течение фазы стрельбы каждое оружие машины может выстрелить только один раз.

Стрельба ведётся в точности по изложенным выше правилам:

- для орудий реальной стрельбы — в разделе 6.2;
- для виртуального оружия — в разделах 6.4 — 6.9.

7. Решение споров

Возможно, что в игре возникнут спорные ситуации, когда игроки, опираясь только на правила, не смогут достичь единого мнения. Чтобы избежать взаимных обид и не испортить получаемого от игры удовольствия, предлагаем каждому игроку бросить кубик - и пусть спорная ситуация разрешается в пользу того, чей результат выше.

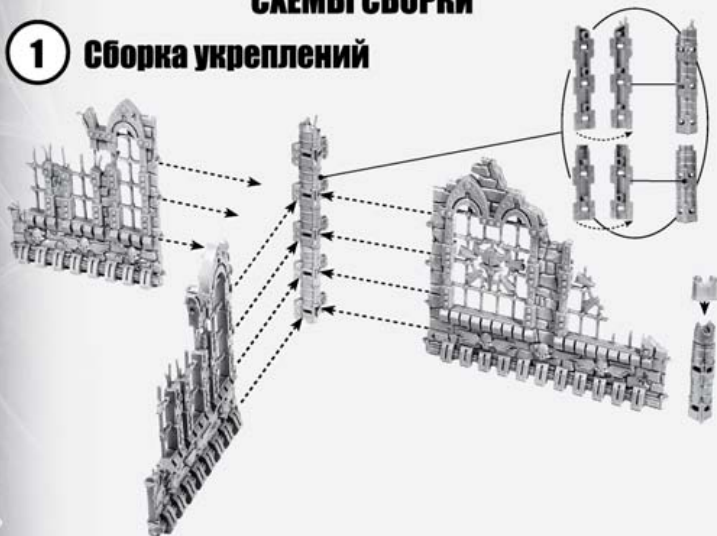
8. Победа

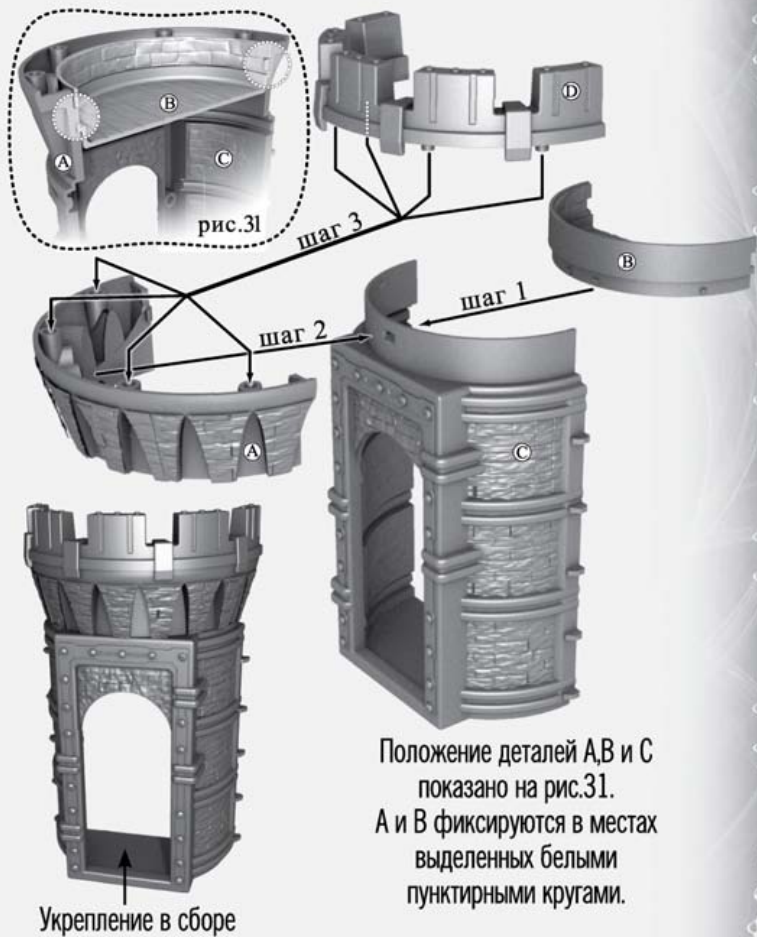
Игрок, который первым уничтожил армию противника, объявляется победителем!

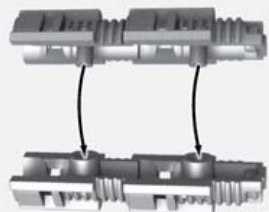
Желаем успехов!

СХЕМЫ СБОРКИ

1 Сборка укреплений



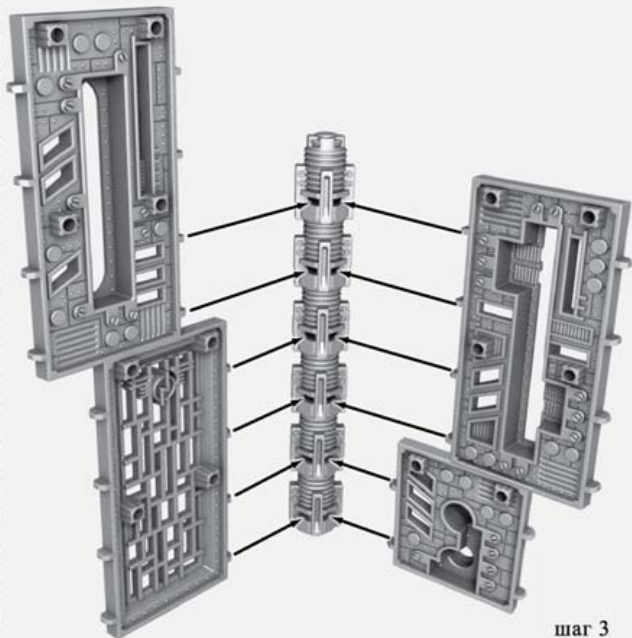




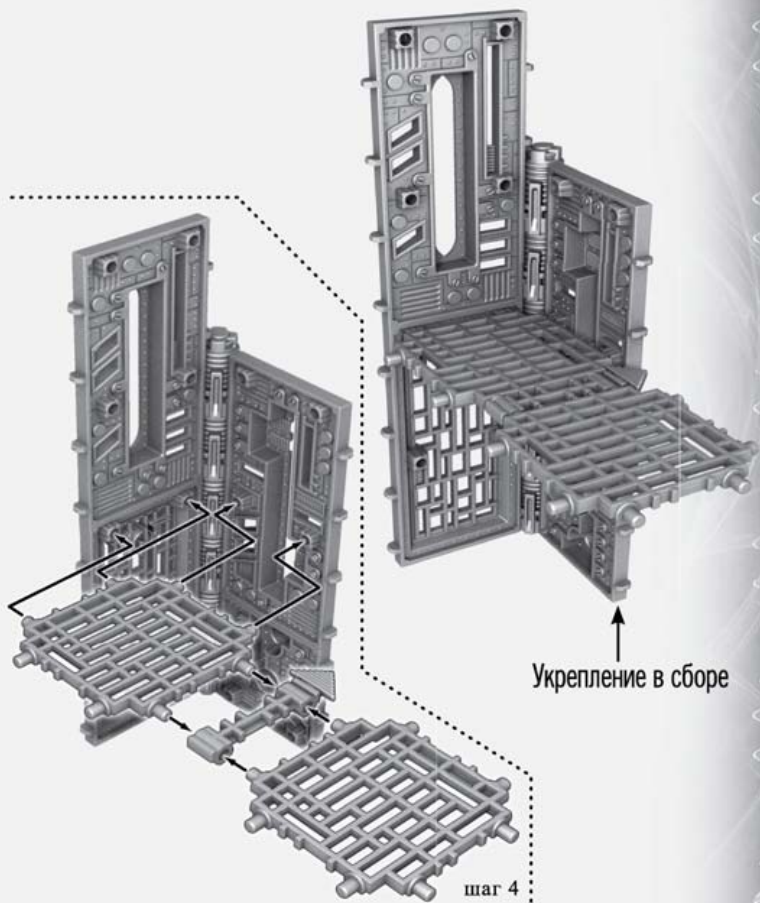
шаг 1

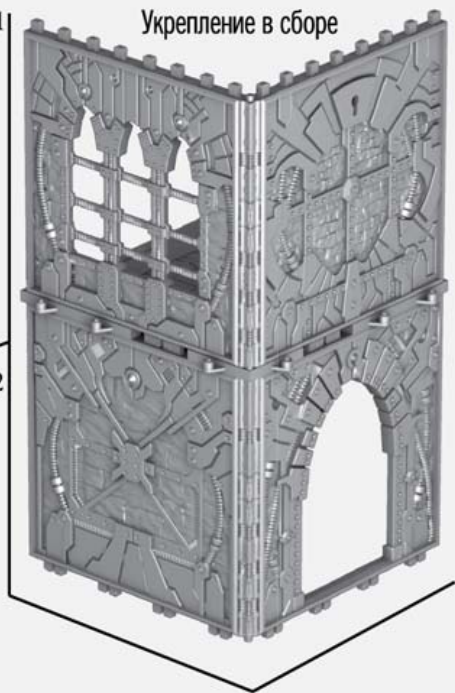
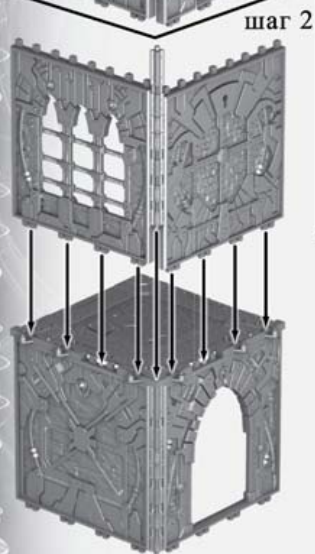


шаг 2

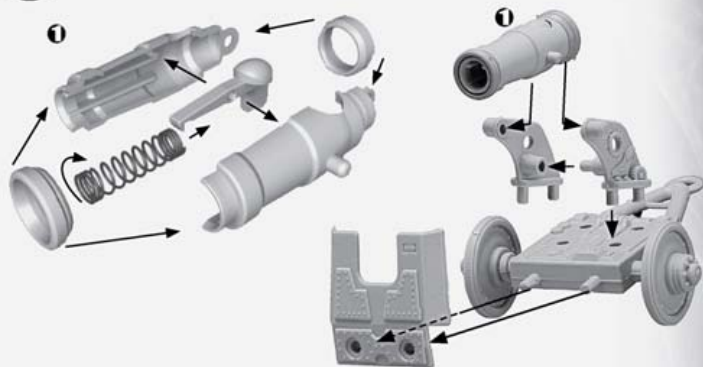


шаг 3

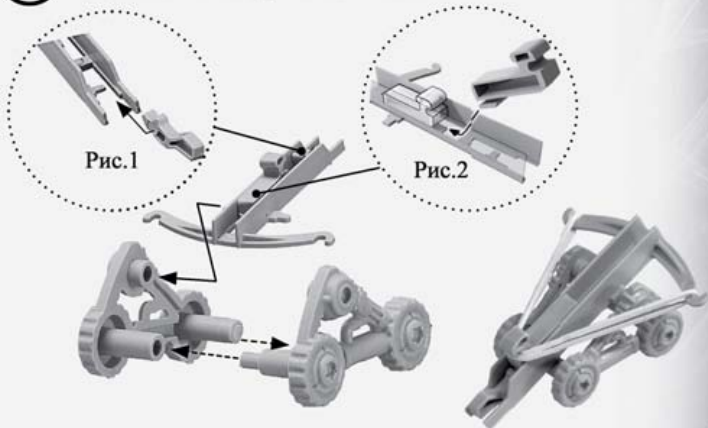




2 Осадное орудие "ГРОМ"



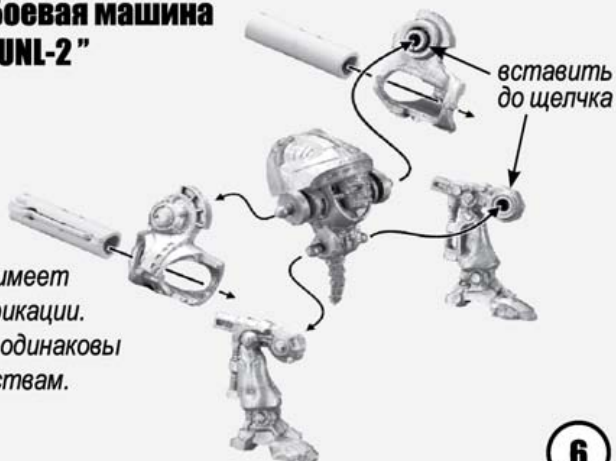
3 Станковый арбалет "ПАУК"



4

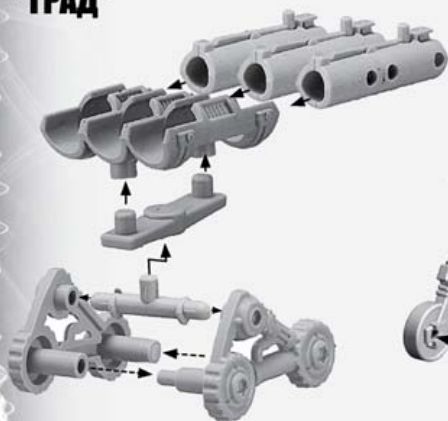
Боевая машина "UNL-2"

*UNL - 2 имеет
4 модификации.
Все они одинаковы
по свойствам.*



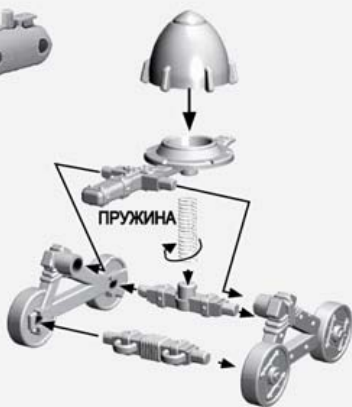
5

Реактивный миномет "ГРАД"

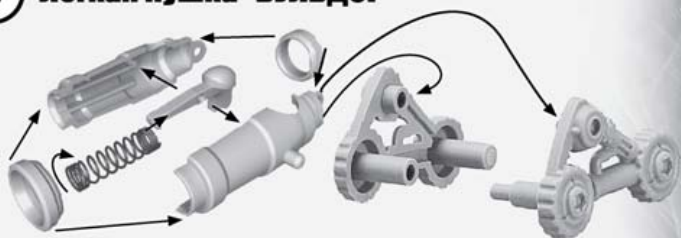


6

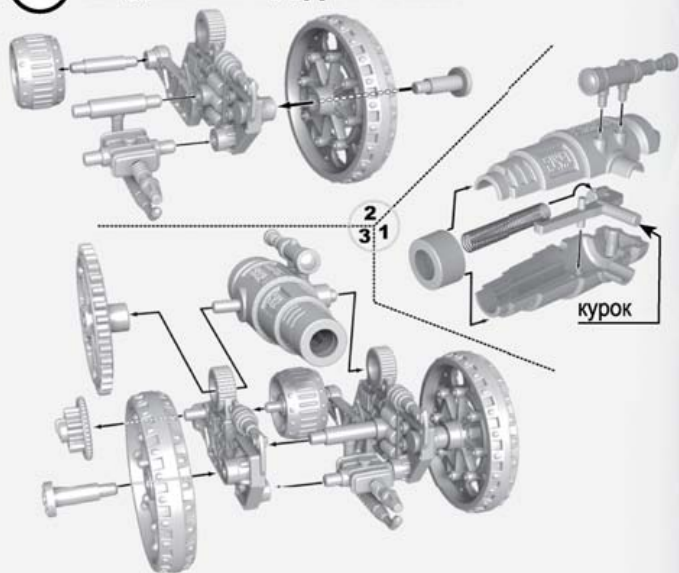
Катапульта "КЛОП"



6 Легкая пушка "БУЛЬДОГ"



7 Штурмовое орудие "Молот"





© 1995 - 2005 ООО «Технолог»
" БИТВЫ FANTASY "™

зарегистрированная торговая марка ООО «Технолог».

ООО «Технолог» 2005. Все права защищены.

www.tehnolog.ru

E-mail: info@tehnolog.ru