

Способности



Вспомогательный: К любому Юниту можно добавить до одного Отряда с этой способностью, независимо от значения его максимального количества.



+x в Бою: Будучи вовлеченным в Бой, Юнит бросает x дополнительных кубиков.



Быстрый: Этому Юниту можно приказать выполнить Действие, даже если он только что совершил Передислокацию.



Первый удар: Если этот Юнит атакован, он всё равно может бросить кубик первым.



Престиж: Если этот Юнит присутствует на поле боя, его стоимость добавляется к стоимости поверженных Отрядов при подсчете очков.



Лидер: Если этот Юнит присутствует на поле боя, его владелец имеет 1 дополнительный маркер Приказа. Верните маркер в коробку, когда Юнит уничтожен.



Импульс: Когда этому Юниту приказывают Атаковать, он бросает не 1 куб за Атаку, а 2.



Дальняя стрельба: Этот Юнит может стрелять с тыла. Эта способность не может использоваться при перехвате.



Подавление: Когда этот Юнит Атакует и уничтожает врага, он немедленно должен атаковать другой Юнит (если есть такая возможность), не тратя маркеров Приказов.



Реакция: Отдача приказа этому Юниту стоит столько, сколько Приказов на нем лежит (а не +1 маркер). Первый Приказ стоит как обычно.



Жертва: Если этот Юнит ранен, вы можете уничтожить Отряд с этой способностью, не кладя на Юнит ни одного Ранения.



Лазутчик: Этот Юнит может атаковать Юнит на Фронте, не будучи перехваченным.



+x в Стрельбе: При стрельбе этот Юнит бросает дополнительный кубик.



Схватка: Этот Юнит может выполнять перехват или обстрел атакующего врага без маркера Приказа.



Медленный: Этот Юнит не может Передислоцироваться.



Крепкий: Если этот Юнит ранен, вы можете заставить оппонента перебросить один кубик с попаданием.



+x Ранений: Если этот Юнит наносит хотя бы 1 ранение в Бою или Стрельбе, он наносит дополнительные ранения.

Способности



Вспомогательный: К любому Юниту можно добавить до одного Отряда с этой способностью, независимо от значения его максимального количества.



+x в Бою: Будучи вовлеченным в Бой, Юнит бросает x дополнительных кубиков.



Быстрый: Этому Юниту можно приказать выполнить Действие, даже если он только что совершил Передислокацию.



Первый удар: Если этот Юнит атакован, он всё равно может бросить кубик первым.



Престиж: Если этот Юнит присутствует на поле боя, его стоимость добавляется к стоимости поверженных Отрядов при подсчете очков.



Лидер: Если этот Юнит присутствует на поле боя, его владелец имеет 1 дополнительный маркер Приказа. Верните маркер в коробку, когда Юнит уничтожен.



Импульс: Когда этому Юниту приказывают Атаковать, он бросает не 1 куб за Атаку, а 2.



Дальняя стрельба: Этот Юнит может стрелять с тыла. Эта способность не может использоваться при перехвате.



Подавление: Когда этот Юнит Атакует и уничтожает врага, он немедленно должен атаковать другой Юнит (если есть такая возможность), не тратя маркеров Приказов.



Реакция: Отдача приказа этому Юниту стоит столько, сколько Приказов на нем лежит (а не +1 маркер). Первый Приказ стоит как обычно.



Жертва: Если этот Юнит ранен, вы можете уничтожить Отряд с этой способностью, не кладя на Юнит ни одного Ранения.



Лазутчик: Этот Юнит может атаковать Юнит на Фронте, не будучи перехваченным.



+x в Стрельбе: При стрельбе этот Юнит бросает дополнительный кубик.



Схватка: Этот Юнит может выполнять перехват или обстрел атакующего врага без маркера Приказа.



Медленный: Этот Юнит не может Передислоцироваться.



Крепкий: Если этот Юнит ранен, вы можете заставить оппонента перебросить один кубик с попаданием.



+x Ранений: Если этот Юнит наносит хотя бы 1 ранение в Бою или Стрельбе, он наносит дополнительные ранения.

Определение результатов боя

Бой разрешается следующим образом:

1. Активный игрок бросает за свой Юнит один кубик, и один дополнительный, если его Юнит является Атакующим.
2. Он сравнивает выброшенные значения со значениями, указанными на Отрядах (черные кубики). За каждое совпадение результата броска с напечатанным результатом наносится повреждение.
3. Оппонент немедленно назначает Ранения своему Юниту, по одному за повреждение. Каждый Отряд может выдержать повреждения, равные его очкам Ранений (капельки): как только отряд набирает количество маркеров Ранений, равное очкам Ранений, он должен быть убран. Сначала маркеры Ранений берутся с пула Приказов игрока, а тогда, когда в пуле ничего не остается, используются маркеры уже отданных Приказов. Если маркеров не осталось, Отряд сразу убирается.
4. Убранные отряды отдаются противнику, для подсчета очков.
5. Оппонент может нанести Ответный Удар выжившими отрядами, если таковые остались. Ответный Удар выполняется так же как и Бой, только на него не тратятся Приказы.
6. Если оба Юнита выживают до конца Боя, они остаются в зоне Боя. Если один из Юнитов был полностью уничтожен, оставшийся возвращается на Фронт сектора, в котором шел Бой.

Определение результатов боя

Бой разрешается следующим образом:

1. Активный игрок бросает за свой Юнит один кубик, и один дополнительный, если его Юнит является Атакующим.
2. Он сравнивает выброшенные значения со значениями, указанными на Отрядах (черные кубики). За каждое совпадение результата броска с напечатанным результатом наносится повреждение.
3. Оппонент немедленно назначает Ранения своему Юниту, по одному за повреждение. Каждый Отряд может выдержать повреждения, равные его очкам Ранений (капельки): как только отряд набирает количество маркеров Ранений, равное очкам Ранений, он должен быть убран. Сначала маркеры Ранений берутся с пула Приказов игрока, а тогда, когда в пуле ничего не остается, используются маркеры уже отданных Приказов. Если маркеров не осталось, Отряд сразу убирается.
4. Убранные отряды отдаются противнику, для подсчета очков.
5. Оппонент может нанести Ответный Удар выжившими отрядами, если таковые остались. Ответный Удар выполняется так же как и Бой, только на него не тратятся Приказы.
6. Если оба Юнита выживают до конца Боя, они остаются в зоне Боя. Если один из Юнитов был полностью уничтожен, оставшийся возвращается на Фронт сектора, в котором шел Бой.

POCKET BATTLES

ANCIENTS #2

MACEDONIANS vs PERSIANS

Раунд боя и ход игрока

В течении **Раунда Боя** игроки по очереди выполняют **Ходы**. Когда у обоих игроков заканчиваются маркеры Приказов, Раунд заканчивается, игроки возвращают использованные маркеры Приказов (но не Ранения) и начинается новый Раунд.

В **Ход** игрока:

1) **Передислокация Юнита**: *Можно* переместить один Юнит в соседнюю зону, не потратив маркера Приказа.
2) **Действия**: *Нужно* потратить некоторое количество оставшихся маркеров Приказов, чтобы выполнить одно из следующих действий:

- **Тактическое Движение** - аналогично Передислокации.
- **Атака** - перемещение Юнита с Фронта в зону Боя. Оппонент может перехватить, обстрелять или обождать.
- **Продолжение Боя** - продолжение боя одним из боющихся Юнитов.
- **Выход из Боя** - отступление одним из боющихся Юнитов на Фронт. Противник сможет нанести бесплатный удар.
- **Выстрел** - обстрелять одним из Юнитов на фронте Юнит противника, находящийся на фронте этого сектора.
- **Использование специальной Способности**.
- **Пропуск хода** - отложить маркер Приказа, не выполняя ничего.

3) **Конец Хода**

POCKET BATTLES

ANCIENTS #2

MACEDONIANS vs PERSIANS

Раунд боя и ход игрока

В течении **Раунда Боя** игроки по очереди выполняют **Ходы**. Когда у обоих игроков заканчиваются маркеры Приказов, Раунд заканчивается, игроки возвращают использованные маркеры Приказов (но не Ранения) и начинается новый Раунд.

В **Ход** игрока:

1) **Передислокация Юнита**: *Можно* переместить один Юнит в соседнюю зону, не потратив маркера Приказа.
2) **Действия**: *Нужно* потратить некоторое количество оставшихся маркеров Приказов, чтобы выполнить одно из следующих действий:

- **Тактическое Движение** - аналогично Передислокации.
- **Атака** - перемещение Юнита с Фронта в зону Боя. Оппонент может перехватить, обстрелять или обождать.
- **Продолжение Боя** - продолжение боя одним из боющихся Юнитов.
- **Выход из Боя** - отступление одним из боющихся Юнитов на Фронт. Противник сможет нанести бесплатный удар.
- **Выстрел** - обстрелять одним из Юнитов на фронте Юнит противника, находящийся на фронте этого сектора.
- **Использование специальной Способности**.
- **Пропуск хода** - отложить маркер Приказа, не выполняя ничего.

3) **Конец Хода**