

POCKET BATTLES

ANCIENTS #1

CELTS vs ROMANS

ОБЗОР ИГРЫ

Карманные сражения – это быстрая игра на поле для двух игроков. В начале каждой игры игроки выбирают себе армию и договариваются о размере сражения. Потом игроки расставляют свои армии, используя очки размещения доступные для выбранного размера сражения. Армия на поле боя располагается в трёх секторах. Игроки во время сражения перемещают своих воинов для стрельбы или нападения на армию противника. Игрок, который первым уничтожит половину вражеской армии, станет победителем.

Состав игры:

- 60 тайлов армии
- 24 двусторонних жетона приказа/ранения
- 2 памятки
- 6 кубиков
- правила

Тайлы воинов

Каждый тайл представляет определённый тип воинов. Группа воинов формирует отряд. Воины имеют свои особенности и значения, как показано на рисунке ниже.



Жетоны приказа/ранения

Во время сражения у каждого игрока будет несколько двусторонних жетонов, чтобы отмечать нанесённые ранения и отданные приказы. Одна сторона жетона используется для приказов, другая для маркировки ранения на одного воина. Если в армии игрока 1 и более раненых воинов, то соответственно воинов для выполнения приказа будет меньше.



Поле боя

Поле боя разделено на 15 зон и представляет собой сетку из 3 колонок (секторов) и 5 рядов (зон), в соответствии с рисунком, расположенным ниже.

	Игрок А	
<u>Правый тыл</u>	<u>Центральный тыл</u>	<u>Левый тыл</u>
<u>Правый фронт</u>	<u>Центральный фронт</u>	<u>Левый фронт</u>
Зона сражения	Зона сражения	Зона сражения
<u>Левый фронт</u>	<u>Центральный фронт</u>	<u>Правый фронт</u>
<u>Левый тыл</u>	<u>Центральный тыл</u>	<u>Правый тыл</u>
	Игрок В	

Левый сектор каждого игрока противопоставляется правому сектору игрока-противника и наоборот. Обратите внимание, что зоны поля боя это не точное расположение Вашего войска, а скорее «ситуации», в которых принимают участие Ваши отряды: так воины в тылу защищены и, как правило, не принимают участия в сражениях; бойцы на фронте готовы к битве (для ближнего боя или дальних атак); в Зоне сражения воины вступают в ближний бой с бойцами противника.

Подготовка

Подготовка армии

1. Перед сражением игроки выбирают себе армию и берут все доступных воинов этой армии.
2. Далее игроки договариваются о размере сражения; то есть о количестве очков для размещения, которое может быть потрачено на армию. Это число от 60 до 100 кратное 10.
3. Игроки выбирают воинов для своих армий так, чтобы общее количество очков для размещения не превышало оговоренный размер сражения.
4. Игроки формируют отряды из выбранных воинов. Отряд состоит из 1 или более воинов по крайней мере, с одним очком ранения, и на поле боя представляет собой единое целое (то есть приказы будут отдаваться не воинам, а отряду в целом). Количество воинов в отряде не может превышать самого низкого значения «построение» у воинов, составляющих отряд.

Пример:

В отряд должно входить не более 3 воинов, если наименьшее «построение» в отряде 3. Воин с «построением» 1 остаётся на поле боя в одиночестве, так как отряд будет состоять из одного воина.



В данном случае отряд составлен правильно, так как количество воинов в отряде не превышает наименьшего значения «построение» в отряде (3 для лёгкой кавалерии).

5. Сформированный отряд представляет собой стопку тайлов так, что только верхний тайл виден противнику.
6. Каждый игрок получает определённое количество жетонов приказа/ранения равное 1/10 от определённого ранее количества очков для размещения армии.

Пример: если игроки решили, что это будет сражение на 60 очков размещения, то каждый игрок берёт по 60/10, то есть по 6 жетонов приказа/ранения.

Расстановка армии

1. Чтобы подготовить поле, нужно взять 4 невыбранных для армии тайла воина и положить их рубашкой вверх, чтобы отметить границы между 3 секторами со своей стороны поля боя.
2. Игроки кидают кубики. Игрок, у которого выпало большее значение, будет атакующим, игрок с меньшим значением будет защитником.
3. Начиная с атакующего, игроки по очереди размещают на своей стороне поля боя по одному отряду (тайлы воинов в отряде лежат в стопке, так, что виден только верхний тайл). Отряды могут быть размещены в любом секторе, на фронтах или в тылу.



4. Если у одного игрока закончились отряды для размещения, игрок-противник расставляет свои оставшиеся отряды. После того как армии будут размещены, игроки разделяют стопки отрядов и располагают тайлы воинов рядом друг с другом. (так чтобы можно было отличить отряды между собой).

ИГРА

- Каждое сражение состоит из нескольких раундов, пока один из игроков не станет победителем.
- Игроки по очереди начинают каждый следующий раунд.
- Игрок делающий ход – активный игрок.
- В свой ход игрок может сделать следующие действия:
 1. *Передислокация армии (необязательное действие), на это действие жетон приказа не тратится.*
 2. *Обязательное действие. Игрок отдаёт приказ какому-либо одному отряду, используя 1 или более жетонов приказа.*
- Когда у игроков закончились жетоны приказа, раунд заканчивается.
- Если у одного из игроков жетоны приказа закончились раньше, другой игрок всё ещё продолжает отдавать приказы, раунд закончится, когда у него не останется жетонов приказа.
- В конце раунда игроки забирают затраченные жетоны приказа и жетоны ранения с убитых в раунде воинов. Также игрок может ликвидировать некоторые раненые отряды, чтобы восстановить жетоны ранения, потраченные на них.
- В первом раунде сражения первый ход делает атакующий. В последующих раундах первый ход чередуется между игроками: во втором раунде первым будет ходить защитник, в третьем – снова атакующий и т.д.

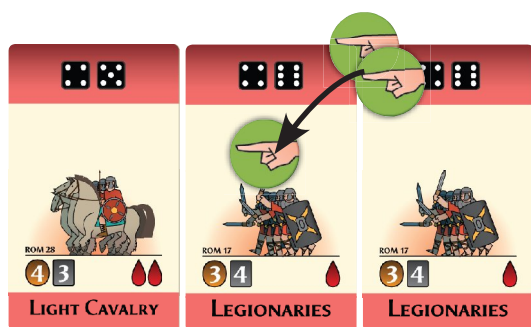
Передислокация армии

В начале своего хода игрок, не используя жетон приказа, может передвинуть любой свой отряд из зоны, в которой он находится в любую соседнюю зону. То есть из тыла отряд можно переместить на фронт в этом же секторе, либо в тыл соседнего сектора. Отряд с фронта можно переместить в тыл этого же сектора, либо на фронт соседнего сектора. Нельзя переместить отряд в зону сражения, также нельзя вывести отряд из зоны сражения.

Действия

Независимо от того, была передислокация отряда или нет, далее игрок должен потратить 1 или более жетонов приказов, чтобы выполнить 1 действие, используя любой отряд, исключая тот, который участвовал в передислокации в начале хода игрока. Чтобы отдать приказ, игрок должен положить на отряд количество жетонов приказа равное количеству жетонов приказа уже лежащих на отряде плюс один. (Жетоны приказа остаются на отряде до конца раунда).

Пример: если на отряде не лежит жетонов приказа, тогда игрок потратит всего 1 жетон, отдавая приказ. Если в этом раунде игрок снова будет отдавать приказ этому отряду, он потратит уже $1+1=2$ жетона приказа. Отдавая этому же отряду третий приказ (после двух приказов на отряде будет лежать уже 3 жетона приказа), игрок потратит $1+2+1=4$ жетона (итого на отряде будет лежать 7 жетонов приказа).



Используя жетоны приказа, можно выполнять следующие действия (не все действия подходят для всех отрядов):

1. *Тактический ход*
2. *Атака*
3. *Продолжение сражения*
4. *Выход из сражения*
5. *Обстрел*
6. *Применение специальных свойств*

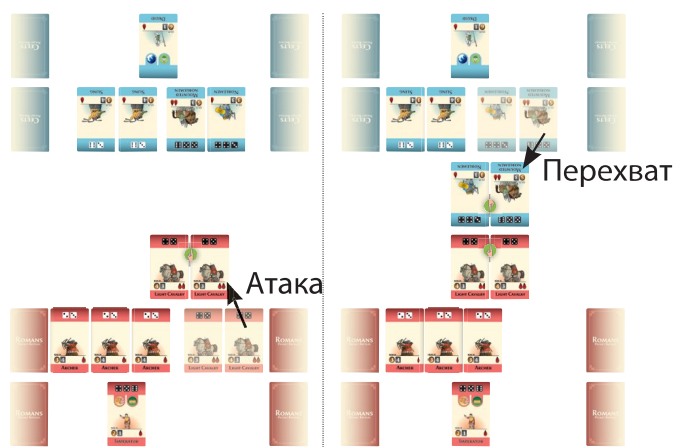
1. Tактический ход

Tактический ход происходит также как передислокация (описано выше). Этот приказ выполняется для того, чтобы переместить отряд из зоны, в которой он находится в соседнюю зону. Tактический ход также не может быть использован, чтобы направить отряд в зону или из зоны сражения.

2. Атака

Если в отряде на фронте одного из секторов, у любого воина на тайле есть кубики ближнего боя (чёрные), то отряд может атаковать. Атака осуществляется на вражеский отряд на фронте того же сектора. Когда отряд атакует, он просто передвигается из фронтальной зоны в зону сражения того же сектора. В случае атаки игрок-противник может совершить одно из следующих действий:

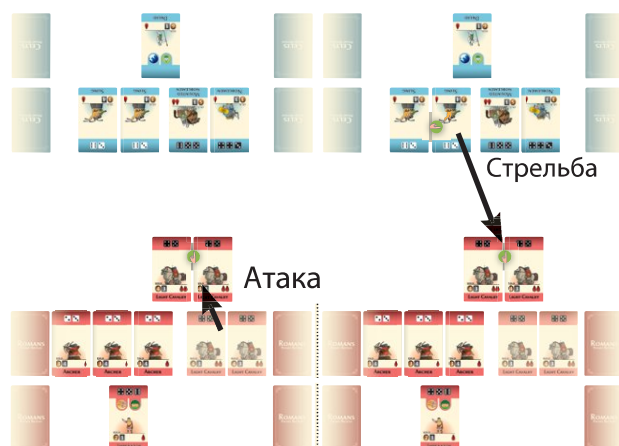
А. Перехват атакующего отряда. Игрок-противник в том же секторе, где находится атакующий отряд, на фронте отдаёт приказ отряду, в котором есть воин с кубиками ближнего боя на тайле, передвинутся в зону сражения (этого же сектора). Далее следует сражение (См. «Сражение» ниже).



Б. Обстрел атакующего отряда. Игрок-противник в том же секторе, где находится атакующий отряд, на фронте отдаёт приказ отряду, в котором есть воин с кубиками стрельбы на тайле (белые), обстреливать атакующий отряд. Обстрел будет регулироваться обычными правилами (См. «Обстрел» ниже). Если после обстрела в атакующем отряде остались выжившие воины, то активный игрок может выбрать любой вражеский отряд в этом секторе - в зоне сражения или на фронте и вступить с ним в сражение (См. «Сражение» ниже).

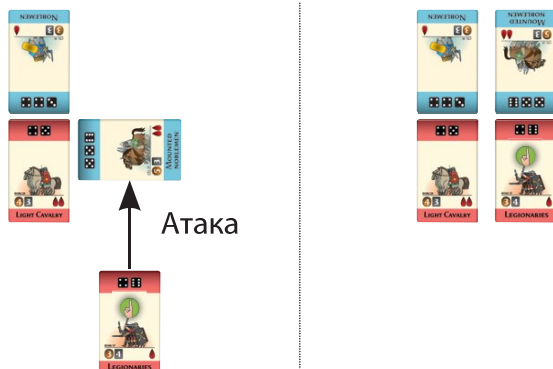
В. Ожидание. Игрок-противник не отдаёт приказов своим отрядам. Таким образом, активный игрок может выбрать отряд в зоне сражения или на фронте в этом же секторе и вступить с ним в сражение (См. «Сражение» ниже).

Внимание: если противник решил перехватить или обстрелять атакующий отряд это не считается за его ход. После того, как активный игрок выполнил действие в свой ход (атака), другой игрок становится активным и делает свой ход (Передислокация армии и действие).

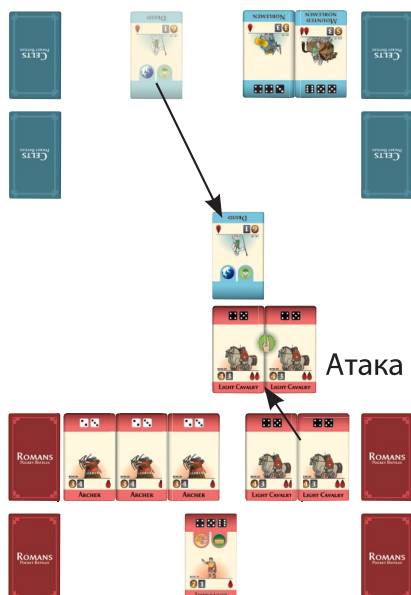


Атакующие отряды, участвующие в сражении:

Отряд может атаковать и вступать в контакт с отрядом уже вовлеченным в сражение, таким образом, увеличивая численное превосходство. Игрок может переместить другой отряд к уже атакующему отряду, но это не будет иметь особого значения. Если это случится, сражение всё равно будет регулироваться обычными правилами. Одновременно атаковать может только один отряд, также как и наносить удары можно только по одному отряду противника. Точно также ответный удар (см. ниже) нужно наносить только по отряду, атаковавшему Ваш отряд. Если отряд игрока передвигается и атакует отряд противника, превышающий его, то состоится два сражения, в каждом из которых участие может принимать только по одному отряду от каждого игрока. (как показано на изображении ниже).



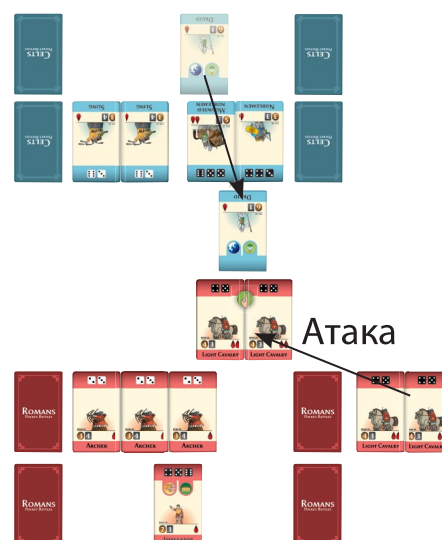
Как происходит атака, если на фронте и в зоне сражения нет вражеских отрядов:



Когда отряд атакует, а в данном секторе на фронте и в зоне сражения нет вражеских отрядов, он может атаковать отряды в тылу данного сектора. В этом случае игрок противник не может приказывать своим отрядам перехватить или обстрелять атакующий отряд.

Как происходит атака, если в данном секторе нет вражеских отрядов:

Когда отряд атакует, а в данном секторе вообще нет вражеских отрядов, то отряд может ударить с фланга, то есть выбрать для атаки любой отряд в зоне сражения, на фронте или в тылу соседнего сектора. Даже в этом случае игрок противник не может приказывать своим отрядам перехватить или обстрелять атакующий отряд. После того как сражение состоялось, выживший отряд перемещается на фронт сектора, где состоялось сражение. (См. «Сражение»).



СРАЖЕНИЕ

Если обстрел не уничтожил атакующий отряд, между двумя отрядами происходит сражение. Это происходит следующим образом:

- 1) **Активный игрок кидает 1 кубик за свой отряд +дополнительный кубик, если его отряд атакует в его ход.**
- 2) **Далее игрок сравнивает результат, выпавший на кубике с изображением чёрных кубиков на тайлах воинов этого отряда. За каждое совпадение выпавшего на кубике результата с изображением засчитывается один удар.**

Пример: на тайлах воинов отряда кубики сражения имеют значения 3, 3, 4, 4, 5 и результат, выпавший на кубике, 4. Будет засчитано два удара (результат на кубике совпадает с двумя изображениями кубиков ближнего боя).

Пример: тот же отряд, что и в предыдущем примере (кубики ближнего боя имеют значения 3, 3, 4, 4, 5), на двух кубиках выпадают 4 и 5. Будет засчитано $1+2=3$ удара.

- 3) **Игрок противник сразу же отмечает раны на своём отряде, 1 удар=1 рана. Каждый воин может принять столько ран, сколько очков ранений (WP) изображено на его тайле. Если воин получил такое же количество жетонов ранения, как и WP на его тайле, то его нужно удалить из игры.**

Пример: отряду, состоящему из двух кавалерий (по 2 WP каждая) и одной пехоты (1WP), наносят 1 удар. Игрок может выбирать: либо удалить из игры пехоту, либо удалить из игры одну кавалерию (тогда впустую тратится 1WP), либо поместить на кавалерию жетон ранений.

Пример: тот же отряд уже имеет один жетон ранений на кавалерии. Позднее в сражении отряд получает ещё один удар. Игрок может удалить из игры уже раненую кавалерию, либо положить жетон ранений на другую кавалерию, либо удалить из игры пехоту.

Пример: игрок, играющий за римлян, «выбрасывает» на кубике результат 4, то есть выходит 2 удара. Игрок-кельт убирает из игры 1 аристократа или дворянина (за 1 ранение) и помещает жетон ранений на конную аристократию (за второе ранение). (См. иллюстрацию ниже)



Если есть возможность, жетоны ранений нужно брать из жетонов, которые не участвовали в текущем сражении. Если все жетоны уже использованы как жетоны приказов или ранений, игрок может взять жетон, использованный как приказ, с любого своего отряда. Если на отрядах нет жетонов приказов (все жетоны использованы как жетоны ранений) и нет жетонов ранений, которые можно было бы разместить, нужно убрать из игры воина.

- 4) **Удалённые из игры воины переходят к игроку-противнику, так что он может подсчитывать количество уничтоженных воинов.**
- 5) **Теперь противник может нанести ответный удар своим отрядом, если в нём остались воины. Ответный удар совершается по обычным правилам сражения (кидается кубик, его результат сравнивается с изображением на тайле, наносятся раны, жертвы убирают из игры и т.д.), за исключением того, что не нужно отдавать приказы своему отряду и маркеры приказов не будут потрачены.**

- 6) *Если в конце сражения в обоих отрядах остались выжившие воины, они остаются контактирующими в Зоне Сражения. Если один из отрядов был уничтожен, другой возвращается на тот фронт, на котором он находился до сражения.*

3. Продолжение сражение

Если в начале хода игрока два или более противостоящих друг другу отряда уже находятся в контакте в зоне сражения, то игрок может отдать приказ одному из своих вовлечённых отрядов, продолжить сражение. Это работает так же как сражение, следующее за атакой (за исключением того, что отряд не кидает один дополнительный кубик как атакующий), между отрядом, которому отдан приказ атаковать первым и вражеским отрядом, который сможет нанести ответный удар после того, как отметит ранения на своих воинах и удалит жертвы.

4. Выход из сражения

Если в начале хода игрока два или более противостоящих друг другу отряда уже находятся в контакте в зоне сражения, то игрок может отдать приказ одному из своих вовлечённых отрядов, покинуть зону сражения и вернуться на фронт в этом же секторе. Если игрок примет решение поступить так, то у игрока-противника есть шанс атаковать выходящий из боя отряд всеми своими вовлечёнными в сражение отрядами. Это работает также как ответный удар, описанный выше, и жетоны приказа для этого не используются. После нанесения ранений и удаления павших воинов, выжившие воины из покидающего поле боя отряда, могут вернуться на фронт, так же поступает отряд(ы) противника, вступившие с ним в контакт.

5. Обстрел

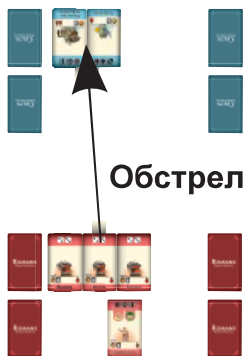
Если у отряда на фронте соответствующего сектора на тайле любого из воинов есть кубики стрельбы (белые), отряд может стрелять (то есть у него есть возможность дальней атаки). Обстрел происходит примерно по тем же правилам, что и сражение. (См. «сражение», выше).

- 1) *Активный игрок выбирает вражеский отряд, расположенный на фронте или в зоне сражения в том же секторе, что и стреляющий отряд.*
- 2) *Игрок кидает кубик и сравнивает результат, выпавший на кубике, с изображением белых кубиков на тайлах воинов стреляющего отряда. За каждое совпадение – 1 удар.*
- 3) *Игрок противник немедленно отмечает раны на своём отряде - 1 рана за 1 удар, и удаляет из игры убитых воинов. Каждому воину в отряде может быть нанесён ущерб равные его WP (очкам ранений): когда число жетонов ранений у воина становится равным WP (очкам ранений), воин погибает и выбывает из игры.*

Если возможно, нужно брать жетоны ранений из ещё не использованных жетонов приказов/ранений. Если все жетоны использованы как жетоны приказов, игрок может взять жетон приказа с любого отряда. Если нет доступных жетонов приказа (все жетоны использованы как жетоны ранений), раны не могут быть нанесены и воина придётся удалить из игры. Удалённые воины отдаются другому игроку, так что он может подсчитывать количество убитых воинов.

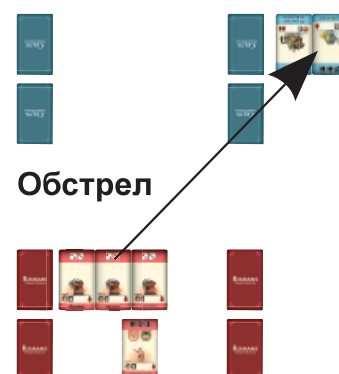
Обстрел во время сражения.

Игрок может обстрелять отряд уже вовлечённый в сражение. Если он делает так, то кидает кубик как обычно, но удары делятся (округляя) между всеми вражескими отрядами, участвующими в сражении.



Как происходит обстрел, если на фронте и в зоне сражения нет вражеских отрядов: Когда отряд решил начать обстрел, а в данном секторе на фронте и в зоне сражения нет вражеских отрядов, он может обстреливать отряды в тылу данного сектора.

Как происходит атака, если в данном секторе нет вражеских отрядов: Когда отряд решил начать обстрел, а в данном секторе вообще нет вражеских отрядов, то он может обстреливать отряд противника на фронте или в зоне сражения соседнего сектора.

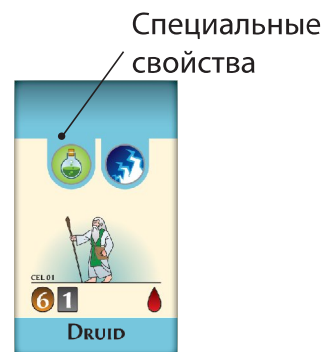


6. Применение специальных свойств

Некоторые воины обладают специальными свойствами, которые дают им возможность несколько корректировать нормальные правила игры. Некоторые из них – специальные действия – требуют использования жетона приказа. Эти специальные действия не могут быть использованы в первом ходе сражения, начатом атакующим игроком

7. Пропуск хода

Если игрок не хочет совершать какие-либо действия в свой ход, он может спастись. Игрок должен отложить один жетон приказа, который будет считаться использованным, так же, как если бы его потратили на отряд. Далее ход переходит к другому игроку. Пропуск хода может быть полезной тактикой, если вы не желаете отдавать приказ отряду сделать что-либо опасное, например, вступить в сражение с более сильным отрядом противника.



КОНЕЦ СРАЖЕНИЯ И ПОБЕДИТЕЛЬ

Сражение заканчивается, когда один из игроков признает себя побеждённым, или в конце какого-либо раунда сражения, когда один из противников уничтожит вражескую армию в половину или больше (необходимо подсчитывать очки размещения убитых воинов). Этот игрок считается победителем. Если у обоих игроков армии разрушены в половину или больше, победителем становится тот игрок, который уничтожил больше воинов (всегда необходимо подсчитывать очки размещения). В случае ничьей, победителем становится защитник.