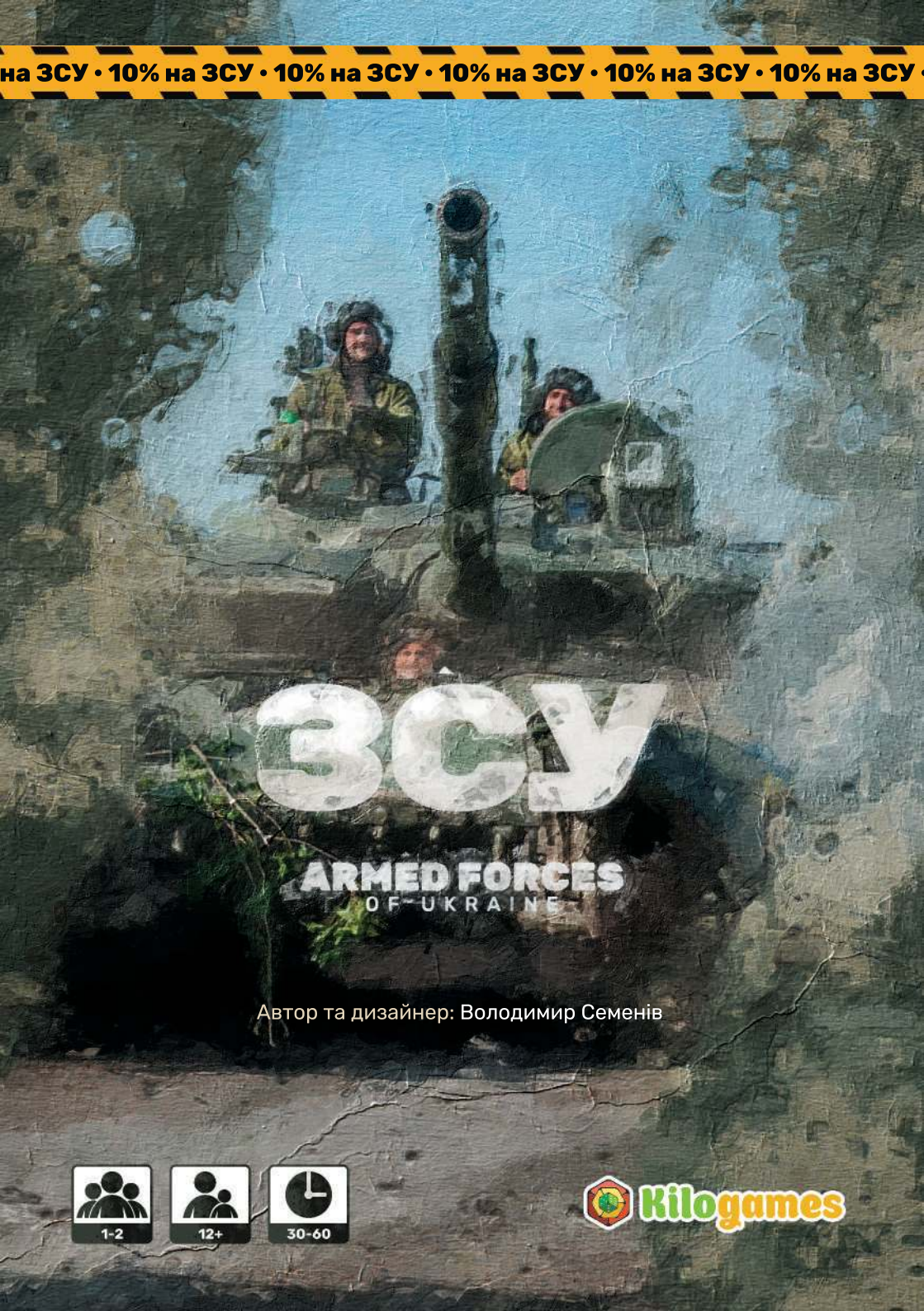
на ЗСУ • 10% на ЗСУ • 10% на ЗСУ • 10% на ЗСУ • 10% на ЗСУ • 10% на ЗСУ •



Автор та дизайнер: Володимир Семенів

1-2

12+

30-60

Kilogames

Комплектація гри

20 стартових карт гравців
(по 10 карт для кожного, позначені жовтим та синім кольорами)

90 карт ЗСУ
(з ціною у верхньому лівому кутку карти)

8 карт
міжнародної допомоги

16 карт паніки

64 карти ворогів

11 карт досягнень

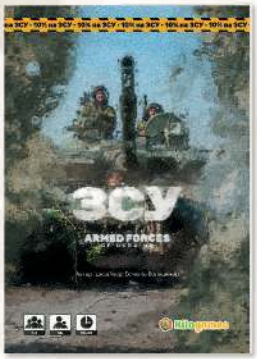
11 карт подій

11 карт об’єктів

4 промокарти

1 карта
першого гравця
(двостороння)

1 книжка правил



Про гру

24 лютого 2022 року розпочалася повномасштабна війна у самісінькому центрі Європи. Ракети, випущені з території росії та білорусі, почали руйнувати цивільну та військову інфраструктуру. Російські війська вдерлися в Україну, проте завдяки рішучому спротиву української армії та сил самооборони армія окупантів уже в перші дні агресії зазнала значних втрат у живій силі та техніці.

У картковій грі **«ЗСУ»** ми пропонуємо вам випробувати власні сили та перемогти окупантів.

Гра складається з **двох** фаз. Під час першої фази ви зможете обміркувати й спланувати свою стратегію і почати нарощувати потужність армії. Щоходу вам доведеться правильно розподіляти власні ресурси, щоб встигнути відбити атаку ворога, здобути якомога більше бонусів та мобілізувати війська.

Під час другої фази гра стане ще цікавішою завдяки різноманітним подіям, що впливатимуть на гравців: деблокуйте об'єкти, винищуйте ворога та не забувайте про досягнення, щоб довести свою майстерність у цій грі. Вправне керування військами ЗСУ і недопущення паніки допоможуть вам завдати ворогу нищівної поразки!

Правила для гри вдвох

Приготування до гри

1. Визначте **першого гравця**: ним стає той, хто вправніший у стрільбі. Цей гравець вибирає колір (блакитний чи жовтий) та перевертає карту першого гравця вибраним кольором догори.

2. Роздайте кожному гравцеві по 10 стартових карт (без зазначення ціни у верхньому лівому куті) вибраного кольору. Це **особиста колода гравця**. Кожен з гравців має перетасувати **свою колоду** і покласти перед собою долілиць.

3. Перетасуйте **карти досягнень** та викладіть 4 випадкових карти горілиць посередині столу. Ці досягнення доступні для обох гравців та можуть принести переможні очки в кінці гри.

4. Роздайте кожному гравцеві по 2 **карти досягнень** долілиць. Кожен гравець має таємно роздивитися свої карти досягнень та **залишити собі одну**. Цю карту варто тримати в секреті до кінця гри. Усі невикористані карти досягнень поверніть у коробку.

5. Підготуйте для кожного з гравців **особисту колоду карт ворогів** із 12 карт з прапорцем вибраного кольору / . Кожен з гравців має перетасувати свою колоду ворогів та покласти перед собою долілиць.

6. Перетасуйте всі **карти ЗСУ.** Викладіть 5 карт горілиць у центрі столу, поруч розмістіть горілиць утворену колоду карт ЗСУ. Покладіть поруч **карти міжнародної допомоги** стосом горілиць. Це ваш **загальний резерв**.

7. Стос з **картами паніки** покладіть у зоні досяжності гравців.

Перебіг гри

Гра складається з **двох** фаз:
1. **Вторгнення**;
2. **Повномасштабна війна**.

Ігровий раунд складається з ходів двох гравців (по одному ходу кожного), а хід гравця своєю чергою складається з трьох етапів, які проходять в такому порядку:
1. Підготовка;
2. Бій та отримання бонусів;
3. Компенсація.

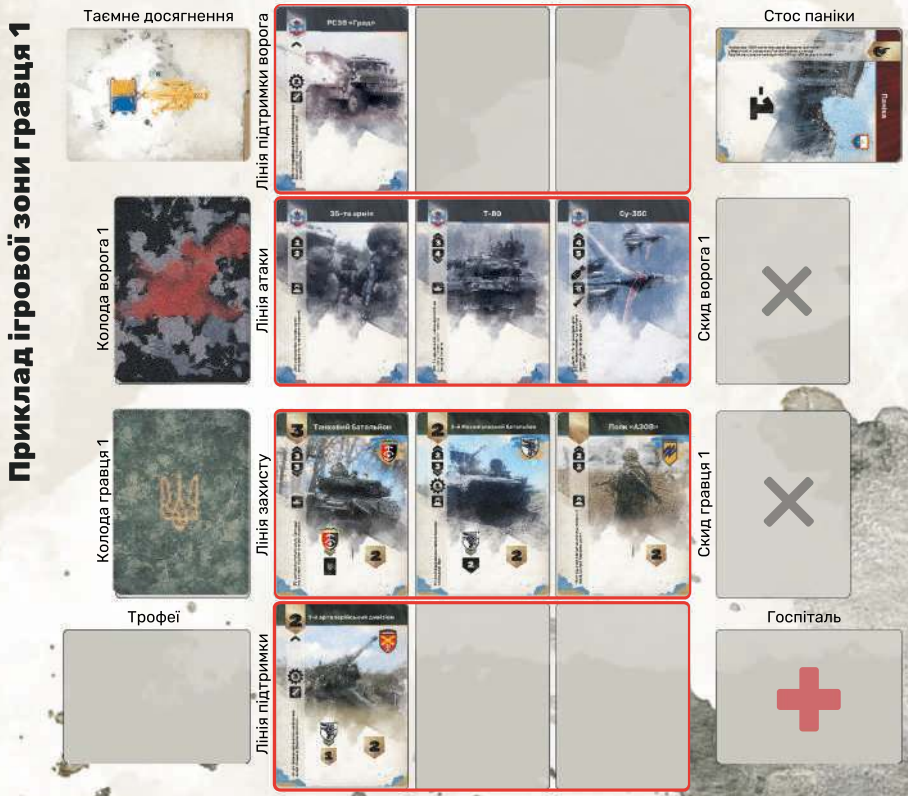
Гравці можуть виконувати свої дії одночасно, окрім отримання компенсації та деблокади об'єктів, де порядок ходу має значення. У кінці раунду — переверніть карту першого гравця, тепер першим ходитиме інший гравець.

***Порада**: якщо це ваша перша партія — ви можете прочитати правила «Вторгнення», зіграти цю фазу повністю, а тоді перейти до прочитання правил фази повномасштабної війни.*

Вторгнення

У свій хід ви повинні виконати наступні дії:

1. Підготовка:
   А. Беріть карти зі своєї колоди, поки не матимете на руці 5 карт. Якщо колода вичерпалася, перетасуйте свій скид і утворіть нову.
   Б. Викладіть перед собою 3 карти зі своєї колоди ворогів горілиць, утворивши лінію атаки.
2. Виберіть, які зі своїх карт ви плануєте використати для бою і викласти в лінії захисту та підтримки (див. Бій та Бонуси).
3. Виберіть, які зі своїх карт ви плануєте використати для посилення своїх загонів (див. Компенсація).
   Якщо в кінці ходу у гравця залишилися карти на руці, він має відправити їх в скид.



Бій

Перед вами на **лінії атаки** лежить 3 карти ворогів. Ви можете вирішити відбити атаку, для цього уважно роздивіться карти у себе на руках.

Навпроти кожної з карт ворога, на свою **лінію захисту**, ви можете викласти 1 карту з руки. Крім того, ви можете викласти додаткову карту на **лінію підтримки**, якщо перед нею вже є карта на лінії захисту.

На лінію захисту можна викладати тільки ті карти, які мають очки атаки та/або захисту. На лінію підтримки можна викладати лише ті карти, які мають очки підтримки.

Після того, як ви викладете всі карти, які вважаєте за потрібне, та активуєте бонуси, відбувається бій. Нападник та захисник одночасно здійснюють свою атаку:

1. Якщо ви виклали карту на **лінію підтримки**, то додайте очки підтримки з цієї карти і до очок атаки, і до очок захисту тієї карти, за якою розташована карта підтримки. Також враховуйте чи посилені атака або захист, на карті підтримки і її спеціальні позначки атаки.

2. Порівняйте значення атаки **своєї карти** зі значенням захисту на карті **ворога**:
   - Якщо значення атаки більше або дорівнює значенню захисту, то ворога знищено. Після розіграшу атаки ворога покладіть знищену карту горілиць у свій **стос трофеїв**.
   - Якщо значення атаки менше ніж значення захисту, то ворог зумів уникнути справедливої кари. Після розіграшу атаки ворога покладіть цю карту горілиць у свій **скид ворогів**.

3. Порівняйте значення атаки **ворога** і значення захисту **своєї** карти:
   - Якщо значення атаки більше або дорівнює значенню захисту, покладіть свою карту горілиць у **госпіталь**.
   - Якщо значення атаки менше ніж значення захисту, покладіть свою карту горілиць у свій **скид**.

Важливо: *карта підтримки зазнає такого ж впливу, що і карта захисту, тобто після бою вам потрібно буде перемістити її у госпіталь або у скид. Ви не враховуєте очки атаки та захисту карти на лінії підтримки, тільки очки підтримки, позначку підкріплення (якщо є), спеціальні позначки атаки (якщо є) і те, чи були атака або захист посиленими. Всі ці властивості передаються карті на лінії захисту, що лежить перед цією картою на лінії підтримки.*

Паніка

Якщо ви вирішили взагалі не викладати свою карту навпроти карти ворога (або не змогли цього зробити), отримайте карту паніки і покладіть її у свій скид. Після цього покладіть карту ворога горілиць у свій скид ворогів.

Особливі символи на картах

Посилений захист (стрілка **під** символом захисту). Таку карту не можна знищити картою зі звичайною атакою.

Посилена атака (стрілка **над** символом атаки). Така карта дозволяє знищити посилений захист карти, розміщеної навпроти.

Підкріплення. Така карта має 0 очок атаки, тому її не можна викласти в лінію атаки чи захисту. Проте ви можете викласти її в **лінію підтримки**, щоб зробити атаку іншої карти посиленою.

Артилерія ворога. В кінці бою: якщо навпроти такої карти було виставлено карту в лінію підтримки, перемістіть цю карту підтримки у госпіталь, незалежно від результатів бою.

Ракетний удар. Така карта знищує всі карти у загальному резерві гравців (приберіть їх під низ колоди, викладіть 5 верхніх карт з колоди карт ЗСУ у загальний резерв; не чіпайте карти міжнародної допомоги). Виконайте цю дію, **якщо вам не вдалося знищити карту ворога з такою позначкою** до отримання компенсації.

Повітряний підрозділ. Таку карту не можна знищити звичайними наземними військами (артилерія, піхота, танкові війська). Вона ж натомість може атакувати наземні війська.

Протиповітряна оборона. Така карта дозволяє знищувати повітряні підрозділи.

Піхота/ Артилерія / Танкові війська. Тип військ. Такі карти не мають особливих властивостей, але допомагають здобути певні досягнення у кінці гри та отримати переможні очки.

Бонуси

Після того, як карта вступила в бій (її виклали на стіл у лінію захисту чи підсилення), або використали для деблокади об'єкта, ви можете використати її бонус (якщо такий є).

Символ бонусу може складатися тільки з однієї (нагорода) або з двох частин:

1. Верхня частина — умова отримання бонусу. Для того, щоб отримати відповідний бонус, серед карт, якими ви розпоряджаєтесь у цей хід (відправили у бій, на деблокаду або на отримання компенсації чи вирішили залишити у руці), має бути принаймні одна інша карта, що відповідає вказаній умові *(окрім особливих умов, позначених *)*.

2. Нижня частина — нагорода, яку ви отримаєте, якщо виконали вказану вгорі умову.

Типи умов

Протягом цього ходу ви знищили вказану кількість ворогів. Якщо кількість не зазначено, потрібно знищити щонайменше 1 карту ворога.

Серед карт, якими ви розпоряджаєтесь протягом цього ходу, є принаймні 1 інша карта з відповідним нарукавним знаком у верхній правій частині карти.

У цьому раунді ви отримали карту паніки.*

Протягом цього ходу ви розіграли принаймні 1 карту зі звичайним захистом.

Протягом цього ходу ви розіграли принаймні 1 карту з посиленим захистом.

В цьому раунді у стосі об'єктів є принаймні 1 карта об'єкта*.

***Примітка**: нарукавні знаки, які активують бонуси, виділені кольором.*

Якщо на карті немає умови для отримання бонусу — ви отримуєте бонус, як тільки карта вступить у бій або буде використана для деблокади об'єкту.

Типи нагород

Один раз за раунд: якщо ви маєте отримати карту паніки, не отримуйте її.

Поверніть одну карту паніки зі своєї колоди, руки або скиду у стос карт паніки.

Візьміть на руку 1 карту зі своєї колоди.

Додайте вказану кількість очок до атаки цієї карти.

Візьміть 3 верхні карти зі своєї колоди ворогів і подивіться їх. Можете відправити 1 карту у скид ворогів. Покладіть карти на верх колоди ворогів у довільному порядку.

Перемістіть будь-яку карту зі свого госпіталю собі на руку.
Увага: щоб отримати вказану нагороду, ви маєте відправити цю карту у госпіталь, а не в бій. Ви не можете використовувати очки атаки, захисту та підтримки цієї карти, якщо вирішили отримати її бонус. Ви можете вирішити не отримувати бонус, щоб не відправляти карту у госпіталь.

Отримайте вказану кількість очок мобілізації (див. Компенсація).

Додайте цій карті вказану кількість очок підтримки.

Додайте вказану кількість очок до захисту цієї карти.

Приклад проведення бою та отримання бонусів

Володимир виклав свої карти на лінії захисту та підтримки і тепер може порівняти значення атаки та захисту на картах, що лежать одна навпроти одної, щоб визначити результати бою.

*Першою в лінії атаки ворога лежить карта **2С19 «Мста-С»**. Вона має 4 очки посиленої атаки, 2 очки посиленого захисту* А *та особливу здатність* ⚙ *знищувати підтримку противника.*
*Володимир вирішив викласти навпроти неї **Танковий батальйон** та **1-й артилерійський дивізіон**. Він додає 3 очки підтримки з карти **1-го артилерійського дивізіону*** Б *до очок атаки та захисту **Танкового батальйону*** В *і отримує 6 очок посиленої атаки та 6 очок посиленого захисту. Завдяки цьому **Танковий батальйон** пробиває захист **2С19 «Мста-С»** (Володимир має більше очок атаки — 6, ніж ворог захисту — 2). При цьому сам **Танковий батальйон** не отримує пошкоджень (він має 6 очок захисту завдяки підтримці, тоді як ворог — лише 4 очки атаки). На жаль, **2С19 «Мста-С»** знищує карту на лінії підтримки завдяки своїй спеціальній властивості* ⚙ Г*. Володимир переміщує карту **2С19 «Мста-С»** у свої трофеї* Г*, карту **1-й артилерійський дивізіон** у свій госпіталь* Д *та карту **Танковий батальйон** у свій скид* Е*.*

*Другою в лінії атаки ворога лежить карта **45-та бригада**. Володимир виклав навпроти неї **Артилерійський дивізіон** і міг би отримати бонус* Є *+2 очки підтримки, якби ця карта знаходилась на лінії підтримки (умова для отримання бонусу — мати принаймні 1 карту з відповідним нарукавним знаком* 🛡*, а Володимир саме вивів у бій **Артилерійську групу*** Ж*). **Артилерійський дивізіон** не може знищити **45-ту бригаду**, адже має всього 0 очок атаки проти 3 очок захисту. **45-та бригада** не може знищити **Артилерійський дивізіон**, адже має звичайну атаку і не зможе пробити посилений захист. У такому разі на кількість очок можна навіть не дивитись. Отже, Володимир переміщує карту **45-та бригада** у скид ворога* З*, а карту **Артилерійський дивізіон** у свій скид* Е*.*

*Третьою в лінії атаки ворога лежить карта повітряного підрозділу **Су-35С**. Володимир виклав навпроти **Артилерійську групу** і посилив її за допомогою карти **ДШБ**, яка здатна знищувати повітряні підрозділи (И) та додає по 2 очки підтримки (Т) до значень посилених атаки та захисту. Він одразу отримує бонус (Т) +3 очки до захисту карти **Артилерійська група**. **Артилерійська група** знищує **Су-35С** (бо має в сумі 6 очок атаки проти 5 захисту). **Су-35С** не завдає пошкоджень **Артилерійській групі** (ворог має 4 атаки, а **Артилерійська група** — аж 7 захисту в сумі). Спеціальна властивість **Су-35С** — ракетний удар (И) не спрацьовує, адже **Су-35С** знищено. Володимир переміщує **Су-35С** у свої трофеї (Г), а **Артилерійську групу** та **ДШБ** у свій скид (Е).*

На цьому бій скінчено і Володимир мав би перейти до отримання компенсації за карти, які він не виводив у бій, але у нього немає таких карт. Хід Володимира скінчено.

Компенсація

Якщо ви не відправили карту у бій (не виклали її на лінію захисту чи підтримки) або на деблокаду об'єкта, ви можете отримати компенсацію, вказану в нижній правій частині карти.

Для цього виберіть карти з руки, викладіть їх на стіл, отримайте компенсацію і перемістіть ці карти у свій скид.

На більшості карт компенсація — це очки мобілізації 3. Ви можете витратити їх, щоб поповнити ряди своїх воїнів. Для цього порахуйте суму очок мобілізації на усіх картах, за які ви хочете отримати компенсацію, та додайте очки мобілізації отримані в якості бонусів. На ці очки ви можете придбати карти із загального резерву, у тому числі карти «Міжнародна допомога». Кожна карта має ціну, вказану у лівому верхньому куті.

Всього в загальному резерві розміщено 5 відкритих карт ЗСУ і стос карт «Міжнародна допомога». Колода карт ЗСУ розміщена горілиць, проте верхню карту колоди не можна купити. Втім, завдяки цьому ви знатимете, яка карта з'явиться наступною, і зможете планувати подальші дії.

Мобілізація здійснюється **по черзі**, починаючи з першого гравця. Спочатку бажану карту з резерву бере перший гравець, на її місце одразу викладається нова карта з колоди, потім свій вибір робить другий гравець, і так по колу, поки у гравців є бажання купувати і вистачає очок мобілізації. Куплені карти покладіть у свій особистий скид. Залишок очок мобілізації згоряє (ви не можете «запам'ятати» і використати цей залишок під час наступних ходів).

Використовуючи дію компенсації, ви також можете скинути карту паніки. Для цього скиньте карту паніки з руки або зі свого скиду в стос карт паніки. Якщо на вашій руці або у скиді немає карт паніки, можете скинути карту зі своєї колоди, після цього перетасуйте її.

Приклад отримання компенсації

Колода резерву | Загальний резерв | Міжнародна допомога

Карти, що залишилися на руці у Анни

*Після бою у Анни в руці залишилося 2 карти і вона хоче отримати компенсацію за них. Вона чекає, поки Володимир закінчить свій хід (адже Володимир — перший гравець, а під час мобілізації важлива черговість). Володимир каже, що під час бою витратив усі карти, тож Анна здійснюватиме мобілізацію сама (в іншому разі спочатку Володимир вибрав би собі карту із загального резерву та виклав би на її місце нову, а тільки потім — Анна, і так далі по черзі). Анна має 2 очки мобілізації (А). Вона вирішує купити карту **98-й батальйон**, яка коштує 1 очко (Б), кладе цю карту у свій особистий скид, а на її місце викладає нову з колоди карт ЗСУ (В). Після цього Анна вирішує купити карту **Міжнародна допомога**, яка також коштує 1 очко (Г). Після цих двох купівель у Анни більше не залишилось очок мобілізації, але ще є карта **2315-й батальйон**, яка дозволяє скинути карту паніки (Ґ). Анна передивляється свій особистий скид, знаходить там карту «Паніка» і повертає її у стос паніки. Після цього вона переміщує дві використані для отримання компенсації карти у свій особистий скид.*

На цьому хід Анни скінчено. Якби у неї на руках ще б залишилися карти (наприклад, карти паніки) — вона мала б перемістити їх у свій особистий скид. Вона перевертає карту першого гравця своїм кольором догори та розпочинається новий раунд.

Перегляд карт

Гравці **можуть** переглядати стос карт паніки, щоб з'ясувати скільки карт там залишилось.

Гравці **не можуть** переглядати власну колоду або колоду ворогів, окрім ситуацій, коли це дозволяє певна карта.

Якщо карта дозволила вам переглянути свою колоду (наприклад, щоб скинути карту паніки), перетасуйте її після цього.

Насування війни

Якщо **колода карт ворогів вичерпалася** — це сигнал того, що повномасштабна війна от-от розпочнеться. Дограйте поточний раунд і розпочніть приготування до фази повномасштабної війни.

***Примітка**: через використання розвідки* *в останньому раунді у вас може бути менше ніж 3 карти ворогів у лінії атаки. У такому разі **не потрібно** перетасовувати скид, щоб додати карти ворогів.*

Повномасштабна війна

Приготування до фази повномасштабної війни

1. Усі ***трофеї*** (карти переможених ворогів), які ви здобули під час фази вторгнення, залиште на місці, ви докладатимете туди нові карти під час фази повномасштабної війни.
2. Порівну розділіть карти ворогів, що не брали участі у вторгненні: карти з цифрою I у правому нижньому куті віддайте першому гравцеві, а карти з цифрою II — другому.
3. Обміняйтеся скидами карт ворогів — передайте іншому гравцю карти зі свого скиду ворогів (тобто тих ворогів, яких ви не знищили і відповідно не поклали до своїх трофеїв). Після цього перетасуйте ці карти з новими картами ворогів, сформувавши **особисті колоди ворогів** для другої фази гри. Покладіть ці колоди долілиць.
4. Кожен гравець перетасовує свої карти зі скиду та з колоди й формує свою **особисту колоду**.
5. Карти, які потрапили в **госпіталь**, залиште на своєму місці. Ви все ще можете повертати їх в гру завдяки властивостям інших карт.
6. До карт подій додайте 4 промокарти та карти об'єктів (3 мости, 3 карти об'єктів, які приносять 3 переможні очки, й один об'єкт, який приносить 4 переможних очки). Перетасуйте їх разом. Під низ покладіть карту крейсера «Москва». Розташуйте ці карти долілиць посередині столу, це — спільний **стос подій**.
7. Не чіпайте загальний резерв, колоду карт ЗСУ та карти загальних і таємних досягнень.

Зміни в правилах

У фазі повномасштабної війни гра відбувається за звичайними правилами, окрім таких змін:

Події

На початку свого ходу перший гравець відкриває верхню карту стосу подій.

1. Якщо це об'єкт (місто, міст або крейсер «Москва») — покладіть його горілиць у центрі столу. Якщо в центрі столу вже лежить об'єкт — покладіть наступний на нього, щоб вони утворили стос об'єктів.
2. Якщо це не об'єкт, а будь-яка інша подія, одразу розіграйте її ефект повністю. Ефект розігрують на кожного гравця окремо. Якщо у верхній лівій частині карти події є символ невідворотності — після розіграшу ефекту цієї карти відкрийте наступну карту зі стосу подій.

Ефекти подій

Скиньте будь-яку 1 карту з руки і візьміть нову карту зі своєї колоди.

Ви можете придбати одну або декілька карт із загального резерву на вказану кількість очок мобілізації.

У цьому раунді викладіть у лінію атаки ворога на 1 карту менше.

Отримайте 1 карту паніки.

У цьому раунді всі ваші повітряні підрозділи буде знищено. Якщо ви відправите в бій повітряний підрозділ, то після бою, незалежно від його результатів, перемістіть його в госпіталь.

Візьміть 3 верхні карти зі своєї колоди ворогів і подивіться їх. Можете відправити 1 карту у скид ворогів. Покладіть карти на верх колоди ворогів у довільному порядку.

Перемістіть будь-яку карту зі свого госпіталю собі на руку.

Скиньте будь-яку 1 карту з руки (у цьому раунді у вас буде менше карт на руці).

Деблокада об'єктів

Стос об'єктів є загальним для обох гравців.

Якщо на початку раунду (після відкриття карт подій та підготовки гравців до ходу) у стосі об'єктів є принаймні 1 карта, гравці можуть спробувати деблокувати об'єкт, який знаходиться зверху стосу.

Гравці вибирають, які карти з руки хочуть використати (можна вибрати від 0 до 5 карт) і, починаючи з першого гравця, по черзі змагаються за право деблокувати об'єкт. Для цього гравці по черзі роблять ставки, називаючи суму очок атаки або захисту (в залежності від того, що потрібно для деблокади), на картах, які планують використати, або ж пасують. Аукціон продовжується, допоки не спасує один (тоді ставка іншого виграла) або усі гравці.

Можливі наслідки деблокади об'єктів

1. Гравці **не змогли** чи **не захотіли використати карти для деблокади об'єкта**. У такому разі кожен з гравців отримує по 1 карті паніки. Об'єкт залишається зверху стосу.
2. Гравець **запропонував достатню кількість очок для деблокади**. У такому разі його карти із відповідною кількістю очок атаки чи захисту використовуються для деблокади об'єкта: покладіть їх у скид гравця в кінці ходу; деблокований об'єкт покладіть у трофеї цього гравця.
3. Гравці **не змогли** чи **не захотіли запропонувати достатню кількість очок для деблокади об'єкта, але гравець, який виграв аукціон запропонував принаймні частину потрібних очок**. У такому разі його запропоновані для деблокади карти в кінці ходу відправляються у його скид, об'єкт залишається зверху стосу і **ніхто з гравців** не отримує карту паніки.

***Примітка**: ви не можете отримати компенсацію за карти, використані для деблокади об'єкта.*

Приклад розіграшу подій і деблокади об'єкта

На початку ходу *Анна (вона перший гравець) відкриває верхню карту стосу подій. Це* ***Час настав****. І Анна, і Володимир отримують по 3 очки мобілізації* А*, які мають витратити негайно. Спочатку Анна купує карту із загального резерву, потім Володимир, потім знову Анна (якщо ще не витратила всі 3 очки мобілізації) тощо.*
Після цього Анна відкриває наступну карту зі стосу подій, адже на першій був символ невідворотності Б*. Це —* ***Бавовна****. Завдяки її ефекту* В *Володимир і Анна мають викласти по 2 карти в лінію атаки ворога замість трьох. На карті* ***Бавовна*** *також є символ невідворотності* Г*, і Анна відкриває наступну карту події —* ***Атака з моря****. Ефект цієї карти* Ґ *змушує Анну і Володимира скинути по одній карті з руки. Анна відкриває ще одну карту* Д *— об'єкт* ***Маріуполь****. Вона кладе його у стос об'єктів. На цьому розіграш подій завершено.*

Гравці виконують підготовку до ходу: *добирають на руку до п'яти карт. Гравці викладають по 2 карти, а не 3 (ефект карти* ***Бавовна*** В*) з особистих колод ворогів в лінію атаки ворогів. Після цього гравці скидають по одній карті з руки на свій вибір (ефект карти* ***Атака з моря*** Ґ*).*

Розпочинається деблокада. *Для того, щоб деблокувати* ***Маріуполь****, гравцям потрібно витратити 4 очки захисту* Е*. Анна вирішує не витрачати карти на деблокаду, адже має всього 4 карти на руці і доволі сильних ворогів. Вона каже «пас».*
Тепер черга Володимира ухвалити рішення. Якщо він також спасує — обидва гравці отримають по карті паніки, але Володимир вирішує не пасувати, бо це гарний шанс забрати ***Маріуполь*** *собі і наблизитись до перемоги. Він викладає одну карту —* ***Другий батальйон****, що має 3 очки захисту* І*, а також бонус* Є*: якщо у стосі подій є хоча б один об'єкт, то захист* І *цієї карти збільшується на 2 очка. В сумі Володимир отримує 5 очок захисту, чого цілком достатньо для деблокади Маріуполя. Він переміщує карту* ***Маріуполь*** *собі в трофеї (в кінці гри ця карта принесе 4 переможні очки* Ж*), а використану для деблокади карту переміщує у свій особистий скид в кінці ходу (ця карта враховується для отримання бонусу з інших карт). На цьому деблокаду об'єктів завершено. Гравці можуть переходити до бою і отримання бонусів.*

Карти ворога

Як бачите, ворог став набагато сильнішим, але, на щастя, і ви не марнували час. Під час свого ходу ви так само, як і раніше, маєте відкривати карти ворога і викладати їх горілиць у лінію атаки.

У лінії атаки має бути 3 карти ворога, якщо в цьому раунді не було відкрито карти події, яка вказує інше.

Якщо під час відкриття карт ворога з'явилася карта без очок атаки і захисту, розмістіть її в лінію підтримки ворога, на перше доступне місце. Підтримка ворога працює за тими ж правилами, що й ваша.

Якщо колода ворогів вичерпалася, перетасуйте її і утворіть нову.

Кінець гри

Гра закінчується, якщо:

1. **У поточному раунді відкрито карту події «Крейсер "Москва"»**. Дограйте поточний раунд та переходьте до підрахунку переможних очок.
2. **У кінці раунду в стосі карт паніки не залишилось карт**. Переходьте до підрахунку переможних очок.

Перед підрахунком переможних очок об'єднайте свій скид зі своєю колодою.

Підрахунок переможник очок

1. Перевірте умови виконання кожного із 4 досягнень, відкритих на полі. Гравець, який повністю виконав умови досягнення, забирає його собі і отримує вказані на карті досягнення переможні очки. Якщо умови досягнення виконали обидва гравці, карту досягнення і відповідні переможні очки не отримує ніхто.
2. Відкрийте карти таємних досягнень. Кожен гравець, який виконав своє таємне досягнення, отримує переможні очки за нього.
3. Кожен гравець підраховує переможні очки за деблоковані об'єкти, що знаходяться у нього в трофеях.
4. Кожен гравець додає усі свої переможні очки за досягнення та деблоковані об'єкти і віднімає від отриманої суми по 1 очку за кожну карту паніки у своїй колоді.

Гравець із найбільшою кількістю очок перемагає.

У разі нічиєї виграє гравець із найменшою кількістю карт паніки.

Якщо і це не допомогло визначити переможця — задонатьте на армію та зіграйте ще одну партію в цю гру.

Правила соло-гри

Приготування до гри соло відбувається як зазвичай, за винятком таких змін:

1. Вам не знадобиться карта першого гравця.
2. Ви не берете 2 карти таємних досягнень, щоб залишити собі з них одну. У соло-грі доступні тільки 4 карти досягнень, викладені горілиць.
3. У стосі карт паніки має бути 8 карт, а не 16.

Зайві карти поверніть у коробку.

Фаза **вторгнення** проходить без змін.

Фаза **повномасштабної війни** проходить зі змінами, залежно від вибраного рівня складності:

Для простішої гри: додайте карти ворогів, що не брали участі у вторгненні (з цифрою I у правому нижньому куті) в скид ворогів. Перетасуйте їх та сформуйте нову колоду ворогів.

Для складнішої гри: поверніть скид ворогів у коробку. Візьміть карти ворогів, що не брали участі у вторгненні (з цифрою I в правому нижньому куті), перетасуйте їх та сформуйте нову колоду ворогів.

Для неймовірно складної гри: підготуйте колоду ворогів, як вказано в режимі складної гри, однак приберіть промокарти зі стосу подій.

Коли колода ворогів вичерпається вперше, додайте до скиду ворогів карти, що не брали участі у вторгненні (з цифрою II в правому нижньому куті), перетасуйте їх та сформуйте нову колоду ворогів. Якщо у вас вдруге закінчаться карти в колоді ворогів — просто перетасуйте скид і утворіть нову колоду ворогів.

Під час **деблокади об'єктів** першим свою ставку робить ворог. Для цього відкрийте верхню карту з колоди ворога і покладіть її навпроти відкритого об'єкта. Далі ви як зазвичай вибираєте будь-яку кількість карт, яку хочете запропонувати для деблокади.

Ви порівнюєте відповідне значення (атаки чи захисту) своїх запропонованих карт з картою об'єкта і картою ворога.

1. Якщо ви не запропонували карт — отримайте карту паніки.
2. Якщо ви запропонували принаймні 1 карту, але значення і на карті ворога, і на вашій карті чи картах менші за потрібне — об'єкт залишається зверху стосу, а ви не отримуєте карту паніки.
3. Якщо значення на карті ворога більше або дорівнює потрібному і перевищує ваше — покладіть об'єкт біля колоди ворога.
4. Якщо значення на карті ворога більше або дорівнює потрібному і дорівнює вашому — об'єкт лишається зверху стосу.
5. Якщо значення на вашій карті або картах більше або дорівнює потрібному і більше від значення на карті ворога — ви забираєте об'єкт у свій стос трофеїв.

В кінці ходу скиньте свої карти, використані для деблокади об'єкта, у свій скид, а карту ворога — у скид ворога.

***Примітка**: якщо на карті ворога є тільки очки підтримки, це означає, що її атака або захист при деблокаді дорівнюють нулю. Якщо ви не запропонували карт — ваші значення атаки або захисту при деблокаді також дорівнюють нулю.*

Кінець соло-гри

Гра закінчується, якщо:

1. **На початку ходу у вас на руці опинилося одразу 3 чи більше карт паніки**. Ви зазнали поразки.
2. **У кінці раунду в стосі карт паніки не залишилось карт**. Ви зазнали поразки.
3. **Ворог здобув третій об'єкт**. Ви зазнали поразки.
4. **У поточному раунді відкрито карту події «Крейсер "Москва"»**. Дограйте поточний раунд та переходьте до підрахунку переможних очок.

Підрахунок переможних очок проходить як зазвичай, проте ви не отримуєте очки за таємне досягнення. Визначте свій ранг відповідно до кількості отриманих очок:

Ранг	Кількість переможних очок
Залізний генерал	38
Генерал	35
Полковник	33
Майор	30
Капітан	28
Лейтенант	25
Сержант	22
Рекрут	20
Ворожий диверсант	0–19

Режим гри «Червона калина»

Якщо ви вирішили грати в режимі «Червона калина» (удвох чи соло), щоб зробити гру швидшою, напруженішою і сповненою випадковостей, пропустіть фазу вторгнення.
Формуючи колоду ворогів, перетасуйте карти ворогів з цифрою I в правому нижньому куті з 12 картами ворогів з прапорцем вибраного кольору (жовтого чи блакитного).
Усі інші правила залишаються без змін.

Часті питання

Що відбувається, якщо у стосі паніки залишилася всього одна карта, але за результатами бою обидва гравці мають отримати по карті паніки?
В такому разі тільки перший гравець отримує карту «Паніка».

Серед моїх карт в цей хід є 3 карти з однаковими нарукавними знаками у верхній правій частині карти і ще одна карта, виведена у бій, на якій умова для отримання бонусу — мати саме такий нарукавний знак. Чи отримаю я бонус тричі?
Ні. Для отримання бонусу вам потрібно мати принаймні одну карту з відповідним нарукавним знаком. Якщо ви маєте більше ніж одну — бонус не збільшується.
Втім, якщо у вас є одразу декілька карт, в умові для отримання бонусу яких зазначено, що потрібно мати хоча б одну карту з відповідним нарукавним знаком, то ви отримаєте бонус за кожну таку карту (за умови, якщо ви вивели ці карти у бій і маєте принаймні одну карту з відповідним нарукавним знаком).

Якщо у лінії захисту стоїть карта зі звичайними атакою і захистом, а у лінії підтримки з посиленими, то чи вважається захист та атака обох карток посиленими?
Так. Також ви можете використовувати властивості спеціальних позначок карти на лінії підтримки, якщо це необхідно.

Хто стає першим гравцем у фазі повномасштабної війни?
Наприкінці останнього раунду фази вторгнення (коли у колоді ворогів скінчилися карти) переверніть карту першого гравця як зазвичай. У першому раунді повномасштабної війни першим гравцем буде той, чий колір зараз позначено на карті першого гравця.

У цьому ході серед відкритих карт подій не було жодного об'єкта, але у стосі об'єктів лежить карта, яку ми не деблокували під час минулого ходу. Чи можемо ми деблокувати її зараз?
Так, якщо на початку ходу, після відкриття карт подій, у стосі об'єктів є хоча б одна карта — ви можете спробувати деблокувати її.

Чи можна деблокувати 2 об'єкти за один раунд?
Ні.

Що означає «-1» на карті паніки?
Це нагадування, що в кінці гри кожен гравець втратить по одному переможному очку за карту «Паніка» у своїй колоді.

на ЗСУ • 10% на ЗСУ • 10% на ЗСУ • 10% на ЗСУ • 10% на ЗСУ • 10% на ЗСУ •

Над грою працювали
Видавництво: Kilogames
Керівник проєкту: Олександр Полікарпов
Автор гри та дизайнер: Володимир Семенів
Редакторка: Ольга Іванченко
Коректорка: Алла Костовська

Відео-правила гри ЗСУ

Kilogames