

Иллюстрированное приложение

# ЗАКАТ

# ИМПЕРИИ

СВОД ПРАВИЛ И РЕКОМЕНДАЦИЙ





# Быстрый старт

Цель игры: одержать победу в 3-х игровых годах из 5, разбив армию противника. Игра также может закончиться ничьей ввиду условия карты событий, либо в случае равного количества побед обоих игроков.

Распределите карты событий по годам, перетасуйте стопки, вытяните из каждой одну карту события взакрытую и положите рубашкой вверх на середину стола. Так, на середине стола получится линия из карт - по одной каждого года войны.

Случайным образом определите, кто играет на стороне Антанты, а кто на стороне Центральных держав.

Перетасуйте свои игровые колоды и возьмите каждый по 10 карт взакрытую себе в руку.

Первый ход в 1914 игровом году всегда за Центральными державами.



Вы готовы! Начните игру, последовательно проходя через все фазы года:

- 1) Бросок дайсов для определения количества жизней в этом году.

*В случае, если на дайсе выпадет значение меньше 6, к нему прибавляется 6 очков.*

- 2) Первая выкладка. Первым свои карты выкладывает, распределяя их по рядам, тот игрок, чей ход определен картой года/началом войны. За один раз можно выложить неограниченное количество карт. Как только первый игрок выложит необходимые карты на стол, второй игрок может выкладывать свои;

- 3) Вторая выкладка. Игроки могут доложить до 3-х карт из руки;

- 4) Игроки открывают карту событий этого года;

- 5) Вой. Игроки по очереди ходят выложенными на поле впитамии или действиями из руки;

*Победившим считается тот, у кого к концу боя остается больше очков жизни. Если значения равны, объявляется ничья.*

- 6) Победивший забирает карту события выигранного года, либо объявляется ничья в случае равных очков жизни. Каждый игрок берет из своей игровой колоды 2 верхних карты.





## Первая выкладка

После определения очередности хода, тот игрок, что ходит первым в этом году, выкладывает из руки на стол карты юнитов, распределяя их по рядам. Второй игрок начинает выкладывать свои карты только после того, как первый полностью завершил фазу. В рамках этой фазы года можно разово выложить любое количество карт.

## Вторая выкладка

После того, как второй игрок завершил фазу первой выкладки, начинается фаза второй выкладки, где оба игрока в той же очередности могут разово выложить на стол до 3-х карт юнитов. Таким образом, вторая выкладка дает возможность игрокам скорректировать результаты предыдущей фазы.

## Условие карты событий

Условие карты событий года должно быть выполнено немедленно, если оно направлено на юнит (-ы) или очки жизни игроков, либо выполняться в течение всей фазы боя, если оно вносит изменения в игровой процесс данного года. Условия событий играют в порядке, указанном на карте: сначала верхнее, затем нижнее.

## Бой

Данная фаза является решающей для всего года. Игроки по очереди, начиная с того, кто ходит первым в этом году, атакуют своими войсками войска противника. За один ход можно использовать только одну карту, если нет дополнительных условий, позволяющих разыграть сразу несколько карт. В бою можно **нейтрализовать юнит, уничтожить юнит, отнять очки жизни игрока, вскрыть подводную лодку, а также использовать карту действия** из руки, выполняя ее условия.

## Ход боя

Первый игрок выбирает свою карту юнита, с поля или карту действия из своей руки и делает ход, выбирая один из возможных маневров: **нейтрализовать/уничтожить юнит** второго игрока, выполнить условие карты действия, либо отнять очки жизни. Затем право атаковать переходит ко второму игроку. Атака карт юнитов происходит согласно их функции, если не указано иного: так, пехота атакует пехоту, флот атакует флот, авиация атакует авиацию.

Как только у игрока в одном из рядов не остается юнитов, у противника появляется возможность атаковать его очки жизни юнитами из своего соответствующего ряда, либо юнитами с свойствами атаки нескольких рядов.

*Так, например, если в ряду пехоты первого игрока не осталось ни одной карты с силой, а у второго игрока есть юнит пехоты с силой 4, то в случае атаки первый игрок потеряет 4 очка жизни, но при этом атакующий юнит второго игрока уйдет в сброс.*

В случае, если игрок спасует свой ход, противник может продолжить неограниченную ходами атаку юнитов или очков жизни противника, если у него есть карты юнитов на поле, либо тоже спасовать и приступить к подсчету очков жизни и определению победившей стороны в этом году. Спасовавший игрок больше не может делать ходы в этом игровом году.



## Итог боя

Итогом боя может быть победа одной из сторон, либо ничья. Победившим считается игрок с большим количеством очков жизни.



## Подготовка к игре

Мы рекомендуем в первые несколько игр не задействовать карты событий, поскольку они приносят в игровой процесс дополнительные условия, усложняющие бой.

### Игра без карт событий:

Вам понадобится перетасовать свою игровую колоду, затем взять 10 верхних карт в руку - это и будет ваша армия в первом году - а оставшиеся карты игровой колоды отложить в сторону. Карты быстрого призыва кладутся отдельной стопкой между двумя игровыми колодами обоих игроков.

### Игра с картами событий:

Вам понадобится рассортировать карты событий по годам, затем перетасовать стопку карт каждого года и выбрать взакрытую одну карту события, положив ее рубашкой вверх на середину стола. В итоге у вас на середине стола окажется 5 рандомных карт событий каждого года (1914, 1915, 1916, 1917, 1918), разделяющих игровое поле на две стороны. После этого перетасуйте свою игровую колоду, возьмите 10 верхних карт в руку - это и будет ваша армия в первом году - а оставшиеся карты игровой колоды отложите в сторону. Карты быстрого призыва кладутся отдельной стопкой между двумя игровыми колодами обоих игроков.

## Игровой процесс

Каждый игровой год - это последовательное прохождение фаз.

*Первый ход в 1914 игровом году всегда делают Центральные державы.*

Год делится на 6 фаз:

- 1) Бросок дайсов для определения количества жизней в этом году;
- 2) Первая выкладка. Игроки по очереди выкладывают из руки на стол карты юнитов, распределяя их по рядам. Первым свои карты выкладывает тот игрок, чей ход определен картой года/началом войны. За один раз можно выложить неограниченное количество карт. Как только первый игрок выложит необходимые карты на стол, второй игрок может выкладывать свои;
- 3) Вторая выкладка. Игроки могут доложить до 3-х карт на стол из руки;
- 4) Игроки открывают карту событий этого года;
- 5) Вой. Игроки по очереди ходят выложенными на поле юнитами или действиями из руки;
- 6) Победивший забирает карту событий выигранного года, либо объявляется ничья в случае равных очков жизни. Каждый игрок берет из своей игровой колоды 2 карты.

*Если вы играете без карт событий, то пропустите 4-ю фазу, а для определения очередности хода в начале второго и последующих игровых годов можно бросать кубик.*

## Бросок дайсов

В начале года каждый игрок кидает свой дайс для определения количества очков жизни на весь этот год: от 6 до 20. В случае, если выпадает значение меньше 6, к нему прибавляется 6 очков. Так, например, если на дайсе выпало 2 очка, игрок получает 8 очков жизни на год. Для того, чтобы отнимать или прибавлять очки жизни, нужно просто повернуть дайс нужной гранью.

Если на дайсе максимальное число (20 очков жизни), а в карте события указано, что вам добавляется еще 2 или 3 очка жизни, можно воспользоваться кубиком, доложив его нужной гранью к дайсу.



## Первая выкладка

После определения очередности хода, тот игрок, что ходит первым в этом году, выкладывает из руки на стол карты юнитов, распределяя их по рядам. Второй игрок начинает выкладывать свои карты только после того, как первый полностью завершил фазу. В рамках этой фазы года можно разово выложить любое количество карт.

## Вторая выкладка

После того, как второй игрок завершил фазу первой выкладки, начинается фаза второй выкладки, где оба игрока в той же очередности могут разово выложить на стол до 3-х карт юнитов. Таким образом, вторая выкладка дает возможность игрокам скорректировать результаты предыдущей фазы.

## Условие карты событий

Условие карты событий года должно быть выполнено немедленно, если оно направлено на юнит (-ы) или очки жизни игроков, либо выполняться в течение всей фазы боя, если оно вносит изменения в игровой процесс данного года. Условия событий играют в порядке, указанном на карте: сначала верхнее, затем нижнее.

## Бой

Данная фаза является решающей для всего года. Игроки по очереди, начиная с того, кто ходит первым в этом году, атакуют своими войсками войска противника. За один ход можно использовать только одну карту, если нет дополнительных условий, позволяющих разыграть сразу несколько карт. В бою можно **нейтрализовать юнит, уничтожить юнит, отнять очки жизни игрока, вскрыть подводную лодку, а также использовать карту действия** из руки, выполняя ее условия.

## Ход боя

Первый игрок выбирает свою карту юнита, с поля или карту действия из своей руки и делает ход, выбирая один из возможных маневров: **нейтрализовать/уничтожить юнит** второго игрока, выполнить условие карты действия, либо отнять очки жизни. Затем право атаковать переходит ко второму игроку. Атака карт юнитов происходит согласно их функции, если не указано иного: так, пехота атакует пехоту, флот атакует флот, авиация атакует авиацию.

Как только у игрока в одном из рядов не остается юнитов, у противника появляется возможность атаковать его очки жизни юнитами из своего соответствующего ряда, либо юнитами с свойствами атаки нескольких рядов.

*Так, например, если в ряду пехоты первого игрока не осталось ни одной карты с силой, а у второго игрока есть юнит пехоты с силой 4, то в случае атаки первый игрок потеряет 4 очка жизни, но при этом атакующий юнит второго игрока уйдет в сброс.*

В случае, если игрок спасует свой ход, противник может продолжить неограниченную ходами атаку юнитов или очков жизни противника, если у него есть карты юнитов на поле, либо тоже спасовать и приступить к подсчету очков жизни и определению победившей стороны в этом году. Спасовавший игрок больше не может делать ходы в этом игровом году.



## Итог боя

Итогом боя может быть победа одной из сторон, либо ничья. Победившим считается игрок с большим количеством очков жизни.







## Атака очков жизни

Очки жизни - это жизненная сила игрока в игровом году, которую обороняет его армия на поле боя. Если очки жизни у вас закончатся, а у противника будет еще хотя бы одно, вы проиграли бой. В случае, если у обоих игроков больше нет карт на поле, способных проводить атаку, победившим в бою считается тот, у кого на данный момент очков жизни больше. При равном количестве очков жизни к концу боя - объявляется ничья.

Атаковать очки жизни противника можно картами юнитов, но только в том случае, если в соответствующем атакующему юниту ряду нет ни одной карты с силой (См. Сила юнита). При этом атакующий юнит уходит в сброс, а число, равное его силе, снимается из очков жизни противника. Если же в ряду еще есть карты с силой, то сначала необходимо уничтожить их.

Юниты со свойствами, позволяющими проводить атаку в нескольких рядах ("Бьет авиацию", "Бьет флот", "Бьет пехоту"), могут отнять очки жизни, если хотя бы в одном из них нет карт с силой. Нейтрализованные юниты также считаются препятствием для атаки очков жизни.



## Вскрытие подводной лодки

Юниты со свойствами "Подводная лодка" и "Подводная лодка-минер" кладутся на поле рубашкой вверх и считаются скрытыми, пока их не вскрыет противник или сам игрок. Скрытые подводные лодки не могут уничтожать, но могут один раз за год нейтрализовать один вскрытый юнит флота, не вскрываясь и не уходя в сброс, независимо от силы атакующего юнита. Скрытую подводную лодку нельзя нейтрализовать или уничтожить юнитом, не имеющим такого же свойства. Для того, чтобы вскрыть подводную лодку, необходимо потратить один ход, сообщив противнику, что вы тратите ход на вскрытие одной подводной лодки (его или своей). В случае, если игрок вскрывает свою подводную лодку, он может в этом же ходу провести с ее помощью атаку. Если же игрок вскрывает подводную лодку противника, то он не может атаковать ее в этом же ходу. Вскрытая подводная лодка атакует юниты ряда флота противника по обычным правилам уничтожения/нейтрализации. Скрытую подводную лодку можно атаковать только также скрытым юнитом со свойствами "Подводная лодка" или "Подводная лодка-минер". В этом случае ведется подводная война, где атакующий игрок идет ва-банк: противники одновременно переворачивают скрытые подводные лодки (атакующую и атакующую) рубашкой вверх и тот юнит, у которого сила меньше, уничтожается и уходит в сброс, а победивший юнит остается на поле вскрытым.





## Описание карт

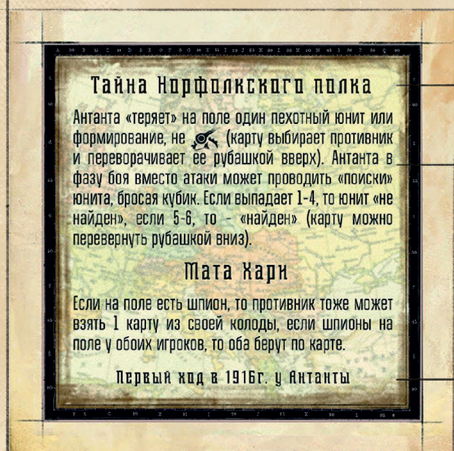
В игре всего пять типов карт: юнит, действие, личность, событие и карты быстрого призыва.

## Карты событий

40 квадратных карточек, по 8 штук для каждого года войны. На карточке от 1 до 3-х событий с условиями, влияющими на одну или обе стороны. Кроме того, карта содержит указание очередности первого хода в следующем году (кроме 1918 года). В 1914 году право первого хода всегда принадлежит Центральным державам. Условия событий играют в порядке, указанном на карточке: сначала верхнее, затем нижнее. Действие условия карты событий распространяется только на один год.



Из 8 карточек каждого года случайно взакрываются выбирается одна и кладется рубашкой вверх в середину стола. Так, на столе остается пять, разложенных по порядку (1914, 1915, 1916, 1917, 1918), карточек событий рубашками вверх, составляющих таким образом отдельный ряд посередине поля боя, который отделяет армию одного игрока от армии другого.



Название события,  
к которому приурочено условие

Условие события, направленное  
на одну или обе стороны

Указание очередности хода в  
следующем году



# Карты юнитов

Карты юнитов - это непосредственная армия игроков.

Они делятся на юниты флота, юниты пехоты и юниты авиации, имеют силу и функцию, а некоторые - свойства и умения.

Сила юнита, с которой он атакует противника

Свойства юнита

Наименование юнита

Функция юнита и его принадлежность к фракции

Умение юнита



**ДИРИЖАБЪ: «АСТРА»**



Может наносить урон с силой юнитам пехоты и флота.

5

Антанта



**Сила юнита** - это его атакующая и защитная способность одновременно: при атаке юнит сравнивает свою силу (атакующая способность) с силой юнита противника (защитная способность) и уничтожает, либо нейтрализует его, исходя из соотношения и дополнительных свойств или умений.

(См. Уничтожение юнита, Нейтрализация юнита, Бой)

**Функция юнита** - это его принадлежность к ряду флота, пехоты, либо авиации. Юнит может атаковать только юниты соответствующего ряда противника, если его свойства не позволяют проводить атаку и в других рядах.

Кроме того, цвет функции юнита определяет его принадлежность к фракции: **зеленый** - Антанта, **красный** - Центральные державы, **черный** - карты быстрого призыва.

Центральные державы



**Авиация**  
Располагается в верхнем ряду на поле.



**Пехота**  
Располагается в среднем ряду на поле.



**Флот**  
Располагается в нижнем ряду на поле.

**Свойства юнита** - это его индивидуальная способность, добавляющая умение или дополнительное условие при атаке. (См. Значки свойств юнита)

**Умение юнита** - это его индивидуальная способность, которая прописывается на карте в случае каких-то дополнительных уточнений свойства юнита, либо особенная характеристика Личности.



## Карты личностей

Личность - это персонаж, имеющий функцию и умение, но не имеющий силы.

Личность можно нейтрализовать действием "Газовая атака" и уничтожить действиями "Снайпер" и "Эпидемия испанки". Карты юнитов не могут никак влиять на Личность, в то же время, если в ряду осталась карта личности и нет ни одной карты юнита, то ряд считается незащищенным.



**МЕХМЕТ ВЕХИП-ПАША**

Имя личности

Функция личности

Умение личности



Добавляет 2 к силе всем юнитам в ряду.  
Не влияет на .



**СНАЙПЕР**



Уничтожает одну выбранную личность на поле.

## Карты действий

Действия - это особые умения фракции, делящиеся на универсальные и индивидуальные.

**Универсальные действия** присутствуют в обеих колодах, **индивидуальные** - присущи только одной из сторон: Антанте, либо

Центральным державам.

Карта действия разыгрывается только в фазу боя и занимает собой один ход (См. Бой).



**СНАЙПЕР**



Уничтожает одну выбранную личность на поле.



**ЖЕНСКИЙ БАТАЛЬОН СМЕРТИ**



В битве под Смирновым в составе 525-го пехотного полка совершил 14 германских лок.

## Карты быстрого призыва

Карты, выходящие на поле при реализации свойства "Призыв", либо специального условия карты событий, призывающего конкретную карту на поле. Это дубликаты уже существующих в игровых колодах юнитов.

Их рубашка и функция отмечены черным цветом, а иллюстрации выполнены в сепии.

Карты быстрого призыва кладутся на поле отдельной стопкой и играют в нужный момент.

В случае, если карта быстрого призыва уже была сыграна (находится на поле / в руке, благодаря действию "Призыв в тылы", или ранее ушла в сброс), а игроку на руку пришла такая же, но оригинальная (с функцией зеленого или красного цвета), пришедшую карту необходимо немедленно отправить в сброс и взять вместо нее следующую верхнюю карту из игровой колоды.



## Значки свойств юнитов



### Бьет авиацию

Обозначает способность юнита атаковать, помимо своей основной функции, ряд авиации. Так, пехотный юнит с таким значком может в свой ход сделать выбор, на какой ряд обрушить свою атаку и нейтрализовать/уничтожить либо юниты пехоты, либо юниты авиации.



### Бьет флот

Обозначает способность юнита атаковать, помимо своей основной функции, ряд флота. Так, пехотный юнит с таким значком может в свой ход сделать выбор, на какой ряд обрушить свою атаку и нейтрализовать/уничтожить либо юниты пехоты, либо юниты флота.



### Бьет пехоту

Обозначает способность юнита атаковать, помимо своей основной функции, ряд пехоты. Так, юнит флота с таким значком может в свой ход сделать выбор, на какой ряд обрушить свою атаку и нейтрализовать/уничтожить либо юниты флота, либо юниты пехоты.



### Не бьет пехоту

Обозначает неспособность юнита атаковать пехотный ряд, даже находясь там по своей основной функции.

### Бомбардировщик

Обозначает способность юнита авиации атаковать также юниты флота и пехоты. Как правило, карта с таким значком содержит в описании дополнительную информацию о силе бомбардировки.



*Так, например, если у юнита основная сила 7, а сила бомбардировки 5, то игрок может выбрать: нанести урон 7 ряду авиации, либо обрушить свою атаку на ряд флота или пехоты, но с силой 5.*

Бомбардировка также может производиться по очкам жизни противника, если в рядах пехоты или флота нет юнитов с силой. В этом случае, отниматься будут очки равные силе бомбардировки, а не силе юнита.



### Шпион

Позволяет игроку взять три верхние карты из игровой колоды соперника, посмотреть их и положить обратно в любой последовательности, либо вовсе убрать в низ колоды. Это свойство дает возможность узнать карты, которые придут сопернику в следующем году и либо предотвратить их получение, либо воспользоваться этим знанием.



### Броня

Обеспечивает защиту от нейтрализации. Юнит с таким свойством невозможно нейтрализовать, его можно только уничтожить юнитом равной либо большей силы.





### Призыв

Позволяет юнитам с этим свойством призывать из карт быстрого призыва на поле смежные карты, указанные в умении юнита. После призыва юнит и призванная карта становятся формированием, суммируя свои силы и свойства. Нейтрализовать или уничтожить каждую карту формирования в отдельности нельзя (за исключением карты действия "Снайпер". См. Снайпер), только вместе. Атакуют формирования также исключительно суммой своих сил, а не по отдельности.

*Так, карта "Жозеф Галиени" с силой 5 призывает юнит "Марокканская дивизия" с силой 5 и вместе они становятся формированием с суммарной силой 10.*

В течение всего боя формирование считается одним юнитом.

### Мина

Действует один год и только на ряд флота. Обозначает способность юнита выставлять мины для всех юнитов флота противника, не позволяющие производить атаки до их устранения. Мины выставляются сразу же при появлении юнита с таким свойством на поле. Деактивированный ряд может быть атакован, находясь под действием мин, однако никаких ответных атак он не производит.

Мины можно устранить тремя способами:

- 1) При помощи юнита со свойством "Разминирование" (См. Разминирование)
- 2) Уничтожить любой юнит флота, кроме личности, о мины и таким образом прекратить их действие на весь ряд
- 3) Дождаться окончания года, в следующем году действие свойства "мина" заканчивается и ряд флота снова может атаковать.

Свойство "мина" не является точной копией действия "Подводные мины" (См. Подводные мины)



### Разминирование

Юниты с этим свойством могут уничтожить мины, выставленные как юнитом соперника, так и действием "Подводные мины".

Деактивация мин занимает один ход.



### Машина

Обозначает, что юнит является механизированным средством и на него не оказывают влияния такие действия, как "Эпидемия испанки", "Газовая атака", "Полевой подвижный госпиталь" и "Собаки-санитары".

### Подводная лодка

Обозначает, что юнит является механизированным подводным средством и на него не оказывают влияния такие действия, как "Эпидемия испанки", "Газовая атака", "Полевой подвижный госпиталь" и "Собаки-санитары".

Карта юнита с таким свойством выкладывается на поле рубашкой вверх и считается скрытой. Скрытые подводные лодки не могут уничтожить юниты противника, однако способны один раз в году нейтрализовать юнит ряда флота противника, не вскрываясь.

Чтобы уничтожить юнит, подводной лодке необходимо быть вскрытой (См. Вскрытие подводных лодок).



### Подводная лодка-минер

То же, что Подводная лодка, однако, будучи вскрытой, Подводная лодка-минер немедленно активизирует свойство "Мина".





## Карты действия

### Август фон Макензен

Играется во время атаки противника. Отражает силу удара на любой юнит или формирование противника, не слабее атакующего более, чем на 2 единицы силы. Юнит выбирает сам противник, исходя из функции и свойств своей атаковавшей карты. Так, если функция атакующего юнита - авиация, то и отраженный удар придется по ряду авиации. Если же в ряду нет подходящих юнитов (или нет их вообще), кроме атакующего, то он самоуничтожается, так как сила атаки переходит на него самого. В случае, если у атакующего юнита есть свойства, позволяющие проводить атаку на другие ряды, то силу отраженного удара можно направить на них. Если противник атакует сразу несколькими юнитами (при помощи действия "Брусиловский прорыв", либо по условию карты событий), то отраженный Макензеном удар придется по самому сильному юниту (или формированию) из нападавших. Действие "Август фон Макензен" не является ходом, это контрудар, поэтому после его применения, игрок может сделать свой ход.

### Брусиловский прорыв

Играется в свой ход. Позволяет атаковать один юнит противника сразу несколькими юнитами, находящимися в одном ряду. Игрок может объединить 2 или 3 юнита, либо формирования, суммировав их силу и свойства. Формирование в данном случае будет считаться одним юнитом. Как правило, "Брусиловский прорыв" успешен для атаки танков, "Линии Гинденбурга", юнитов, улучшенных Личностью, либо очков жизни противника. и значком содержит в описании дополнительную информацию о силе бомбардировки.

*Так, в атаку могут пойти сразу "Мария Леонтьевна Бочкарева" с "Женским батальоном смерти" (суммарная сила 6), "АНЗАК" (сила 6) и "Автомобильная зенитная батарея" (сила 6). В этом случае свойство "Автомобильной зенитной батареи" "Бьет авиацию" будет распространяться на все объединение, а значит, атаку можно провести как по ряду пехоты, так и по ряду авиации.*

### Газовая атака

Играется в свой ход. Нейтрализует юниты ряда пехоты, в том числе и Личности, на стороне противника. Действие не распространяется на юниты со свойством "Машина".

### Госпитальное судно

Играется в свой ход. Восстанавливает один нейтрализованный юнит ряда пехоты или флота, в том числе формирования и юниты со свойствами "Машина", "Подводная лодка" и "Подводная лодка-минер".

### Заградительный аэростат

Играется в свой ход. С того момента, как карта сыграна, ряд авиации противника может атаковать только при помощи кубика. Игрок, решив атаковать юнитом авиации, бросает кубик: если выпадает 2, 4 или 6 - атака удастся (атакованный юнит нейтрализован или уничтожен по обычным правилам хода), если же выпадает 1,3 или 5 - атакующий юнит уничтожается. "Заградительный аэростат" не прекращает своего действия, пока не будет уничтожен. Устранить "Заградительный аэростат" могут юниты пехоты и флота со свойством "бьет авиацию", потратив на это ход. Сила этих юнитов не имеет значения, при этом они не уничтожаются и не нейтрализуются - лишь тратят ход на устранение действия. "Заградительный аэростат" не влияет на действия "Таран Нестерова" и "Таран Казакова".



### **Подводные мины**

Играются в свой ход. Сдерживают атаку юнитов ряда флота противника, пока не будут уничтожены. Деактивированный ряд может быть атакован, находясь под действием мин, однако никаких ответных атак он не производит. Мины можно устранить двумя способами: 1) При помощи юнита со свойством "Разминирование" 2) Уничтожить любой юнит флота, кроме личности, о мины и таким образом прекратить их действие на весь ряд. В отличии от свойства "Мина", "Подводные мины" не прекращают свое действие с завершением года, а остаются до тех пор, пока их не уничтожат.

### **Полевой подвижный госпиталь**

Играется в свой ход. Восстанавливает 1 или 2 (по желанию игрока) нейтрализованных юнита ряда пехоты, в том числе формирования. Действие не распространяется на юниты со свойством "Машина".

### **Полевой врач**

Добавляет 2 очка жизни. В игре всего 4 врача, по 2 на каждой стороне: Агата Кристи и Волт Дисней у Антанты, Отфрид Ферстер и Эдмунд Форстер у Центральных держав.

### **Призыв в тылы**

Играется в свой ход. Позволяет игроку забрать один свой нейтрализованный юнит с поля боя в руку. Действие распространяется на все ряды и всех юнитов, в том числе формирования и юниты со свойством "Машина".

### **Снайпер**

Играется в свой ход. Уничтожает одну личность на выбор игрока, совершающего действие, либо один юнит со свойством "Призыв", являющимся частью формирования. В последнем случае, формирование разрушается: юнит, который был призван остается на поле, а призывающий юнит уничтожается.

### **Собаки-санитары**

То же, что и "Полевой подвижный госпиталь".



### **Таран Казакова**

Играется в свой ход. Уничтожает один юнит ряда авиации противника на выбор игрока, совершающего действие, при условии, что и на его стороне есть хотя бы один юнит авиации. Действие не распространяется на дирижабли.

### **Таран Нестерова**

Играется в свой ход. Уничтожает два юнита ряда авиации на поле (один свой и один противника) на выбор игрока, совершающего действие. Сила юнитов не имеет значения. Действие не распространяется на дирижабли.

### **Технические войска**

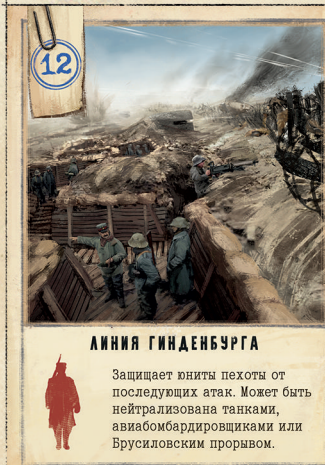
Играются в свой ход. Восстанавливают один нейтрализованный юнит со свойством "Машина" в любом ряду.

### **Эпидемия испанки**

Играется в свой ход. Уничтожает все юниты и личности ряда пехоты на поле, независимо от того, кто использовал это действие. Действие не распространяется на юниты со свойством "Машина".



## Линия Гинденбурга



Выкладывается игроком в любую из фаз выкладки. Выступает заградителем ряда пехоты от атак противника, пока не будет уничтожена. Противник не может нейтрализовать или уничтожить юниты пехоты, пока Линия Гинденбурга остается на поле в активном состоянии. Если она нейтрализована, то пехотный ряд остается незащищенным. Карта не может атаковать, а является только защитой с неизменной силой 12 (Личность не прибавляет силу Линии Гинденбурга). Может быть нейтрализована только танками, юнитами со свойством "Бомбардировщик", либо атакой сразу нескольких юнитов, если их сила суммарно меньше 12 (при помощи действия "Брусиловский прорыв", либо по условию карты события). Уничтожение "Линии Гинденбурга" возможно при атаке танком с силой 12 и более, одновременно несколькими юнитами, если их сила суммарно больше или равна 12, при нейтрализованном состоянии "Линии Гинденбурга" юнитами с силой больше или равной 5, а также по условию карты события.

## Разведчик

Юниты выкладываются игроком в любую из двух фаз выкладки и остаются на поле до конца игры. Позволяет стороне, сыгравшей карту, один раз в год взять две верхние карты из своей игровой колоды, одну взять на руку, а вторую - положить в низ колоды. Это занимает один ход. В игре всего две карты разведчика: "Адольф Шикльгрубер" у Центральных держав и "Голубь №888" у Антанты. Каждую из этих карт можно уничтожить действием "Снайпер". Разведчик "Адольф Шикльгрубер" также может быть нейтрализован действием "Газовая атака" - в этом случае игрок не может воспользоваться его умением, пока тот не будет восстановлен - или уничтожен действием "Эпидемия испанки". Разведчик "Голубь №888" не сможет реализовать свое умение, если будет разыграно действие "Заградительный аэростат".





## Быстрый старт

Распределите карты событий по годам, перетасуйте стопки, вытяните из каждой одну карту события взакрытую и положите рубашкой вверх на середину стола. Так, на середине стола получится линия из карт - по одной каждого года войны.

Случайным образом определите, кто играет на стороне Антанты, а кто на стороне Центральных держав.

Перетасуйте свои игровые колоды и возьмите каждый по 10 карт взакрытую себе в руку.

**Первый ход в 1914 игровом году всегда за Центральными державами.**

Вы готовы! Начните игру, последовательно проходя через все фазы года:

- 1) Бросок дайсов для определения количества жизней в этом году.
- 2) Первая выкладка. Первым свои карты выкладывает, распределяя их по рядам, тот игрок, чей ход определен картой года/началом войны. За один раз можно выложить неограниченное количество карт. Как только первый игрок выложит необходимые карты на стол, второй игрок может выкладывать свои;
- 3) Вторая выкладка. Игроки могут доложить до 3-х карт из руки;
- 4) Игроки открывают карту событий этого года;
- 5) Бой. Игроки по очереди ходят выложенными на поле юнитами или действиями из руки;
- 6) Победивший забирает карту события выигранного года, либо объявляется ничья в случае равных очков жизни. Каждый игрок берет из своей игровой колоды 2 верхних карты.

## Пример игры

На стороне Антанты играет **Иван**, а на стороне Центральных держав - **Иоганн**. Каждый взял по 10 карт. Первый ход принадлежит **Иоганну**.





## Фаза 1.

Игроки бросили дайсы. У **Иоганна** 7 очков жизни, у **Ивана** - 10 очков жизни.

## Фаза 2.

Первая выкладка. **Иоганн** выкладывает на поле 3 карты: юниты флота "SMS «Святой Иштван»" и "SM U-20", а также карту личности пехоты "Мехмет Вехип-паша".

**Иван** выкладывает на поле 4 карты: 2 юнита ряда пехоты "Мария Леонтьевна Бочкарева" (которая тут же призывает "Женский батальон смерти" из карт быстрого призыва) и "8-й броневой автомобильный дивизион", а также юнит флота "HIRMIS «Пантелеймон»".

Формирование "Мария Леонтьевна Бочкарева" + "Женский батальон смерти" имеют суммарную силу 7 и являются вместе одним юнитом.

**Иоганн**

**SMS «СВЯТОЙ ИШТВАН»**  
 Держит 2 дайсы. Выходит на поле в начале игры. Если дайсы выпали 1 и 2, то юнит уничтожен.

**МЕХМЕТ ВЕХИП-ПАША**  
 Держит 2 и 3 дайсы. Выходит в начале игры. Если дайсы выпали 1 и 2, то юнит уничтожен.

**7**

1914 1915 1916 1917 1918

**10**

**8-й БРОНЕВОЙ АВТОМОБИЛЬНЫЙ ДИВИЗИОН**  
 Держит 2 дайсы. Выходит на поле в начале игры. Если дайсы выпали 1 и 2, то юнит уничтожен.

**МАРИЯ ЛЕОНТЬЕВНА БОЧКАРЕВА**  
 Призывает на поле «Женский батальон смерти».

**ЖЕНСКИЙ БАТАЛЬОН СМЕРТИ**  
 В игре участвует в начале игры. Если дайсы выпали 1 и 2, то юнит уничтожен.

**HIRMIS «ПАНТЕЛЕЙМОН»**  
 В 1914 году — Юнит Флота. Держит 2 дайсы. Выходит в начале игры. Если дайсы выпали 1 и 2, то юнит уничтожен.

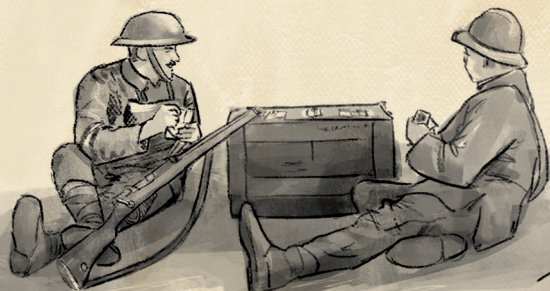
**Иван**



Фаза 3.

Вторая выкладка.

Иоганн выкладывает карту юнита пехоты "28-й пражский пехотный полк", который получает +1 к силе от личности "Мехмет Вехип-паша" (теперь сила юнита 6), и юнит авиации "Альбатрос D.III". Иван в свою очередь выкладывает карту личности ряда флота "Александр Васильевич Колчак". Теперь у "HIRMS "Пантелеймон"" сила 7.



Иоганн



Иван



Фаза 4.

Игроки открывают карту события 1914 игрового года:



Фаза 5.

Иоганн играет карту действия "Снайпер" из руки и уничтожает карту личности Ивана "Александр Васильевич Колчак". Теперь у "HIRMS "Пантелеймон"" снова сила 6.

Иван играет карту действия "Подводные мины" из руки, деактивируя весь ряд флота Иоганна.

Иоганн атакует юнитом "Альбатрос D.III" очки жизни Ивана, отнимая 9 очков (так как в ряду авиации Ивана нет ни одного юнита с силой). Карта "Альбатрос D.III" уходит в сброс. У Ивана остается 1 очко жизни.

**Иоганн**

**Иван**

**Закат Империи**

**СНАЙПЕР**  
Уничтожает одну выбранную личность на поле.

**АЛЬБАТРОС D.III**  
В свой ход уничтожает 9 очков жизни юнитов противника в ряду авиации.

**ПОДВОДНЫЕ МИНЫ**  
Сохраняет атаку юнитов флота, пока не будут уничтожены соседние корабли.

**ИВАН - АЛЕКСАНДРОВИЧ КОЛЧАК**  
Личность с силой 6.

**ИВАН - АЛЕКСАНДРОВИЧ КОЛЧАК**  
Личность с силой 6.

7  
-9  
1

1915 1916 1917 1918



**Иван пасует. Победа за Иоганном.** Год окончен, условие карты событий 1914 игрового года больше не активно.  
Согласно указанию очередности хода на карте событий, право первого хода в 1915 игровом году достается Иоганну.

**Фаза 6.**

Иоганн забирает карту событий выигранного года себе.  
Игроки берут по 2 карты из своих игровых колод.

Иоганну приходит карта действия "Отфрид Ферстер" и юнит ряда флота "SMS «Фридрих дер Гроссе»".  
Ивану приходит юнит авиации "Дирижабль «Голубь»" и юнит пехоты "3-й южно-африканский пехотный полк".



Иоганн

Иван



Первый ход, согласно карте событий предыдущего года, принадлежит Иоганну.

**Фаза 1.**

Игроки бросили дайсы. У Иоганна 14 очков жизни, у Ивана - 19 очков жизни.

**Фаза 2.**

Первая выкладка. **Иоганн** выкладывает на поле 2 карты: юнит флота "SMS «Фридрих дер Гроссе»" и юнит авиации "Дирижабль LZ 37".

**Иван** выкладывает на поле 2 карты: 2 юнита авиации "Дирижабль «Голубь»" (условие карты выполняется немедленно) и "Виккерс F.B.5".



*Handwritten signature*

Иоганн

The game board features a central timeline from 1915 to 1918. On the left, the player name 'Иоганн' (Iogann) is written vertically. On the right, 'Иоганн' is written horizontally, with a diamond-shaped life counter showing 14 and 19. The board is populated with various cards:

- Top Row:** A card for 'SMS «Фридрих дер Гроссе»' (SMS 'Friedrich der Grosse') with a life counter of 7. A card for 'ДИРИЖАБЛЬ LZ 37' (Zeppelin LZ 37) with a life counter of 3. A card for 'ДИРИЖАБЛЬ «ГОЛУБЬ»' (Zeppelin 'Globe') with a life counter of 4. A card for 'ВИККЕРС F.B.5' (Vickers F.B.5) with a life counter of 5.
- Bottom Row:** A card for 'SMS «Фридрих дер Гроссе»' with a life counter of 7. A card for 'ДИРИЖАБЛЬ LZ 37' with a life counter of 3. A card for 'ДИРИЖАБЛЬ «ГОЛУБЬ»' with a life counter of 4. A card for 'ВИККЕРС F.B.5' with a life counter of 5.

Each card includes an illustration of the unit and a brief description of its abilities. The board also features a central ship's wheel icon and a compass rose.



Фаза 3.

Вторая выкладка. Иоганн решает ничего не выкладывать. Иван также не выкладывает карты.

Фаза 4.

Игроки открывают карту событий 1915 игрового года.

Фаза 5.

Иоганн использует свойство юнита "SMS "Фридрих дер Гроссе"" "Разминирование" и устраняет "Подводные мины". Таким образом, его ряд флота вновь активирован.

Иван атакует юнит авиации Иоганна "Дирижабль LZ 37" юнитом авиации "Виккерс F.V.5". Так как сила "Виккерс F.V.5" больше, то "Дирижабль LZ 37" уничтожается и уходит в сброс, а "Виккерс F.V.5" остается на поле.

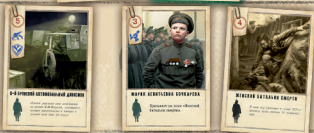
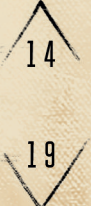
### Атака мертвецов

Нейтрализованный газовой атакой юнит Антанты может восстать и немедленно взаимоничтожить юнит Центральных держав, даже если тот превосходит его по силе, но не более, чем на 3 очка.

Первый ход в 1916г. у Антанты



Иоганн



Иван



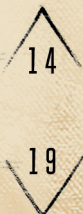
Иоганн играет карту действия “Газовая атака” из руки, нейтрализуя ряд пехоты Ивана. Так как это действие не распространяется на юниты со свойством “Машина”, нейтрализуется только формирование “Мария Леонтьевна Вочкарева” + “Женский батальон смерти”.

Иван пользуется возможностью реализовать условие карты события, восстанавливает нейтрализованное формирование и тут же атакует им юнит ряда пехоты Иоганна “28-й пражский пехотный полк”. По условию события и формирование, и атакованный юнит самоуничтожаются и уходят в сброс.



ИИИ. Их влияние.

Иоганн



Иван



Иоганн юнитом флота “SMS “Фридрих дер Гроссе”” атакует юнит флота Ивана “HIRMIS “Пантелеймон””. Так как сила “SMS “Фридрих дер Гроссе”” больше, “HIRMIS “Пантелеймон”” уничтожается и уходит в сброс, а “SMS “Фридрих дер Гроссе”” остается на поле.

Иван атакует юнитом “Дирижабль “Голубь”” очки жизни Иоганна, отнимая 4 очка (так как в ряду авиации Иоганна нет ни одного юнита с силой).

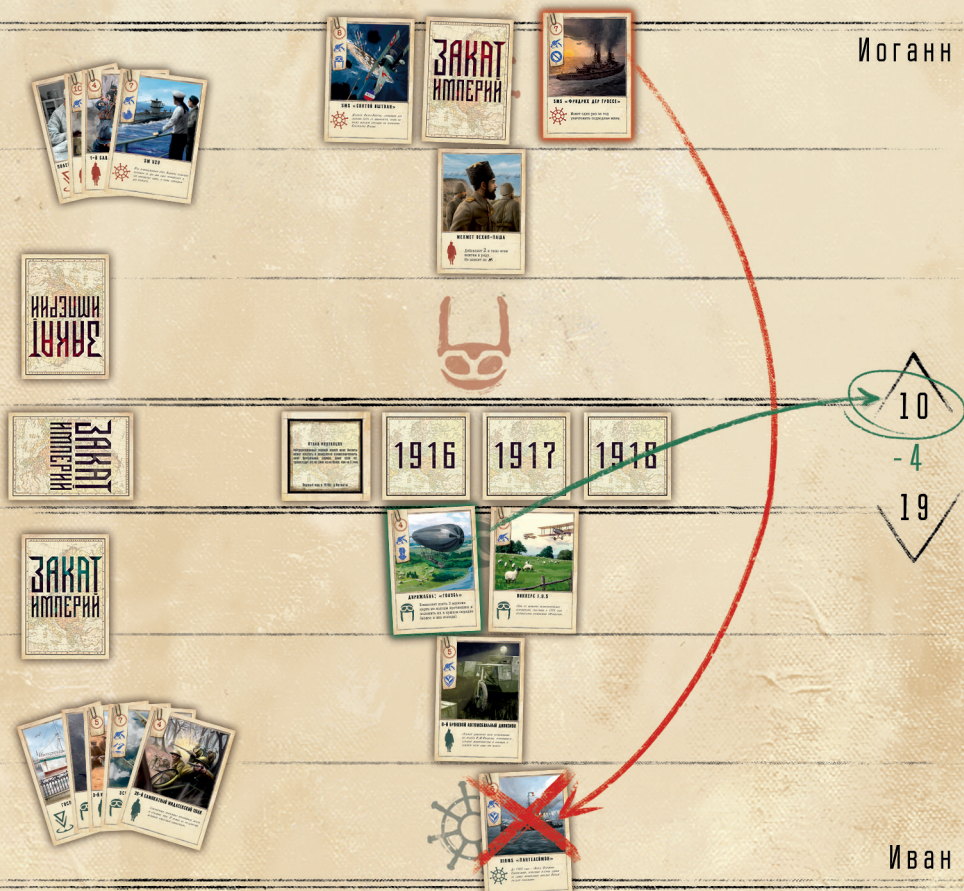
Карта “Дирижабль “Голубь”” уходит в сброс. У Иоганна остается 10 очков жизни.

Иоганн пасует, так как, если он решит атаковать “Виккерс F.V.5” юнитом флота “SMS “Святой Иштван”” с помощью свойства “Бьет авиацию”, то Иван следующим ходом атакует пустующий ряд пехоты Иоганна юнитом “8-й броневой автомобильный дивизион”, отняв еще 5 очков жизни (карта личности не является препятствием для атаки очков жизни, так как у нее нет силы). Иоганн сможет атаковать очки жизни Ивана одним из юнитов флота, отняв 7 или 8 очков, а Ивану придется спасовать, так как у него не останется юнитов на поле и нужных действий в руке. Для того, чтобы победить в году Иоганну придется пожертвовать всеми своими юнитами флота. Однако, чтобы не терять сильные карты он предпочитает уступить победу Ивану в этом году.

Фаза 6.

Иван забирает карту событий выигранного года себе. Игроки берут по 2 карты из своих игровых колод.

Игра продолжается...





АНТАНТА

ЦЕНТРАЛЬНЫЕ ДЕРЖАВЫ

АВИАЦИЯ

Виккерс F.B.5	Альбатрос D.III
Голубь №888	Альбатрос D.V
Эйрхо DH.1	Дирижабль L.13
Дирижабль «Астра»	Дирижабль LZ 37
Дирижабль «Голубь»	Фоккер D.III
Ньюпор 17	Фоккер D.VI
Ройал Эйркрафт Фэктори S.E.5	Фоккер Dr.I
Сопвич F.1 «Кэмел»	Фоккер E.I
Спад S.VII	Ханза-Вранденбург D.I
Эскадра Шидловского (2)	Цеппелин-Штаакен R.VI

ПЕХОТА

21-й полк полевой конной артиллерии	11-й штурмовой батальон
22-й королевский полк Канадского корпуса	19-я османская дивизия
26-й самокатный мидлсекский полк	1-й баварский уланский полк
2-я сводная казачья дивизия	1-й броневомобильно-пулеметный взвод
3-й южно-африканский пехотный полк	27-й нассауский полк полевой артиллерии
4-й тяжелый артиллерийский дивизион	28-й пражский пехотный полк
8-й броневой автомобильный дивизион	28-й Стремский пехотный полк
Автомобильная зенитная батарея	3-й полк полевой тяжелой артиллерии
АНЗАК	41-я пехотная дивизия Гонведа
Антон Иванович Деникин	4-я саксонская дивизия
Броневомобиль «Роллс-Ройс»	8-я тунджанская дивизия
Джулиан Гедуорт Джордж Винг	91-й Богемский пехотный полк
Железная бригада	Автомобильная зенитная батарея
Женский батальон смерти	Адольф Шикльгрубер
Жозеф Галлиени	Александр фон Ключ
Зенитная артиллерийская батарея	Брауншвейгский гусарский полк
В.В.Тарновского	Броневомобиль «Ромфель»
Индийский экспедиционный корпус	Зенитная артиллерийская батарея
Мария Леонтьевна Бочкарева	Ландверная дивизия
Марокканская дивизия	Линия Гинденбурга
Сифортский хайлендский полк	Мехмет Вехип-паша
Танк СА-1 «Шнайдер»	Плантинская дивизия
Танк МК А «Уиппет»	Танк А7V «Никсе»
Танк МК V	Танк А7V «Эльфриде»
	Танк А7V «Зигфрид»
	Фриц Жубер Дюкейн

ФЛОТ

FS «Шарлемань»	SMS «Блюхер»
HIJMS «Акаси»	SMS V187
HIRMS «Императрица Мария»	SMS G101
HIRMS «Пантелеймон»	SMS «Фридрих дер Гроссе»
HIRMS «Краб»	SMS «Дрезден»
HIRMS «Пронзительный»	SMS «Зейдлиц»
HIRMS «Тюлень»	SMS «Принц-регент Луитпольд»
HMS «Лайон»	SM U9
HMS «Принцесс Ройал»	SM U29
HMS «Сидней»	SM U35
HMS B11	SM U20
HMS E1	SMS «Святой Иштван»
HMS E11	OIG «Хамидие»
RN MAS 15	SMS «Шарнхорст»
Александр Васильевич Колчак	Максимилиан фон Шпее
	OIG «Явуз Султан Селим»

ДЕЙСТВИЕ

Агата Кристи	Август фон Макензен
Брусиловский прорыв	Газовая атака (2)
Газовая атака	Госпитальное судно
Госпитальное судно	Заградительный аэростат
Заградительный аэростат	Отфрид Ферстер
Подводные мины	Подводные мины
Полевой подвижный госпиталь	Призыв в тыл
Призыв в тыл	Снайпер
Снайпер (2)	Собаки-санитары
Таран Казакова	Технические войска
Таран Нестерова	Эдмунд Форстер
Технические войска	Эпидемия испанки
Уолт Дисней	
Эпидемия испанки	



## Создатели:



**ЕЛЕНА ФЕДОТЕНКО**



СИСТЕМНЫЙ ДИРЕКТОР.  
ЛОГИКА И СМЫСЛ. СПОКОЙСТВИЕ И РАЗУМ.  
ЗАПОМИНАНИЕ НЮАНСОВ И ДАТ. А ТАКЖЕ ВСЕ  
ФИНАЛЬНЫЕ ПРАВКИ, СМЕТЫ И ВЕРСТКИ.

*СТОП, Я ОПЯТЬ ЗАБЫЛА, КАК ХОДЯТ ПОДЛОДКИ!*



**НИКА СОКОВНИНА**



КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР.  
ИДЕИ, ИМПЕРАТИВЫ, ЭКЗИСТЕНЦИАЛЬНЫЕ ПОИСКИ.  
А ТАКЖЕ ПРАВИЛА, ТЕХ.ЗАДАНИЯ, КООРДИНАЦИЯ  
ВСЕХ И ВСЯ - ЭТО МОЯ ОБОРОНА.

*СЧИТАЮ, ЧТО ХОРОШАЯ РАБОТА ДОЛЖНА  
ПРИНОСИТЬ ПИАСТРЫ!*



**АНДРЕЙ РЕЗНИК**



ДИЗАЙНЕР, ИЛЛЮСТРАТОР  
РАЗНООБРАЗИЕ ВАРИАНТОВ, УЧАСТИЕ В ЭВОЛЮЦИИ  
ТЕХ.ЗАДАНИЙ, АРГУМЕНТИРОВАНИЕ 80LVL, ДЕТАЛИЗАЦИЯ  
БОРОД, УВЕРЕННОСТЬ И ОПТИМИЗМ, А ТАКЖЕ ВИЗУАЛИЗАЦИЯ  
ВСЕХ СУМАСШЕДШИХ ИДЕЙ ДЕМИУРГА ДАЖЕ В САМЫЕ  
СЖАТЫЕ СРОКИ.

*И, КСТАТИ, ИЗГИБ ТОГО ОКОПА ИДЕАЛЬНО СОЧЕТАЕТСЯ С  
УСАМИ ЭТОГО ДЯДЬКИ, И СЕЙЧАС Я ВАМ ЭТО ДОКАЖУ!*



**ПАША ШИМАНСКИЙ**



ИЛЛЮСТРАТОР.  
ЧЕТКИЕ ОТВЕТЫ, СТРОГИЕ РАМКИ, СУХИЕ ЗАКОНЫ,  
А ТАКЖЕ ТОННА ТЕРПЕНИЯ К ПРАВКАМ.

*А ЕЩЕ Я ЗДЕСЬ ГЛАВНЫЙ ПО САМОЛЕТАМ!*