



Based on Ubisoft's game *Tom Clancy's Rainbow Six Siege*



2 to 4



14+



60'



THE BOARDGAME

ОПИСАНИЕ МИССИЙ	2
КОНСУЛЬСТВО – Бомба	4
КОНСУЛЬСТВО – Заложник	5
КЛУБ – Бомба	6
КЛУБ – Заложник	7
СТАРТОВАЯ ЗОНА	8
КОНСУЛЬСТВО – Контроль (Новичек)	8
КЛУБ – Контроль (Новичек)	9
Рекомендуемое размещение для КОНСУЛЬСТВО – Бомба	10
Рекомендуемое размещение для КОНСУЛЬСТВО – Заложник	11

MISSION GUIDE



CARLOS GOMEZ QUINTANA



ВСТУПЛЕНИЕ

Последовательность подготовки в *Правилах* отправляет вас к этому *Руководству по миссии*, в котором описаны специальные правила, применимые к миссиям «Бомба» и «Заложник». В нем говорится о том, как должны быть расположены необходимые игровые компоненты для каждой комбинации окружения и миссии.

Для новичков, раздел **Стартовая зона** включает в себя:

- **Миссия «Контроль»**, специально разработанная для того, чтобы помочь новым игрокам освоиться в игре;
- **рекомендуемое размещение** (оперативников и гаджетов) для миссий с бомбой и заложником в Консульстве. Выбор и размещение оперативников - это стратегический аспект игры, но он требует хорошего понимания последствий. Выбрав предложенное размещение, вы сможете быстрее погрузиться в действие!

ОПИСАНИЕ МИССИЙ

Для каждой карты доступны три миссии (Бомба, Заложник и Контроль)



Бомба

Пара взаимосвязанных бомб готова взорваться! Задача нападающего - обезвредить их, но защитник намерен сохранить их в рабочем состоянии.



Миниатюра
Заряженной бомбы



Миниатюра
Обезвреженной бомбы

Миниатюры Заряженной бомбы помещаются в указанные места.

Условия победы

Атакующий побеждает в игре, если в конце раунда *Овертайм* одна из бомб будет обезврежена.

Защитник выигрывает игру, если в конце 5 раунда или в *Овертайме* обе бомбы находятся в заряженном состоянии.

Правила

Бомбы - это препятствия с параметром «Всегда видно» .

Обезвреживание бомбы

Атакующий оперативник, находящийся рядом с миниатюрой **Заряженной бомбы**, может потратить действие, чтобы начать ее обезвреживание. Верните ее в общий запас и замените миниатюрой **Обезвреженной бомбы**.

Важное замечание

Невозможно обезвредить бомбу, пока другая бомба обезвреживается.



Если в конце любого раунда (кроме раунда *Овертайм*) миниатюра **Обезвреженной бомбы** находится на игровом поле, переместите маркер раунда на *Овертайм*. Затем оба отряда играют раунд *Овертайм*.

Повторная активация бомбы

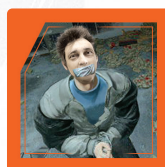
Раскрытый **оперативник защиты**, находящийся рядом с миниатюрой **Обезвреженной бомбы**, может потратить действие, чтобы заменить ее миниатюрой **Заряженной бомбы** (даже если оперативник противника также находится рядом с бомбой).

Продолжительность игры

Игра длится максимум 6 раундов.

Заложник

Выведите VIP-персону... Или сохраните её в безопасности!



Обратная
сторона жетона
заложника
Скрытая сторона



Реальное
местоположение
заложника
Раскрытая сторона



Сторона
приманки
Раскрытая
сторона



Миниатюра
Заложника

Жетоны заложника размещаются в определенных местах. Защитник тайно выбирает реальное положение заложника во время подготовки.

Условия победы

При освобождении заложника **атакующий** сразу выигрывает.

Защитник должен помешать нападающему освободить заложника. Защитник побеждает:

- если заложник не был освобожден и не сопровождается оперативником в конце 5 раунда;
- или если заложник не был освобожден до конца раунда *Овертайм*.

■ Правила

Заложник не получает урона или ранения и не блокирует линию видимости. Оперативники не могут переместиться на клетку, где находится заложник (представленный жетоном или миниатюрой), кроме как для его сопровождения.

Жетоны заложника раскрываются так же, как жетоны скрытого оперативника (см. «Раскрытие скрытого оперативника», стр. 10 *Правил*). Существует исключение из этого правила: линия видимости заложника, проходящая через препятствие, блокируется, если заложник находится рядом с препятствием. Это мешает раскрытию заложника. Когда заложник будет раскрыт, поместите миниатюру заложника на его реальное место и положите два жетона заложника обратно в коробку.

● Сопровождение заложника

Сопровождать заложника могут только **оперативники атаки**. Сначала оперативник должен переместиться на клетку, где находится заложник. Поместите миниатюру заложника на профиль оперативника.

Во время перемещения заложник может быть передан с профиля оперативника на профиль товарища по отряду:

- когда оперативник, сопровождающий заложника, проходит через клетку с товарищем по отряду;
- или когда товарищ по отряду проходит через клетку, в котором находится оперативник, сопровождающий заложника.

Во время сопровождения заложника оперативники не могут подняться на верхний этаж.

Если оперативник, сопровождающий заложника, убит, поместите миниатюру заложника на место, ранее занимаемое оперативником.

■ Освобождение заложника

Если **атакующий оперативник**, сопровождающий заложника, достигает любой клетки по внешнему периметру, считается, что заложник освобожден.

■ Продолжительность игры

Игра может длиться до 6 раундов: если на момент окончания 5 раунда **атакующий оперативник** сопровождает заложника, сыграйте раунд *Овертайм*.

Контроль

Жетоны контроля размещаются в определенных комнатах. Каждый жетон стоит от 1 до 5 победных очков. Собирайте эти жетоны, контролируя комнаты в нужное время!



Жетоны контроля

■ Условия победы

Отряд, набравший наибольшее количество победных очков по окончании 5 раунда, побеждает в игре.

В случае ничьей побеждает **защитник**.

■ Подготовка

В отличие от миссий «Бомба» и «Заложник», защитник не может переместить или убрать с поля ни один из компонентов, установленных во время шага «Выбор миссии»;

■ Правила

Игроки должны использовать своих оперативников для контроля комнат и собирать соответствующие жетоны контроля:

- комнаты, в которых находятся один или несколько оперативников из одного отряда, «контролируются» этим отрядом;
- комнаты, в которых находятся (любое количество) оперативники из обоих отрядов, являются «спорными».

Важное замечание

Если оператор наклоняется, игнорируйте стойку наклона и учитывайте только миниатюру, когда проверяете, контролирует ли оперативник или оспаривает контроль над комнатой.

В конце каждого раунда сверяйте значение каждого жетона с номером текущего раунда:

■ Если **значение жетона больше текущего номера раунда**, оставьте жетон на месте, без эффекта.

■ Если его **значение меньше или равно номеру текущего раунда**, отряд может забрать жетон:

- если **комната находится под контролем**, контролирующий отряд забирает жетон;
- если **комната оспаривается**, оставьте жетон на месте. Его можно будет забрать в конце следующего раунда;
- если **в комнате нет оперативников**, положите жетон обратно в коробку.

Пример: В конце третьего раунда отряды могут собрать жетоны контроля со значением 1, 2 или 3.

NOTE Поместите каждый жетон контроля, собранный отрядом, в личный запас этого отряда, чтобы его стоимость была видна всем. Игроки должны иметь возможность в любой момент просмотреть общее количество очков победы отряда.

■ Продолжительность игры

Игра длится 5 раундов.





■ Выбор миссии

Поместите необходимые компоненты, включая две миниатюры **Заряженной бомбы**, в указанные места. Поместите миниатюру **Обезвреженной бомбы** в общий запас.

■ Размещение

Разместите своих оперативников, как описано в *Правилах*. В качестве альтернативы можно использовать готовое размещение, описанное в разделе *Стартовая зона* (см. стр. 10).

■ **Дополнительный модуль: Расширенное планирование** (см. *Правила*, стр. 30). Миниатюры **Заряженной бомбы** не могут быть размещены в соседних комнатах.

Альтернативное место, в которое может быть помещена миниатюра **Заряженной бомбы**, обозначено желтой точкой ●.

■ Необходимые компоненты, установленные на карте





■ Выбор миссии

Поместите необходимые компоненты в указанные места.

Защитник тайно помещает 2 **жетона заложника** в 2 указанные места.

Поместите миниатюру заложника в общий запас.

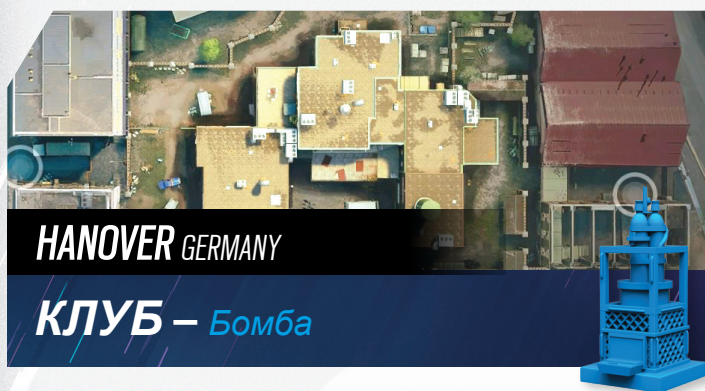
■ Размещение

Разместите своих оперативников, как описано в *Правилах*. В качестве альтернативы можно использовать готовое размещение, описанное в разделе *Стартовая зона* (см. стр. 10).

■ **Дополнительный модуль: Расширенное планирование** (см. *Правила*, стр. 30). Альтернативное место, куда можно поместить **жетон заложника**, обозначено желтой точкой ●.

■ Необходимые компоненты, установленные на карте





■ Выбор миссии

Поместите необходимые компоненты, включая две миниатюры **Заряженной бомбы**, в указанные места. Поместите миниатюру **Обезвреженной бомбы** в общий запас.

■ Размещение

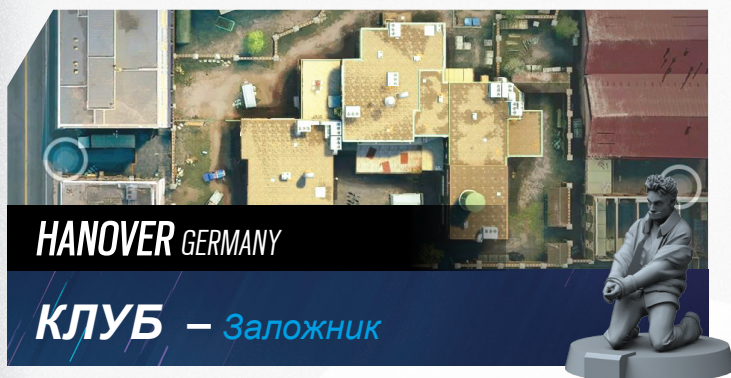
Разместите своих оперативников, как описано в *Правилах*.

■ **Дополнительный модуль: Расширенное планирование** (см. *Правила*, стр. 30). Миниатюры **Заряженной бомбы** не могут быть размещены в соседних комнатах.

Альтернативное место, в которое может быть помещена миниатюра **Заряженной бомбы**, обозначено желтой точкой ●.

■ Необходимые компоненты, установленные на карте





Выбор миссии

Поместите необходимые компоненты в указанные места. Защищающийся тайно помещает 2 жетона заложника в 2 указанных места.

Поместите миниатюру заложника в общий запас.

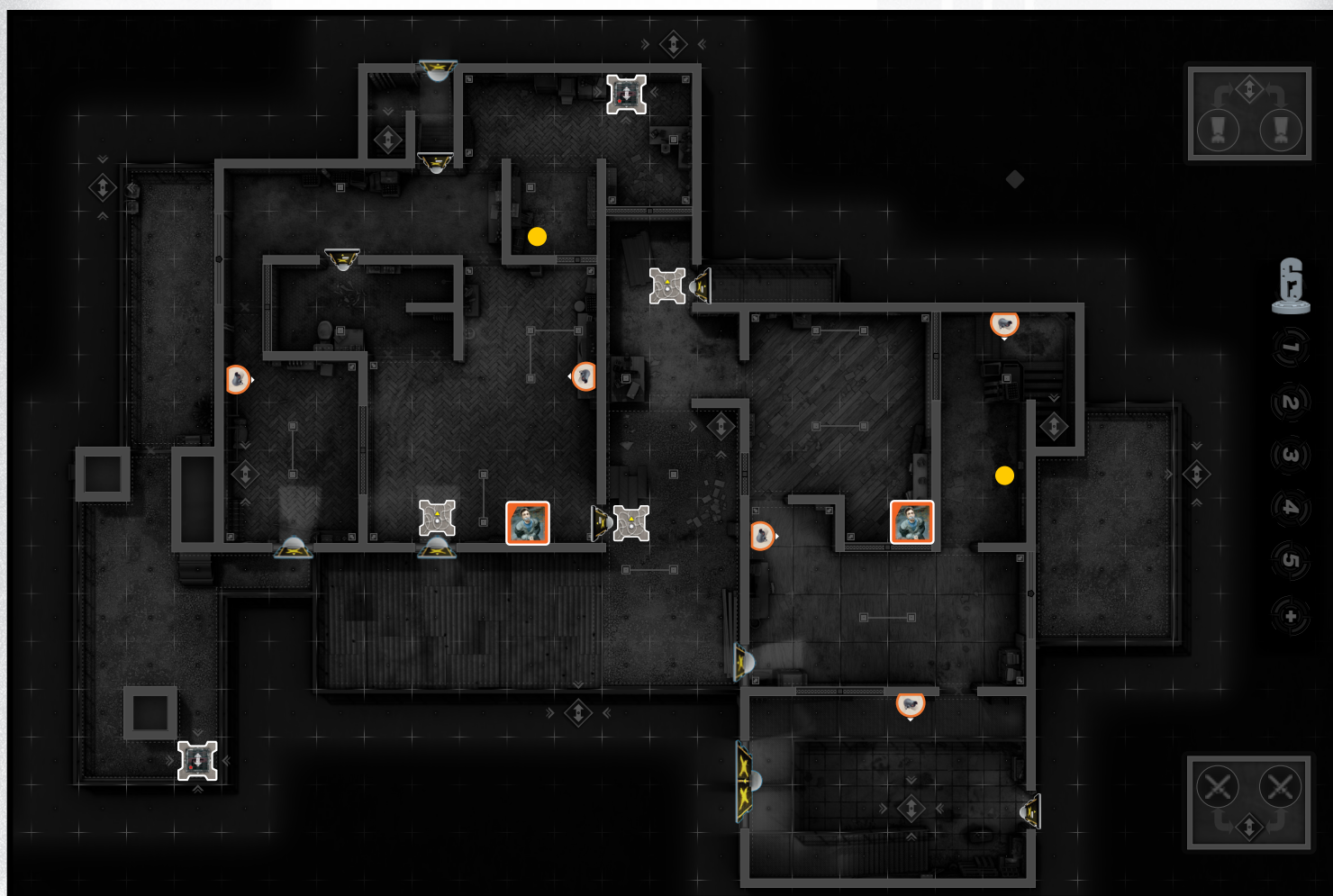
Размещение

Разместите своих оперативников, как описано в Правилах.

Дополнительный модуль: Расширенное планирование

(см. Правила, стр. 30). Альтернативное место, куда можно поместить жетон заложника, обозначено желтой точкой. Жетоны заложника не могут быть размещены в соседних комнатах.

Необходимые компоненты, установленные на карте



Стартовая зона



Первая игра: Играйте без таймера или приложения, или выберите настройку скорости 1 - Новичок.

Выбор миссии

Поместите необходимые компоненты, включая жетоны контроля, в указанные места.

Размещение

Готовые отряды:

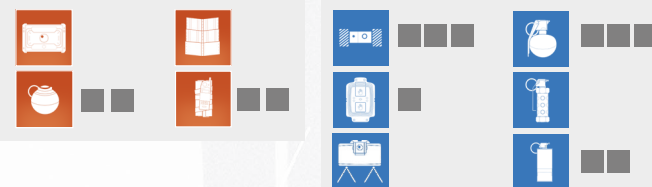
7 v 7	Sledge	Smoke	Multiplayer	Sledge	Smoke
	IQ	Castle		IQ	Castle
	Ash	Bandit		RECRUIT	RECRUIT
	Thermite	Mute		Thermite	Mute
	Blitz	Pulse		Blitz	Pulse

Не используйте жетоны скрытых оперативников: оперативники защиты открыты с самого начала игры. Чтобы получить представление о специальных гаджетах каждого оперативника и не усложнять игру, вы можете использовать только специальные гаджеты следующих оперативников: **IQ** и **Thermite** за атакующих; **Smoke** и **Pulse** за защитников.



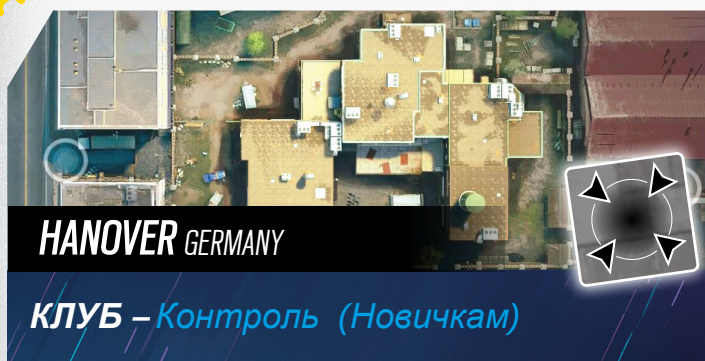
Поместите маски на профили остальных 6 оперативников. Не используйте их специальные гаджеты.

Разместите кубики заряда в тактических инвентарях:



Необходимые компоненты, установленные на карте





Первая игра: Играйте без таймера или приложения, или выберите настройку скорости 1 - Новичок.

■ Выбор миссии

Поместите необходимые компоненты, включая жетоны контроля, в указанные места.

■ Размещение

Готовые отряды:

7 v 7	Ash	Pulse	Multiplayer	Ash	Pulse
	Twitch	Castle		Twitch	Castle
	IQ	Smoke		RECRUIT	RECRUIT
	Thermite	Tachanka		Thermite	Tachanka
	Glaz	Rook		Glaz	Rook

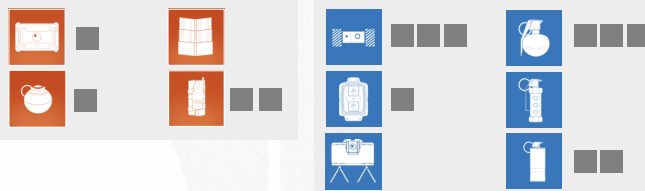
Не используйте жетоны скрытых оперативников: оперативники защиты открыты с самого начала игры.

Чтобы получить представление о специальных гаджетах каждого оперативника и не усложнять игру, вы можете использовать только специальные гаджеты следующих оперативников: **Twitch** и **Thermite** за атакующих; **Tachanka** и **Pulse** за защиту.

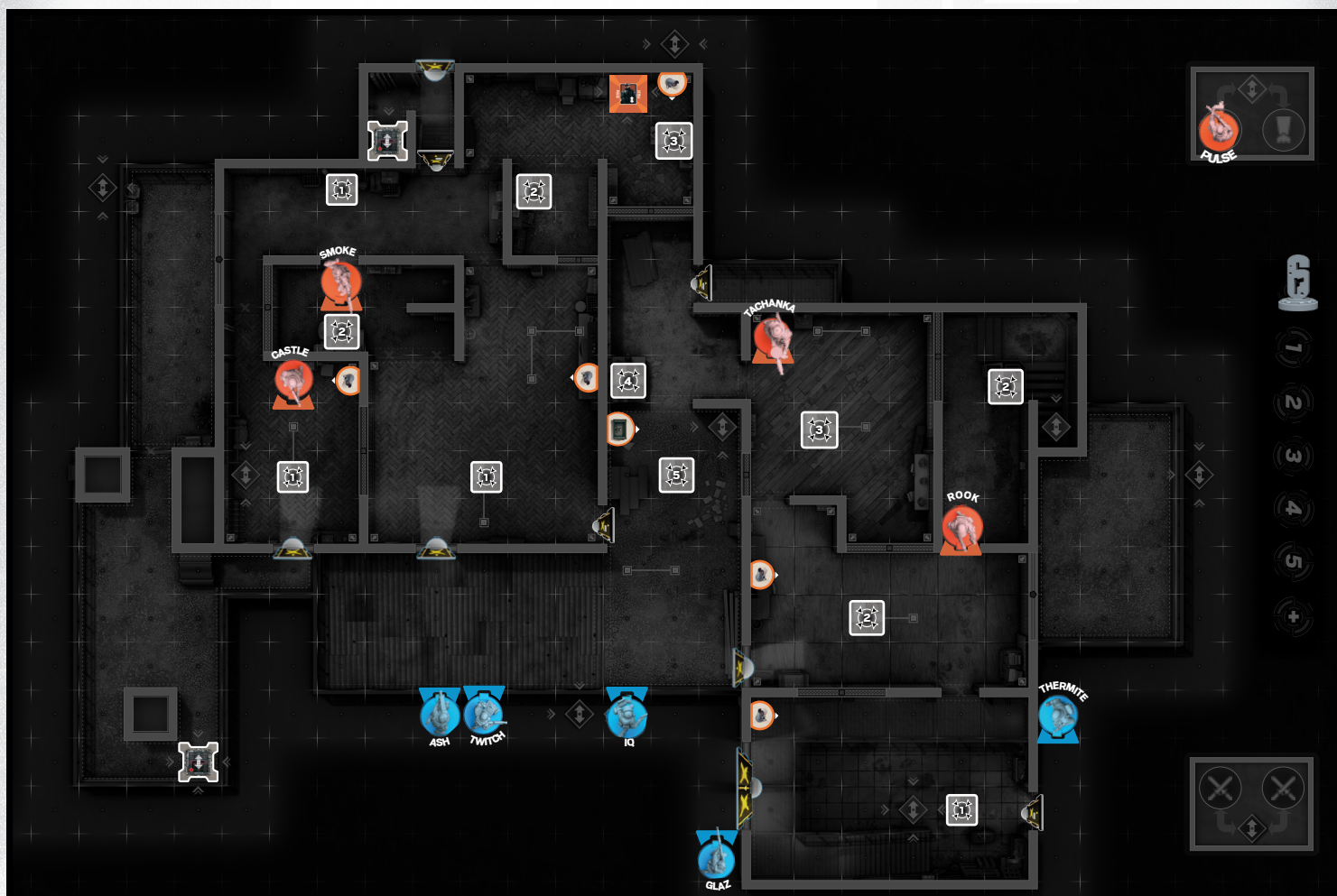


Поместите маски на профили остальных 6 оперативников. Не используйте их специальные гаджеты.

Разместите кубики заряда в тактических инвентарях:



■ Необходимые компоненты, установленные на карте





ABIDJAN IVORY COAST

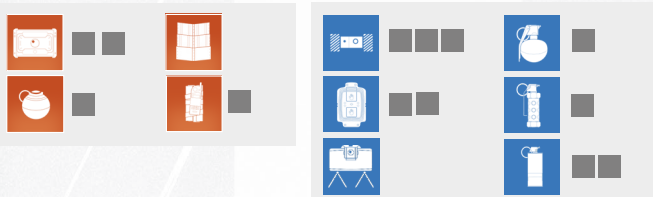
КОНСУЛЬСТВО – Бомба (Стартовая миссия)

NOTE Инструкция по подготовке необходимых компонентов для этой карты приведена на стр. 4.

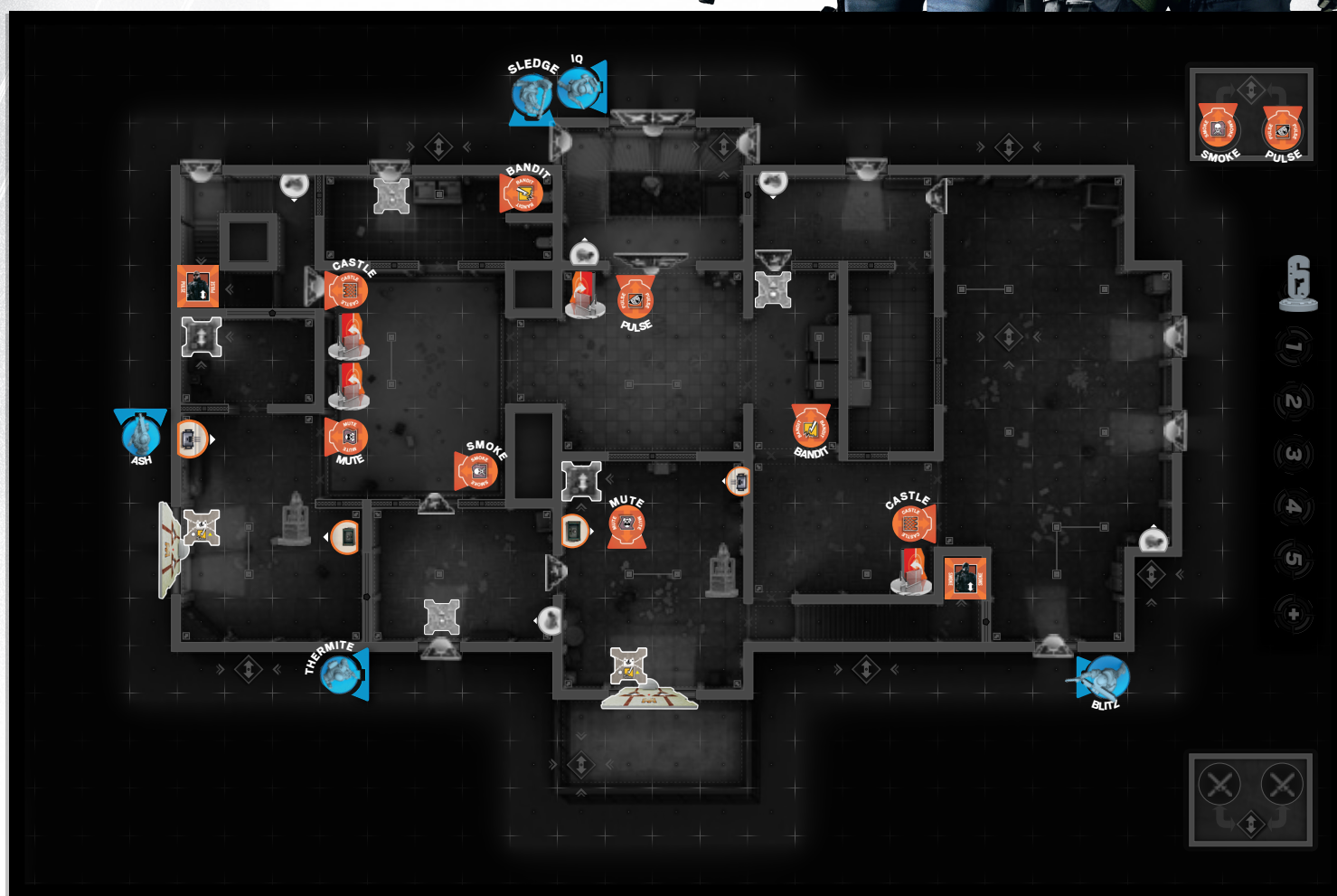
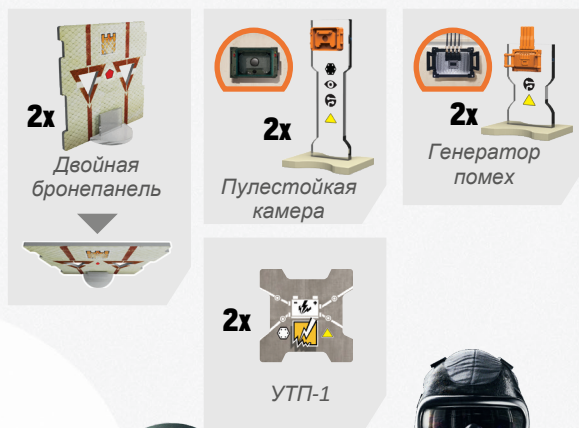
Готовые отряды:

7 v 7	Sledge	Smoke	Multiplayer	Sledge	Smoke
	IQ	Castle		IQ	Castle
	Ash	Bandit		RECRUIT	RECRUIT
	Thermite	Mute		Thermite	Mute
	Blitz	Pulse		Blitz	Pulse

Разместите кубики заряда в тактических инвентарях:



■ Необходимые компоненты, установленные на карте



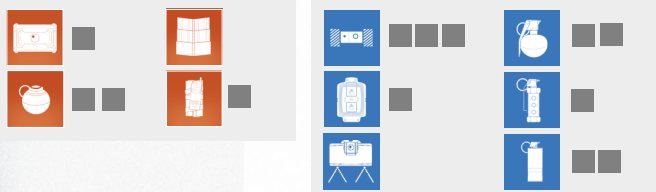


NOTE Инструкция по подготовке необходимых компонентов для этой карты приведена на стр. 5.

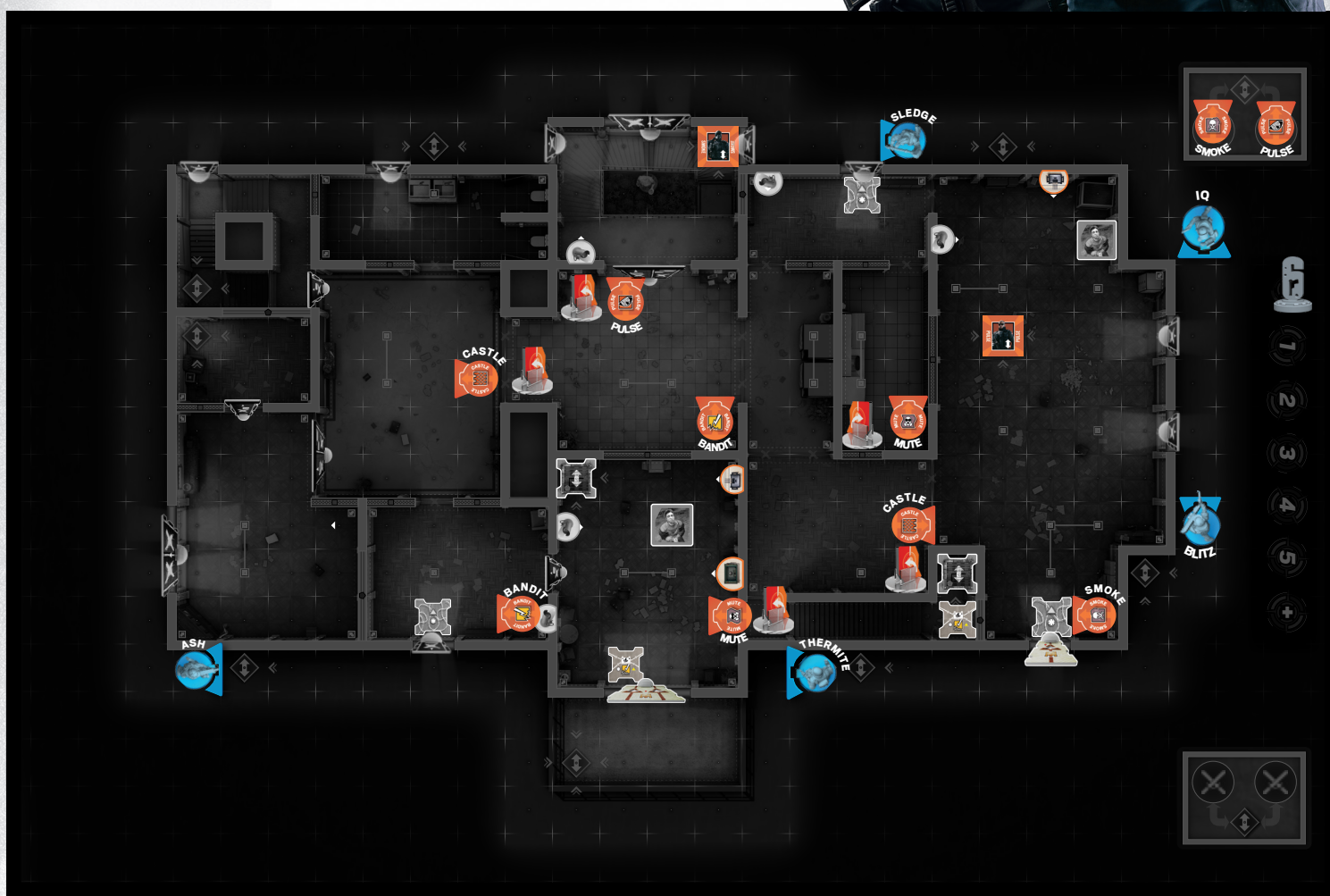
Готовые отряды:

1 v 1	Sledge	Smoke	Multiplayer	Sledge	Smoke
	IQ	Castle		IQ	Castle
	Ash	Bandit		RECRUIT	RECRUIT
	Thermite	Mute		Thermite	Mute
	Blitz	Pulse		Blitz	Pulse

Разместите кубики заряда в тактических инвентарях:



Required components set up in the environment





THE BOARDGAME



FAQ

