



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



2 to 4



14+



60'



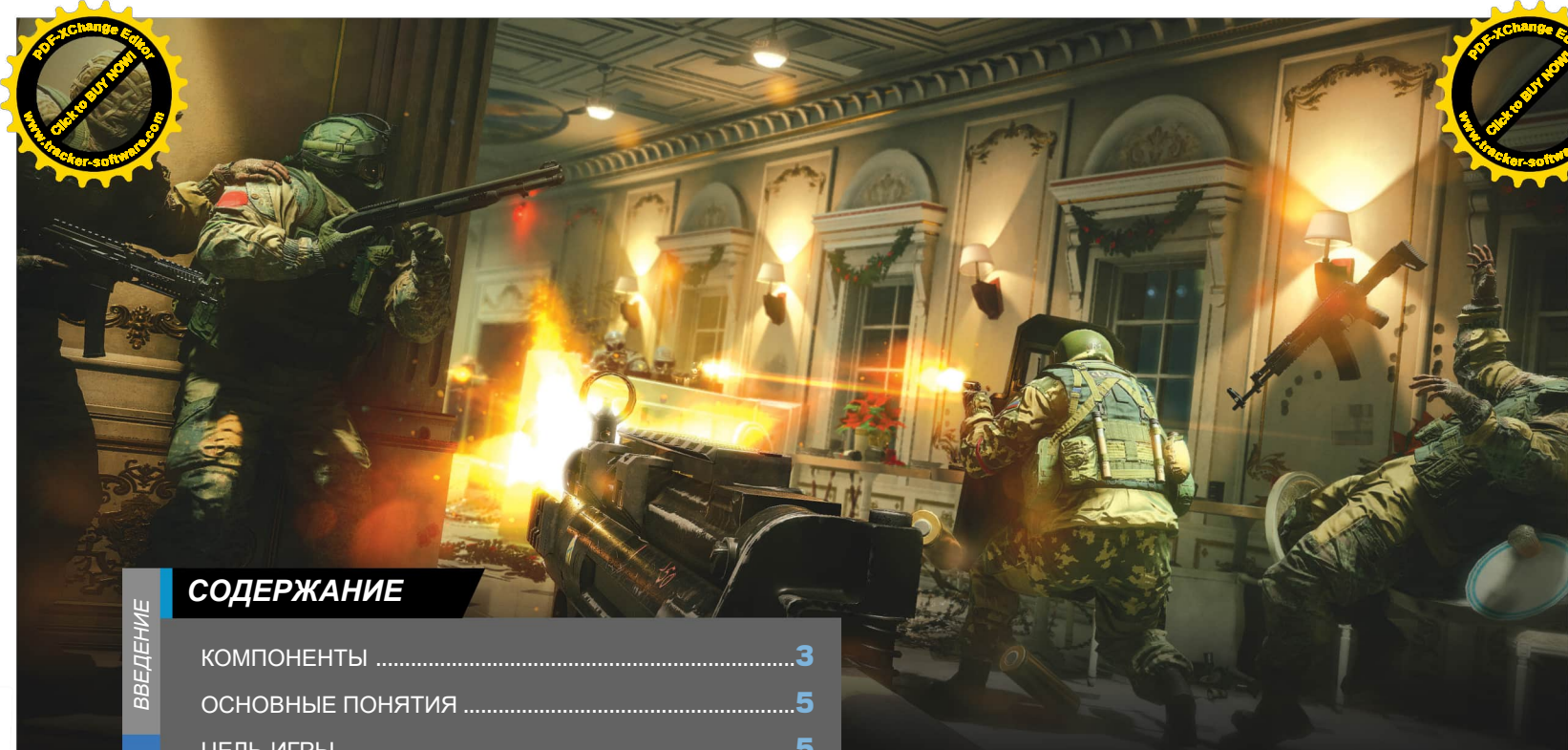
THE BOARDGAME

RULES



CARLOS GOMEZ QUINTANA





СОДЕРЖАНИЕ

КОМПОНЕНТЫ	3
ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ	5
ЦЕЛЬ ИГРЫ.....	5
ИГРОВЫЕ ЗОНЫ	6
ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ	6
ОПЕРАТИВНИКИ	9
<i>Статус оперативника</i>	9
ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ПОДГОТОВКИ	11
ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА	14
АКТИВАЦИЯ ОПЕРАТИВНИКА	15
ДЕЙСТВИЯ ОПЕРАТИВНИКА	16
<i>Движение</i>	16
<i>Бег</i>	18
<i>Выстрел</i>	18
<i>Защита</i>	19
<i>Наблюдение</i>	20
<i>Использование тактического гаджета</i>	22
<i>Исп-ие тактического гаджета с ДЕЙСТВИЕ эффектом</i>	22
<i>Разрушить.....</i>	23
РЕАКЦИИ ОПЕРАТИВНИКОВ	24
ВЫЗОВЫ	24
ГАДЖЕТЫ	25
ДРУГИЕ ВАЖНЫЕ ПРАВИЛА	29
РЕЖИМ «БЕЗ ПРИЛОЖЕНИЯ»	29
МОДУЛИ СПЕЦИАЛЬНЫХ ОПЕРАЦИЙ	30
РЕЖИМ МУЛЬТИПЛЕЕРА	31
СОВЕТЫ И РЕКОМЕНДАЦИИ	33
ПЕРЕЧЕНЬ	34
РЕДАКЦИЯ	35

ВСТУПЛЕНИЕ

Tom Clancy's Rainbow Six: Siege - это видеоигра в жанре тактического шутера, в которой два отряда сражаются в тренировочных миссиях, проходящих в реалистичных условиях в аутентичном разрушаемом окружении. Основное внимание в игре уделяется умению игроков сотрудничать и разрабатывать успешные командные стратегии. Игроки выступают в роли оперативников, отобранных из спецназа и контртеррористических подразделений; вместе они образуют команду *Rainbow*. У каждого оперативника есть свое специальное снаряжение и атрибуты.

6: Siege – The Board Game - это асимметричная настольная игра для 2 - 4 игроков в двух противоборствующих отрядах. Партии проходят с ограничением по времени и разворачиваются в различных условиях, вдохновленных картами из видеоигры. Каждый отряд состоит из 5 оперативников (либо атакующих, либо защитников). Стандартный режим игры рассчитан на двух игроков на среднем уровне сложности и использует основные правила из этой книги правил. Также есть модули «Специальные операции» для более сложного опыта и режим «Мультиплеер», поддерживающий до четырех игроков.



Для этой игры требуется приложение **6: Siege - The Board Game**, которое можно бесплатно скачать в *Google Play Store* и *Apple Store*.

Если вы не можете использовать приложение или предпочитаете отказаться от него, см. вариант «Без приложения» на стр. 29.

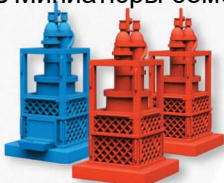
КОМПОНЕНТЫ

Основные компоненты

- 1 Правила

- 1 Руководство по миссиям

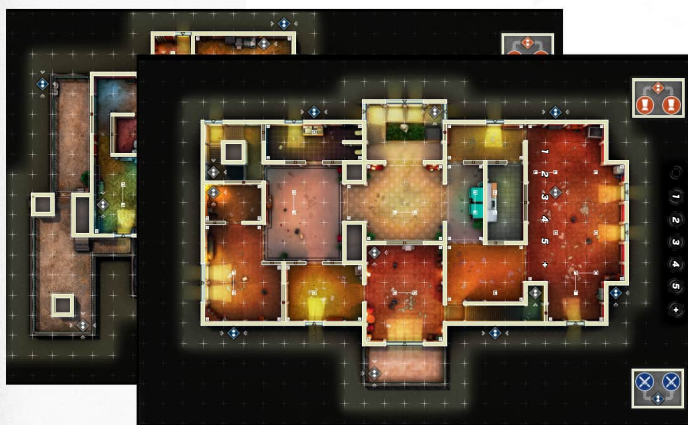
- 3 Миниатюры бомб



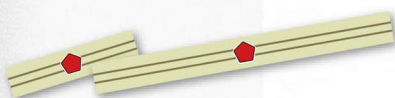
- 2 Жетона заложника & 1 миниатюра



- 1 Двустороннее игровое поле



- 2 Жетона укрепленной стены (1 одиночный, 1 двойной)



- 1 Маркер раунда



- 11 Забаррикадированных дверей (8 одиночных, 3 двойных)



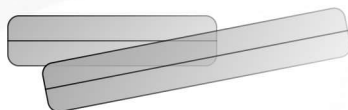
- 13 Забаррикадированных окон (10 одиночных, 3 двойных)



- 15 Жетонов контроля



- 2 Линейки линии видимости (LoS)



- 7 Кубиков урона (3 желтых, 2 оранжевых, 2 красных)



- 16 Проломов (8 одинарных, 8 двойных)



- 15 Преград



- 10 Маркеров «Обнаружен»



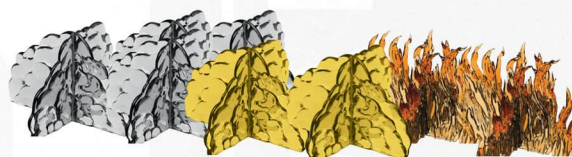
- 10 Маркеров «Оглушен»



- 30 Жетонов ранений



- 8 Оверлеев дыма, газа и огня (на 4 и 2 клетки)



- 1 Маркер дрона



- 10 Бонусных жетонов (для режима «Без приложения»)



- 2 Памятки игрока

- 1 Лист оперативников

Тактические компоненты

- 2 Планшета тактического инвентаря



- 2 Жетона переброса (1 оранжевый, 1 синий)



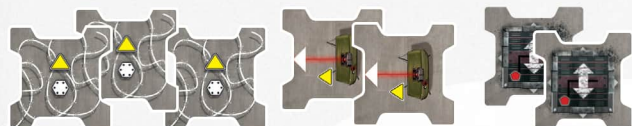
- 50 Кубиков заряда (для гаджетов)



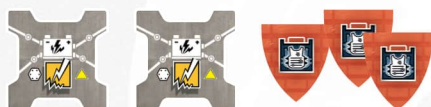
- 10 Жетонов активации (5 оранжевых, 5 синих)



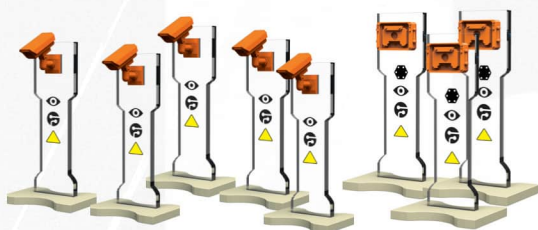
- 7 Жетонов тактических гаджетов
(3 Колючей проволоки, 2 Мины, 2 Укрепленных подъема)



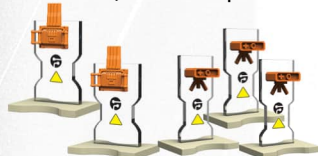
- 5 Жетонов спец. гаджетов
(2 УПТ-1, 3 Защитные пластины)



- 8 Миниатюр тактических гаджетов
(5 Камер, 3 Пуленепробиваемые камеры)



- 5 Миниатюр спец. гаджетов (2 Генератора помех, 3 Станций Кона)



- 4 Защитные панели



- 2 Стационарных щита
- 10 Маркеров наблюдения (5 оранжевых, 5 синих)



- 28 Планшетов оперативников



- 28 Миниатюр оперативников



Миниатюры атакующих



Миниатюры защитников

- 24 Подставки для миниатюр



- 24 Жетона скрытых оперативников



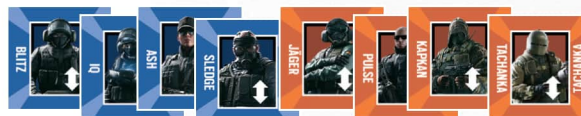
- 6 Масок (описано в Руководстве по выполнению миссии)



- 10 Стендов наклона (5 оранжевых, 5 синих)



- 24 Жетона «Наблюдение за подъемом»



- Жетон активации гаджета для оперативника **Montagne**



*сторона
«Активирован»



*сторона
«Готов»

- 1 Лист с наклейками

- 1 Памятка подготовки

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

В *6: Siege – The Board Game*, каждый игрок командует отрядом оперативников. Игроки выступают либо в роли атакующих, либо в роли защитников, каждый из которых обладает уникальными средствами достижения победы.

Атакующий начинает игру снаружи здания, в то время как **защитник** прячется внутри.

Игра длится до 6 раундов, каждый из которых состоит из 5 фаз.

- 1 – **Атакующий** первая фаза активации
- 2 – **Защитник** первая фаза активации
- 3 – **Атакующий** вторая фаза активации
- 4 – **Защитник** вторая фаза активации
- 5 – Фаза обновления

Во время каждой фазы активации игроки по очереди активируют нескольких своих оперативников, каждый из которых может выполнить одно действие движения и два дополнительных действия.

Используйте оружие своих оперативников, чтобы попытаться уничтожить оперативников противника, оказавшихся в зоне прямой видимости.

Вы также можете использовать гаджеты и действия, чтобы изменить местность: например, проломить стены, забаррикадировать двери или бросить в комнату дымовую гранату.

Поднявшись на верхний этаж, вы сможете передвигаться более скрытно. Оперативники также могут вести

наблюдение, мгновенно открывая огонь по всем противникам, появившимся в поле зрения! Оперативники также могут получить защиту от стены или препятствия, прислонившись к ней.

Действия происходят в течение ограниченного времени, управляемого приложением.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Победите в игре, выполнив условия победы в выбранной миссии или уничтожив всех членов отряда противника. Если последние оставшийся в обоих отрядах оперативники будут уничтожены во время одной активации, никто не победит.

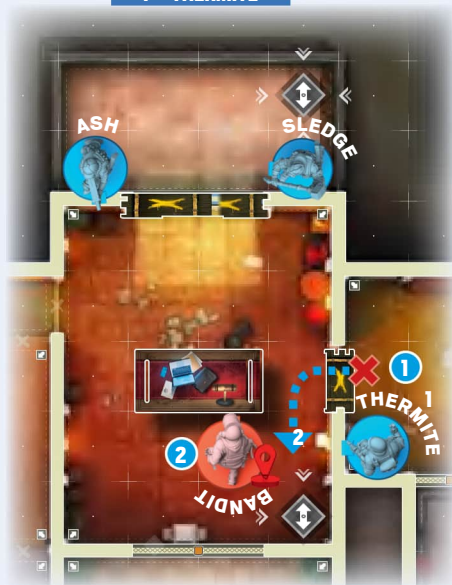
Существует три типа миссий, каждая из которых имеет определенную цель:

- **«Контроль»:** Атакующие и защитники борются за контроль над территориями, чтобы набрать победные очки. Мы рекомендуем миссию «Контроль» для новых игроков, так как она идеально подходит для обучения игре.
- **«Бомба»:** Атакующие должны обезвредить одну из двух взаимосвязанных бомб. Задача защитников – остановить их.
- **«Заложник»:** Цель атакующих – вывести заложника с игрового поля. Защитники должны помешать им.

Более подробно эти миссии описаны в *Руководстве по миссиям*.

Чтобы дать вам представление о том, что вас ждет в игре *6: Siege – The Board Game*, ниже приведен пример фазы игрового раунда, во время которой атакующий активирует 3 своих оперативников с целью занять позицию в одной из комнат Консульства.

1— THERMITE



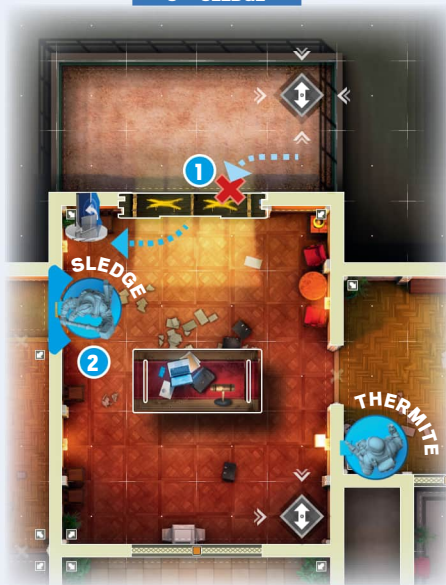
- 1 **Thermite** разрушает баррикаду (X).
- 2 Он размещает дрона, который затем движется (→). Дрон сканирует комнату вокруг себя: **Bandit** получает маркер «Обнаружен» (📍).

2— ASH

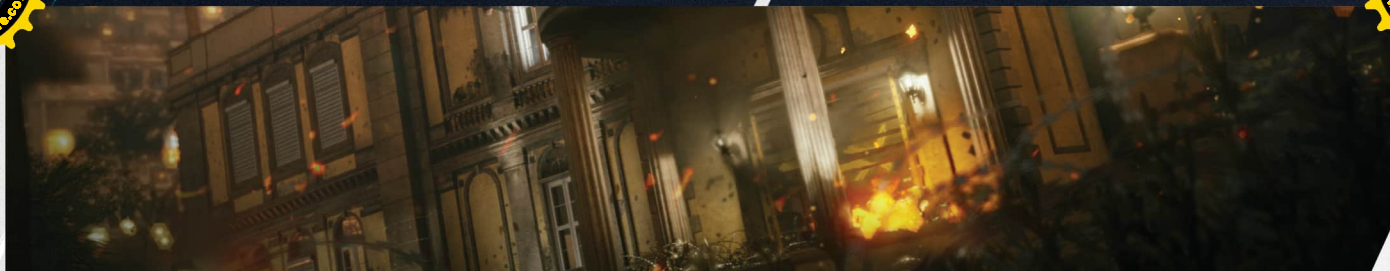


- 1 **Ash** перемещается перед баррикадой (→).
- 2 Поскольку **Bandit** уже обнаружен, **Ash** видит его через баррикаду. Она стреляет в **Bandit**, уничтожая его.
- 3 **Ash** возобновляет движение и попадает на верхний этаж через подъем.

3— SLEDGE



- 1 **Sledge** разрушает баррикаду (X).
- 2 Он перемещается (→), затем наклоняется в дверной проем, чтобы наблюдать за коридором.



ИГРОВЫЕ ЗОНЫ

Вокруг игрового поля (оно же «окружение») расположены следующие игровые зоны:

Тактическая зона защищающегося отряда



Тактическая зона атакующего отряда

ОКРУЖЕНИЕ

На каждой стороне игрового поля изображено здание, называемое окружением. Только один этаж этого здания, «главный», показан полностью. Остальные этажи здания представлены двумя зонами верхних этажей (одна - для **защитника**, другая - для **атакующего**). Главный этаж разделен на сетку из квадратов. На границах между некоторыми из них имеются стены или баррикады.

Главный этаж



Зоны верхних этажей

Линия видимости

Линия видимости взаимодействует со всеми игровыми компонентами, и с окружением в частности. Некоторые действия и игровые эффекты требуют наличия линии видимости (например, оперативнику нужна линия видимости цели при стрельбе).

Определение

Линия видимости - это воображаемая прямая линия, соединяющая центральные точки двух клеток, которая нарушается любым из следующих элементов:

- перегородкой;
- клеткой, в которой находится оверлей «Дым» или «Газ»;
- клеткой, в которой находится оперативник, не являющийся целью.

Оперативники могут провести линию видимости в любом направлении в любое время.

Проверка линии видимости

Во время игры игрокам не разрешается проверять линии видимости с помощью линейки или других средств, за исключением случаев, когда игроки оспаривают заявленную линию видимости противника (см. Вызовы, стр. 24).



Пример: Линия видимости

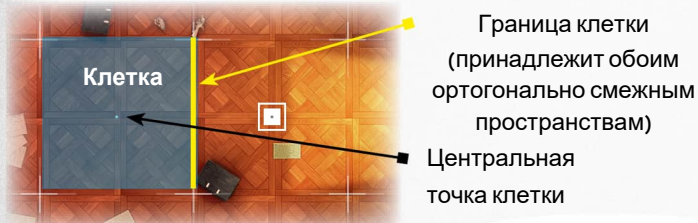


1 Thermite находится на линии видимости **Mute**, так как воображаемая линия между клетками, в которых находятся эти два оперативника, не нарушена перегородкой, оверлеем или другим оперативником.

2 Однако у него нет линии видимости с **IQ**, так как линия между центрами их клеток прервана перегородкой (●).

Главный этаж

Клетки на главном этаже



Игровой компонент на клетке полностью занимает её.

При наведении на клетку, содержащую игровой компонент, наведитесь на её центральную точку.

Смежные клетки

Клетки с общей границей считаются смежными, если между ними можно провести линию видимости. Это означает, что клетка может быть смежной с 8 клетками вокруг неё.

Пример: Смежность



Вместимость клетки

Клетки могут вмещать не более одного оперативника и одного гаджета.

Клетка, в которой есть оперативник или препятствие, является «занятой». Клетка, в которой нет ни оперативников, ни препятствий, является «свободной».

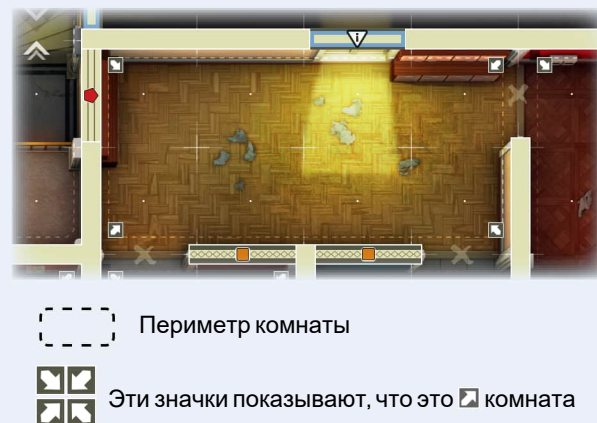
Комната

Комната состоит из группы клеток внутри периметра представленного пунктиром на игровом поле. Некоторые гаджеты влияют на всю комнату. Действия, выполняемые в любой клетке комнаты, будут подвержены эффектам гаджета.

Комната

Дополнительное правило применяется к комнатам, в углах которых есть значки: Оперативники на верхнем этаже могут выполнить действие с помощью гаджета **Вертикально**, направленное на любую клетку в комнате.

Пример: Комната



Клетки периметра



Темно-зеленые клетки по краям игрового поля (называются «клетки периметра») представляют собой подходы к зданию. Они никогда не являются частью комнаты.

Важное примечание

Декоративные элементы, напечатанные на игровом поле, не являются препятствиями, стенами, окнами или иконками и не влияют на ход игры. Это означает, что на игровой процесс не влияют горшки растения, парапеты, ограждения и другие декоративные элементы.



Дверь и окно

Оперативники могут перемещаться через двери и окна, которые также не блокируют линию видимости.

Эти элементы можно укрепить, установив баррикаду (см. Баррикады, стр. 8).

Дверь



Дверь представлена одной или двумя секциями, отмеченные крестиком. Все двери, изображенные на игровом поле, являются «открытыми».

Окно



Окно может занимать 1 или 2 секции.



Перемещение через окно стоит 1 дополнительное очко движения (см. Перемещение, стр. 16).

■ Перегородки

Стены и баррикады в совокупности называются «перегородками». Все перегородки, кроме стен с отверстиями, блокируют линию видимости.

• Стены

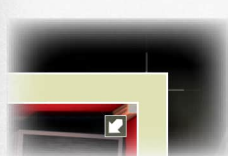


Клетка, покрытая стеной, - это «секция стены». Стена состоит из одного или нескольких секций стены (□), в некоторых случаях

переходящих в выступающую секцию (□). Стена представлена белым контуром (который является частью стены).

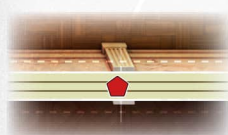
Стены всех типов непроходимы для перемещения оперативников.

Есть четыре типа стен.

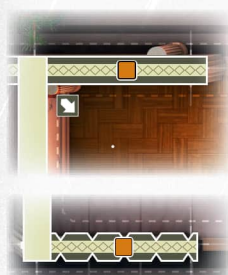


Тяжелая стена: Может обеспечить оперативникам тяжелую защиту (см. Защита, стр. 19). Тяжелые стены неразрушимы.

Вместимость зоны: Настенные гаджеты (см. Гаджет, стр. 25) можно устанавливать только на секции тяжелой стены. На одной секции можно разместить только один гаджет, который принадлежит клетке, к которой он обращен. Никакие другие гаджеты не могут быть размещены в этой клетке.



Укрепленная стена: Обеспечивает тот же уровень защиты, что и тяжелая стена, но может быть разрушена гаджетами с рейтингом разрушения. 📉



Легкая стена: Может обеспечить легкую защиту оперативникам (см. Защита, стр. 19). Этот тип стены может быть разрушен гаджетом или оперативником с 📉 или 📉 рейтингом разрушения.

Стена с отверстиями: Обеспечивает тот же уровень защиты, что и легкая стена, но не блокирует линию видимости. Этот тип стены может быть

разрушен гаджетом или оперативником с 📉 или 📉 рейтингом разрушения.

NOTE Стены с отверстиями используются только в дополнениях к игре

• Баррикады

Баррикады могут быть установлены на двери и окна напечатанные на игровом поле. Баррикады могут обеспечивать легкую защиту оперативникам (см. Защита, стр. 19).



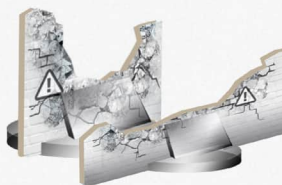
Забаррикадированная дверь



Забаррикадированное окно

Баррикада представляет собой стойку, установленную на двери или окне. Баррикады могут быть разрушены гаджетом или оперативником с 📉, 📉 или 📉 рейтингом уничтожения.

■ Пролом



Пролом представляет собой обломки разрушенной стены. Он накрывает и заменяет один или несколько разрушенных участков стены.

Проломы не блокируют линию видимости.

⚠️ ➡ Перемещение через пролом стоит 1 дополнительное очко движения (см. Перемещение, стр. 16).

■ Препятствия



Препятствия могут занимать одну или несколько клеток. Они неразрушимы, не блокируют линию видимости и могут обеспечивать легкую защиту оперативникам.

⚠️ ➡ Преодоление препятствия стоит 1 дополнительное очко движения (см. Перемещение, стр. 16).

Оперативники не могут приостановить или завершить свое движение в клетке, содержащей препятствие.

■ Структурный элемент



Этот тип клеток представляет собой непроходимый структурный элемент. Эта клетка окружена секциями тяжелой стены.

Структурные элементы никогда не могут быть объектом атаки, и никакие игровые компоненты не могут быть размещены в этом типе клеток.

■ Клетка подъема



Подъем 📶 это клетка на главном этаже, к которой применяются несколько дополнительных правил.

Все оперативники могут использовать серые подъемы, чтобы переместиться на верхний этаж или с него. Синие подъемы могут использовать только атакующие (см. Перемещение между этажами, стр. 18). Следующие компоненты можно размещать только на подъеме:

- жетон «Наблюдение за подъемом» (см. действие «Наблюдение за подъемом», стр. 20). Оперативники считают клетки подъема **нейтральными**, если в них нет жетонов наблюдения за подъемом, либо они размещены их собственным отрядом. Для **защитника** синие подъемы не являются нейтральными;
- жетон «Укрепленный подъем» (см. Гаджеты, стр. 25), при условии, что на одну клетку приходится один гаджет.

Пространство верхнего этажа

У каждого отряда есть зона верхнего этажа, состоящая из двух ячеек. Эти ячейки представляют собой существование других этажей здания, позволяя оперативникам быстрее передвигаться, стрелять или применять гаджеты с верхнего этажа.

■ Пространство верхних этажей



Оранжевые ячейки могут использовать только защитники; синие предназначены исключительно для атакующих.

Ячейки в зонах верхних этажей не считаются смежными друг с другом или смежными с клетками подъема на главном этаже. Однако некоторые действия и реакции могут выполняться с верхнего этажа на подъемах или в комнатах.

● Вместимость зоны

В каждой ячейке на верхнем этаже может находиться не более одного оперативника (представленного миниатюрой или жетоном скрытого оперативника).

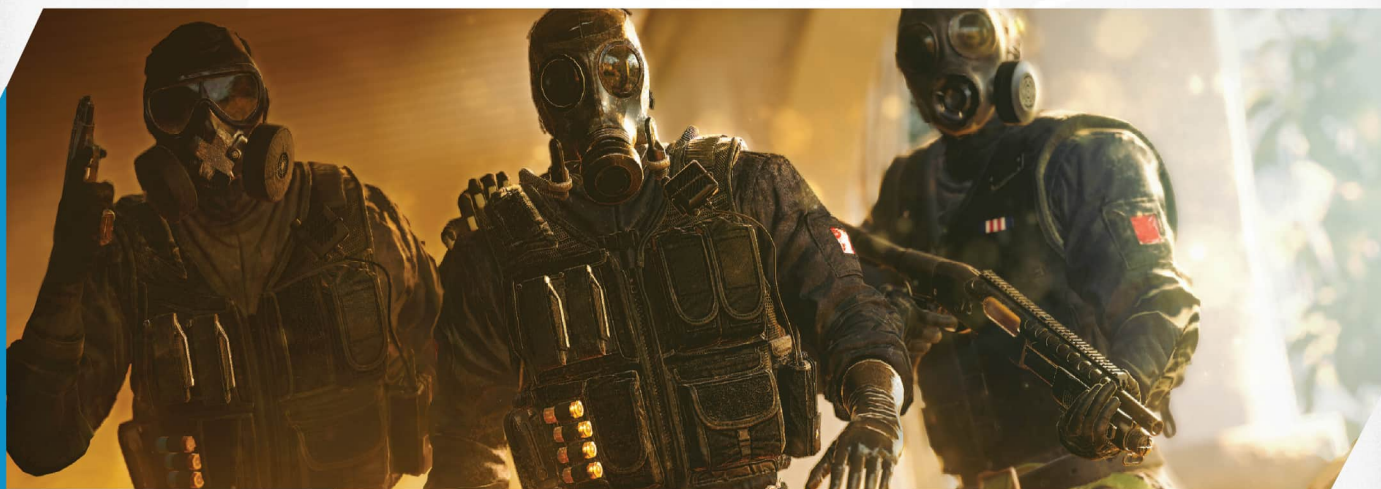
● Линия видимости

Оперативник, находящийся на верхнем этаже, имеет обзор всех серых подъемов **только во время активации**. Обратите внимание, что линия видимости простирается не дальше клетки подъема. Кроме того, оперативник **атакующей** стороны, находящийся на верхнем этаже, также **при активации** имеет возможность видеть все синие клетки подъема.

Эта линия видимости может быть заблокирована:

- вражеским жетоном «Наблюдение за подъемом»;
- жетоном «Укрепленный подъем»;
- оверлеем «Дым» или «Газ».

NOTE Оперативники, находящиеся на клетках подъема, не имеют прямой видимости на верхний этаж.

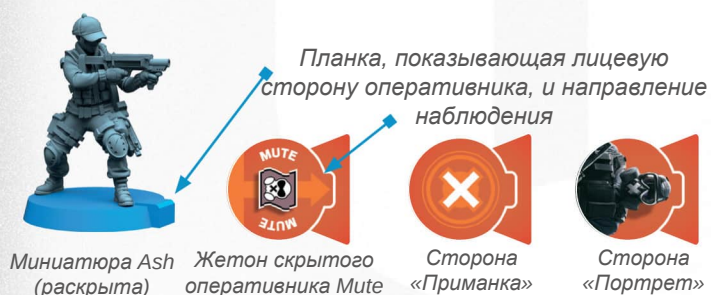


ОПЕРАТИВНИКИ

Каждый игрок руководит отрядом оперативников, собранных из спецназовцев разных наций.

Представление оперативников

Каждый оперативник представлен на игровом поле миниатюрой (для раскрытого оперативника) или 2 жетонами скрытого оперативника.



Важное примечание

Правила, в которых упоминается миниатюра оперативника, также применяются к оперативникам, представленным на поле жетоном скрытого оперативника.

Статусы оперативника

Статус оперативника может меняться в ходе игры.

Некоторые статусы обозначаются маркером. Каждая миниатюра или жетон, представляющие оперативника, могут иметь только один маркер статуса каждого типа.

■ Маркер статуса: «Обнаружен»



Маркер
«Обнаружен»

Оперативники обнаружены, когда в них попадают действием «Выстрел». Они также могут быть обнаружены дроном, камерой или спец. гаджетом. Поместите маркер на их миниатюру. Раскройте скрытых оперативников, которые получают маркер.

Линии видимости оперативников **больше не нарушается** легкими стенами, баррикадами и клетками, содержащими оверлеи дыма или газа.

■ Маркер статуса: «Оглушен»



Маркер
«Оглушен»

Оперативники могут быть оглушены световым шумовой гранатой или спец. гаджетом. Поместите маркер на их миниатюру. Оперативники, выполняющие действие «Выстрел», будучи оглушенными, бросают два желтых кубика () вместо обычного броска.

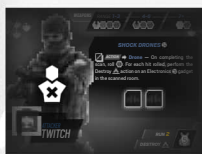
Маркер статуса: Наблюдение



Маркер наблюдения

Во время наблюдения оперативник может совершить ответный удар во время фазы активации оперативника противника (см. действие «Наблюдение», стр. 20).

Устранен / В игре



Профиль Twitch
сторона
«Устранен»

Оперативник, получивший количество ранений , равное или превышающее его показатель выносливости, погибает. Уберите его миниатюру и все предметы с его профиля и верните их в коробку. Переверните профиль оперативника на сторону «Устранен». Все гаджеты, размещенные на игровом поле уничтоженным оперативником, остаются в игре.

Оперативники считаются «в игре» до тех пор, пока они не будут устранены.

Раскрытые / Скрытые оперативники

Оперативники **атакующей** стороны начинают игру раскрытыми (т.е. представленными миниатюрами).

Оперативники **защитника**, напротив, изначально скрыты! Каждый скрытый оперативник представлен на игровом поле двумя жетонами скрытых оперативников: приманкой и портретом, указывающим на его истинное местоположение.

Защитник может тайно посмотреть на свои жетоны скрытых оперативников в любое время.

Как и миниатюра, оба жетона занимают клетку, блокируя линию видимости.

Раскрытие скрытого оперативника - Защитник:

Защитник может в любой момент решить раскрыть скрытого оперативника, чтобы выполнить определенные действия или реакции. Это не требует затрат действия.

Важное примечание

- ➔ Наблюдающий скрытый оперативник, который решил совершить ответный удар, автоматически раскрывается до разрешения броска (см. Ответный удар, стр. 22).
- ➔ Скрытый оперативник, желающий выполнить **РЕАКЦИЯ** вызванную эффектом специального гаджета, может сделать это, потратив кубик заряда, без необходимости раскрывать себя.

• **Раскрытие скрытого оперативника - атакующий:** атакующий может в любой момент, не тратя действия, попросить защитника раскрыть жетон скрытого оперативника в следующих ситуациях:

- если **скрытый оперативник** находится на линии видимости **одного из ваших оперативников** (а не просто в клетке, за которой он наблюдает). Защитник может оспорить обоснованность заявленной линии видимости (см. Вызовы, стр. 24);
- если **скрытый оперативник** получает одно или несколько ранений;
- если **один из ваших оперативников** использует гаджет, который обнаруживает **скрытых оперативников**.

Пример: Оперативник, обнаруженный по линии видимости.



Ash перемещается на клетку, от которой проходит линия видимости до жетона скрытого оперативника **Smoke**.

Пример: Оперативник, обнаруженный дроном.



Ash разместила дрона, который перемещается в комнату, содержащую жетон скрытого оперативника **Smoke**. Сканирование дрона раскроет жетон.

Пример: Оперативник, раскрытый полученной раной.



Ash бросает гранату в область, содержащую один из жетонов скрытого оперативника **Smoke**. Откройте жетон, если он получит одно или несколько ранений от гранаты.

Профиль оперативника

ОРУЖИЕ

Категории дальности: Оружие может иметь малую (1-3 клетки), среднюю (4-6 клеток) или большую дальность (7 и более клеток). Категория дальности влияет на количество и цвет кубиков, бросаемых при выстреле.

Кубики урона: В среднем, на желтом кубике выпадает 1 урон, на оранжевом - 1,5 урона, на красном - 2 урона. При стрельбе по цели с защитой не бросайте кубики с символом молнии (например, ⚡).

СПЕЦИАЛЬНЫЙ ГАДЖЕТ

У каждого оперативника есть уникальный спец. гаджет, указанный в его профиле.

Название гаджета и значки свойств

Эффект(ы) гаджета: эффекты, перед которыми стоит значок **ДЕЙСТВИЕ**, требуют от оперативника потратить действие, чтобы применить их. **Эффекты**, перед которыми стоит значок **РЕАКЦИЯ**, обычно срабатывают во время фазы активации противника и не стоят действий. **Эффекты**, не имеющие значка **ДЕЙСТВИЕ** или **РЕАКЦИЯ**, являются постоянными и остаются активными все время.

Некоторые эффекты имеют одно или несколько ключевых слов (см. Гаджеты, стр. 25).

Места для кубиков заряда: Некоторые действия и реакции требуют от оперативника траты кубика заряда.

Щит: Оперативники с этим значком на профиле имеют постоянную легкую защиту от выстрелов (см. Защита, стр. 19).

Выносливость: Количество ранений, которые необходимо нанести, чтобы уничтожить оперативника.

Разрушить: ⚠️ и 🏠 значки показывают рейтинг уничтожения оперативника, когда он выполняет действие «Разрушить».



Бег: Это число (2 или 5) указывает на количество дополнительных очков движения, которые дает действие «Бег». Операторы с символом «-» не могут бежать.

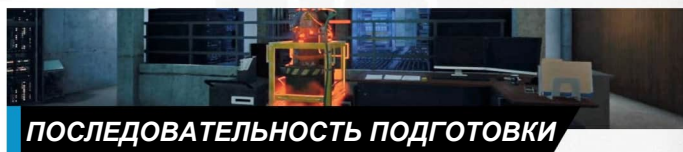
Эффекты раскрытия скрытого оперативника

Поместите миниатюру раскрытого оперативника на клетку где находился жетон, указывающий его истинное положение. Оставьте ориентацию (указанную меткой на жетоне) без изменений и сохраните все маркеры статуса.

Поместите маркер наблюдения на переднюю часть миниатюры, показывая направление, которое ранее было под наблюдением, если только раскрытый оперативник не находится в фазе активации.

Затем верните оба жетона скрытого оперативника в коробку.

Эти операции не являются действиями и не вызывают реакций (см. Реакции оперативника, стр. 24).



Фаза подготовки - неотъемлемая часть игрового процесса *Siege - The Board Game*. Ваш выбор на этом этапе при выборе оперативников для своего отряда и их размещении на игровом поле окажет решающее влияние на ход игры.

Выбор миссии

В *Руководстве по миссиям* выберите место и выберите миссию (Контроль, Бомба или Заложник).

NOTE Для первых нескольких игр мы рекомендуем выбрать миссию «Контроль» на Консультстве (см. «Руководство по миссиям»).

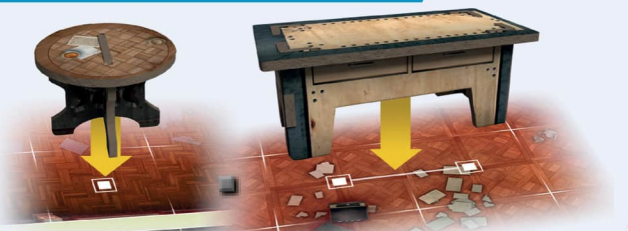
Разместите игровое поле с изображением выбранной карты в центре стола. Поместите устройство, на которое вы установили приложение, рядом с игровым полем, а также 2 линейки LoS и 7 кубиков урона.



Расположите общий запас рядом с игровым полем. Положите в запас все жетоны пролома, жетоны ранений , маркеры «Обнаружен»  и «Оглушен» , а также маркер дрона и все оверлеи. Поместите маркер раунда на первое место (0) на треке раунда.

Поставьте препятствие соответствующей формы в предназначенные для этого места.

Пример: Установка препятствий



Наконец, установите следующие необходимые компоненты, как указано в выбранной миссии (см. *Руководство по миссии*):

- Миниатюры бомб, жетоны заложника или контроля, соответствующие выбранной миссии;
- Баррикады;
- 5 Миниатюр камер (ориентированы в соответствии с инструкцией);
- 3 Жетона колючей проволоки (кроме миссий «Контроль»);
- 2 Жетона «Укрепленный подъем» (кроме миссий «Контроль»).

Выбор отряда

Решите, кто будет играть в роли **атакующего**, а кто - в роли **защитника**.

Игроки одновременно и тайно формируют свои отряды, выбирая по 5 оперативников для своей роли (например, атакующего или защитника).

Быстрое размещение

Вы можете сэкономить время, играя с заранее подготовленными отрядами, показанными для каждой миссии в разделе Стартовая зона в *Руководстве по миссии*

Затем каждый игрок оборудует свою тактическую зону, состоящую из:

- 5 профилей, выбранных ими оперативников. Поместите жетон активации под каждый профиль, стороной «Оперативник доступен» вверх;



Жетоны активации - сторона «Оперативник доступен»

- личный запас с жетоном переброса, маркерами наблюдения, жетонами наблюдения за подъемом и стойками наклона.
- планшет «Тактический инвентарь»: каждый игрок тайно помещает кубики заряда в любые свободные места по своему выбору. **Защитник размещает 4 кубика, а атакующий - 6.** Атакующий также помещает 3 кубика заряда в места, для дронов. Затем игроки одновременно раскрывают свой выбор. Теперь защитник имеет доступ к четырем тактическим гаджетам на всю игру, а атакующим - девять.

Пример: Тактический инвентарь после подготовки



Игроки собирают все стенды, миниатюры или жетоны, связанные с гаджетом, описанным в профиле каждого оперативника. Пока храните эти компоненты на профиле оперативника.



Место для кубика заряда гаджета IQ.

В некоторых профилях оперативников есть места для кубиков заряда: поместите в каждое место по кубику заряда.



Место для жетона активируемого гаджета Montagne

В некоторых профилях указан активируемый гаджет: положите соответствующий жетон активируемого гаджета на это место, стороной «Готов» вверх.

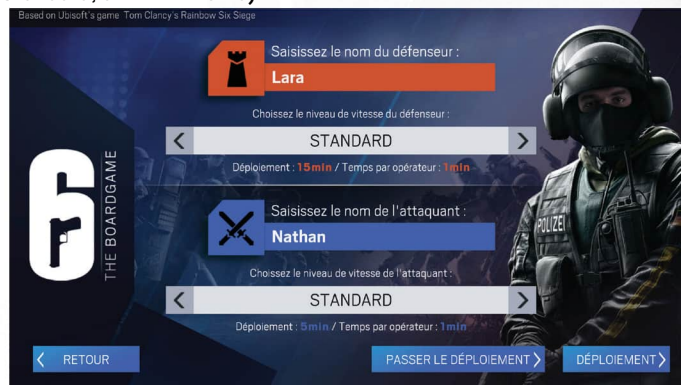
NOTE Не стесняйтесь использовать именные кольца, чтобы помочь себе узнавать оперативников на игровом поле, пока вы не запомните их внешний вид.

Настройка скорости игры

Управление игровым временем и приложением

Чтобы получить еще больше впечатлений от игры, мы рекомендуем играть в 6: *Siege - The Board Game* с приложением. Если вы не можете использовать приложение или предпочитаете отказаться от него, обратитесь к варианту «Без приложения» (см. стр. 29).

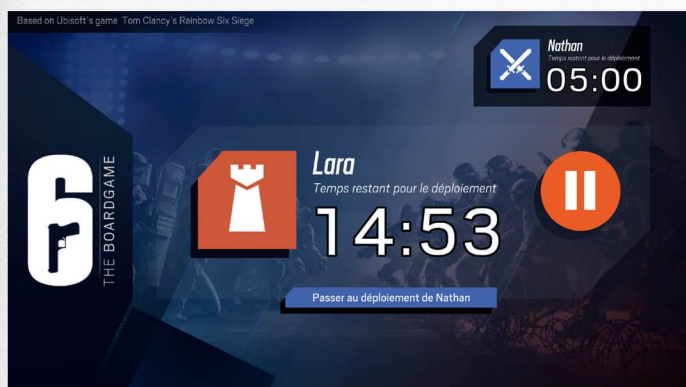
Откройте приложение. Установите количество игроков и введите их имена. Затем каждый игрок выбирает одну из четырех доступных скоростей (1 – Beginner, 2 – Chill, 3 – Standard, or 4 – Extreme).



Настройка скорости влияет на время подготовки и время игры, отведенное каждому оперативнику. Для сбалансированной игры игроки должны выбирать одинаковые настройки. Однако опытный игрок может сыграть с новичком, выбрав более сложный параметр скорости, чем его неопытный соперник.

NOTE Для первых нескольких игр мы рекомендуем играть без ограничения времени или выбрать в приложении режим скорости 1 (Beginner).

Подготовка



Быстрая подготовка

В разделе Стартовая зона *Руководства по миссии* вы найдете готовые варианты подготовки для каждой миссии. Чтобы воспользоваться одним из них, нажмите кнопку SKIP DEPLOYMENT в приложении и разместите всё, как показано на рисунке. Ограничение по времени не действует.

Нажмите кнопку DEPLOYMENT.

Во время подготовки:

- Игроки должны соблюдать правила вместимости клеток и размещения гаджетов (см. Размещение гаджетов, стр. 25);
- Оперативники могут быть размещены в наклоне (см. Наклон, стр. 17).

Подготовка защиты

Играя за защитника, размещайте своих оперативников и гаджеты в порядке, указанном ниже. Оперативники и гаджеты не могут быть размещены в клетках внешнего периметра.

1 Защитник может переместить или убрать с игрового поля до 5 следующих компонентов, установленных на этапе выбора миссии:

- камеры;
- колючую проволоку;
- укрепленные подъемы;
- баррикады.

NOTE Если вы перемещаете баррикаду, вы должны переместить ее на место того же типа (например, двойную баррикаду двери можно разместить только на месте двойной баррикады двери).

2 Затем разместите все свои спец. гаджеты, которые содержат ключевое слово **Подготовка**.

3 Если в тактическом инвентаре вы выбрали Пуленепробиваемые камеры и/или Стационарные щиты, уберите соответствующие кубики с инвентаря, возьмите из коробки такое же количество миниатюр Пуленепробиваемых камер и/или Стационарных щитов и поместите их на игровое поле.

4 Затем разместите свои 10 жетонов скрытых оперативников на свободные клетки на поле или в оранжевой зоне верхнего этажа. За каждое место в зоне верхнего этажа защитник кладет жетон наблюдения за подъемом с именем этого оперативника на клетку подъема. Когда время подготовки защитника истечет или если защитник нажмет кнопку CONTINUE TO ATTACKER'S DEPLOYMENT в приложении, наступит очередь атакующего разместить свои компоненты за установленное время.

Подготовка атакующего

Когда защитник закончил свою подготовку, атакующий размещает своих 5 оперативников и маркеры наблюдения на внешнем периметре.

Атакующий не может разместить оперативников на верхнем этаже.

NOTE Никогда не применяйте реакции и не раскрывайте скрытых оперативников во время фазы подготовки. Вы должны дождаться первой фазы активации атакующего.

Истечение времени подготовки

Если время, отведенное отряду, закончилось до того, как он завершил свою подготовку, соберите все компоненты игры, которые еще не были установлены, и верните их в коробку.





ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА

Игра длится до 6 раундов, каждый из них состоит из 5 фаз.

- 1 – **Атакующий** первая фаза активации
- 2 – **Защитник** первая фаза активации
- 3 – **Атакующий** вторая фаза активации
- 4 – **Защитник** вторая фаза активации
- 5 – Фаза обновления

Каждый игрок должен завершить две фазы активации за ограниченное время, определяемое количеством его оперативников, находящихся в игре на начало раунда. Игроки распределяют это время между своими фазами активации по своему усмотрению.

Игрок, выполняющий свою фазу активации, называется «активным игроком», а его противник - «пассивным игроком».

При активации оперативника активный игрок переворачивает жетон активации оперативника на сторону «Оперативник активирован».



Жетон активации сторона
«Оперативник доступен»



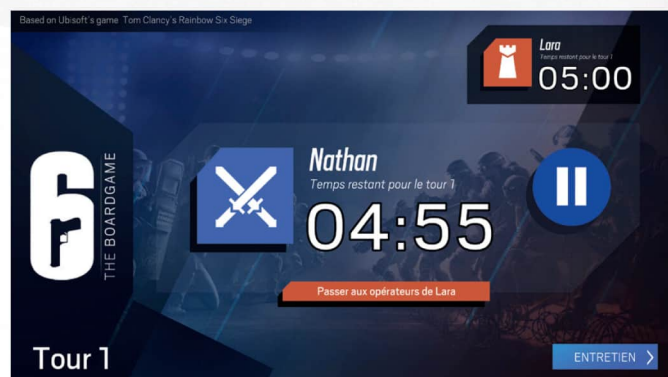
Жетон активации сторона
«Оперативник активирован»

1 – Атакующий первая фаза активации



Атакующий перемещает маркер раунда вперед на одно деление, а защитник запускает таймер атакующего, нажав кнопку TAP TO START ROUND 1.

Атакующий полностью активирует **от 1 до 3** своих оперативников, находящихся в игре, в любом порядке.

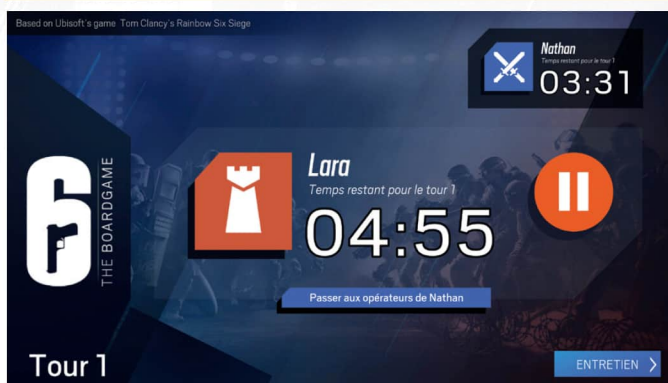


Затем атакующий нажимает CONTINUE TO DEFENDER'S OPERATORS, чтобы запустить таймер защитника.

NOTE Если игрок с отрядом из 3 или меньше оперативников активирует всех своих оперативников во время первой фазы активации, он пропускает вторую фазу активации.

NOTE Если игрок с отрядом из 5 оперативников решит активировать только 1 оперативника в первую фазу активации, то во вторую фазу активации он сможет активировать только 3 из 4 доступных оперативников.

2 – Защитник первая фаза активации



Защитник полностью активирует **от 1 до 3** своих оперативников, находящихся в игре, в любом порядке.

Затем защитник нажимает CONTINUE TO ATTACKER'S OPERATORS, чтобы запустить таймер атакующего.

3 – Атакующий вторая фаза активации

Атакующий полностью активирует **от 0 до 3** своих оперативников в игре, в любом порядке, при условии, что они не были активированы во время первой фазы активации.

Затем атакующий нажимает CONTINUE TO DEFENDER'S OPERATORS, чтобы запустить таймер защитника.

4 – Защитник вторая фаза активации

Защитник полностью активирует **от 0 до 3** своих оперативников в игре, в любом порядке, при условии, что они не были активированы во время первой фазы активации.

Затем защитник нажимает UPKEEP, чтобы завершить фазу активации.

Истечение времени активации

Когда таймер активации игрока истекает во время одной из его фаз активации:

- если один из ваших оперативников находился в процессе выполнения действия, завершите его, если только это не было действие перемещения, в этом случае оставьте оперативника на последнем месте, занимаемом до истечения таймера;
- этот игрок не может активировать больше оперативников;
- они все еще могут реагировать, но уже не успевают подумать.

NOTE Если время атакующего истекло во время его первой фазы активации, защитник играет обе свои фазы активации, одну за другой.

5 – Фаза обновления

Проверьте условия победы в миссии (см. *Руководство по миссии*). Игрок побеждает в игре, если он выполнил любое из условий победы: нажмите кнопку END GAME.

В противном случае уберите с игрового поля маркеры «Обнаружен», «Оглушен» и/или оверлеи, вернув их в общий запас.

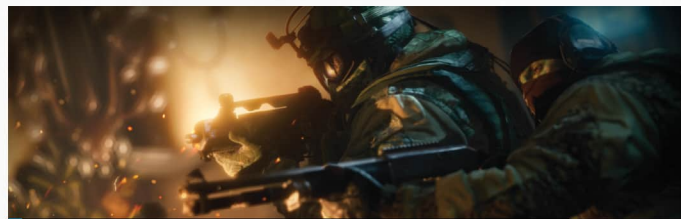
Игроки переворачивают жетоны активации оперативников, чтобы показать их сторону «Оперативник доступен», и переворачивают все жетоны активируемых гаджетов на сторону «Готов».

Для каждого оперативника, выбывшего в текущем раунде, нажмите на один из контуров в соответствующем отряде в приложении. После этого приложение автоматически скорректирует время активации, доступное каждому игроку в предстоящем раунде.

Затем начните новый раунд, нажав NEXT ROUND или OVERTIME, если это необходимо.



Повторяйте этот процесс для каждого последующего раунда, пока не будет выполнено условие победы.



АКТИВАЦИЯ ОПЕРАТИВНИКА

Перевернув жетон активации стороной «Оперативник активирован», оперативник может выполнить **до трех действий в любом порядке**: 1 действие «Перемещение» и 2 других действия.

Оперативникам не разрешается выполнять одно и то же действие дважды.

Доступные действия зависят от того, раскрыт или скрыт оперативник.

Действия, доступные раскрытому оперативнику (миниатюра)

Раскрытые оперативники могут выполнять следующие действия:

- Перемещение;
- Бег;
- Выстрел;
- Наблюдение;
- Использовать тактический гаджет;
- Использовать специальный гаджет с эффектом **ДЕЙСТВИЕ**;
- Разрушение.

Эти действия описаны в разделе «Действия оперативника».

Действия, доступные скрытому оперативнику (жетоны)

В скрытом состоянии оперативники могут выполнять только следующие действия: Перемещение, Бег и, наконец, Наблюдение (которое осуществляется автоматически).

Если вы хотите, чтобы скрытый оперативник выполнял какие-либо другие действия, вы должны сначала раскрыть оперативника во время его фазы активации. После раскрытия оперативник может тратить все оставшиеся действия как раскрытый оперативник.

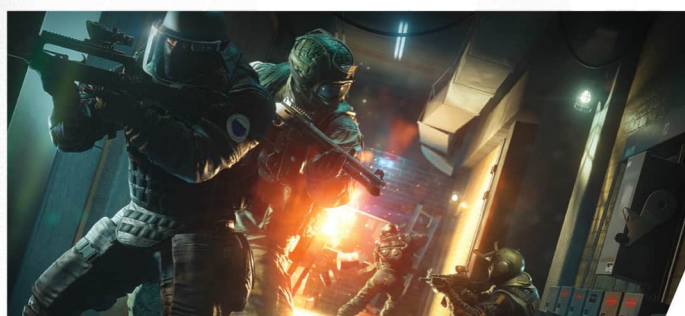
Пример: Smoke, который скрыт, выполняет действие «Перемещение». Затем он хочет выстрелить в оперативника противника. Для этого он должен раскрыть себя и выполнить действие «Выстрел». После этого он может выполнить последнее действие, которое может быть любым, кроме «Перемещения» или «Выстрела», которые он уже выполнил.



Действия оперативника



ДЕЙСТВИЕ	Раскрытые оперативники	Скрытые оперативники	На главном этаже	На верхнем этаже
Перемещение (движение)	✓	✓	Потратьте до 5 очков движения.	Потратьте 1 очко движения, чтобы попасть на главный этаж с помощью  , затем потратьте все оставшиеся очки перемещения.
Бег (движение)	✓	✓	Потратьте до 5 очков движения, в зависимости от профиля оперативника.	
Наблюдение	✓	✓	Направьте оперативника. Наблюдение происходит в зоне линии видимости оперативника, в направлении, указанном его маркером наблюдения.	Поместите жетон наблюдения за подъемом на нейтральный  ИЛИ Оспорьте  наблюдение соперника.
Выстрел	✓	✗	Стреляйте в оперативника, находящегося на линии видимости. Установите маркер «Обнаружен»  на оперативника.	Выполните одно из этих трех действий в нейтральном  .
Использовать тактический гаджет	✓	✗	Примените эффект гаджета с тактического инвентаря.	
Разрушение	✓	✗	Уберите уничтоженные элементы с игрового поля, если они находятся в клетке линии видимости и у вас необходимый уровень разрушения.	
Использовать специальный гаджет с эффектом ДЕЙСТВИЕ	✓	✗	Использовать специальный гаджет с эффектом ДЕЙСТВИЕ .	Использовать специальный гаджет с эффектом ДЕЙСТВИЕ в нейтральном  . ИЛИ Использовать специальный гаджет с эффектом ДЕЙСТВИЕ со свойством Вертикально в комнате  .



ДЕЙСТВИЯ ОПЕРАТИВНИКА

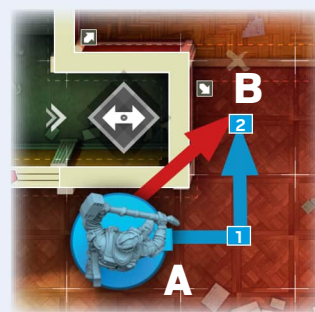
Перемещение (действие движения)

Оперативник, выполняющий это действие, получает 5 очков движения, которые можно потратить на движение и наклон.

Перемещение оперативника

Оперативник может перемещаться на ортогонально или диагонально смежные клетки (см. Смежные клетки, стр. 7), тратя 1 очко движения за клетку.

Пример: Перемещение на смежную клетку



Чтобы добраться до клетки **B**, Sledge должен потратить 2 очка движения.

→ Это перемещение невозможно, так как клетки **A** и **B** не являются смежными.

На эти перемещения распространяются следующие правила:

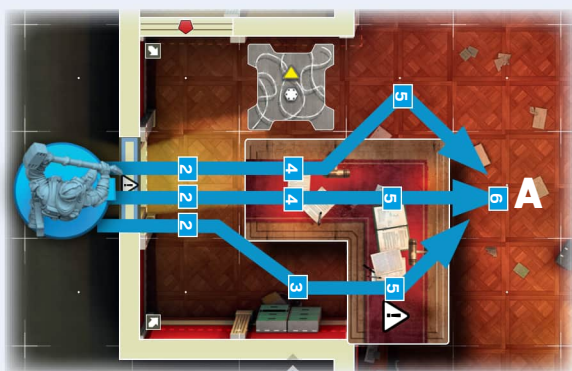
- Оперативник не может занимать клетку, занятую оперативником соперника.
- Оперативник может перемещаться через клетку, занятую товарищем по отряду, но не может приостановить или завершить свое движение в ней;
- Оперативник может перемещаться через пролом или окно. Это стоит 1 доп. очко движения .

• Преодоление препятствия

Оперативники должны потратить 1 доп. очко движения , чтобы взобраться на препятствие, когда они входят в одну из его клеток. Перемещение на другую клетку, занятую тем же препятствием, или слезть с препятствия стоит всего 1 очко движения.

Оперативники не могут приостановить или завершить свое перемещение в клетке, содержащей препятствие.

Пример: Перемещение и преодоление препятствия



Чтобы добраться до клетки A, Sledge должен потратить 6 очков движения (для этого ему нужно использовать действие «Бег», см. стр. 18), какой бы маршрут он ни выбрал. Каждый раз, когда Sledge проходит препятствие или перемещается через окно, он должен потратить дополнительно 1 очко движения (показано  значком).

• Перемещение скрытых оперативников

Защитник свободно распределяет очки движения для действия Перемещение (или Бег) оперативника между двумя жетонами скрытого оперативника.

• Приостановка действия перемещения

Игроки могут приостановить действие Перемещение после перемещения на свободную клетку, выполнить одно или два доступных действия, а затем возобновить перемещение, расходуя оставшиеся очки движения обычным способом. Активный игрок разделяет свое действие, подсчитывая каждый шаг перемещения отдельно и объявляя количество оставшихся очков движения.

Оперативник может приостановить действие Перемещение несколько раз в течение одной активации.

■ Наклон



Оперативники (как раскрытые, так и скрытые), находящиеся на главном этаже, могут наклониться, чтобы получить линию видимости, оставаясь при этом защищенными.

За 1 очко движения оперативник может наклониться в **свободную ортогонально соседнюю клетку**.

Поместите миниатюру оперативника в клетку, в которую он наклонился, и поместите стенд наклона в клетку, из которой он наклонился.

Оперативники не могут наклоняться через проломы или окна, а также препятствия.

Пример: Наклон



Mute до наклона

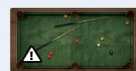
Mute в наклоне



Клетки, в которые **Mute** может наклониться



Клетки, в которые **Mute** не может наклониться



Препятствие



Пролом

Наклонившийся оперативник занимает 2 клетки на игровом поле: ту, где находится его миниатюра, и ту, где находится его стенд наклона.

Считается, что оперативник, наклоняющийся между двумя комнатами, присутствует в обеих.

Оперативника можно атаковать, прицелившись либо в его миниатюру, либо в его стенд наклона.

Важное примечание

- Стенды наклона никогда не блокируют линию видимости.
- Оперативники не могут перемещаться, наклонившись.
- Наклоняющийся оперативник использует клетку, в которой находится его миниатюра, когда выполняет действия, требующие линии видимости.
- Наклон имеет те же последствия для игрового процесса, что и вход в клетку. Например, если оперативник наклоняется в клетку, за которой наблюдает оперативник соперника, то он может совершить ответный удар.

• Выпрямиться

Выпрямление (т.е. выход из положения наклона) также стоит 1 очко движения. Оперативники могут выпрямиться двумя способами:

- либо переместите миниатюру в клетку, содержащую стент наклона, и верните стент в личный запас;
- или оставьте миниатюру в текущей клетке и верните стент наклона в личный запас. Считается, что оперативник вошел в клетку, в которой находится его миниатюра.

NOTE Наклониться и выпрямиться имеют те же эффекты, что и войти в клетку, что может спровоцировать ответный удар от наблюдающего за вами оперативника (см. Ответный удар, стр. 22).

■ Перемещение между этажами

Для перемещения между этажами оперативники должны использовать клетку подъема.

• Перемещение с основного этажа на верхний

Оперативник на главном этаже, вошедший на клетку подъема во время действия перемещения, может потратить 1 очко движения, чтобы переместиться в одно из двух ячеек в своей зоне верхнего этажа.

Если обе ячейки в зоне верхнего этажа заняты, оперативник должен остаться на главном этаже.

Оказавшись в зоне верхнего этажа, оперативник не может тратить оставшиеся очки движения или выполнять другое действие перемещения.

• Перемещение с верхнего этажа на главный этаж

Оперативник, находящийся на верхнем этаже, может потратить 1 очко движения, чтобы переместиться на клетку подъема на главном этаже.

Оперативники, покинувшие зону верхнего этажа, не могут вернуться обратно в течение этой же активации.

Бег (действие движения)

RUN 2

Действие «Бег» позволяет оперативнику совершить дополнительное движение во время фазы активации. Оно дает 2 или 5 очков движения, в зависимости от значения, указанного в профиле оперативника, которые можно потратить, как и при обычном действии «Перемещение».

Note: Оперативники со значением Бег, обозначенным как «-», не могут выполнить это действие.

Действие выстрел

Оперативник может выполнить действие «Выстрел», прицелившись в оперативника соперника, находящегося на линии видимости. Оперативник, выполняющий действие «Выстрел», называется «Стрелок».

Стрельба через игровые элементы

Так как линия видимости обнаруженных оперативников не нарушается легкими стенами, баррикадами и оверлеями, они могут стать мишенью для выстрелов через эти элементы.

1 Нажмите **II**, чтобы приостановить таймер. Затем объявите, в какого оперативника соперника вы целитесь («цель»). Укажите, есть ли у цели защита (легкая или тяжелая, см. Защита, стр. 19).

Приостановка таймера для выполнения действия

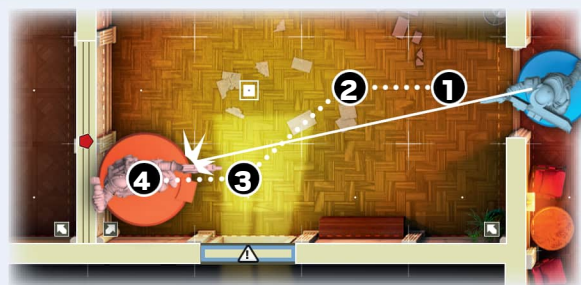
Приостанавливайте таймер всякий раз, когда игровой эффект требует броска кубиков.

Игрок, управляющий выбранным целью оперативником:

- либо заявляет, что одобряет условия линии видимости и защиты, заявленные стрелком, и в этом случае игра переходит непосредственно к следующему шагу;
- или указывает, что не согласен с условиями, объявленными стрелком, оспаривая выстрел (см. Вызовы, стр. 24).

2 Посчитайте дистанцию от стрелка до цели: посчитайте каждую клетку между стрелком и целью, включая клетки цели, кроме клетки стрелка. Выберите самый короткий путь и игнорируйте любые **!** при расчете расстояния.

Пример : Подсчет дистанции



Blitz стреляет в **Smoke** с расстояния 4 клетки.

— Линия видимости Blitz

●.....● Вычисление дистанции

После вычисления дистанции в клетках обратитесь к профилю оперативника, чтобы определить соответствующую категорию дальности.

Дальность влияет на количество и цвет кубиков урона, бросаемых при действии «Выстрел». Если цель имеет защиту, не бросайте кубики с символом молнии **⚡**.

Считайте выстрелы, произведенные с верхнего этажа в клетку подъема, выстрелами с **близкого расстояния**.

3 Бросьте все доступные кубики урона и сложите символы **⚡**, чтобы определить общее количество ранений, нанесенных цели.

Если оперативник цель находится под защитой (см. Защита, стр. 19), измените общее количество попаданий следующим образом:

- Вычтите 2 попадания, если цель имеет легкую защиту;
- Или вычтите 3 попадания, если цель имеет тяжелую защиту.

4 Итоговый результат показывает количество урона, нанесенного выбранному оперативнику, который получает 1 рану  за урон. Поместите соответствующее количество жетонов ранений на его профиль.

Оперативник немедленно погибает, если общее количество жетонов ранений на его профиле равно или превышает его показатель «Выносливость» (см. Статус оперативника, стр. 10).

Если выбранный оперативник остается в игре, поместите маркер «Обнаружен»  на базу его миниатюры, даже если он не получил ни одного ранения.

5 Нажмите , чтобы запустить таймер .



■ Защита

Оперативник может получить легкую защиту (- 2 урона) или тяжелую защиту (- 3 урона), если **линия видимости стрелка** проходит через любой из следующих элементов (см. таблицу напротив).

Элемент, через который проходит линия защиты	Дополнительное условие	Защита
Препятствие 	Цель должна находиться в клетке, смежной с препятствием.	Легкая защита: - 2 урона
Стена с отверстиями 	-----	
Баррикады 	-----	
Легкая стена 		

Если у оперативника **2 или более источников легкой или тяжелой защиты**, считается, что у него тяжелая защита. Это означает, что максимум 3 урона могут быть вычтены из выстрела противника.

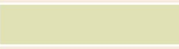
Защита действует **только** на урон, наносимый выстрелами.

Защита оперативников в наклоне

Наклонившийся оперативник представлен двумя игровыми компонентами. Когда выстрел нацелен на один из этих двух компонентов, для определения уровня защиты оперативника необходимо провести вторую линию (в дополнение к линии видимости).

Эта вторая линия проходит от стрелка до нецелевого компонента оперативника, и не блокируется никакими игровыми элементами. Эта линия называется «**линией защиты**». Каждый **отдельный элемент**, через который проходит линия видимости и линия защиты, защищает оперативника-цель.

Так как линия защиты никогда не блокируется, дополнительные элементы обеспечивают защиту, если оперативник-цель наклоняется. Используйте следующую информацию, чтобы определить защиту, предоставляемую элементами по линии защиты, а также элементами, перечисленными в следующей таблице:

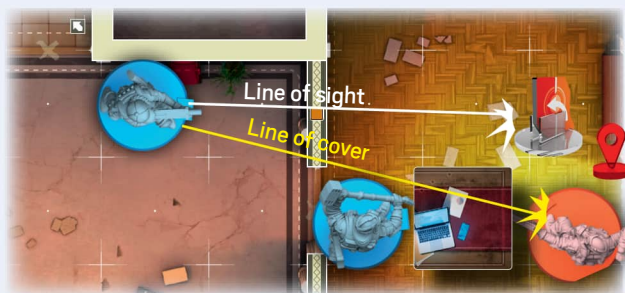
Элемент, через который проходит линия защиты	Защита
Тяжелая стена 	Тяжелая защита: - 3 урона
Укрепленная стена 	
Союзник, несущий щит 	Легкая защита: - 2 урона

Примеры защиты: Наклонившийся оперативник



Smoke стреляет в **Ash**, которая стоит в наклоне.

Она получает **тяжелую защиту**, так как линия защиты между **Smoke** и стендом наклона **Ash** проходит через тяжелую стену.

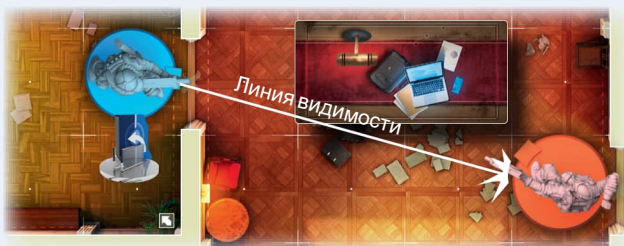


Ash стреляет в **Smoke**, который обнаружен и наклонен.

Smoke получает тяжелую защиту от комбинации двух источников:

- линия видимости проходит через легкую стену;
- также линия защиты проходит через препятствие, расположенное в соседней клетке.

Пример защиты: Препятствие

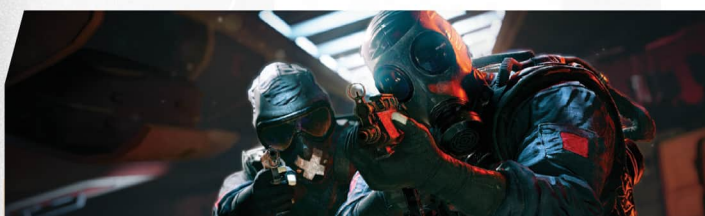


Ash стреляет в Smoke.

У Smoke легкая защита, так как он находится вплотную к препятствию, и линия видимости Ash проходит через это препятствие.

Оперативники со щитом

Оперативники со значком щита в профиле имеют постоянную легкую защиту от выстрелов.



Бесплатные действия

Некоторые действия вынуждают игроков выполнять другие действия, которые считаются бесплатными. Реакции также являются бесплатными действиями.

Бесплатные действия никогда не засчитываются в общее количество 3 доступных действий при активации оперативника.

Бесплатное действие никогда не приводит к ответному удару, в отличие от первоначального действия, которое привело к нему.

ДАТЧИК ПУЛЬСА

ДЕЙСТВИЕ → Волна ИЛИ Вертикально —
Выбранный оператор получает .

ДЕЙСТВИЕ → Вертикально — Выполните
действие «Выстрел» (малая дальность, легкая
защита), целясь в обнаруженного оперативника.

Пример: Во время фазы активации Pulse тратит только одно из 3 своих действий, чтобы совершить действие «Использовать специальный гаджет с эффектом ДЕЙСТВИЕ» с помощью своего датчика пульса. После выполнения этого действия оперативник противника может отреагировать, но последующее действие «Выстрел» является бесплатным и не вызывает реакции.

В качестве второго действия Pulse может выполнить любое действие, включая «Выстрел», за исключением действия «Использовать специальный гаджет с эффектом ДЕЙСТВИЕ», которое он только что использовал.

Действие наблюдение

Оперативник может использовать действие «Наблюдение», чтобы:

- **На главном этаже:** наблюдение за областью, состоящей из нескольких клеток на линии видимости оперативника и простирающейся в направлении, указанном его маркером наблюдения;
- **На верхнем этаже:** наблюдение за одним подъемом.

Оперативник считается «наблюдателем», а область или клетка подъема, охваченное таким образом, «наблюдаемым».

Во время фазы активации отряда противника наблюдающий оперативник может совершить ответный удар в клетках на наблюдаемой области (см. Ответный удар, стр. 22).

Маркер статуса наблюдения

Статус наблюдения обозначается маркером «Наблюдения», размещенным спереди наблюдающего оперативника, находящегося на главном этаже, или жетоном «Наблюдение за подъемом», если оперативник находится на верхнем этаже.

Скрытые оперативники выполняют действие наблюдение автоматически, а маркер наблюдения встроен в жетон скрытого оперативника.



Thermoite с маркером наблюдения



Жетон скрытого оперативника Mute



Встроенный маркер наблюдения

Когда оперативник выполняет действие «Наблюдение» с главного этажа, поверните его миниатюру в направлении наблюдения, затем поместите маркер «Наблюдение» перед ней, на одной из четырех границ клетки, в которой находится миниатюра.

Пример: Ориентация маркера наблюдения



✓ Правильное размещение ✗ Неправильное размещение

Когда оперативник выполняет действие «Наблюдение», находясь в наклоне, поместите маркер наблюдения перед его миниатюрой. Маркер не может быть помещен между миниатюрой оператора и стендом наклона.

• Прекращение наблюдения

Наблюдающий оперативник, совершивший действие во время своей активации, теряет статус наблюдателя: уберите с поля маркер наблюдения (если это не скрытый оперативник) или жетон наблюдения за подъемом и верните их в личный запас.

NOTE Маркеры наблюдения и жетоны наблюдения за подъемом не убираются с игрового поля во время фазы обновления.

■ Наблюдение на главном этаже

Раскрытые и скрытые оперативники выполняют действие наблюдения на главном этаже по-разному.

• Наблюдение раскрытого оперативника

Оперативник охватывает зону 180°, простирающуюся вперед от границы клетки, накрытой его маркером наблюдения. Он наблюдает за всеми клетками внутри зоны, находящимися в пределах его **линии видимости**.

• Наблюдение скрытого оперативника

Скрытые оперативники автоматически завершают свою активацию действием наблюдения: поверните жетоны скрытых оперативников, чтобы показать направление наблюдения. Оперативник охватывает зону 180°, простирающуюся вперед от границы клетки, накрытой его маркером наблюдения (который встроен в жетон скрытого оперативника).

Пример: Наблюдаемая область



- ✓ Клетки, за которыми Smoke наблюдает.
- ✗ Клетки, за которыми Smoke не наблюдает.

Наблюдая, Smoke следит за всеми клетками на линии видимости, которые расположены перед воображаемой линией, продолжающей границу клетки, накрытой его маркером наблюдения (—).

■ Наблюдение на верхнем этаже

Раскрытые и скрытые оперативники выполняют действие наблюдения на верхнем этаже по-разному.

• Наблюдение раскрытого оперативника

С верхнего этажа оперативник может наблюдать только за одним подъемом. Выберите клетку, за которой будет наблюдать оперативник:



если на клетке подъема ещё нет жетона «Наблюдение за подъемом», положите на нее жетон «Наблюдение за подъемом» вашего оперативника. Теперь ваш оперативник наблюдает за этой клеткой;



если на клетке подъема уже есть жетон «Наблюдение за подъемом», принадлежащий вашему отряду, вы можете заменить его жетоном «Наблюдение за подъемом» вашего оперативника. Верните снятый жетон в свой запас;



если на клетке подъема уже находится жетон «Наблюдение за подъемом» противника, ваш оперативник оспаривает клетку подъема. Игрок, владеющий лежащим жетоном, может согласиться убрать его с игрового

поля, позволив вашему оперативнику разместить свой жетон обычным способом, без каких-либо других эффектов. В противном случае между двумя оперативниками начинается **перестрелка** (см. ниже).

Если спорный жетон «Наблюдение за подъемом» принадлежит скрытому оперативнику, он должен быть раскрыт. Если жетон скрытого оперативника был приманкой, уберите его жетон «Наблюдение за подъемом» и замените его жетоном спорящего оперативника.

• Наблюдение скрытого оперативника

Скрытый оперативник, который заканчивает свою активацию, имея хотя бы один из своих жетонов в зоне верхнего этажа, **автоматически выполняет** действие «Наблюдение» на клетке подъема или пытается сделать это, оспаривая с оперативником противника, который наблюдает за подъемом. Скрытые оперативники должны раскрыть себя, прежде чем оспаривать клетку подъема.

NOTE Если жетон «Скрытого оперативника» перемещается в зону верхнего этажа, где уже находится его второй жетон «Скрытого оперативника», вы можете переместить жетон «Наблюдения за подъемом» этого оперативника в конце его активации.

• Перестрелка

Во время перестрелки активный игрок приостанавливает таймер II.

Его оперативник может выполнить бесплатное действие «Выстрел» (малая дальность, тяжелая защита), целясь в оперативника, владеющего спорным жетоном «Наблюдение за подъемом».

После этого выстрела:

- **Если оперативник пассивного игрока еще в игре:**
 - оставьте его жетон «Наблюдение за подъемом» на месте;
 - он также может совершить бесплатное действие «Выстрел» (малая дальность, тяжелая защита), целясь в оперативника, оспаривающего клетку, занятую его жетоном «Наблюдение за подъемом».
- **Если оперативник пассивного игрока уничтожен:**
 - положите его жетон «Наблюдение за подъемом» обратно в коробку;
 - замените его жетоном «Наблюдение за подъемом» активного оператора.

Завершив перестрелку, активный игрок нажимает кнопку , чтобы возобновить таймер.



Выстрел

Термин «выстрел» может означать действие выстрел, ответный удар или перестрелку. Каждый раз, когда оперативник игрока совершает выстрел, выполните все шаги для действия «Выстрел» (см. действие «Выстрел», стр. 18), учитывая требования к дальности и защите, применимые к перестрелке.

■ Ответный удар

Действие наблюдение может привести к ответному удару, которое может быть вызвано только во время фазы активации соперника.

Ответный удар это **бесплатное** действие «Выстрел». Не убирайте жетон или маркер наблюдения после ответного удара.

Скрытые оперативники должны раскрывать себя при выполнении ответного удара.

• Ответный удар на главном этаже

Оперативник, наблюдающий на главном этаже, может совершать ответный удар **каждый раз**, когда оперативник противника:

- входит в клетку, за которой он наблюдает;
- **после** совершения действия находится в клетке, за которой он наблюдает.

NOTE Ответный удар возможен, когда оперативник противника перемещается в клетку на главном этаже, в которой находится препятствие.

• Ответный удар на верхнем этаже

Оперативник, наблюдающий на верхнем этаже, может совершить ответный удар (ближняя дистанция), **каждый раз**, когда оператор противника:

- заходит на клетку подъема, за которой он наблюдает;
- **после** совершения действия находится на клетке подъема, за которой он наблюдает.

NOTE Количество раз, которое оперативник может совершить ответный удар во время фазы активации оппонента, не ограничено.

Пример: Ответный удар



- 1 **Ash** наклоняется в клетку, за которой наблюдает **Smoke**.
- 2 **Smoke** совершает ответный удар. После завершения выстрела **Ash** все еще находится в игре.
- 3 Вторым действием **Ash** стреляет в **Smoke**. **Smoke** выживает и может во второй раз совершить ответный удар в **Ash**.

Действие «Использовать тактический гаджет»

Каждый кубик заряда в тактическом инвентаре представляет собой возможность выполнить действие «Использовать тактический гаджет».

Чтобы выполнить действие «Использовать тактический гаджет», вы должны потратить кубик заряда нужного гаджета: уберите кубик заряда с инвентаря обратно в коробку. Выберите клетку, куда вы хотите использовать гаджет. Примените эффект гаджета в выбранной клетке.

Кубики заряда тактических гаджетов могут быть потрачены любым из оперативников в отряде.

Эффекты некоторых тактических гаджетов предполагают выполнение действия «Разрушить». Считайте это бесплатным действием.

Использовать специальный гаджет с эффектом **ДЕЙСТВИЕ**

Специальный гаджет может быть использован только оперативником, которому он принадлежит.

Оперативник, выполняющий действие «Использовать специальный гаджет с эффектом **ДЕЙСТВИЕ**», может применить один из эффектов своего специального гаджета, которому предшествует значок **ДЕЙСТВИЕ** (для **атакующего**) или **ДЕЙСТВИЕ** (для **защищающегося**).

Если перед значком **ДЕЙСТВИЕ** стоит прочеркнутый слот для кубика заряда , для применения эффекта необходимо потратить кубик заряда с соответствующего профиля оперативника. Верните потраченный кубик заряда в коробку.

Постоянный эффект специального гаджета

Эффекты специальных гаджетов, которым не предшествует **ДЕЙСТВИЕ** или **РЕАКЦИЯ** (см. Реакции оперативника, стр. 24), являются постоянными. Они применяются без необходимости тратить действие и остаются активными в любое время.

Некоторые эффекты предполагают выполнение одного или нескольких действий. Эти действия бесплатные.

Действие разрушение

Разрушение  Оперативник, выполняющий действие «Разрушение», применяет рейтинг разрушения, указанный в его профиле, ко всем разрушаемому элементам (т.е. имеющим рейтинг прочности) в выбранной клетке.

Некоторые эффекты гаджетов также требуют, чтобы Оперативник выполнил бесплатное действие «Разрушить», в этом случае в эффекте будет указан рейтинг разрушения гаджета.

■ Выбор цели для действия разрушения

При выполнении действия «Разрушить» оперативник должен навестись на центральную точку клетки, находящуюся на линии видимости.

■ Определение пострадавших элементов

Применение действия «Разрушение» на клетку может повлиять на следующие элементы:

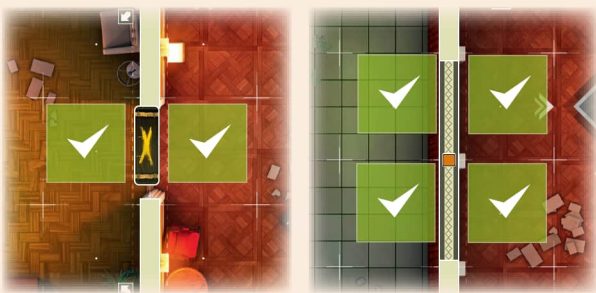
- гаджет (если есть) в выбранной клетке;
- все перегородки в выбранной клетке.

NOTE Если вы выполняете действие «Разрушить» в клетке, где находится оперативник, оно не влияет на гаджеты, находящиеся в его профиле (в виде миниатюр или кубиков заряда).

Расположения перегородок

Одночная перегородка принадлежит двум ортогонально смежным клеткам.

Двойная перегородка считается одним компонентом. Она принадлежит 4 ортогонально смежным клеткам.



 Клетки, которые затрагивают перегородки, если они являются целью

■ Требования к рейтингу разрушения:

В профилях оперативников указан рейтинг разрушения  или , применяемый, когда оперативник использует действие «Разрушить».

Сравните рейтинг разрушения с рейтингом прочности выбранного элемента. Существует три возможных рейтинга прочности: , , и .

 Рейтинг разрушения уничтожает гаджеты и перегородки с  рейтингом прочности.

 Рейтинг разрушения уничтожает гаджеты и перегородки с  или  рейтингом прочности.

 Рейтинг разрушения (только эффект гаджета) уничтожает гаджеты и перегородки с , , или  рейтингом прочности.

Элементы, не имеющие рейтинга прочности, такие как препятствия и тяжелые стены, неразрушимы.

• Пуленепробиваемый (только гаджеты)

Свойство «Пуленепробиваемый» применяется к действию «Разрушить», выполняемому оперативником, не так, как к бесплатному действию «Разрушить», вызываемому эффектом гаджета.

- **Действие «Разрушить», выполняемое оперативником:** Это действие уничтожит пуленепробиваемый  гаджет, только если оперативник, выполняющий его, находится в **соседней** клетке и имеет необходимый рейтинг разрушения. Оперативник, находящийся в зоне верхнего этажа, может выполнить действие «Разрушить» в нейтральной клетке подъема на главном этаже, как если бы она была смежной.
- **Действие «Разрушить», вызванное эффектом гаджета:** Учитывайте только рейтинг прочности выбранного гаджета, игнорируя свойство пуленепробиваемости .

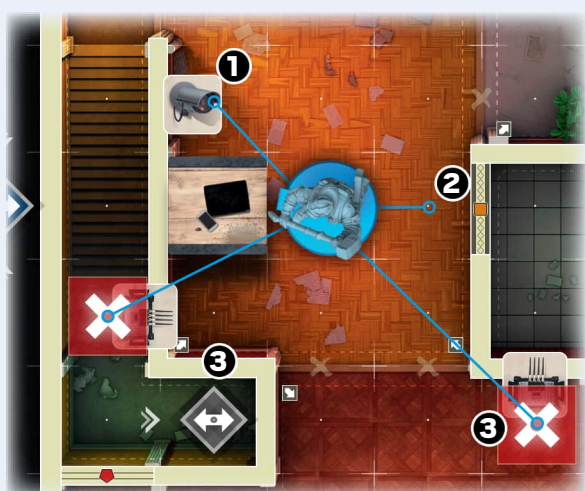
■ Последствия разрушения

Если уничтоженный игровой элемент:

- **гаджет**, уберите его обратно в коробку;
- **одиночная или двойная баррикада**, положите обратно в коробку, открыв границу двух клеток, которую она ранее занимала. Открытая таким образом граница(и) клетки представляет собой (одинарную или двойную) дверь или окно;
- **одиночная или двойная стена**, поместите пролом в том месте, где находилась разрушенная стена. Размер пролома должен соответствовать размеру разрушенной стене.



Пример: Выполнение действия «Разрушить»



Из его текущей клетки, **Sledge**:

- 1 может уничтожить камеру (слева), так как у него есть линия видимости на центральную точку в клетке, на которую направлена камера;
- 2 может уничтожить легкую стену (справа), так как имеет линию видимости в клетку, содержащую выбранную перегородку, и обладает необходимым рейтингом разрушения (указан в его профиле);
- 3 не может уничтожить ни один из генераторов помех, так как у него нет линии видимости в соответствующие клетки.



РЕАКЦИИ ОПЕРАТИВНИКОВ

Существует два типа реакции на действие оперативника ~ противника:

- **Ответный удар** - выстрел, совершаемый наблюдающим оперативником (см. Действие «Наблюдение», стр. 20);
- **Эффект гаджета** со значком **РЕАКЦИЯ**. Если перед значком **РЕАКЦИЯ** указан зачеркнутый слот для кубика заряда , для применения эффекта необходимо потратить кубик заряда из соответствующего профиля оперативника. Верните потраченный кубик заряда в коробку. Оперативник, реагирующий на действие (или на другую реакцию), может использовать эффект своего специального гаджета только один раз.

Если вы хотите отреагировать, вы должны объявить, когда ~ именно хотите сделать это. Если вы хотите взять паузу, чтобы подумать, реагировать или нет, сначала коснитесь ~ таймера, чтобы ваш таймер начал обратный отсчет.

Переключение таймера при срабатывании реакции

Перед тем как выполнить реакцию, пассивный игрок нажимает CONTINUE TO ATTACKER/DEFENDER'S OPERATORS. Это останавливает таймер активного игрока и запускает его таймер. В этот момент пассивный игрок может некоторое время решать, реагировать ему или нет, но его собственный таймер будет идти вниз! Приняв решение, пассивный игрок нажимает кнопку CONTINUE TO ATTACKER/DEFENDER'S OPERATORS в приложении, чтобы снова запустить таймер активного игрока. Затем продолжается обычная игра.

Если два или более ваших оперативника могут реагировать, выполните каждую реакцию полностью (применяя все ~ эффекты), одну за другой в любом порядке.

Реакция - это бесплатное действие (см. Бесплатные действия, стр. 20).

ВЫЗОВЫ

Какие действия могут быть оспорены?

• Выстрел

Выстрелы оперативников можно всегда оспорить. Затем ~ игроки проверяют условия, объявленные активным игроком.

• Другие игровые эффекты

Все игровые эффекты (кроме выстрелов), требующие линию видимости, также могут быть оспорены.

Порядок выполнения вызова

■ Оспаривание выстрела

- 1 Используйте линейку LoS, для проверки правильности линии видимости (см. Проверка линии видимости, стр. 25).

✓ Если линия видимости подтверждена: завершите выстрел. Затем проверьте фактическую защиту цели, при необходимости проведите линию защиты у наклонившейся цели:

- ✓ если значение совпадает с заявленным стрелком, то заявленная защита признается и должна быть применена при решении вопроса о выстреле;
- ✗ если значение не совпадает с заявленным стрелком, игнорируйте заявленную защиту и примените реальную защиту при разрешении выстрела.

✗ Если линия видимости признана недействительной: выстрел не имеет эффекта. Если он был результатом действия «Выстрел», действие все равно тратится.

2 Примените последствия вызова.

Если оба условия, объявленные игроком, которому брошен вызов, подтвердились, этот игрок может:

- либо немедленно добавьте 30 секунд к своему таймеру;
- или вычесть 30 секунд из таймера противника.

Если одно или оба условия, объявленные бросившим вызов игроком, недействительны, его соперник выбирает между добавлением 30 секунд к своему таймеру и вычитанием 30 секунд из таймера бросившего вызов игрока.

Нажмите кнопку «- 30 секунд» или «+ 30 секунд» в приложении.



3 Примените эффекты выстрела, если это возможно. Затем нажмите кнопку .

Пример: Моника, играя за атакующего, объявляет своему противнику (Рону), что ее оперативник Blitz будет стрелять в Mute, у которого тяжелая защита. Она ставит таймер на паузу . Рон считает, что линия видимости в Mute недействительна. Он решает оспорить действие, чтобы проверить условия, объявленные Моникой.

Рон использует линейку LoS, чтобы проверить линию видимости от оперативника до цели. Проверка подтверждает его подозрения: линия видимости между Blitz и Mute перекрыта тяжелой стеной. Поскольку линия видимости оказалась недействительной, вызов решается в пользу Рона, и он решает немедленно вычесть 30 секунд из таймера Моника. Несмотря на неудачу, действие «Выстрел» Blitz все равно было потрачено. После завершения вызова Моника нажимает кнопку  и возобновляет свою активацию.

Вызов других игровых эффектов

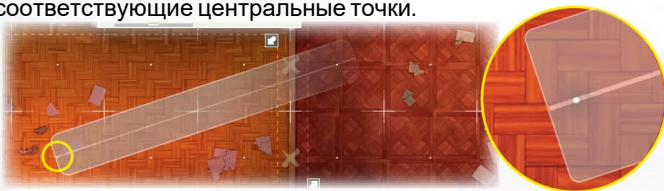
Игрок, бросающий вызов, приостанавливает таймер .

Решайте вызовы игровых эффектов, используя ту же процедуру, что и для выстрелов, пропуская проверку рейтинга защиты и связанные с этим последствия.

Если действие оспорено и линия видимости признана недействительной, действие (и кубик заряда, если применимо) все равно тратится. Если линия видимости для РЕАКЦИИ признана недействительной, кубик заряда все равно тратится.

Проверка линий видимости

Размещение линейки LoS: Линия, проходящая по центру линейки LoS, должна полностью перекрывать две соответствующие центральные точки.



NOTE Иногда этот процесс требует перемещения игровых элементов. По возможности временно поместите их в клетки, соседние с их исходными.

Считается, что линия видимости проходит через игровой элемент, если любая его часть (какой бы маленькой она ни была) выступает за пределы центральной линии линейки LoS.

Достоверность линии видимости



ГАДЖЕТЫ

Общие сведения о гаджетах

Размещение гаджетов

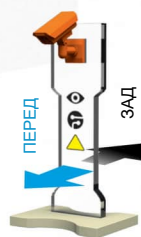
Игроки размещают различные типы гаджетов, в процессе подготовки к игре или во время фаз активации оперативников.

Если эффект гаджета заключается в размещении миниатюры или жетона на поле, выбранная клетка должна быть свободной. При размещении гаджетов действует ограничение по вместимости - один гаджет на клетку.

Наземные гаджеты

Размещенные на земле гаджеты представлены жетоном, который можно положить в любое место на главном этаже.

Настенные гаджеты



Настенные гаджеты представлены миниатюрой, которую можно разместить на любом участке тяжелой стены на главном этаже. Однако, в отличие от баррикад, которые принадлежат двум клеткам, настенный гаджет принадлежит одной клетке, определяемой его ориентацией.

При установке настенного гаджета необходимо ориентировать его так, чтобы его передняя часть была направлена в выбранную клетку.

Note: Невозможно разместить 2 настенных гаджета на одном участке тяжелой стены.

Использование настенного гаджета



Символы, используемые для гаджетов

Свойства		Пуленепробиваемый	Единственный способ убрать этот гаджет с игрового поля - выполнить действие «Разрушить» с соответствующим рейтингом разрушения из соседней клетки или использовать гаджет с необходимым рейтингом разрушения.
		Электроника	Некоторые эффекты гаджетов действуют только на этот тип гаджетов.
		Всегда видимый	Линии видимости, направленная на этот гаджет, не блокируются ни оперативниками, ни дымовыми или газовыми оверлеями.
Прочность			Гаджеты или перегородки с таким рейтингом прочности могут быть уничтожены гаджетами и оперативниками с , или рейтингом уничтожения.
			Гаджеты или перегородки с таким рейтингом прочности могут быть уничтожены гаджетами и оперативниками с или рейтингом уничтожения.
			Гаджеты или перегородки с таким рейтингом прочности могут быть уничтожены гаджетами и оперативниками с рейтингом уничтожения.
Разрушение			Этот гаджет или оперативник уничтожает перегородки и гаджеты с рейтингом прочности.
			Этот гаджет или оперативник уничтожает перегородки и гаджеты с или рейтингом прочности.
			Этот гаджет или оперативник уничтожает перегородки и гаджеты с , или рейтингом прочности.

• Другие гаджеты

Гаджеты, не представленные физическим компонентом, размещаемым на игровом поле, не учитываются при определении лимита вместимости клетки.

Пример: граната может быть брошена на жетон колючей проволоки.

■ Попадания

Если гаджет использует кубики урона, нажмите , чтобы приостановить таймер, пока вы бросаете кубики и применяете их эффекты.

Note: Защита действует **только** на урон, нанесенный выстрелами. Урон, нанесенный брошенными кубиками осколочной гранаты, никогда не смягчается защитой.

■ Активируемые гаджеты



Слот для жетона активируемого гаджета Montagne

Некоторые спец. гаджеты необходимо активировать, для этого требуется жетон активируемого гаджета. Соответствующий слот для жетона указан в профиле оперативника. Во время подготовки закройте его жетоном активируемого гаджета (стороной «Готов» вверх). Использование активируемых гаджетов не ограничено, но для того, чтобы использовать гаджет, оперативник должен его активировать. Эти гаджеты имеют эффект **ДЕЙСТВИЕ**, содержащие значок , который позволяет перевернуть жетон Активируемого гаджета, чтобы показать сторону «Активирован».

Пока гаджет активирован, его эффект действует. Во время фазы обновления переверните все жетоны активируемых гаджетов на их сторону «Готов».

■ Действия по области

Некоторые гаджеты воздействуют на область, состоящую из нескольких клеток, выходящих из выбранной клетки. Эти клетки вместе называются «областью действия», которая описывается в эффекте гаджета.

Эффекты гаджетов применяются к области действия следующим образом:

- Применяйте эффект **одновременно** ко всем пространствам в области действия;
- Если не указано иное, эффект распространяется на оперативников обоих отрядов;
- Бросайте кубики отдельно для каждого оперативника, которому требуется их бросить. (Бросайте кубики урона только один раз для одного оперативника, даже если обе клетки, которые он занимает, находятся в области действия);
- Если область действия комната, эффект распространяется на все клетки комнаты (включая клетки, не находящиеся на линии видимости оперативника, использующего гаджет);
- Некоторые гаджеты имеют ключевое слово **Оверлей**. Область их действия - это область, занимаемая оверлеем (см. Оверлеи, ниже).

Ключевые слова эффектов гаджетов

Некоторые гаджеты используют одно или несколько ключевых слов для краткого описания условий их использования.

■ Подготовка

Разместите этот гаджет во время подготовки.

Гаджеты, размещенные на игровом поле, должны соответствовать размеру клетки и площади участка стены.

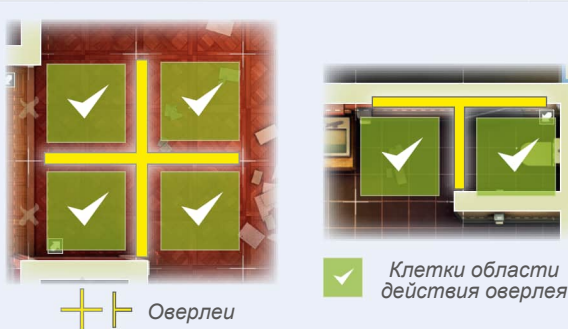
■ Оверлеи (огонь / дым / газ)



Оверлей
огня

• Область действия оверлея

У такого гаджета есть соответствующий оверлей. Он показывает область действия гаджета, которая охватывает 2 или 4 клетки, в зависимости от оверлея.



• Размещение оверлея

Вы должны разместить максимально широкий оверлей. Одна из клеток, занимаемых оверлеем, должна быть целью гаджета. Оверлеи не должны проходить через перегородки, проломы, окна или препятствия.

Несколько оверлей не должны иметь пересекающихся областей действия.

Если 2-клеточный оверлей нельзя правильно разместить, то гаджет не может целиться в данную клетку.

Пример: Размещение оверлея



Оверлей ① расположен неправильно, так как он пересекает стену. Оверлей ② также не является правильным, поскольку он проходит через препятствие и ее область действия перекрывает область действия оверлея ③. Оверлей ④ неверен, так как есть возможность разместить более широкий оверлей закрывающий целевую клетку. Оверлей ③ расположен правильно.

Не забудьте убрать оверлеи с игрового поля и вернуть их в общий запас во время фазы обновления.

■ Линия видимости

Этот гаджет должен быть нацелен на клетку по линии видимости.

Помните, что оперативник, находящийся на верхнем этаже, имеет линию видимости на все серые подьемы.

■ Метательное

Этот гаджет должен быть брошен: цель - клетка на линии видимости, в пределах 6 клеток. Оперативники и дымовые или газовые оверлеи не блокируют эту линию видимости.

• Использование метательного гаджета на верхнем этаже

Оперативник, находящийся в зоне верхнего этажа, может бросить метательный гаджет в нейтральную клетку подьема на главном этаже, так как у него есть линия видимости.

■ Размещаемое

Оперативник может использовать **размещаемый** гаджет в смежной клетке.

• Использование размещаемого гаджета на верхнем этаже

Оперативник, находящийся в зоне верхнего этажа, может использовать размещаемый гаджет в нейтральной клетке подьема на главном этаже, как если бы она была смежной.

■ Волна

Этот гаджет должен быть нацелен на клетку в пределах максимальной дальности в 4 клетки (как если бы оперативник выполнял действие «Выстрел»), игнорируя любые перегородки, оперативников, а также дымовые или газовые оверлеи.

• Использование волнового гаджета на верхнем этаже

Гаджеты, используемые на верхнем этаже, влияют только на целевую нейтральную клетку подьема.

■ Вертикально

Этот гаджет необходимо использовать на верхнем этаже. Он может быть нацелен на любую клетку в комнате.

■ Дрон

Этот гаджет **размещаемый**. После размещения он может перемещаться, потратив до 5 очков движения. Дроны не могут преодолевать препятствия, входить в клетки, содержащие жетон колючей проволоки, или перемещаться на верхний этаж. Однако они могут входить в клетки, занятые оперативниками.

Завершив движение, дрон сканирует комнату вокруг себя. Все оперативники соперника в комнате получают маркер.

NOTE Скрытый оперативник, получивший маркер, автоматически раскрывается.



Маркер дрона

Игроки могут использовать маркер дрона из общего запаса, чтобы показать движение дрона, **возвращая маркер в запас по завершении сканирования**.

NOTE Маркер дрона служит лишь указателем и не учитывается при определении вместимости клетки. Поэтому дроны могут входить в клетки, в которых уже есть гаджет.

Значки, используемые для гаджетов

После названий некоторых гаджетов идут значки, обозначающие свойства, которыми обладает гаджет.

Рейтинги прочности и Пуленепробиваемый применяются только к действию «Разрушить» (см. действие «Разрушить», стр. 23).

Электроника : Эффекты некоторых гаджетов применимы только к этому типу гаджетов.

Всегда видимый : Линии видимости, нацеленные на этот гаджет, не блокируются оперативниками или накладками дыма или газа.

Тактические гаджеты защитников

■ Укрепленный подъем

Подготовка



Укрепленный подъем - это наземный гаджет, который всегда должен быть размещен на клетке подъема. Когда клетка подъема укреплена, она больше не считается подъемом, пока жетон не будет убран с игрового поля гаджетом с рейтингом разрушения (использованным с главного или верхнего этажа).

■ Колючая проволока

Подготовка



Колючая проволока - это наземный гаджет. **Атакующие**, вошедшие в клетку с жетоном колючей проволоки, должны немедленно завершить свою активацию. Гаджет «Дрон» не может быть размещен в клетке с жетоном или войти в нее.

■ Стационарный щит

Подготовка



Стационарный щит - это наземный гаджет, который считается препятствием, но может быть уничтожен. Он имеет свойство Пуленепробиваемый и рейтинг прочности .

■ Камера

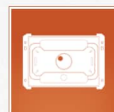
Подготовка



Камера - это настенный гаджет. Она охватывает всю комнату, в которой находится ее миниатюра. Оперативник противника, который входит в клетку комнаты, содержащей камеру, или завершает действие в ней, получает маркер «Обнаружен» (даже если он не находится на линии видимости камеры).

■ Пуленепробиваемая камера

Подготовка



Пуленепробиваемая камера размещается и работает так же, как и обычная камера, за исключением того, что имеет свойство Пуленепробиваемая .

■ Взрывчатка

Метательное



Взрывчатка наносит урон по области. В частности, она наносит кубика урона по оперативнику, находящемуся в выбранной клетке, и кубик урона по оперативникам, находящимся в соседних с выбранной клетках.

■ Ударная граната

Метательное



Выполните действие «Разрушить» в выбранной клетке.

Тактические гаджеты атакующих

■ Пробивной заряд

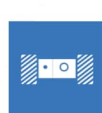
Размещаемое



Выполните действие «Разрушить» в выбранной клетке. Как и любой другой гаджет с рейтингом разрушения, пробивной заряд может быть нацелен на клетку, содержащую жетон укрепленного подъема, как из зоны верхнего этажа, так и с главного этажа.

■ Tактический дрон

Дрон - Размещаемое



Тактические дроны подчиняются правилам, определяемым для ключевого слова «Дрон» (см. Дрон, стр. 27).

■ Осколочная граната

Метательное



Выполните действие «Разрушить» в выбранной клетке. Любой оперативник в этой клетке получает урон с кубиков.

Выполните действие «Разрушить» в клетках, смежных с выбранной клеткой. Оперативники в этих клетках получают урон с кубика.

■ Светошумовая граната

Метательное



Оперативники в выбранной клетке и соседних с ней клетках немедленно получают маркер «Оглушен» .

Дымовая граната

Метательное - Оверлей дыма



Клетки, занятые оверлеем дыма, блокируют линии видимости, за исключением:

- линии видимости всегда видимых гаджетов или расположенных операторов;
 - при перемещении в смежное пространство или из него.
- Оверлеи дыма игнорируются на следующих этапах:
- при определении смежности для гаджетов, действующих по области;
 - при определении смежности с препятствиями и союзниками со щитом для определения уровня защиты, который они обеспечивают.

NOTE Оперативник, находящийся в клетке с оверлеем дыма, теряет все линии видимости, если только его цель не была обнаружена.

Мина

Размещаемое



Мина - это наземное устройство. При размещении мины поверните жетон так, чтобы стрелка указывала на ортогонально соседнюю клетку. Скрытый жетон не может быть перемещен в клетку, активирующую мину.

Мина срабатывает:

- если оперативник соперника входит в клетку, с жетоном, или клетку, на которую указывает его стрелка;
- если он уничтожен.

Когда мина срабатывает, оперативники в клетке, с самим жетоном, или в соседних с ней клетках немедленно получают урон от кубиков. Затем верните жетон мины в коробку.

ДРУГИЕ ВАЖНЫЕ ПРАВИЛА

В этом разделе содержатся некоторые правила, не связанные напрямую с порядком игры, но имеющие решающее значение для каждой партии в 6: *Siege - The Board Game*.

Честная игра и паузы

В любой момент во время подготовки и игры игроки могут взять паузу, чтобы решить любые вопросы, связанные с пониманием правил. Просто нажмите кнопку Pause . Когда вопрос будет решен, нажмите Play чтобы возобновить таймер.

Эффекты и правила

Некоторые эффекты, особенно те, что описаны в профилях оперативников, противоречат или изменяют обычные правила 6: *Siege - The Board Game*. Такие эффекты приоритетнее обычных правил.

Ограниченные компоненты

Если вы должны разместить игровой компонент, но его больше нет в наличии, замена не допускается. Желаемое действие больше недоступно.

«Обратно в коробку»

Когда игровые компоненты помещаются обратно в коробку, их нельзя использовать до конца игры.

Переброс



У каждого игрока есть одноразовый жетон переброса. Во время стрельбы вы можете объявить о своем намерении использовать жетон переброса после броска кубиков. Потратив этот жетон, вы можете оставить себе один кубик и должны перебросить все остальные. Сложите результаты, на перебросенных кубиках и на оставленном кубике (если он есть), и примените новый результат. Верните потраченный жетон переброса в коробку.

ВАРИАНТ «БЕЗ ПРИЛОЖЕНИЯ»

Если вы не можете воспользоваться приложением или предпочитаете этого не делать, вы можете использовать два обычных секундомера или шахматные часы (или аналогичное приложение для смартфона), повторяя настройки скорости.

Настройка скорости	Время планирования защитника/атакующего	Время на оперативника
Новичок	20 минут / 10 минут	120 секунд
Легкий	15 минут / 5 минут	90 секунд
Нормальный	15 минут / 5 минут	60 секунд
Экстрим	8 минут / 3 минут	45 секунд

Кроме того, вы можете сыграть в вариант «Без приложения».

Вариант «Без приложения»

Этот вариант изменяет некоторые основные правила игры. Во время фазы подготовки положите 10 жетонов бонусов в общий запас. На планирование и активацию не распространяются временные ограничения.



Жетоны бонуса

Когда вы побеждаете в вызове (см. «Вызовы», стр. 24), вместо увеличения или уменьшения времени вы получаете жетон «Бонус», который вам нужно положить:

- «+1 действие» вверх, на профиль одного из ваших оперативников, который либо находится в процессе активации, либо еще не активирован;
- или «-1 действие» вверх, на профиль одного из оперативников соперника, который находится в процессе активации или еще не был активирован.

На профиле оперативника может быть не более двух жетонов бонуса. Если на профиле лежат жетоны «+1 действие» и «-1 действие», они аннулируют друг друга. Верните оба жетона в общий запас.

Оперативник, начинающий свою активацию с 1 или 2 жетонами «+1 действие», может выполнить одно или два бонусных действия. Каждое действие, выбранное оперативником, включая бонусные, должно быть разным. Завершив фазу активации, уберите жетоны «+1 действие» с его профиля и верните их в общий запас.

Оперативник, начинающий свою активацию с одним жетоном «-1 действие» на профиле, совершает на одно действие меньше, чем обычно. Завершив фазу активации, уберите жетон «-1 действие» с его профиля и верните в общий запас. Когда неактивированный оперативник получает второй жетон «-1 действие», немедленно переверните его жетон активации, на сторону «Оперативник активирован»; в этом случае этого оперативника нельзя будет активировать в данном раунде. Верните жетоны «-1 действие» в общий запас.

Когда оперативник получает жетон во время своей фазы активации, немедленно примените его эффект: +1 или -1 действие. Если он получает второй жетон «-1 действие», немедленно завершите его активацию (после выполнения текущего действия и всех вызовов, если применимо). По завершении фазы активации оперативников уберите жетоны «-1 действие» с его профиля и верните их в общий запас.

Если вы выиграли вызов, но в общем запасе не осталось жетонов бонуса, возьмите любой жетон бонуса, уже размещенный на профиле оперативника, и положите его любой стороной вверх на профиль оперативника по вашему выбору.

Во время фазы обновления верните все жетоны бонусов в общий запас.



МОДУЛИ СПЕЦИАЛЬНЫХ ОПЕРАЦИЙ

Три модуля правил «Специальных операций» делают *Siege - The Board Game* еще более тактической. Мы рекомендуем подождать, пока вы освоите основы, прежде чем вводить их в игру. Эти модули можно использовать как по отдельности, так и в комбинации.

Модуль «Расширенное планирование»

Модуль «Расширенное планирование» дает защитнику гораздо больший контроль над обстановкой на этапе подготовки.

На этапе выбора миссии, выполняя процесс подготовки, не размещайте миниатюры бомб или жетоны заложников.

Затем запустите таймер и продолжите расстановку защитника, внося следующие изменения:

- защитник размещает миниатюры бомб или жетоны заложников в любых разрешенных местах (как определено в Руководстве по миссии);
- защитник может переместить или убрать с игрового поля до 10 (а не 5) компонентов, установленных во время выбора миссии;
- защитник может положить 1 жетон «Укрепленная стена» на любой участок легкой стены;



Жетоны «Укрепленная стена»

NOTE Когда укрепленная стена (представленная жетоном) разрушена, замените ее проломом такого же размера.

- защитник может разместить до 3 разломов на любых участках легкой или укрепленной стены.

Модуль «Продвинутая тактика»

• Новое действие «Скрыться»

Раскрытые оперативники защитника могут выполнить новое действие: Скрыться.



Когда раскрытый оперативник тратит одно из своих действий на действие «Скрыться», верните миниатюру на ее профиль, заменив ее двумя жетонами скрытого оперативника, сложенными в стопку лицевой стороной вниз.

Оперативники с  не могут выполнить действие «Скрыться».

Если у оперативника есть  , добавьте соответствующий маркер на стопку жетонов скрытого оперативника.

Выкладывая эти два жетона, ориентируйте их в том же направлении, что и миниатюру, которую они заменяют.

Оперативники в виде стопки жетонов не могут наклоняться или менять направление. Оперативники не могут выполнить действие «Скрыться», когда наклоняются.

NOTE Сложенные в стопку жетоны скрытого оперативника отныне можно перемещать отдельно во время действий перемещения. Если они разделились после получения маркера  , поместите маркер на каждый жетон.

Когда скрытый оперативник раскрыт, верните его жетоны на профиль, а не кладите их обратно в коробку.

• Вариант действия «Наблюдение»

В этом модуле «Наблюдение» - это бесплатное действие, выполняемое автоматически. Это дает атакующим больше пространства для маневра, а также облегчает жизнь защитникам (которые могут использовать сэкономленные таким образом действия, например, чтобы спрятаться).

Играйте без маркеров наблюдения. Во время подготовки оставьте маркеры наблюдения в коробке, но возьмите жетоны наблюдения за подъемом. Непосредственно перед завершением активации оперативника контролирующий игрок поворачивает миниатюру оперативника или жетоны

скрытого оперативника, чтобы указать направление наблюдения.

Наблюдение с модулем «Продвинутая тактика»



Дуга наблюдения в 180° определяется видимыми маркерами на базах миниатюр и жетонах скрытых оперативников.

Оперативники, которые заканчивают свою активацию в зоне верхнего этажа, должны наблюдать за клеткой подъема или пытаться сделать это, оспаривая клетку подъема, за которой наблюдает противник. Это означает, что клетки подъема всегда будут оспариваться в конце активации оперативников.

Модуль «Соревновательные матчи»

В модуле «Соревновательные матчи» представлены некоторые альтернативные варианты подготовки к игре.

■ Лучший в трех матчах

Этот модуль предлагает вам сыграть матч, состоящий из двух или трех игр с одинаковой миссией и окружением.

Тот, кто первым одержит две победы, выигрывает матч.

Перед началом первой игры распределите роли атакующего и защитника **случайным** образом. Во второй игре поменяйтесь ролями.

Если вам придется играть третью, тай-брейк игру, определите роли случайным образом, как и раньше.

■ Выбор оперативника

Во время фазы выбора отряда, перед началом каждой игры, вы можете улучшить свою стратегию и попытаться ослабить команду оппонента, запретив ему выбирать определенных оперативников.

Положите забаненные профили операторов обратно в коробку на текущий матч.

Эта фаза подготовки проекта состоит из четырех шагов.

- 1 - Атакующий выбирает 1 оперативника, затем банит 1 оперативника противника. Защитник делает то же самое.
- 2 - Атакующий выбирает 2 оперативников.
- 3 - Защитник выбирает 2 оперативников, затем банит 1 оперативника противника. Атакующий делает то же самое.
- 4 - Защитник выбирает 2 оперативников.

РЕЖИМ МУЛЬТИПЛЕЕРА



Вы также можете играть в 6: Siege - The Board Game втроем или вчетвером. В этом режиме изменяются некоторые правила: игроки делятся на пары и появляется оперативник без специальных гаджетов - Рекрут.

Помимо технической поддержки, рекрут становится лучшим стрелком по мере продвижения игры. Рекрут начинает игру с довольно скромным профилем, но, если его беречь, он может стать серьезным преимуществом для товарищей по отряду.

4 игрока: 2 vs 2

■ Подготовка

Когда команды определены, каждый игрок выбирает двух оперативников, которыми будет управлять во время игры. Эта пара называется «звено».

Начиная с атакующих, игроки каждого отряда выбирают 1 из 2 доступных профилей рекрутов. Поместите выбранный профиль в тактическую зону отряда, в пределах досягаемости обоих игроков.

Поместите 6 кубиков заряда в указанные места на профиле каждого рекрута.

Игроки в команде договариваются, какие тактические гаджеты выбрать и как разместить рекрута.

NOTE При игре по командам на каждого оперативника выделяется дополнительное время, чтобы обеспечить лучшую координацию между двумя звеньями.

Настройка скорости	Время планирования защитника/атакующего	Время на оперативника
Новичок	20 минут / 10 минут	150 секунд
Легкий	15 минут / 5 минут	120 секунд
Нормальный	15 минут / 5 минут	90 секунд
Экстрим	8 минут / 3 минут	60 секунд

Быстрая подготовка

В разделе Стартовая зона Руководства по миссиям содержатся предложения по созданию готовых звеньев.

■ Порядок хода игры

Каждый игрок отвечает за свое звено и специальные гаджеты.

В режиме мультиплеера геймплей отличается.

Фаза 1: Первая активация атакующих.

Атакующие договариваются, кто активирует свое звено первым. Игрок, контролирующий это звено, активирует обоих своих оперативников. Он также может активировать **рекрута** атакующего отряда.

Фаза 2: Первая активация защитников.

Защитники договариваются, кто активирует свою секцию первым. Игрок, контролирующий эту секцию, активирует обоих своих операторов. Он также может активировать **рекрута** отряда защитников.

Фаза 3: Вторая активация атакующих.

Атакующие активируют вторую секцию. Активный игрок может активировать **рекрута** атакующих, если он еще не был активирован.

Фаза 4: Вторая активация защитников.

Защитники активируют вторую секцию. Активный игрок может активировать **рекрута** защитников, если он еще не был активирован.

Фаза 5: Фаза обновления

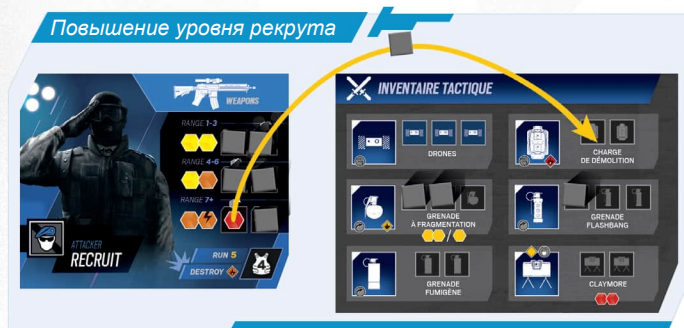
В фазе обновления, перед началом нового раунда, доступна новая опция. При нажатии кнопки Level Up Recruits дается 1 минута, в течение которой вы можете улучшить своих рекрутов.



• Повышение уровня рекрута

Повысьте эффективность рекрута в одной из категорий дальности: каждый отряд убирает кубик из желаемой категории дальности в профиле рекрута и кладет его обратно в коробку. Уберите первый доступный кубик (слева направо) в выбранной категории дальности. Это открывает новый кубик, который рекрут будет бросать в последующих действиях «Выстрел».

Если в слоте для кубика заряда есть значок , то повышение уровня рекрута дает дополнительный кубик заряда в тактическом инвентаре. В таких случаях вместо того, чтобы класть убранный кубик обратно в коробку, поместите его в свободный слот в тактическом инвентаре отряда.



Важное примечание

Если рекрут заканчивает свою активацию в зоне верхнего этажа, игнорируйте эффект значка .

Когда истечёт минутный таймер, отряды одновременно показывают свой выбор. Положите все нераспределенные кубики заряда обратно в коробку.

Заметки о правилах мультиплеера

• Реакция

Реакции оперативников или рекрутов могут быть объявлены любым игроком в отряде.

• Оспаривание линии видимости

Любой игрок может оспорить линию видимости, проведенную командой соперника.

• Общение

Во время подготовки игроки в отряде могут свободно общаться, в том числе покидать стол для частного общения, но им не разрешается приостанавливать таймер.

Во время игры каждый отряд может свободно общаться, но только во время своей фазы активации.

Защитники могут смотреть жетоны скрытых оперативников своего товарища по отряду.

Важное замечание: Когда вы первым активируете своих оперативников во время раунда, таймер будет запущен и для вас, и для вашего товарища по отряду!

• Жетон переброса

Жетон переброса делится между обоими членами отряда. Его можно использовать только один раз.

• Уничтожение звена

Если звено и рекрут отряда уничтожены, игрок, контролирующий уничтоженное звено, не сможет активировать оперативников. Но этот игрок все равно может помочь, анализируя ситуацию и давая советы своему товарищу по отряду.

3 игрока: 2 vs 1

Два атакующих против одного защитника.

Атакующие играют по правилам режима 2 vs 2. Защитник также использует правила 2 vs 2, но его отряд не делится на части. Защитник может активировать своих 4 оперативников и рекрута в любом порядке (как и по базовым правилам).



АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ПРОФИЛИ

Вы не можете одновременно играть оперативником и его альтернативной версией: это может вызвать проблемы с балансом геймплея, но, что более важно, приведет к разрыву пространственно-временного континуума! И последнее, но не менее важное: в игре есть только одна копия каждого компонента, предназначенного для оперативника.

СОВЕТЫ И РЕКОМЕНДАЦИИ

Советы по составу отряда

Хоть каждый оперативник и уникален, но их можно описать на основе общих навыков. «Список оперативников» позволяет быстро собрать отряд, определив приоритеты навыков, наиболее полезных для предстоящей миссии.

Например, для миссии «Заложник» атакующие могут выбрать оперативников с навыком *Runner*, а защитники предпочтут отряд, состоящий из операторов с навыком *Time-waster*. Отряд может быть универсальным или узкоспециализированным, как вам больше нравится. Однако всегда полезно иметь в отряде хотя бы одного оператора с навыком *Breacher*, который позволит вам легче перемещаться по карте.

Рекомендации по тактике

6: *Siege - The Board Game* - это игра, в которой каждое действие имеет большое значение. Ваши оперативники - опытные профессионалы, которые знают, как спланировать и осуществить штурм! Поскольку у каждой стороны есть свои тактические преимущества, вот несколько советов, которые помогут вам подготовиться к первым партиям.

Прежде всего, независимо от того, играете ли вы в атаке или защите, никогда не забывайте, что каждое действие имеет большое значение. Один выстрел может привести к плачевным последствиям: бездумное вступление в бой редко является разумным выбором.

Затем, одна из основных концепций игры - разрушаемое окружение. Не забывайте, что окружение может меняться, а некоторые выстрелы пробивают определенные типы перегородок. Используйте это, чтобы ослабить противника, не подвергая опасности своих оперативников, или чтобы открыть пути отхода.

И наконец, грамотно распоряжайтесь своим временем! Старайтесь обдумывать свои тактические решения и возможные дебюты, пока играет ваш соперник. Такой подход позволит вам оптимально использовать свое время и совершать меньше тактических ошибок.



Защитник



Как защитник, полагайтесь на свою оборону: ваша цель - задержать продвижение атакующего. Не бойтесь затаиться, используя жетоны скрытых оперативников, чтобы посеять сомнения, а не стремиться к сражению.

Если вы раскроете уязвимость в своей защите, можете быть уверены, что атакующий воспользуется ею.

Учитывайте, что нападающий создает новые проходы. Корректируйте свой подход, чтобы избежать неприятных сюрпризов. При обороне комнаты, как правило, лучше контролировать подступы, чем занимать последнюю позицию. Защита более обширного участка дает вам больше возможностей!

После того, как вы хорошо освоите роль защитника, вы сможете принимать более агрессивную оборонительную позицию и выбивать почву из-под ног соперника.



Атакующий



Инициатива всегда принадлежит вам, но это не повод врываться с оружием наперевес! Будьте терпеливы. Игры часто длятся 5 или даже 6 раундов. Готовьте атаку методично, создавайте запасные варианты, разрушая элементы ландшафта и уничтожая вражеские гаджеты!

Не подвергайте себя опасности без веской причины. Даже если ваши оперативники более смертоносны на средних и дальних дистанциях, защитник часто будет ждать, пока вы подойдете. Наблюдательный защитник иногда может уничтожить вас еще до того, как вы закончите свои действия.

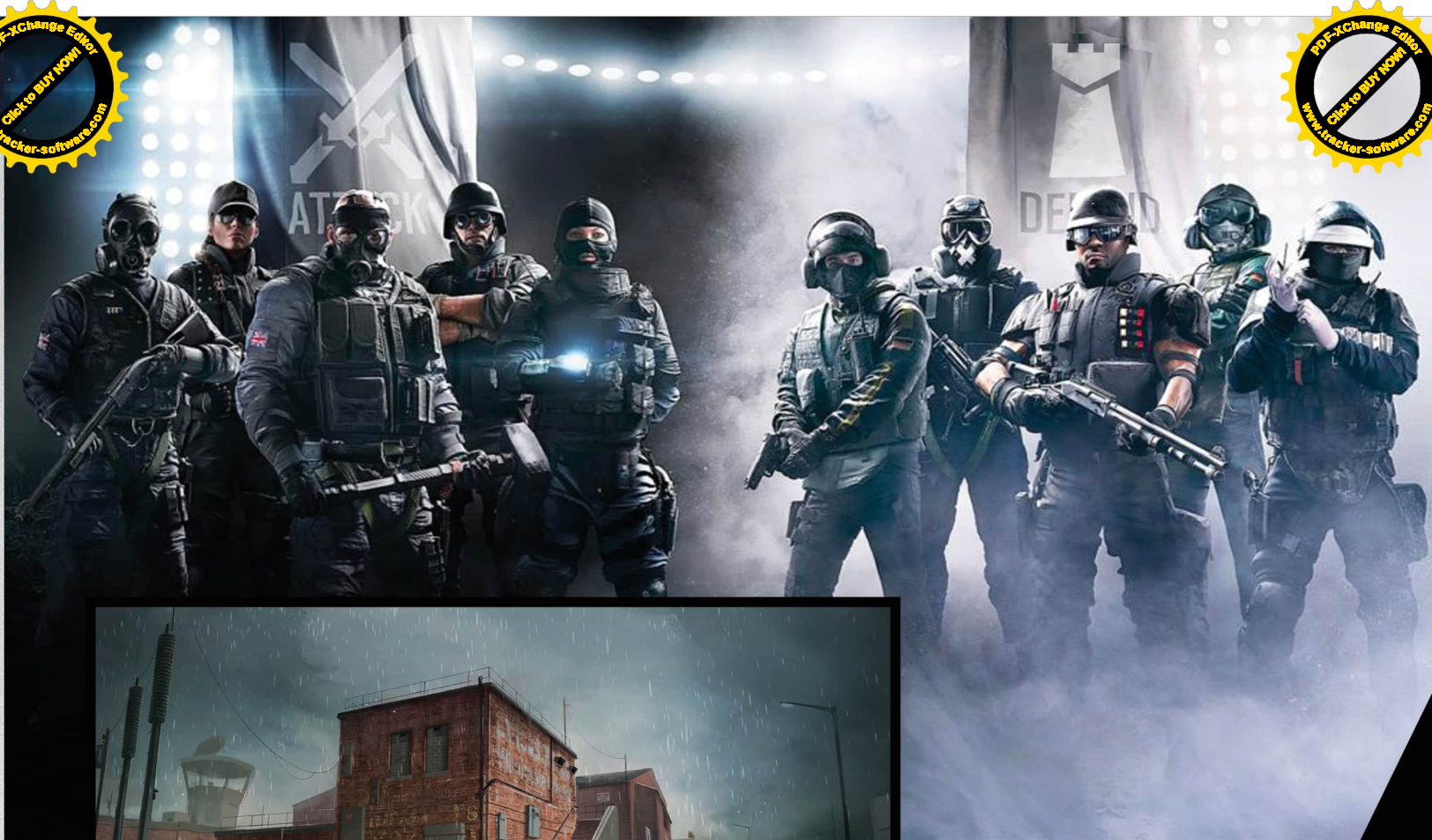
Скоординированные действия нескольких операторов - ключ к тому, чтобы застать противника врасплох. У вас также есть тактический инвентарь, который может упростить штурм, если использовать его с умом. У вас есть тактический набор гаджетов, которым можно пользоваться и злоупотреблять, в том числе дроны, позволяющие обнаружить скрытых Операторов соперника, и пробивные заряды для подрыва укрепленных подъемов.



ПЕРЕЧЕНЬ

⚠	17
Действие	15, 16
ДЕЙСТВИЕ - Разрушить	23
ДЕЙСТВИЕ - Бег	18
ДЕЙСТВИЕ - Перемещение	16
ДЕЙСТВИЕ - Наблюдение	20
ДЕЙСТВИЕ - Выстрел	18
ДЕЙСТВИЕ - Использовать тактический гаджет	22
ДЕЙСТВИЕ - Использовать специальный гаджет	22
Активация (оперативник)	14, 15
Смежность	7
Приложение (App)	2, 12
Вместимость области	7, 8, 9
Баррикады	8, 19
Пролом	8, 23
Камера	28
Вызовы	24
Кубик заряда	12, 22
Подготовка	13
Рейтинг разрушения ⚠ ⚡ 🔥	23, 26
Дверь	7, 23
Клетка подъема	8, 18
Устранен (оперативник)	10
Перестрелка	21
Укрепленный подъем	28
Укрепленная стена	8, 19
Бесплатное действие	20
Свободная клетка	7
Гаджеты	11, 25
Последовательность хода	14
Тяжелая стена	8, 19
Скрытый (оперативник)	10, 15

Кубики урона	11
Стена с отверстиями	8, 19
В игре (оперативник)	10
КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО - Оверлей	27
КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО - Линия видимости	27
КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО - Метательное	27
КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО - Размещаемое	27
КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО - Волна	27
КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО - Подготовка	7, 27
КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО - Вертикально	7, 27
Положение наклона	17, 19, 26
Легкая стена	8, 19
Линия защиты	19
Линия видимости	6, 9, 25
Ограниченные компоненты	29
Обнаружен 🔴	9
Главный этаж	7
Миссии	5, 11
МОДУЛЬ - Расширенное планирование	30
МОДУЛЬ - Продвинутая тактика	30
МОДУЛЬ - Соревновательные матчи	31
Режим мультиплеера	31
Вариант «Без приложения»	29
Препятствие	8, 19
Занятая клетка	7
Профиль оперативника	11
Наблюдение (оперативник)	10, 20
Перегородки	8, 23
Клетки периметра	7, 13
Защита	19
Дальность	11, 18
Реакция	22, 24
Рекрут	31
Жетон переброса	29, 32
Раскрыть (скрытый оперативник)	10, 21
Ответный удар	22
Комната	7
Комната 🗨	7, 27
Щит 🛡	19, 20
Выстрел	18, 21, 22
Клетка	7
Выносливость	11
Выпрямиться	18
Рейтинг прочности ⚠ 🟡 🟠 🔴	23, 26
Структурный элемент	8
Оглушен ⚡	9
Тактические гаджеты	28
Тактический инвентарь	12, 22
Таймер	12, 15, 18, 24
Зона верхнего этажа	8, 18, 20, 21
Окно	7, 23
Рана 🩸	11



РЕДАКЦИЯ

Designer: Carlos Gomez Quintana.

Developers: Jean-Baptiste Gaillet, Marc Lagroy.

Project and brand managers: Stéphanie Berri, Konstantinos Lekkas, Mathieu Rivero.

Art director: Stéphane Gantiez.

Illustrators: Solène Chastang, Henning Ludvigsen, Ubisoft teams.

Graphic designers: Stéphane Gantiez, Sandra Tessieres, Jonas Perret.

Miniature sculptors: Olivier Thill, Edgar Skomorovski.

App developer: Florian Sciberras.

Playtesters and proofreaders: Naël Evain, the Southern Dream Team: Ben, Peps, Trévor & Flo, Carlos Belvis Quiles, Pierre Canivez, Fabrice Chazal, Azzedine Chekalil, Alexandre Da Silva, Yogan Hedef, Pit Lanrezac, Steve Marchal, Adrien Martel, Sébastien Mascot, Charly Mathias, Julien Mecchi, Mike Monnier, Stéphane Mortka, Marc Oculi, Alexandra Panastier, Bérénice Pottier, Mathieu Rivero, Anne Vétillard.

Production manager: Erwan Le Torrivellec.

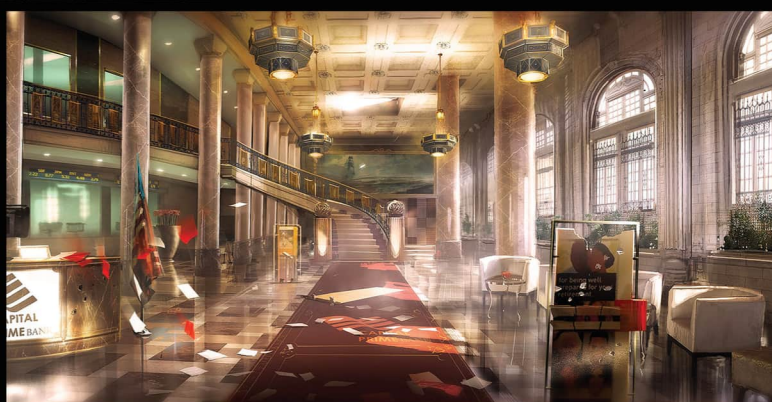
Publishers: Léonidas Vesperini, Benoît Vogt

Translations

Localization manager: Anne Vétillard.

Translators: Magdalena Aufreiter, Sara Bonelli, Pedro Figliolia, Andrew Seaward, Javier Sevilla, Eugene Mikhachenko.

Proofreaders: Michel Cavallo, Ben Clapperton, Cristina Herraiz Olivas, Tatiana Perry, Eugene Mikhachenko.



Sales & Communication

Art director, communication: Christophe Madura.

Content creators, communication: Nicolas Fuseau, Jean-Baptiste Gaillet, Sam Healey, Marc Lagroy, Mathieu Rivero.

Graphic designers, communication: Louis Guillon, Laurent Lucchini, Panagiota Tsibaidi.

Community manager: Sam Healey.

Communication manager: David Hannoun.

Kickstarter page manager: Léa Moinet.

Miniature painters: Jyrio Delavida, Seb Lavigne.

Trailer producer: Fabien Delarue.

Sales & marketing director: Helena Tzioti.

Sales consultant: Anna Mentzelopoulou.

Customer service

Customer service director: Marco Cervone.

Customer service manager: Chris Marras.



FAQ