

Игра Паоло Мори

НАТИСК!

Включает дополнение «Ниппон»!



Вторая мировая за 20 минут

В игре «Натиск» два игрока (один выступает за Союзников, а другой — за Гитлеровскую коалицию) сражаются за контроль над основными театрами военных действий в напряжённой игре с простыми правилами и короткими партиями, но большим количеством непростых решений!

Вместо того чтобы сражаться с помощью кубиков или карт, игроки достают из мешочка фишки соединений и отправляют их в бой на один из театров военных действий. Продуманное распределение ресурсов и планирование собственных сил принесут победы в военных кампаниях, особое оружие и стратегическое преимущество.

Переиграйте всю Вторую мировую войну несколько раз за один вечер!

ОТ АВТОРА

Я надеюсь, что «Натиск!» понравится игрокам за несложные правила и необычный сеттинг, а прожжённые игроки в варгеймы оценят свежий взгляд на избитую тему. Но больше всего я надеюсь, что вы получите удовольствие от игры, не меньшее, чем я от её создания.

— Паоло Мори

СОДЕРЖАНИЕ

Компоненты	3	Соло-игра	19
Игровое поле	4	Подготовка к игре.....	19
Фишки соединений	6	Ход бота	20
Подготовка к игре	8	Фишки стратагем	23
Ход игры	8	Повышение сложности игры	25
Как победить в войне	14	Примеры.....	25
Дополнение «Ниппон»	15	Соло-игра	
Подготовка к игре.....	16	с дополнением «Ниппон»	26
Ход игры	16		
Как победить в войне	18		

КОМПОНЕНТЫ

- ▶ Правила игры
- ▶ Двухстороннее игровое поле
- ▶ 84 фишки соединений:
 - ▼ 22 Гитлеровской коалиции (серые)
 - ▼ 22 Союзников (зелёные)
 - ▼ 22 Японии (коричневые)*
 - ▼ 18 особого оружия (жёлтые)
- ▶ 2 ширмы игроков
- ▶ 2 памятки
- ▶ 5 маркеров сражений
- ▶ 2 маркера победных очков
- ▶ 2 мешочка
- ▶ Набор для соло-игры (правила, кубик, 8 фишек стратегаем)

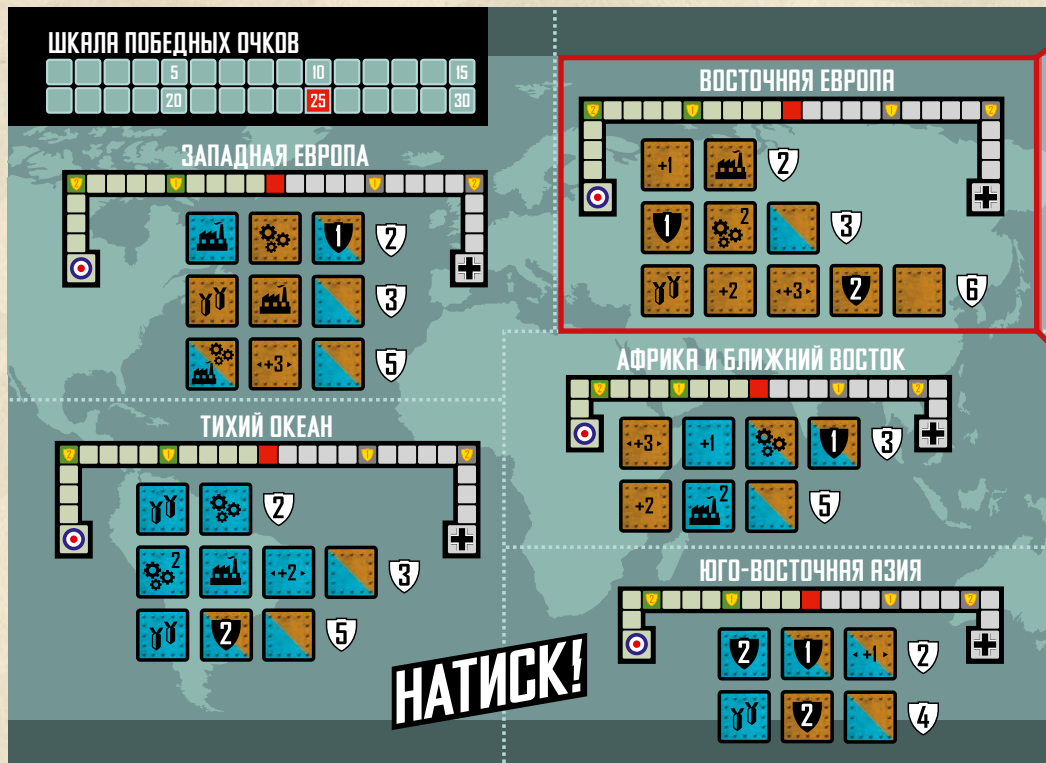


*Для дополнения «Ниппон».

Мы вложили несколько пустых фишек на случай, если вы захотите создать свои собственные соединения.



ИГРОВОЕ ПОЛЕ



Театры военных действий, кампании, боевые ячейки и шкалы сражений

- ▶ На игровом поле базовой игры изображены 5 различных **театров военных действий**.
- ▶ Каждый театр военных действий состоит из нескольких (2 или 3) **кампаний**. Каждая кампания представлена рядом **боевых ячеек**, которые во время игры могут быть заняты фишками соединений любого игрока.
- ▶ **Активная кампания** театра военных действий — это самая верхняя кампания в нём с **хотя бы одной свободной боевой ячейкой**. Игроки могут размещать свои фишки соединений на **любые свободные боевые ячейки** в активной кампании любого театра военных действий.

Шкала сражений

Театр военных действий

ВОСТОЧНАЯ ЕВРОПА



Кампания

Значок победных очков

Последняя ячейка на шкале сражений

Эффект боевой ячейки

Боевые ячейки

Победные очки кампании

- ▶ **Завершённая кампания** — это ряд боевых ячеек, полностью занятый фишками соединений.
- ▶ Вверху каждого театра военных действий находится **шкала сражений**. Положение маркера сражений на ней показывает, какой игрок в настоящее время побеждает на этом театре военных действий.

Боевые ячейки могут быть трёх различных типов.



Наземные ячейки: могут быть заняты только армией или авиацией.



Морские ячейки: могут быть заняты только флотом или авиацией.



Наземные/морские ячейки: могут быть заняты армией, флотом или авиацией.

ФИШКИ СОЕДИНЕНИЙ

Каждый игрок начинает игру с запасом фишек соединений (серые фишки для игрока за Гитлеровскую коалицию, зелёные фишки — для игрока за Союзников). Правила для фишек особого оружия (жёлтые фишки) объясняются в следующем разделе.



Армия: может быть размещена в наземных боевых ячейках и наземных/морских боевых ячейках.



Флот: может быть размещён в морских боевых ячейках и наземных/морских боевых ячейках.



Авиация: может быть размещена в любом типе боевых ячеек.



Блиц-авиация: может быть размещена в любом типе боевых ячеек. После розыгрыша блиц-авиации вы можете сразу же разыграть ещё одно соединение из вашего резерва, разместив его на подходящую боевую ячейку этого же театра военных действий.

Примечание: на этапе взятия фишек в конце вашего хода вы берёте только одну фишку, даже если разместили несколько.



Генерал: считается армией. Его сила равняется количеству ваших фишек армии и авиации, размещённых на одном с ним театре военных действий (считая самого генерала и блиц-авиацию, но не считая особое оружие).



Адмирал: считается флотом. Его сила равняется количеству ваших фишек флота и авиации, размещённых на одном с ним театре военных действий (считая самого адмирала и блиц-авиацию, но не считая особое оружие).

Фишки особого оружия

Во время игры, благодаря эффекту боевых ячеек «Исследование», игроки могут получить доступ к фишкам особого оружия.



Элитные войска: армия, флот или авиация. Просто обладают увеличенной силой.



Оперативные соединения: армия, флот или авиация. После размещения не применяют эффект занятой боевой ячейки.



Блиц-соединения: армия или флот. После розыгрыша вы можете сразу же разыграть ещё одно соединение из вашего резерва, разместив его на подходящую боевую ячейку этого же театра военных действий.
Примечание: на этапе взятия фишек в конце вашего хода вы берёте только одну фишку, даже если разместили несколько.



Бомбардировка: флот или авиация. Применяя эффект боевой ячейки, также примените эффект бомбардировки (сбросьте одну случайную фишку соединения из резерва вашего противника).



Ядерная бомба: считается армией. Её сила равняется 7. После размещения ядерной бомбы отступите на 2 деления по шкалам сражений всех остальных театров военных действий, которые ещё не завершены.
Примечание: если в результате этого маркер сражений должен оказаться на последнем делении стороны противника, вместо этого оставьте его на предпоследнем делении.



Шпион: во время розыгрыша имеет силу, тип (армия, флот, авиация) и любые особые способности фишки соединения, только что размещённой вашим противником.



Учёный: не имеет силы, но может быть размещён на любой свободной боевой ячейке, а не только в активной кампании (эффект ячейки применяется как обычно).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Положите игровое поле в центре стола стороной «Натиск!» (базовая игра) вверх.
2. Поместите маркеры сражений на средние (красные) деления каждой шкалы сражений.
3. Решите, кто будет играть за Гитлеровскую коалицию, а кто — за Союзников. Каждый игрок берёт ширму и кладёт свои фишки в свой мешочек.
4. Каждый игрок перемешивает свои фишки соединений в мешочке и достаёт 3 случайных. Они держатся в тайне от противника за вашей ширмой. Фишки за вашей ширмой называются вашим резервом. Вы не обязаны сообщать противнику количество фишек в вашем резерве.
5. Поместите оба маркера победных очков рядом со шкалой победных очков. Вы будете продвигать их, получая победные очки.
6. Перемешайте фишки особого оружия и положите их лицом вниз рядом с игровым полем. Это будут доступные исследования.
Примечание: особое оружие «Партизаны» и «Умелое руководство» (из дополнения «Ниппон», стр. 15) также можно использовать и в базовой игре «Натиск!».
7. Игрок за Гитлеровскую коалицию делает первый ход.

ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди.

В свой ход вы последовательно выполняете следующие этапы:

1. Разместите фишку соединения из вашего резерва на свободной боевой ячейке.
2. Примените эффект, изображённый на боевой ячейке, которую вы только что заняли.
3. Продвиньте маркер по шкале сражений в свою сторону на количество делений, равное силе только что сыгранной вами фишки соединения.
4. Достаньте из своего мешочка новую фишку соединения и поместите её в ваш резерв.

1. Разместите фишку соединения

Возьмите одну фишку соединения из своего резерва (из-за своей ширмы) и разместите её на любой незанятой боевой ячейке в активной кампании (т. е. самой верхней открытой кампании, в которой есть хотя бы одна свободная боевая ячейка) любого театра военных действий.

- ▶ Армия может быть размещена в наземных боевых ячейках и наземных/морских боевых ячейках.
- ▶ Флот может быть размещён в морских боевых ячейках и наземных/морских боевых ячейках.
- ▶ Авиация может быть размещена в любом типе боевых ячеек.



Соединения всегда должны размещаться в активную (самую верхнюю открытую) кампанию любого театра военных действий.

2. Примените эффект боевой ячейки

На большинстве боевых ячеек изображён значок эффекта, который должен быть применён игроком, занявшим ячейку своей фишкой. Этот эффект должен быть применён сразу же после размещения фишки.

Если в боевой ячейке нет значков, она всё равно может быть занята фишкой соединения, но при этом никакой эффект не применяется.



Промышленное производство: достаньте из своего мешочка одну фишку соединения и добавьте в свой резерв.



Улучшенное промышленное производство: достаньте из своего мешочка две фишки соединений и добавьте их в свой резерв.



Исследование: возьмите одну случайную фишку соединения из доступных исследований (жёлтые фишки) и добавьте её в свой мешочек (можете посмотреть на фишку, которую взяли).



Улучшенное исследование: возьмите две случайные фишки соединений из доступных исследований (жёлтые фишки) и добавьте их в свой мешочек (можете посмотреть на фишки, которые взяли).



Исследование и производство: возьмите одну случайную фишку соединения из доступных исследований (жёлтые фишки) и сразу добавьте её в свой резерв.



Пропаганда: получите указанное количество победных очков.



Бомбардировка: сбросьте (положите обратно в мешочек) одну случайную фишку соединения из резерва вашего противника: он выкладывает свои фишки за ширмой, а вы говорите, какую по счёту фишку слева или справа сбросить (можете посмотреть на фишку, которую он сбросил).



Тактическое преимущество: продвиньтесь на указанное количество делений по шкале сражений того театра военных действий, на котором вы только что разместили свою фишку соединения.



Стратегическое преимущество: продвиньтесь на указанное количество делений по шкале сражений одного любого театра военных действий, кроме того, на котором вы только что разместили свою фишку. Если в результате этого маркер сражений должен оказаться на последнем делении, вместо этого оставьте его на предпоследнем делении.

3. Продвиньте маркер сражений

Продвиньте маркер соответствующей шкалы сражений в свою сторону (круглый значок — Союзники, значок креста — Гитлеровская коалиция) на количество делений, равное силе только что размещённой вами фишки соединения.



Ранее игрок за Гитлеровскую коалицию разместил фишку флота с силой 1 и подвинул маркер сражений на одно деление в свою сторону. Теперь игрок за Союзников размещает фишку армии с силой 3 и двигает маркер сражений на три деления в свою сторону.

Завершение кампании и победа в ней

Если вы заняли своей фишкой соединения последнюю свободную боевую ячейку кампании (т. е. весь ряд оказался заполнен), эта кампания завершается. Проверьте, на чьей стороне шкалы сражений в данный момент находится маркер сражений: этот игрок немедленно получает победные очки, указанные справа от завершённой кампании. Также победивший игрок получает дополнительные победные очки, в зависимости от положения маркера сражений. Если маркер достиг (или находится дальше) первой ячейки со значком победных очков, то победитель получает дополнительно 1 очко. Если маркер достиг второй ячейки со значком — 2 очка. Эти дополнительные очки можно получить каждый раз, когда завершается кампания.

Примечание: если при завершении кампании маркер сражений находится на нейтральной ячейке (в центре шкалы сражений), оба игрока получают победные очки, указанные справа от завершённой кампании.



Игрок за Союзников размещает армию с силой 3, чтобы завершить кампанию. Он двигает маркер сражений на три деления в свою сторону, получает 2 победных очка за завершение кампании и дополнительно ещё 1 очко, так как на данный момент маркер сражений достиг ячейки со значком победных очков.

Завершение театра военных действий

Если в результате размещения вашей фишки соединения вы продвинете маркер сражений на самое последнее деление на вашей стороне шкалы сражений, вы немедленно побеждаете на этом театре военных действий. Если это произошло:

- ▶ Все кампании соответствующего театра военных действий считаются завершёнными.
- ▶ Немедленно и в любом порядке примените эффект всех незанятых боевых ячеек этого театра военных действий.
- ▶ Получите победные очки, изображённые справа от каждой кампании этого театра военных действий, которая ещё не была завершена, и, единожды, дополнительные победные очки за достигнутую на шкале ячейку со значком победных очков.

Примечание: вы не можете завершить театр военных действий с помощью эффекта боевой ячейки «Стратегическое преимущество». Точно так же особое оружие «Ядерная бомба» не может завершить театр военных действий в пользу вашего противника. Если что-то из этого должно произойти, то вместо этого маркер останавливается на предпоследнем делении.



Игрок за Союзников размещает фишку соединения, которая перемещает маркер сражений на самое последнее деление на шкале сражений. Театр военных действий считается завершённым. Игрок за Союзников немедленно применяет эффект двух оставшихся свободными боевых ячеек, а также получает 7 очков (5 — за последнюю кампанию и 2 — за ячейку со значком на шкале).

4. Достаньте новую фишку соединения

Достаньте из вашего мешочка новую фишку соединения и добавьте её в свой резерв.

Размер резерва

Во время игры количество фишек соединений в резерве каждого игрока может меняться. Сначала каждый резерв состоит из 3 фишек соединений, но из-за эффектов промышленного производства, бомбардировки, и других причин, резерв может увеличиваться или уменьшаться в размере, улучшая или ухудшая возможности выбора игрока.

КАК ПОБЕДИТЬ В ВОЙНЕ

Игра заканчивается, если выполнено одно из следующих условий:

- ▶ Игрок набрал 25 или более победных очков в конце своего хода.
 - ▼ Если игрок за Гитлеровскую коалицию первым набирает 25 победных очков, игрок за Союзников делает один последний ход, после чего игрок с наибольшим количеством очков становится победителем.
 - ▼ Если игрок за Союзников первым набирает 25 победных очков, он становится победителем.
 - ▼ Если у обоих игроков равное количество победных очков (но не менее 25), игрок за Союзников становится победителем.
- ▶ В начале своего хода игрок не может разыграть фишку соединения (у него нет фишек в резерве, или ни одна из них не может быть размещена). Его противник тут же становится победителем.

Игра Паоло Мори

НАТИСК!

Дополнение «Ниппон» 

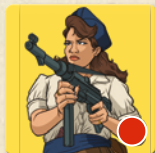
Дополнение «Ниппон» приносит новый вызов! Что, если бы Гитлеровская коалиция выиграла Вторую мировую войну, а Германия вторглась в Соединённые Штаты Америки и оккупировала их? И... что, если Япония затем обратилась против своего бывшего союзника и вторглась в Америку, удерживаемую Германией? С помощью Годзиллы.

Расширение «Ниппон» рассматривает этот гипотетический сценарий! В сражении за господство над Америкой в альтернативной вселенной 1946 года один игрок играет за Германию, а другой — за Японию.

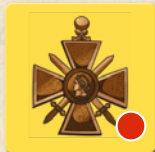
Новые соединения



Годзилла: вполне естественно, что для вторжения в удерживаемую немцами Америку Япония заручилась помощью огромного доисторического монстра — Годзиллы. Годзилла является соединением с силой 4 и считается одновременно армией и флотом. Генералы и адмиралы игнорируют Годзиллу.



Партизаны: считаются армией. Имеют силу 1, если в момент размещения маркер сражений находится на среднем (красном) делении шкалы сражений или на стороне игрока, выставившего партизан. Имеют силу 3, если маркер сражений находится на стороне противника.



Умелое руководство: может быть размещено в любом типе боевых ячеек. Имеет силу 1. После его размещения примените эффект занятой ячейки два раза вместо одного.

Примечание: особое оружие «Партизаны» и «Умелое руководство» также можно использовать и в базовой игре «Натиск!».

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Положите игровое поле в центре стола стороной дополнения «Ниппон» вверх.
2. Поместите маркеры сражений на средние (красные) деления каждой из четырёх следующих шкал сражений: Гонулулу, Сизтл, Джексонвилл, Бостон. В начале игры боевые ячейки только в этих кампаниях будут доступны для размещения фишек соединений. Пятый маркер сражений не используется в дополнении «Ниппон».
3. Решите, кто будет играть за Германию, а кто — за Японию. Каждый игрок берёт ширму и кладёт свои фишки (серые — у игрока за Германию и коричневые — у игрока за Японию) в свой мешочек.
4. Каждый игрок перемешивает свои фишки соединений в мешочке и достаёт 3 случайных. Они держатся в тайне от противника за ширмой.
5. Поместите оба маркера победных очков рядом со шкалой победных очков.
6. Перемешайте фишки особого оружия (включая две новые фишки из дополнения «Ниппон») и положите их лицом вниз рядом с игровым полем. Это будут доступные исследования.
7. Игрок за Японию делает первый ход.

ХОД ИГРЫ

Игровой процесс протекает так, как описано в основных правилах игры «Натиск!», с небольшими изменениями.

Театры военных действий, кампании и шкалы сражений

В дополнении «Ниппон» каждая кампания является отдельным театром военных действий. Но активными (т. е. доступными для выставления фишек) считаются только те, на шкале сражений которых есть маркер. Последние три деления на каждом конце шкалы сражений отмечены значками +1, +2 и +3. Перемещение маркера сражений на любое из этих делений завершит кампанию и принесёт победителю преимущество в связанной кампании. Кампании считаются связанными друг с другом, если есть стрелка, соединяющая их.

Завершение кампании и победа в ней

Кампания может быть завершена двумя различными способами:

- ▶ Когда последняя боевая ячейка кампании занята фишкой соединения. Проверьте, на чьей стороне шкалы сражений в данный момент находится маркер: этот игрок немедленно получает победные очки, указанные рядом с завершённой кампанией. Затем активный игрок (занявший последнюю боевую ячейку) выбирает одну из ещё не открытых кампаний, соединённых с только что завершённой, и перемещает маркер на её среднее (красное) деление шкалы сражений. Теперь эта кампания становится активной. Если все связанные кампании уже завершены, активный игрок выбирает любую ещё не открытую кампанию.
- ▶ Если в результате размещения вашей фишки соединения вы продвинете маркер на одно из трёх конечных делений на вашей стороне шкалы сражений, вы немедленно побеждаете в этой кампании. Если это произойдёт, немедленно примените эффект всех незанятых боевых ячеек этой кампании и получите победные очки, указанные рядом с ней. Затем выберите связанную кампанию и переместите на неё маркер сражений, как описано выше. После чего сразу же продвиньте его в свою сторону на количество делений, которое было указано на делении шкалы сражений, достигнутом вами в только что завершённой кампании (+1, +2 или +3).



Переместив маркер сражений на деление со значком +2, игрок за Германию побеждает в Бостонской кампании. Он решает открыть связанную кампанию в Нью-Йорке, перемещает туда маркер сражений и сразу продвигает его на 2 деления в свою сторону по шкале сражений.

КАК ПОБЕДИТЬ В ВОЙНЕ

Игра заканчивается, если выполнено одно из следующих условий:

- ▶ Игрок набрал 25 или более победных очков в конце своего хода.
 - ▼ Если игрок за Японию первым набирает 25 победных очков, игрок за Германию делает один последний ход, после чего игрок с наибольшим количеством очков становится победителем.
 - ▼ Если игрок за Германию первым набирает 25 победных очков, он становится победителем.
 - ▼ Если у обоих игроков равное количество победных очков (но не менее 25), игрок за Германию становится победителем.
- ▶ В начале своего хода игрок не может разыграть фишку соединения (у него нет фишек в резерве, или ни одна из них не может быть размещена). Его противник тут же становится победителем.

Дополнительные компоненты

- ▶ 1 шестигранный кубик (d6)
- ▶ 8 фишек стратагем

Вам также понадобится непрозрачная чашка или другая ёмкость для того, чтобы положить туда фишки стратагем.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьтесь к игре по базовым правилам, с некоторыми изменениями:

- ▶ Вы играете за Союзников, бот играет за Гитлеровскую коалицию. Ширмы вам не понадобятся.
- ▶ Возьмите для бота 5 фишек соединений, выложите их в случайном порядке в ряд, в открытую. Для себя возьмите 3 фишки, как обычно.
- ▶ Поместите в непрозрачную чашку все фишки стратагем, кроме «Паровой каток».

Выберите уровень сложности и выполните следующие действия в зависимости от выбранного уровня: несколько раз бросьте кубик, чтобы определить театры военных действий (1 — Западная Европа; 2 — Тихий океан; 3 — Восточная Европа; 4 — Африка и Ближний Восток; 5 — Юго-Восточная Азия; 6 — ваш выбор), и продвиньте маркеры соответствующих шкал сражений несколько раз в пользу бота.

- ▼ **Лёгкий уровень:** бросьте кубик 3 раза, продвиньте соответствующие маркеры на 1 деление.
- ▼ **Средний уровень:** бросьте кубик 3 раза, продвиньте соответствующие маркеры на 2 деления.
- ▼ **Сложный уровень:** бросьте кубик 4 раза, продвиньте соответствующие маркеры на 2 деления.

Если одно и то же значение выпадает несколько раз, то просто снова двигайте тот же самый маркер.

ХОД БОТА

- А. Возьмите стратагему, а затем положите предыдущую стратагему обратно в чашку (этот шаг можно пропускать в вашей первой обучающей игре).
Примечание: это значит, что в первом ходу вы положите стратагему «Паровой каток» в чашку.
- Б. Выполните алгоритм бота, чтобы определить, куда и какую фишку соединения поместить (см. ниже). Это может быть скорректировано стратагемой.
- В. Достаньте из мешочка бота одну фишку соединения и поместите её в конец ряда фишек (справа), при этом сместив все фишки влево, чтобы устранить пробелы.

Самое большое изменение

Некоторые из следующих правил будут отсылать к «самому большому изменению».

Примечание: лидером на театре военных действий (ТВД) считается тот, на чьей стороне находится маркер сражений.

Вот возможные изменения в порядке убывания величины:

1. Бот становится лидером на ТВД вместо игрока.
2. Бот становится лидером на ТВД вместо ничьей.
3. На ТВД устанавливается ничья, вместо лидерства игрока.
4. Повышается лидерство бота на той шкале сражений, где бот имеет самое большое превосходство.
5. Понижается лидерство игрока на той шкале сражений, где игрок имеет самое большое превосходство.
6. Любое другое изменение, которое не приводит к тому, что игрок побеждает в кампании/ТВД.
7. Любое другое изменение.

Алгоритм

Пошагово выполняйте алгоритм до тех пор, пока не будут точно определены ТВД, боевая ячейка в нём и соединение для размещения в ней. В процессе выполнения шагов алгоритм будет сокращать варианты выбора, пока не останется только один. Варианты, которые ещё пока не были отсеяны алгоритмом, будут называться подходящими.

Если в результате какого-либо шага вы должны будете игнорировать все из оставшихся подходящих вариантов (ТВД, ячеек, соединений), то пропускайте этот шаг без его выполнения (кроме шага 1.1, невозможность выполнить который означает вашу победу в игре).

1. Выбор театра военных действий

- 1.1 Игнорируйте ТВД, в которых бот, по правилам, не может разместить ни одно соединение.
- 1.2 Если есть ТВД, на которых бот может победить одним размещением, то игнорируйте все ТВД, кроме этих.
- 1.3 Если есть ТВД с кампаниями, в которых бот может победить одним размещением, то игнорируйте все ТВД, кроме этих.
- 1.4 Если у страгемы есть условия ТВД, то примените их.
- 1.5 Если всё ещё есть несколько подходящих ТВД, выберите из них один в следующем порядке приоритета:
 - ▼ тот, в котором больше свободных боевых ячеек в его активной кампании;
 - ▼ если одинаково, то тот чья, активная кампания приносит больше победных очков;
 - ▼ если одинаково, то тот, который находится выше на игровом поле.

2. Выбор боевой ячейки

- 2.1 Игнорируйте ячейки, в которые бот, по правилам, не может разместить ни одно соединение.
- 2.2 Если есть ячейка, разместив соединение в которой бот может немедленно победить в ТВД/кампании, то игнорируйте все ячейки, кроме этой.
- 2.3 Если у страгемы есть условия ячейки, то примените их.
- 2.4 Если всё ещё есть несколько подходящих ячеек, выберите из них одну, в следующем порядке приоритета:
 - ▼ «Пропаганда» (если у бота 20 или более победных очков);
 - ▼ «Стратегическое преимущество»;
 - ▼ «Пропаганда» (если игрок лидирует на 3 победных очка или более);
 - ▼ «Исследование и производство»;
 - ▼ «Промышленное производство» (если у бота 4 фишки соединений или менее);
 - ▼ «Исследование»;
 - ▼ «Бомбардировка»;
 - ▼ «Тактическое преимущество»;
 - ▼ «Промышленное производство»;
 - ▼ «Пропаганда»;
 - ▼ самая левая ячейка.

3. Выбор фишки соединения

- 3.1 Игнорируйте соединения, которые, по правилам, нельзя разместить в выбранной ячейке.
- 3.2 Если есть подходящие соединения, которые могут принести немедленную победу в ТВД/кампании, то игнорируйте все, кроме них.
- 3.3 Если у стратагемы есть условия соединений, то примените их.
- 3.4 Если выбрана ячейка без эффекта, то игнорируйте все соединения с силой 0.
- 3.5 Если выбрана последняя ячейка в кампании, то игнорируйте все блиц-соединения.
- 3.6 Если у бота 20 или более победных очков, игнорируйте все соединения с немаксимальной (среди подходящих) силой.
- 3.7 Если всё ещё есть несколько подходящих соединений, выберите одно из них с помощью броска кубика (1 — самая левая фишка из подходящих, и т. д., заиклите счёт, если требуется).

Выполнение эффектов

Бот ставит фишку на ячейку **«Промышленное производство»**: возьмите и добавьте необходимое количество фишек в конец его ряда фишек (справа).

Бот ставит фишку на ячейку **«Исследование»**: возьмите и добавьте необходимое количество фишек особого оружия в мешочек бота.

Бот ставит фишку на ячейку **«Исследование и производство»**: возьмите и добавьте фишку особого оружия в конец его ряда фишек (справа).

Бот ставит фишку на ячейку **«Стратегическое преимущество»**: продвиньте маркер на том ТВД, где это вызовет самое большое изменение.

Бот ставит фишку на ячейку **«Тактическое преимущество»**: продвиньте маркер на этом ТВД, как обычно.

Бот ставит фишку на ячейку **«Пропаганда»**: он получает победные очки, как обычно.

Бот ставит фишку **«Учёный»**: считайте её соединением авиации с силой 3.

Бот ставит фишку **блиц-соединения**: если у бота осталось хотя бы одно соединение, выполните шаг **Б** снова (используя ту же самую стратагему), на том же ТВД, что и только что размещённое блиц-соединение (если это возможно).

Вы разыграли эффект **бомбардировки**: выберите одно соединение (кроме особого оружия) в ряду фишек бота и сбросьте его. Если все фишки бота являются особым оружием, выберите одну из них и сбросьте.

ФИШКИ СТРАТАГЕМ

Как только вы освоитесь с выполнением базового алгоритма, начните играть с фишками стратагем, чтобы сделать бота более непредсказуемым.



Большие пушки

► Условия соединений:

- ▼ Если присутствует особое оружие, игнорируйте все остальные соединения;
- ▼ В противном случае игнорируйте соединения, которые не могут вызвать самое большое изменение.



Быстрое развёртывание

- **Условия соединений:** игнорируйте все соединения, кроме крайнего левого (из подходящих).



Контратака

- **Условия ТВД:** игнорируйте все ТВД, кроме тех, где лидирует игрок.
- **Условия соединений:** игнорируйте соединения, которые не могут вызвать самое большое изменение.



Научно-исследовательские работы

- **Условия ТВД:** игнорируйте ТВД, в чьей активной кампании нет свободной ячейки «Исследование».
- **Условия ячейки:** игнорируйте все ячейки, кроме «Исследования».
- **Условия соединений:** если была выбрана ячейка без «Исследования», игнорируйте все соединения, не являющиеся особым оружием.



Паровой каток

- ▶ Выполните ту же самую стратегию, что и в прошлый ход.



Ради славы

- ▶ **Условия ТВД:**
 - ▼ Игнорируйте ТВД, чьи активные кампании приносят не максимальное (среди подходящих) количество очков.
 - ▼ Если после этого осталось несколько доступных ТВД, то игнорируйте те, в чьей активной кампании нет свободной ячейки «Пропаганда».
- ▶ **Условия ячейки:** игнорируйте все ячейки, кроме «Пропаганды».



Укрепление

- ▶ **Условия ТВД:** игнорируйте все ТВД, кроме тех, где лидирует бот.



Экономическая война

- ▶ **Условия ТВД:** игнорируйте ТВД, в чьей активной кампании нет свободных ячеек «Промышленное производство» и/или «Бомбардировка».
- ▶ **Условия ячейки:**
 - ▼ Если у бота 4 фишки соединений или менее, то игнорируйте все ячейки, кроме «Промышленного производства», если её нет, то все, кроме «Бомбардировки»;
 - ▼ В противном случае игнорируйте все ячейки, кроме «Бомбардировки», если её нет, то все, кроме «Промышленного производства».

ПОВЫШЕНИЕ СЛОЖНОСТИ ИГРЫ

Как только вы начнёте побеждать бота в каждой партии, вы можете увеличить сложность игры с помощью следующих опций:

- ▶ Дайте боту дополнительные победные очки в начале игры.
- ▶ Дайте боту дополнительные шаги в его пользу на каждой шкале сражений в начале игры.

ПРИМЕРЫ

Пример 1: вытянута стратагема «Научно-исследовательские работы».

1. Ни одно размещение не может завершить кампанию или ТВД.
2. Стратагема ограничивает выбор ТВД Тихим океаном, Восточной Европой, Африкой и Ближним Востоком.
3. Из этих вариантов Тихий океан имеет больше всего свободных ячеек в активной кампании, выбираем его.
4. По условиям стратагемы остаётся только ячейка «Исследование».
5. Пятая фишка (армия) не может быть размещена в этой ячейке.
6. С помощью броска кубика выбираем одно из четырёх оставшихся подходящих соединений.

Примечание: заметьте, что вероятность выбрать первую и вторую фишки (адмирал и авиация) выше, т. к. они будут выбраны при двух результатах броска кубика (1 и 5 или 2 и 6, соответственно).



Пример 2: вытянута стратагема «Ради славы».

1. Ни одно размещение не может завершить кампанию или ТВД.
2. Стратагема исключает Юго-Восточную Азию (так как все остальные кампании являются кампаниями с 3 победными очками). Из остальных ТВД предпочтение отдаётся Восточной Европе, так как она единственная имеет доступную ячейку «Пропаганда».
3. Есть два соединения, которые могут быть размещены там по правилам (авиация и армия), поэтому бросок кубика решит, кто из них будет выставлен на игровое поле.



СОЛО-ИГРА С ДОПОЛНЕНИЕМ «НИППОН»

Вы также можете играть соло с дополнением «Ниппон». Вы играете за Германию, а бот играет за Японию и делает первый ход. Во время подготовки случайным образом выберите две из четырёх начальных кампаний и продвиньтесь на их шкалах на два деления в пользу бота.

Когда завершается кампания, вы выбираете следующую кампанию, которая будет открыта, но если предыдущую кампанию завершил бот, то после обычного продвижения на шкале сражений новой кампании (из-за бонусов +1, +2 или +3) продвиньте бота по шкале сражений на 1 дополнительное деление.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: *Паоло Мори*

Художник: *Пол Сайзер*

Графический дизайн: *Ник Аваллоне и Флорентина Батлер*

Производство: *Дэн Мерси и Марк Кук*

Исполнительный продюсер: *Уилл Таунсенд*

Автор соло-режима: *Дэвид Турци*

Разработка и тестирование соло-режима: *Ник Шоу*

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: *Андрей Сесюнин*

Редактор: *Даниил Молошников*

Корректор: *ООО «Корректор»*

Дизайнеры-верстальщики: *Антон Усачёв,*

Алексей Косарев и Антон Поясов

Руководитель проекта: *Андрей Сесюнин*

Общее руководство: *Антон Сковородин*

Перепечатка и публикация правил,
компонентов, иллюстраций без разрешения
правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2021 — правообладатель
русскоязычной версии игры.

Все права защищены.



©The Plastic Soldier
Company Ltd,
United Kingdom.
All rights reserved.



Алгоритм бота

1. Выбор театра военных действий

- 1.1 Игнорируйте ТВД, в которых невозможно разместить соединение.
- 1.2 Игнорируйте все ТВД, кроме тех, которые можно закрыть с победой.
- 1.3 Игнорируйте все кампании, кроме тех, которые можно закрыть с победой.
- 1.4 Условия ТВД стратегаемы.
- 1.5 Если несколько подходящих, то тот ТВД, что:
 - ▼ имеет больше свободных ячеек в активной кампании;
 - ▼ имеет больше победных очков за активную кампанию;
 - ▼ находится выше на игровом поле.

2. Выбор боевой ячейки

- 2.1 Игнорируйте ячейки, в которых невозможно разместить соединение.
- 2.2 Игнорируйте все ячейки, кроме приносящих победу в ТВД/кампании.
- 2.3 Условия ячейки стратегаемы.
- 2.4 Если несколько подходящих, то:
 - ▼ «Пропаганда» (если у бота 20 или более ПО);
 - ▼ «Стратегическое преимущество»;
 - ▼ «Пропаганда» (если игрок лидирует на 3 ПО или более);
 - ▼ «Исследование и производство»;
 - ▼ «Промышленное производство» (если у бота 4 фишки или менее);
 - ▼ «Исследование»;
 - ▼ «Бомбардировка»;
 - ▼ «Тактическое преимущество»;
 - ▼ «Промышленное производство»;
 - ▼ «Пропаганда»;
 - ▼ самая левая ячейка.

3. Выбор фишки соединения

- 3.1 Игнорируйте соединения, которые невозможно разместить.
- 3.2 Игнорируйте все соединения, кроме приносящих победу в ТВД/кампании.
- 3.3 Условия соединений стратегаемы.
- 3.4 Если ячейка без эффекта, то игнорируйте все соединения с силой 0.
- 3.5 Если последняя ячейка в кампании, то игнорируйте все блиц-соединения.
- 3.6 Если у бота 20 или более ПО, игнорируйте все соединения с не максимальной силой.
- 3.7 Если несколько подходящих, то выберите с помощью броска кубика (1 — самая левая фишка, и т. д., зациклите счёт, если требуется).