

БОЕВОЙ КРУГОВОРОТ

В основе «Осады Асулбурга» лежит механика всем известной игры «камень-ножницы-бумага». В вашем распоряжении имеется небольшой отряд из солдат, каждый из которых относится к одному из пяти специализированных классов:

- ШТУРМОВИК
- ИНЖЕНЕР
- РАЗВЕДЧИК
- СНАЙПЕР
- ПОДРЫВНИК

Каждый из солдат побеждает два определённых класса, проигрывает двум другим и расходуется вничью со своим. Это основной принцип игры, и он называется **БОЕВЫМ КРУГОВОРОТОМ**.

Каждый бой автоматически начинается со **СТАНДАРТНОГО БОЕВОГО КРУГОВОРОТА**, но благодаря эффекту манёвра «контратака» он может быть развёрнут в обратную сторону (**РАЗВЕРНУТЫЙ БОЕВОЙ КРУГОВОРОТ**). Для удобства игроков схема стандартного и развёрнутого боевого круговорота указана на специальном **индикаторе боевого круговорота**, лежащем в центре игрового стола, — его можно переворачивать прямо по ходу боя, отмечая переход от стандартного вида к развёрнутому, и наоборот.

ИНДИКАТОР БОЕВОГО КРУГОВОРОТА



КАРТА ГЕРОЯ



КАРТА СОЛДАТА



КАРТА СОБЫТИЯ



КАРТА МАНЁВРА



МЕТКА ВЫНУЖДЕННОЙ ОБОРОНЫ



МЕТКА «МАСКИРОВКИ»/«РАЗОРУЖЕНИЯ»



Автор игры: **АРТЁМ ГАБРЕЛЯНОВ**
Художники: **АНДРЕЙ ВАСИН, ОЛЕГ ОКУНЕВ**
Дизайнер: **ДЕНИС ПОПОВ**
Обложка: **СТЭНЛИ ЛАУ**

В тестировании игры участвовали: **Алексей Бутрин, Надежда Дебогори, Евгений Еронин, Игорь Ерышев, Алексей Захаров, Алексей Зуйков, Святослав Каверин, Дмитрий Косинов, Роман Котков, Ирина Макарова, Михаил Паричук, Анна Рубашкина, Яна Сорокина, Евгений Федотов, Михаил Химухин, Игорь Худаев, Артём Шорохов.**

- ОТ 2 ДО 4 ИГРОКОВ
- ОТ 12 ЛЕТ
- ОТ 10 ДО 20 МИНУТ

BUBBLE
BUBBLE.RU

ОСАДА АСУЛБУРГА

ПРАВИЛА ИГРЫ



СОСТАВ ИГРЫ

- 4 карты героев
- 40 карт солдат
- 40 карт манёвров
- 60 карт событий
- 4 метки «маскировки»/«разоружения»
- 1 метка вынужденной обороны
- 1 индикатор боевого круговорота

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

«ОСАДА АСУЛБУРГА» — это увлекательная настольная карточная игра по мотивам комикса «КРАСНАЯ ФУРИЯ». Несколько могущественных организаций одновременно вторгаются на территорию крепости «Асулбург», скрытой во льдах Антарктиды. Эти организации преследуют совершенно разные цели, но у всех есть одна общая черта — они до смерти ненавидят друг друга. Грядёт жестокая битва...

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Распределите между всеми игроками стартовые комплекты организаций — каждому игроку полагается **1 карта героя, колода из 10 карт солдат и 1 метка «маскировки»/«разоружения»**.
- Каждый игрок должен перетасовать свою персональную колоду солдат и положить её на стол перед собой, рубашкой вверх. Карта героя должна лежать слева от колоды солдат, лицевой стороной вверх.
- Перетасуйте карты в **колоде событий** и **колоде манёвров**. Положите обе колоды рубашкой вверх на стол, в центр игрового поля.
- Положите **метку вынужденной обороны** и **индикатор боевого круговорота** в стандартном положении на стол, в центр игрового поля.

ЦЕЛЬ

ЦЕЛЬ ИГРЫ – НАБРАТЬ КАК МОЖНО БОЛЬШЕ ОЧКОВ К КОНЦУ ПАРТИИ.

Выберите героя, поставьте его во главе отряда суперпрофессиональных солдат и сразитесь с друзьями в безжалостной битве! За каждого вражеского солдата, побеждённого в бою, вы получаете по 1 очку. При этом вам не обязательно выигрывать весь бой целиком – ваш солдат может проиграть кому-то ещё, но свои очки вы всё равно получите. Благодаря картам событий вы можете как получить дополнительные очки, так и лишиться уже имеющихся. А во время финального подсчёта очков вы также получаете по 1 дополнительному очку за каждую карту солдата, оставшуюся в вашей в руке и в персональной колоде.

ИГРА

В начале игры выберите игрока (любым способом) и передайте ему метку вынужденной обороны, а также **1 очко для компенсации**.

ИГРА ДЛИТСЯ 5 РАУНДОВ. КАЖДЫЙ РАУНД СОСТОИТ ИЗ 5 ЦИКЛИЧНЫХ ФАЗ.

ФАЗА 1: ПОДКРЕПЛЕНИЕ. Каждый игрок должен добрать столько карт, чтобы у него на руке оказалось **3 карты солдат** и **3 карты манёвров**. Карты солдат добираются из персональной колоды, карты манёвров – из общей (все тянут карты по часовой стрелке, начиная с игрока, обладающего меткой вынужденной обороны).

ФАЗА 2: ПОДГОТОВКА. Каждый игрок должен **вытянуть по 1 карте из общей колоды событий** (все тянут карты по часовой стрелке, начиная с игрока, обладающего меткой вынужденной обороны), огласить условия, прописанные в ней, после чего положить на стол перед собой, лицевой стороной вверх. Эти карты событий считаются активными и остаются лежать на столе до окончания следующего боя.

ФАЗА 3: РАССТАНОВКА. Все игроки обязаны **выложить в центр стола по 1 карте солдата (при игре вдвоём следует выложить по 2 карты)**, рубашкой вверх, после чего одновременно вскрыть их, перевернув на лицевую сторону.

ФАЗА 4: БОЙ. Игроки должны проанализировать сложившуюся ситуацию на игровом поле и, если необходимо, изменить её, разыграв карты манёвров. Игрок, обладающий меткой вынужденной обороны, обязан первым сыграть любой манёвр, имеющийся у него на руке, либо спасовать, сбросив его, после чего передать ход следующему игроку (по часовой стрелке). Следующий игрок должен сделать то же самое, и так – до окончания боя. Выполняя условия, предписанные картами событий, игроки могут получать и терять очки прямо во время боя. Бой заканчивается тогда, когда будут разыграны или сброшены все манёвры, имеющиеся на руках у игроков.

ФАЗА 5: РЕЗУЛЬТАТ. Игроки оглашают итоги боя, после чего получают по 1 очку за каждого побеждённого вражеского солдата. Карты проигравших солдат отправляются в сброс, карты победивших и сыгравших вничью – в руки игроков.

Активные карты событий, лежащие на столе, отправляются под низ колоды событий. Боевой круговорот возвращается в стандартное положение. Игрок, получивший наибольшее количество очков по окончании боя, автоматически получает жетон вынужденной обороны к началу следующего боя. Если таких игроков несколько, то жетон вынужденной обороны получает игрок, обладающий наибольшим количеством очков на текущий момент игры. Если же и таких игроков несколько, то жетон вынужденной обороны получает тот, кто проиграл в «камень-ножницы-бумага».

ПОСЛЕ ЭТОГО ВСЁ ЦИКЛ ПОВТОРЯЕТСЯ ЗАНОВО.

Игра заканчивается по истечении 5 раунда. После этого начинается **финальный подсчёт очков**. Во время него игроки получают по 1 дополнительному очку за каждую карту солдата, оставшуюся в руке и в персональной колоде к концу игры. **Игрок, набравший наибольшее количество очков, признаётся победителем «ОСАДЫ АСУЛЬБУРГА».**

ГЕРОИ И ОРГАНИЗАЦИИ

Герой – это лидер вашего отряда. Каждый герой имеет причастность к конкретной организации. Краткое описание организации и её цели обозначены на оборотной стороне карты героя.

СОЛДАТЫ

Основа, без которой вы не сможете участвовать в игре. После каждого боя карта солдата либо возвращается в руку игрока (если он победил или сыграл вничью), либо отправляется в сброс (если проиграл). **Игроки получают по 1 очку за каждого побеждённого вражеского солдата.** А во время финального подсчёта очков игроки получают по 1 дополнительному очку за каждую карту солдата, оставшуюся в руке и в персональной колоде к концу партии.

Солдат, сыгравший вничью, возвращается в руку игрока только в том случае, если он больше никому не проиграл. Если же солдат разошёлся вничью с одним солдатом, но при этом проиграл другому, он отправляется в сброс.

СОБЫТИЯ

Необычные игровые обстоятельства, которые задают определённые условия для каждого боя, делая его уникальным и неповторимым. Перед началом каждого боя каждый игрок должен вытянуть по 1 карте из общей колоды событий и огласить её условие, после чего выложить на стол перед собой, лицевой стороной вверх. По своему эффекту все события делятся на **позитивные** и **негативные**.

Кроме того, при помощи карт событий игроки могут вести подсчёт очков: **на рубашке каждой карты события указан номинал в 1 очко.** Когда игрок получает очко, он должен взять его сверху колоды событий, а когда теряет – положить под низ той же колоды.

МАНЁВРЫ

Специальные действия, при помощи которых вы можете повлиять на исход боя. Карты манёвров играют только во время боя и отправляются в сброс сразу после использования.

При этом сама колода манёвров «бесконечна» – как только она заканчивается, её сброс должен быть перетасован и вновь поставлен в центр игрового поля.

☹ КОНТРАТАКА. Разверните боевой круговорот в обратную сторону и переверните все метки «маскировки»/«разоружения». До конца этого боя солдаты проигрывают тем, кого побеждали ранее, и наоборот. Все «замаскированные» солдаты оказываются «разоружены», и наоборот. Повторно сыгранная карта «контратаки» возвращает всё на свои места.

⚡ ПРЕДАТЕЛЬСТВО. Обменяйте любого солдата, участвующего в бою, на любого другого солдата, участвующего в бою. С этого момента и до конца игры солдаты считаются официально перешедшими на чужие стороны.

👤 ПОДМОГА. Замените любого солдата, участвующего в бою, на любого другого солдата из вашей руки. Солдат, которого вы заменили, отправляется в вашу руку.

● МАСКИРОВКА. Положите метку «маскировки» на любого солдата, участвующего в бою. «Замаскированный» солдат автоматически побеждает всех остальных солдат. Если в бою находится несколько «замаскированных» солдат, то они расходятся вничью. Солдат теряет метку «маскировки», если получает метку «разоружения» или возвращается в руку игрока.

✖ РАЗОРУЖЕНИЕ. Положите метку «разоружения» на любого солдата, участвующего в бою. «Разоружённый» солдат автоматически проигрывает всем остальным солдатам. Если в бою находится несколько «разоружённых» солдат, то они расходятся вничью. Солдат теряет метку «разоружения», если получает метку «маскировки» или возвращается в руку игрока.

«Маскировка» и «разоружение» нейтрализуют друг друга. Солдат лишается метки «разоружения», если его «замаскировать», и наоборот. При этом метки «маскировки» и «разоружения» должны быть удалены с этого солдата.

