

HAOS

MARAUDERS™



Правила игры

ВВЕДЕНИЕ

Мародёры Хаоса – игра для двух-четырёх участников. Каждый игрок представляет своё племя на орочьем разборочье (довольно часто проводимое мероприятие). Игроки тянут и *строями* выкладывают карты орков, хобгоблинов, звероловцев и других наиболее жестоких и подлых соплеменников.

Побеждает игрок, который соберёт в своих боевых порядках самые ценные для орка предметы – пушки, осадные машины, трофеи и всё такое. Его племя признают «лудшим», его знамя взвьётся над штандартами прочих племён (великая честь!) и будет носиться он с этой честью аккурат до следующего разборочья.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры такова, что игрок должен собрать три полных строя раньше, чем это сделают другие племена (см. «Племена» на стр. 14), при этом превосходят остальных игроков по числу победных очков в строях, так как побеждает игрок с наибольшим количеством победных очков.

НАЧИНКА

Вот список всех компонентов в игре *Мародёры Хаоса*:

4 игровых листа

110 карт

1 куб Опустошения (или «кубик», как его называют бесхребетные подонки)

16 фишек принадлежности коварных мерзавцев (по 4 фишки 4-х цветов)

1 правила

1 справочник карт

РАЗБОР НАЧИНКИ

Ниже приведено краткое описание компонентов.

ИГРОВЫЕ ЛИСТЫ



На игровом листе находятся 12 ячеек для карт. Эти ячейки помогают игрокам организовать боевые порядки.

КАРТЫ

Карты – это войска, боевые машины, трофеи и прочие ресурсы племени.



КУБ ОПУСТОШЕНИЯ

Бывают такие карты и эффекты, которые требуют от игрока бросить кубик и принять последствия (от бегства отборных частей с поля боя до гнева богов Хаоса).



ФИШКИ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ

Пластиковые фишки четырёх цветов нужны для розыгрыша «Коварных Мерзавцев». Выложив такую карту в строй, игрок ставит на неё фишку своего цвета (читай о применении Коварных Мерзавцев на стр. 8 в справочнике карт).



СПРАВОЧНИК КАРТ

У многих карт есть особые правила, которые детально разобраны в справочнике. Там же ты найдёшь историю знаменитых персонажей и легендарных реликвий.





СТРОЕНИЕ КАРТЫ

Название



Рейтинг атаки

Победные очки

Текст

Цветная рамка



Символ



СТРОЕНИЕ КАРТЫ

НАЗВАНИЕ

Название карты просто утверждает, что именно она олицетворяет – банду разухабистых орков, жилистого хобгоблина-знаменосца или хитроумного военачальника.

РЕЙТИНГ АТАКИ

Рейтинг атаки – это сила карты в бою. Он варьируется от 1 до 10 (низший рейтинг 1, наивысший – 10). Карты без рейтинга в бою не нужны. Рейтинг атаки учитывается только тогда, когда карта принимает участие в атаке

(см. «Атака» на стр. 10). *Сила атаки* строя определяется по сумме рейтингов всех карт, из которых он составлен.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

На целом ряде карт стоят внушительные синие числа. Это не что иное, как победные очки! Они суммируются в конце игры, и племя, собравшее больше победных очков, чем прочие, получает признание других (см. «Завершение игры» на стр. 12).

СИМВОЛ

Если в нижней части карты стоит символ, то в колоде есть несколько её копий (см. «Карты конца хода» на стр. 8). Две карты с одинаковым символом называются *дубликатами*. Дубликаты и названием не отличаются, но символы помогают быстрее распознавать их в строях.

ТЕКСТ

У карт бывают особые свойства, что помогают или мешают игрокам. Текст на карте эти свойства вкратце описывает, а детально о том, на что способна карта в пылу разборок, мы написали в справочнике карт.

ЦВЕТНАЯ РАМКА

У каждой карты есть рамка, цвет которой показывает, к какому виду относится карта. Так, обычные отряды замкнуты в лиловую рамку, сокровища – в синюю, боевые машины – в красную. Некоторые правила и свойства влияют только на карты определённого типа (подробное описание типов карт и детали их применения в игре ищите в справочнике карт).



ИГРА НА ЧЕТВЕРЫХ



ПОДГОТОВКА ИГРЫ

Каждый игрок берёт игровой лист и фишки Коварных Мерзавцев. Затем перетасованные карты выкладываются колодой в пределах досягаемости всех игроков. После этого игрок в самой зелёной одежде делает первый ход.

ТЕЧЕНИЕ ИГРЫ

Право хода передаётся вокруг стола по часовой стрелке. Последовательность действий не меняется до конца игры.

В свой ход игрок называется *активным*. Он обязан взять верхнюю карту из игровой колоды и выложить её лицом вверх в один из своих строёв.

Игрок продолжает вытягивать и выкладывать карты в строи до тех пор, пока не вытянет *карту конца хода* (стр. 8).

Едва активный игрок вытянет такую карту, он передаёт право хода соседу слева.

РАЗМЕЩЕНИЕ КАРТ

Игровой лист поможет племени собрать боевые порядки. На листе двенадцать ячеек. Карту можно разместить *в* ячейке, *под* или *над* ней (так образуются три строя боевых порядков).

Карту можно выложить в любое место строя, но есть ограничения, обязательные для всех.

В одном строю не может быть двух карт с одинаковым символом.

Игрок не может размещать карты *слева* от карты Знамени или *справа* от карты Музыканта (только карты Знамён и Музыкантов могут стоять на крайних позициях каждого строя).

Выложив карту в строй, игрок не может изменить положение карты.

РАЗМЕЩЕНИЕ ЗНАМЁН И МУЗЫКАНТОВ

В каждом строю игрока может быть только одна карта Знамени и только одна карта любого Музыканта. Если игрок вытягивает второе Знамя или второго Музыканта, он должен либо разместить карту в другом строю, либо сбросить.

Если игрок уже выставил в свои строи на поле три Знамени (или трёх Музыкантов) и вытягивает четвёртую такую же карту, она сбрасывается, а ход игрока завершается.

КАРТЫ КОНЦА ХОДА

В свой ход игрок размещает вытянутые карты в строях, пока не сложится одно из условий.

Игрок получает карту с символом, который уже есть в его порядках. Он может выложить её в строй, где ещё нет такого символа. Если он есть уже во всех строях, карта сбрасывается, ход завершается.

Игрок вытягивает зелёную карту. Он размещает её и завершает ход.

Игрок вытягивает карту Музыканта, а в его строях есть три таких карты. Он сбрасывает карту Музыканта и завершает ход.

Игрок вытягивает карту Знамени, а в его строях уже есть три таких карты. Карта Знамени сбрасывается, ход закончен.

Игрок тянет карту, которую не может или не хочет разместить. Карта идёт в сброс, ход завершается.

Заканчивает ход и атака завершённым строем (после подведения итогов атаки).

СБРОС КАРТ

Сброшенные карты кладутся лицом вверх в отдельную стопку. Карты из сброса брать нельзя. Если карты в колоде кончились, сброс тасуют и выкладывают новой колодой.

СТРОЕВАЯ ПОДГОТОВКА

Вытягивание и размещение карт необходимо игрокам для создания трёх *завершённых* строев. Завершённый строй может быть составлен из любого числа карт от четырёх до двенадцати. Также на правом краю строя должен быть Музыкант, а на левом – Знамя.

Строй считается завершённым, когда между картами строя нет пустых мест.



Строй

Карты над игровым листом – первый строй.



Карты на листе – второй строй.

Карты под листом – третий строй.



Другими словами, всё пространство между Музыкантом и Знаменем должно быть занято картами. Игрок должен тщательно обдумать, куда ставить Музыкантов и Знамёна. Если между крайними картами строя мало места, строй принесёт мало победных очков в конце игры; большое расстояние от Знамени до Музыканта может помешать тебе вообще завершить строй!

Когда игрок размещает последнюю карту в неразрывной линии карт от Знамени до Музыканта, он завершает строй.

Сразу после завершения строя игрок может предпринять *атаку*.



ЗАВЕРШЁННЫЙ СТРОЙ

Показанный строй завершён: в нём больше 4-х карт, слева Знамя, справа Музыкант и между картами нет пустых мест.



АТАКА

Едва строй завершён, он может пойти в атаку на *незавершённый* строй любого другого племени. При этом атакующий строй должен быть сильнее. Как это выяснить? Сравните силы атаки двух строёв. Сила атаки равна сумме рейтингов атаки всех карт в строю. Если сила завершённого строя больше силы строя, который выбран целью нападения, атака может состояться. Если же в завершённом строю одни снотлинги да сокровища, о какой атаке может идти речь?

Что бы ни случилось, как бы ни взбрыкнула судьба, завершённый строй может атаковать *только раз*.

При атаке игрок бросает куб Опустошения. Если выпадает «Глаз орка», атака проходит *удачно*, и строй противника *разбит*. Время собирать трофеи и переманивать воинов из вражьего воинства! Все лиловые карты из разбитого строя уходят в сброс, а прочие



КУБ ОПУСТОШЕНИЯ



Метка Хаоса



Глаз орка



карты может забрать победившее племя. Эти трофеи игрок размещает на свободных местах в своих боевых порядках. Карты, которые победитель не может или не хочет размещать у себя в боевых порядках, отправляются в сброс.

Если атакующему игроку выпала «Метка Хаоса», его строй *рассыпается*. Все серые и лиловые карты рассыпавшегося строя сбрасываются, остальные победитель может разместить в своих порядках. То, что он не размещает, уходит в сброс.

После подведения итогов атаки ход передаётся следующему игроку. Если взятая по итогам атаки карта завершила новый строй, он не может атаковать.

Если по желанию игрока или из-за малой Силы атаки завершённый строй не идёт в атаку, он не сможет атаковать и в следующих ходах. Отказ от атаки не прерывает ход игрока: если строй не был завершён картой конца хода, племя может продолжить создание боевых порядков, просто его завершая.

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только три строя племени завершены любым образом, партия закончена. Строй, завершённый последним, *не может* атаковать. Затем игроки подсчитывают победные очки.

Очки даются за карты с синими числами (число показывает, сколько очков даёт карта). Также игрок получает победные очки за другие достижения (за длину строя, например). Таблица покажет, сколько очков за что даётся.

ТАБЛИЦА ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Первому, кто завершит три строя	150 очков
Каждый завершённый строй из 5-6 карт	50
Каждый завершённый строй из 7-8 карт	100
Каждый завершённый строй из 9-10 карт	150
Каждый завершённый строй из 11-12 карт	200
Каждая карта в боевых порядках	10
Каждая боевая машина в сборе с обслуживанием *	70
Каждая боевая машина в сборе без обслуживания *	60
Мародёры Хаоса	10
Гарок Варокроксенрок	100
Идол	90
Живодёрня Монгго	80
Бдыщище	110
Наплеуха XXXXX	50
Куча добычи	40

* Очки выдаются только за машину, обе части и обслуживание (или просто обе части) которой собраны в строй в верном порядке (читай о красных картах на стр. 13 справочника карт)



ПРИМЕР ПОДСЧЁТА

В конце игры у одного племени мы видим три строя. Завершить все строи игроку не удалось, но вот какие победные очки он получает:

Первый строй приносит 200 очков как завершённый строй из 12 карт; 40 за *Кучу Добычи*; 50 за *Наплевуку ХХХХХ*; 70 за набор *Крушителя*: итого 360 победных очков.

Второй строй стоит всего 110 очков из-за *Бдыщица*.

Третий (нижний) строй приносит 50 очков: это завершённый строй из пяти карт.

Наконец, каждая карта приносит 10 очков = 210 победных очков. Общая сумма очков племени равна 730.



ДРУГИЕ ПРАВИЛА

Здесь собраны дополнения и разъяснения.

ПЛЕМЕНА

Слова «племя» и «игрок» взаимозаменяемы в правилах. Разницы между ними нет.

ЧЕТВЁРТЫЙ ДУБЛКАТ

В племени не может быть четырёх карт с одинаковым символом (исключение – Лорды Чумной Коросты). Если игрок вытягивает карту, дубликаты которой уже стоят во всех трёх строях, карта сбрасывается, а ход игрока заканчивается.

АТАКА ПЕРЕД КОНЦОМ ХОДА

Если игрок завершает строй картой конца хода (например, дубликатом уже находящейся в его порядках карты), он сможет атаковать, и только потом его ход закончится.

ЖУЛЬЁ!!!

Если у игрока в строю в нарушение правил оказывается два дубликата и более, в сброс идут *все* карты, нарушившие правило.

НАРУШЕНИЕ ЗАВЕРШЁННОГО СТРОЯ

Особые карты, например, Одлугг Кишкодёр и Дагромм Едкий Выдох, могут забрать карты из завершённого строя. Если позже игрок снова завершит строй, он сможет атаковать им в обычном порядке, как и после первого завершения.

НИЧЬЯ

Если в конце игры у ряда игроков одинаковое число победных очков, спорщики одновременно из всех сил выпускают традиционный орочий клич Waaagh! Кто громче крикнет, тот и победил!

АВТОРЫ

Разработчик: Стивен Хэнд

Развитие игры: Джон Гуденаф

Коробка, правила, карты: Кристоф Мадура.

Справочник и игровые листы: Джон Блэнч.

Арт-директор: Зои Робинсон

Дизайнер: Эндрю Наваро

Логотип: Чарльз Эллиот

Редактор: Сэм Стюарт

Производственный менеджер:

Гейб Лаулунен

Исполнительный директор и издатель:

Кристиан Т. Петерсен

ОТ GAMES WORKSHOP

Лиценз-менеджер: Оуэн Риз

Менеджер по лицензированию и передаче прав: Эрик Могенсен

Глава отдела законности и лицензирования:

Энди Джоунс

Менеджер по интеллектуальной собственности: Алан Мерретт

ЛОКАЛИЗАЦИЯ ООО "СМАРТ" в составе
М. Акулова, А. Морозова, Е. Авраменко,
А. Перервы, В. Серповой.

Особая благодарность И. Карпинскому.

Chaos Marauders © Games Workshop Limited 1987. This edition © Games Workshop Limited 2009. Games Workshop, *Chaos Marauders*, the foregoing marks' respective logos and all associated marks, logos, characters, products and illustrations from the *Chaos Marauders* game are either ®, TM and/or © Games Workshop Limited 1987-2010, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. 2009. Fantasy Flight Games and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners.

Дополнения и информацию об игре ищите на сайтах производителей:

www.FantasyFlightGames.com

www.hobbygames.ru



Таблица победных очков

Первому, кто завершит три строя	150 очков
Каждый завершённый строй из 5-6 карт	50
Каждый завершённый строй из 7-8 карт	100
Каждый завершённый строй из 9-10 карт	150
Каждый завершённый строй из 11-12 карт	200
Каждая карта в боевых порядках	10
Каждая боевая машина в сборе с обслуживанием *	70
Каждая боевая машина в сборе без обслуживания *	60
Мародёры Хаоса	10
Гарок Варокроксенрок	100
Идол	90
Живодёрня Монгго	80
Бдыщице	110
Наплевуха ХХХХХ	50
Куча добычи	40

* Очки выдаются только за машину, обе части и обслуживание которой собраны в строю в верном порядке (читай о красных картах на стр. 13 справочника карт).

