

О хвостах и перьях

Правила игры

 **Plaid Hat**
Games

О хвостах и перьях



Вступление

О храбрые мыши, взмывайте всё выше на доблестных птицах!

Добро пожаловать в игру «О хвостах и перьях»! Приготовьтесь принять участие в воздушных баталиях верхом на птицах и дать отпор противнику, заняв оборону в густых ветвях.

Вновь очутившись в сказочном мире игры «О мышах и тайнах», вы встанете во главе войска маленьких лесных существ, сражающихся в воздухе и на деревьях.

Цель игры

Каждая партия в игру «О хвостах и перьях» представляет собой отдельное сражение.

Игроки берут под своё командование войска, перемещающиеся по воздуху и по деревьям, и стараются разгромить силы противника. Главная цель каждого игрока — разорить вражеское гнездо.

Первый, кому это удаётся, побеждает.

Состав игры

- Буклет с правилами игры
- Буклет со сценариями игры
- 10 кубиков действий
- 10 карт боевых единиц птиц
- 2 карты боевых единиц отрядов
- 2 карты боевых единиц баллист
- 1 карта боевой единицы героя
- 10 карт боевых единиц пилотов
- 10 карт боевых единиц персонажей игры «О мышах и тайнах»
- 21 карта действий птиц
- 39 карт действий героев/пилотов
- 12 карт целей
- 2 фигурки птиц крысиного альянса
- 3 фигурки птиц мышиного альянса
- 5 подставок для птиц
- 2 фигурки крыс-пилотов
- 3 фигурки мышей-пилотов
- 1 фигурка наземной крысы-героя
- 6 фигурок крыс наземного отряда
- 6 фигурок мышей наземного отряда
- Пластиковый дальномер
- 4 фрагмента деревьев
- 1 фрагмент дерева
- 8 листьев
- 2 гнезда
- 2 индикатора гнезда
- 2 планшета игрока
- 3 шаблона коротких перелётов
- 1 шаблон конца короткого перелёта
- 3 шаблона длинных перелётов
- 1 шаблон конца длинного перелёта
- 2 жетона вихря битвы
- 10 жетонов хвостовых перьев
- Роза ветров
- 24 жетона ранений
- 6 идентификаторов
- 6 фишек идентификаторов
- 6 жетонов мести
- 6 жетонов возгорания
- 4 жетона сотрясения
- 8 жетонов ресурсов и целей
- 2 жетона ветеранов
- 6 карт миссий мышей
- 6 карт миссий крыс
- 2 жетона баллист
- 12 жетонов сыра
- Орех первого игрока

Карты боевых единиц

Боевыми единицами в игре считаются: птица, птица с пилотом, герой, существо, отряд, конструкция. Рассмотрим типы карт боевых единиц.



Карта боевой единицы птицы

1. Кличка.
2. Тип.
3. Альянс.
4. Значение силы.
5. Значение защиты.
6. Значение перемещения.
7. Способности.
8. Значение здоровья.
9. Очки тактики.
10. Размер (*М* — маленький, *Б* — большой).



Карта боевой единицы пилота

1. Имя.
2. Тип.
3. Ранг.
4. Альянс.
5. Значение ближней атаки.
6. Значение дальней атаки.
7. Значение пилотажа.
8. Способности.
9. Навыки.
10. Значение дополнительного здоровья.
11. Очки тактики.
12. Размер (*М* — маленький, *Б* — большой).



Карта наземной боевой единицы

1. Название.
2. Тип.
3. Альянс.
4. Значение отряда.
5. Значение ближней атаки.
6. Значение дальней атаки.
7. Значение защиты.
8. Значение перемещения.
9. Способности.
10. Размер (*М* — маленький, *Б* — большой).
11. Очки тактики.

Планшет игрока

У каждого игрока имеется личный планшет, на котором располагается всё, что нужно для ведения боя.



1. Круг сыра.
2. Ячейка резервов.
3. Ячейка миссии.

Рубашки карт боевых единиц

Рубашка карты боевой единицы показывает, какую фигурку или жетон следует использовать для отображения этой боевой единицы на поле боя (1), а также игру (дополнение), из которой берётся эта фигурка или жетон (2).



Прочие компоненты

Фигурки



Деревья



Фрагменты деревьев

Фрагмент дерева

Листья



Зелёная сторона

Оранжевая сторона

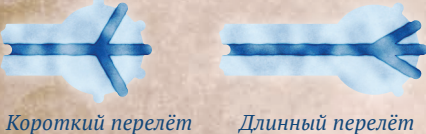
Гнёзда



Индикатор гнезда



Шаблоны перелётов



Короткий перелёт

Длинный перелёт



Конец длинного перелёта

Конец короткого перелёта

Жетоны вихрей битвы



Жетоны хвостовых перьев



Обычное перо

Общипанное перо

Жетоны эффектов состояний



Сотрясение

Возгорание

Орех первого игрока



Жетоны ранений



Карты миссий



Дальномер



Кубики действий



Жетоны сыра



Жетоны ресурсов и целей



Роза ветров



Идентификаторы и их фишки



Жетоны баллист



Жетоны ветеранов



Жетоны мести



Карты действий

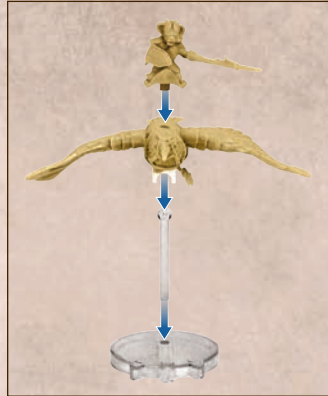


Сборка

Фигурки птиц

Соберите каждую фигурку птицы так, как показано на рисунке.

Клюв птицы должен быть направлен в ту же сторону, что и выступающая полоса на её подставке. Когда вы поворачиваете птицу, её фигурка поворачивается вместе с подставкой. Фигурка птицы крепится на шарик, благодаря которому она может наклоняться в разные стороны. Это нужно, чтобы задавать ей определённые положения крена (см. дальше).



Сборка птицы

Перед началом игры на каждую подставку выкладывается уникальный идентификатор (см. рисунок). Каждому идентификатору соответствует фишка идентификатора. Вместе они позволяют игроку безошибочно соотнести выложенные перед ним карты боевых единиц и фигурки птиц с пилотами на поле боя.

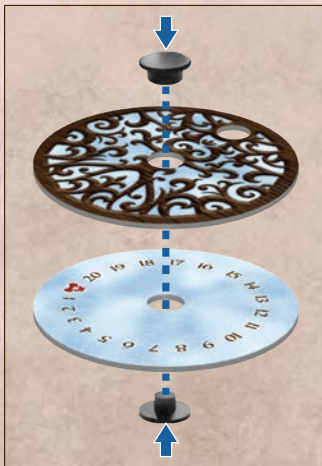


Идентификатор на подставке птицы



Фишка идентификатора на картах боевых единиц

Индикатор гнезда



Сборка индикатора гнезда

Соберите два индикатора гнезда так, как показано на рисунке.

Индикатор отмечает оставшиеся у гнезда очки здоровья.

В описании выбранного сценария всегда указывается, сколько очков здоровья у каждого гнезда в начале игры.



Важные термины

Боевые единицы и фигурки

Все войска в игре «О хвостах и перьях» состоят из боевых единиц (*представленных картами боевых единиц*). Каждой боевой единице соответствует одна или несколько фигурок (*представленных пластиковыми миниатюрками*). В любой игровой ситуации птица и её пилот считаются единой боевой единицей (фигуркой).

Доступные и недоступные объекты

Фигурка считается доступной, если она находится на поле боя. Боевая единица считается доступной, если доступна хотя бы одна из её фигурок.

Примечание: фигурки в ячейках миссии и резервов, в госпитале и на картах боевых единиц не считаются находящимися на поле боя, следовательно, они недоступны.

Если про какой-то объект говорится, что он недоступен, значит, пока что с ним ничего нельзя сделать.

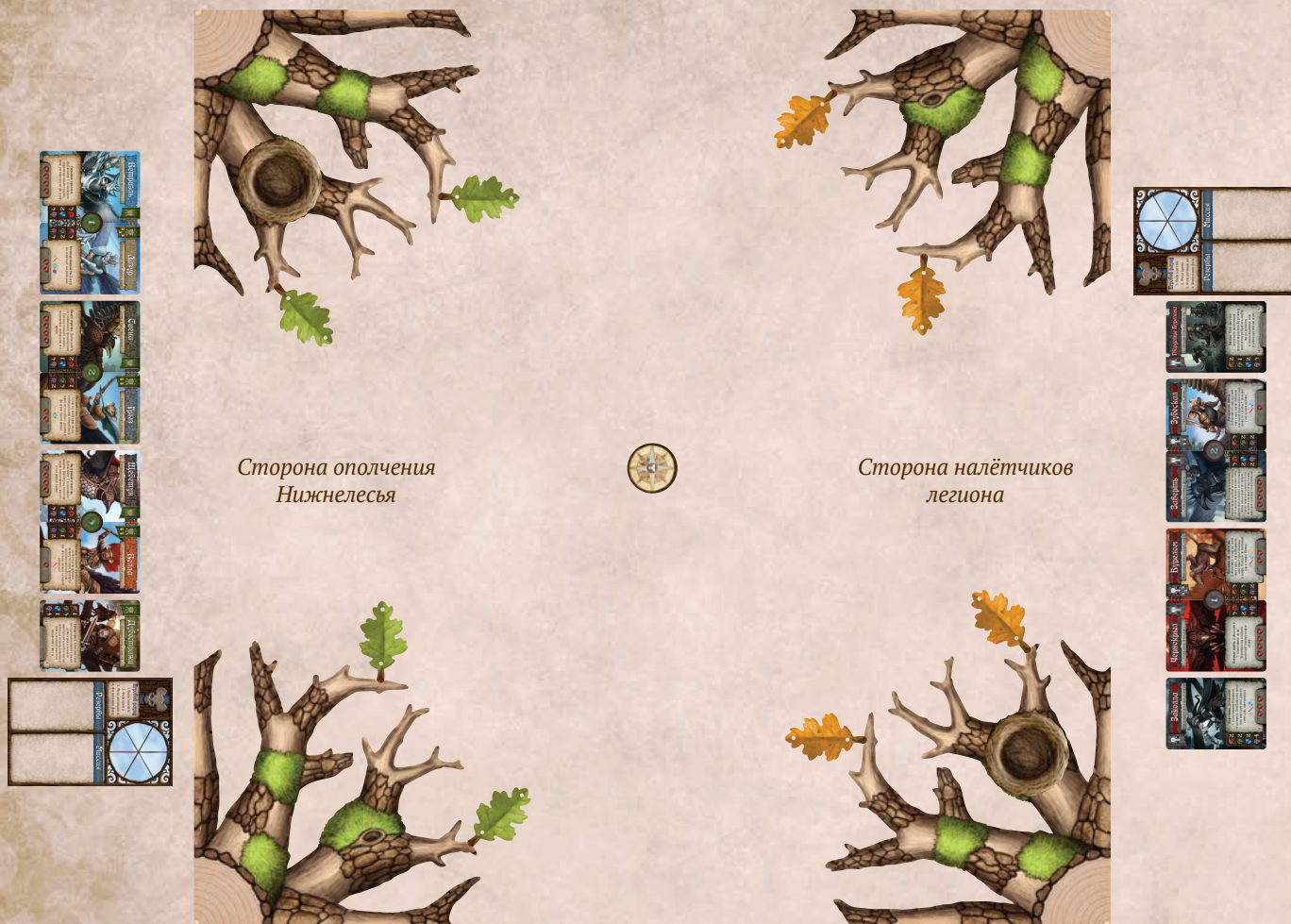
Приземлившиеся и летящие птицы

В процессе игры птицы либо летят, либо временно останавливаются на клетках — *приземляются*. Приземлившаяся большая птица считается большой наземной боевой единицей, однако её нельзя отправить выполнять миссию.

Удары и ранения

Если фигурке наносят удар, она получает возможность от него защититься. Каждый неотражённый удар наносит ей 1 ранение. От ранения нельзя защититься, и его нельзя отразить.

Подготовка к игре



Сторона ополчения
Нижнелесья

Сторона налётчиков
легиона

Для подготовки к игре «О хвостах и перьях» последовательно выполните перечисленные ниже шаги:

- 1. Выберите сценарий.** Если это ваша первая партия, советуем начать с самого первого сценария, который называется «Демонстрация силы».
- 2. Выберите альянс.** В каждом сценарии указано, какие альянсы в нём участвуют. Каждый игрок выбирает для себя альянс и получает указанные карты боевых единиц вместе с их фигурками.
 - С боевой единицей отряда связана только 1 карта боевой единицы, но обычно несколько фигурок.
 - С боевой единицей пилота связано несколько карт. Выберите ту, которая соответствует указанному рангу. Ранг определяется по числу желудей на карте пилота: *1 — новичок, 2 — лётчик, 3 — ас.*

Кроме того, вы можете собрать армию по своему вкусу, применяя особые правила, описанные на с. 12 буклета со сценариями.

- 3. Подготовьте поле боя.** В описании каждого сценария указано, как создать поле боя, используя деревья, гнёзда, розу ветров (если она необходима) и прочие элементы. На индикаторах гнёзд отмечается начальное количество их очков здоровья. Каждому игроку необходимо предусмотреть место для госпиталя, куда будут попадать его побеждённые фигурки, и место для стопки обновления, куда будут сбрасываться использованные карты действий.
- 4. Расположите войска.** Поместите все свои фигурки на дерево с вашим гнездом. На каждой клетке дерева может находиться 1 большая фигурка или не более 4 маленьких. В гнезде может находиться сколько угодно фигурок. Все фигурки птиц начинают игру, приземлившись на клетках дерева в положении нейтрального крена. Поместите перед собой карты своих боевых единиц лицом вверх.
- 5. Выберите первого игрока.** Вручите орех первого игрока самому младшему участнику.



Игровой раунд

Игра «О хвостах и перьях» длится несколько раундов. Каждый раунд состоит из 4 фаз, которые выполняются в следующем порядке:

Фаза миссий

В этой фазе игроки отправляют наземные фигурки выполнять различные миссии.

Фаза крена

В этой фазе игроки определённым образом наклоняют фигурки своих птиц. Крен птицы показывает, в каком направлении она полетит во время перемещения.

Фаза активации

В этой фазе игроки определяют инициативу, а затем делают ходы, перемещая фигурки и проводя атаки.

Финальная фаза

В этой фазе игроки получают подкрепления, определяют итог миссий, которые отправились выполнять наземные фигурки во время фазы миссий, и получают обратно часть использованных карт действий.

Фаза миссий



Карты миссий

Игроки могут выбрать по 1 карте миссии, которую они хотели бы выполнить в текущем раунде, и одновременно выложить эти карты лицом вниз на ближней дистанции (см. «Дальняя атака» на с. 10) от розы ветров так, чтобы они не соприкасались ни с какими другими объектами.

Все игроки, выложившие карты миссий (начиная с участника, сидящего слева от первого игрока и далее по часовой стрелке), отправляют войска на выполнение своих миссий. Каждый такой игрок выби-

рает на дереве со своим гнездом одну или несколько управляемых им наземных фигурок и переносит их в ячейку миссии своего планшета. В ячейке миссии может находиться 1 большая фигурка ИЛИ не более 4 маленьких. Выполнение миссий происходит в финальной фазе каждого раунда (см. «Итог миссий» на с. 11).

Примечание: игрок не обязан выбирать и выкладывать карту миссии!



Фаза крена

Начиная с участника, сидящего слева от первого игрока, и далее по часовой стрелке, каждый игрок получает возможность задать положение крена для каждой своей летящей птицы и решить, поднимется ли в воздух каждая его приземлившаяся птица (или останется в том же положении до конца раунда).

Птице можно задать три положения крена: левое, нейтральное и правое. Положения меняются постепенно: за один раз птице можно либо задать следующее положение крена, либо оставить её в том же положении.

Пример. Птица игрока накрена вправо. В этой фазе она уже не сможет наклониться влево, поскольку для этого игроку пришлось бы менять положение её крена дважды. Он может либо оставить её как есть, либо перевести в положение нейтрального крена.



Положение правого крена



Положение нейтрального крена



Положение левого крена



Положение взлёта

птицей в положении нейтрального крена и будет обязана выполнить перемещение по воздуху.

Если вы хотите, чтобы приземлившаяся птица взлетела, наклоните её фигурку так, чтобы клюв указывал вверх. Затем вы можете повернуть фигурку в любом направлении и переместить в другое место её клетки. Во время активации взлетающая птица будет считаться летящей

Фаза активации

Определение инициативы

Каждый игрок берёт 2 кубика действий. Можно тайком взять до 3 дополнительных кубиков, но каждый из них обойдётся в 1 сыр. Взяв дополнительные кубики, игроки одновременно показывают их друг другу, а затем платят 1 сыр за каждый (изначальные 2 кубика бесплатны). Затем каждый игрок бросает все свои кубики действий и складывает выпавшие цифры. Участник с наибольшей суммой становится первым игроком и забирает орех первого игрока. Если получается ничья, претенденты перебрасывают все имеющиеся у них кубики, пока однозначно не определится, кто из них первый игрок.

Активация боевых единиц

Игроки делают ходы, активируя боевые единицы. Первый игрок выбирает 1 боевую единицу для активации, перемещает одну или несколько соответствующих фигурок, а затем делает ими рывки или проводит атаки. Потом ход передаётся следующему по часовой стрелке игроку и так далее, пока каждый участник по очереди не активирует все доступные ему боевые единицы. Затем игроки переходят к финальной фазе. Если наступает ваш ход, а у вас нет доступных и неактивированных боевых единиц, вы пасуете и добавляете 1 сыр на свой круг сыра (если это возможно).

Активируя боевую единицу, поворачивайте её карту на 90 градусов, чтобы показать, что в текущем раунде её больше нельзя активировать.

У отдельных боевых единиц (*герои, птицы с пилотами и т. д.*) только одна фигурка, а у боевых единиц отрядов их несколько. Активируя боевую единицу отряда, вы можете активировать сразу несколько её фигурок, однако их количество не должно превышать значение отряда, указанное на карте боевой единицы. Другие фигурки из отряда этой боевой единицы не активируются.



Значение отряда на карте

Активировав боевую единицу, в указанном порядке сделайте следующие шаги:

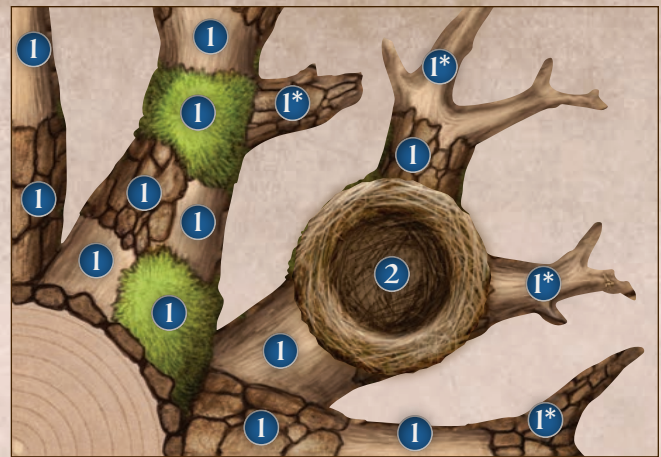
1. **Переместите** одну или несколько активированных фигурок.
2. Сделайте **рывок ИЛИ** проведите **атаку** одной или несколькими активированными фигурками.
3. При желании сбросьте сыр, чтобы **вылечить** побеждённые фигурки.

Перемещение

В игре «О хвостах и перьях» есть два вида перемещения: по дереву и по воздуху.

Перемещение по дереву

Активировав наземную боевую единицу, вы можете переместить её на число клеток, не превышающее её



Пример. Так выглядят клетки дерева (1 и 1*). Гнездо (2) тоже считается клеткой. Клетки 1* считаются крайними клетками.

значения перемещения. Если эта боевая единица — отряд, вы можете переместить каждую из его активированных фигурок. Перемещение каждой фигурки выполняется по отдельности.

Соседние клетки отличаются друг от друга по цвету и внешнему виду (см. рисунок выше). На любой клетке может находиться 1 большая фигурка или не более 4 маленьких. Если клетка занята предельным числом фигурок, на неё нельзя поместить другие фигурки и нельзя переместить их через неё. Если маленькая фигурка перемещается на клетку с фигуркой противника, её перемещение тут же заканчивается. Маленькая фигурка не может переместиться с клетки, если число фигурок противника на этой клетке больше числа дружественных фигурок, считая её саму. Фигурки не могут переместиться на клетку со стволом — технически это не клетка, а ствол дерева, показанный в разрезе.

Гнездо — это особая клетка. Вся его площадь считается одной клеткой. На гнездо не действует ограничение по числу фигурок, в нём может находиться столько фигурок, сколько физически умещается в пределах его границ.

Перемещение по воздуху

Активировав летящую боевую единицу, вы *обязаны* её переместить, однако сперва можете попытаться изменить положение её крена, проведя проверку пилотирования. Пройдя проверку, вы можете задать фигурке следующее положение крена (см. *правила изменения крена на с. 7*). Провалив проверку, вы оставляете фигурку в текущем положении крена. Чтобы провести проверку пилотирования, бросьте количество кубиков действий, равное значению пилотажа боевой единицы. Если выпадает хотя бы 1 ✨, проверка считается пройденной.

Затем спланируйте полёт, взяв не менее 2 шаблонов перелёта, но не более, чем составляет значение перемещения боевой единицы. Вы можете выбирать шаблоны как длинных, так и коротких перелётов. Перед тем как выложить шаблоны, вы должны назвать порядок перелётов своей боевой единицы (*например: «Короткий, длинный, длинный»*). Направление самого первого из выкладываемых шаблонов всегда совпадает с направлением выступающей полосы на подставке птицы. Направление каждого последующего шаблона

определяется креном птицы. Последний выкладываемый шаблон — это всегда шаблон конца перелёта.

Размещая шаблоны на поле боя, кладите их поверх любых картонных компонентов (таких как деревья и хвостовые перья) и под низ любых пластиковых элементов (таких как фигурки). Круглые выступы, соединяющие линии перелётов двух шаблонов, называются *точками маневрирования*. Круглая выемка на шаблоне конца перелёта называется *конечной точкой*.

Примечание: конечная точка не является точкой маневрирования.

Спланировав полёт, перемещайте фигурку вдоль получившейся линии перелёта, применяя все эффекты пересечений по мере того, как они возникают. Перемещение фигурки заканчивается, либо когда она достигает конечной точки, либо когда его прерывает эффект пересечения. Завершив полёт, ставьте фигурку в выемку шаблона конца перелёта. Голубая метка в задней части идентификатора фигурки должна заканчивать линию перелёта. Аккуратно уберите все выложенные шаблоны. Справа показан подробный пример перемещения по воздуху.

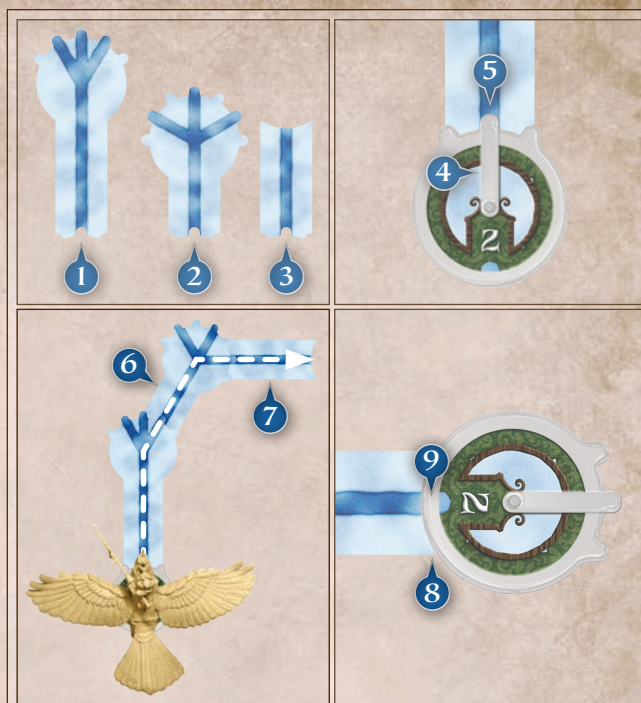
Если после перемещения фигурки её подставка полностью оказывается за границей поля боя, уберите эту фигурку в госпиталь. Если фигурка заканчивает перемещение на клетке с наземными фигурками, но не приземляется, сдвиньте наземные фигурки в пределах их клетки, чтобы освободить место для летящей фигурки.

Пересечение

Если хотя бы какая-нибудь часть шаблона перелёта соприкасается с частью клетки, жетона или подставки фигурки, считается, что линия перелёта пересекает эту клетку, жетон или фигурку.

Если линия перелёта пересекает:

- **ствол дерева**, то перемещение фигурки заканчивается, как только её подставка соприкасается со стволом. Поверните фигурку на 180 градусов по отношению к стволу. Она получает 2 ранения, а её пилот — сотрясение;
- **пустую клетку**, то фигурка может либо приземлиться на эту клетку и закончить перемещение, либо продолжить полёт. Если фигурка приземляется, задайте ей положение нейтрального крена. Фигурка не может приземлиться, если в начале хода взлетала;
- **клетку с хотя бы 1 наземной фигуркой, миссию или гнездо**, то фигурка может провести пикирующую атаку по этой клетке, миссии или гнезду, а затем продолжить перемещение (*подробнее см. «Пикирующая атака» на с. 11*);
- **летящую фигурку**, то просто продолжайте перемещение. Если вы переместились через фигурку противника, ваша фигурка получает 1 ранение. Если ваш полёт должен закончиться в месте, занятом другой летящей фигуркой, вы заканчиваете перемещение в последней точке маневрирования вашей линии перелёта, не занятой летящей фигуркой. Если летящая фигурка, на месте которой должно было закончиться ваше перемещение, принадлежит противнику, то обе фигурки получают по 1 ранению.



Пример. Значение перемещения Ветриэля равно 3, и игрок объявляет, что он сделает следующие перелёты: длинный, короткий, длинный. Игрок берёт 1 шаблон длинного перелёта (1), 1 шаблон короткого перелёта (2) и 1 шаблон конца длинного перелёта (3).

Игрок прикладывает шаблон длинного перелёта к подставке птицы (5), при этом выступающая полоса подставки (4) служит меткой начала линии перелёта птицы.

Поскольку Ветриэль накрёнён вправо, игрок прикладывает следующий шаблон к правой точке маневрирования шаблона длинного перелёта (6). Затем выкладывает шаблон конца длинного перелёта (7), продолжая правую линию перелёта прошлого шаблона.

Игрок перемещает фигурку к конечной точке получившейся линии перелёта и ставит подставку фигурки в круглую выемку шаблона конца перелёта (8). Фигурка ставится так, чтобы голубая метка в задней части её идентификатора (9) заканчивала линию перелёта шаблона конца перелёта. Перемещение фигурки завершено.

Перенос наземной фигурки

Если в начале своего перемещения или в одной из точек маневрирования большая птица оказывается на ближней дистанции (см. «Дальняя атака» на с. 10) от маленькой дружелюбной наземной фигурки, она может забрать её с собой. Маленькая фигурка временно выставляется на карту боевой единицы перемещающейся птицы. Когда птица, переносящая фигурку, приземляется, вы должны выставить эту фигурку на соседнюю клетку или поместить её в госпиталь. Если птица, переносящая фигурку, пересекает клетку, она может «скинуть» фигурку на эту клетку (если это возможно).

Примечание: одновременно птица может переносить только 1 фигурку. Если птица, переносящая фигурку, попадает в госпиталь, туда же попадает и фигурка. Вы не можете скинуть одну фигурку и забрать с собой другую за одну активацию.

Рывок или атака

Закончив перемещение всех активированных фигурок, которые вы хотели переместить, вы можете сделать рывок *ИЛИ* провести атаку каждой активированной фигуркой.

Рывок

Чтобы сделать рывок, переместите фигурку вновь, соблюдая все правила обычного перемещения. Рывок не считается действием перемещения во всём, что касается карт действий, способностей и прочих эффектов.

Примечание: летящие фигурки не выполняют действие рывка!

Атака

В игре есть два типа обычных атак: дальние и ближние. Также существует особая пикирующая атака, которую может провести лишь перемещающаяся птица.

Дальняя атака

Фигурка со значением дальней атаки может выбрать в качестве цели фигурку (или гнездо), если та ей видна и находится на расстоянии выстрела. Выбирая целью атаки летящую фигурку или выбирая цель для летящей фигурки, прикладывайте дальномер к любой точке подставки этой фигурки. Выбирая целью атаки наземную фигурку на клетке (включая листья и гнезда) или выбирая цель для такой фигурки, прикладывайте дальномер к ближайшей точке этой клетки. Если дальномер соприкасается с обеими точками, то цель атаки находится на *расстоянии выстрела*. Если обе точки соприкасаются с обмотанной частью дальномера, считается, что цель находится на *ближней дистанции*.



Пример 1. Игрок объявляет, что его Лазур собирается атаковать боевую единицу Чернокрыла с Буреломом. Обмотанная часть дальномера соприкасается с подставками обеих фигурок, значит, цель находится на ближней дистанции и Лазур может провести ближнюю атаку.



Пример 2. Игрок объявляет, что собирается атаковать фигурку дубостража на клетке дерева. Дальномер соприкасается и с подставкой боевой единицы игрока, и с клеткой, занятой его целью, значит, цель находится на расстоянии выстрела и по ней можно провести дальнюю атаку.

Цель НЕ видна атакующему, если дальномер пересекает хотя бы один из этих объектов:

- летящая фигурка;
- хвостовое перо (см. *дополнительные правила*);
- ствол дерева;
- падающий лист (см. *дополнительные правила*).

Для боевых единиц с *увеличенной дальностью атаки* не нужно использовать дальномер и проверять условие видимости цели. Целью боевой единицы с увеличенной дальностью атаки может стать объект противника в любой точке поля боя, если об этом не сказано особо.

Чтобы провести дальнюю атаку, объявите, какая фигурка атакует и какая фигурка (или гнездо) выбрана целью атаки. Затем бросьте количество кубиков действий, равное значению дальней атаки вашей атакующей фигурки.

Каждый выпавший символ — это 1 удар по цели атаки. Если вы наносите хотя бы 1 удар, противник бросает количество кубиков действий, равное значению защиты его атакованной фигурки. Каждый выпавший символ означает, что отражён 1 удар. Каждый неотражённый удар наносит атакованной фигурке 1 ранение. Значение защиты гнезда равно 0.



Пример. На верхнем рисунке (1) у игрока выпадает , и он успешно отражает дальнюю атаку противника. На нижнем рисунке (2) у игрока не выпадает , и он кладёт 1 жетон ранения на атакованную боевую единицу.

Примечание: если на клетке с фигуркой, собирающейся проводить дальнюю атаку, находится одна или несколько фигурок противника, атаковать можно только эти фигурки.




Если управляемая вами фигурка из отряда получает хотя бы 1 ранение, она считается побеждённой и помещается в ваш госпиталь.

Если ранения получает управляемая вами фигурка героя, птицы или существа, то на их карты боевых единиц выкладывается соответствующее количество жетонов ранений. Если число жетонов ранений боевой единицы становится больше или равно её значению здоровья, она считается побеждённой: поместите её фигурку в госпиталь и сбросьте все жетоны ранений с её карты.



Если ранения получает гнездо, уменьшите количество его очков здоровья на индикаторе гнезда. Если индикатор показывает нулевое деление, гнездо считается разорённым и убирается из игры.

Ближняя атака

Наземная фигурка может провести ближнюю атаку по наземной фигурке противника (или гнезду), если та находится на её или на соседней клетке. Летящая фигурка может провести ближнюю атаку по другой летящей фигурке, если та ей видна и находится на ближней дистанции.

Ближняя атака проводится так же, как и дальняя, с той лишь разницей, что игрок бросает количество кубиков действий, равное значению ближней атаки его атакующей фигурки, а ударами считаются не символы , а символы  и .

Символы сыра

Каждый символ , выпадающий в ваших бросках на атаку и на защиту (включая особые атаки), добавляет 1 сыр на круг сыра вашего планшета. Если ваш круг сыра полон или становится полным, вы можете перебросить любые лишние , но обязаны принять результаты второго броска. Одновременно у игрока может быть не больше 6 жетонов сыра.



Круг сыра на планшете игрока

Атака и защита птицы



Птица и её пилот считаются одной боевой единицей. Значения ближней (1) и дальней (2) атаки такой боевой единицы определяются по карте пилота, а значение защиты (3) — по карте птицы. Значение здоровья боевой единицы складывается из значений здоровья птицы (4) и дополнительного здоровья пилота (5). На рисунке выше здоровье боевой единицы составляет 6 очков.

Пикирующая атака




Если ваша перемещающаяся птица пересекает клетку с наземными фигурками противника, миссию или гнездо, вы можете выбрать их в качестве цели пикирующей атаки. Пикирующая атака проходит по правилам массовой атаки (см. *далее*). Значение этой массовой атаки равно сумме значения силы птицы и значения ближней атаки пилота.

Если цель атаки — миссия, переверните её карту. Если это «Приманка», то пикирующая атака заканчивается ничем, а все фигурки, отправившиеся выполнять эту миссию, тут же возвращаются в своё гнездо. В противном случае проведите массовую атаку по всем фигуркам, отправленным на выполнение этой миссии.

Боевая единица птицы может провести только одну пикирующую атаку за активацию — при этом пикиру-

ющая атака заменяет обычную. Птица не может провести пикирующую атаку по клетке, гнезду или миссии, если её подставка соприкасалась с ними в момент начала активации.

Массовая атака

Некоторые игровые события (например, пикирующие атаки) и карты действий позволяют проводить массовые атаки по одной или нескольким фигуркам. Проводя такую атаку, бросайте количество кубиков действий, равное значению этой массовой атаки. Если это ближняя массовая атака, то ударом считается каждый символ  и , а если дальняя, то каждый символ . Сложите количество выпавших ударов и решите, каким фигуркам и сколько ударов вы наносите. Каждая фигурка, получившая удар(ы), делает отдельный бросок на защиту.

Проводя массовую атаку по гнезду (с фигурками или без них), вы можете наносить удары напрямую гнезду, его значение защиты равно 0.

Лечение

Если круг сыра на вашем планшете заполнен, то после активации боевой единицы вы можете сбросить весь свой сыр, выбрать в госпитале 1 героя, 1 существо или до 3 фигурок из отряда и перенести их в ячейку резервов своего планшета.

Примечание: птиц с пилотами (и беспилотных птиц) выбрать нельзя.

Финальная фаза

Проделайте в указанном порядке следующие шаги:

1. Подкрепление. Перенесите все фигурки из ячейки резервов в своё гнездо.

Примечание: если вашего гнезда уже нет на поле боя, вы не можете получить подкрепление.

2. Итог миссий. Все неоткрытые миссии, выложенные на поле боя, одновременно переворачиваются. Сначала выполняются все миссии одного типа, затем все миссии другого типа и так далее. Миссии конкретных типов выполняются в приведённой ниже последовательности, а несколько выложенных миссий одного типа выполняются по порядку хода игроков.

1. Приманка. Выполняя такую миссию, верните все фигурки из своей ячейки миссии в своё гнездо.

2. Перехват. Выполняя такую миссию, проведите массовую ближнюю атаку по фигуркам в ячейке миссии противника. Значение этой массовой атаки определяется количеством находящихся в вашей ячейке миссии фигурок со значением ближней атаки больше 0: каждая маленькая фигурка добавляет к значению массовой атаки 1, а большая — 3. После выполнения всех перехватов верните в своё гнездо оставшиеся в вашей ячейке миссии фигурки.

3. **Осада.** Выполняя такую миссию, перенесите все фигурки из вашей ячейки миссии на любое дерево (или деревце) на поле боя. Разместите их на одной или нескольких соседних со стволом клетках. Если все соседние со стволом клетки полностью заняты, выставьте фигурки как можно ближе к стволу.
 4. **Дозор.** Выполняя такую миссию, проведите массовую дальнюю атаку по летящей фигурке противника или падающему листу, независимо от их местоположения на поле боя. Значение этой массовой атаки определяется количеством находящихся в вашей ячейке миссии фигурок со значением дальней атаки больше 0: каждая маленькая фигурка добавляет к значению массовой атаки 1, а большая — 3. Выполнив атаку, перенесите все фигурки из своей ячейки миссии в своё гнездо.
 5. **Возврат.** Выполняя такую миссию и имея хотя бы 2 фигурки в ячейке миссии, перенесите фигурку птицы с пилотом (или беспилотной птицы) из госпиталя в своё гнездо. Положите на карту боевой единицы птицы количество жетонов ранений, равное значению дополнительного здоровья пилота (обычно боевая единица возвращается в строй не полностью вылеченной). Выполнив эту миссию, верните все фигурки из своей ячейки миссии в своё гнездо.
 6. **Особая миссия.** Правила особой миссии изложены в описании сценария.
3. **Свежие силы.** Возьмите на руку все карты действий из своей стопки обновления. Верните в исходное положение повернутые на 90 градусов карты боевых единиц. Теперь их можно активировать снова.
 4. **Обновление поля боя** (только при игре с дополнительными правилами). Переверните или уберите хвостовые перья, передвиньте падающие листья.

Победа в игре



Если в описании сценария не сказано иного, то в момент, когда разорется гнездо игрока, он выбывает из игры и убивает с поля боя все свои фигурки. В игре побеждает тот, чьё гнездо остаётся на поле боя последним. В некоторых сценариях могут быть иные условия победы.

Эффекты состояний

Сотрясение



Если пилот получает сотрясение, положите на его карту жетон сотрясения. Это бывает в следующих случаях:

- его линия перелёта пересекает ствол дерева или хвостовое перо;
- в течение одной атаки он получает число ранений, превышающее его значение пилотажа;
- к нему применяется соответствующий эффект карты действия или способности.

На получившего сотрясение пилота действуют следующие отрицательные эффекты:

- его значение пилотажа равно 1;
- он не может атаковать (однако его птица может проводить пикирующие атаки);
- его значение ближней атаки не добавляется к значению силы его птицы (например, в пикирующей атаке или в вихре битвы);
- он не может использовать карты действий пилота (если только карта не убирает эффект состояния).

Если боевая единица начинает активацию, имея жетон сотрясения, то в конце активации он сбрасывается. Одновременно у боевой единицы может быть только 1 жетон сотрясения.

Неподвижность

Если маленькая наземная фигурка становится неподвижной, кладите её набок. Когда вы её активируете, она потратит всю свою активацию на то, чтобы подняться. Неподвижная фигурка защищается по обычным правилам. Большие фигурки не могут стать неподвижными. Летящие фигурки, ставшие неподвижными, тут же переносятся в госпиталь.

Возгорание



Если фигурка загорается, положите рядом с ней на поле боя жетон возгорания. Одновременно у фигурки может быть только 1 такой жетон. Когда фигурка с жетоном возгорания закончит активацию, бросьте 1 кубик действий. Если выпадает ★, сбросьте жетон возгорания. Если ★ не выпадает, жетон не сбрасывается, а фигурка тут же получает 1 ранение.

Поджечь можно не только фигурку, но и гнездо, причём у гнезда может быть больше 1 жетона возгорания. Если фигурка заканчивает активацию в горящем гнезде, она может попытаться убрать 1 жетон возгорания из гнезда по описанному выше принципу. В начале финальной фазы гнездо получает 1 ранение за каждый свой жетон возгорания.

Дополнительные правила

Команда, работавшая над «О хвостах и перьях», придумала несколько правил, благодаря которым игра становится ещё более стратегической, зрелищной и увлекательной. Мы настоятельно советуем использовать эти правила — после того, как вы хорошо разберётесь в основных.

Карты действий



Структура карты действия

1. Название.
2. Стоимость.
3. Требования.
4. Момент применения.
5. Эффект.

Если вы решили играть с этим правилом, то перед началом партии каждый участник выбирает 7 уникальных карт действий и добавляет их на руку. На каждой карте указано, когда её можно сыграть и что это даст.

- Сыграв *карту действия птицы*, примените её эффект и положите её лицом вниз рядом с картой боевой единицы той птицы, которая её использовала. Эта карта остаётся на столе, пока птица не приземлится или не будет побеждена, — тогда эта и любые другие закрытые карты действия, выложенные рядом с ней, сбросятся в вашу стопку обновления. Если это не указано особо, карту действия птицы может использовать только летящая птица.
- Сыграв *карту действия героя или пилота*, прежде всего выплатите её стоимость, убрав с круга сыра столько жетонов сыра, сколько указано на карте. Применив эффект карты, кладите её в свою стопку обновления.

Эффектом карты действия может воспользоваться лишь подходящая под её требования боевая единица. Иногда эти требования определяют тип птицы или героя, а иногда — навыки, которыми должна обладать боевая единица.

Если в одно и то же время разыгрывается несколько карт действий, то порядок применения их эффектов устанавливается первым игроком. Вы не можете сыграть больше 1 карты действия в ход каждого игрока.

Примечание: эффекты некоторых карт действий связаны с дополнительными правилами. Учитывайте это при выборе карт действий, если используете ещё не все дополнительные правила.

Конструкции

Конструкции — это неподвижные боевые единицы, которые можно соорудить на клетках деревьев (но не на листьях и не в гнёздах). Построив конструкцию, добавьте её карту боевой единицы в свою игровую область и поверните её на 90 градусов — конструкцию нельзя активировать в том же раунде, в котором её построили.

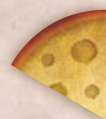


Конструкция активируется, только если на её клетке есть все необходимые фигурки (указанные на её карте после слова «активация») и нет фигурок противника.

Конструкции используются иначе, чем обычные боевые единицы, однако их можно атаковать по всем обычным правилам. Если это не указано особо, на конструкции не действуют эффекты состояний. Об использовании той или иной конструкции рассказано на её карте.

В состав игры «О хвостах и перьях» входит баллиста — конструкция, которую можно соорудить, сыграв карту действия «Постройка баллисты».

Сбор припасов



Если вы решили играть с этим правилом, то, активировав наземную боевую единицу, можете ничего ею не делать, но добавить 1 сыр на круг сыра. Во время такой активации вы по-прежнему можете сбросить полный круг сыра, чтобы вылечить фигурки. Конструкции и прочие неподвижные боевые единицы не могут собирать припасы.

Хвостовые перья

Если вы решили играть с этим правилом, то при подготовке к игре положите на стол стопку жетонов хвостовых перьев. У каждого игрока должна быть возможность без труда до неё дотянуться. Если ваша летящая птица получает ранения, возьмите из запаса 1 хвостовое перо за каждое ранение. Бросьте эти перья (по одному за раз) на поле боя примерно в 5–8 см позади раненой птицы. Оставьте перо там, куда оно упадёт, если только оно не приземлится на один из следующих объектов (в этом случае перо убирается из игры):



- другое хвостовое перо;
- клетка дерева (деревца), гнездо, лист;
- карта миссии;
- фигурка.

Примечание: хвостовые перья блокируют видимость.

Если летящая фигурка пересекает хвостовое перо, то оно убирается из игры, а пилот фигурки получает сотрясение. Фигурка продолжает перемещение.

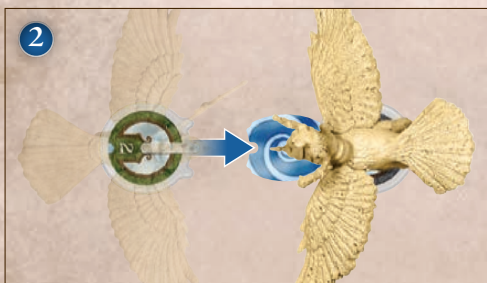
В конце каждого раунда переворачивайте все хвостовые перья «общипанной» стороной вверх. Если перо уже лежит этой стороной вверх, уберите его с поля боя.

Вихрь битвы

Если вы решили играть с этим правилом, то, когда перемещающаяся птица пересекает летящую птицу противника, обе птицы тут же попадают в вихрь битвы (это правило заменяет обычное правило пересечения линии перелёта и летящей птицы противника). Если ваша птица втягивает птицу противника в вихрь битвы, последовательно проделайте следующие шаги:



1. Приложите жетон вихря битвы к подставке птицы противника. На рисунке выше он кладётся перед Завертью.



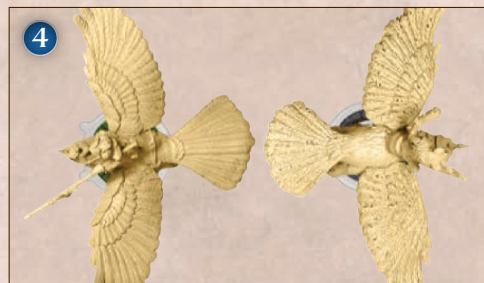
2. Приложите подставку своей птицы к другому концу жетона вихря битвы. На рисунке 2 показано, как с другого конца жетона выставляется Ветриэль.

Считается, что с этого момента обе птицы находятся в вихре битвы. (Если вы не можете приставить свою птицу к жетону вихря битвы из-за того, что ей мешает другая летящая фигурка, вращайте жетон вокруг подставки птицы противника, пока не сможете выставить свою птицу.)



3. Сложите значение силы своей птицы и значение ближней атаки её пилота. Бросьте количество кубиков действий, равное этой сумме. Подсчитайте число выпавших и . Ваш противник делает то же самое. Это называется боем в вихре битвы.

- А. Если бой в вихре битвы закончился вничью, обе птицы получают по 1 ранению и остаются в вихре.
- Б. Если вы выкидываете больше указанных символов, чем противник, вычтите из своего результата его результат. Разница определит, сколько ранений получит птица противника. На рисунке 3 Ветриэль выкинул 3 символа мечей и мечей/щитов, а Заверть — 2, поэтому Ветриэль наносит Заверти 1 ранение.



Поверните птиц на 180 градусов, хвостами друг к другу, как показано на рисунке выше. Задайте обеим птицам положение нейтрального крена и уберите жетон вихря битвы с поля боя. Если в результате боя одна из птиц оказывается в госпитале, не поворачивайте другую птицу. Бой в вихре битвы окончен.

4. Если бой в вихре битвы закончился вничью и птицы остались в вихре битвы, то в ближайшую активацию одной из этих птиц вам вновь придётся повторить шаг 3.

- А. Если снова получилась ничья, то вихрь битвы оказывается губителен для обеих птиц. Уберите птиц в госпиталь их владельцев, а жетон вихря битвы — с поля боя.
- Б. Если в бою есть победитель, то просто выполните шаг 3Б. Если активированная птица не попадает в госпиталь, она может продолжить активацию, однако уже не может провести обычную атаку.

Перемещение птицы заканчивается сразу же, как только она попадает в вихрь битвы. Птица не может провести обычную атаку на том же ходу, на котором попала в вихрь битвы.

Примечание: пикирующая атака не считается обычной и может быть проведена на одном ходу с боем в вихре битвы.

Фигурки в вихре битвы нельзя выбрать в качестве целей для атак, эффектов способностей и карт действий фигурок, находящихся вне вихря битвы. Птица, попавшая в вихрь битвы, не может попасть в другой вихрь битвы. Если линия перелёта вашей птицы пересекается с птицами, находящимися в вихре битвы, применяйте обычные правила пересечения летящих фигурок, но не получайте и не наносите ранения.

Листья

Если вы решили играть с этим правилом, то, подготавливая поле боя, приложите листья к веткам деревьев: черешки листьев соединяются с вырезами, отмеченными латинскими буквами. Лист считается клеткой, соседней с той клеткой дерева, к которой крепится.



Лист — это особая клетка, отличающаяся от обычной следующим:

- на листе могут находиться не более 3 маленьких фигурок (вместо 4);
- большие фигурки, включая птиц, не могут перемещаться или приземляться на лист;
- падающие листья передвигаются по полю боя (см. ниже);
- если на падающем листе не остаётся фигурок, он возвращается на свою исходную ветку;
- падающие листья блокируют видимость.

Фигурки на падающем листе могут атаковать и быть атакованными. Боевая единица птицы может провести пикирующую атаку по фигуркам на листе так, как если бы он был обычной клеткой.

Падение листа

Чтобы лист пришёл в движение, находящаяся на нём наземная фигурка должна потратить свою обычную атаку на то, чтобы перерезать черешок. После этого:

- отсоедините лист от ветки;
- выберите любой фрагмент дерева (*деревца*) и поверните острый (передний) конец листа в его направлении;
- передвиньте лист так, как описано ниже.

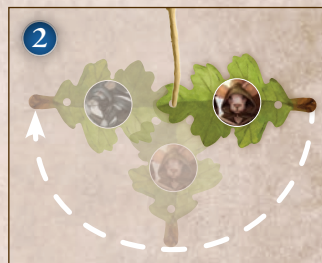
Передвижение падающего листа

- Определите, сколько вращений сделает лист: бросьте 1 кубик действий и прибавьте выпавшее число к числу фигурок на падающем листе.
- Вставьте конец дальномера в отверстие в передней части листа, направленной на выбранное дерево. Поверните лист на 180 градусов по или против часовой стрелки. Теперь на выбранное дерево указывает черешок листа. Считается, что лист совершил 1 вращение.
- Вставьте конец дальномера в отверстие рядом с черешком листа и сделайте ещё одно вращение по или против часовой стрелки. Продолжайте поворачивать лист, пока не сделаете необходимое число вращений либо пока лист не достигнет выбранного дерева или не натолкнётся на препятствие.

1. На листе находится 1 фигурка дубостража, а на кубике действий выпадает 1, значит, у игрока есть 2 вращения.



2. Конец дальномера вставляется в отверстие в передней части листа, направленной к дереву с гнездом налётчиков-легиона вредителей. Лист поворачивается на 180 градусов, и теперь на дерево указывает черешок. Игрок потратил 1 вращение.



3. То же делается и для 2-го вращения. Полёт листа пока что прекращается.



Если падающий лист наталкивается на:

- **хвостовое перо** — уберите перо с поля боя;
- **летающую птицу** — вращайте лист вокруг фигурки птицы, огибая её и не меняя её положения, а после продолжайте движение листа по направлению к выбранному дереву;
- **карту миссии** — прекратите передвижение листа. Если это миссия противника, откройте её;
- **другой падающий лист** — прекратите передвижение листа. Оба листа остаются лежать на поле боя, соприкасаясь друг с другом. До ближайшей финальной фазы они будут считаться соседними клетками, а после вновь придут в движение. Когда лист полетит дальше, вращайте его вокруг другого листа, огибая его и не меняя его положения, а после продолжайте движение листа по направлению к выбранному дереву;
- **дерево (деревце)** — перенесите все фигурки с листа на ближайшую клетку дерева. Если на клетке нет места для всех фигурок, любые «лишние» фигурки с листа переносятся в госпиталь. Ваш лист возвращается на исходную ветку.

Всё ещё падающие листья продолжают движение в финальной фазе каждого раунда, после подведения итогов всех миссий. Если одновременно падают несколько листьев, то игроки передвигают их по очереди, выбирая по 1 листу со своими боевыми единицами.



Глоссарий

Активация. Выполнение хода боевой единицей. Как правило, активированная боевая единица сначала перемещается, а затем делает рывок или проводит атаку.

Беспилотная птица. Птица без пилота может использовать только карты действий птицы. Её значение пилотажа равно 0. Она не получает сотрясений и не проводит обычные атаки, однако может проводить пикирующие атаки и втягивать противника в вихрь битвы.

Ближняя дистанция. См. «Расстояние выстрела».

Боевая единица. Боевой единицей считается: птица, птица с пилотом, герой, существо, отряд и конструкция. Боевой единице отряда обычно соответствует несколько фигурок. См. также «Отряд».

Ветеран. Фигурка из отряда с жетоном ветерана получает +1 к своим значениям дальней атаки, ближней атаки и защиты.

Видимость. Фигурка «видит» цель, если выложенный между ними дальномер не пересекает летящую фигурку, ствол дерева, хвостовое перо или падающий лист. См. также «Расстояние выстрела».

Вихрь битвы (дополнительное правило). Как только ваша перемещающаяся птица пересекает летящую птицу противника, обе птицы тут же попадают в вихрь битвы. Фигурки в вихре битвы не могут стать целью атак, эффектов способностей и карт действий фигурок, находящихся вне вихря. В ходе боя в вихре битвы вы и ваш противник бросаете кубики и наносите друг другу ранения. Подробнее см. на с. 14.

Возгорание. Эффект состояния, применимый к фигуркам и гнёздам. Подробнее см. на с. 12.

Доступная фигурка или боевая единица. Фигурка считается доступной, если находится на поле боя. Боевая единица считается доступной, если доступна хотя бы 1 её фигурка (фигурки, находящиеся в ячейках миссии и резервов, в госпитале и на картах боевых единиц, не находятся на поле боя и не считаются доступными).

Значение атаки. Различают значение дальней атаки и значение ближней атаки. И то, и другое используется при проведении обычных атак или в описанных особом случаях. У птиц нет значения атаки, и они не могут проводить обычные атаки без пилота.

Значение пилотажа. Указанная на карте боевой единицы пилота характеристика, определяющая, насколько искусно он управляет птицей.

Значение силы. Вместо значения атаки у птиц есть значение силы. Оно используется преимущественно в пикирующих атаках и в боях в вихре битвы, оно не влияет на обычные атаки.

Конечная точка. Круглая выемка на шаблоне конца перелёта.

Конструкция. Неподвижная боевая единица, которую можно построить на клетке дерева, но не на листе и не в гнёзде. Конструкцию можно активировать, только если на её клетке присутствуют все необходимые фигурки (указаны на её карте после слова «активация») и нет фигурок противника. Подробнее см. на с. 13.

Крайние клетки. Клетки на концах веток дерева.

Летящая фигурка. Птица, находящаяся в воздухе и ещё не приземлившаяся на клетку. Во время активации она обязана переместиться по воздуху.

Массовая атака. Особый вид атаки, которую можно провести сразу по нескольким фигуркам. Подробнее см. на с. 11.

Мечь. Когда боевая единица птицы с жетоном мести кидает кубики в бою в вихре битвы, вы можете сбросить жетон и перебросить любое количество своих кубиков. Вы обязаны принять результат второго броска.

Наземная фигурка. Фигурка, не способная летать, или приземлившаяся летающая фигурка.

Недоступная фигурка или боевая единица. Объект, с которым в данный момент ничего нельзя сделать. Фигурки, находящиеся в ячейках миссии или резервов, в госпитале и на картах боевых единиц, недоступны.

Неподвижность. Эффект состояния, применимый к маленьким наземным и летящим фигуркам. Ставшая неподвижной летящая фигурка считается побеждённой. Подробнее см. на с. 12.

Обычная атака. Атака, которую может провести любая фигурка во время своей обычной активации. Обычная атака может быть дальней или ближней. Подробнее см. на с. 10.

Отряд. Группа фигурок, представленных общей картой боевой единицы. У каждой фигурки из отряда 1 очко здоровья. На карте боевой единицы отряда указано значение отряда, определяющее предельное число доступных фигурок из этого отряда, которое вы можете активировать.

Переброс. В процессе игры участники могут получить возможность повторно бросить (кинуть) кубики. Во всех таких случаях засчитывается новый результат броска. Перебросить кубик можно только один раз.

Перемещение. С перемещением связаны действие перемещения (*по дереву и по воздуху*) и действие рывка. Однако карты действий, способности и эффекты, применяющиеся перед перемещением, после перемещения, при перемещении и вместо перемещения, влияют только на действие перемещения фигурки, которое она выполняет во время активации, и не относятся ни к рывку, ни к какому-нибудь особому перемещению. Смещение не считается перемещением.

Пересечение. Если шаблон перелёта перемещающейся фигурки пересекает часть клетки, жетона или подставки другой фигурки, считается, что линия перелёта пересекает эту клетку, жетон или другую фигурку.

Пикирующая атака. Особый вид массовой атаки, которую может провести перемещающаяся птица, пересекая клетку с наземными фигурками противника, миссию или гнездо. *Подробнее см. на с. 11.*

Побеждённая фигурка или боевая единица. Когда фигурка из отряда получает хотя бы 1 ранение или когда количество жетонов ранений на карте боевой единицы становится больше или равно её значению здоровья, она считается побеждённой. Фигурка переносится в госпиталь управляющего ею игрока, а с её карты боевой единицы сбрасываются все жетоны ранений. Понятия «победить фигурку» и «поместить фигурку в госпиталь» означают одно и то же.

Поверхность поля боя. Часть поля боя, не занятая фрагментами деревьев, — фактически поверхность вашего стола или другой плоскости, на которой размещаются игровые элементы.

Поворот. Одновременное изменение направления птицы и её подставки, не меняющее её текущего местоположения.

Поле боя. Игровая область, ограниченная фрагментами деревьев.

Приземлившаяся птица. Временно находящаяся на клетке, не летящая птица. Она считается наземной фигуркой и может выполнять все её действия, но не может быть отправлена на миссии. (Это необязательно, но при желании можете показать, что птица приземлилась, наклонив её клюв вниз.)

Проверка. Для проведения проверки бросается число кубиков, равное значению указанной характеристики боевой единицы, выполняющей проверку. (Например, чтобы провести *проверку пилотирования*, вы бросаете количество кубиков, равное значению пилотажа боевой единицы.) Если выпадает хотя бы 1 ★, проверка считается пройденной.

Ранг. Ранг пилота определяется по количеству желудей на его карте боевой единицы. 1 жёлудь — новичок, 2 жёлудя — лётчик, 3 жёлудя — ас.

Ранение. Получив хотя бы 1 ранение, фигурка из отряда считается побеждённой. Когда ранения получает фигурка героя, птицы или существа, на её карту боевой единицы выкладывается соответствующее число жетонов ранений. Если ранения получает гнездо, количество его очков здоровья на индикаторе гнезда уменьшается на соответствующее число делений.

Расстояние выстрела. Выбирая целью атаки летящую фигурку или выбирая цель для летящей фигурки, прикладываете дальномер к *любой точке подставки* этой фигурки. Выбирая целью атаки наземную фигурку на клетке, включая листья и гнёзда, или выбирая цель для такой фигурки, прикладываете дальномер к *ближайшей точке* этой клетки. Если дальномер соприкасается с обеими точками, то цель атаки находится на расстоянии выстрела. Если обе точки соприкасаются с обмотанной частью дальномера, то цель находится на ближней дистанции. Если цель атаки на ближней дистанции, вы можете выбрать, какую обычную атаку провести по этой цели: ближнюю или дальнюю.

Рывок. Чтобы сделать рывок, переместите фигурку вновь, соблюдая все правила обычного перемещения. Если фигурка делает рывок, она уже не может провести обычную атаку. Летящей фигурке недоступно действие рывка.

Сбор припасов (*дополнительное правило*). Вариант активации наземной боевой единицы, при котором она не перемещается, не атакует и не делает рывок, но взамен добавляет 1 сыр на круг сыра. Во время такой активации вы по-прежнему можете сбросить полный круг сыра, чтобы вылечить фигурки. Конструкции и другие неподвижные боевые единицы не могут собирать припасы.

Смещение. Некоторые карты действий и игровые эффекты позволяют смещать летящих птиц. Выложите все необходимые шаблоны перелётов и перенесите смещаемую птицу к конечной точке, не меняя её направления (не поворачивая фигурку). Смещение не считается перемещением, поэтому никакие эффекты пересечений не действуют. Конечная точка не может соприкоснуться с подставкой другой летящей фигурки. Сместить птицу через ствол дерева нельзя. Если птица смещается на «1 перелёт», используйте шаблон конца перелёта.

Соседняя клетка или фигурка. Клетки с общей границей считаются соседними. Фигурки, находящиеся на соседних клетках и на одной и той же клетке, считаются соседними.

Сотрясение. Эффект состояния, применимый к пилотам. *Подробнее см. на с. 12.*

Точка маневрирования. Круглый выступ, в котором линия перелёта одного шаблона переходит в линию перелёта другого.

Увеличенная дальность атаки. Свойство, позволяющее выбрать целью атаки любой объект противника, независимо от его местоположения на поле боя и видимости (если об этом не сказано особо).

Удар. Когда вы наносите фигурке хотя бы 1 удар, она делает бросок на защиту. Каждый неотражённый удар наносит 1 ранение.

Фигурка. Отдельная пластиковая миниатюра, используемая в игре. Птица и её пилот считаются единой фигуркой.

Ход. Активация одной боевой единицы. Как правило, фаза активации одного раунда состоит из нескольких ходов.

Создатели игры

Разработчик игры: Джерри Хоторн

Продюсер: Колби Доч

Художники: Джон Ариоса, Крис Куиллиамс,
Брайан Валеза («Gunship Revolution»)

Скульптор: Чэд Ховертер

Писатели: Мистер Бистро, Тодд Эдвардс

Графический дизайнер: Дэвид Ричардс

Редакторы: Дэвид Муди, Нейт Реторн,
Джонатан Лю

Основное тестирование и разработка контента:
Кит Миллер

Особая благодарность Джонатану Лю
и Киту Миллеру

Русское издание игры

Руководство проектом: Алексей Кошелёв

Выпускающий редактор и переводчик:
Александр Петрунин

Редактор: Анна Полянская

Корректор: Джей

Вёрстка: Алина Клеймёнова



www.plaidhatgames.com



Эксклюзивный дистрибьютер
на территории РФ — компания
«Crowd Games».
crowdgames@yandex.ru

www.crowdgames.ru

Алфавитный указатель

Активация боевой единицы	8
Атака	10
Атака и защита птицы	11
Ближняя атака	10
Боевые единицы	3
Важные термины	5
Вихри битвы	14
Возгорание	12
Глоссарий	16
Дальняя атака	10
Дополнительные правила	13
Игровой раунд	7
Карты действий	13
Конструкции	13
Лечение	11
Листья	15
Массовая атака	11
Миссии	11
Неподвижность	12
Обновление поля боя	12
Определение инициативы	8
Перемещение	8
Перемещение по воздуху	8
Перемещение по дереву	8
Перенос наземной фигурки	9
Пересечение	9
Пикирующая атака	11
Планшет игрока	3
Подготовка к игре	6
Подкрепление	11
Рывок	10
Сбор припасов	13
Свежие силы	12
Сотрясение	12
Сыр	11
Фаза активации	8
Фаза крена	7
Фаза миссий	7
Финальная фаза	11
Хвостовые перья	13
Эффекты состояний	12

МЕРТВЫЙ СЕЗОН

ПЕРЕКРЕСТКИ



ЭПИЧЕСКАЯ БОРЬБА ЗА ВЫЖИВАНИЕ И ВЛАСТЬ!

«Мёртвый сезон» — это приключение, которое возможно только в настольной игре. Это история о том, как горстка людей выживает в постапокалиптическом мире во время суровой зимы. Каждый из выживших преследует собственные цели, продиктованные его характером и жизненным опытом, но всем им приходится действовать сообща, чтобы противостоять внешним угрозам, преодолевать кризисы, отыскивать припасы, а также поддерживать моральный дух колонии.

В игре «Мёртвый сезон» игроки постоянно принимают сложные тематические решения, выбирая между благом колонии и личной выгодой.



 **Plaid Hat**
Games
www.plaidhatgames.com

Итог миссий

Все неоткрытые миссии, выложенные на поле боя, одновременно переворачиваются. Сначала выполняются все миссии одного типа, затем все миссии другого типа и так далее. Миссии конкретных типов выполняются в приведённой ниже последовательности, а несколько выложенных миссий одного типа выполняются по порядку хода игроков.



1. Приманка

Выполняя такую миссию, верните все фигурки из ячейки миссии в своё гнездо.



2. Перехват

Выполняя такую миссию, проведите массовую ближнюю атаку по фигуркам в ячейке миссии противника. Значение этой массовой атаки определяется количеством находящихся в вашей ячейке миссии фигурок со значением ближней атаки больше 0: каждая маленькая фигурка добавляет к значению массовой атаки 1, а большая — 3. После выполнения всех перехватов верните в своё гнездо оставшиеся в ячейке миссии фигурки.



3. Осада

Выполняя такую миссию, перенесите все фигурки из ячейки миссии на лубое дерево (или деревце). Разместите их на одной или нескольких соседних со стволом клетках. Если все соседние со стволом клетки полностью заняты, выставьте фигурки как можно ближе к стволу.



4. Дозор

Выполняя такую миссию, проведите массовую дальнюю атаку по летящей фигурке противника или падающему листу, независимо от их местоположения на поле боя. Значение этой массовой атаки определяется количеством находящихся в вашей ячейке миссии фигурок со значением дальней атаки больше 0: каждая маленькая фигурка добавляет к значению массовой атаки 1, а большая — 3. Выполнив атаку, перенесите все фигурки из ячейки миссии в своё гнездо.



5. Возврат

Выполняя такую миссию и имея хотя бы 2 фигурки в ячейке миссии, перенесите фигурку птицы с пилотом (или беспилотной птицы) из госпиталя в своё гнездо. Положите на карту боевой единицы птицы количество жетонов ранений, равное значению дополнительного здоровья пилота. Выполнив эту миссию, верните все фигурки из ячейки миссии в своё гнездо.



6. Особая миссия

Правила особой миссии изложены в описании сценария.