

ТЕРМИНАТОР: ДА ПРИДЕТ СПАСИТЕЛЬ

ПРАВИЛА ИГРЫ

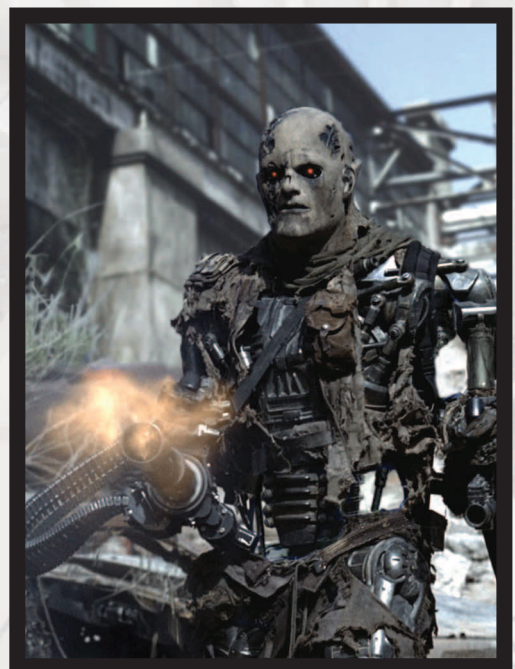
ВЕР. 1.2

Перед вами вторая
редакция правил

СОСТАВ ИГРЫ

Состав игры:

- Игровое поле
- Фигурки отрядов:
 - 5 Т-600
 - 5 Т-1
 - 5 Охотников
 - 3 Мототерминатора
 - 7 Пехотинцев
 - 4 Танка М1А2
 - 4 Штурмовика А-10
 - 3 Джипа
- Игровые карточки:
 - 60 карточек Сопротивления
 - 66 карточек Скайнет
 - 6 карточек городов
 - 8 больших карточек отрядов
- Игровые фишки:
 - 32 фишки скрытых объектов
 - 9 фишек развития (для Скайнет)
 - 6 фишек технологий (для Сопротивления)
 - 3 фишки заводов Скайнет
 - 2 фишки «Победа Сопротивления» (разных цветов)
 - 1 фишка для обозначения этапа игры
- 5 игровых кубиков «D6»



ОПИСАНИЕ ИГРЫ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

На игровом поле изображена карта западной части Соединенных Штатов Америки и части Мексики. Именно на этой территории предстоит развернуться сражению между выжившими после ядерной войны людьми и машинами.



горные преграды

дороги

города

границы секторов

Счетчик этапов, для отмечания текущего этапа игры

Линейка победы Сопротивления, на которой будет отмечаться степень приближения этой победы

Игровое поле разделено на сектора, в каждом из которых располагаются войска, заводы и скрытые объекты. Сектор карты – это одна территория, поэтому все фишки и фигурки, которые оказываются в пределах его границ, считаются находящимися в одном месте.

На игровой карте, кроме границ секторов, также обозначены города, дороги, горы.

На игровом поле также находятся 2 шкалы. На одной игрок Сопротивления должен отмечать полученные им победные очки. На второй шкале с помощью специальной фишки игроки будут отмечать, что им предстоит сделать, т. е. какую часть хода они должны сыграть и какие карточки могут использовать.

ОТРЯДЫ

У каждого игрока есть свои отряды, которым на игровом поле соответствуют фигурки.

За Сопротивление сражаются:



Пехотинец



Танк М1А2



Джип



Штурмовик А-10

Скайнет управляет:



Т-600



Т-1



Мототерминатор



Охотник

Каждый отряд обладает своими возможностями и характеристиками, что указано на его карточке отряда, которую игрок берет себе при подготовке к игре.



ФИШКИ РАЗВИТИЯ И ТЕХНОЛОГИЙ

Эти фишки используются для обозначения изменений характеристик отрядов, которые возникают во время игры. Фишки развития относятся к отрядам Скайнет, фишки технологий – к войскам Сопротивления.

АТАКА 3

ПРОЧНОСТЬ 3

РАЗВЕДКА 2

ЗАЩИТА 5

АТАКА 2

АТАКА 3

ЗАЩИТА 5

ДВИЖЕНИЕ 1/3

ПРОЧНОСТЬ 3

АТАКА 3

АТАКА 2

ДВИЖЕНИЕ 3/3

ЗАЩИТА 5

РАЗВЕДКА 3

ЗАЩИТА 5

фишки технологий

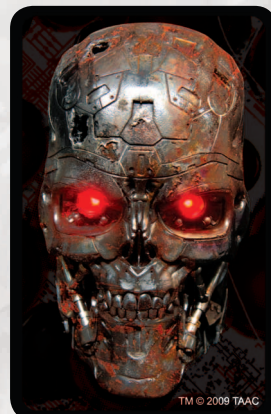
фишки развития

ИГРОВЫЕ КАРТОЧКИ СКАЙНЕТ И СОПРОТИВЛЕНИЯ

Для каждой стороны есть свой набор игровых карточек. Используя эти карточки, игроки смогут перемещать свои отряды, атаковать, вводить в игру новые войска, проводить разведку местности и выполнять различные миссии.



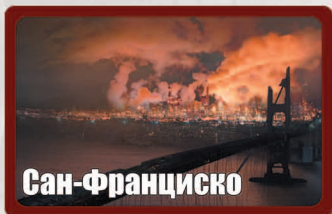
карточки Сопротивления



карточки Скайнет

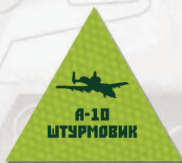
КАРТОЧКИ ГОРОДОВ

Карточки городов используются во время начальной расстановки сил противников и для обозначения целей, которые будут стоять перед игроком Сопротивления во время выполнения миссий.



ФИШКИ СКРЫТЫХ ОБЪЕКТОВ

Фишки скрытых объектов раскладываются на игровом поле и обозначают убежища выживших людей, спрятанную военную технику, технологии и особенности секторов на карте.



ФИШКИ ЗАВОДОВ

Эти фишки обозначают места, где производятся новые отряды Скайнет.



ФИШКИ ПОБЕДЫ СОПРОТИВЛЕНИЯ

Отмечают победные очки Сопротивления.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Сопротивление и Скайнет имеют одну цель – уничтожить противника. Но пути достижения этой цели у каждой стороны разные.

Скайнет станет победителем, когда найдет и захватит все 5 убежищ людей или уничтожит все отряды Сопротивления.

Бойцам Сопротивления для победы надо набрать 10 победных очков или уничтожить все отряды Скайнет и заводы, где производят новые машины-убийцы.

Победные очки Сопротивление получает за:

- открытие убежищ людей
- выполнение карточек миссий
- выполнение миссий обнаруженных в скрытых объектах
- каждый раз, когда колода Скайнет перемешивается.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игроки договариваются, кто будет на стороне Скайнет, а кто – управлять отрядами Сопротивления.

Затем игроки берут свои фигурки отрядов и их карточки и кладут рядом с игровым полем.

Фишки технологий тщательно перемешиваются и взакрытую кладутся рядом с карточками отрядов Сопротивления.

Карточки «Тактика» (6 шт.), которые входят в набор карточек Скайнет, необходимо отобрать и положить в отдельную стопку взакрытую. Так же отдельной стопкой должны лежать карточки городов.

Все оставшиеся игровые карточки делятся на две стопки: карточки Сопrotивления и карточки Скайнет. Каждая стопка перемешивается и кладется взакрытую рядом с игровым полем. Во время игры рядом с этими стопками игроки могут складывать уже разыгранные карточки, каждая сторона имеет свою стопку разыгранных карточек.

Игрок, которому предстоит командовать отрядами Скайнет, определяет, в каком секторе будет находиться его первый завод. Для этого он берет случайную карточку города, и ставит фишку завода в сектор, где находится этот город.

После этого на игровой карте размещаются фишки скрытых объектов. В секторах с городами должны находиться 2 фишки, в остальных – по 1. Фишки кладутся лицевой стороной вниз так, чтобы ни один из игроков не знал, что именно они скрывают.

Наконец, игроки выставляют свои отряды. Скайнет ставит в секторе, где находится завод, или сектора, граничащие с ним, одного Т-600, Т-1 и Охотника. Игрок, командующий Сопrotивлением, берет из стопки 3 карточки городов, открывает их, после чего ставит по одному Пехотинцу в сектора с этими городами.

Фишка, отмечающая количество победных очков у Сопrotивления, ставится на шкале на нулевую отметку.

Игроки берут в руки 5 верхних карточек из своих стопок.

ХОД ИГРЫ

В течении хода оба игрока смогут осуществлять различные действия: перемещения войск, атаки, создание новых отрядов, выполнение специальных миссий, разведку территорий и т. д. Все эти действия будут осуществляться при помощи карт и происходить в строго установленном порядке, изменять который нельзя.

Ход разбит на несколько этапов, каждый из которых будет проходиться обоими игроками до перехода к следующему.

Для удобства игроков каждый этап хода обозначен цифрой. Для того чтобы точно знать, что предстоит делать дальше, игроки должны во время хода передвигать на специальной шкале фишку для обозначения этапа хода и того, какие карточки можно использовать.

Ход состоит из следующих этапов:

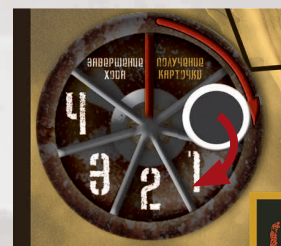
- получение игровой карточки
- активные действия (0-4) (каждый этап начинает Скайнет)
- завершение хода

ПОЛУЧЕНИЕ ИГРОВОЙ КАРТОЧКИ

В начале хода игроки берут по одной верхней карте из своей стопки. Если после этого в руке у игрока оказалось больше семи карт, то он должен отказаться от лишних карточек по своему выбору и поместить их в стопку разыгранных карточек, так чтобы в руке осталось семь карточек.

Если стопка игровых карточек закончилась, то уже использованные карточки тщательно перемешиваются, складываются в стопку и взакрытую кладутся на прежнее место.

Внимание! Когда перемешивается колода Скайнет – Сопrotивление получает 1 победное очко.



АКТИВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Во время этого этапа игрокам предстоит разыгрывать различные карточки, передвигать свои отряды, сражаться и выполнять миссии. На всех игровых карточках в правом нижнем углу стоит цифра от 0 до 4. Эти цифры указывают, в каком порядке игроки могут использовать карточки: сначала оба игрока могут по очереди разыграть карточки с обозначением 0 (тактики), потом – с 1, затем – с 2 и т. д. Изменить этот порядок нельзя ни при каких условиях. Игроки не должны забывать отмечать на специальной шкале, какие именно карточки они могут использовать: как только карточки с обозначением 1 разыграны, (или объявлено об отказе от разыгрывания текущей цифры) обоими игроками, фишка на шкале перемещается на отметку 2. Игрок решает сам, будет ли он использовать какую-либо карточку или пропустит свою часть хода. Например, игрок, командующий машинами Скайнет, разыгрывает по очереди карточки 0, 1 и 2, а игрок Сопротивления каждый раз пропускает свою часть хода, т. к. у него нет подходящих карточек, и вступает в игру, только когда очередь доходит до карточек с цифрой 3.

Первым разыгрывает свою карточку или объявляет, что пропускает свою часть хода для каждой цифры, игрок, управляющий войсками Скайнет.

Использованные карточки сразу убираются из игры и кладутся в отдельную стопку.

Исключением являются карточки «Тактика», действие которых может продолжаться во время всего хода.

Некоторые карточки, с пометкой «или», предлагают игрокам на выбор два действия. Что именно делать после разыгрывания этой карточки, игрок решает сам, но выбрать он может только один вариант.

За один ход каждый игрок может разыграть только одну карточку с каждой цифрой (1 карточку с цифрой 0, 1 карточку с цифрой 1 и т. д.)

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ КАРТОЧЕК

Карточки «Тактика» разыгрываются только в самом начале активных действий (на них стоит цифра 0). На самой карточке подробно описано, как она влияет на игру. Если действие карточки продолжается весь ход, то карточка кладется перед игроком и остается там до завершения хода, когда игрок должен будет убрать ее в стопку разыгранных карточек.

Внимание! Игрок может сыграть любое число карточек миссий в этот этап!

Карточки «Движение»: на этих карточках указаны количество и тип отрядов, которые игрок может передвинуть.

Расстояние, на которое можно переместить отряд, зависит от его характеристики «Движение», обозначенной на карточке отряда. Первая цифра в графе «Движение» на карточке отряда указывает, сколько границ секторов может пресечь отряд за 1 ход.

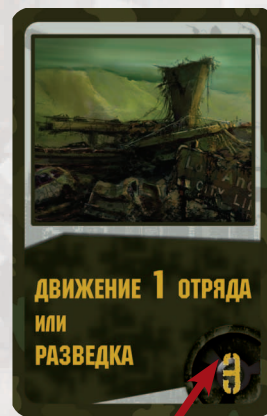
Вторая цифра обозначает количество границ, которые отряд может пересечь при движении только по дорогам **1/2**. Игроки должны помнить, что желтые границы секторов на карте обозначают горные преграды, такие границы могут пересекать только Охотники и Штурмовики А-10.

В одном секторе могут находиться только 4 отряда одного игрока. Если в секторе уже находятся 4 отряда игрока, то дополнительные отряды в этот сектор игрок переместить уже не может.

Отряды игрока перемещаются одновременно. При этом игрок до начала передвижения должен объявить, в какой сектор какой его отряд будет перемещен.

Перемещение через сектор, где находятся отряды противника, может привести к сражению на границе сектора. В случае, если сражение началось, движение прекращается, даже если у отряда еще оставалась возможность для перемещения.

Карточки «Атака»: действие этих карточек относится ко всем отрядам, находящимся в одном выбранном секторе. Отряды игрока, получившие приказ атаковать, вступают в бой со всеми отрядами противника в этом секторе (см. раздел «Бой»).



этап хода

• **Карточки «Разведка»:** использование такой карточки позволяет одному из отрядов игрока произвести разведку в секторе, где он находится. Для этого надо бросить кубик: если на кубике выпало значение, которое больше или равно характеристике «Разведка» выбранного отряда, то отряд может проводить разведку; если значение меньше – узнать больше не удалось.

Игрок, отряд которого проводит успешную разведку в секторе, может открыть 1 фишку скрытых объектов, находящуюся в этом секторе.

Разведки проводимые Пехотинцами Сопrotивления успешны всегда.

Фишки скрытых объектов:

• **Убежище:** Если убежище нашел отряд Сопrotивления, то командующий Сопrotивлением получает 1 победное очко (фишка «Победа Сопrotивления» передвигается на 1 деление на шкале) и может поставить в этом секторе 1 отряд Пехотинцев. Если в этом секторе уже находятся 4 отряда людей, новый отряд начинает игру из любого сектора, где есть убежище. Открытая фишка остается на игровом поле.

Внимание! Фишка убежища, открытая Сопrotивлением, остается лежать на поле.

Если фишку «Убежище» открывает отряд Скайнет, то игрок убирает эту фишку с игрового поля и кладет перед собой. Если Скайнет захватит 5 убежищ – он побеждает в игре!

• **Танк M1A2.** Открыв такую фишку, командующий Сопrotивлением может поставить в этот сектор Танк M1A2. Если в секторе уже есть 4 отряда людей, новый Танк может начать игру из сектора, где есть убежище или соседнего сектора. Открытая фишка убирается с игрового поля.

Если эту фишку обнаружил отряд Скайнет, то она сразу убирается из игры.

• **Штурмовик A-10.** Открыв такую фишку, командующий Сопrotивления сможет поставить в этот сектор Штурмовик A-10. Если в секторе уже есть 4 отряда людей, новый отряд может начать игру из сектора, где есть убежище или соседнего сектора. Открытая фишка убирается с игрового поля.

Если эту фишку обнаружил отряд Скайнет, то она сразу убирается из игры.

• **Технология.** Если отряду людей повезло и удалось открыть такую фишку, то игрок берет наугад 1 фишку технологий и кладет ее на карточку соответствующего отряда.

Теперь этот отряд обладает улучшенными характеристиками, и игрок может этим пользоваться в дальнейшем. Открытая фишка убирается с игрового поля. Скайнет, открыв такую фишку, сразу убирает ее с карты.

• **Миссия.** Когда игрок открывает фишку «Миссия», ему придется выполнить дополнительное условие для получения 1 победного очка. Командующий Сопrotивлением берет 1 случайную карточку города, именно в нем ему и предстоит выполнять задание. Миссия считается выполненной, если в конце хода в секторе с указанным городом будет находиться Пехотинец или Джип Сопrotивления. Карточка города держится игроком в секрете, пока миссия не будет выполнена.

• **Местность.** Когда открывается такая фишка, то она не сбрасывается, а остается лежать на поле и влиять на дальнейшую игру. Влияние зависит от типа открытой местности:



1. РАДИАЦИЯ (2 шт): в таком секторе резко поднялся уровень радиации, что опасно и для людей, и для машин. Во время завершающего этапа хода игроки должны бросить кубик для каждого своего отряда, находящегося в этом секторе. Если на кубике выпало «1» или «2», то отряд Сопrotивления считается погибшим. Машины сопротивляются радиации лучше, поэтому только при выпадении «1» отряд Скайнет выходит из строя.



2. РУИНЫ (2 шт): машинам трудно ориентироваться среди развалин и руин, поэтому найти в таком секторе что-то для них сложно. Игроку Скайнет надо вычесать 1 из выпавшего на кубике значения и только после этого сравнить его с характеристикой «Разведка» отряда. При передвижении через этот сектор придется учитывать, что все дороги в нем были разрушены во время судного дня.



3. УКРЕПЛЕНИЯ (2 ШТ): и отряды людей, и машины делают все, чтобы выиграть каждый бой, поэтому во многих секторах появляются укрепления, мешающие атакующим. Игрок сыгравший атаку или проникающий в сектор должен в бою вычесть 1 из результата каждого своего боевого броска.



4. ПУСТОШЬ(2 ШТ): некоторые сектора после ядерной бомбардировки превратились в абсолютно ровные, засыпанные мелкой пылью поля. Сражаться в такой местности гораздо проще, чем в развалинах или в горах. При атаке в таком секторе любой игрок должен прибавить 1 к выпавшему на кубике значению.



5. ТУМАНЫ (2ШТ): отряды А-10 и Охотников не могут входить в этот сектор, их оборудование бесполезно в густых туманах, которые возникли после войны и никогда не поднимаются.

КАРТОЧКИ «НОВЫЕ ОТРЯДЫ/ЗАВОДЫ»

Разыгрывая эти карточки, игроки могут выставлять на игровое поле новые отряды и заводы (только Скайнет).

Игрок, отвечающий за действия Скайнет, получает новые машины с заводов, поэтому его отряды появляются только в секторах, где они уже есть. При этом ему не важно, есть ли в этом секторе отряды Сопrotивления.

Завод может быть построен только в секторе, в котором нет отрядов Сопrotивления и есть хотя бы 1 отряд Скайнет.

Командующему Сопrotивлением при выборе сектора, откуда начнет игру его новый отряд, надо быть внимательным: новый отряд можно выставить только в секторах, где есть убежища людей или другие отряды Сопrotивления и нет машин Скайнет.

Если у игроков больше нет фигурок отрядов, то выставление новых отрядов невозможно, пока кто-то не будет уничтожен.

В одном секторе могут находиться только 4 отряда одного игрока. В секторах, где уже есть 4 отряда игрока, он не может вводить новые войска.

КАРТОЧКИ «РАЗВИТИЕ»

Эти карточки есть только в наборе у игрока, управляющего действиями отрядов Скайнет. Разыгрывая такую карточку, игрок может взять 1 фишку развития по своему

выбору для указанного на карточке отряда. Фишка кладется на карточку отряда на поле соответствующей характеристики, и теперь машины Скайнет стали еще быстрее и опаснее.

КАРТОЧКИ «РАЗВИТИЕ ТАКТИКИ»

Игрок Скайнет может использовать особые карточки «Тактика», которые в начале игры были отложены в отдельную стопку. Разыгрывая карточку «Развитие тактики» игрок получает право взять карточку из этой стопки и использовать уже ее на следующий ход. Карточка «Тактика» после использования кладется в стопку разыгранных карточек, а при формировании новой стопки взамен закончившейся перемешивается вместе с другими карточками.

КАРТОЧКИ «МИССИЯ»

Если командующему Сопrotивлением удастся выполнить задание такой карточки, он получает 1 победное очко. Фишку «Победа Сопrotивления» можно передвинуть на 1 деление на шкале.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТОЧКИ ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ НОВЫХ

Вместо применения действия карточки, в соответствующий момент хода, игрок может объявить, что он решает обменять эту свою карточку на новые. В этом случае он сразу откладывает ее в стопку разыгранных и после этого берет из стопки новые карточки.

Количество новых карточек, которое может взять игрок, равно цифре, находящейся в нижнем правом углу карточки, от которой он отказался. Игрок не может обменивать карточки «Тактика» на новые.

Внимание! Это очень хороший способ получить столь необходимые для игры карточки.

Часто одной карточки, которую игрок может взять в начале хода, ему будет не хватать для того, чтобы спланировать и выполнить задуманные действия. Кроме того, новые карточки можно разыграть в этот же ход.

Бой

Люди и машины обречены вести бой не на жизнь, а на смерть, и цель у них одна – уничтожить отряды противника, поэтому сражения ожидают игроков каждый ход.

Бой может завязаться в двух случаях: когда один из игроков разыгрывает карточку «Атака» и когда отряд проходит через сектор, где есть войска противника, и тот решает защитить границы этого сектора.

Во время боя игроки по очереди бросают кубики, чтобы определить, какие повреждения удалось нанести противнику. Сложив характеристики «Атака» отрядов, участвующих в бою, игрок узнает, сколько ему предстоит бросать кубиков.

Первым бросает кубики игрок, решивший начать бой, т. е. игрок, который разыгрывает карточку «Атака», или тот, кто решил атаковать отряды противника на границе сектора. Игрок может решить сам, к какой цели относится результат броска. В зависимости от того, какой отряд стал целью атаки, игрок оценивает выпавшее значение, сравнивая его с характеристикой «Защита» атакованного отряда. Если выпавшее значение равно или больше характеристики «Защита» у цели, то считается, что отряд понес потери, а цели получили повреждения. После этого игрок должен проверить, сколько повреждений может выдержать отряд, не прекращая своего существования.

На это указывает характеристика «Прочность». Если одного удара достаточно, чтобы уничтожить отряд (его характеристика «Прочность» равна 1), то фигурка разбитого отряда убирается с игрового поля. Если отряд продолжает сражаться (его характеристика «Прочность» больше 1), то придется атаковать его еще раз.

После того как первый игрок нанес все свои удары, второй игрок бросает кубики.

При определении количества кубиков, которые игрок должен бросить, он учитывает только характеристики «Атака» уцелевших отрядов, даже если какие-то из них получили повреждения. Он тоже может выбрать, к какой цели относится результат броска.

Если отряд не был уничтожен во время атаки, в конце боя он полностью восстанавливается, даже если во время боя ему были нанесены повреждения.

Пример: Скайнет объявляет об атаке двумя Т-600 и одним Т-1 группы Сопrotивления, состоящей из трех Пехотинцев и одного Танка М1А2. Игроки пока не обладают фишками технологий или развития, поэтому отряды имеют стандартные характеристики, указанные на их карточках. Первым бросает кубики игрок, управляющий отрядами Скайнет, т. к. он решил начать бой. Сложив характеристики «Атака» своих отрядов, он получил 4 (2 Т-600 с характеристикой «Атака» 1 и 1 Т-1, имеющий характеристику «Атака» 2). В итоге игрок бросает 4 кубика, на которых выпадает 2, 2, 5 и 6. Он может выбрать, какие отряды противника он атакует. Характеристика «Защита» у Пехотинцев равна 4, а у Танка М1А2 – 5. Значит, у Скайнет есть два удара, которые могут нанести повреждения и Пехотинцам, и Танку М1А2. Но у Танка М1А2 характеристика «Прочность» равна 2, и для его уничтожения требуется нанести ему два повреждения во время одного хода. Скайнет решает уничтожить Танк Сопrotивления, потратив оба своих удара на него. Командующий Сопrotивлением убирает фигурку уничтоженного отряда с игрового поля. Теперь очередь людей нанести ответный удар. В живых у Сопrotивления остались три Пехотинца (характеристика «Атака» – 1). Командующий Сопrotивлением бросает 3 кубика,

на которых выпало 4, 3 и 5. Т. к. характеристика «Защита» у Т-1 равна 5 и «Прочность» – 2, то уничтожить эту машину, нанеся ей два повреждения, у людей не получится (на кубиках только одна 5). Поэтому командующий принимает решение уничтожить 2 Т-600 (у которых «Защита» равна 4, а «Прочность» – 1). Скайнет убирает с игрового поля две свои фигурки, и на этом бой заканчивается.

ЗАЩИТА ГРАНИЦ СЕКТОРА

Если отряды игрока пересекают во время движения границу сектора, где есть войска противника, то игрок может столкнуться с необходимостью прорываться через этот сектор с боем. Об атаке отрядов, входящих в сектор, может объявить игрок, чьи войска уже находятся в этом секторе. Соппротивление в любой момент готово перехватить отряды Скайнет и начать бой, а машины не всегда успевают за мобильными отрядами людей. Когда Скайнет решает начать бой для защиты границ своего сектора, игрок должен бросить кубик, выбрав отряд, которые будет искать нарушителей границ сектора. Если на кубике выпало значение большее или равное характеристике «Разведка» выбранного отряда, то Скайнет встречает людей на границе сектора и начинает бой. Если бросок неудачный, то люди оказались быстрее и хитрее машин и им удалось незамеченными миновать опасный сектор.

В бою на границе сектора участвуют все отряды обеих сторон вне зависимости от того, находились они в секторе или только вошли в него.

Внимание! Все отряды игрока передвигаются одновременно, поэтому бой на границах сектора может начаться только после того, как перемещение закончили все отряды, которые имели возможность войти в сектор, где предстоит сражение.

Выжившие после боя отряды остаются в секторе.

ЗАВЕРШЕНИЕ ХОДА

Когда игроки закончили разыгрывать все карточки и провели все сражения, начинается завершающий этап хода.

Скайнет оценивает, какая ситуация сложилась в секторах с убежищами Соппротивления. Если в секторе с убежищем нет отрядов Соппротивления и находится хотя бы 1 отряд Скайнет, то убежище считается уничтоженным. Его фишка снимается с игрового поля и кладется перед игроком, управляющим отрядами машин.

В конце каждого хода оба игрока должны проверить, не удалось ли одному из них выполнить условия для победы. Соппротивление побеждает, если в конце хода игроку удалось набрать 10 или больше победных очков, а также если уничтожены все отряды машин и заводы. Скайнет становится победителем, когда уничтожены все 5 убежищ людей или все отряды Соппротивления.

В случае если в конец хода оба игрока достигли своих целей, победителем признается Скайнет.

ПРАВИЛА ДЛЯ ТРЕХ ИГРОКОВ

Немного изменив правила, в эту игру можно играть втроем.

При игре втроем один игрок управляет отрядами Скайнет и двое командуют Соппротивлением. Каждый командующий Соппротивлением берет себе карточки из общей стопки. Меняться этими карточками они не могут.

Игрок, управляющий отрядами Скайнет, в начале хода берет 2 карточки, и в руках у него может быть одновременно до 9 карточек. При этом при перемешивании колоды Скайнет только один из командующих на выбор Скайнет получает победное очко.

Во время активных действий каждый из командующих Соппротивлением может разыграть свои карточки по основным правилам, но игрок Скайнет определяет, кто из них ходит первым.

Фигурки отрядов у игроков Соппротивления общие. В течение хода один и тот же отряд может перемещаться, атаковать и совершать другие действия, подчиняясь командам разных

игроков. Но при этом во время одного хода отряд не может выполнить действия двух карточек с одинаковым порядковым номером, даже если эти карточки используются разными игроками.

Технологии, которые изменяют характеристики отрядов, также являются для игроков общими.

Однако каждый командующий Соппротивлением ведет отдельный счет своим победным очкам. Для этого игроки используют фишки «Победа Соппротивления» разных цветов, передвигая их по одной шкале.

Игра заканчивается победой одного из игроков Соппротивления, когда он наберет 10 победных очков.

Если оба игрока Соппротивления одновременно выполнили свои цели и могут считаться победителями, то это лучший возможный результат для людей. В то время как победа Скайнет означает полное поражение Соппротивления.

НЕКОТОРЫЕ РЕКОМЕНДАЦИИ К ИГРЕ

Поскольку игрокам предстоит выполнять разные задачи, то для достижения своих целей они должны учитывать особенности отрядов, которыми они командуют, поэтому тактика их игры будет различаться.

Тактика Скайнет

Отряды Скайнет лучше вооружены и сильнее отрядов Соппротивления. И даже несмотря на то, что в начале игры характеристики отрядов машин и людей почти одинаковые, Скайнет сможет быстрее совершенствовать свои боевые машины. Кроме того, на заводах Скайнет гораздо быстрее производят новые отряды.

Именно эти особенности отрядов Скайнет игрок должен максимально эффективно использовать. Его тактика – постоянные атаки отрядов Соппротивления. При превосходстве в силе он сможет достичь победы, просто уничтожив все отряды людей.

С другой стороны, игрок может сосредоточить свои усилия на поиске убежищ людей и их уничтожении. При этом он может сохранять свои отряды для штурма тех убежищ, которые найдет само Соппротивление. В этом случае победу принесет быстрое уничтожение всех 5 убежищ.

Тактика Соппротивления

Командующему Соппротивлением придется разработать более сложную тактику своих действий. Его отряды могут уступать отрядам Скайнет в силе, но его возможности гораздо более разнообразны и гибки. Было бы хорошо, если во время первых партий игры командовал Соппротивлением более опытный игрок.

Только при очень удачном стечении обстоятельств командующий Соппротивлением может рассчитывать на победу за счет уничтожения всех отрядов Скайнет и заводов.

Именно поэтому основные свои усилия игрок должен сосредоточить на получении победных очков. Для этого у него есть две возможности, которые он должен использовать в полной мере: разведка территорий и выполнение миссий. Только сочетая эти два способа, игрок сможет набрать 10 победных очков быстрее, чем его отряды будут уничтожены машинами.

Но, стараясь набрать как можно больше очков, игрок должен помнить, что он должен сохранить и свои отряды. Командующий Соппротивлением может так передвигать свои отряды по секторам, что Скайнет придется все время их искать и догонять, однако, если бой неизбежен, надо смело его принимать. Удача сопутствует храбрым!