



**ИГРА ЕВГЕНИЯ ЩЕРБАКОВА И ИЛЬИ ЗДРОГОВА**

## **ЦЕЛЬ ИГРЫ**

**Цель игры – взять в плен 4 фигуры оппонента.**

## **СОСТАВ ИГРЫ**

- ◆ **Правила игры.**
- ◆ **Коробка – поле боя.**
- ◆ **2 мешка для фигур.**
- ◆ **8 карт-памяток фигур.**
- ◆ **40 фигур (20 белых и 20 черных).**



# ОГЛАВЛЕНИЕ

Цель игры .....	стр. 2
Состав игры .....	стр. 2
Оглавление .....	стр. 3
Описание карт-памяток .....	стр. 4
Игрок и оппонент .....	стр. 5
Перед началом игры .....	стр. 5
Как играть .....	стр. 6
Клетки .....	стр. 7
Зона контроля фигуры .....	стр. 7
Призыв фигуры .....	стр. 8
Особенности призыва .....	стр. 10
Плен .....	стр. 11
<b>Захватившая</b> фигура .....	стр. 12
<b>Окруженная</b> фигура .....	стр. 13
<b>Сброшенная</b> фигура .....	стр. 14
<b>Опрокинутая</b> фигура .....	стр. 14
<b>Закрытая</b> фигура .....	стр. 15
<b>Активная</b> фигура .....	стр. 15
Памятка по статусам фигур .....	стр. 16
Правило зацикливания .....	стр. 17
Конец игры .....	стр. 18
Сбор мешка .....	стр. 18
Рекомендация .....	стр. 19
Создатели .....	стр. 19
Обратная связь .....	стр. 19




# ОПИСАНИЕ КАРТ-ПАМЯТОК







## Обозначения на картах-памятках:

### Способности

-  **Передвижение фигуры по полю боя.**
-  **Действие фигуры на поле боя.**

### Особенности

-  **Свойство фигуры на поле боя.**
-  **Постоянное правило карты-памятки, влияющее на игру с момента, как фигура оказалась в мешке.**
-  **Могут быть использованы, если фигура активная.**
-  **Может быть использовано всегда. Включая ситуации, когда фигура:**
  - ◆ В плену / мешке.
  - ◆ Имеет любой статус.



# ИГРОК И ОППОНЕНТ

**Каждый участник игры считается одновременно игроком и оппонентом. «Игрок» по отношению к себе и «оппонент» по отношению к другому участнику.**

## ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ

- 1. Оба игрока выбирают мешки разного цвета и кладут их перед собой. В каждый мешок помещают 20 фигур такого же цвета.**
- 2. Оба игрока кладут перед собой по карте-памятке за каждую уникальную фигуру у них в мешках. Набор фигур в мешке не раскрывается до конца игры.**
- 3. Игроки решают, кто будет ходить первым.**
- 4. Игроки кладут перед собой поле боя.**
- 5. Оба игрока в порядке очереди могут изменить набор фигур в своем мешке. Допустимо заменить до 5 фигур, включая добавление/удаление/замену одной карты-памятки по правилам сбора мешка.**



# КАК ИГРАТЬ

Перед игроками расположено поле боя, разделенное на две стороны: игрока и оппонента. Центральная область является частью сторон игроков, но с измененным правилом призыва фигур.



Игроки ходят по очереди. В свой ход каждый игрок может сделать одно из двух действий:

1. Достать случайную фигуру из мешка игрока и призвать ее.
2. Применить способности (  ,  ) одной **активной/опрокинутой** фигуры игрока.

У любой фигуры может быть только один из следующих статусов:

**активная/закрытая/захватившая/окруженная/опрокинутая/сброшенная**. Сразу после призыва фигура становится **активной**.

Игрок может использовать призыв, пока на поле боя меньше 10 фигур игрока, включая **активные/закрытые/захватившие/опрокинутые** фигуры. Как только на поле боя находится 10 фигур игрока, и любая из них оказалась **сброшена** или взята в плен, игрок снова сможет использовать призыв.



# КЛЕТКИ

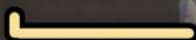
На поле боя клетка может быть свободной или занятой. Все клетки вокруг занятой считаются соседними.

**Свободная** – клетка, на которой нет фигур.

**Занятая** – клетка, на которой есть одна фигура или несколько друг на друге.

**Соседняя** – любая клетка вокруг фигуры.

Свободная клетка



Занятая клетка



Соседняя клетка



# ЗОНА КОНТРОЛЯ ФИГУРЫ

У любой **активной/захватившей** фигуры есть своя зона контроля. Она включает в себя соседние свободные клетки по вертикали и горизонтали. Зоны контроля используются для призыва фигур.

**Активная**  
фигура игрока



**Захватившая**  
фигура игрока



**Активная**  
фигура оппонента



Зона контроля  
фигуры игрока

Зона контроля  
фигуры оппонента



# ПРИЗЫВ ФИГУРЫ

## ◆ Правило призыва на стороне игрока.

На стороне игрока можно призвать фигуру на свободную клетку, если она не находится в зоне контроля фигуры оппонента.



Можно призвать  
свою фигуру



Нельзя призвать  
свою фигуру



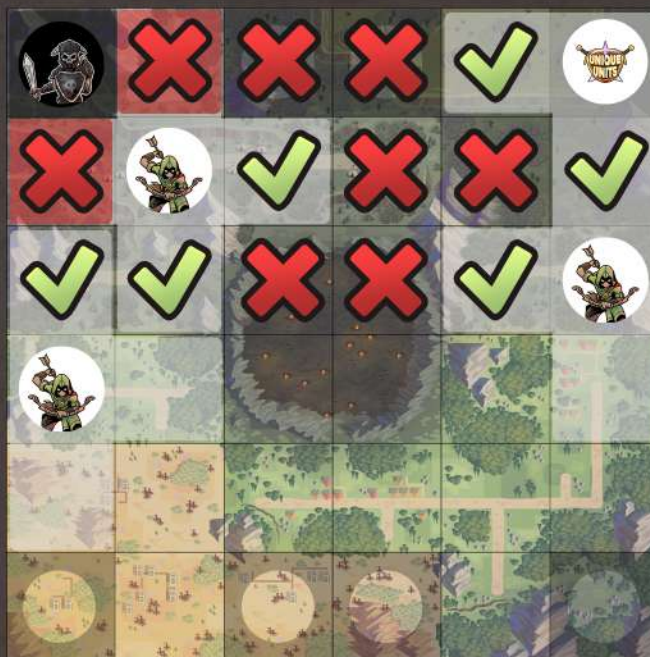
Пересечение зон контроля фигур игрока и  
оппонента



◆ **Правило призыва на стороне оппонента.**

На стороне оппонента можно призвать фигуру на свободную клетку, если она:

1. Находится в зоне контроля фигуры игрока.
2. Не находится в зоне контроля фигуры оппонента.



◆ **Правило призыва в центральной области.**

В центральной области можно призвать фигуру на свободную клетку в двух случаях:

1. Клетка находится на стороне игрока.
2. Клетка находится на стороне оппонента и в зоне контроля фигуры игрока.

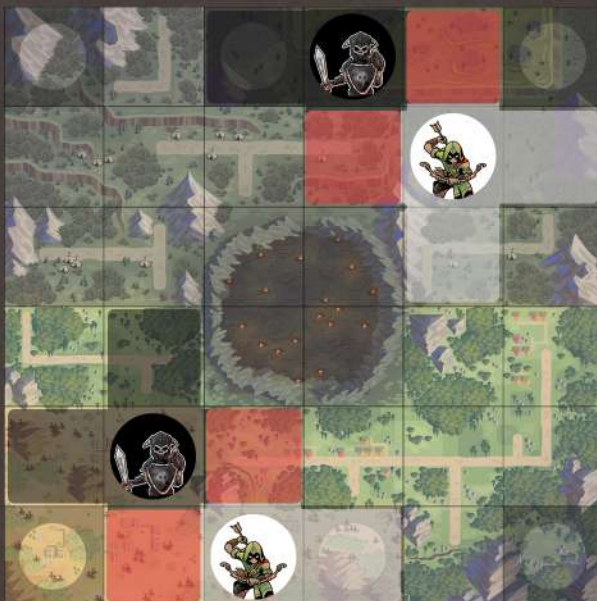


■ **Пересечение зоны контроля фигуры с центральной областью**

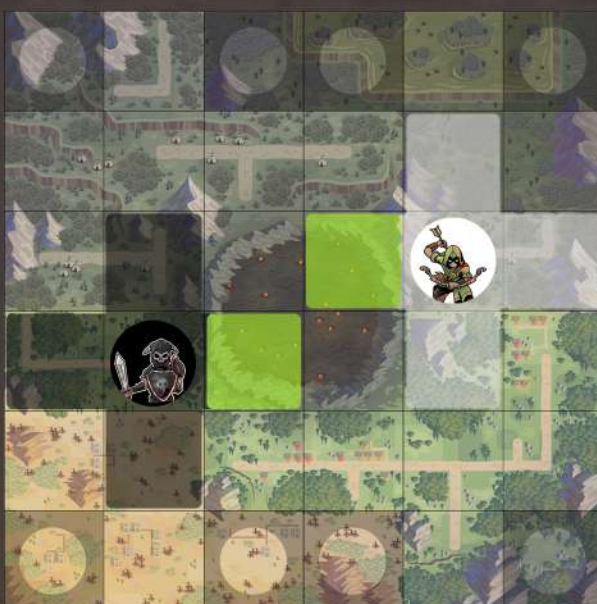


## ОСОБЕННОСТИ ПРИЗЫВА

**Зоны контроля фигур игрока и оппонента могут пересекаться. Оба игрока не могут призвать фигуру в такую клетку.**



**Зона контроля фигуры игрока может пересекаться с центральной областью на стороне оппонента. Оба игрока могут призвать фигуру в такую клетку.**





# ПЛЕН

В конце хода игроки проверяют 2 условия:

1. Фигура игрока заняла свободную клетку с точкой захвата оппонента. Эта фигура становится **захватившей**. Игрок достает из мешка оппонента случайную фигуру и отправляет ее к себе в плен. Если мешок оппонента пуст, то игрок отправляет в плен любую фигуру оппонента с поля боя по своему выбору.

2. Вокруг фигуры игрока заняты все клетки. Эта фигура становится **окруженной** и отправляется в плен к оппоненту.

Если фигура соответствует обоим условиям на конец хода, то сначала фигура становится **захватившей**, затем **окруженной**.

Когда фигура игрока отправляется в плен, она кладется любой стороной вверх вне поля боя перед оппонентом.

Точка захвата оппонента



Захватившая фигура игрока

Окруженная фигура игрока





# ЗАХВАТИВШАЯ ФИГУРА

**Захватившая** – фигура, которая заняла свободную клетку с точкой захвата оппонента в конце хода.

Когда фигура становится **захватившей**, владелец:

1. Переворачивает эту фигуру логотипом вверх, если она была **активной**.
2. Достает случайную фигуру из мешка оппонента и отправляет ее к себе в плен. Если мешок оппонента пуст, то игрок отправляет в плен любую фигуру оппонента с поля боя по своему выбору.

**Захватившая** фигура не может:

- ◆ Использовать (  ,  ,  ).
- ◆ Передвинуться на другую клетку.
- ◆ Стать **активной**/опрокинутой/сброшенной.

**Захватившая** фигура имеет зону контроля.

Точки захвата оппонента





# ОКРУЖЕННАЯ ФИГУРА

**Окруженная** – фигура, вокруг которой заняты все соседние клетки фигурами игрока и/или оппонента в конце хода.

Если на клетке несколько фигур друг на друге, и вокруг них заняты все соседние клетки, эти фигуры становятся **окруженными** и отправляются в плен к оппоненту.

Если вокруг двух и более фигур заняты все соседние клетки, эти фигуры становятся **окруженными** и отправляются в плен к оппоненту.

Если любая фигура займет клетку A3, то фигура [2] первого игрока и фигура [3] второго игрока станут **окруженными** и отправятся в плен.

Фигура [2] – в плен ко второму игроку.

Фигура [3] – в плен к первому игроку.



Если любая фигура займет клетку E5, то фигура [1] второго игрока станет **окруженной** и отправится в плен к первому игроку.

Если любая фигура займет клетку F2, то две фигуры [4] первого игрока станут **окруженными** и отправятся в плен ко второму игроку.

**Опрокинутая**  
фигура  
оппонента

**Захватившая**  
фигура  
оппонента



# СБРОШЕННАЯ ФИГУРА

**Сброшенная** – фигура, отправленная в сброс способностями/особенностями. Такая фигура кладется вне поля боя перед игроком, в чьем мешке она была в начале партии.

# ОПРОКИНУТАЯ ФИГУРА

**Опрокинутая** – фигура, перевернутая логотипом вверх способностями/особенностями.

**Опрокинутая** фигура не может использовать свои (👁️, 🖐️, 💡), вместо этого у нее появляется (🖐️) – переворачивается лицевой стороной вверх и становится **активной**.

**Опрокинутая** фигура не имеет зоны контроля.

Фигура [1] первого игрока стала опрокинутой с помощью (🖐️) фигуры [2] второго игрока.

Если первый игрок используют (🖐️) опрокинутой фигуры [1] – переворачивается лицевой стороной вверх и становится **активной**, то фигура [1] первого игрока станет **активной** и у нее снова будет зона контроля.



Опрокинутая  
фигура  
игрока

Активная  
фигура  
игрока



# ЗАКРЫТАЯ ФИГУРА

Когда фигура передвигается на занятую клетку, все фигуры под ней становятся **закрытыми**.

**Закрытая** – фигура, над которой есть другая фигура.

**Закрытая** фигура не может:

- ◆ Использовать (  ,  ,  ).
- ◆ Передвинуться на другую клетку.
- ◆ Стать **активной**/**захватившей**/**опрокинутой**/**сброшенной**, пока над ней другая фигура.



Если над **закрытой** нет другой фигуры, то она возвращает статус, который был у нее до того, как она стала **закрытой**.

**Закрытая** фигура не имеет зоны контроля.

Если фигура [1] первого игрока передвинется на занятую клетку с фигурой [2] второго игрока, то фигура [2] второго игрока станет **закрытой**.



# АКТИВНАЯ ФИГУРА

**Активная** – фигура, которая может использовать (  ,  ,  ).

Сразу после призыва фигура становится **активной**.

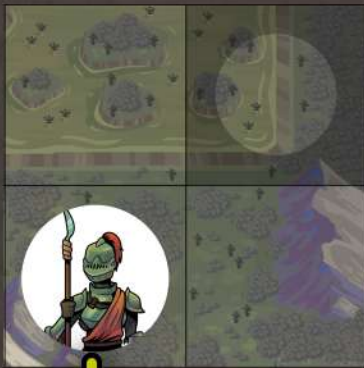
**Активная** фигура имеет зону контроля.



# ПАМЯТКА ПО СТАТУСАМ ФИГУР

## Фигура

	Активная	Закрытая	Захватившая	Окруженная	Опрокинутая	Сброшенная
Может использовать свои	Да	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет
Может стать целью	Да	Нет	Нет	Нет	Да	Нет
Имеет зону контроля	Да	Нет	Да	Нет	Нет	Нет
Покидает поле боя	Нет	Нет	Нет	Да	Нет	Да



Активная фигура



Закрытая фигура



Захватившая фигура



Окруженная фигура





Опрокинутая фигура





# ПРАВИЛО ЗАЦИКЛИВАНИЯ



Некоторые (  ) могут зациклить игру. Это означает, одна позиция на поле боя будет повторяться из раза в раз.



Если первый игрок использует (  ) фигуры [1], а второй игрок с помощью (  ) фигуры [2] передвигает фигуру [1] обратно, позиция повторяется. Первый игрок вынужден сделать другой ход.

Если (  ) двух фигур могут зациклить игру, то ситуация разрешается в пользу игрока, первого применившего (  ).



Если первый игрок использует (  ) фигуры [1], а второй игрок с помощью (  ) фигуры [2] пытается передвинуть фигуру [1] обратно, позиция повторится. Второй игрок вынужден сделать другой ход.





## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда у одного из игроков оказывается 4 и более фигур в плену.

Игрок объявляется победителем, если у него больше фигур оппонента в плену.

Если у обоих игроков одинаковое количество фигур в плену, объявляется ничья.

## СБОР МЕШКА

Игрок собирает мешок по следующим правилам:

- ◆ Количество фигур – 20.
- ◆ Максимальное количество одинаковых фигур – 5.
- ◆ Максимальное количество фигур класса: **D** – 20, **C** – 15, **B** – 10, **A** – 5, **S** – 1.

Класс фигур отображается в углу карты-памятки.



\*\*\* В мешке может быть только одна фигура класса **S**, но при игре с новичком позволительно увеличивать количество фигур класса **S** в мешке оппонента в качестве форы.



## РЕКОМЕНДАЦИЯ

**Обратите внимание, все фигуры поставляются в пленке с лицевой стороны. Перед первой игрой рекомендуется снять пленку.**



**Во избежание порчи внешнего вида фигур, берегите их от холода и спиртового воздействия.**

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Автор игры: Евгений Щербаков.**

**Дизайнер: Илья Здрогов.**

**Доработка правил: Killah Спестро.**

**Особая благодарность: Анастасия Щербакова, Василиса Коноваленко, Дмитрий Чаплин.**

## ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

**Если у вас остались какие-то вопросы, можете перейти в нашу группу по ссылке ([vk.com/UniqueUnits](https://vk.com/UniqueUnits)) или с помощью QR-кода:**

