

— Если один отряд пехоты отравлен, можно ли использовать фишку пехоты, чтобы усилить другой отряд пехоты или провести им манёвр?

— Да, и вы можете использовать тактику неотравленной пехоты, чтобы провести манёвр каждым отрядом пехоты на поле, включая отравленный, или же любым из этих отрядов.

— Если оба отряда пехоты отравлены, могу ли я сбросить одну фишку пехоты в открытую, чтобы снять отравление с обоих отрядов одновременно?

— Да. Единственное условие для снятия отравления — сброс вами соответствующей фишки.

— Можно ли использовать тактику королевской стражи (сбросить королевскую фишку) для её перемещения, если она отравлена?

— Да.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработка: Тревор Бенджамин, Дэвид Томпсон

Иллюстрации и графический дизайн: Бриджетт Инделикато

Руководитель проекта: Николас Бонджу

Развитие: Марк Вуттон

Верстальщики: Кирк В. Бакендорф, Адельхайд Циммерман

Составитель правил: Марк Вуттон

Редактор: Дэн Варретте

Производство: Дэвид Лепор, Адельхайд Циммерман

Корректоры: Николас Бонджу, Адельхайд Циммерман, Джон Гуденаф

Игру тестировали: особая благодарность Моргану Полаку и онлайн-сообществу «Сундука войны»



© 2023 Alderac Entertainment Group. 2505 Anthem Village Drive, Suite E-521 Henderson, NV 89052, USA. War Chest and all related marks are ™ or ® and © where indicated Alderac Entertainment Group, Inc. or Trevor Benjamin & David Thompson.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games

Руководители проекта: Максим Истомина и Евгений Масловский

Главный редактор: Александр Ляпустин

Выпускающий редактор: Владислава Орешонок

Редактор: Иван Реморов

Переводчик и корректор: Полина Ли

Верстальщик: Рафаэль Пилоян



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

СУНДУК ВОЙНЫ

ДОПОЛНЕНИЕ «СУМЕРКИ»

Дополнение к игре «Сундук войны» Тревоора Бенджамина и Дэвида Томпсона для 2 или 4 игроков в возрасте 14 лет и старше.

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

- ◆ 18 фишек отрядов
- ◆ 4 карты отрядов
- ◆ 2 жетона отравления
- ◆ 2 фишки провокации

«Сумерки» привносят в игру новый вид тактики, новые отряды и 2 новых типа компонентов для «Сундука войны»: фишки провокации и жетоны отравления.



Фишка провокации
(лазутчики)



Фишка провокации
(авангард)



Жетон
отравления
(ассасины)



Жетон
отравления
(диверсанты)

Ниже вы найдёте правила всех нововведений.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Добавьте дополнительные карты отрядов к уже имеющимся и перемешайте. Затем игроки набирают свои армии по обычным или усложнённым правилам.

Если в этой партии доступны ассасины и/или диверсанты, положите на их карты отрядов соответствующие жетоны отравления.

Если в этой партии доступны лазутчики и/или авангард, положите в свой запас рядом с их картами соответствующие фишки провокации.

ПОДГОТОВКУ К ИГРЕ ПО СЦЕНАРИЯМ вы найдёте на сайте:



КАК ИГРАТЬ С НОВЫМИ КОМПОНЕНТАМИ

Жетоны отравления

- ◆ На двух картах отрядов (ассасины и диверсанты) представлен новый вид **тактики**. Она позволяет **отравить** отряд противника, чтобы ограничить количество доступных ему **действий**.
- ◆ Для **отравления** отряда противника положите соответствующий жетон отравления на фишку этого отряда. Если этот жетон уже лежит на другом отряде противника, переместите жетон с того отряда на этот. Предыдущий отряд перестаёт быть отравленным (если на нём нет другого жетона отравления). Заметьте, что на фишке отряда может одновременно находиться 2 разных жетона отравления.
- ◆ Когда отряд **отравлен**, вы не можете ни сбросить его фишку в открытую, чтобы провести **манёвр** (**перемещение, атаку, установление контроля** или использование **тактики**), ни выложить её на поле, чтобы **усилить** отряд. Вы можете провести **манёвр** отравленным отрядом или **усилить** его лишь с помощью других отрядов или благодаря указам из дополнения «Дворянство»: например, использовать **тактику** полководцев для **атаки** этим отрядом, **переместить** его указом «Марш» или **мобилизовать** «Наступлением». **Свойства** и **ограничения** отравленных отрядов при этом действуют как обычно: например, **отравленных** рыцарей нельзя **атаковать** **неусиленными** отрядами; **отравленные** наёмники могут провести **манёвр**, когда их **завербовали**; **отравленные** мечники могут **переместиться**, если провели **атаку** благодаря полководцам, и так далее.
- ◆ Вы можете сбросить любую фишку в открытую, чтобы **снять отравление** с такого же отряда, если он **отравлен**. Верните жетон отравления на карту того отряда противника, который **отравил** ваш отряд. Если на фишке вашего отряда лежит несколько жетонов отравления, вы сами выбираете, какой из них снять. **Снятие отравления** не считается **манёвром** (поэтому, например, не применяется **свойство** берсерков).
- ◆ Когда **отравленный** отряд уничтожен, верните все жетоны отравления на соответствующие карты отрядов противника.

Фишки провокации

- ◆ **Свойства** двух новых отрядов, авангарда и лазутчиков, позволяют **отвлечь** противника — положить фишку провокации в его область сброса.
- ◆ Если, применяя **свойство**, вы решаете **отвлечь** противника, положите фишку провокации соответствующего отряда в открытую в область сброса вашего соперника. Если фишка провокации этого отряда уже находится в мешочке, в руке или в сбросе противника, то ничего не происходит. Вы не можете завербовать новые фишки провокации.
- ◆ Получив фишку провокации в руку, противник может сбросить эту фишку в открытую, чтобы совершить особое **действие** и таким

образом избавиться от неё — поместить обратно в запас соответствующего отряда противника. Он может также сбросить фишку провокации в закрытую, чтобы совершить обычное действие (**перехват инициативы, вербовку** или **пропуск хода**). Нельзя использовать фишку провокации, чтобы совершить действие размещения (**усиление** или **мобилизацию**), **манёвр**, **снять отравление** (см. выше) или **заверить** указ (см. дополнение «Дворянство»).

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

- **Что происходит, если отряд лазутчиков устанавливает контроль, а их фишка провокации уже лежит в мешочке или сбросе противника?**
 - Если в запасе лазутчиков нет фишки провокации, их **свойство** не применяется.
 - **Можно ли применить свойство лазутчиков, если они установили контроль над участком противника благодаря использованию своей тактики?**
 - **Свойство** лазутчиков применяется, когда они устанавливают контроль над любым участком (нейтральным или контролируемым противником). Использование **тактики** возможно только на участке противника, но **свойство** лазутчиков применяется в любом случае.
 - **Если ассасины атакуют отравленных пикинёров и по свойству пикинёров фишка ассасинов убирается в коробку, то теряют ли пикинёры фишку из запаса?**
 - Да.
 - **Применяется ли свойство ассасинов, если они атакуют отряд, отравленный диверсантами?**
 - Да. Неважно, какой жетон отравления лежит на фишке отряда, **свойство** ассасинов применяется, если возможно.
 - **Что происходит, если ассасины атакуют отравленный отряд, в запасе которого нет фишек?**
 - Их **свойство** не применяется.
 - **Что происходит, когда авангард становится целью атаки, но в запасе авангарда нет фишки провокации?**
 - Вы не можете использовать **свойство** авангарда (то есть атака против него пройдёт как обычно).
 - **Применяются ли свойства капелланов и ассасинов, если авангард использует фишку провокации, чтобы «заблокировать» их атаки?**
 - Да.
 - **Могу ли я провести вторую атаку подряд и убрать фишку с цели как обычно, используя осадные башни против авангарда, если первая атака была «заблокирована» свойством авангарда?**
 - Да.
 - **Можно ли отравить отряд, находящийся на участке с укреплением?**
 - Да.
 - **Могут ли усиленные ассасины или диверсанты отравить епископов?**
 - Да.
 - **Могут ли неусиленные ассасины или диверсанты отравить рыцарей?**
 - Да.