

КНИГА НОВОБРАНЦА

1 на 1* – 30 минут

ВОЛЬНО, СОЛДАТ!

Книга новобранца познакомит вас с основными правилами «Храбрых солдатиков». В этой игре вы возглавите отряд пластмассовых фигурок и поведёте его в бой.

Каждый ход вы будете отдавать своим бойцам приказы с помощью специальных жетонов .

Ломайте солдатиков противника, чтобы победить!

* Чтобы сыграть **вчетвером**, прочитайте раздел «**2 НА 2**» в книге модулей (с. 4).

ПОДГОТОВКА



Внимание, новобранцы!
Сейчас я расскажу вам
всё, что необходимо
знать в первом бою!



Чтобы начать,
вам понадобятся
только те компо-
ненты, которые
перечислены
на обороте этой
книги.



В «Храбрых солдатики» можно играть где угодно, хоть на столе, хоть на полу, однако поверхность должна быть такой, чтобы фигурки располагались устойчиво и всем игрокам было удобно их брать. Для начала определите границы **игровой области**. Они должны быть чётко обозначены: например, рядом книг, краем стола или рисунком на ковре. Именно в пределах игровой области и состоится эпичное сражение! Оставьте поблизости место для прочих игровых компонентов, как показано на иллюстрации выше.

1 ИГРОВАЯ ОБЛАСТЬ

После того как вы определите границы игровой области, вам нужно превратить её в поле боя! Для этого добавьте в неё элементы ландшафта, по возможности поровну распределив их между сторонами обоих игроков в областях, заштрихованных на иллюстрации выше.

А ЛАНДШАФТ

Добавьте хотя бы один предмет в каждую из заштрихованных областей . Можете использовать что угодно: кружки, фрукты, коробки, свою кошку и многое другое.

Все элементы ландшафта должны быть выше фигурок солдатиков.



Если под рукой мало подходящих предметов, используйте крышку и дно от коробки с игрой.



Вне заштрихованных областей вы можете расположить ещё несколько предметов, которые ниже фигурок солдатиков, например ключ, карандаш или кошачью игрушку.



Все элементы ландшафта считаются препятствиями. **Солдатики не могут передвигаться через препятствия** и должны идти в обход. Препятствия могут блокировать линию видимости (см. **ДОСТУПНЫЕ ЦЕЛИ** на с. 7).

Б ЖЕТОНЫ РАССТАНОВКИ

Поместите **4 жетона расстановки** от 1 до 4 номерами вверх.

2 КОМПОНЕНТЫ

В ШКАЛА БОЯ И МАРКЕР ФЛАГА

Соедините **2 карты шкалы боя** с и рядом с игровой областью так, чтобы составить единую **шкалу боя**. Поместите **маркер флага** в центр шкалы.



На шкале отмечается количество солдатиков, которых вы сломали. За каждого сломанного солдата противника маркер флага передвигается на 1 деление в сторону вашей ячейки победы.

Г ОБЩИЙ ЗАПАС

Положите все компоненты для обоих игроков в общий запас рядом с игровой областью:

- ★ 5 кубиков атаки
- ★ Кубик гранаты
- ★ Кубик снайпера
- ★ 2 жёлтых и 1 красный шнур передвижения
- ★ 2 зелёных жетона передвижения
- ★ Жетоны
- ★ Жетоны
- ★ 8 квадратных жетонов с номерами от 1 до 4
- ★ Катапульту и жетон мины

3 ШТАБ

Выберите ваш цвет: **зелёный** или **жёлтый**.
Возьмите **большую карту генерала**  этого цвета.

- А** Положите карту генерала перед собой лицом вверх.
 - Б** Положите **1 карту ящика** вашего цвета слева от вашего генерала. Поместите **3 жетона приказа**  вашего цвета на крышку ящика.
 - В** Положите **1 большую карту пехотинца**  вашего цвета и ещё **1 любую большую карту солдата**  справа от вашего генерала. Обе карты должны лежать стороной  вверх. Вам пока что не понадобится сторона .
- Особые действия разных солдатиков подробно описаны на странице 10 этой книги.**

- Г** Возьмите по **2 фигурки солдатиков** вашего цвета и поместите их на соответствующие карты.

*Пример штаба **жёлтого** игрока.*



Уберите все неиспользованные компоненты в коробку с игрой — они вам не понадобятся.

Крышка ящика

Дно ящика

КАРТА ГЕНЕРАЛА  (лицо)

Тип (генерал)

Название



Действие

КАРТА СОЛДАТИКА  (лицо)

Здоровье

Защита

Тип (солдатик)

Звание

Фигурка

Название



Особое действие

Действия

4 ПЕРВЫЙ ИГРОК

Подбросьте **жетон первого игрока** , чтобы определить первого игрока. Он берёт этот жетон и помещает его на карту своего генерала.



ХОД ИГРЫ



Да начнётся бой!

Сражайтесь из всех сил, однако помните, что вы с противниками из одной пластмассы и в конце игры вернётесь в общую коробку. Не стоит ссориться, если шнур чуть-чуть не достаёт до фигурки или если кто-то случайно сдвинул элемент ландшафта.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игрок побеждает, если выполняется одно из следующих условий:

- ★ До конца 3-го раунда маркер флага достиг его ячейки победы на шкале боя.

или

- ★ В конце 3-го раунда маркер флага сдвинут от центра в сторону его ячейки победы на шкале боя.



РАУНД

Каждый раунд состоит из 2 фаз:

- ★ **ПОДГОТОВКА К РАУНДУ**
- ★ **ХОДЫ ИГРОКОВ**

ПОДГОТОВКА К РАУНДУ

1 РАССТАВЬТЕ СВОИХ СОЛДАТИКОВ

Это действие выполняется, только если в штабе игрока есть хотя бы 1 солдатик.

В первом раунде это действие выполняется всегда. Перемешайте **8 квадратных жетонов** с номерами от 1 до 4 лицом вниз и положите их стопкой в общий запас.

Начиная с первого игрока, по очереди переворачивайте по 1 квадратному жетону и размещайте по 1 фигурке из своего штаба в игровую область. Чтобы разместить фигурку, приложите к **жетону расстановки** с таким же номером, что и перевернутый вами жетон, 1 жетон передвижения. Длина жетона передвижения соответствует зелёному расстоянию. Можете разместить фигурку как угодно, но её основание должно касаться жетона передвижения. Переворачивайте жетоны из запаса, пока все солдатики из штабов не окажутся в игровой области.



Пример

Зелёный игрок взял жетоны **2** и **4**, а **жёлтый** — **3** и **4**.



Вы можете столкнуться с врагом лицом к лицу в самом начале боя. Будьте бдительны!

Как только вы расставите солдатиков, сложите все квадратные жетоны стопкой в общий запас лицом вниз, на случай если в следующем раунде вам снова придётся делать расстановку.

2 ВОЗЬМИТЕ СВОИ ЖЕТОНЫ ПРИКАЗА

Каждый игрок берёт жетоны приказа и помещает их на своего генерала:

А По 1  с каждого **своего солдата** в игровой области.

Примечание. В первом раунде у вас будет только этот жетон. Жетоны , описанные в пунктах **Б** и **В**, станут доступными только со второго раунда.

Б Не более 1  с каждого **своего солдата** в игровой области.

В Все  со дна своего ящика.

Не перепутайте крышку и дно своего ящика! В начале игры жетоны будут лежать только на крышке. На дне ящика жетоны окажутся, только когда один из ваших солдатиков будет сломан.



У вас будет только 1 жетон  в первом раунде, так что бой продлится недолго!

Когда вы возьмёте третий жетон  с крышки ящика, начнётся **последний раунд** игры. Не теряйте времени зря!

3 ВЕРНИТЕ ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА

Первый игрок возвращает жетон  в общий запас и совершает свой первый ход в этом раунде.

ХОД

Игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока. Ход состоит из следующих этапов:

1 ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

2 ПРИКАЗ

3 КОНЕЦ ХОДА

1 ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Выберите 1 из своих солдатиков в игровой области и передвиньте его на жёлтое расстояние , как описано ниже.

- 1 Возьмите жёлтый шнур  и приложите его конец к основанию фигурки.
- 2 Протяните другой конец шнура в любом направлении. Он может изгибаться, однако один из его концов должен всегда касаться основания фигурки. Во время передвижения ни шнур, ни фигурка не могут оказаться вне игровой области.
- 3 Передвиньте фигурку в любое место вдоль шнура.



Вы не обязаны передвигать фигурку на всю длину шнура. **Вы можете и вовсе не двигать её!**

Вы обязаны огибать все элементы ландшафта.

Пример

Зелёный игрок хочет спрятать своего пехотинца за элементом ландшафта. Для этого он решает передвинуть фигурку на середину шнура.



Передвижение играет важную роль на поле боя. Прячьтесь от противника и внезапно нападайте на него из укрытия!

2 ПРИКАЗ

Выберите 1 из своих солдатиков в игровой области и поместите рядом с его фигуркой **1 жетон**  с карты вашего генерала. Затем выберите 1 из ДЕЙСТВИЙ на карте этого солдатика:

- ★ АТАКА
- ★ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ
- ★ ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ



Даже если на вашей карте генерала несколько жетонов , на этом этапе вы можете использовать только 1.



ВНИМАНИЕ! Этот этап хода **обязателен**. Вы можете пропустить его, только когда на карте вашего генерала не осталось жетонов .

АТАКА

Чтобы атаковать солдатика противника, выполните следующие действия:

- 1 Выберите **доступную цель** и объявите об этом противнику.

ДОСТУПНЫЕ ЦЕЛИ



Фигурка считается **доступной целью**, если её голова целиком видна с позиции атакующей фигурки. Другими словами, если вы можете провести воображаемую линию от головы атакующей фигурки до головы объекта атаки, не пересекая элементы ландшафта, то цель считается **доступной**.

Для атаки нет ограничения по расстоянию: вы можете атаковать любую фигурку противника в игровой области.



2 Бросьте 5 кубиков атаки в первый раз.

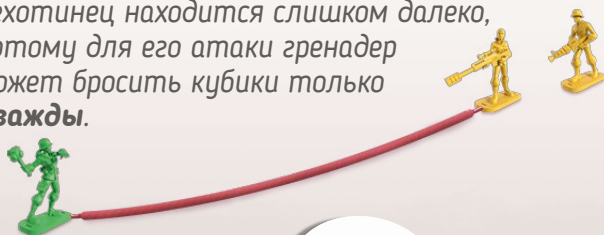
- ★ Затем вы можете **1 раз** перебросить все или несколько кубиков, чтобы улучшить результат броска.
- ★ Если цель находится в пределах дальности красного шнура  от атакующей фигурки, вы можете **ещё 1 раз** перебросить 1 кубик, независимо от того, перебрасывали вы его ранее или нет.

ДАЛЬНОСТЬ

Дальность определяет расстояние, на котором совершается атака или действует эффект. Когда вам нужно проверить дальность, возьмите шнур указанного цвета (жёлтый  или красный ) и протяните его напрямую от основания вашей фигурки до другой фигурки или игрового компонента **над всеми элементами ландшафта**. Солдатик находится в **пределах дальности**, если шнур достаёт до его фигурки.

Пример

Жёлтый снайпер находится в пределах дальности  от **зелёного** гранадера, поэтому гранадер может **трижды** бросить кубики для атаки жёлтого снайпера. **Жёлтый** пехотинец находится слишком далеко, потому для его атаки гранадер может бросить кубики только **дважды**.



3 Проведите атаку после всех перебросов кубиков с учётом символов, упомянутых ниже:



Нанесите урон противнику

Если количество попаданий  меньше значения защиты цели или равно ему, то **ничего не происходит**. Не повезло.

Если количество  больше значения защиты цели, вы уменьшаете её здоровье: поместите на карту цели столько жетонов , на сколько количество  превысило защиту.

ЗАЩИТА

У каждой фигурки есть базовая защита, указанная в верхнем левом углу её карты на . Фактическая защита фигурки равна её базовой защите, уменьшенной на 1 за каждый жетон ослабления  на её карте.

У фигурки может быть сколько угодно , но её защита не может быть меньше 0.

Пример

Зелёному игроку выпало 4 . Фактическая защита **жёлтого** снайпера равна 3 , поэтому он теряет 1 здоровье.



Жёлтый игрок берёт 1  из общего запаса и помещает жетон на свою карту снайпера.

СЛОМАННЫЕ СОЛДАТИКИ

Если количество  на карте солдата равно или больше его здоровья, то солдатик **сломан**. Когда один из ваших солдатиков ломается, выполните следующие действия:

- ★ Уберите его фигурку из игровой области и поместите её обратно на его карту в вашем штабе.
- ★ Положите все  с этой фигурки на **дно вашего ящика**.
- ★ Верните все жетоны с карты этой фигурки (например,  и ) в общий резерв.
- ★ Передвиньте маркер флага  на одно деление в сторону ячейки победы противника.

Разгром! Если сломанный солдатик был последней фигуркой вашего цвета в игровой области, передвиньте маркер флага на ещё 1 деление в сторону ячейки победы противника и немедленно завершите раунд.

Примечание. Сломанные солдатики не находятся в игровой области и не считаются доступной целью для атаки.

Будьте внимательны: если вы сломаете собственного солдата (ой, граната), ваш противник приблизится к победе!



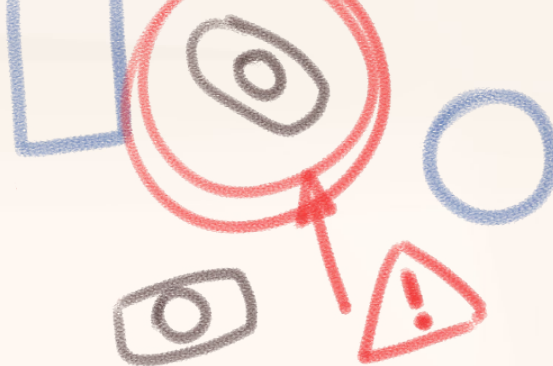
Примените особую способность

За каждую молнию ⚡, данные удалены
данные удалены солдатик данные
удалены данные удалены данные



Стоять! Этот раздел правил засекречен. Особые способности вам пока недоступны. Считайте выпавшие на кубиках ⚡ пустыми гранями.

удалены данные удалены данные
удалены данные удалены данные
удалены полное уничтожение.



ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Передвиньте своего солдатика, как описано на странице 6.



Отдав такой приказ, вы можете передвинуть солдатика, которого уже перемещали на этапе **1 ПЕРЕДВИЖЕНИЕ**, или другого. Решать вам.



ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ

Выполните особое действие своего солдата, указанное на его карте, настолько полно, насколько это возможно.



На поле боя у каждого солдата своя задача.

ПЕХОТИНЕЦ

Разведка. Возьмите из общего запаса 2 жетона и положите их на 1 или 2 карты солдатиков противника. **Они необязательно должны быть доступными целями.** Эти жетоны ослабляют защиту солдатиков.



SCOUT

Place up to 2 on your opponents.

СНАЙПЕР

Дерзкий выстрел. Выполните атаку по доступной цели, добавив кубик снайпера к 5 кубикам атаки . Кубик снайпера можно перебросить, как другие кубики атаки, однако его результат не может быть изменён никакими эффектами.

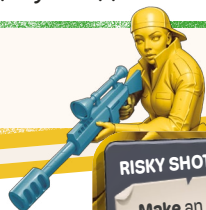
При проведении атаки примените эффект выпавшей грани, даже если он не пойдёт вам на пользу:



Снайпер помещает 2 на свою карту.



Снайпер помещает 1 на свою карту.



RISKY SHOT

Make an Attack with the Sniper die.

СВЯЗИСТ



MORTAR SHOT

Use the Catapult.

Миномётный обстрел. Возьмите из общего запаса катапульту и установите её на краю игровой области как можно ближе к связисту. Вы можете нацелить её в любом направлении. Поместите в катапульту жетон мины и выстрелите им на поле боя. Все фигурки (ваши и противника) в пределах дальности от упавшей получают . Дальность и количество будут указаны на выпавшей стороне.

ГРЕНАДЕР



THROW A GRENADE

Use the Grenade die.

Бросок гранаты. Приложите зелёный жетон передвижения к основанию фигурки гранатомётчика и поместите на него кубик гранаты . Щелчком отправьте кубик в сторону фигурок противника. **Он должен прокатиться!** Все фигурки (ваши и противника) в пределах дальности жёлтого шнура от кубика получают столько урона, сколько выпало на кубике: 3, 5 или 7. Если выпал только ваш гранатомётчик получает 7 , независимо от его дальности от кубика.

Если или упали со стола — вы промахнулись. Если они уронили фигурку — верните её на прежнее место.

ВАЖНО! При миномётном обстреле и броске гранаты вам не нужно выбирать только доступные цели. Это очень мощные орудия!



Я разрешаю каждому за игру сделать по 1 тренировочному миномётному обстрелу и броску гранаты. Объявите, что практикуетесь, и игнорируйте результат такого действия.

3 КОНЕЦ ХОДА

Проверьте условия в указанном порядке и выполните соответствующие действия:

- ★ Маркер флага  достиг любой ячейки победы на шкале боя.

Один из игроков победил! Переходите к фазе **КОНЕЦ ИГРЫ**.



- ★ На картах генералов или крышках ящиков обоих игроков не осталось жетонов .

Значит, закончился 3-й раунд. Переходите к фазе **КОНЕЦ ИГРЫ**.

- ★ На картах генералов не осталось жетонов , но у игроков ещё есть хотя бы по 1 такому жетону на крышках ящиков. Раунд закончился, но игра продолжается! Переходите к фазе

ПОДГОТОВКА К РАУНДУ на с. 5.

- ★ На карте генерала хотя бы у одного игрока есть жетоны . Раунд не закончился, наступает ход противника. Игрок, у которого не осталось  на генерале, всё равно совершает свой ход, но выполняет только **1 ПЕРЕДВИЖЕНИЕ** и **3 КОНЕЦ ХОДА**, пропуская **2 ПРИКАЗ**.

ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА

Игрок, который первым потратит все свои жетоны  в текущем раунде, берёт  из общего запаса. В следующем раунде он будет первым игроком.



Даже если у вас закончились жетоны , обязательно совершайте свои ходы, чтобы прятать ваших солдатиков от противника. Подкрепление прибудет в следующем раунде!

КОНЕЦ ИГРЫ

Проверяйте условия победы в указанном порядке, пока одно из них не выполнится. Игрок, который выполнил условие, побеждает!

- ★ Маркер флага  на шкале боя находится в вашей ячейке победы.

- ★ В конце 3-го раунда маркер флага  на шкале боя сдвинут от центра в сторону вашей ячейки победы.

- ★ Если маркер флага  находится в центре шкалы боя, то побеждает игрок, у которого осталось меньше солдатиков в игровой области. В случае ничьей побеждает тот, у кого на картах солдатиков меньше всего . Если ничья сохраняется, оба игрока побеждают.

Победитель повышается до **ГЕНЕРАЛА КОРОБКИ С ИГРУШКАМИ!**



После того как вы освоите основные правила, можете усложнить и разнообразить игру с помощью книги модулей или столкнуться с новыми вызовами, заглянув в книгу миссий. А ещё вы можете продолжить играть по обычным правилам, испытывая новых солдатиков и меняя ландшафт.



КОМПОНЕНТЫ

Чтобы начать игру, вам понадобятся компоненты, перечисленные на этой странице.



КНИГА НОВОБРАНЦА



x1 **МАРКЕР ФЛАГА**



x10 **ФИГУРКИ СОЛДАТИКОВ**
(5 зелёных, 5 жёлтых)

БОЛЬШИЕ КАРТЫ



x4 **ГЕНЕРАЛЫ**



x10 **СОЛДАТИКИ**



x4 **ПАМЯТКИ**

МАЛЕНЬКИЕ КАРТЫ



x4 **ЯЩИКИ**



x2 **ШКАЛА БОЯ**

КУБИКИ



x5 **КУБИК АТАКИ**



x1 **КУБИК СНАЙПЕРА**



x1 **КУБИК ГРАНАТЫ**

ЗЕЛЁНЫЕ ЛИСТЫ С ЖЕТОНАМИ



x1 **ЖЕТОН МИНЫ**



x4 **ЖЕТОНЫ РАССТАНОВКИ**



x8 **КВАДРАТНЫЕ ЖЕТОНЫ С НОМЕРАМИ**



x2 **ЖЕТОНЫ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ**



x6 **ЖЕТОНЫ ПРИКАЗОВ**
(3 зелёных, 3 жёлтых)



x1 **ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА**



x20 **ЖЕТОН УРОНА**



x11 **ЖЕТОНЫ ОСЛАБЛЕНИЯ**



x3 **ШНУРЫ**



x1 **КАТАПУЛЬТА**

Другие компоненты оставьте в коробке, пока не ознакомитесь с продвинутыми правилами из книги модулей.