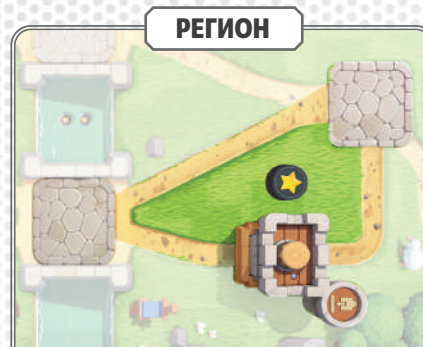


Контроль над регионом



Регион — это закрытая область, окружённая дорогами и базами.

За контроль над регионами вы получаете награды.

Заняв все базы, окружающие регион, вы немедленно получаете контроль над ним.

Возьмите **все награды**, лежащие в центре этого региона, и положите их рядом со своей подставкой, чтобы противник их видел. Они останутся у вас до конца партии, даже если вы потеряете контроль над регионом.

Внимание:

- ♦ В один ход можно получить контроль над несколькими регионами.
- ♦ Получив контроль над регионом, в котором нет наград, вы не получаете награду.

Пример.

Выставляя воина **1**, вы «закрываете» воина противника и занимаете все базы в регионе.

Вы получаете 3 награды **2**, лежащие в центре этого региона, и кладёте их рядом со своей подставкой. Так вы становитесь на шаг ближе к победе по количеству наград.



Конец игры

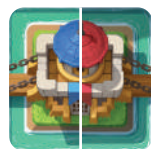
Игра немедленно заканчивается, когда происходит следующее:

ЗАХВАТ ВРАЖЕСКОГО ШТАБА

Выставив своего воина на штаб противника, вы немедленно побеждаете в игре.

Внимание: если на поле боя у противника есть несколько штабов, для победы вам достаточно захватить только один.

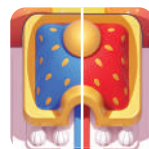
ВНЕШНИЙ ВИД ШТАБОВ НА РАЗНЫХ ПОЛЯХ БОЯ:



Двор замка



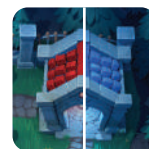
Тропический бассейн



Воздушный замок



Вулкан в джунглях



Проклятое кладбище



Карибское море



Объект МКС



Линия фронта

ВЫПОЛНЕНИЕ ЦЕЛИ ПО НАГРАДАМ



Если вы получили **столько наград**, сколько указано в цели поля боя, вы немедленно побеждаете в игре.

Игра также заканчивается, если участник не может взять или выставить воина. В таком случае сравните количество наград. Побеждает тот игрок, у которого их больше.

В случае ничьей проигрывает тот участник, из-за которого закончилась партия.

Разработчики: Паоло Мори и Алессандро Цуккини.

Художник: Поль Мафайон.

Авторы и благодарности: www.rprod.com/en/toy-battle/credits

© REPOS PRODUCTION 2025. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium • www.rprod.com

Данный материал предназначен для развлекательных целей.



«Война — слишком серьёзное дело, чтобы доверять её военным»
Жорж Клемансо

«Давайте доверим её игрушкам!»
Кряква, утка-викин

ИГРА ПАОЛО МОРИ И АЛЕССАНДРО ЦУККИНИ

Битва игрушек разгорается на суше и на море, в облаках и в космосе! Войска нуждаются в вас!

Управляйте своими воинами и применяйте их эффекты, чтобы получить преимущество над противником. Ваша задача — захватить вражеский штаб или получить как можно больше наград за контроль территорий.

Готовьтесь к яростной схватке!

Состав игры



48 жетонов воинов



4 планшета поля (8 полей боя)



16 фишек наград



2 подставки для жетонов



2 органайзера



памятка игрока



Чтобы учесть все виды дальтонизма, синие и красные жетоны воинов и символы целей на полях сделаны различными по форме. На обратной стороне жетонов также указан особый символ.



Синий



Красный

Подготовка к игре

1 Выберите 1 из 8 полей боя.

Внимание: в первой партии рекомендуем использовать «Двор замка» (изображён ниже).

Положите поле боя между собой и противником так, чтобы перед каждым из вас был один из символов: .

Символ отражает цвет ваших воинов и показывает необходимое для победы количество наград.

2 Поместите 1 фишку награды на каждую точку поля с . Уберите оставшиеся награды в коробку.

3 Каждый игрок берёт подставку для жетонов.

4 Каждый игрок перемешивает жетоны воинов своего цвета лицевой стороной вниз. Это его запас.

5 Каждый игрок убирает 4 случайных жетона воинов из своего запаса в коробку. Они не используются в этой партии.

6 Случайным образом выберите первого игрока. Он берёт 3 воинов из своего запаса и помещает их на подставку. Второй участник помещает на подставку 4 воинов.

7 Оставьте место для сброса рядом с полем боя. **Внимание:** в первых партиях рекомендуем использовать памятку игрока (в ней описаны все типы воинов и полей боя).

Синий игрок ходит первым, поэтому берёт только 3 воинов.



СТРУКТУРА ПОЛЯ БОЯ:

- Штаб.
- База.
- Дорога.
- Цель по наградам.
- Особая база.

Игровой процесс

Игра состоит из нескольких ходов и заканчивается в 1 из 3 случаев: когда один из игроков захватывает штаб противника; когда кто-либо выполняет цель по наградам или больше не может выполнять действия.

Важно: в правилах и памятке игрока термин «база» относится и к особым базам. Штаб не считается базой.

ВОИН

У каждого жетона воина 3 копии. Сила воина варьируется от 1 до 7, также воин может быть джокером (). У большинства воинов есть особый эффект.



Структура хода

Начиная с первого игрока, участники ходят по очереди и выполняют одно из двух действий, пока партия не завершится:

ВЗЯТЬ 2 ВОИНОВ

Возьмите 2 любых воинов из своего запаса и поместите их на подставку.

На подставке может быть не более 8 воинов.

Если у вас уже 8 воинов, вы не можете выполнить это действие.

Внимание: если в вашем запасе 1 воин или на вашей подставке осталось 1 место, вы можете выполнить это действие, взяв только 1 воина.

ВЫСТАВИТЬ 1 ВОИНА НА ПОЛЕ БОЯ

Выберите 1 из воинов на вашей подставке и поместите его в ячейку поля боя, следуя правилам размещения (см. с. 4). Эта ячейка считается занятой вами.

Примените эффект воина (если есть), затем, если это особая база, примените эффект базы (см. памятку игрока).

Внимание: рекомендуем не использовать эффекты особых баз в первых партиях. Считайте их обычными базами.

Правила размещения

Выполняя действие **ВЫСТАВИТЬ 1 ВОИНА НА ПОЛЕ БОЯ**, учитывайте 2 правила, описанные ниже.

ДОСТУПНЫЕ ЯЧЕЙКИ

Воинов можно размещать в следующих ячейках:

- ◆ пустая база;
- ◆ база, занятая **любым** вашим воином;
- ◆ база, занятая воином противника, сила которого **строго меньше** силы вашего воина;
- ◆ штаб вашего противника (в свой штаб воинов выставлять нельзя).

Выставляя воина на занятую базу, помещайте его жетон поверх прочих жетонов в этой ячейке.

Количество воинов на одной базе не ограничено, но **занимает базу только ОТКРЫТЫЙ** (верхний в стопке) воин. Просматривать жетоны воинов в стопке можно, но нельзя менять их порядок.

Внимание: рекомендуем выкладывать жетоны воинов так, чтобы значение их силы было обращено к противнику.

СВЯЗЬ СО ШТАБОМ

Воина можно выставить только в ячейку поля, **связанную с вашим штабом**. То есть от вашего штаба к ячейке, в которую вы хотите выставить воина, должна вести **непрерывная дорога**, проходящая только через **занятые вами базы**.

Важно: пустые или занятые противником базы разрывают связь с вашим штабом.

Пример.

Ваш штаб **1** связан с базой **3**, потому что их соединяет дорога **А**, проходящая через занятую вами базу **2**. Следовательно, вы можете выставить воина в ячейку с этой базой.

Однако ваш штаб **1** не связан с базой **5**, потому что на ведущей к ней дороге **Б** находится база **4**, занятая вашим противником. Следовательно, вы не можете выставить воина в ячейку с этой базой.

