

WARHAMMER
40,000

ЗАВОЕВАНИЕ

Карточная игра



Правила игры

© "Phantom" 2014
Для некоммерческого использования.

В темное тысячелетие

В мрачной темноте далекого будущего есть лишь одно – война. Глубоко в Сегменте Ультима, недавно обнаруженный сектор Траксис, богатый как на ресурсы, так и на артефакты, утраченные с давних веков технологии. Чтобы заполучить эти сокровища, Империя людей ввязалась в кровавый конфликт по всему сектору, отчаянно отбрасывая назад волны демонов и инопланетных рас. Порочные силы Хаоса заняты грабежом и осквернением, продвигая свои личные лишь ему ведомые мотивы по завоеванию. Тем временем, всевозможные инопланетные расы стараются возвести свои империи, сменяя на своем пути тех, кто осмеливается им противостоять на достижении их цели.

Единственное, в чем нет сомнения – кровь будет пролита, появятся новые чемпионы, а победитель будет только один.

Обзор игры

Вархаммер 40000: Завоевание – игра-противостояние двух игроков, которые сражаются за сектор галактики. Каждый игрок получает под свой контроль военачальника, и вооруженные силы под его командованием. С их помощью игрок в серии сражений, старается одержать контроль над ключевыми планетами. Играя тактически и стратегически, игроки должны привести к завершению начавшийся конфликт, планируя и готовя свои шаги для дальнейших поворотов в военной компании.

Назначение этой книги

Книга с правилами написана как вводный курс в игру **Вархаммер 40000: Завоевание**. Ознакомившись с игрой с помощью этой книги, вы сможете провести первые игры. Также в конце книги есть правила по созданию своих собственных игровых колод. Полный свод правил Вы сможете найти в книге Справочник по Правилам **Вархаммер 40000: Завоевание**, в котором раскрыты бо-

лее сложные темы: взаимодействие с текстом на картах, разрешение конфликт по времени взаимодействия карт, более глубокий разбор фаз хода игрока. Новым игрокам рекомендуется начать игру с этой книги, и только после нескольких игр перейти к Справочнику по Правилам.

Первая игра

Советуем игрокам использовать готовые стартовые колоды, которые можно найти в коробке с игрой.

Стартовая колода **имперской гвардии** включает в себя: Полковник Стракен, все карты космических десантников (№31-54), и по одной копии каждой из нейтральных карт (№169-174)



Стартовая колода **орков** включает в себя: Военачальник Наздрег, все карты орков (№54-76), и по одной копии каждой из нейтральных карт (№169-174)



Живая карточная игра

Вархаммер 40000: Завоевание – игра на двух игроков, в которую вы можете начать играть при помощи содержимого стартового игрового набора.

Помимо этого, **Вархаммер 40000: Завоевание** является живой карточной игрой (ЖКИ) – то есть Вы сможете узнавать и вносить изменения в колоду Ваших карт при помощи новых, регулярно выходящих расширений из 60 карт, называемых Военная группа, а также крупных дополнений к игре. Таким образом игра дает Вам огромный выбор разнообразных вариантов построения и стиля игры в просторном мире Вархаммер 40000.

В отличии от коллекционных карточных игр, ЖКИ продается в полном комплекте карт без случайной вероятности упустить ту или иную игровую карту.

Также вы можете попробовать стартовые колоды любых других фракций, взяв карты по тому же принципу как и выше, плюс по 1 копии каждой из нейтральных карт.



222 игровые карты
2 справочных карты

Состав игры

В игре присутствуют следующие компоненты.



10 карт планет



40 карт-жетонов



жетон первой планеты



30 жетонов ресурсов



30 жетонов повреждений



жетон инициативы



2 диска отдачи приказов

Фракции

В базовую игру входят стартовые колоды семи фракций, а также нейтральные карты, которые можно применять в любой из фракций.

- | | |
|--------------------|---------------|
| Космический десант | Темные эльдры |
| Звездная гвардия | Эльдары |
| Орки | Тау |
| Хаос | |

Две дополнительные фракции будут представлены в будущих обновлениях игры: жуткие Некроны, которые способны контролировать души своих противников, и беспощадные Тираниды, пожирающие все на своем пути.

Некроны

Тираниды

Сборка диска

Для сборки диска по отдаче приказов, Вам понадобится пластиковый штырь, на который следует надеть диск для приказов, согласно рисунка, представленного ниже.



1: Ключевые концепции

В этом разделе рассмотрены ключевые концепции игры, которые будут повсеместно сопровождать Вас.

Золотое правило

Если текст на самой карте противоречит тексту правила (в этой книге или Своде правил), текст на карте имеет главенство.

Выигрыш и проигрыш

Вархаммер 40000: Завоевание – представляет собой военную кампанию по борьбе за галактический сектор Траксис. Выиграв ключевые планеты, игрок занимает доминирующую позицию в борьбе, и тем самым выигрывает в игре.

На каждой из планет представлены один, два или три типа символов. Это ресурсы, укрепления и технологии. Они представлены в верхнем левом углу возле заголовка карты.

Эти символы не имеют внутриигровых способностей, и применимы для идентификации типов планет, а также для отслеживания «*три одного типа*», что необходимо для победы в игре.

Каждый раунд происходит сражение на планете, которая обозначена жетоном «первая планета», чтобы разрешить кон-

фликт, кому из игроков достанется планете для установления победы. Карты с планетами игроки собирают вне игровой зоны, но на видимости, чтобы видеть, сколько планет в наличии у игрока. Игрок сразу же получает победу, если у него есть в наличии 3 планеты, на которых символы одного типа.

Мгновенный проигрыш (Гибель военачальника)

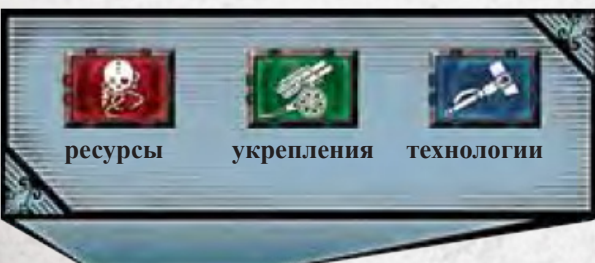
Если военачальник игрока побежден (столько же или больше повреждений чем у него очков здоровья), его карточка переворачивается стороной «Окровавлен». Если военачальник игрока в таком положении и побежден, игрок незамедлительно проигрывает в игре.



здоровый военачальник



окровавленный военачальник



Мгновенный проигрыш (Нет карт в колоде)

Если в базовой колоде игрока не осталось карт, он сразу же проигрывает в игре.

Подсказка

Вы можете начать первые игры без использования текста с описанием способностей на картах. Новые игроки, не знакомые еще с ЖКИ могут сперва сыграть (по крайней мере первые один или два раунда) не углубляясь в текст карт, ознакомившись лишь с механикой хода. Затем, игроки разобравшись с механикой, смогут получить больше удовольствия от игры углубляясь в ее особенности.

2. Начальная расстановка

Подготовка к игре *Вархаммер 40000: Завоевание* включает в себя следующие шаги:

1) Выбор военачальников и колод. Каждый игрок выбирает себе для игры по одной колоде. На стол он ложит перед собой карточку своего военачальника здоровой стороной вверх, в зоне, которая будет обозначать его штаб-квартиру (ШК).

2) Перетасовка колод. Каждый игрок хорошо тасует свою колоду без жульничества. Затем, каждый игрок располагает свою колоду в ШК рядом со своим военачальником.

3) Расстановка планет. Перетасуйте 10 карточек с планетами, и выложите 7 из них в линию рубашкой вверх, посередине стола между игроками.

Оставшиеся 3 карточки, не глядя на них, уберите в коробку из-под игры.

4) Определение инициативы. Определите случайным образом, кто из игроков начнет игру первым, вручив выигравшему игроку инициативу соответствующий жетон.

5) Открывание планет. Игрок с жетоном инициативы поворачивает лицом вверх первые пять планет, начиная с первой планеты



карта планеты

по его левую руку, оставляя 2 последние планеты рубашками вверх. Затем, он кладет жетон первой планеты на дальнюю карточку от его левой руки.

6) Установка диска отдачи приказов.

Каждый игрок достает из коробки, и кладет перед собой диск отдачи приказов.

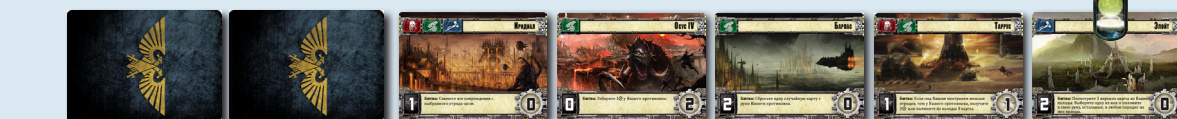
7) Подготовка склада жетонов. Положите в жетоны отрядов, жетоны ресурсов и повреждений на склад, из которого оба игрока смогут их легко достать во время игры.

8) Набор начальной руки. Каждый игрок берет с верха колоды карты, количество которых указано на карточке его военачальника. Игрок может взять один муллиган (смотрите *Справочник по игре* стр. 11), если его не удовлетворяет его начальная рука.

9) Начальные ресурсы. Каждый игрок берет жетоны ресурсов, равные указанному числу начальных ресурсов на карточке его военачальника. Их он размещает в своем хранилище ресурсов. Начальная рука и ресурсы обозначены внизу карточки каждого из военачальников.



Рекомендованная игровая зона



Максим



Алексей



3. Последовательность фаз

Настольная игра Вархаммер 40000: За-воевание происходит по раундам. Каждый раунд состоит из четырех фаз. В некоторых фазах игроки действуют одновременно, в других же, только в последовательности.

Итак, по порядку:

1. Расстановка
2. Отдача приказа
3. Сражение
4. Штаб-квартира

Ниже описаны фазы в деталях.

Фаза 1: Расстановка

В этой фазе представлены сбор и вывод во-енных сил на позиции, в подготовке к воору-женному столкновению. Во время этой фазы каждый игрок может ввести в игру карты со своей руки.

Первым начинает игрок, который выиграл инициативу, и затем поочередно выклады-вают карты. В свой ход расстановки игрок может сделать нижеследующее:

- ☠ - ввести в игру одну карту со своей руки.
- ☠ - задействовать одну способность-действие с карты, следуя инструкциям, которые начинаются после выделенного жирным текста «Действие»: иницилируйте (смотрите *Справочник по игре*, стр. 3).
- ☠ - пас/пропуск фазы

Как только игрок в один из своих ходов рас-становки объявляет пасс, он больше не мо-жет делать ходы в этой фазе расстановки. Его оппонент может продолжить расстановку или тоже принять решение взять пасс. Как только оба игрока сделали пасс, фаза расста-новки завершена.

Ввод карты в игру

Для любой карты, которую вы желаете ввести в игру, нужно оплатить ее стоимость в ресур-сах. Делая это, игрок перемеща-



стоимость и тип

ет количество необходимых для оплаты жето-нов со своего хранилища на склад жетонов. Стоимость обозначена в виде числе в верхнем левом углу карты. Тип карты указан под ее стоимостью.

Когда игрок вводит в игру карту армия-отряд, он должен расположить ее со своей стороны стола напротив открытой ли-цом вверх планеты.

Когда игрок вводит в игру карту довесок, он дол-жен прикрепить ее (частично накрыв) к другой карте, игро-вому элементу, или участку игрового пространства. Как обозначено в описании карты **довесок**.

Когда игрок вводит в игру карту **поддержка**, он дол-жен расположить ее в райо-не своей штаб-квартиры. (Ряд карт выклады-вается позади его колоды и военачальника). Карты события не выкладываются. На каждой карте **событие** указано, когда ее можно ввести в игру. Когда игрок вводит в игру такую карту, он платит ее стоимость в ресурсах, реализует ее способность, а потом помещает карту в свою колоду сброса.



отряд выведен на планету

На готовы и истощена

Карты входят в игру в состоянии готовности, или на готовы (смотрит вертикально вверх). При проведении атаки, или применении определенных способностей карты, она пере-ходит в состоянии - **истощена** (повернута на 90 градусов, смотрит горизонтально). Истощенное состояние показывает, что карта приняла участие в действии, и не может быть ис-тощена вновь до тех пор, пока не будет возвраще-на в состояние готовности в игровой последова-тельности или же способностью другой карты.



карта на готовы



карта истощена

Фаза 2: Отдача приказа

Эта фаза отражает стратегический аспект военного конфликта в секторе Траксис. Во время этой фазы, каждый игрок, в тайне, отдает своему военачальнику приказ на высадку на одну из планет, чтобы осуществить стратегический демарш на этой планете. Затем, преобладающие вооруженные силы на каждой из планет, получают преимущества от планеты на этот раунд.

Фаза отдачи приказа разбита на два шага

- ☠ - передача приказа
- ☠ - борьба за преобладание

Шаг 1: Передача приказа

Во время этого шага каждый игрок в тайне отдает приказ своему военачальнику высадиться на одной из открытых планет. Это поможет игроку во время борьбы за преобладание над планетой, а также что в этом раунде идет битва на этой планете.

На своем диске командующего, каждый из игроков, в тайне, обозначает номер планеты, но которую отправится военачальник. Планета с жетоном всегда соответствует номеру 1, и по возрастающей, каждая следующая планета в линии карточек планет, следующее число на диске.

Игроки делают выбор планеты одновременно и в тайне. Обычно число от 1 до 5, но в более поздних раундах число планет, естественно, уменьшается.

После выбора и установки числа на диске, игроки одновременно открывают свои диски. Тот час игроки отправляют карточки военачальников, а также, если есть, все отряды из штаб-квартиры (может быть такое, что в ШК игрока могут быть только отряды невоеначальник, в результате правил игры или эффекта карты) на выбранную ими планету, выставляя карты перед картой планеты.

- ☠ - военачальник прибывает на планету в своем текущем состоянии (на готове или истощенный)
- ☠ - все остальные отряды, прибывшие с военачальником, прибывают на планету в истощенном состоянии (уже истощенные отряды прибывают истощенными).

Шаг 2: Борьба за преобладание

Во время этого шага игроки начинают борьбу за доминирование над каждой планетой. Эта борьба отражает контроль над ресурсами и влияние над планетой. Начиная с первой планеты, и продвигаясь далее по линии планет, проведите борьбу за преобладание над каждой из планет, основываясь на развернутых вооруженных силах каждого из игроков на этих планетах. Результаты могут быть следующими:

- ☠ - Если на планете присутствует только один военачальник в состоянии готовности, этот игрок автоматически выигрывает борьбу за преобладание на этой планете.
- ☠ - Если на планете присутствуют военачальники обоих игроков в состоянии готовности, или нет ни одного военачальника, то игрок с наибольшим количеством значков господства у отрядов в состоянии готовности на этой планете, получает преобладание. Если результат ничья, то никто из игроков не получает преобладания.

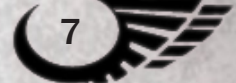


Когда игрок зарабатывает преобладание на планете, он получает с нее как оба, так и или, или же не получает, ресурсы и дополнительные карты. Если никто из игроков не выиграл борьбу за преобладание на планете, то улучшения с этой планеты игнорируются.



бонус в картах:
возьмите из колоды
указанное число карт

бонус в ресурсах:
возьмите из банка
указанное число жетонов



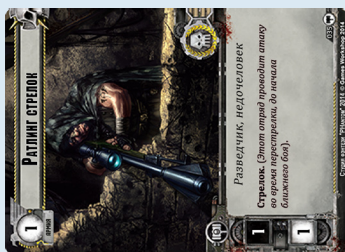
Расчет борьбы за преобладание



Пример №1: Когда на планете нет военачальников, Вы сравниваете только значки господства отрядов в состоянии готовности на планете. Максим выиграл в этой борьбе за преобладание, так как у его боевого танка *Леман Рус* больше значков господства (4) чем у сочетания *Ноб Гоффов* (0) и *шмалюки Наздрега* (1). Заметьте, что *ратлинг стрелок* не дает свой значок господства, так как он в истощенном положении.

Пример №2: Когда на планете есть один военачальник наготове, он автоматически выигрывает борьбу за преобладание. Максим выиграл борьбу за преобладание, так как он контролирует *Полковника Стракена*, единственного военачальника в готовности. Если бы на планете было два военачальника, они бы нейтрализовали влияние друг друга, и борьба бы шла по значкам господства отрядов, которые присутствовали на планете в состоянии готовности.

Максим



Максим



Алексей

Алексей

Фаза 3: Сражение

Фаза сражения отражает непосредственное столкновение армий на поле битвы. Эта тактическая часть игры, в которой игроки могут непосредственно вводить в бой свои военные силы для получения победы.

Во время этой фазы происходит битва:

- ☠ - на первой планете, и;
- ☠ - на каждой планете (после первой) где находится как минимум один военачальник.

На первой планете сражение происходит в первую очередь, а затем только остальные по линии из планет. На планетах, которые не выполняют один из выше указанных критериев, сражение не происходит.

В бою игроки применяют свои отряды на планете, чтобы атаковать отряды врага на этой же планете. Цель битвы – остаться единственным игроком, чьи отряды выжили после сражения.

Проведение битвы

Во время битвы игрок получает инициативу в том случае, если на начало боя его военачальник находится на этой планете. Если на начало боя на планете оба военачальника, или нет ни одного, то бой начинается тот игрок у кого на руках жетон инициативы. (Заметка: жетон инициативы не изменяет ее, если другой игрок получает инициативу в свои руки благодаря присутствию своего военачальника).

Бой происходит в виде серии боевых раундов. В начале первого боевого раунда (но, не в последующие этой же битвы) происходит перестрелка между отрядами. Начинает игрок, чья инициатива в этом бою, а затем поочередно между игроками. Игроки могут:

- ☠ - провести атаку отрядом в состоянии готовности, и у которого в описании есть ключевое слово Стрелок (смотрите проведение атаки на стр. 10), или;
- ☠ - сделать пас, если у него нет стрелковых отрядов.

В последующие после первого, и до конца битвы, начиная с игрока с инициативой, и поочередно, игроки могут делать:

- ☠ - проводить атаку с помощью отряда в готовности, или;

- ☠ - спасовать, если нет возможности провести атаку.

Если один из игроков сделал пас, то его противник может продолжать атаки, если есть отряды, или же он тоже пасует. Когда оба игрока совершили пас, поединок.

После того, как боевой раунд окончен (обычно, когда все отряды на планете истощены), каждый оставшийся отряд приходит в состояние готовности одновременно. Каждый игрок (начиная с того, что с инициативой) имеет один шанс вывести из боя любое число из своих оставшихся отрядов в свою штаб-квартиру. После вывода войск происходит новый боевой раунд.

Каждая возможность для проведения атаки или паса во время битвы называется ход в бою.

Если сейчас ход в бою игрока, а у его оппонента нет на планете отрядов, битва окончена, а игрок с оставшимися отрядами становится ее победителем (см. стр. 11).

Если ни у кого из игроков не осталось отрядов на планете, то битва оканчивается ничьей.



Проведение атаки

В атаке вы делаете следующие шаги:

- 1) Объявите атакующего.** Атакующий игрок выбирает один из отрядов на планете в состоянии готовности и истощает его для атаки. Этот отряд именуется «атакующий».
- 2) Объявите защитника.** Атакующий игрок выбирает вражеский отряд на этой же планете и объявляет атаку на него. Этот отряд именуется «защищающийся».
- 3) Результат атаки.** Нанесите повреждение защищающемуся, равное значению атаки (АТК) атакующего.



Распределение повреждения

Чтобы определить повреждение (от атаки или способности карты), делайте следующему:

- 1) Определите повреждение.** Положите на каждый отряд жетоны повреждения, равные нанесенному повреждению.
- 2) Щит.** Владельцы каждого из отрядов, получающих повреждение, могут использовать одну карту щита на один отряд, чтобы предотвратить весь или часть урона.
- 3) Получить повреждение.** Любое повреждение, которое не было предотвращено или перераспределено по иному, теперь расположено на отряде, но не более оставшихся у него очков здоровья. Любой повреждение, превышающие очки здоровья отряда – игнорируется. Если в этом шаге повреждений нет, то отряды остаются на том же уровне.

Щиты

Когда отряд атакуем или получает повреждение от эффекта, его владелец может сбросить с руки одну карту, на которой напечатаны иконки щитов, чтобы предотвратить урон. Число предотвращаемого повреждения равно числу напечатанных иконок щитов на сбрасываемой карте. Применяемая таким образом карта называется «карта-щит». Каждый раз, когда отряд получает урон, можно применить карту-щит, но не более одной за раз. Иконки щитов выглядят следующим образом:



Поврежденные отряды

Если у отряда-армии столько же (или больше) повреждения, сколько и очков здоровья, карта уничтожена, и перемещается в колоду сброса своего владельца.

Если у отряда-жетона столько же (или больше) повреждения, сколько и очков здоровья, карта уничтожена, и перемещается в склад жетонов.

Если у военачальника столько же (или больше) повреждения, сколько и очков здоровья, карта поворачивается стороной окровавлен и в истощенном положении. Когда военачальник переходит в новое состояние, все жетоны повреждения со здоровой стороны убираются. Любые довески на военачальнике остаются вместе с ним в его новом состоянии.

Если у окровавленного военачальника столько же (или больше) повреждения, сколько и очков здоровья, он побежден, а его владелец немедленно проигрывает в игре.



Победа в битве

Когда игрок выигрывает в битве, он может, в первую очередь, если хочет, использовать способность планеты - **Битва**.

Когда игрок одерживает **победу на первой планете**, он также получает ее как награду, и забирает в свой ряд трофеев. Выжившие из его отрядов на этой планете перемещаются в его штаб-квартиру, сохраняя свое текущее состояние (в готовности/истощенный), которое было на конец битвы. Жетон первой планеты остается на месте убранный карты с планетой; пока его не следует передвигать на новую планету.

Рекомендуется, чтобы игроки держали свои победные трофеи отдельно от колод сброса и общей игровой зоны. **Не забывайте, как только у игрока в трофее есть карточки с тремя разными планетами и общего типа, он сразу же выигрывает игру.** Если же исход битвы на первой планете завершается тем, что ни один из игроков не сохранил отряды на этой планете, то ни один из игроков не получает карту с планетой, она выводится из игры.

Когда игрок выигрывает битву на любой другой планете, его военачальник (если он был направлен на эту планету) возвращается в свою штаб-квартиру, сохраняя статус на конец битвы (в готовности/истощен). Планета остается в игре, а уцелевшие отряды остаются на этой планете, и также сохраняют свой последний статус.

***Стратегическая подсказка:** Очень сложно одерживать победы в каждой из битв, да и вам всего нужно одержать победу над тремя планетами с одинаковым типом. Вместо распределения своих сил по всем фронтам, определитесь с ключевым типом планет для вашей победы, и сфокусируйте на них свое внимание. Однако помните, что и Ваш противник будет стремиться к своей победе, учтите это, и дайте отпор, нарушив его продвижение к победе. Помните, даже если кампания обернулась против Вас, и надежды нет, Вы все еще можете выиграть, поймав и уничтожив вражеского военачальника.*

Отступление военачальника

Военачальник игрока может выйти из схватки сражения в любой момент, когда он может проводить атаку. Если игрок принимает такое условие, он переводит своего военачальника в истощенное состояние, и объявляет, что тот вместо атаки покидает сражение, и перемещает карточку в свою штаб-квартиру в истощенном состоянии. Это действие затрачивает боевой ход игрока, поэтому после этого другой игрок может совершить свой боевой ход. Таким способом покидать сражение могут только военачальники.

***Стратегическая подсказка:** Когда Ваш военачальник переходит в Окровавленное состояние, он теряет свою спец-способность, а если военачальник в этом состоянии будет повержен, то игрок сразу же проигрывает в игре. Когда Вам кажется, что ситуация в бою складывается против Вашего военачальника, разумнее отступить и вывести его из боя, чтобы он мог принять участие в другом поединке, и при более выгодных стратегических условиях.*





Пример битвы

Боевой раунд 1

1) Максим (играет за Имперскую гвардию) ведет в инициативе в этой битве. В бою не присутствуют стрелки, поэтому он сразу начинает с ближнего боя и истощает карточку рослый огрин, чтобы провести атаку по нобу Гоффов, нанеся последнему 2 повреждения.

2) Алексей (играет за орков). Очередь переходит к нему, и он истощает карточку ноб Гоффов, атакуя легионера из штрафбата, нанеся ему 6 повреждений. Этого повреждения достаточно, чтобы уничтожить отряд.

Все отряды в битве находятся в истощенном состоянии, поэтому боевой раунд окончен. Все отряды на этой планете возвращаются в состояние готовности, а игроки решают о выводе войск из битвы. Оба решают оставить армии в бою, и начинается новый раунд.



Максим

Алексей



Боевой раунд 2

3) Так как инициатива у Максима, то он проводит свою атаку первым. Он истощает карточку рослый огрин, и атакует ноба Гоффов, нанеся ему 2 повреждения. Алексей сбрасывает с руки карточку атака снотлингов в качестве карты-щита, и предотвращает 1 повреждение (так как на карте 1 значок щита).

4) Теперь очередь атаки Алексея. Он истощает ноба Гоффов и нападает на рослого огрина, нанося тому 6 повреждений. Этого достаточно для уничтожения огрина, и карта уходит в сброс.

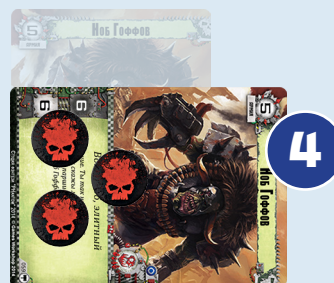
Все отряды в битве находятся в истощенном состоянии, и поэтому боевой раунд окончен. Все отряды на этой планете возвращаются в состояние готовности, а игроки решают о выводе войск из битвы. Оба решают оставить армии в бою, и начинается новый раунд. У Максима нет больше отрядов, и он не может проводить атаки, поэтому Алексей побеждает в этой битве. Теперь он может, по желанию, активировать способность планеты **Битва**, а если бы битва была на первой планете, то он бы еще и добавил ее в свои трофеи.



Максим



Алексей



Фаза 4: Штаб-квартира

Эта фаза дает военачальникам шанс перегруппировать свои войска в штабах, переназначить важные ресурсы и сделать переоценку своих сил и целей. Она дает передышку армиям перед следующим этапом военной кампании.

Во время фазы штаб-квартира, происходят следующие шаги:

- 1) В первую очередь, переместите жетон первой планеты на крайнюю открытую планету от игрока (**относительно игрока, который начал игру с жетоном инициативы**). Это новая первая планета.
- 2) Переверните карточку планеты, которая лежит рубашкой вверх рядом с уже открытыми карточками планет (относительно игрока, который начал игру с жетоном инициативы). Если еще такая осталась.
- 3) Каждый игрок тянет из колоды по две карты.
- 4) Каждый игрок берет по четыре жетона ресурсов из хранилища жетонов.
- 5) Каждый игрок приводит в состояние готовности все свои истощенные карты.
- 6) Передает жетон инициативы другому игроку.

После этого игровой процесс переходит к следующему раунду игры.

Что же дальше?

Теперь, когда Вы знаете основы игры *Вархаммер 40000: Завоевание*, Вы можете прочесть пример раунда игры на следующей странице. После того как Вы сыграли несколько игр, попробуйте сыграть за другие фракции. Помните, что каждая стартовая колода может быть только собрана из всех карт для данной фракции, и одной копии из всех нейтральных карт (№169-174). Как только Вы накопили достаточно игрового опыта, мы советуем Вам перейти к не менее интересному процессу создания своей колоды, в котором Вы можете создать свои собственные, уникальные колоды. Правила по созданию колоды приведены в конце этого буклета.

И, наконец, в *Справочнике по игре* есть масса дополнительной информации по разным нюансам игры. Если игроки желают глубже изучить игру, советуем ознакомиться со справочником.



Пример раунда игры



В этом примере рассмотрим первый раунд игры. Максим (играет за Имперскую гвардию) ведет в инициативе, самая дальняя планета по его левую руку является первой планетой, последующие 4 планеты повернуты лицом вверх, а оставшиеся 2 лежат рубашкой вверх.

Во время фазы расстановки, Максим выводит на планету 1 рослого огрина. Алексей (играет за орков) выводит на планету 1 ноба Гоффов. Оба игрока делают пас, и фаза расстановки окончена.

А) Во время фазы отдачи приказа, Алексей решает направить своего военачальника на планету 3, а Максим на планету 5. Борьба за преобладание начинается с планеты 2. На планете 1 борьбу выигрывает Максим, и получает 1 ресурс и тянет из колоды 1 карты; Алексей побеждает на планете 3, и тянет 2 карты, на 5 планете побеждает Максим, он берет 1 ресурс и тянет 1 карту.

Б) Во время фазы битвы, на планете 1 (первая планета), планете 3 и 5 (так как там находятся военачальники) происходят сражения. Битва на планете 1 происходит так, как это описано в «Примере битвы» на стр. 12. Алексей выигрывает в этом бою. Естественно, выживший в бою отряд Алексей перемещается в его ШК, но, Алексей использует способность

Битва на этой планете, и передвигает своего ноба Гоффов на планету 2. Так как он победил в бою, то планета 1 отправляется в его трофеи. В этот момент жетон первой планеты не лежит ни на одной из планет, так как первая планета выведена из игры.

После этого бой происходит на третьей планете, где побеждает Алексей, так как там нет отрядов Максима. Алексей активирует способность этой планете, и сбрасывает с руки Максима одну случайную карту.

В бою на 5-й планете побеждает Максим, так как там нет ни одного отряда Алексея. Он активирует способность этой планеты, которая позволяет ему применить способность **Битва** с любой другой планеты. Максим выбирает способность с планеты 3, и сбрасывает с руки Алексея одну случайную карту.

В) Во время фазы штаб-квартир, жетон первой планеты перемещается на планету, которая на данный момент считается планетой 2. Лежащая рубашкой вверх планета возле планеты 5 переворачивается лицом вверх. Затем Максим и Алексей тянут из своих колод по 2 карты, и берут из хранилища по 4 ресурса. Затем они приводят в состояние готовности все свои истощенные карты, а жетон инициативы переходит к Алексею. После этого начинается новый раунд игры.

4. Создание собственной колоды

Базовая игра *Вархаммер 40000: Завоевание* разработана так, чтобы два игрока смогли полностью ощутить великолепие этой игры.

Для чего создавать свою колоду?

Создание колоды - позволяет игроку подобрать колоду карт под свою стратегию и тактику, бросить вызов своим соперникам. Опытные игроки раскроют для себя игру с новых сторон, не замыкая себя внутри стартовых колод. Игрок при создании колоды не только играет, но преобразует, изменяет саму игру под свой стиль игры.

Правила по изменению колод

Первый шаг при создании собственной колоды - выбор своего военачальника. После этого, игрок автоматически получает 8 неотъемлемых карт военачальника из его начального отряда. Каждую неотъемлемую карту можно опознать по панели с изображением номера карты внутри стартового отряда ее военачальника. Панель внешне одинакова с той, что изображена на карте военачальника. (см. *изображение для примера*). После выбора военачальника и его отряда, игрок может добавить лояльные и обычные карты из фракции военачальника (карты: события, поддержки, довески и отряды), а также и/или нейтральные карты.

Помимо этого, он может добавить в свою колоду карты из одной (и **только из одной**) из фракций, которые расположены по соседству с его фракцией в шкале мировоззрений (стр. 16), но, только если на них нет значков лояльной карты. (Как Вы понимаете, стартовые отряды и лояльные карты принадлежат только к своим военачальникам).

Выбирая себе в колоду карты у одного из соседей, Вы автоматически лишаетесь возможности брать карты у второго из Ваших соседей.

Знак статуса карты, выражаемый в ее лояльности или неотъемлемости указан справа над текстовым блоком.

При построении колоды Вы можете включать в нее до 3 копий одной карты (по **наименованию**), за исключением



Знак неотъемлемой карты



Знак лояльной карты

неотъемлемых карт из стартового отряда. Нельзя вводить в колоду других военачальников. Нельзя включать другие неотъемлемые карты. Добавление дополнительных копий карт может усилить и укрепить Вашу колоду. Хотя в базовом наборе большинство карт представлено 1 или 2 копиями, Вы можете докупить еще базовый набор или грядущие дополнения к игре, чтобы разнообразить и усилить свою колоду. В колоде должно быть минимум 50 карт, не считая военачальника. Стартовый отряд из 8 карт учитывается при подсчете карт в колоде. Конечного предела карт в Вашей колоде нет. Естественно, как Вы понимаете, небольшая колода более стабильна в игре, а соответственно и надежнее если ею пользоваться на чемпионатах и турнирах.

Контрольный список для построения колоды.

При создании турнирной колоды вам, в первую очередь, необходимо выбрать военачальника. Затем в его колоду внесите 8 карт из неотъемлемого отряда военачальника (обязательный фактор).

- ☠ Не более 3 копий каждой из карт, которые Вы берете из фракции Вашего военачальника.
- ☠ Не более 3 копий каждой из карт, которые не являются лояльными или неотъемлемыми в соседней фракции, и только одной из них (см. **шкалу мировоззрения**).
- ☠ Не более 3 копий любой из нейтральных карт.
- ☠ Минимальное количество карт в колоде 50 шт., не считая карты самого военачальника.

ШКАЛА МИРОВОЗЗРЕНИЯ

Эта диаграмма представляет возможные союзы между военными силами в *Вархаммер 40: Завоевание*. Игрок может добавлять в свою колоду карты из одной из соседних с его фракцией сил (можно добавлять карты, которые не содержат лояльные или неотъемлемые символы).

Силы тиранид и некронов будут представлены в следующих дополнениях к игре. Некроны со своими темными способностями подчинения могут использовать отряды без лояльных и неотъемлемых символов из всех семи фракций в этой шкале. Тираниды - враг извне, который жаждет все, что встретит на своем пути.

ИМПЕРСКАЯ ГВАРДИЯ

КОСМОДЕСАНТ

ОРКИ

ТАУ

НЕКРОНЫ

СИЛЫ ХАОСА

ЭЛЬДАРЫ

ТЕМНЫЕ ЭЛЬДАРЫ

ТИРАНИДЫ