



# аталія



Райнер Книция

## Подготовка к игре

1. Выложите 9 карт полей боя (сторонай без текста) в линию между двумя игроками. Это будет ваша *линия фронта*!
2. Определите первого игрока. Например, вытянув две случайные карты отрядов и сравнив их значение.

Памятка



Карты  
первого игрока



Линия фронта

3. Перемешайте отдельно колоду отрядов и колоду тактик. Положите их сбоку от линии фронта.
4. Раздайте каждому игроку по памятке и по 7 карт отрядов.



Колода  
отрядов



Колода  
тактик



Памятка

Карты  
второго игрока



## Цель игры



**П**обеждает игрок, первым захвативший 3 соседних поля боя или 5 любых полей. Для захвата поля боевое построение игрока, состоящее из карт отрядов и тактик, должно быть сильнее, чем у соперника с противоположной стороны.



*Пример 1. Выигрывает игрок сверху.  
(Он завоевал три соседних поля боя.)*



*Пример 2. Выигрывает игрок снизу.  
(Он завоевал пять разрозненных полей боя.)*

В свой ход:

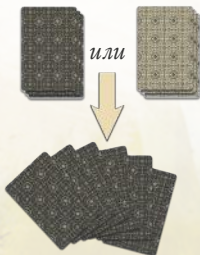
Выложите карту с руки на свою сторону линии фронта лицевой стороной вверх.



Если в игре есть поля боя, где соперник не может пересилить ваши боевые построения, вы можете заявить о захвате этих полей.



Возьмите карту отряда или тактики, если в колодах ещё остались карты.  
(На руке можно держать не более 7 карт.)



После этого ход переходит сопернику.

## Карты отрядов

Игрок выбирает одну из своих карт отрядов и помещает её лицевой стороной вверх у одного из полей боя. Рядом с полем боя может лежать до 3 карт с вашей стороны — такая комбинация называется *боевым построением*. Порядок карт в построении не имеет значения для определения его силы.



*К левому полю боя игрок более не может выкладывать карты отрядов, поскольку боевое построение состоит максимум из 3 карт.*

*Карты могут частично перекрывать друг друга для экономии места, но их значение должно быть видно обоим игрокам.*

Если игрок не может сыграть карту отряда или тактики, он вынужден пропустить ход.

# Боевые построения

7

Боевые построения от самого сильного до самого слабого:

## Клин

Три карты одного цвета по порядку



## Каре

Три карты одного значения



## Колонна

Три карты одного цвета



## Фаланга

Три карты по порядку



## Рассыпной строй

Сумма значений карт



В случае противостояния двух одинаковых построений побеждает то, у которого выше сумма значений карт.

## Карты тактик



**В**место карты отряда игрок может сыграть карту тактики. Вы не можете сыграть карту тактики, если у вас разыграно больше карт тактик, чем у соперника. На руке можно держать сколько угодно карт тактик (в пределах 7 карт).

Каждая карта тактики имеет особое свойство и относится к одной из трёх категорий:

1. **Боевой дух:** выкладываются как отряд и по тем же правилам.
2. **Погодные условия:** рядом с полем боя.
3. **Хитрости:** рядом с колодой тактик.

Все сыгранные карты должны быть видны обоим игрокам и остаются на своих местах до конца игры.



*Пример расположения карт тактик: рядом с полем боя, вместо отряда, рядом с колодой.*

**Е**сли игрок собрал завершённое боевое построение, в свой ход он может заявить о захвате поля боя. Для захвата он должен доказать, что карты отрядов на стороне соперника не могут победить его построение, создав более сильное.

Для доказательства игрок использует открытую информацию только с игрового стола, но не с руки. Не сыгранные карты тактик не могут предотвратить захват поля боя.

1. Игрок снизу захватывает первое поле боя, поскольку оба игрока имеют завершённые построения и каре игрока снизу сильнее колонны верхнего игрока.



2. Основываясь на информации о картах на столе, игрок снизу доказывает, что соперник не может завершить каре на втором поле боя, поскольку все восьмерки уже на столе, и захватывает это поле.



3. Третье поле игрок снизу пока не может захватить.

4. Четвёртое поле может захватить в свой ход игрок сверху, поскольку игрок снизу может составить только равнозначное построение, а верхний игрок составил его первым.

Если боевые построения по обе стороны поля боя равны, поле захватывает игрок, первым завершивший своё построение. Игрок, успешно захвативший поле боя, сдвигает его на свою сторону игрового стола. Теперь никакие карты отрядов и тактик не могут разыгрываться для этого поля боя, даже при наличии пустых мест.

## Конец игры

**К**огда один из игроков захватывает три соседних поля боя или пять любых полей, игра сразу завершается, и этот игрок становится победителем.



Если участники проводят серию игр, победитель партии всегда получает пять очков, а проигравший получает столько очков, сколько полей боя он захватил. Победитель начинает следующую игру.

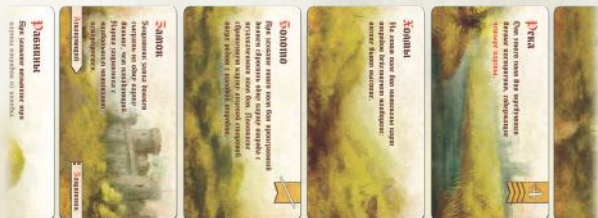


Если хотите усложнить игру, добавьте правило, что объявлять о захвате поля боя можно только в начале своего хода. Это откладывает захват поля боя на один ход, позволяя игроку повлиять на ситуацию с помощью карт тактик.

## Особенности местности

*При игре с этим дополнением советуем не использовать карты тактик.*

При игре с данным дополнением используется обратная сторона карт поля боя. Каждая карта поля боя содержит текст, меняющий правила игры для данного конкретного поля, и иногда влияющий на другие поля. Если текст на карте противоречит правилам игры, приоритет отдается карте.



# Создатели игры

*Автор игры: Райнер Книция*

*Художник и издатель: Роланд Макдональд*

## Русскоязычное издание

*Руководитель проекта: Роман Шамолин*

*Главный редактор: Александр Савенков*

*Редактор: Сергей Резников*

*Переводчик: Леонора Коновалова*

*Верстальщик: Даниил Власов*

*Художник: Лиза Kubjansson*

*Корректор: Алексей Березин*

**ROLANDS  
REVENGE**

[rolandsrevenge.com](http://rolandsrevenge.com)



**LAVKA  
GAMES**

[lavkaigr.ru](http://lavkaigr.ru)