

The image is a promotional cover for the game War Thunder: Siege. It features a central red shield with a white star at the top and bottom. The shield contains the title 'WAR THUNDER' in large, white, stylized letters, with a silhouette of a tank and a plane integrated into the letters. Below this, the word 'ОСАДА' (Siege) is written in yellow, bold, Cyrillic letters. The background is a dynamic battle scene with a P-51 Mustang in the foreground, tanks on a battlefield, and various aircraft in the sky. The overall tone is dramatic and action-oriented.

**WAR THUNDER**  
**ОСАДА**

**ПРАВИЛА ИГРЫ**

## ОБ ИГРЕ

Немецкие войска подступают к стратегически важному городу. Вермахт идёт на штурм укреплений Красной армии и союзников, и лишь вам под силу удержать рубеж. Сможете ли вы уничтожить войска противника или же позволите ему стереть город с лица земли? Сражайтесь вместе и разделите победу или же проиграйте все и сразу. В этом бою в одиночку не выстоять.

Будьте сильными. Будьте стойкими. Будьте дружными.

## СУТЬ ИГРЫ

«War Thunder. Осада» – кооперативная игра с элементом внезапности. Игроки не соперничают, а действуют сообща, уничтожая наступающие войска противника. Участники обмениваются картами и вместе разрабатывают план обороны города, чтобы не дать врагу его разрушить. Все побеждают и проигрывают вместе. Тот, кто наберёт больше победных очков, считается внёсшим наибольший вклад в победу. Чтобы выиграть, участники должны уничтожить все танки врага и не дать разрушить все городские здания. Если все здания разрушены, партия проиграна.

## РЕЖИМЫ ИГРЫ

В игре предусмотрено три режима: обычный, режим «Плечом к плечу» и режим «Фельдмаршала». Правила обычного режима изложены ниже, остальные два подробно рассматриваются на странице 11.

## СОСТАВ ИГРЫ

• **Игровое поле** с изображением города и окружающего поля боя

• **49 карт**, с помощью которых игроки атакуют врага и защищают город (подробно описаны на стр. 8–10)



• **49 жетонов врагов**, с которыми игрокам предстоит столкнуться



• **6 укреплений** (с пластиковыми подставками), которые задержат вторжение войск противника в город и могут быть восстановлены после разрушения



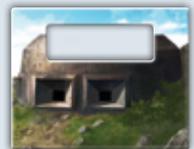
• **6 зданий** (с подставками), которые враги хотят разрушить. Если все здания разрушены, игроки проигрывают. (Перед первой партией необходимо вставить картонные укрепления и здания в пластиковые подставки.)



• **1 жетон противотанкового ежа**, чтобы отметить врага, на которого сыграна карта «Противотанковые ежи»



• **2 жетона ДОТов** для обозначения укреплений, на которые сыграны карты «ДОТ»



• **1 игровой кубик** с числами от 1 до 6

• **Правила игры**



## ИГРОВОЕ ПОЛЕ

- Игровое поле состоит из нескольких рубежей. Каждый рубеж разделён на шесть секторов, по два на каждую страну: красные (советские), зелёные (американские) и синие (британские). Сектора пронумерованы от 1 до 6. Числа определяют сектор, в котором будут появляться враги.
- Внешний рубеж — тыл. В тылу появляются новые враги.
- За тылом следует авиационный рубеж, за ним — артиллерийский рубеж. Перед самым городом располагается танковый рубеж.
- В центре поля расположен город, именно там нужно выставить здания. Их будут защищать игроки.
- Укрепления выставляются вдоль прямых линий на границе города и танкового рубежа.
- В углах поля для удобства игроков размещены памятки о порядке хода и свойствах техники противника.



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к игре всегда происходит одинаково, вне зависимости от режима игры.

**1. Постройте город.** Вставьте картонные укрепления и здания в пластиковые подставки, разложите игровое поле посередине стола и поставьте одно здание в каждую треугольную клетку города.

**2. Выставьте укрепления** вдоль прямых линий на границе города и танкового рубежа.

**3. Возьмите три Sd. Kfz. 140/1, два Pz.Kpfw. III и один Tiger E.** Поместите по одному взятому жетону во все сектора авиационного рубежа.

(Обратите внимание: в ходе игры новые враги появляются в тылу, а при подготовке — на авиационном рубеже, чтобы первому игроку было кого атаковать.)

Игроки решают, какую технику куда выложить, но в каждом из секторов может быть только один враг. Жетоны выкладываются таким образом, чтобы угол жетона с наибольшим числом был направлен в сторону города.

**4. Перетасуйте карты** и раздайте игрокам. В зависимости от числа игроков каждый из них получает столько карт, сколько указано в таблице. Карты можно сдавать в открытую, поскольку участники играют сообща.

### ПРЕДЕЛ РУКИ

Количество игроков	Количество карт на руке
2	6
3-5	5
6	4

Оставшиеся карты сложите лицевой стороной вниз — это будет ваша колода. Оставьте рядом достаточно места для стопки сброса.

**5. Перемешайте жетоны врагов** лицевой стороной вниз и положите их кучкой рядом с полем — это будет резерв врагов. Оставьте рядом достаточно места для сброса жетонов.

**6. Отложите жетоны противотанковых ежей и ДОТов**, чтобы они были под рукой, когда будут сыграны соответствующие карты.

### ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ



## ХОД ИГРЫ

Случайным образом определите первого игрока. Ход передаётся по часовой стрелке.

Ход игрока состоит из 6 фаз:

1. Доберите карты
2. (По желанию) Сбросьте 1 карту и доберите 1 карту
3. (По желанию) Обменяйтесь картами
4. Сыграйте карты
5. Передвиньте врагов
6. Раскройте 2 новых врагов



### 1. ДОБЕРИТЕ КАРТЫ

Доберите карты до предела руки.

Если в колоде не осталось карт, перетасуйте сброс и положите лицевой стороной вниз – это ваша новая колода.

Все игроки начинают с полной рукой, поэтому в первом ходу карты не добираются.

### 2. СБРОСЬТЕ 1 КАРТУ И ДОБЕРИТЕ 1 КАРТУ

Вы можете сбросить одну (и только одну) карту с руки и взять новую на замену. Вы не обязаны этого делать, если не хотите.

### 3. ОБМЕНЯЙТЕСЬ КАРТАМИ

Во время своего хода игрок может обмениваться картами с другими игроками. Число доступных для обмена карт зависит от количества игроков.

- **2–5 игроков:** игрок может обменять 1 из своих карт на 1 карту другого игрока. Каждый игрок может обмениваться только один раз в течение своего хода.
- **6 игроков:** каждый игрок может обмениваться дважды в свой ход. Игрок может обменяться двумя картами с одним игроком или поменяться с двумя игроками, отдав каждому из них по одной карте.
- Оба игрока самостоятельно выбирают карты для обмена и могут не осуществлять обмен, если не хотят этого.
- Игроки *не могут* обмениваться картами с игроком, у которого нет карт, и *не могут* отдать карту, не получив карту взамен.

#### ОБМЕН КАРТАМИ

Количество игроков

2–5  
6

Количество карт  
для обмена

1  
2

### 4. СЫГРАЙТЕ КАРТЫ

В этой фазе игрок может сыграть любое количество карт с руки. Карты нужны для того, чтобы атаковать, уничтожить и замедлять врагов, отстраивать разрушенные укрепления или брать на руку новые карты. Детально карты разобраны в разделе «Подробности» на стр. 8–10.

#### КАК АТАКОВАТЬ ВРАГА

- Чтобы атаковать врага, игроку необходимо сыграть ударную карту, которая совпадает по цвету и названию с сектором, в котором находится враг, как показано на иллюстрации справа. Эта карта наносит врагу повреждение.
- Несколькими ударными картами можно атаковать как одного врага, так и нескольких.
- Врагов, находящихся в тылу, атаковать нельзя.
- Лишь некоторые карты действуют на врагов, пробившихся в черту города. Такие карты отмечены специальным символом
- Каждое нанесённое врагу повреждение уменьшает его брони на единицу.

Поверните жетон повреждённого врага по часовой стрелке, чтобы новое значение прочности его брони было направлено в сторону города. Враги отличаются друг от друга количеством единиц брони. U Sd. Kfz. 140/1 – единица брони, у Pz.Kpfw. III – 2, а у Tiger E – 3.

#### КАК УНИЧТОЖИТЬ ВРАГА

Если прочность брони врага падает до нуля, враг уничтожен. Игрок, нанёсший по врагу решающий удар, забирает его жетон как трофей (подробнее про это в разделе «Конец игры»). Враги, которых уничтожили не игроки, а какой-то другой эффект (например, He-111 или укрепления), не достаются никому, а отправляются в сброс.

#### КАК ЗАМЕДЛИТЬ ВРАГА

Некоторые карты не наносят врагам повреждений, но замедляют их или оттесняют обратно в тыл. Детально карты разобраны в разделе «Подробности» на стр. 8–10.

## КАК АТАКОВАТЬ ВРАГА



## КАК ПОСТРОИТЬ УКРЕПЛЕНИЕ

Во время фазы «Сыграйте карты» игрок может построить новое укрепление на месте разрушенного. Чтобы это сделать, нужно сыграть карту «Мешки с песком» и карту «Колючая проволока» одновременно. Добавить второе укрепление к уже существующему нельзя.



## 5. ПЕРЕДВИНЬТЕ ВРАГОВ

Все оставшиеся враги передвигаются на 1 деление.

- Враги вне города передвигаются на 1 деление ближе к городу.
- Враги, пробившиеся в черту города, передвигаются на 1 деление по часовой стрелке. Детально это разобрано в разделе «Подробности».



## 6. РАСКРОЙТЕ 2 НОВЫХ ВРАГОВ

Раскройте 2 жетона врагов из резерва по одному. Раскрыв жетон, переверните его лицевой стороной вверх. Если это Sd. Kfz. 140/1, Pz.Kpfw. III или Tiger E, бросьте кубик и выложите жетон в тыл того сектора, номер которого выпал. Угол жетона с наибольшим числом (стартовым значением прочности брони) должен быть направлен в сторону города. В одном секторе может одновременно находиться несколько врагов.

Раскрытый жетон может быть **особым врагом** или **событием**. Особые враги обладают специальными свойствами (отличить их от обычных врагов просто — значения прочности брони на их жетонах подсвечены красным). События не размещаются на поле, а сбрасываются после того, как их свойство применяется на игроков или технику врага.

Детально это разобрано в разделе «Подробности».

## КОНЕЦ ХОДА

Раскрыв и разыграв 2 жетона врагов, передайте ход своему соседу слева. Он начинает свой ход с первой фазы.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается в одном из двух случаев. Либо последнее здание в городе уничтожено врагом — тогда все игроки проигрывают. Либо в резерве не осталось жетонов врагов, а все враги уничтожены — в таком случае игроки побеждают.

### СТОИМОСТЬ ТРОФЕЕВ

**Особые враги:** 4 очка  
**Tiger E:** 3 очка  
**Pz.Kpfw. III:** 2 очка  
**Sd. Kfz. 140/1:** 1 очко



Если игроки победили, каждый подсчитывает сумму очков на своих трофеях (уничтоженных им врагах). Игрок с наибольшим трофейным счётом считается внесшим наибольший вклад в победу.

Если таких игроков несколько, то внесшим наибольший вклад считается тот, кто уничтожил больше врагов. А если и тогда спор не разрешён, мы рекомендуем игрокам схлестнуться в честной танковой дуэли. Предпочтительно на просторах интернета, а не на трофейных танках из музея.

## РЕКОМЕНДАЦИИ

- Действуйте сообща и продумывайте ходы наперёд. Обмен картами может оказать бесценную помощь в защите города, так что не жадничайте.
- Порой серьёзная угроза может быть неочевидной. Внимательно следите за ситуацией на всём игровом поле.
- Используйте карты с умом — например, не стоит использовать ИЛ-2 против Sd. Kfz. 140/1, который едва дошёл до авиационного рубежа.
- Враги приносят разное количество победных очков. Тщательно выбирайте время и место для атаки.
- Помните, что, если город будет разрушен, праздновать победу будет негде.

## ПРИМЕР ХОДА

Иван играет с тремя друзьями, поэтому предел карт на руке — 5. В начале хода у Ивана на руке 4 карты: мешки с песком, M10 Achilles, Wyvern S.4 и P-47 Thunderbolt. На поле на зелёном авиационном рубеже находится Pz.Kpfw. III, а на артиллерийском синем — Tiger E. Одно укрепление вражеские войска уже разрушили.



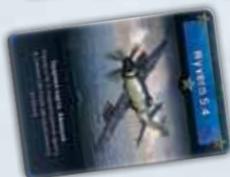
## 1. ДОБЕРИТЕ КАРТЫ

Иван подбирает на руку одну карту из колоды, это T-34-85.



## 2. СБРОСЬТЕ 1 КАРТУ И ДОБЕРИТЕ 1 КАРТУ

Иван может сбросить одну карту и взять новую ей на замену. Он сбрасывает Wуvern S.4 и берёт из колоды новую карту, колючую проволоку.



## 3. ОБМЕНЯЙТЕСЬ КАРТАМИ

Иван может обменять одну из своих карт на карту другого игрока. Существующим набором карт Иван сможет лишь единожды повредить каждый из вражеских танков на поле, но уничтожить их без посторонней помощи не выйдет. Обсудив ситуацию с другими игроками, Иван предлагает Анне T-34-85 в обмен на P-47 Thunderbolt. Она соглашается и производит обмен.



## 4. СЫГРАЙТЕ КАРТЫ

Иван играет два P-47 Thunderbolt и дважды наносит повреждение Pz.Kpfw. III. Этот враг уничтожен. Иван забирает жетон Pz.Kpfw. III как трофей. Затем он играет M10 Achilles и наносит 1 повреждение Tiger E, поворачивая жетон по часовой стрелке, чтобы показать 2 оставшихся у врага единицы прочности брони. Напоследок Иван играет карты «Мешки с песком» и «Колючая проволока» и строит укрепление на пустом месте между городом и танковым рубежом.



## 5. ПЕРЕДВИНЬТЕ ВРАГОВ

Tiger E – единственный не уничтоженный пока враг, поэтому Иван перемещает его ближе к городу с синего артиллерийского на синий танковый рубеж.

## 6. РАСКРОЙТЕ 2 НОВЫХ ВРАГОВ

Иван раскрывает из резерва жетон. Это Sd. Kfz. 140/1, поэтому Иван бросает кубик, на котором выпадает 6. Sd. Kfz. 140/1 отправляется в тыл, в сектор номер 6. Иван раскрывает следующий жетон. Выпадает жетон события «Диверсия: авиация». Этот жетон заставляет всех игроков сбросить с рук все карты авиации. У Ивана карт не осталось, поэтому он ничего не сбрасывает, а вот его друзьям не повезло.

После того как игроки сбросили нужные карты, Иван кладёт жетон события в сброс и передаёт ход следующему игроку.



## ПОДРОБНОСТИ

Если вы дочитали до этого места, то уже знаете достаточно, чтобы начать играть. Данный раздел содержит более подробную информацию, которая понадобится во время игры. Знакомьтесь с ней по мере необходимости.

## ИГРОВЫЕ КАРТЫ

### АТАКА НА ВРАГА

- **Многоцветные Lancaster B, Strv-81 и ИС-3** могут наносить повреждения врагам любого цвета, находящимся в соответствующем рубеже.
- **Контратакой** можно атаковать врага соответствующего цвета в авиационном, артиллерийском или танковом рубеже на выбор.
- Только карты «ИЛ-2», «Противотанковые ежи» и «Натиск» могут быть сыграны на врагов, оказавшихся в черте города. Эти карты отмечены специальным символом  (подробнее об этом в разделах «Уничтожение врага» и «Замедление врага»).

### УНИЧТОЖЕНИЕ ВРАГА

- **ИЛ-2.** Этот советский штурмовик, прозванный «летающим танком», способен немедленно уничтожить любого врага в любом месте игрового поля (даже в городе), кроме тыла. *Заметьте, что в отношении жетонов «Диверсия» он не считается авиацией.*
- **Точный выстрел.** Улучшает обычную ударную карту. Сыграйте эту карту вместе с ударной картой, наносящей повреждение врагу. Вражеская техника тут же уничтожается.

### ЗАМЕДЛЕНИЕ ВРАГА

- **Противотанковые ежи.** Эта карта способна временно задержать врага. Сыграв её, поместите жетон противотанкового ежа на любого врага в любом месте игрового поля (даже если враг находится в тылу или проник в город). **До конца хода этот враг не**

**движется** — ни в фазе движения врагов, ни под воздействием других жетонов. Сбросьте жетон противотанкового ежа в начале хода следующего игрока.

- **ДОТ.** Эта карта делает укрепление надёжнее. Сыграв эту карту, положите на любое укрепление города жетон ДОТа. Если вражеский танк или He-111 сталкивается с ДОТом, укрепление остаётся на месте, а жетон ДОТа убирается. Враг при этом получает 1 повреждение, как обычно, а жетон He-111 сбрасывается.
- **Натиск.** Карта позволяет переместить любого врага на поле (даже в черте города) обратно в тыл. Враг остаётся в том же секторе, где был.
- **Патруль.** Сыграйте эту карту, чтобы не раскрывать жетоны врагов в соответствующей фазе. Если вы играете с «Фельдмаршалом», он не раскрывает и не разыгрывает жетоны врагов.



### ДОБОР КАРТ

- **Модификация.** Сыграйте эту карту, чтобы взять из колоды 2 карты на руку, даже если это превысит предел руки. Эти карты можно сыграть в фазе «Сыграйте карты» в том числе и на том ходу, на котором они были взяты.
- **Ремонт.** Сыграйте эту карту, чтобы взять на руку из сброса любую карту. Эту карту можно сыграть в фазе «Сыграйте карты» в том числе и на том ходу, на котором она была взята.

## ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ВРАГА

### ВРАГИ И УКРЕПЛЕНИЯ

- Когда враг должен передвинуться вперёд с танкового рубежа, но сталкивается с укреплением, враг атакует его. Укрепление убирается с поля, а враг, атаковавший его, получает 1 повреждение. Если враг не уничтожен, он остаётся на танковом рубеже до следующей фазы движения врагов.
- Если одно и то же укрепление атакует несколько врагов, игроки решают, который из них получит повреждение. **Все** враги, атаковавшие укрепление и неуничтоженные, остаются на танковом рубеже до следующей фазы движения врагов.
- Если между танковым рубежом и городом нет укрепления, в фазе движения враг передвигается в город, не получая повреждений.



## ВРАГ В ГОРОДЕ

- Когда враг должен передвинуться в черту города, но сталкивается со зданием, враг атакует его. Здание убирается с поля, а враг, атаковавший его, получает 1 повреждение. Если враг не уничтожен после столкновения со зданием, он перемещается туда, где стояло разрушенное им здание.



- Враги, проникшие в город, находятся за линией укреплений, поэтому не сталкиваются с ними. В следующей фазе движения врагов они будут передвигаться на 1 деление по часовой стрелке.
- Передвижение будет продолжаться каждый ход до тех пор, пока враг не будет уничтожен или не разрушит все здания. Помните, что разрушенные здания нельзя отстроить заново. Если потеряете все 6 — потерпите сокрушительное поражение!
- Если враг проник в черту города, на него действуют только карты со специальными символами .
- Если одно и то же здание атакует несколько врагов, игроки решают, который из них получит повреждение. **Все** враги, атаковавшие здание и неуничтоженные, перемещаются туда, где оно стояло.

## РАСКРЫТИЕ НОВЫХ ВРАГОВ

### ОСОБЫЕ ВРАГИ

**Особые враги** обладают специальным свойством, которое срабатывает, когда такой враг раскрыт. Отличить их можно по значениям прочности брони, подсвеченным красным.

- **Pz.Kpfw. II Ausf. H.** Прибывает на поле боя в составе танковой колонны. Бросьте кубик и поместите Pz.Kpfw. II Ausf. H в тыл. Затем раскройте и разыграйте ещё 3 жетона врагов.
- **Pz.Kpfw. IV Ausf. H.** Присутствие этого чуда враждебной техники на поле боя воодушевляет немецкие войска. Бросьте кубик и поместите Pz.Kpfw. IV Ausf. H в тыл. Затем передвиньте всех врагов (включая Pz.Kpfw. IV Ausf. H) **в секторах того же цвета** на 1 деление ближе к городу (или на 1 деление по часовой стрелке, если враг в черте города).
- **Maus.** Зловещий силуэт этого супертанка определённо поднимает боевой дух остальных немецких войск. Бросьте кубик и поместите Maus в тыл. Затем передвиньте **всех** врагов на поле (включая Maus) на 1 деление ближе к городу (или на 1 деление по часовой стрелке, если враг в черте города).
- **Panther G.** Дополнительная огневая поддержка даёт немецким танкистам шанс починить свои машины в полевых условиях. Бросьте кубик и поместите Panther G в тыл. Каждый враг восстанавливает единицу брони. Если вражеский танк не повреждён, с ним ничего не происходит.



### СОБЫТИЯ

События не размещаются на поле, а сбрасываются после того, как их свойство применяется на игроков или на врага.

- **Враги в синих секторах движутся**  
Переместите каждого врага, находящегося в синем секторе, на 1 деление ближе к городу (или на 1 деление по часовой стрелке, если враг в черте города).
- **Враги в красных секторах движутся**  
Переместите каждого врага, находящегося в красном секторе, на 1 деление ближе к городу (или на 1 деление по часовой стрелке, если враг в черте города).
- **Враги в зелёных секторах движутся**  
Переместите каждого врага, находящегося в зелёном секторе, на 1 деление ближе к городу (или на 1 деление по часовой стрелке, если враг в черте города).

**Обратите внимание:** если враги пробились в черту города, они движутся на 1 деление по часовой стрелке. Деления тыла и города тоже входят в сектора своего цвета.

- **Все враги движутся по часовой стрелке**  
Каждый враг на поле (включая город и тыл) перемещается в соседний сектор по часовой стрелке, оставаясь на том же рубеже.



## HE-111

- **Все враги движутся против часовой стрелки**

Каждый враг на поле (включая город и тыл) перемещается в соседний сектор против часовой стрелки, оставаясь на том же рубеже.

- **Диверсия: авиация**

Все игроки сбрасывают с руки все ударные карты авиации.

- **Диверсия: артиллерия**

Все игроки сбрасывают с руки все ударные карты артиллерии.

- **Диверсия: танки**

Все игроки сбрасывают с руки все ударные карты танков.

- **Все игроки сбрасывают по 1 карте**

Каждый игрок выбирает 1 карту с руки и сбрасывает её. Если у игрока нет карт на руке, он ничего не сбрасывает.

- **Раскройте 3 жетона врагов**

Раскройте и разыграйте 3 дополнительных жетона врагов.

- **Раскройте 4 жетона врагов**

Раскройте и разыграйте 4 дополнительных жетона врагов.



Немцы запросили поддержку авиации, и бомбардировщик летит к городу! Проблема в том, что бомбардировка может накрыть и своих. He-111 **немедленно** пролетает через всё игровое поле по прямой линии, **уничтожая всё на своём пути**, пока не достигнет **укрепления, здания или ДОТа** и не уничтожит его. He-111 — единственное, что может уничтожать врагов в тылу.

- Бросьте кубик, чтобы определить, в какой сектор полетит бомбардировщик. Все враги в этом секторе попадают под бомбардировку и уничтожаются. Трофеев никто не получает, поместите жетоны уничтоженных врагов в сброс.

- Когда бомбардировщик достигнет укрепления, здания или ДОТа, он уничтожает этот объект и улетает с поля боя.

- Если в секторе нет укреплений и зданий, бомбардировщик пролетает через центр города в противоположный сектор, а если и там нет укреплений и зданий, то улетает в тыл, уничтожая всех врагов и в этом секторе.

## РАССМОТРИМ ВАРИАНТЫ ПОЯВЛЕНИЯ HE-111

### Вариант 1

Бомбардировщик разрушает укрепление в секторе своего появления и улетает.

### Вариант 2

Бомбардировщик разрушает здание в секторе своего появления и улетает (укрепления в секторе не было).

### Вариант 3

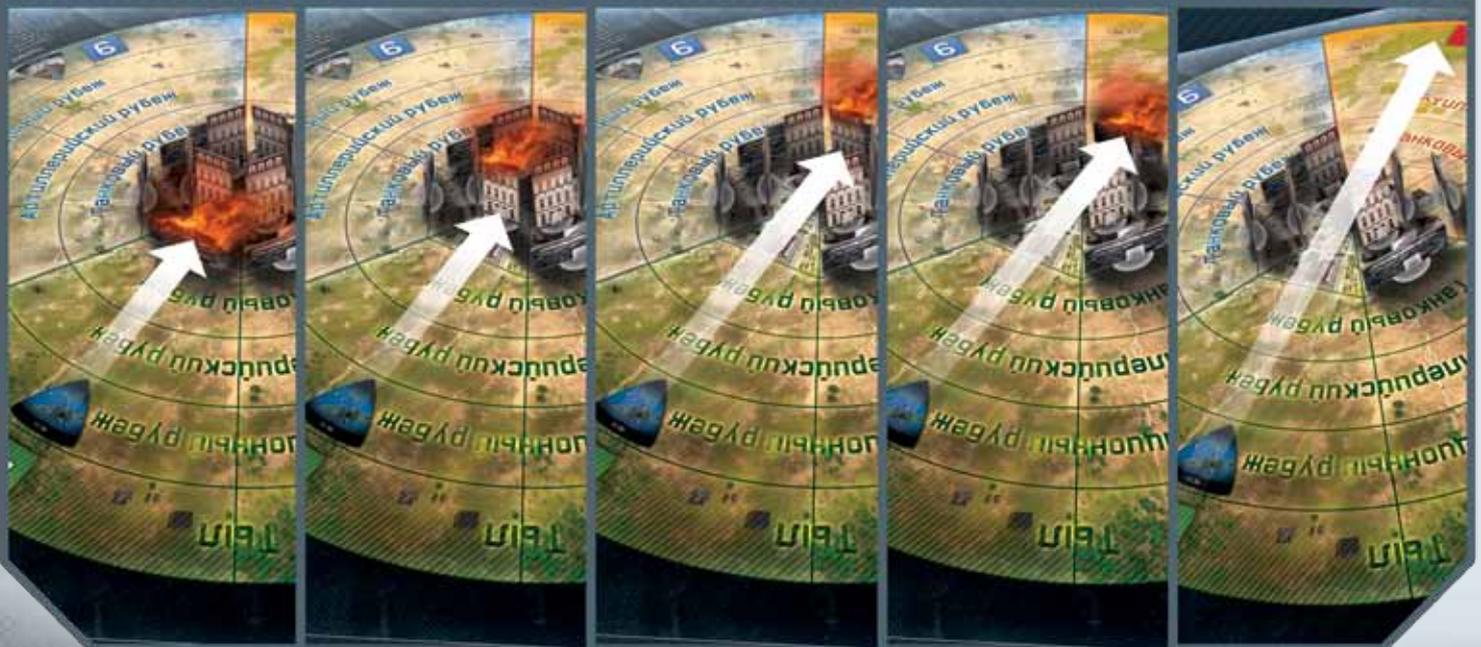
Бомбардировщик разрушает здание в противоположном секторе (в секторе появления не было ни укрепления, ни здания).

### Вариант 4

Бомбардировщик разрушает укрепление в противоположном секторе (в секторе появления не было ни укрепления, ни здания, а в противоположном секторе не было здания).

### Вариант 5

Бомбардировщик пролетает через всё поле по прямой (в секторах на его пути не было ни зданий, ни укреплений).



## РЕЖИМЫ ИГРЫ

### ПЛЕЧОМ К ПЛЕЧУ

В этом режиме игроки тоже работают сообща, защищая город. Как и в обычной игре, они проигрывают и выигрывают вместе. Игра идёт по обычным правилам, единственное отличие состоит в том, что игроки не получают трофеев за уничтожение врагов и не ведут подсчёт победных очков, а все уничтоженные враги отправляются в сброс.

### ФЕЛЬДМАРШАЛ

В этом режиме один из игроков становится немецким фельдмаршалом и берёт на себя командование наступающими войсками противника, в то время как остальные игроки сообща защищают город.

Выберите игрока, который станет фельдмаршалом.

Подготовьтесь к игре по обычным правилам. Поскольку фельдмаршал атакует город, он не получает карт. Вместо них он берёт на руку 3 жетона врагов и держит их в тайне от других игроков.

Ход фельдмаршала состоит из трёх фаз:

- 1. Передвиньте врагов**
- 2. Доберите жетоны врагов до трёх**
- 3. Сыграйте жетоны врагов**

Фельдмаршал вступает игру в конце хода каждого игрока, заменяя обычные фазы 5 и 6. Ход игрока заканчивается после того, как он сыграл карты, и ход передаётся фельдмаршалу. Он передвигает врагов на поле и добирает жетоны таким образом, чтобы у него оказалось 3 жетона на руке. После этого фельдмаршал разыгрывает жетоны врагов одним из двух способов:

1. Выбирает 1 танк на руке и помещает его в тыл любого сектора по своему выбору.

**ИЛИ**

2. Выбирает одно из трёх: 2 танка, или 2 события, или 1 танк и 1 событие. Фельдмаршал бросает кубик за каждый танк и помещает жетоны в тыл соответствующих выпавшим числам секторов, а затем разыгрывает события (если выбрал их) по обычным правилам.

- Фельдмаршал может сыграть в свой ход либо 1, либо 2 жетона, но при желании может не сыграть ни одного.
- Фельдмаршал не может выбрать место, откуда полетит He-111, и должен бросать для этого кубик по обычным правилам.
- Когда фельдмаршал разыгрывает жетоны «Раскройте 3 жетона врагов» или «Раскройте 4 жетона врагов», он берёт нужное число жетонов на руку, после чего может сыграть такое же число жетонов с руки (необязательно играть именно взятые жетоны). Это единственный случай, когда фельдмаршал может сыграть более 2 жетонов. Все жетоны, сыгранные подобным образом, размещаются на поле случайно после броска кубика, и фельдмаршал не может выбрать место их появления.
- Если сыграна карта «Патруль», фельдмаршал не берёт жетонов и не играет их, а лишь передвигает врагов на поле.

### ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

В игру можно играть в гордом одиночестве. При этом действуют обычные правила, за исключением того, что предел карт на руке игрока — 6 и он может сбросить и добрать 2 карты вместо 1. Игра в таком режиме сложна, но не менее интересна.



## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

После нескольких партий в обычном режиме вы можете добавить некоторые из этих правил, чтобы немного изменить игру.

### ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ ЗАЩИТНИКОВ

Чтобы облегчить игру, попробуйте сыграть с некоторыми из этих правил:

#### ПРОСТЫЕ БИТВЫ

Если в игру играют юные участники или вы хотите ускорить партию, уберите из резерва следующие жетоны:

- «Раскройте 4 жетона врагов»
- «Pz.Krfw. IV Ausf. H»
- «Maus»
- «Диверсия: танки»
- «Диверсия: артиллерия»
- Один жетон «Враги в синих секторах движутся»
- Один жетон «Враги в зелёных секторах движутся»
- Один жетон «Враги в красных секторах движутся»
- Три жетона «He-111»

#### ОДИН ЗА ВСЕХ!

Теперь «Контратакой» можно повредить врагов, проникших в город, если они находятся в секторе соответствующего цвета.

#### ВСЕ ЗА ОДНОГО!

Сыграйте 3 ударные карты одного цвета (танк, артиллерию и авиацию), чтобы немедленно уничтожить любого врага в секторе соответствующего цвета (но не в тылу).

### СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Автор игры, художник и дизайнер:** Джастин Де Витт

**Разработка и вёрстка:** Энн-Мари Де Витт

**Оригинальная механика:** Castle Panic

**Игру тестировали:** Гэри и Лиза Ансельмо-Мамах, Ким, Ориана и Скайлар Бартельмес, Анджела Бамстед, Хайди Буро, Нил Картер, Мэри Кроуфорд, Кливленд Диар, Эрик и Кэрин Дерби, Лорен Гилберт, Линдси Гилберт, Адам Гретенкорд, Джоэл Хоббс, Оуэн Хауд, Лора Джеймс, Полин Джонсон, Рене и Тад Мартин, Мэделин, Мишель и Кайл Парсонс, Мередит и Стив Паттерсон, Скотт Питерсон, Диллон Питтман, Ханна Притчард, Айзек Рейс, Лорен Ринкон, Гэбби Руэнес, Джесси Сэмфорд, Крис, Кори и Стив Соуза, Ариана Трисо, Мелани Ульрих, Сьюзан, Майк, Дэвид и Гэбриэл Уокер, Энн Вудс, Джеймс Зунига

Отдельная благодарность Рикку и Роберте Де Витт, Джиму Гарднеру, Сибоней Жак, Филу Риду.  
© 2010 Fireside Games, LLC. Castle Panic and all game and company logos and slogans are trademarks or registered trademarks of Fireside Games, LLC. P.O. Box 151164, Austin, TX 78715. All rights reserved.



© 2016 Gaijin Entertainment.

### ДЛЯ УМЕЛЫХ ОБОРОНЦЕВ

Итак, вы решили, что игра слишком простая? Добавьте некоторые из приведённых правил для усложнения игры.

#### МОЙ ДОМ – МОЯ КРЕПОСТЬ

В начале игры каждый игрок выбирает себе здание. Игра идёт по обычным правилам, но если здание игрока разрушено, он выбывает из игры.

#### ЗАПАСЫ НА ИСХОДЕ

Каждый раз, когда вы замешиваете сброс, возьмите из него 1 карту мешков с песком и 1 карту колючей проволоки и уберите из игры.

#### ЗАСТАЛИ ВРАСПЛОХ

Подготовьтесь к игре по обычным правилам, но не выставляйте на игровое поле укрепления. Игроки начинают партию без них. Со строительством лучше не затягивать...

### РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Развитие игры:** Петр Тюленев

**Руководство редакцией:** Владимир Сергеев

**Главный редактор:** Александр Киселев

**Переводчик:** Александр Бурдаев

**Редакторы:** Евгения Некрасова, Валентин Матюша

**Художник-оформитель:** Сергей Дулин

**Дизайнер-верстальщик:** Дарья Смирнова

**Корректор:** Ольга Португалова

**Предпечатная подготовка:** Иван Суховой

**Креативный директор:** Николай Пегасов

**Менеджер проекта:** Антон Барабанщиков

По вопросам издания игр пишите на адрес [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru). Особая благодарность выражается Илье Карпинскому. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.  
© 2016 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.



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