

ПОБЕДА

ВОЕННО-ИСТОРИЧЕСКАЯ ИГРА

Видеоправила
можно найти здесь:



ОБ ИГРЕ

В битве армии выстраиваются в линии фронта, чтобы не пропустить врага. В «Победе» битва интеллектуальная, и вы будете выстраивать линии победы из фишек на игровом поле. В свой ход вы выбираете карту, читаете вслух карточку о событии Великой Отечественной войны, находите это событие на поле и накрываете его своей фишкой.

Надо собрать ряд из шести своих фишек по прямой — по вертикали, горизонтали или диагонали. Это линия победы. Победит тот, кто первым построит линию победы.

Вы станете почти военным тактиком: будете искать выигрышную стратегию, наблюдать за другими игроками и учиться предугадывать их действия. А если играете командами, будете вдвоём учиться понимать друг друга без слов. Заодно погрузитесь в историю и узнаете об основных событиях и участниках Великой Отечественной войны.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ВДВОЁМ И ВТРОЁМ

1. Разложите игровое поле на ровной поверхности, чтобы фишки не скатывались с поля.
2. Если вас двое или трое, каждый играет сам за себя. Если вас больше, загляните в раздел «Командная игра» в конце правил.
3. Каждый игрок выбирает себе фишки одного цвета.
4. Перемешайте карты и раздайте каждому игроку по шесть карт лицом вниз.
5. Оставшиеся положите рядом с игровым полем лицом вниз — это общая колода. Оставьте место для сброса возле колоды.

Всё готово, вы можете начинать — переходите к разделу «Как играть».

КАК ИГРАТЬ

Ваш ход выглядит так:

- Выбираете одну карту с руки.
- Кладёте жетон на поле.
- Сыгранную карту убираете в сброс.
- Добираете одну карту из колоды.
- Передаёте ход игроку слева.

Теперь давайте подробнее:

1. Первым ходит игрок, который раздавал карты. Выберите из своих карт одну любую — с событием или специальную.
2. Если на карте событие, зачитайте его и найдите событие на игровом поле. Положите на клетку с событием свою фишку звездой вниз. Старайтесь построить линию победы. Вы не можете положить свою фишку поверх другой, неважно, чья она: ваша или соперника.



3. Если это специальная карта, сыграйте её эффект. Специальные карты позволяют убрать или заменить фишку противника, если эта фишка лежит звездой вниз.



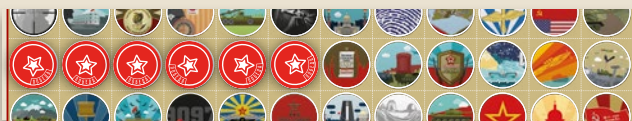
4. Сыгранную карту положите в сброс. Карты в сбросе нельзя использовать заново до конца игры.
5. Возьмите новую карту из общей колоды. Если колода закончилась, играйте с оставшимися в руках картами.
Взять карту можно только в свой ход. Если следующий игрок уже закончил свой ход, а вы забыли взять карту, то придётся играть дальше с пятью картами. Добрать карты до шести уже нельзя.
6. Передайте ход игроку слева. Теперь он выбирает из своих карт любую, ищет событие на поле и выкладывает на него фишку.
7. Играйте, пока на поле не появится линия победы из фишек одного цвета.

Одна партия длится около 30 минут. Если хотите больше тактической глубины, вы можете сыграть в режиме «Великая победа». Играйте, пока на поле не появятся две или три (как договоритесь) линии победы из фишек одного цвета.



КАК ПОСТРОИТЬ ЛИНИЮ ПОБЕДЫ:

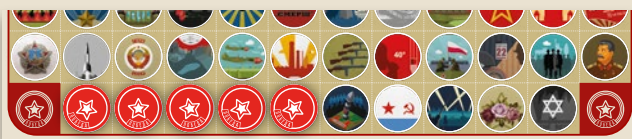
- Нужно стараться выкладывать фишки так, чтобы получился непрерывный ряд по прямой из шести фишек по горизонтали, вертикали или диагонали. Одна фишка — одна клетка.
- Как только вы выложили шестую фишку в ряду — вы закончили линию победы. Переверните все фишки в линии победы звездой вверх. Теперь их нельзя двигать или убирать с поля, на них не действуют специальные карты.



- Линии победы одного цвета могут пересекаться. Фишка на пересечении двух линий победы принадлежит одновременно каждой из них. Линии победы разных цветов не могут пересекаться.



- У двух линий победы может быть только одна общая фишка. Например, если вы построите непрерывный ряд из 11 фишек по горизонтали, вертикали или диагонали, то это будет считаться двумя линиями победы. Потому что одна фишка — общая.
- Вы можете построить линию победы из пяти фишек и одной угловой клетки. Угловые клетки — универсальные для всех, они могут начать или закончить линию победы. Считайте, будто на них уже лежит фишка нужного вам цвета.



КАК ДЕЙСТВУЮТ СПЕЦИАЛЬНЫЕ КАРТЫ:

- +1 — положите свою фишку на любую свободную клетку поля, кроме угловой. Карта с событием тут не нужна.
- -1 — уберите с поля любую фишку соперника, которая лежит звездой вниз. Фишку верните сопернику.
- -1/+1 — замените любую фишку соперника своей. Фишка соперника должна лежать звездой вниз. Ваша фишка должна лечь на ту же клетку, где лежала фишка соперника. Фишку верните сопернику.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда:

- На поле появилась линия из фишек одного цвета. Чей это цвет — тот победитель. В режиме «Великая победа» нужно выстроить две или три линии победы из фишек одного цвета.
- Закончились все карты — и в общей колоде, и на руках у игроков. Тогда побеждает тот, у кого больше законченных линий победы. Если их поровну, то ничья.

КОМАНДНАЯ ИГРА

1. Разделитесь на две или три команды. Если не получается поровну, ничего страшного. Максимум игроков — 12 человек (две команды по шестеро или три команды по четверо).
2. Сядьте вокруг игрового поля через одного так, чтобы участники разных команд чередовались.
3. Каждая команда выбирает себе фишки одного цвета. Вы можете поделить фишки между участниками одной команды — ровно или случайным образом, это неважно. Пока играете, можно делиться фишками внутри команды.
4. Перемешайте карты и раздайте каждому игроку по шесть карт лицом вниз. Оставшиеся положите рядом с игровым полем лицом вниз — это общая колода. Оставьте место для сброса возле колоды.

В командной игре есть главное правило. Игрокам из одной команды нельзя советоваться и переговариваться, чтобы повлиять на ход игры. Например: «Используй против него специальную карту, нам нужна эта клетка!», «Клади фишку сюда, будем строить линию наверх».

Если команда нарушит это правило, то каждый её участник должен сделать так:

- Выбрать любую карту из руки.
- Замешать её в общую колоду.
- Играть дальше с меньшим количеством карт в руке.

Теперь вы можете играть как обычно — переходите к разделу «Как играть».

СОСТАВ:

- Игровое поле с событиями Великой Отечественной войны.
- 151 карт: 140 карт с описанием событий и 11 специальных карт.
- 144 фишки игроков трёх цветов.
- Правила игры, которые вы читаете.



Автор игры Сергей Бутов.

Разработка: Дмитрий Чупикин, Максим Половцев.

Тексты: Анна Давыдова.

Вёрстка и дизайн: Любовь Савельева, Ольга Карпова, Александр Гердт.

Корректор: Ксения Ларина.

© ООО «Магеллан Производство», 2019. 111033, Россия, Москва, улица Золоторожский Вал, дом 11, строение 9, 2 этаж, комната 205. Телефон +7 (926) 523-40-74.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.