

WORLD OF TANKS

BATTLEGROUND

INTRODUCERE

World of Tanks Battlegrounds este un joc de societate pentru fanii luptelor tactice de pe câmpul de luptă, inspirat de unul dintre cele mai populare jocuri online World of Tanks. Vă oferă multe oportunități de a vă planifica strategia, de a exersa memoria și de a garanta o mulțime de emoții în timpul jocului. Jocul oferă 4 variante de joc diferite pentru 1-4 persoane:

- **variantea luptă (pentru 2-4 persoane)**
- **variantea echipe (pentru 4 persoane 2 + 2)**
- **variantea pentru familie (pentru 2-4 persoane)**
- **variantea solo (pentru 1 persoană)**

SCOPUL JOCULUI

Obiectivul jocului este de a obține un anumit număr de puncte câștigătoare (de asemenea, în funcție de varianta aleasă a jocului). Se câștigă puncte pentru:

- colectarea unei perechi de jetoane de locație (2 puncte câștigătoare)
- distrugerea tancului inamic (3, 2 sau 1 puncte câștigătoare)

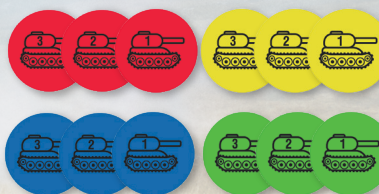
CONȚINUT



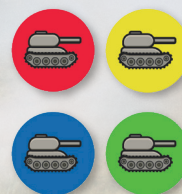
64 jetoane de locație (inclusiv 16 jetoane speciale cu o pictogramă de îmbunătățire în colțul din stânga și o pictogramă de acțiune în colțul din dreapta)
(toate jetoanele se află sub insertul din cutie)



planșă de joc



12 jetoane tancuri cu puncte
în 4 culori



4 jetoane tancuri
în 4 culori



pioni din lemn tancuri
în 4 culori



12 cărți de joc tancuri



16 jetoane ratări
față-verso

PREGĂTIREA JOCULUI

Mai jos prezentăm descrierea pregătirii jocului pentru varianta de bază BĂTĂLIE. Descrierea celorlalte variante de joc le veți găsi pe paginile 5-7.

• VARIANTA BĂTĂLIA •

Așezați planșa de joc în mijlocul mesei. Amestecați cele 16 jetoane speciale (cu pictograma de îmbunătățire în colțul din stânga și pictograma de acțiune în colțul din dreapta) și plasați-le cu fața în sus în centrul planșei de joc în pătratul alb 4x4 (1). Amestecați celelalte 48 jetoane de locație (fără pictograme în colțul din stânga sau din dreapta) și așezați-le cu fața în sus pe planșa de joc pe câmpurile rămase libere (2).

IMPORTANT: Aceleași jetoane de locație nu pot fi plasate unul lângă altul. Dacă se întâmplă acest lucru, înlocuiți-le cu alte jetoane.

Amestecați pachetul de cărți cu tancuri și împărțiți câte 2 cărți fiecărui jucător (indiferent de numărul de jucători, există întotdeauna 2 cărți tanc pentru fiecare pion. Într-un joc cu 2 jucători, fiecare jucător primește 4 cărți). Cadru de pe pagina 3 conține o propunere pentru alocarea tancurilor DRAFT pentru jucătorii avansați. Jucătorii pun în fața sa o carte cu tanc pe orizontal (cartea cu tanc activă cu care o vor juca (3)) și cealaltă carte rotită vertical (cartea cu tanc inactivă cu care vor juca mai târziu în timpul jocului (4)). Jucătorii pot conduce doar 1 tanc activ (iar în cazul unui joc cu 2 jucători, jucătorul are 2 tancuri active și când vine rândul său poate alege care tanc să mute, dar totuși, în tura sa, se poate deplasa numai cu unul dintre acestea). Cărțile rămase trebuie amestecate și puse cu fața în jos lângă planșa de joc (5).

În varianta de 3-4 jucători, fiecare jucător alege o culoare și pentru această culoare primește: 1 pion de lemn și 3 jetoane cu tancuri cu puncte, pe care le așează în zona de joc (6) într-o stivă așa cum este prezentat în figura A, 1 jeton tanc, pe care îl așează pe cartea tancului activ (7). Fiecare jucător pune un pion de lemn pe unul dintre cele 3 câmpuri ale bazei sale (8). Jetoanele ratate trebuie puse lângă planșa de joc (9).

În varianta cu 2 jucători, fiecare jucător alege 2 culori de pionii și primește pentru aceste culori 3 jetoane tanc cu puncte (6) și câte un marcaj tanc și le plasează ca și în cazul pregătirii jocului pentru 3-4 jucători. Apoi fiecare jucător pune pe planșa de joc, cei 2 pionii de lemn pe unul dintre cele 3 câmpuri în două baze diferite. Puteți începe jocul.



Exemplu de pregătire a jocului pentru 2 sau 4 jucători.

• VARIANTA BĂTĂLIE:

2-4 persoane

Scopul jocului: Obținerea de către jucător a unui anumit număr de puncte:

2 persoane - 16 puncte, 3 persoane - 14 puncte, 4 persoane - 12 puncte

JOCUL PROPRIU-ZIS:

Atunci când este rândul lui, jucătorul efectuează 1 din cele 2 acțiuni principale disponibile și, opțional, acțiuni suplimentare:

1. mișcare și împușcătură
2. schimbarea tancului

Acțiuni suplimentare:

jucătorul poate efectua acțiuni unice din jetoane de locație, dacă are (nu sunt luate în considerare ca acțiune principală).

1. MUTARE (obligatoriu):

Atunci când este rândul lui, jucătorul întotdeauna mai întâi face mișcarea, apoi trage (regula de mai sus poate fi modificată de îmbunătățirile câștigate, SCHIMBAREA ORDINEI DE ÎMPUȘCARE ȘI MIȘCARE din jetonUL de locație, descris pe pagina 5).

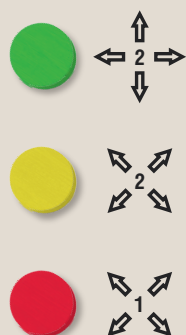
Fiecare tanc se deplasează în conformitate cu parametrii săi specificați pe cartela tancului pe o distanță și o direcție stabilite (dacă permite spațiul disponibil de pe planșa de joc). Nu puteți să vă scurtați mișcarea, să faceți o mișcare în afara planșei sau să vă opriți pe un câmp ocupat de un alt tanc. Dacă zona de pe planșă o permite, mișcarea trebuie întotdeauna făcută, chiar dacă aceasta va fi în detrimentul jucătorului.

EXEMPLU:

Jucătorul cu **pionul verde** se poate mișca cu 2 câmpuri pe verticală și orizontală. Deoarece este limitat de planșa de joc, se poate deplasa la rândul său pe câmpul A4 sau C2. Nu poate fi scurțată mișcarea, deci nu se poate deplasa pe câmpul A1. Pe câmpul C2, se află o rată, dacă își mută tancul pe acest câmp, acesta va fi distrus și va trebui să scoată pionul de pe planșă și să întoarcă cartea rezervorului pe care o juca în prezent în poziție verticală (împreună cu îmbunătățiri, dacă există). Întoarceți o altă carte de rezervor la nivel și deplasați marajul rezervorului la el - de la următoarea tură va fi cartea dvs. de rezervor activă. Așezați jetonul ratat în piscina de jetoane de lângă planșă. Când îi vine rândul din nou, el așează pionul pe unul dintre cele 3 câmpuri ale bazei sale și poate începe să se miște cu un tanc nou. Dacă ar dori să continue să joace cu tancul care a fost distrus în runda anterioară, atunci pune pionul pe planșă și nu efectuează nicio mișcare sau acțiune, făcând pauză o tură, tancul va fi reparat în acest timp și va putea să joace în continuare cu el când îi vine din nou rândul. **Important: dacă ratarea a fost pe câmpul B2 și jucătorul s-a mutat pe câmpul C2 și a trecut peste rată, de asemenea, va fi distrus. Când tancul este distrus în acest fel, jucătorul nu dă nimănui jetonul tanc cu puncte.**

Jucătorul cu pionul galben se poate mișca cu 2 câmpuri în diagonală. Deoarece este limitat de planșă, poate (și trebuie) să facă o mișcare într-o singură direcție către câmpul C5. Deoarece, făcând o astfel de mișcare, va traversa terenul pe care se află tancul jucătorului cu pionul albastru, tancul său, în această mișcare, va fi distrus și va trebui să facă la fel ca în descrierea de mai sus pentru pionul verde în situația în care acesta a fost distrus de rată. **Important: Când un tanc este distrus în acest fel, jucătorul dă jetonul tanc cu puncte din partea de sus a grămezii de jetoane jucătorului peste al cărui tanc a trecut.**

Jucătorul cu **pionul roșu** se poate deplasa cu 1 câmp în diagonală, dar nu se poate deplasa în pătratul B6 deoarece acolo se află pionul albastru (în timpul mișcării puteți trece peste tancul altui jucător - ca tancul galben descris mai sus - dar nu puteți termina mișcarea acolo).



DIRECȚIE:

Jucătorul cu **pionul albastru** are pe cartea tanc îmbunătățirea DIRECȚIE de la un jeton special (și un spațiu liber pentru o altă îmbunătățire pe care o va putea adăuga atunci când o va obține). Datorită acestuia, în timpul mișcării, poate face o întoarcere (dar în direcțiile afișate pe cartea de joc, adică nu se poate mișca pe diagonală).



TRAGERE CU TUNUL (opțional):

Fiecare tanc **poate** lansa 1 tragere cu tunul pe rundă (jucătorul nu trebuie să tragă dacă nu vrea).

Jucătorul poate trage:

- a) într-un jeton de locație fără îmbunătățire, jucătorul ia acel jeton în zona sa de joc.
- b) într-un jeton de locație cu o îmbunătățire sau o acțiune (jetoane într-un pătrat 4x4), jucătorul ia jetonul în zona sa de joc.
- c) într-un spațiu gol - un jucător **poate** pune într-un astfel de câmp un jeton de rată.

- d) în câmpul cu ratăre - jucătorul poate scoate un astfel de jeton de pe planșă și îl poate pune pe grămada jetoanelor ratăre.
- e) în tancul unui alt jucător - jucătorul ia jetonul tanc cu punctele cu cea mai mare valoare de culoarea tancului care a fost distrus. Dacă jucătorul al cărui tanc a fost distrus nu mai are jetoane tancuri cu puncte, jucătorul care a distrus tancul nu obține niciun punct. Jucătorul al cărui tanc a fost distrus nu părăsește jocul și revine la joc în următoarea sa tură, așa cum este descris în exemplul de pe pagina 3.
- f) în câmpul pe care se află jetonul de locație și stă tancul celui alt jucător și decide înainte de împușcătură că nu va trage în tanc, ci în jetonul de locație. Jucătorul ia un astfel de jeton în zona sa de joc. Tancul unui alt jucător rămâne pe același câmp.

EXEMPLU:

Dacă într-o astfel de plasare, după ce s-a făcut mișcarea, ordinea de tragere era acum în VARIANTA LUPĂ și VARIANTA DE ECHIPĂ (jucătorii pot - dar nu trebuie să - tragă 1 dată cu tunul):

1) jucătorul cu pionul galben ar putea (dar nu trebuie) să tragă cu tunul într-unul din cele 4 câmpuri indicate de săgețile galbene. Dacă ar trage într-un câmp marcat cu litera:

a) ar colecta un jeton de locație obișnuit, dar el are deja unul în zona sa de joc (e) și are un jeton de potrivire în raza de acțiune cu aceeași imagine, dar acesta este un jeton special (d), deci este mai bine să colectați acest jeton

b) ar distruge tancul jucătorului verde, iar jucătorul verde ar trebui să-și scoată pionul de pe planșa de joc și să-i dea jucătorului galben jetonul său tanc cu valoarea de 2 puncte (deoarece nu mai are jetonul de 3 puncte) din partea de sus a grămezii (h)

IMPORTANT: înainte de a trage pe câmpul în care se află tancul unui alt jucător, jucătorul poate decide dacă dorește ca împușcătura să lovească în tanc sau jetonul de locație care se află sub tanc, dacă există un astfel de jeton pe acest câmp).

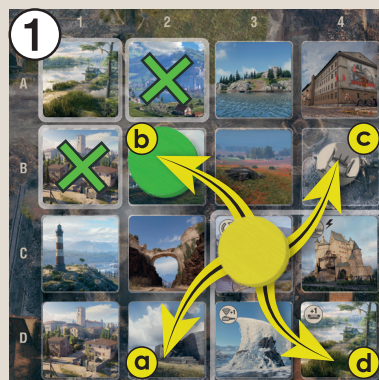
c) ar putea pune pe acest câmp un jeton de ratăre (pentru că era gol)

d) ar colecta un jeton de locație special cu o îmbunătățire unică și ar face o pereche cu jetonul pe care îl avea deja (e). Prin realizarea unei astfel de perechi, ar putea pune perechea pe cartea tancului activ și din acel moment ar putea să îl folosească ca îmbunătățire a tancului (descrierea acțiunilor și îmbunătățirilor din jetoanele speciale de pe pagina 5).

2) jucătorul cu pionul verde ar putea (dar nu trebuie) să tragă într-unul din cele 2 câmpuri (deoarece celelalte 2 sunt în afara planșei) indicate de săgețile verzi. Dacă ar trage într-un câmp marcat cu litera:

f) ar fi colectat un jeton de locație simplu

g) ar putea pune pe acesta un jeton de ratăre (pentru că era gol)



Distrugerea tancului:

• Dacă tancul unui jucător a fost distrus, el trebuie să scoată pionul de pe planșa de joc și să întoarcă cartea tancului curent în poziția sa verticală (împreună cu îmbunătățiri, dacă există). Întoarceți o altă carte tanc de-a dvs. pe orizontală și mutați marcajul tancului pe ea - de la următoarea tură va fi cartea tanc activă a acestuia. Când îi vine rândul din nou, el așează pionul pe unul dintre cele 3 câmpuri ale bazei sale și poate începe să se miște cu un tanc nou. Dacă ar dori să continue să joace cu tancul care a fost distrus în runda anterioară, atunci după ce a plasat pionul pe planșa de joc, nu face nicio mișcare sau acțiune, făcând pauză pentru o tură. În acest timp tancul va fi reparat și va putea continua să joace cu el când îi va veni din nou rândul. Poate fi introdus în joc mai târziu ca acțiune principală SCHIMBAREA TANCULUI.

• Dacă tancul jucătorului a fost distrus din cauza plasării acestuia pe un jeton de ratăre sau pe propriul său tanc (de ex., în varianta solo) sau pe un tanc din propria echipă (varianta de echipă), jucătorul nu pierde niciun punct (nu acordă nimănui jetonul tancului cu puncte).

• Dacă tancul a fost distrus din cauza tragerii cu tunul de către un alt jucător sau ca rezultat al lovirii cu tancul altui jucător, jucătorul tancului distrus dă jetonul său cu puncte din partea de sus a stivei (în conformitate cu schema de stivuire din figura A de pe pagina 2) jucătorului al cărui tanc a fost distrus sau peste al cărui tanc a trecut. Dacă nu mai există jetoane tancuri cu puncte, acesta nu pierde niciun punct, iar jucătorul care a tras nu primește niciun punct pentru distrugerea tancului.

Important: niciodată nu dăm jetonul nostru tanc care se află pe cartea tancului.

3. SCHIMBAREA TANCULUI

În timpul mișcării sale, jucătorul poate schimba tancul cu altul. El alege o altă carte tanc disponibilă în zona sa de joc, o rotește până la orizontală (iar cea anterioară, împreună cu orice îmbunătățiri, dacă există pe aceasta, o rotește până pe verticală) și mută pe ea jetonul tanc. Noul tanc începe jocul în același loc de pe planșa de joc ca și cel anterior. După schimbare, jucătorul nu mai efectuează acțiunea de mișcare și tragere.

JETOANE SPECIALE - ACȚIUNI ȘI ÎMBUNĂȚĂȚIRI

Există trei tipuri de jetoane speciale. Jetoane speciale cu o singură acțiune suplimentară (pictograma în colțul din dreapta cu un fulger lângă), cu îmbunătățirea permanentă a tancului (pictogramă în colțul stâng fără un fulger lângă) și cu îmbunătățirea numai o dată a tancului (pictograma din colțul din stânga cu un fulger lângă).

Jucătorul le obține după ce a colectat o pereche de jetoane de locație în care cel puțin una dintre ele are o pictogramă în colț și le poate folosi oricând în timpul jocului. După ce folosește o acțiune unică și o îmbunătățire o singură dată, jucătorul plasează perechea în zona sa de joc, astfel încât simbolul cu pictograma să fie sub simbolul fără pictogramă, atunci știi că nu există acțiuni disponibile de utilizat.

ACȚIUNI UNICE:

 - Tură suplimentară (există 4 astfel de jetoane în joc) jucătorul poate mai face o mișcare (una dintre cele 2 acțiuni: mișcați și trageți cu tunul sau schimbați tancul) n. timpul mișcării dvs.

 - Tanc suplimentar (există 2 astfel de jetoane în joc) - jucătorul ia 2 cărți tanc din partea de sus a grămezii și alege una dintre ele iar pe cealaltă o pune în cutie.

ÎMBUNĂTĂȚIRI (permanente):

în timpul jocului, îți poți actualiza tancul punând o îmbunătățire permanentă pe cartea tancului. Fiecare carte are spațiu pentru 2 perechi de jetoane de îmbunătățire (vezi diagrama de la pagina 3 în descrierea îmbunătățirii DIRECȚIE). Fiecare tanc poate avea maximum 2 îmbunătățiri. **IMPORTANT: Jucătorul poate folosi în continuare setările standard ale tancului în timp ce se deplasează, ignorând îmbunătățirea mișcării sale.**

 - Direcție (există 2 astfel de jetoane în joc) - jucătorul se poate întoarce liber în timp ce face mișcarea, dar raza de mișcare nu se schimbă. Este inacceptabil să faci o mișcare astfel încât aceasta să ia sfârșit pe cm pul din care ai plecat. Tancurile cu raza de mișcare 1 nu se pot roti. Dacă trebuie să-și eficientizeze traficul suplimentar, atunci pot face o rotire când fac o mișcare cu raza de mișcare de cel puțin 2.

 - Tragere cu tunul mai departe (există 2 astfel de jetoane în joc) - jucătorul are opțiunea de trage mai departe cu tunul +1. *Exemplu: Dacă tancul trage cu tunul la distanța 2, acum ar putea trage la distanța 2 sau 3. Dacă jucătorul ar fi câștigat 2 astfel de îmbunătățiri, el ar putea trage la distanța 2 sau 3 sau 4.*

 - Mișcare mai departe (există 2 astfel de jetoane în joc) - jucătorul are opțiunea de mișcare mai departe +1. *Exemplu: Dacă tancul avea o rază de mișcare de 1, acum se poate deplasa la o distanță de 1 sau 2. Dacă un jucător ar fi câștigat 2 astfel de îmbunătățiri, s-ar putea deplasa la o distanță de 1 sau 2 sau 3.*

 - Schimbarea ordinii tragerii cu tunul și mișcării (există 2 astfel de jetoane în joc) - în timpul mișcării sale, jucătorul poate trage mai întâi și apoi se poate mișca.

ÎMBUNĂTĂȚIRE (o singură dată):

în timpul jocului, poți actualiza un tanc plasând o îmbunătățire unică pe cartea tancului (fiecare carte are spațiu pentru 2 jetoane de îmbunătățire). Fiecare tanc poate avea maximum 2 îmbunătățiri. După folosire, acesta este dat la o parte de pe cartea tancului și returnat în zona de joc, astfel încât jetonul cu pictogramă să fie sub simbolul fără pictogramă, atunci știți că nu există acțiuni disponibile de utilizat.

 - Armură (există 2 astfel de jetoane în joc). Armura protejează tancul unui jucător de a fi distrus atunci când un alt jucător trage o dată în tancul acestuia și când acesta trece peste un jetaon de rată sau tancul altui jucător. Tancul jucătorului nu este distrus, iar îmbunătățirea unică este eliminată de pe cartea tancului. Jucătorul care a tras nu primește puncte pentru că nu distruge tancul.

IMPORTANT: îmbunătățirile odată atribuite unei cărți tanc nu mai pot fi eliminate de pe acesta. Dacă tancul este distrus sau nu este tanc activ al jucătorului - îmbunătățirea nu poate fi utilizată până când cartea tancului nu este activă din nou. O îmbunătățire unică (armură) trebuie dată la o parte de pe carte după utilizare.

La sfârșitul rândului său, jucătorul verifică dacă a obținut numărul specificat de puncte necesare pentru a câștiga. Dacă da, jocul se termină imediat cu victoria lui. Dacă nu, tura este continuată de următorul jucător în sensul acelor de ceasornic.

SFÂRȘITUL JOCULUI:

Jocul se termină imediat ce primul jucător obține: într-un joc cu 2 jucători - 16 puncte, într-un joc cu 3 jucători - 14 puncte, într-un joc cu 4 jucători - 12 puncte.

• VARIANTA PE ECHIBE:

4 persoane (2 + 2)

Scopul jocului: Echipa trebuie să obțină 20 de puncte câștigătoare

PREGĂTIREA JOCULUI:

Jucătorii sunt împărțiți în două echipe a câte doi jucători, care se așează alternativ la masă. Pregătiți jocul ca în VARIANTA LUPTĂ (descriere pe pagina 2).

Puteți începe jocul.

JOCUL PROPRIU-ZIS:

Jocul se joacă conform regulilor variantei Bătălie (vezi paginile 2-5), cu diferența că echipele colectează colectiv jetoane de locație, iar jucătorii decid ce îmbunătățiri vor atribui fiecărui tanc din echipă și ce jucător va folosi acțiuni unice colectate de echipă.

SFÂRȘITUL JOCULUI:

Jocul ia sfârșit imediat după ce echipa obține 20 de puncte câștigătoare



• VARIANTA DE FAMILIE:

2-4 persoane

Scopul jocului: Jucătorul obține 10 puncte câștigătoare
(la felca în fiecare variantă cu 2, 3 și 4 persoane)

PREGĂTIREA JOCULUI:

Amestecați jetoanele de locație fără a vă uita la ele și așezați-le pe planșa de joc. Arătați jetoanele de pe câmpurile D4 și E5 (1). Apoi, fiecare jucător plasează un pion de lemn pe unul dintre cele 3 câmpuri ale bazei sale (2). Descrierea bazei și de plasare a pionilor pe planșa de joc se găsește pe pagina 2. În această variantă, nu folosim cărți de tanc, jetoane și ratări. Puteți începe jocul.

JOCUL PROPRIU-ZIS:

În timpul mișcării sale, jucătorul se mișcă 1-2 câmpuri în orice direcție, apoi trage cu tunul în orice 2 jetoane care îi ating pionul pe lateral sau colț în diagonală și le descoperă. Apoi verifică dacă a găsit perechi. Dacă a găsit, le colectează și le așează în zona de joc. Pentru fiecare pereche găsită, jucătorul primește o tură suplimentară. Dacă nu a fost găsită nicio pereche, jucătorul lasă jetoanele cu fața în jos pentru următorul jucător. Următorul jucător efectuează aceleași acțiuni ca jucătorul anterior. În primul rând, face o mișcare (vă puteți mișca liber, puteți reveni la același câmp de pe care v-ați mișcat) și descoperă 2 jetoane. La sfârșitul mișcării sale, întoarce jetoanele descoperite de jucătorul anterior (întoarce jetoanele care au fost descoperite de jucătorul anterior sau tragerea anterioară cu tunul a jucătorului ca urmare a unei ture suplimentare). În circumstanțe speciale, în timpul mișcării sale, un jucător poate găsi 2 perechi, datorită cărora va avea încă 2 ture suplimentare.

IMPORTANT: În varianta de familie nu funcționează niciuna din îmbunătățirile de pe jetoane.

SFÂRȘITUL JOCULUI:

Jocul se termină imediat când primul jucător obține 10 puncte câștigătoare.



• VARIANTA SOLO (1 persoana):

În această variantă, joci împotriva artileriei.

Scopul jocului: Jucătorul primește cel puțin 1 stea în clasament

PREGĂTIREA JOCULUI:

Așezați planșa de joc în centrul mesei și așezați plăcile tasate ale tuturor jetoanelor de locație cu fața în sus (1). Aceleași jetoane de locație nu pot fi plasate unul lângă celălalt. Dacă se întâmplă acest lucru, schimbați-le cu alte jetoane. În această variantă, plasați toate jetoanele de locație la întâmplare, nu plasați jetoane speciale pe pătratul 4x4 din mijloc.

Trageți sau alegeți 2 cărți tanc (2) și puneți-le pe partea jucătorului. Trageți 4 pionii și 4 jetoane tanc de aceeași culoare cu pionii. Așezați 2 pionii pe unul dintre cele trei câmpuri în două dintre cele patru baze (nu pot fi așezate într-o bază) (3).

Așezați jetoanele tancului pe cărțile tancurilor (4).

Împărțiți jetoanele de ratare în 2 seturi separate pe părțile laterale ale planșei de joc:

a) separat culoarea verde (5) și separat roșu (6)

b) întoarceți partea cu desenul ratării în sus și amestecați-le (rămân în continuare separate pe părțile laterale ale planșei de joc).

Așezați cele jetoane tancuri (12 bucăți) în zona de joc a artileriei (7).

Puteți începe jocul.

JOCUL PROPRIU-ZIS:

În această variantă, jucătorul poate folosi acțiuni și îmbunătățiri pe baza regulilor normale.

În timpul mișcării sale, jucătorul:

a) alege tancul cu care să se deplaseze și se deplasează în funcție de direcția și distanța de pe cartea tancului (poate alege tancul pe care l-a mutat în tura anterioară)

b) trage 1 jeton în funcție de direcția și distanța tragerii cu tunul de pe cartea tancului (în timpul mișcării se trage cu același tanc cu care s-a făcut mișcarea).

c) ia jetonul și îl plasează în zona sa de joc.

d) verifică dacă a reușit să colecteze o pereche cu acțiune (pot fi folosite oricând în joc, funcționează ca în varianta de bază). O pereche este colectată atunci când, în zona de joc, un jucător are 2 jetoane cu aceeași imagine.

Apoi jucătorul execută mișcările artileriei:



e) ridică 1 jeton ratat din grămada verde și 1 din grămada roșie. Verifică locul în care a tras artileria (combinația de litere și cifre indică adresele punctelor în care trage artileria, de ex. B4):

- dacă atinge un jeton de locație, îl returnează în zona de joc a artileriei
- dacă lovește tancul nostru - îl distruge complet (dacă avem îmbunătățirea ARMURĂ pe cartea tancului, distruge armura și tancul nostru rămâne în joc). Punem cartea tancului înapoi în cutie și scoatem pionul de pe planșa de joc. Dacă tancul nostru se află pe un jeton de locație, artileria lovește întotdeauna tancul nostru, nu jetonul de locație pe care se află. Artileria nu înregistrează puncte pentru distrugerea tancului nostru.

Dacă am colectat cărți tancuri suplimentare, le putem pune în joc în următoarea tură conform regulilor standard.

- dacă lovește un spațiu gol, plasează acolo un jeton de tanc cu jetoane din zona de joacă a artileriei (7), ceea ce ne face dificilă mișcarea și ne poate face să trecem prin el și ne distrugem tancul (dacă avem îmbunătățirea ARMURĂ pe cartea tancului, pierdem armura și tancul nostru rămâne în joc după o astfel de mișcare). Țineți minte că nu puteți termina mișcarea pe un câmp cu jetonul tancului artileriei.

Un astfel de tanc are valoarea 1 punct pentru artilerie (atâta timp cât este pe planșa de joc). Artileria are la dispoziție 12 jetoane tanc. Când se termină, nu le mai pune pe planșa de joc.

- tancurile de artilerie pot fi distruse cu o singură tragere cu tunul a tancului jucătorului. După ce i-am lovit, îi scoatem imediat de pe planșa de joc. Jucătorul nu primește puncte pentru distrugerea unui tanc de artilerie (acționează ca niște ratări într-un joc obișnuit). După ce scoate un tanc de artilerie în acest fel, acesta nu mai câștigă 1 punct pentru el (doar tancurile de pe planșa de joc valorează 1 punct pentru Artilerie).

Jetoanele cu față în sus rămân cu fața în sus, astfel încât să nu se amestece cu jetoanele cu fața în jos.

Dacă jetoanele de ratat se epuizează (toate sunt cu fața în sus și jocul este încă în desfășurare), întoarce-le cu fața în jos și amestecă-le din nou ca în faza de pregătire a jocului.

SFÂRȘITUL JOCULUI:

Jocul se termină atunci când artileria obține 20 de puncte câștigătoare sau distruge toate tancurile noastre. Apoi numărăm punctele noastre și cele ale artileriei. Jucătorul își numără punctele. El înscrie 2 puncte câștigătoare pentru fiecare pereche de jetoane de locație câștigate. Verifică ce rang a obținut:

16 puncte câștigătoare - rang ★
18 puncte câștigătoare - rang ★★
20 de puncte câștigătoare - rang ★★★
22 de puncte câștigătoare - rang ★★★★
24 de puncte câștigătoare - rang ★★★★★
26 de puncte câștigătoare - rang ★★★★★★

Artileria a obținut puncte, respectiv pentru:

- 1 punct câștigător pentru fiecare jeton (perechile colectate de artilerie nu sunt socotite suplimentar)
- 1 punct câștigător pentru fiecare jeton de tanc plasat pe planșa de joc de artilerie

Joc de societate a TM Toys, pe baza licenței Wargaming. Toate drepturile de autor ale jocului sunt rezervate de TM Toys și Wargaming.

Vă mulțumim că ați participat la crearea jocului:

Sławomir Wiechowski, Marcin Flejszer, Joanna Liwarska, Artur Cnotalski, Agata Fiszer.

Mulțumesc testerilor de joc:

Sławomir Czuba, Karol Dembiński, Przemysław Dmytruszyński, Grzegorz Dunaj, Tomasz Kozieł, Darek Kuternowski, Paulina Monkielewicz, Karol Nadolny, Wojciech Rzadek, Tomasz Skoracki, Wojtek Łoskowski Wioszy Wiś.

Mulțumiri speciale se adresează numeroșilor jucători de la clubul de jocuri de societate Pionkolandia, în special:

Rafał Grudniewski, Michał Redman, Anna Wiechowska, Adrian Wojtacki.



Vezi mai mult!



Avertizări:

Nu este potrivit pentru copii sub 3 ani.

Kitul conține piese mici - pericol de sufocare.

Vă rugăm să păstrați ambalajul datorită informațiilor furnizate.

© 2021 Wargaming.net. Toate drepturile rezervate.

Fabricat pentru TM Toys sp. z o.o.
ul. Zbożowa 4, 70-653 Szczecin
Fabricat în Ucraina



TURA JUCĂTORULUI:

În timpul mișcării sale, jucătorul efectuează pe rând:

- 1) Mutare (obligatorie) și tragere cu tunul (opțional)
- 2) o acțiune suplimentară din jetoane speciale (opțional), dacă are vreunul sau (în loc de punctele 1 și 2)
3. Schimbă un tanc cu altul

PUNCTAȚIE:

VARIANTA LUPȚĂ:

2-4 persoane

Scopul jocului: Obținerea de către jucător a unui anumit număr de puncte: 2 persoane - 16 puncte, 3 persoane - 14 puncte, 4 persoane - 12 puncte

VARIANTA PE ECHIBE:

4 persoane (2 + 2)

Obiectul jocului: Echipa trebuie să obțină 20 de puncte câștigătoare

VARIANTA ÎN FAMILIE:

2-4 persoane

Obiectul jocului: Obținerea de către jucător a 10 puncte câștigătoare (la fel pentru fiecare variantă cu 2, 3 și 4 persoane)

VARIANTA SOLO:

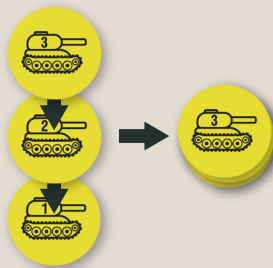
În această variantă, joci împotriva artileriei.

Scopul jocului: Obținerea de către jucător a cel puțin 1 stea în clasament

CELE MAI IMPORTANTE REGULI

CÂȘTIGAREA DE PUNCTE PENTRU TANCURILE OPONENȚILOR ȘI PERECHI DE JETOANE DE LOCAȚIE:

În variantele BĂTĂLIE și ECHIPĂ, începeți jocul cu un teanc de trei jetoane de tancuri cu puncte plasate de la 1 în partea de jos până la 3 în partea de sus. În timpul jocului, când un alt jucător ne distruge tancul, îi dăm jetonul din stiva noastră. Când pierdeți primul tanc în acest fel, dați jetonul în valoare de 3 puncte, al doilea tanc - jetonul în valoare de 2 puncte, al treilea tanc - (ultimul) jeton în valoare de 1 punct. Dacă tancul nostru este distrus din nou de către un alt jucător și nu mai avem niciun jeton cu puncte, jucătorul care ne-a distrus tancul nu primește niciun punct.



Când pierdem toate cele 3 jetoane și tancul nostru este distrus din nou, nu părăsim jocul. Conform regulilor standard, în timpul mutării noastre punem pionul pe planșa de joc și, începând mișcarea de la bază, continuăm să jucăm cu un tanc nou.

Dacă tancul nostru este distrus atunci când lovim un jeton rată sau conducem prin câmpul poe care se afla tancul unui jucător din echipa noastră, nu pierdem jetonul cu puncte.

Dacă tancul nostru este distrus atunci când trecem peste tancul unui alt jucător (care nu este în echipa noastră), îi dăm acel jucător jetonul din partea de sus a stivei (dacă avem unul).

De asemenea, câștigăm puncte pentru colectarea de perechi de jetoane de locație. Fiecare pereche valorează 2 puncte câștigătoare, inclusiv cele cu o acțiune sau îmbunătățire unică.



ACȚIUNI UNICE:

-  - Tură suplimentară (există 4 astfel de jetoane în joc) jucătorul poate mai face o mișcare (una dintre cele 2 acțiuni: mișcați și trageți cu tunul sau schimbați tancul) n. timpul mișcării dvs.
-  - Tanc suplimentar (există 2 astfel de jetoane în joc) - jucătorul ia 2 cărți tanc din partea de sus a grămezii și alege una dintre ele iar pe cealaltă o pune în cutie.

ÎMBUNĂTĂȚIRI (permanente):

în timpul jocului, îți poți actualiza tancul punând o îmbunătățire permanentă pe cartea tancului. Fiecare carte are spațiu pentru 2 perechi de jetoane de îmbunătățire (vezi diagrama de la pagina 3 în descrierea îmbunătățirii DIRECȚIE). Fiecare tanc poate avea maximum 2 îmbunătățiri. **IMPORTANT: Jucătorul poate folosi în continuare setările standard ale tancului în timp ce se deplasează, ignorând îmbunătățirea mișcării sale.**

-  - Direcție (există 2 astfel de jetoane în joc) - jucătorul se poate întoarce liber în timp ce face mișcarea, dar raza de mișcare nu se schimbă. Este inacceptabil să faceți o mișcare astfel încât aceasta să ia sfârșit pe cm pul din care ați plecat. Tancurile cu raza de mișcare 1 nu se pot roti. Dacă trebuie să-și eficientizeze traficul suplimentar, atunci pot face o rotire când fac o mișcare cu raza de mișcare de cel puțin 2.
-  - Tragere cu tunul mai departe (există 2 astfel de jetoane în joc) - jucătorul are opțiunea de trage mai departe cu tunul +1. *Exemplu: Dacă tancul trage cu tunul la distanța 2, acum ar putea trage la distanța 2 sau 3. Dacă jucătorul ar fi câștigat 2 astfel de îmbunătățiri, el ar putea trage la distanța 2 sau 3 sau 4.*
-  - Mișcare mai departe (există 2 astfel de jetoane în joc) - jucătorul are opțiunea de mișcare mai departe +1. *Exemplu: Dacă tancul avea o rază de mișcare de 1, acum se poate deplasa la o distanță de 1 sau 2. Dacă un jucător ar fi câștigat 2 astfel de îmbunătățiri, s-ar putea deplasa la o distanță de 1 sau 2 sau 3.*
-  - Schimbarea ordinii tragerii cu tunul și mișcării (există 2 astfel de jetoane în joc) - în timpul mișcării sale, jucătorul poate trage mai întâi și apoi se poate mișca.

ÎMBUNĂTĂȚIRE (o singură dată):

în timpul jocului, puteți actualiza un tanc plasând o îmbunătățire unică pe cartea tancului (fiecare carte are spațiu pentru 2 jetoane de îmbunătățire). Fiecare tanc poate avea maximum 2 îmbunătățiri. După folosire, acesta este dat la o parte de pe cartea tancului și returnat în zona de joc, astfel încât jetonul cu pictogramă să fie sub simbolul fără pictogramă, atunci știți că nu există acțiuni disponibile de utilizat.

-  - Armură (există 2 astfel de jetoane în joc). Armura protejează tancul unui jucător de a fi distrus atunci când un alt jucător trage o dată în tancul acestuia și când acesta trece peste un jetaon de rată sau tancul altui jucător. Tancul jucătorului nu este distrus, iar îmbunătățirea unică este eliminată de pe cartea tancului. Jucătorul care a tras nu primește puncte pentru că nu distruge tancul.

IMPORTANT: Îmbunătățirile odată atribuite unei cărți tanc nu mai pot fi eliminate de pe acesta. Dacă tancul este distrus sau nu este tanc activ al jucătorului - îmbunătățirea nu poate fi utilizată până când cartea tancului nu este activă din nou. O îmbunătățire unică (armură) trebuie dată la o parte de pe carte după utilizare.