

## ВОЛЯ. ШТУРМОВИЙ ЗАГІН

“ВОЛЯ. ШТУРМОВИЙ ЗАГІН” - ЦЕ ШВИДКА, ЗАХОПЛЮЮЧА ТА ПРОСТА ДЛЯ СПРИЙНЯТТЯ ГРА. ІЗ ЗРОЗУМІЛИМИ ТА ІНТУЇТИВНИМИ ПРАВИЛАМИ. ТОМУ ПОЧИНАЄМО ГРАТИ ОДНОЧАСНО ІЗ ВИВЧЕННЯМ ПРАВИЛ.

### ОГЛЯД КОМПОНЕНТІВ

В СТАРТОВОМУ НАБОРІ “ВОЛЯ. ШТУРМОВИЙ ЗАГІН” ВИ ЗНАЙДЕТЕ:



## **КОМПОНЕНТИ:**

- 1) Коробка - 1 шт.
- 2) Квадратні тайли з 5-ма комірками - 4 шт.  
(Центральна комірка - укріплена).
- 3) Прямокутні тайли з двома комірками 4 шт. (Мають укріплення між комірками). З них та квадратних тайлів складаються поля бою.
- 4) Планшет поточного ходу - 1 шт.
- 5) Планшет команди - 2 шт.
- 6) Картки персонажів - 10 шт.
- 7) Картки місій - 7 шт.
- 8) Мішечок для жетонів персонажів - 1 шт.
- 9) Жетони персонажів - 10 шт.
- 10) Гральні кубики - 4 шт. 2 - для комунарів та 2 - для штурмового загону України.
- 11) Жетони місій - 8 шт. По 4 на кожний штурмовий загін.
- 12) Фішки персонажів - 10 шт.
- 13) Маркери життя штурмового загону - 2 шт.
- 14) Жетон поточного ходу - 1 шт.

## ***ПІДГОТОВКА ДО ГРИ У СТАРТОВИЙ НАБІР***

- > Знайти одного чи більше людей для гри.
- > Визначити хто грає за який штурмовий загін. Якщо гравців більше двох - розділіться на 2 команди.
- > Розподілити жетони, фішки та картки персонажів.
- > Викласти **маркери життів команд** стороною “10+” на позначку “5” **планшету життя команди**. В стартовому наборі гра відбувається на 15 життів, але грати можна на більше число життів, якщо використовувати додаткових персонажів (ст. 23).
- > Покласти жетон поточного ходу на “Хід-1” **планшету поточного ходу**.



# ПІДГОТОВКА ДО ГРИ У СТАРТОВИЙ НАБІР

Команда  
України



**ВІСЛЯ**  
ШТУРМОВИЙ ЗАГІН



Команда  
Комунарів



**4**

## МІСІЇ

Виконання місії - це першочергове завдання вашого штурмового загону. На початку гри оберіть одну місію. За домовленістю, або витягніть в закриту з колоди. Покладіть цю картку на **планшет поточного ходу**.



На **картці місії** є все, що необхідно:

- > Опис завдання штурмових загонів.
- > Схема поля бою із вказаними стартовими позиціями команд.

## УМОВИ ПЕРЕМОГИ

Перемогти можна трьома способами:

- > Виконати умови місії першим.
- > Видалити з поля бою всіх персонажів суперника.
- > Знизити до нуля показник поранень штурмового загону суперника (ст. 13).

Якщо жоден з гравців не виконав умов для перемоги протягом 5 ходів - оголошується нічия.

## ПІДГОТОВКА ПОЛЯ БОЮ

Розглянемо підготовку поля бою на прикладі місії “РОЗВІДКА”.

Вам потрібно:

- > Зібрати поле бою як вказано на обраній картці місії.
- > Розкласти на круглі комірки по 2 жетони місій різних команд (лише якщо це вказано в тексті місії).
- > Визначитись хто команда 1 і 2 за допомогою кидка кубика.
- > Почергово виставляти фішки персонажів на стартовий тайл. Не більше 1 персонажа на комірку. Першим ставить гравець команди 1.

**Команда України:** Ганнуся, Агнешка, Кривоніс.

**Команда Комунарів:** Троцький та 2 спецназівці.



## ВИЗНАЧАЄМО ЧЕРГОВІСТЬ ХОДУ

Наступний крок в підготовці до гри - скинути в мішечок круглі жетони персонажів, що розташовані на полі бою. Це мають бути Агнешка, Ганнуся, Кривоніс, Троцький та два спецназівці. Гравець Команди 1 витягає наосліп з мішка 1 круглий **жетон персонажа**.



Власник цього персонажа має виконати можливі дії цього бійця (ст. 8). Після виконання дій персонажем, опонент тягне з мішечка наступний жетон і виконує дії за нового бійця. І так поки мішечок не залишиться порожнім. Після чого в мішечок повертаються жетони персонажів, що **залишилися на полі бою** і починається наступний хід.

## МОЖЛИВІ ДІЇ ПЕРСОНАЖА

З мішечку був витягнутий жетон з зображенням персонажа вашого штурмового загону. Тепер ви владні:

**Виконати дві звичайні дії** у будь-якому порядку:

- > Рухатися по полю бою (ст. 9).
- > Виконати можливість (ст. 10).

Або виконати **одну складну дію**:

- > Вихід з рукопашного бою (ст. 21).
- > Вхід в комірку з максимумом персонажів (ст. 21).

Або **пропустити хід** чи виконати лише одну **звичайну дію**. **Важливо**, що знову задіяти цього персонажа буде можливо лише наступного ходу.

**Важливо**, що персонаж **не може** в один хід виконати і звичайну, і складну дію.



## РУХ ПЕРСОНАЖІВ

Рух персонажа - це переміщення фішки цього бійця в будь-яку сусідню комірку. Включно із комірками, що стоять по діагоналі. Всі можливі варіанти переміщення вказані на схемі знизу.

Також за один хід гравець може перемістити персонажа на 2 комірки, використавши 2 звичайні дії.

Якщо ваш персонаж потрапляє в комірку де є хоча б один ворожий боєць - ваш персонаж вважається пов'язаним рукопашним боєм (ст. 21).

Пересування по комірках із власними персонажами не впливають на швидкість пересування крім випадку входу в комірку з максимумом персонажів (ст. 21).

Важливо, підніміть жетон місії своєї команди щойно ваш персонаж опиниться в комірці з жетоном (чи був там з самого початку). Покладіть його на планшет команди.



## МОЖЛИВОСТІ ПЕРСОНАЖІВ

Якщо персонажу не потрібно рухатися - він може задіяти одну чи дві **можливості**, що вказані на картці бійця. Використовуйте їх згідно ситуації, що склалася на полі бою.



Для задіяння можливості треба:

- > Обрати одну можливість зі списку на картці персонажа.
- > Обрати ціль.
- > Оголосити свої дії супернику до моменту перевірки складності можливості (ст. 11).

## ТИПИ МОЖЛИВОСТЕЙ

Є два основні типи можливостей, які позначаються відповідними іконками.



**Рукопашна атака.** Можливість може бути використана проти ворогів **в одній комірці** з атакуючим.



**Далекобійна атака.** Можливість діє на ціль **в іншій комірці** та на лінії видимості (ст. 19). Неможливо виконати далекобійну атаку, якщо ваш персонаж пов'язаний у рукопашному бою.

## СКЛАДНІСТЬ МОЖЛИВОСТІ



Після того, як ви обрали можливість та ціль треба здійснити **кидок перевірки складності**. Киньте **1 кубик**. Якщо отримана цифра **більша, або дорівнює** числу зліва від назви можливості - персонаж влучив.

Якщо число на кубику менше за рівень складності - можливість завершилася невдало.

## УСПІШНІСТЬ МОЖЛИВОСТІ



Отже ви успішно здійснили **кидок перевірки складності** і влучили в ворога. Саме час дізнатися наскільки успішною була ваша атака.



Розглянемо успішність можливості на прикладі звичайного удару. Складність та тип можливості вже розглянуто. Далі вказана **сила можливості** та зображення двох кубів. Тобто успішність можливості це сума показника **сили можливості** та чисел, що випали на двох кубах.

**СИЛА МОЖЛИВОСТІ** +  = **ПОТЕНЦІЙНІ УШКОДЖЕННЯ**

Після визначення успішності можливості ваш опонент має здійснити **рятівний кидок**.

11

## РЯТІВНИЙ КИДОК

Ви щойно успішно влучили в супротивника якимось числом **потенційних ушкоджень**. Але ж ворог буде всіляко намагатися захистити себе. Тобто кидати **рятівний кидок**.



Для здійснення рятівного кидка треба кинути **два кубики** та до отриманого числа додати **показник броні (N)** персонажа, який був ціллю.

## СХЕМА РЯТІВНОГО КИДКА



+



=

**ЗАХИСТ  
ВІД АТАКИ**

Різниця між показником **потенційних ушкоджень атакуючого** та показником **захисту цілі** буде числом ран, які отримав штурмовий загін до якого належить ціль. Якщо захист від атаки виявився більшим, або дорівнює числу потенційних ушкоджень - то герой відбив атаку. Якщо ні - дивись наступний розділ.

**12**

## ПОРАНЕННЯ

Якщо захист від атаки менший за потенційні ушкодження - то штурмовий загін отримав поранення. Посуньте маркер життя на планшеті команди на різницю між потенційними ушкодженнями та захистом.



15 життів

Перегорнути  
маркер життя



10 життів

Нагадуємо, що обидва штурмових загони починають гру з 15 життями. Якщо число життів команди падає до нуля - цей штурмовий загін програє ігрову партію.

## ВИДАЛЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ З ПОЛЯ БОЮ



Якщо число поранень, які отримав персонаж більше, або дорівнює числу життів бійця - фішка цього персонажа ВИДАЛЯЄТЬСЯ з поля бою.

Важливо, що в цьому випадку завдані поранення не відмічаються на планшеті команди. Жетон цього персонажа вже не повертається до мішечка на початку нового ходу.

13

## ЗАГАЛЬНА СХЕМА ВИКОРИСТАННЯ МОЖЛИВОСТІ

Отже, ви витягнули жетон персонажа, обрали одну з його можливостей, заявили супернику ціль і успішно зробили кидок перевірки складності. Схема нижче допоможе швидко розібратися із тим, скільки поранень отримає персонаж суперника внаслідок дії обраної вами можливості.



**СИЛА  
МОЖЛИВОСТІ**

Більшість можливостей має силу. Це цифра що вказана поруч з іконками типу можливості.



Киньте 2 куби і додайте числа на них до показника сили можливості.

**- ДАЛЬНІСТЬ**

Якщо атака далекобійна  - відніміть по 1 за кожную комірку до ворожого персонажа (ст. 18). Дальність не враховується, якщо можливість має  чи .



Відніміть показник броні цілі. Він вказаний поруч з іконкою числа життів персонажа. Показник броні не враховується, якщо можливість має .



Опонент має кинути рятівний кидок на двох кубах. Цей результат можна перекинути, якщо цільовий персонаж розташований в укритті (ст. 20), а можливість не має .

**= ЧИСЛО  
ПОРАНЕНЬ**

Різниця між результатом атаки і результатом рятівного кидка і є числом поранень. Якщо це число більше, або дорівнює числу життів персонажа - він видаляється з поля. Якщо ні - число поранень знімається з **планшету команди**.

**14**

## ІКОНКИ МОЖЛИВОСТЕЙ

Розглянемо всі іконки, що є на картках персонажів у стартовому наборі.



**Кинути 2 куби** і скласти отриману суму.



**Удар по площині.** Діє на всіх персонажів у комірці із ціллю, окрім атакуючого. Перевірка на складність - 1 кидок. Після кидайте проти кожного в комірці атаку окремо.



**Ключове слово.** Поруч із цією іконкою вказане ключове слово, що описує умови реалізації можливості.



**Ігнорування броні.** До рятівного кидка не додається бонус за броню персонажа. Бонус за укриття все одно діє, якщо персонаж в укритті.



**Ігнорування укриття.** Персонаж, що знаходиться в укритті не перекидає результат рятівного кидка. Бонус за броню все одно додається до результату рятівного кидка.



**Пропуск ходу.** Якщо використана можливість нанесла супротивнику поранення - цей персонаж пропускає поточний хід. Пропуск ходу не діє, якщо цільовий персонаж вже використав свої дії цього ходу.



**Лікування.** Додає життів на планшеті команди. Життя додаються одразу після успішної перевірки складності можливості. Але не більше, ніж домовлений формат гри. (15 у стартовому наборі).

## ІКОНКИ МОЖЛИВОСТЕЙ



**Точна атака.** В розрахунках рятівного кидка не враховується штраф за дальність (-1 за кожен комір між персонажами) далекобійної можливості.



**Атака через комірку.** Ціль можливості може бути в сусідній чи через одну комірку від персонажа - за таких умов штраф за дальність не враховується.



**Рукопашна атака.** Можливість можна здійснити лише у випадку, якщо ваш персонаж і ціль розташовані в одній комірці.



**Далекобійна атака.** Можливо використати проти цілі, що стоїть в іншій клітинці, ніж ваш персонаж та розташована на його лінії видимості.



**Відштовхнути.** Якщо персонаж отримав поранення від цієї можливості - власник бійця, що здійснив цю атаку має посунути фішку ворога в будь-яку суміжну комірку. Якщо ця атака ще й по площині (по всім в комірці) то гравець має посунути всі фішки включно із союзними бійцями (крім персонажа, що активував можливість).



**Перекидування одиниць.** Якщо на кубиках під час перевірки складності випала одиниця - можете перекинути кубики з одиницями.

## ПРИКЛАД МОЖЛИВОСТІ

Тесла гвинтівка - це далекобійна можливість Кривоноса.



Спочатку треба перевірити чи влучив герой. Для цього на кубики перевірки складності має випасти 4 і більше. Якщо в одній комірці з Кривоносом є Ганнуся (механік за спеціалізацією) - одиниці на перевірці складності можна перекидувати.

В разі влучання - кидаємо два кубики та додаємо силу можливості, а саме 7. Наприклад випало 4 та 3. Тобто потенційні ушкодження супротивнику  $7+4+3=14$ .



Не забуваємо відняти **штраф за дальність** (ст. 18), якщо постріл був здійснений не із сусідньої комірки.

Після підрахунку потенційних поранень - суперник має кидати **рятівний кидок** (ст. 12).

## ДАЛЕКОБІЙНІ АТАКИ

Протистояння штурмових загонів відбувається в щільних та темних коридорах прадавньої гробниці. Будь-які **дистанційні атаки** в цьому випадку сильно **ускладнені**.

Чим більша дистанція до цілі - тим нижчий шанс ліквідувати персонажа супротивника. В грі це відображено як **штраф за дальність**.

Якщо між атакуючим та його ціллю 1 і більше комірок - відніміть від результату потенційних ушкоджень число комірок між персонажами (рахується найкоротший шлях між фішками).

Штраф за дальність не діє, якщо можливість має   або здійснюється у сусідню комірку.

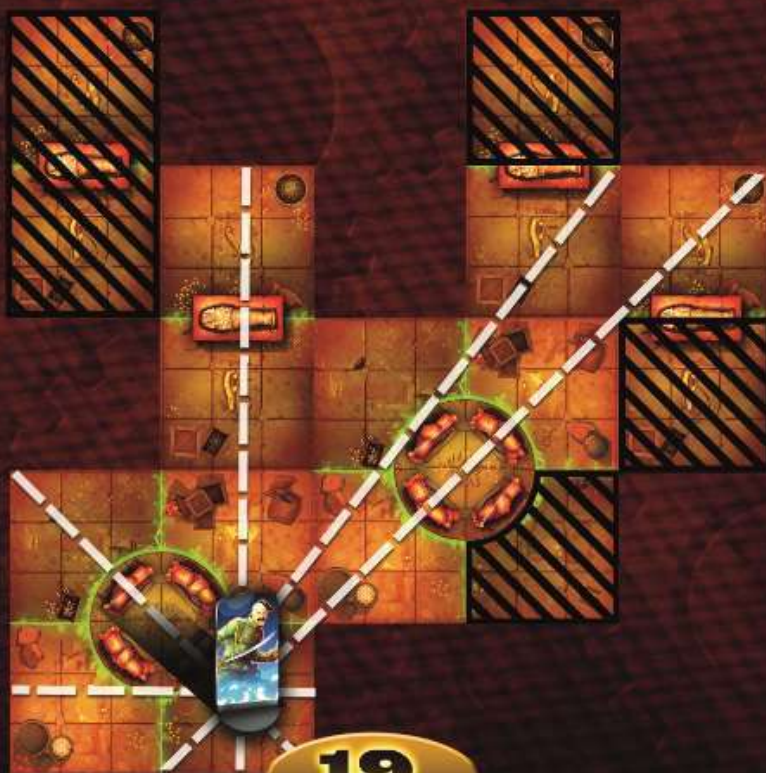


18

## ЛІНІЯ ВИДИМОСТІ

Можна здійснювати  атаку, по персонажам, якщо з центру комірки, де стоїть ваш персонаж видно щонайменше половину комірки, в якій розташована ціль.

Якщо ціль не на лінії видимості - неможливо здійснити по ній атаку. На схемі видно всі можливі варіанти лінії видимості.



## БОНУС ЗА УКРИТТЯ

Протистояння відбувається у складних умовах бою в гробниці. Тому використання різноманітних укриттів є життєво необхідною потребою.

Якщо персонаж, проти якого здійснюється далекобійна атака, розташований за укриттям, то гравець-власник може кинути рятівний кидок двічі і обрати найкращий результат.

Важливо, що можливість із  ігнорує укриття і гравець не перекидає результат рятівного кидка.

На мапі є 2 типи укриття:

- > Укріплена комірка. Надає всім персонажам в ній бонус за укриття. В комірках навкруги бонус не діє;
- > Саркофаг. Надає бонус за укриття всім персонажам в комірці за ним. Саркофаг має бути на лінії видимості атакуючого.



20

## **ВХІД В КОМІРКУ З МАКСИМУМОМ ПЕРСОНАЖІВ**



Якщо ви бажаєте поставити власного персонажа в комірку де вже є максимум інших бійців (3 для круглої та 4 для інших комірок) - киньте 1 кубик.

Якщо випала 1 - ваш суперник обирає персонажа з цієї комірки і переставляє в будь-яку сусідню на власний розсуд.

Якщо випало більше одиниці **гравець - власник** персонажа обирає хто з бійців (ворожих чи своїх) покине переповнену комірку.

Вхід в комірку з максимумом персонажів - це **складна дія**. Більше в цей хід персонаж нічого зробити не може.

## **ВИХІД З РУКОПАШНОГО БОЮ**

**Покинути комірку** де ваш персонаж пов'язаний рукопашним боєм - це **складна дія**. Більше в цей хід персонаж нічого зробити не може.

## ДАЛЕКОБІЙНА АТАКА КРІЗЬ ПЕРСОНАЖІВ

Якщо на лінії видимості (ст. 19) розташовані інші персонажі (союзні чи ворожі) є ризик влучити в когось із них.

Якщо під час кидка перевірки складності випала 1, то власник персонажа-цілі обирає в кого на лінії видимості влучила ця атака.



## СПЕЦІАЛІЗАЦІЯ

Кожний персонаж має унікальну спеціалізацію. Детальний опис якої вказаний на звороті картки персонажа.

МЕХАНІК – контролює укріплену комірку навіть, якщо у ній

Вчасно використовуйте спеціалізацію, адже це може вплинути на хід бою. Якщо спеціалізація суперечить правилам - **пріоритет у спеціалізації**.

## ФРАКЦІЙНА ПРИНАЛЕЖНІСТЬ

Всі бійці штурмового загону мають належати до однієї фракції. Винятком є персонажі із написом “найманець/найманка” на карті. Такі персонажі можуть долучитися до будь-якого штурмового загону.

## **ПОДАЛЬШІ РОЗШИРЕННЯ ГРИ**

Зараз ви граєте у стартовий набір. Ваш перший ігровий комплект персонажів із двох фракцій.

В подальшому команда The Will Production планує випускати нові набори персонажів для того, щоб ви могли зібрати найефективніший штурмовий загін своєї улюбленої фракції для виконання поставленої місії.

$$\text{♥}3\text{♥} + \text{♥}3\text{♥} + \text{♥}5\text{♥} + \text{♥}2\text{♥} + \text{♥}2\text{♥} = 15$$

Штурмовий загін збирається за сумою життів всіх персонажів. Сума життів обох команд має співпадати.

## **ВАША ТВОРЧІСТЬ**

Також, ми вітаємо креатив. З'явилася ідея місії, якої немає в картках? Є бажання скласти тайли якось інакше? Хочете створити нового персонажа? Все це можливо!

Створюйте власних персонажів, місії та мапи і розповідайте друзям про свої ігрові шедеври!