



Дивіться  
відеоправила!



Війна — надто важлива справа,  
щоб залишати її генералам.  
*Жорж Клемансо*

А якщо її залишити  
іграшкам?  
*Кряк, селезень-вікінг*

# БИТВА ІГРАШОК

**ГРА ВІД ПАОЛО МОРІ ТА АЛЕССАНДРО ДЗУККІНІ**

На суші, на морі, у хмарах і навіть у космосі  
між іграшками спалахують битви — їм потрібна ваша допомога!

Керуйте своїми загонами та стратегічно використовуйте їхні ефекти, щоб отримати перевагу над суперником. Ваша місія? Захопіть ворожий штаб або здобудьте якомога більше медалей. Готуйтеся до безжальної сутички!

## Компоненти



48 плиток загонів



4 поля  
*(8 ландшафтів)*



16 фішок медалей



2 підставки



2 контейнери



1 пам'ятка



Щоб врахувати всі типи колірної сліпоти, сині та червоні плитки загонів мають відповідні форми, які повторюються на зображеннях завдань на полях. Вони також відрізняються символами на звороті.



Сині





Червоні




# Приготування

- 1** Виберіть один з 8 доступних **ландшафтів**.

*Увага!* Для ваших перших партій радимо використовувати **Місцину замку** (див. нижче).

Покладіть поле ландшафту між собою і суперником так, щоб перед вами був один із цих символів:  . Він визначає ваше завдання (здобуття медалей) у грі, а також колір ваших загонів.

- 2** Розмістіть **фішки медалей** на кожному  місці на полі. Решту фішок поверніть у коробку.
- 3** Розмістіть перед собою **підставку**.
- 4** Перемішайте долілиць усі **загони** вашого кольору, щоб утворити свій **резерв**.

- 5** Вилучіть **4 загони** зі свого резерву й поверніть їх у коробку, не дивлячись на них; у цій партії ви їх не використовуватимете.

- 6** Будь-яким способом виберіть першого гравця. Цей гравець бере **3 загони** зі свого резерву й викладає їх у свою підставку. Його суперник робить те саме, але із **4 загонами**.

- 7** Залиште порожнє місце біля поля **скиду**.

*Увага!* Під час перших партій радимо розміщувати неподалік **пам'ятку** (вона містить описи загонів і ландшафтів).

Ви починаєте гру, тому розміщуєте у своїй підставці лише 3 загони.



# Перебіг гри

Гра триває кілька ходів і припиняється після захоплення штабу, виконання завдання зі здобуття медалей або неможливості будь-яким гравцем виконати жодної дії.

**Важливо!** У цих правилах і пам'ятці поняття «база» завжди стосується також особливих баз. Штаб — це не база.

## ЗАГІН

Кожен загін, по 3 штуки кожного, має певну силу (від 1 до 7 або джокера 🃏).

Більшість з них також мають ефект.



## Огляд ходу

Починаючи з першого гравця, по черзі виконуйте **одну з 2 таких дій**:

### ВІЗЬМІТЬ 2 ЗАГОНИ

Візьміть 2 загони зі свого резерву й розмістіть їх у своїй підставці.

У підставці може бути **щонайбільше 8 загонів**. Отже, ви не зможете виконати цю дію, якщо у вашій підставці вже є 8 загонів.

**Увага!** Якщо у вашому резерві лише 1 загін або у вас залишилося тільки 1 вільне місце в підставці, ви все одно можете виконати цю дію й узяти лише 1 загін.

### РОЗМІСТІТЬ 1 ЗАГІН НА ПОЛІ

Виберіть 1 загін зі своєї підставки і розмістіть його в комірці за **правилами розміщення** (див. наступну сторінку). **Тепер ви займаєте цю комірку.**

Потім застосуйте ефект вашого загону, якщо такий є, а **потім** ефект його бази, якщо це особлива база (див. пам'ятку).

**Увага!** Під час перших партій радимо грати без ефектів особливих баз. Трактуйте всі особливі бази як бази без ефектів.

# Правила розміщення

Виконуючи дію **РОЗМІСТІТЬ 1 ЗАГІН НА ПОЛІ** ///, ви повинні дотримуватися цих 2 правил:

## ► КОМІРКИ

Ви можете розмістити свій загін в одній з таких комірок:

- ◆ Порожня база.
- ◆ База, зайнята **будь-яким** вашим загонем.
- ◆ База, зайнята ворожим загонем із силою, **меншою** за вашу.
- ◆ Штаб вашого суперника (ви ніколи не можете розміщувати загін у власному штабі).

Розміщуючи загін на зайнятій базі, покладіть його поверх будь-якого загону (чи загонів), які там уже є. Кількість загонів на базі необмежена, але **базу займає лише видимий загін** (який лежить на верху стосу). Ви можете переглядати стоси плиток на полі, але ніколи не можете змінювати їхній порядок.

***Увага!** Радимо вам завжди розміщувати свої загоони так, щоб вони були звернені до вас.*

## ► З'ЄДНАННЯ З ВАШИМ ШТАБОМ

Ви завжди повинні розміщувати свій загін у комірці, **з'єднаній з вашим штабом**. Це означає, що ви повинні дотримуватися **безперервного шляху** від вашого штабу (початкової точки) до розміщуваного загону, проходячи тільки через **зайняті вами бази**.

***Важливо!** Порожні бази або бази, зайняті ворожими загонами, переривають зв'язок з вашим штабом.*

### *Приклад.*

Ваш штаб **1** з'єднаний з базою **3**, адже шлях **А** з'єднує їх через базу **2**, яку ви займаєте. Тому ви можете розмістити там свій загін.

Однак ваш штаб **1** **не з'єднаний** з базою **5**, бо шлях **Б** до цієї бази перерваний базою **4**, зайнятою вашим суперником. Тому ви не можете розмістити там свій загін.



# Контроль над регіоном

## РЕГІОН



Регіон — це закрита зона, оточена шляхами й базами.

Контроль над регіоном дає вам змогу здобувати медалі.

У будь-який момент гри, щойно ви **займете всі бази**, які оточують регіон, ви берете цей регіон під свій контроль.

Зібравши **всі медалі** з центру цього регіону, покладіть їх біля своєї підставки так, щоб суперник їх бачив. Ви зберігаєте їх до кінця гри, навіть якщо згодом втратите контроль над регіоном.

### Увага!

- ◆ Ви можете взяти під свій контроль кілька регіонів за один хід.
- ◆ Беручи під свій контроль регіон, медалі якого вже розіграні, ви нічого не здобуваєте.

### Приклад.

Розмістивши цей загін **1**, ви накриваєте загін вашого суперника і тепер займаєте всі бази в регіоні.

Ви берете три медалі **2** з центру регіону та кладете їх біля своєї підставки. Тепер ви наблизилися до виконання завдання зі здобуття медалей.



# Кінець гри

Є дві умови негайної перемоги, після виконання яких гра закінчується:

## ЗАХОПІТЬ ВОРОЖИЙ ШТАБ

Якщо ви розмістите один зі своїх загонів у штабі суперника, то відразу перемагаєте.

**Увага!** Якщо на полі є кілька ворожих штабів, ви перемагаєте, захопивши один з них.

### ОПИС РІЗНИХ ШТАБІВ:



Місцина  
замку



Тропічний  
басейн



Місто хмар



Вулканічні  
джунглі



Прокляте  
кладовище



Карибське  
море



Станція  
«Метал-Х»



Бойовище

## ЗДОБУДЬТЕ ПОТРІБНУ КІЛЬКІСТЬ МЕДАЛЕЙ



Якщо ви здобуваєте **кількість медалей**, зазначену на вашому завданні на полі, то відразу перемагаєте.

Гра також закінчується, якщо гравець не може взяти загін або розмістити його на полі. У такому разі порівняйте кількість здобутих вами медалей: якщо у вас більше медалей, ніж у суперника, ви перемагаєте.

У разі нічиєї гравець, який закінчив гру, програє, а перемагає суперник.

Автори: **Паоло Морі та Алессандро Дзуккіні**

Художник: **Пол Мафайон**

Творці та подяки: [www.rprod.com/en/toy-battle/credits](http://www.rprod.com/en/toy-battle/credits)

© REPOS PRODUCTION 2025. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium • [www.rprod.com](http://www.rprod.com)

Цей матеріал дозволено використовувати лише для особистих розваг.

