

# ПРАВИЛА ИГРЫ



С ДОПОЛНЕНИЕМ

варчест:  
аристократия



Игра от Тренора Бенжамина и Дэвида Томпсона для 2 или 4 игроков 14+.

## **В ИГРЕ ВАРЧЕСТ ВАМ ПРЕДСТОИТ СТАТЬ СРЕДНЕВЕКОВЫМ ПОЛКОВОДЦЕМ, ПЕРЕД КОТОРЫМ ПОСТАВЛЕНА ЗАДАЧА УСТАНОВИТЬ КОНТРОЛЬ НАД КЛЮЧЕВЫМИ ТЕРРИТОРИЯМИ.**

Для победы Вам нужно успешно командовать не только отрядами на поле, но теми, что еще не выведены на поле. Каждый раунд игроки вытягивают по 3 жетона из своих мешков, а затем по очереди играют их по одному за раз. Каждый из 3 вытянутых жетонов может быть потрачен на выполнение одного действия. Игра заканчивается, как только один игрок (или при игре вчетвером - одна команда) разместит на поле все свои Эмблемы фракции. Этот игрок (или команда) становится победителем!

## **СОДЕРЖАНИЕ**

### **Базовая игра ВАРЧЕСТ**

Подготовка к игре вдвоём .....	4
Ход игры .....	6
Цель игры .....	6
Вытянуть жетоны .....	6
Сыграть жетоны .....	6
Размещение .....	8
Сброс жетона взакрытую .....	8
Сброс жетона войск в открытую .....	10
Преимущества и ограничения .....	11
Прогрессивный отбор войск .....	12
Подготовка к игре вчетвером .....	12

### **Дополнение ВАРЧЕСТ: АРИСТОКРАТИЯ**

Подготовка к игре с Дополнением .....	15
Порядок игры с новыми картами .....	15
Оглашение .....	16
Часто задаваемые вопросы .....	17
Составы армий в знаменитых сражениях .....	21

## **КОМПОНЕНТЫ**

### **БАЗОВОЙ ИГРЫ:**

16 Карт войск	1 Игровое поле
74 Жетона войск	16 Эмблем фракций
4 Королевских жетона	1 Двусторонний Маркер Инициативы
	4 Мешка

### **ДОПОЛНЕНИЯ ВАРЧЕСТ: АРИСТОКРАТИЯ:**

19 Жетонов войск	4 Карты войск
7 Карт Королевских указов	6 Гербовых Печатей

# структура карты войск

НАЗВАНИЕ ВОЙСК →

ИКОНКА ВОЙСК →

КОЛИЧЕСТВО ЖЕТОНОВ ЭТИХ ВОЙСК →

СХЕМА ДЕЙСТВИЙ ОТРЯДА →

ТАКТИКА ОТРЯДА →

ⓘ ПРЕИМУЩЕСТВА  
и ⊗ ОГРАНИЧЕНИЯ →

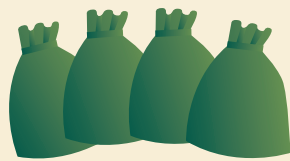


**лучники**

**x4**

**ТАКТИКА: атакуйте** отряд в 2-х ячейках от Лучника. Можно атаковать сквозь другой отряд.

⊗ Лучник может атаковать только по тактике.



МЕШКИ



МАРКЕР ИНИЦИАТИВЫ



КОРОЛЕВСКИЕ ЖЕТОНЫ



КАРТЫ ВОЙСК



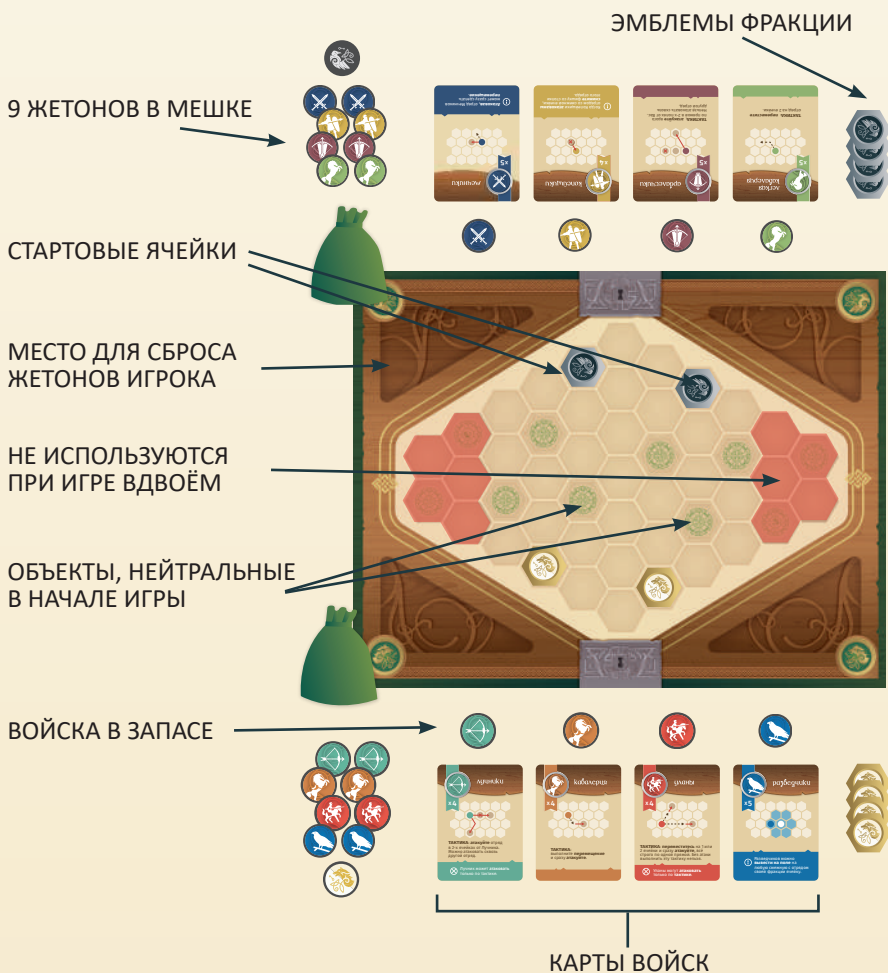
ЖЕТОНЫ ВОЙСК



ЭМБЛЕМЫ ФРАКЦИЙ

# подготовка к игре вдвоём

Разложите поле в центре игровой зоны. Каждый игрок выбирает фракцию и берет соответствующие ей 1 мешок, 1 Королевский жетон и 6 Эмблем фракции. Полученный Королевский жетон положите в свой мешок. На две стартовые ячейки поля (отмечены символом соответствующей фракции) поместите по одной из полученных Эмблем фракции. Остальные отмеченные зеленым орнаментом ячейки поля в начале игры считаются нейтральными. Размещенные на поле Эмблемы фракции обозначают, что отмеченные ими территории находятся под контролем соответствующей фракции.



**Перетасуйте 16 карт видов войск и выложите напротив каждого игрока по 4 карты в открытую.** Это 4 вида войск, которые будут доступны игроку в этом сражении.

**Однако для самого первого сражения в Варчест рекомендуем следующую расстановку сил перед боем (вместо рандомного распределения войск):**

**ИГРОК А:**



Мечники



Копейщики



Арбалетчики



Лёгкая Кавалерия

**ИГРОК В:**



Лучники



Кавалерия



Уланы



Разведчики

При этом раскладе игрок **А** получает Маркер **ИНИЦИАТИВЫ** и начинает игру.

**Раздайте каждому игроку жетоны войск, соответствующие его четырем картам войск.** Из полученных жетонов войск сложите по 2 штуки каждого вида в свой мешок в дополнение к уже помещенному туда Королевскому жетону. Остальные жетоны своих войск поместите стопками рядом с соответствующими картами. Они формируют Ваш ЗАПАС. Все оставшиеся после раздачи жетоны и карты верните в коробку.

**Подкиньте Маркер ИНИЦИАТИВЫ.** Игрок фракции, выпавшей на маркере, забирает его себе и ходит первым. На этом подготовка к сражению завершена.

**Примечание.** При игре вдвоём не используются затемненные участки поля (показаны красным на рисунке на стр.4) Все компоненты игры, оставшиеся после подготовки, уберите в коробку. В этом сражении они Вам больше не понадобятся. Игровая зона перед игрой вдвоём должна выглядеть как изображено на странице 4.

**Совет.** *Вместо рандомного распределения войск можно воспользоваться одним из испытанных вариантов расстановки сил перед боем, приведенных на странице 21. Еще один способ формирования армий приведен на стр. 12.*

# ХОД ИГРЫ

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры - установить контроль над Ключевыми территориями.



Ячейки на поле, обозначающие эти территории, помечены зеленым орнаментом и в игре называются **ОБЪЕКТЫ**. Игра продолжается до тех пор, пока один игрок (при игре вдвоём) или одна команда (при игре вчетвером) не разместит все свои ЭМБЛЕМЫ фракций на ОБЪЕКТАХ. Сделавший это становится **победителем**.

## ОБЗОР ИГРЫ

Сражение в Варчест разыгрывается за серию раундов. Каждый раунд состоит из двух фаз:

1. Вытянуть жетоны
2. Сыграть жетоны

### ВЫТЯНУТЬ ЖЕТОНЫ

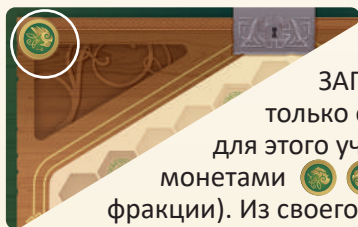
В начале раунда каждый игрок вытягивает по 3 жетона из своего мешка и держит их в руке, скрывая от оппонентов. Если Вам надо вытянуть еще жетоны, а мешок пуст, положите туда все жетоны из своего СБРОСА (см. стр.7), перемешайте их и тяните нужное количество для завершения этой фазы раунда.



### НЕ ХВАТАЕТ ЖЕТОНОВ?

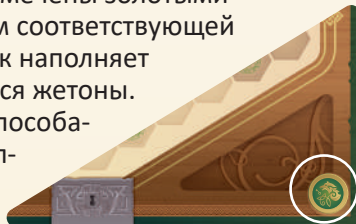
В очень редких случаях возможна ситуация, когда Вы не можете набрать 3 жетона в первой фазе раунда (в мешке и СБРОСЕ нет нужного количества). В таком случае вытяните те, что есть. Как следствие, в этом раунде у Вас будет меньше трех действий. После того как Вы сыграете в этом раунде свой последний жетон в руке, Ваш оппонент продолжит играть жетоны и выполнять действия, пока его жетоны в руке не закончатся.

### СЫГРАТЬ ЖЕТОНЫ

В этой фазе вытянутые из мешка жетоны в руке Вы используете на выполнение **ДЕЙСТВИЙ**. Начиная с игрока, у которого находится ИНИЦИАТИВА, все игроки по очереди по часовой стрелке играют по 1 жетону с руки, пока они не закончатся у всех. Каждый жетон расходуется только на одно действие.



Заметьте, у каждого игрока должен быть личный **СБРОС** - отдельное от **ЗАПАСА** место на поле, где будут находиться только его сброшенные жетоны (рекомендуемые для этого участки поля отмечены золотыми монетами   с символом соответствующей фракции). Из своего **СБРОСА** игрок наполняет свой мешок, когда в нем заканчиваются жетоны. Жетоны в **СБРОС** выкладываются двумя способами: сброшенные **взакрытую** — одной стопкой рубашкой вверх, а сброшенные в **открытую** - лицом вверх поштучно.



Существует **9 возможных действий**, которые можно разделить на **3 вида**:

- 1. РАЗМЕЩЕНИЕ** жетона на поле, чтобы:
  - вывести отряд на поле или
  - усилить отряд на поле.
- 2. СБРОС ЖЕТОНА ВЗАКРЫТУЮ**, чтобы:
  - перехватить Инициативу,
  - призвать из **ЗАПАСА** или
  - спасовать
- 3. СБРОС ЖЕТОНА ВОЙСК В ОТКРЫТУЮ**, чтобы сделать **МАНЁВР** отрядом этого вида войск на поле. Это может быть:
  - перемещение,
  - атака,
  - взятие под контроль или
  - применение Тактики отряда

### КОРОЛЕВСКИЙ ЖЕТОН

Королевский жетон не обозначает вид войск. В базовой игре он используется только для действий **взакрытую**, либо для Тактики Королевской гвардии. (Однако, при игре с Дополнением **ВАРЧЕСТ: АРИСТОКРАТИЯ** в игре появляется 4-ый вид действий: **Сброс Королевского жетона в открытую для Оглашения.**)



## РАЗМЕЩЕНИЕ

### Вывод на поле

Можете разместить жетон на поле, вводя таким образом в сражение отряд этого вида войск.

- ◆ Выберите жетон с руки и в открытую положите его на свободную территорию под Вашим контролем.
- ◆ Вы не можете вывести на поле новый отряд, если все контролируемые Вами территории уже заняты.
- ◆ Вы не можете **усиливать, перемещать, атаковать, устанавливать контроль** или **применять тактику отряда**, пока этот вид войск не выведен на поле.
- ◆ **Вы можете иметь только один отряд каждого вида войск на поле одновременно.** Это значит, что Вы не можете вывести на поле новый отряд, если там уже есть другой отряд этого вида войск.
- ◆ Если отряд был уничтожен в ходе атаки противника (см. ниже), то можно снова вывести на поле отряд этого вида войск

### Усиление

Можете **усилить** находящийся на поле отряд, положив в его стопку еще один жетон такого же вида войск. Это сделает отряд менее уязвимым перед атаками противника.

- ◆ Выберите жетон в руке и разместите его в открытую сверху стопки уже находящегося на поле отряда.
- ◆ Отряд может быть усилен сколько угодно раз. Нет ограничений на высоту его стопки на поле.
- ◆ Все жетоны в стопке связаны. К примеру, если отряд перемещается, то передвигается вся стопка целиком.

## СБРОС ЖЕТОНА ВЗАКРЫТУЮ

Сброс жетонов взакрытую имеет свой смысл. Понимание того, когда требуется призыв из запаса, и когда сброс жетона, чтобы поддерживать уровень жетонов в мешке, обеспечить себе возможность совершать манёвры в последующем, - ключевой момент в принятии решений.



### Перехватить Инициативу

Можете сбросить любой жетон с руки взакрытую, чтобы забрать у оппонента Маркер Инициативы. Получение ИНИЦИАТИВЫ означает, что вы будете ходить первым в следующих раундах.

- ◆ Выберите жетон в руке и положите его взакрытую в свой СБРОС (не показывая оппоненту).
- ◆ Заберите Маркер Инициативы и положите его перед собой.
- ◆ Если у Вас уже есть ИНИЦИАТИВА, либо была у Вас в начале раунда, то это действие Вам недоступно. ИНИЦИАТИВА может сменить владельца только единожды за раунд.
- ◆ Нельзя получить ИНИЦИАТИВУ у своего союзника.

### Призвать из запаса

Можете сбросить любой жетон с руки взакрытую, чтобы призвать войска из ЗАПАСА.

- ◆ Выберите жетон в руке и положите его взакрытую в свой СБРОС (не показывая оппоненту).
- ◆ Возьмите один любой жетон из ЗАПАСА, покажите оппоненту и положите его в открытую в стопку сброса.
- ◆ Этот жетон будет замешан в ваш мешок в последующих раундах.
- ◆ Вид войск призванного жетона не обязан соответствовать жетону, который был потрачен на его призыв.

### Спасовать

Можете сбросить любой жетон с руки взакрытую и спасовать. Это не обязывает Вас пасовать со следующим жетоном. Оставшиеся в руке жетоны можно сыграть как обычно.

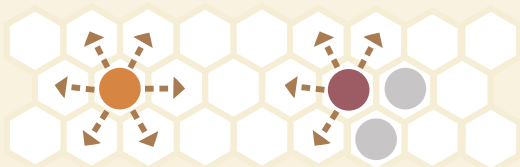
## СБРОС ЖЕТОНА ВОЙСК В ОТКРЫТУЮ

Действия, предусматривающие сброс жетонов в открытую, называются **МАНЁВРОМ**. Своевременное и правильное маневрирование определяет исход сражения. МАНЁВР осуществляется отрядом того же вида войск, что и у используемого на это действие жетона.

### Перемещение

Можете сбросить жетон с руки в открытую и переместить соответствующий отряд на поле.

- ◆ Выберите жетон в руке и положите его в открытую в свой СБРОС .
- ◆ Переместите соответствующий отряд на смежную пустую ячейку.



- ◆ Если все смежные ячейки заняты, то отряд не может быть перемещен.

### Установление контроля

Можете сбросить жетон с руки в открытую, чтобы установить контроль над ОБЪЕКТОМ, занятым соответствующим отрядом.

- ◆ Выберите жетон в руке и положите его в открытую в свой СБРОС.
- ◆ Если соответствующий отряд занимает нейтральный ОБЪЕКТ, положите на эту ячейку одну из своих ЭМБЛЕМ.
- ◆ Если соответствующий отряд занимает ОБЪЕКТ под контролем оппонента, верните ему его ЭМБЛЕМУ, заменив на свою.
- ◆ Вы не можете установить контроль над уже контролируемым Вами ОБЪЕКТОМ. На каждом ОБЪЕКТЕ может находиться только одна ЭМБЛЕМА фракции.
- ◆ Как только Вы поместите свою последнюю ЭМБЛЕМУ фракции на поле, вы выиграли.

### Атака

Можете сбросить жетон с руки в открытую, чтобы своим отрядом этого вида войск атаковать вражеский отряд на смежной ячейке поля.

- ◆ Выберите жетон в руке и положите его в открытую в свой СБРОС. Отряд, соответствующий этому жетону, - атакующий.
- ◆ Выберите вражеский отряд, соседствующий с атакующим. Этот отряд – цель.
- ◆ Уберите жетон со стопки цели и положите его в коробку, даже если это единственный жетон в стопке (примечание: жетон уходит безвозвратно в коробку, а не в ЗАПАС или СБРОС игрока).
- ◆ Это означает, что если цель не была усилена (т.е. это был одиночный жетон, а не стопка), этот отряд на поле уничтожен. Однако, можно в последующем снова вывести на поле отряд этого вида войск, если остались нужные жетоны.

### Тактика

Некоторые виды войск имеют особую **Тактику** действий, описанную в тексте на их карте. Например, Тактика Кавалерии позволяет ей переместиться и сразу атаковать. Можно сбросить любой жетон в открытую, чтобы применить Тактику соответствующего отряда.

- ◆ Выберите жетон в руке и положите его в открытую в свой СБРОС.
- ◆ Примените Тактику, описанную на карте соответствующего вида войск.



### ПРЕИМУЩЕСТВА И ОГРАНИЧЕНИЯ

Некоторые виды войск имеют особые **Преимущества** (обозначенные на карте **!**) и/или **Ограничения** (обозначенные на карте **⊗**). Преимущества и Ограничения не являются самостоятельным **Действием**, они определяют особые условия, которые отряд должен соблюдать в соответствующих обстоятельствах. К примеру, Пехотинец может иметь два отряда на поле (Преимущество), а Лучники не могут атаковать кроме как по своей тактике, т. е. они не могут совершать простую атаку на соседствующие с ними отряды (Ограничение).

Жетоны, которые были сброшены в открытую, лежат в СБРОСЕ лицом вверх и видны противнику до тех пор, пока не будут замешаны в мешок. Знание того, какие жетоны оппонент отправил в свой СБРОС — важно для принятия решений.

## прогрессивный отбор войск

Опытным игрокам рекомендуем вместо случайного распределения войск использовать их продуманный отбор. Для этого на этапе подготовки к игре вытяните из колоды вслепую 8 карт и положите их лицом вверх в центре стола. Подбросьте Маркер Инициативы, чтобы определить игрока, выбирающего карту первым. Этот игрок забирает себе **одну** любую карту войск, затем второй игрок забирает себе **две** карты войск, теперь первый игрок берет себе еще **две** карты, второй игрок опять берет **две** карты, и, наконец, первый игрок забирает **последнюю** карту войск. Такой вариант раздачи позволяет игрокам собрать армию, основываясь на определенной стратегии взаимодействия видов войск. Игрок, выбравший карты вторым, получает Маркер Инициативы и начинает игру.

## подготовка к игре вчетвером

При игре вчетвером формируются две команды по два игрока. Каждая команда выбирает фракцию, после чего каждый игрок берет себе соответствующие его фракции мешок и 1 Королевский жетон. Члены каждой команды делят между собой 8 ЭМБЛЕМ своей фракции. Каждый игрок кладет свой Королевский жетон в свой мешок. Команды выкладывают ЭМБЛЕМЫ фракции на каждую из трех ячеек ОБЪЕКТОВ на поле, отмеченных символом соответствующей фракции. Оставшиеся ОБЪЕКТЫ считаются нейтральными.

Перетасуйте 16 карт войск и раздайте каждому игроку по 3 карты случайно (при обычной игре) или с отбором (см. стр.14). Это три вида войск, которые будут доступны игроку в этой партии.

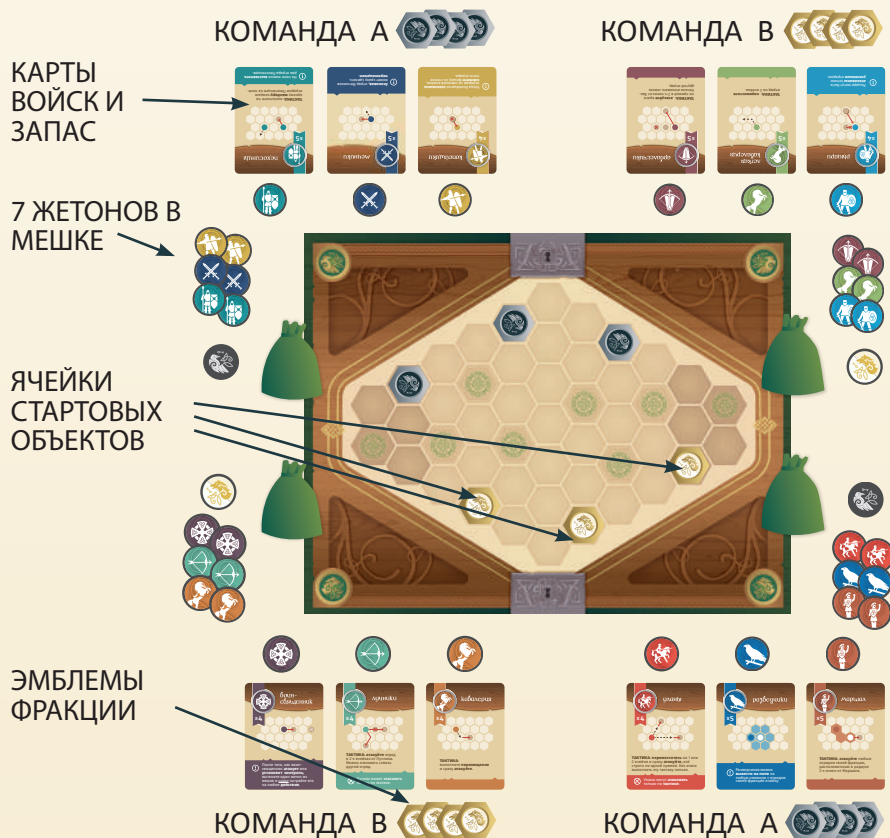
Раздайте каждому игроку жетоны, соответствующие видам войск на его трех картах. Положите по 2 полученных жетона каждого вида войск в свои мешки, а оставшиеся разместите стопками напротив соответствующих карт войск. Эти жетоны формируют **ЗАПАС** игрока.

Подбросьте Маркер Инициативы. Один из игроков выпавшей фракции забирает ИНИЦИАТИВУ. На этом подготовка к игре завершена.

### ХОД ИГРЫ

Игроки рассаживаются таким образом, чтобы члены одной фракции сидели друг напротив друга, чередуясь таким образом с игроками враждебной фракции (такое расположение игроков обеспечивает чередование действий фракций на протяжении каждого раунда).

Каждый раунд начинает игрок с ИНИЦИАТИВОЙ, затем игроки ходят по очереди по часовой стрелке. Каждый раунд продолжается до тех пор, пока не закончатся жетоны в руке у всех участников. Нельзя применять действие Перехват Инициативы, чтобы получить Маркер Инициативы у своего союзника.



### ОКОНЧАНИЕ СРАЖЕНИЯ

Игра заканчивается как только одна из команд размещает на поле свою последнюю ЭМБЛЕМУ фракции. Эта команда — победитель.

### ПРОГРЕССИВНЫЙ ОТБОР ВОЙСК ДЛЯ 4-Х ИГРОКОВ

На этапе подготовки вытяните вслепую 12 карт войск и положите их лицом вверх в центре стола. С помощью Маркера Инициативы определите команду, начинающую выбор. Члены команды договариваются между собой, кто из них будет выбирать карты первым. Игрок с ИНИЦИАТИВОЙ берет себе одну любую карту, после него по очереди по часовой стрелке второй и третий игроки берут по 1 карте, четвертый игрок берет 2 карты, и ход выбора карты разворачивается в обратную сторону. Теперь третий, второй и первый игроки берут себе по второй карте. После того, как первый игрок (с ИНИЦИАТИВОЙ) возьмет свою вторую карту, ход выбора опять разворачивается. По очереди начиная со второго игрока участники разбирают себе по третьей карте. И так по кругу по часовой стрелке, пока первый игрок не заберет себе последнюю карту на столе.



# WAR CHEST™

ДОПОЛНЕНИЕ К ИГРЕ

## варчест: аристократия

Дополнение ВАРЧЕСТ: АРИСТОКРАТИЯ вводит в игру новый вид действий, новый тип карт и новые виды войск (Граф, Епископ, Знаменосец, Глашатай).



### подготовка к игре

Перетасуйте 7 Карт Королевских указов и выложите 3 карты в открытую на всем видимое место в игровой зоне. Оставшиеся 4 карты верните в коробку. Вы получили 3 Указа, которые будут доступны обеим фракциям в этом сражении. Карты Королевских Указов выкладываются до распределения войск по армиям. Выдайте каждой стороне по 3 Гербовые Печати соответствующей фракции.

Добавьте к комплекту карт базовой игры 4 новые карты войск (Граф, Епископ, Знаменосец, Глашатай), перетасуйте все 20 карт и используйте прогрессивный отбор войск, описанный на стр.12 (для 2-х игроков) и стр.14 (для 4-х игроков). В остальном следуйте обычному порядку подготовки к игре.

### порядок игры с новыми картами

Дополнение АРИСТОКРАТИЯ добавляет в игру новый, четвертый, вид действий: Сброс Королевского жетона в открытую для Оглашения.

## СБРОС КОРОЛЕВСКОГО ЖЕТОНА В ОТКРЫТУЮ

Сбросьте Королевский жетон в открытую, чтобы **огласить Королевский Указ**, дающий Вам привилегию. Это действие называется **ОГЛАШЕНИЕ**.

### Оглашение

- ◆ Положите свой Королевский жетон с руки в открытую в свой СБРОС.
- ◆ Выберите одну из доступных Карт Королевских Указов и положите на нее одну из своих Гербовых Печатей. Нельзя выбрать Карту, на которой уже лежит Печать Вашей фракции, но можно выбрать карту, на которой уже лежит Печать враждебной фракции. Каждая Карта Королевского Указа может быть использована каждой фракцией только один раз (однако, см. Тактику Графа).
- ◆ Воспользуйтесь привилегией, даруемой выбранным Королевским Указом. Вы не можете выбрать Карту Указа, если не имеете возможности воспользоваться ее привилегией.
- ◆ Называемые в Указах виды действий — **перемещение, атака, вывод на поле и другие**, - подразумевают обычные игровые действия (см. стр.7—11), и следовательно, могут быть связаны с применением Тактики отряда, использованием Преимуществ или Ограничений соответствующих видов войск (см. ниже ЧАВО с примерами).
- ◆ При игре вчетвером, каждая команда делит между собой 3 Гербовые Печати своей фракции. Игроки одной фракции должны договориться между собой как и когда будут использовать Печати и доступные Указы.



# часто задаваемые вопросы

## ЛУЧНИКИ

**Могут ли Лучники атаковать соседствующий с ними отряд?**

Нет, Лучники не могут проводить простую атаку. Они могут атаковать только с применением своей Тактики, согласно которой цель атаки должна быть в двух ячейках от самих Лучников.

## БЕРСЕРКИ

**Если я провожу последующий манёвр Берсерков, нужно ли сбросить жетон с руки на каждый такой манёвр вместе со сбросом жетона со стопки отряда на поле?**

Нет, Вы должны сбросить только жетон со стопки отряда Берсерков на поле. Последующие (манёвры) Берсерков выполняются через сброс жетонов со стопки отряда на поле, не задействуя оставшиеся в руке жетоны.

## АРБАЛЕТЧИКИ

**Могут ли Арбалетчики атаковать соседствующий с ними отряд?**

Да. Они могут применять свою Тактику, согласно которой цель атаки может быть в двух ячейках от Арбалетчиков по прямой линии без других отрядов (без помех) на линии атаки (огня). Но нет ограничений и на осуществление простой атаки вместо применения тактики.

## ЭНСИНЫ

**Могут ли Энцины переместить другой отряд фракции на ячейку в радиусе 2 ячеек от отряда Энцинов, невзирая на длину пути перемещения?**

Нет, они могут переместить другой отряд только на расстояние простого перемещения (т. е. На 1 ячейку от исходной позиции).

**Сработает ли Преимущество Берсерков после перемещения их отряда Энцинами?**

Да, сработает.

## ПЕХОТИНЦЫ

**Когда я применяю тактику пехотинца, могут ли виды маневров, которые совершают 2 отряда пехотинцев, различаться?**

Да, могут. Вы можете, например, использовать жетон Пехотинцев, чтобы установить контроль одним отрядом и переместить второй.

## **УЛАНЫ**

**Могут ли Уланы применить тактику, чтобы переместиться на 2 ячейки по прямой, но потом не атаковать?**

Нет, у Уланов должна быть цель, которую они могут атаковать, когда они применяют свою тактику. Например, неусиленные Уланы не могут переместиться на 2 ячейки и остановиться перед Рыцарями, применив свою Тактику, потому что они не могут атаковать Рыцарей.

**Могут ли Уланы атаковать вражеский отряд на смежной ячейке?**

Нет, Уланы могут атаковать только применяя тактику, которая подразумевает, что они должны и переместиться, и атаковать.

## **ЛЕГКАЯ КАВАЛЕРИЯ**

**Может ли Легкая Кавалерия переместиться на одну ячейку?**

Да, может. Она может применить действие простого перемещения (на одну ячейку), или применить Тактику (на две ячейки).

## **МАРШАЛ**

**Может ли выбранный маршалом с применением его тактики отряд атаковать, используя уже свою тактику?**

Нет. Выбранный отряд должен провести простую атаку, из-за этого выбранный отряд не может быть Лучниками, Уланами или прочими видами войск, которые могут атаковать, только применяя Тактику.

**Сработает ли Преимущество Берсерков, Королевской Стражи и Меченосцев после их атаки спровоцированной Маршалом?**

Да.

## **НАЁМНИКИ**

**Что происходит, если на поле нет отряда Наёмников, когда я Призываю из Запаса жетон Наёмников?**

Преимущество Наёмников будет полезным только если их отряд уже есть на поле на момент разыгрывания жетона Наёмников на действие призыва из запаса. Преимущество позволяет исключительно выполнить манёвр отрядом Наёмников, но никаких других действий. То есть Вы не можете воспользоваться преимуществом Наёмников, чтобы вывести их отряд на поле или призвать еще жетон из Запаса.

## **КОПЕЙЩИКИ**

**Сработает ли Преимущество Копейщиков, если в стопке их отряда только один жетон? И что происходит, если атакующий отряд имеет только один жетон на поле?**

Преимущество Копейщиков проявляется в момент атаки на них.

Иначе говоря, оно проявляется независимо от полного уничтожения любого из отрядов. Важно заметить, что действие преимущества Копейщиков не является атакой, поэтому оно сработает и при атаке со стороны Рыцаря.

### **ВОИН-СВЯЩЕННИК**

**Что происходит, если я не могу сыграть жетон, полученный за счет Преимущества Воина-священника?**

Вы всегда можете сыграть жетон на действие «Сбросить взакрытую, чтобы спасовать». Жетон должен быть сыгран немедленно на любое из 9 возможных действий, в том числе спасовать.

### **СТАРТОВЫЕ ЯЧЕЙКИ**

**Можно ли брать под контроль стартовые ячейки другой фракции?**

Да, стартовые ячейки могут быть захвачены в ходе сражения наравне с другими ОБЪЕКТАМИ, контролируруемыми враждебной фракцией.

**Если у меня есть войска, которые могут перемещаться дальше, чем на 1 ячейку поля, могу ли я перемещать их через территории, занятые другими отрядами, если при этом ячейка места назначения свободна?**

Нет, каждая территория, проходимая отрядом при дальнего перемещения, должна быть свободной.

### **УКАЗ О ЖЕРТВЕ И УКАЗ О СТРАЖЕ**

**Сработают ли Преимущества Воина-священника, Берсерков и Мечников, если они совершают атаку по Указу о Жертве или Указу о Страже?**

Да, атака по Указу совершается как обычная игровая атака. Преимущества этих войск проявляются в момент атаки. Однако Преимущества Берсерков и Мечников имеют смысл только, если на поле есть их отряд (остался хотя бы один жетон в стопке этого отряда). Это также означает, что срабатывают Преимущества Копейщиков, если они подверглись такой атаке. Хотя Преимущество Копейщиков не сможет нанести урон атакующему отряду из всего одного жетона на поле, потому что просто нет второй цели для второго (безжетонного) эффекта этой операции, т. е. единственный жетон атакующего отряда снят с поля при исполнении Указа о Жертве (первый эффект).

**Можно ли использовать Указ о Жертве или Указ о Страже на Лучников или Уланов?**

Нет, эти войска могут атаковать только с применением своей Тактики.

**Можно ли использовать Указ о Жертве или Указ о Страже на отряд с только одним жетоном на поле?**

Да. Отряд будет атаковать в обычном порядке, после чего его жетон будет удален с поля с выбытием из текущей игры. Такой отряд уничтожен и должен быть заново выведен на поле, чтобы опять участвовать в сражении.

### **УКАЗ О ПРИЗЫВЕ**

**Сработает ли Преимущество Наёмников, если они будут Призваны из запаса с использованием Указа о Призыве?**

Да.

### **УКАЗ О ПЕРЕГРУППИРОВКЕ**

**Сработает ли Преимущество Графа, если он будет выведен на поле в результате исполнения Указа о Перегруппировке?**

Да.

### **ЗНАМЕНОСЕЦ**

**Если оппонент переместит мой отряд, используя Преимущество Знаменосца, считается ли, что мой отряд перемещён или совершил манёвр?**

Перемещение, произведенное с использованием Преимуществ Знаменосца, не является манёвром. По этой причине оно не выделено жирным текстом на карте в противовес другим манёврам. Тем не менее, к нему применимы все обычные правила перемещения.

### **ГЛАШАТАЙ**

**Сработают ли Преимущества Глашатая после применения Тактики Графа?**

Да, Тактика Графа предусматривает осуществление (действия) Оглашения, а следовательно Глашатай получает свой внеочередной манёвр.

**Какие жетоны надлежит использовать (сыграть) при применении Тактики Глашатая?**

Возьмите из Запаса жетон того вида войск, отряд которых решили усилить на поле. Вы не можете усилить отряд на поле, если у Вас в Запасе больше нет его жетонов (даже если они еще остались в сбросе или в мешке).

**Может ли Глашатай усилить собственный отряд?**

Нет, его отряд никогда не сможет соседствовать с самим собой, Тактика Глашатая применима только к отрядам на смежных ячейках.

## МНОЖЕСТВЕННЫЕ ЭФФЕКТЫ ОТ ПРЕИМУЩЕСТВ

Если при определенном событии срабатывают множественные эффекты от Преимуществ, то в каком порядке их применять?

Порядок их следования определяет игрок, совершающий ход. Тем не менее, каждое отдельное действие должно быть полностью выполнено до того, как игрок перейдет к выполнению следующего. Нельзя прервать одно действие другим.

## составы армий в знаменитых сражениях

ВАРЧЕСТ предоставляет игрокам уникальную возможность окунуться в исторические события, и возможно даже изменить ход истории, приняв на себя командование армиями в знаменитых сражениях прошлого. Предлагаем Вам описание расстановки сил перед несколькими такими сражениями.

### БИТВА ПРИ ГАВГАМЕЛАХ (331 ВЕК ДО Н.Э.)

Битва при Гавгамелах — решающее сражение с войсками Персидской империи в завоевательной кампании Александра Македонского. Битва была выиграна на открытой территории, где персы надеялись на свое численное преимущество и небольшое количество боевых колесниц. Левый фланг греков под командованием Пармениона оказался под жестким давлением персов, но смог выстоять. В это время Александр Македонский, совершив тактический манёвр легкой кавалерией, смог увести бóльшую часть персидской кавалерии далеко в сторону своего правого фланга, таким образом создав разрыв в передней линии персидского войска, куда Александр и направил решающий удар тяжёлой кавалерии прямо на колесницу царя Дария. Эта атака вынудила обратиться в бегство царя Дария, а вместе с ним и его армию.

#### Войска Греков

Рыцари, Легкая Кавалерия, Копейщики, Маршал

#### Войска Персов

Кавалерия, Пехота, Королевская Гвардия, Наёмники

## **БИТВА ПРИ БЭННОКБЁРНЕ (1314 г. Н.Э.)**

Битва при Бэннокбёрне — решающее сражение в первой войне за независимость Шотландии. Это сражение нетипично для Средневековья продолжительностью в два дня, при этом большая часть решающих событий произошла на второй день. Англичане пытались пробиться к осажденному Робертом Брюсом городу Стерлинг, дорогу им преграждала река Бэннок Бёрн, за которой в лесу дислоцировались войска шотландцев.

На второй день англичане все же форсировали реку, но в крайне неудачном заболоченном месте. На другом берегу они оказались с двух сторон окружены рекой, а с третьей шотландцами, находившимися совсем близко. Огромный размер английской армии сыграл в этом сражении роковую роль: англичанам требовалось слишком много времени, чтобы перестроить свои ряды и приготовить войска к битве. Тем временем по приказу Роберта I Брюса шотландская армия всей своей массой обрушилась на дезорганизованное английское войско. Попытки организовать сопротивление провалились, англичане оказались блокированы у реки и сбились в тесную неорганизованную толпу, в которой лучники не имели возможности проявить себя. Король Эдуард II едва избежал пленения и бежал, после чего бежала и вся армия.

### **Войска Англичан**

Лучники, Кавалерия, Уланы, Пехота

### **Войска Шотландцев**

Легкая Кавалерия, Копейщики, Воины-Священники, Мечники

## **БИТВА ПРИ КРЕСИ (1346 г. Н.Э.)**

Эта битва принесла одну из ключевых побед англичан в Столетней войне. Эдуард III удачно расположил свои войска на хребте холма. Склон и рельеф вокруг холма не только мешали французской коннице, но и предохраняли англичан от атаки с тыла. Начавшийся незадолго до битвы дождь намочил находившимся в пути французским арбалетчиками их оружие и промочил землю, что мешало французской коннице, в то время как английские рыцари сражались спешными. Но несмотря на это французы решили сразу атаковать, будучи уверенными в своей победе.

Главной силой Эдуарда были лучники с длинными английскими луками. Генуэзские Арбалетчики не могли противостоять скорострельности и силе таких луков. И несмотря на множество отважных атак, французская конница так и не смогла взять позиции англичан.

Французам пришлось отступить с большими потерями.

### **Войска Англичан**

Лучники, Знаменосцы, Рыцари, Королевская Гвардия

### **Войска Французов**

Кавалерия, Арбалетчики, Уланы, Разведчики

## **СРАЖЕНИЕ ПРИ БОСВОРТЕ**

Сражение при Босворте — одно из решающих в Войне Алой и Белой розы, принадлежит к числу самых знаменитых Средневековых сражений. Войска Йорков под командованием короля Ричарда III сражались против меньшей по размеру армии Ланкастеров, воевавшей на территории Англии под предводительством графа Оксфорда за Генриха Тюдора. Войска короля Ричарда насчитывали около 10 000 человек, включая стоящий в резерве отряд Нортумберленда в 4 000 человек. Армия Генриха составляла числом 5 — 6 тыс. человек. Оба претендента всячески пытались склонить на свою сторону графа Томаса Стэнли, войско которого насчитывало 6 000 человек.

Видя длинную линию войск Ричарда, Граф Оксфорда поступил нестандартно для своего времени: опасаясь того, что его армия будет раздроблена и окружена, решил не разъединять свои войска на 3 части: авангард, центр и арьергард.

Уже вскоре после начала битвы, стало понятно, что Йорки уступают. Обнаружив, что находится невыгодном положении, Ричард дал сигнал резервам вступить в бой, но войска Нортумберленда не сдвинулись. В это же время Граф Томас Стэнли, стоящий со своим войском в небольшом отдалении от поля боя, тоже колебался, за кого из претендентов ввести в сражение своих людей.

Генрих Тюдор направился к графу Стэнли лично. Увидев это, Ричард III решил со своим отрядом атаковать Генриха и самому убить претендента, тем самым решив исход боя.

Атака началась удачно, но в этот момент Стэнли все же перешел на сторону Йорков и ударил по отряду Ричарда. Тот был убит, а дезорганизованное войско распалось, Нортумберленд бежал. Ланкастеры выиграли битву и корону.

### **Войска Ланкастеров**

Граф, Глашатай, Наёмники, Копейщики

### **Войска Йорков**

Знаменосец, Кавалерия, Рыцари, Мечники

**Дизайн:** Trevor Benjamin, David Thompson  
**Руководитель проекта:** Mark Wootton  
**Разработчик:** Mark Wootton  
**Художественный руководитель:** Todd Rowland  
**Графический дизайн:** Brigette Indelicato  
**Оригинальные правила:** Trevor Benjamin, David Thompson, Mark Wootton  
**Редакторы:** Nicolas Bongiu, Erik-Jason Yaple  
**Корректоры:** Nicolas Bongiu, Erik-Jason Yaple, John Goodenough  
**Производственный директор:** David Lepore  
**Тестировщики:** Nicolas Bongiu, Matthew Dunstan, Paul Hennekes, Brett J. Gilbert, Kyle Huibers, Vincent Carassus, Chris Marling, Joshua Macwan, Lisa Macwan, Mike McDonald, Roger Tankersley, Tricia Victor, John Zinser

**Русский перевод:** Zubrik, Khexsus

**Верстка и дизайн:** Zubrik, Андрей Ма

**Особая благодарность** usyavik за помощь в выяснении сложных нюансов правил игры и отличные идеи по материалам игры!

© 2018 Alderac Entertainment Group. War Chest and all related marks are ™ and © Alderac Entertainment Group, Inc. 555 N El Camino Real #A393, San Clemente, CA 92672 USA.

[www.alderac.com/warchest](http://www.alderac.com/warchest)  
[customerservice@alderac.com](mailto:customerservice@alderac.com)

