

# Повертимо ЗНОВУ В БІЙ!

Чи може дружба  
бути сильнішою  
за війну?



Автори гри:  
Fabien Riffaud  
і Juan Rodríguez  
Ілюстрації:  
Tignous

4 квітня 1916 р. Війна триває. Окопи стали нашими новими домітками. З кожним днем усе більше невтішних новин. Незважаючи ні на що, ми живі та все ще боремося! Однак впродовж останніх кількох тижнів генштаб до чогось готується. Немає кінця цим абсурдним завданням... Як і цій війні. Чутки про мир, які з'являються час від часу, дають нам надію. Хотілося б, щоб ми були ще живі, коли настане мир.

## Вміст гри



13 карт легких  
бойових завдань

13 карт середніх  
бойових завдань



13 карт складних  
бойових завдань

1 карта  
Фінальний штурм /  
Остання битва



Карта  
"Новобранець"  
для гри вдвох

4 жетони  
підтримки  
для соло-гри



6 фігурок  
персонажів

Книжка правил  
доповнення  
"Знову в бій!"



# Побратими ЗНОВУ В БІЙ!

У доповненні "Знову в бій!" гравці зіткнуться з різноманітними бойовими завданнями, виконання яких або допоможе Побратимам у цій клятій війні, або стане справжнім випробуванням!

У цьому доповненні гравці зіткнуться з новими викликами. Досвідчені гравці відчують на собі справжнє пекло бойових дій, а новобранці виконуватимуть легкі місії із мінімумом ризику для себе.

Щастя!

## Подяки

Дякуємо всім гравцям, які з радістю розділили всі труднощі нашої гри "Побратими", вдячні за їхні слова підтримки. Особливо хочемо відзначити фестивалі та волонтерів, особливо Flip, Ludimania та Double-Six.

Велика подяка нашим терплячим тестувальникам: Catherine Riffaud, Corinne Blis, Muriel Lemay, Jérémy Jallet, Benoît Houivet, François Hotton, Sylvain, Julien, Thomas, Nico та PH, членам the Maison des Jeux of Touraine, the Mipeul of Poitiers і всім іншим.

Окрема подяка Tignous, ти назавжди будеш у наших серцях... Бувай!

## ■ Структура карт бойових завдань



2 або 3 гравці

4 або 5 гравців

Складність і назва бойового завдання

Бонус або штраф

Умова виконання бойового завдання

Рівень складності бойового завдання (кількість карт впроваднюваних, які отримують гравець)



Фіксована кількість карт, які отримують гравці

## ■ Рівень складності

Перед початком гри виберіть рівень складності бойового завдання і сформуєте колоду з 12 карт бойових завдань. У таблиці праворуч наведено інформацію про кількість карт кожного типу, за допомогою яких необхідно сформувати колоду бойових завдань різного рівня складності (легкий, середній, складний).

|  | Легкі бойові завдання | Середні бойові завдання | Складні бойові завдання |
|--|-----------------------|-------------------------|-------------------------|
| <b>Новобранець</b><br><i>Щоб навчитися грати</i>     | 4                     | 8                       | 0                       |
| <b>Обстріляний</b><br><i>Для досвідчених гравців</i> | 4                     | 4                       | 4                       |
| <b>Ветеран</b><br><i>Для сміливців</i>               | 2                     | 4                       | 6                       |

■ Після цього перетасуйте сформовану колоду.

## Фігурки персонажів

На початку бойового завдання кожен гравець розміщує фігурки своїх персонажів поряд із нічийною зоною, щоб показати, що вони беруть участь у виконанні бойового завдання.

Коли гравець відступає, він забирає фігурку свого персонажа з нічийної зони та ставить на **карти неприємностей** свого персонажа. У такий спосіб гравець показує, що **неприємності** не впливають на його персонажа (також на інших персонажів і на поточне бойове завдання).



## Пастки

Рекомендуємо не ігнорувати пастки під час гри, щоправда, гравці можуть вирішити ігнорувати їх, у такий спосіб зробити гру легшою (однак перемога не буде здаватися такою героїчною).

Якщо гравці вирішують ігнорувати пастки, дія "Стратегічний відступ" (див. с. 6) буде недоступною.



## ■ Приготування

Колода **випробувань** повинна завжди складатися з 25 карт.

Покладіть поряд із колодою 5 жетонів **промов**.

Покладіть карту "Фінальний штурм / Остання битва" поряд із колодою бойових завдань.

Фінальний штурм / Остання битва

12 карт бойових завдань

Колода бойового духу

Жетони промов

Колода випробувань

Карта поточного бойового завдання

Карти загроз в нічній зоні



Приклад гри

## Перегляд виконання бойового завдання із доповнення “Знову в бій!”

Бойове завдання виконується за звичайними правилами. Зміни для кожного етапу описані нижче.

### 1 Приготування

Карта бойового завдання

Замість вибору рівня складності **бойового завдання**, командир бере з колоди 2 карти **бойових завдань**, дивиться на кожну з них і вибирає одну з них. Цю карту командир показує всім гравцям. Карту, яка залишилася, необхідно покласти поверх колоди **бойових завдань** (це означає, що ця карта буде взята наступним командиром разом із іншою картою).



Щонайменше по 3 карти для 2 або 3 гравців

Щонайменше по 2 карти для 4 або 5 гравців

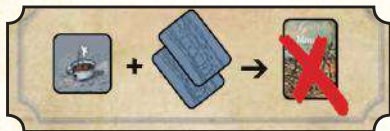
### Рівень складності бойового завдання

Покладіть карту бойового завдання на початок **нічийної зони**. На карті зображена мінімальна кількість карт **випробувань**, які отримує кожен гравець (див. правила базової гри). Кількість карт змінюється відповідно до кількості гравців. Командир

може збільшити кількість карт, які він розподілить між гравцями. Також на карті зображений постійний ефект бойового завдання.

### Виконання бойового завдання

Більшість карт **бойових завдань** скидають або одразу після завершення **бойового завдання**, або після етапу **“Підтримка”**. Однак деякі складні бойові завдання залишаються активними у грі доти, доки не будуть виконані зазначені на картах умови.

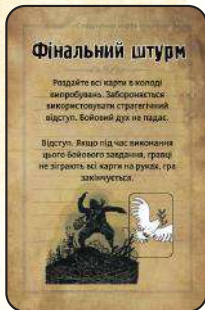


Приклад. Гравець, який відступає, може взяти 2 карти з колоди **випробувань** щоб скинути цю карту бойового завдання.

Якщо постійний ефект відсутній, гравець може скинути карту бойового завдання відразу після етапу **“Підтримка”**.

На початку нового бойового завдання візьміть нову карту бойового завдання, навіть якщо попередня карта все ще активна. Ефекти обох карт додаються.

На останній сторінці правил ви знайдете опис ефектів найскладніших карт **бойових завдань**.



## 24 Дії

### ■ Стратегічний відступ

*Примітка.*

*Стратегічний відступ можна виконати тільки за умови, якщо гравці не ігнорують пактки.*

Гравець, який першим відступив, може виконати **стратегічний відступ**. Він вибирає одну карту з руки та кладе її поверх колоди **вилучено**.

Стратегічний відступ виконується перед будь-якими ефектами карт **неприємностей** чи бойових завдань.

### ■ Фінальний штурм / Остання битва

Коли командир взяв 2 карти бойових завдань, він може не вибирати одну карту з двох, натомість може розпочати **“Фінальний штурм”** або **“Останню битву”**. Для цього він кладе карту відповідною стороною горілиць і починається останнє бойове завдання у грі.

На обох сторонах цієї карти знаходиться вся необхідна інформація.

Під час останнього ходу **бойовий дух** не падає (карти **неприємностей** і карти бойових завдань не спричиняють падіння бойового духу).

### ■ Тривала промова

Жетони **проемов** більше не вилучаються з гри після їх використання, натомість вони залишаються в грі.



### 3/4 Підтримка



Зауважте, що з цим доповненням на етапі "Підтримка" можна відновити **талісман** персонажа.



### 4/4 Падіння бойового духу

Мінімальна кількість карт для падіння бойового духу складає 3 карти, тоді як максимальна кількість складає 6 карт, навіть якщо у гравців на руках більше карт.

Примітка. Деякі карти **неприємностей** можуть спричинити падіння бойового духу, яке перевищує максимальну кількість - 6 карт.

У разі **успішної підтримки**, гравець може скинути 2 карти **неприємностей**

ТА повторно активувати **талісман**.

У разі **неуспішної підтримки**, гравець може скинути 1 карту **неприємності**

ТА повторно активувати **талісман**.



# Побратими Дует!

Відтепер грати вдвох можна як за звичайними правилами, так і за правилами доповнення “Знову в бій!”.

При грі **вдвох** додається віртуальний гравець — **Новобранець**. Гравці по черзі виконуватимуть дії за нього. Більшість правил для гри втрьох не змінилися.

## ■ Приготування

Гравці вибирають карти **персонажів** для себе, а також для **Новобранця**. Покладіть біля **Новобранця** спеціальну карту **непримності** “**Новобранець**”. Її не можна скинути (жетони **підтримки** та карта “**Різтво**” на неї не впливають).

Колода **випробувань** складається з 25 карт. Гравці-ветерани можуть почати гру з 30 картами в колоді випробувань.



## ■ Бойові завдання

Гравці по черзі беруть на себе роль командира. Покладіть жетон командира між **Новобранцем** і першим гравцем, щоб не забути, хто виконуватиме дії за **Новобранця**. Він отримує карти так само, як і інші гравці, але їх необхідно покласти горілиць перед його картою персонажа. Командир виконує дії за **Новобранця** та не радиться з іншим гравцем. Командир за **Новобранця** може розіграти карту, використати **талісман** або відступити.

Коли командир вирішує відступити **Новобранцем**, він вибирає будь-який один із його жетонів підтримки та перевертає його горілиць. Якщо **Новобранець** відступає першим, гравцем буде набагато простіше успішно виконати етап “**Підтримка**”. Крім того, у варіанті гри “**Дует**” гравці не можуть виконати стратегічний відступ.

Примітка. Деякі ефекти карт **неприємностей** майже не впливають на **Новобранця**. Це велика перевага для гравців. Наприклад, якщо **Новобранець** стане деспотом, ефект цієї карти на нього не подіє, оскільки він не може бути командиром.

Пам'ятайте, що так само, як і в інших гравців, якщо у **Новобранця** є 4 або більше карт **неприємностей** (включно з картою "**Новобранець**") наприкінці етапу "**Підтримка**", гра одразу закінчується.



Кarti на руці Новобранця. Розміщені горілиць

Активні карти неприємностей Новобранця

Приклад гри в режимі "Дует"

# Побратими Соло!

У соло-грі тільки ви матимете карти на руці й гратимете за 3 **персонажів** по черзі.

**Примітка.** Соло-гра відбувається за звичайними правилами.

У соло-грі жетони **промов** не використовуються.

Покладіть у коробку жетони **підтримки** з базової гри, натомість візьміть 4 спеціальні жетони **підтримки**.

## ■ Приготування

Виберіть 3 **персонажів** та покладіть їх перед собою стороною з **талісманом** горілиць.

Перетасуйте 4 жетони **підтримки**.

Вилучіть з гри такі карти **неприємностей**: “Неуважність”, “Німота”, “Деспотизм”, “Паніка”, “Егоїзм”, “Божевілля”.

Після цього сформуйте колоду **випробувань** із 25-ти карт.

Перед будь-яким із персонажів покладіть жетон командира. Він стає активним персонажем. Візьміть 3 карти з колоди **випробувань**. Ці карти формують початкову руку.



ліворуч



у центр



праворуч



порожньо

## ■ Дії

Виконайте одну дію активним **персонажем**, після чого передайте жетон командира наступному **персонажу** за годинниковою стрілкою. Виконуйте дії за себе та інших **персонажів** по черзі за годинниковою стрілкою, доки всі персонажі не відступлять, або бойове завдання не буде провалене. Якщо **персонаж** відступає, переверніть його карту долілиць. Після того, як ви розіграли карту, можете взяти нові карти, щоб мати знову 3 карти на руці. Якщо вирішили не брати карти, то до кінця виконання бойового завдання ви не зможете брати нові карти.

## ■ Підтримка

Під час підтримки візьміть один із жетонів **підтримки**. На ньому зображено, хто з Побратимів отримає **підтримку**. Скиньте жетон після використання. На одному з жетонів **підтримки** не зазначено, хто з Побратимів отримає **підтримку**. Це означає, що **підтримка** не спрацювала. Після розподілу жетонів **підтримки**, перетасуйте всі 4 жетони **підтримки**. Оскільки соло-гра відбувається за звичайними правилами базової гри, ви повинні вирішити: чи перевернути карту свого персонажа стороною з **талісманом** горілиць чи вилучити з гри 2 карти **неприємностей**.



Фрагмент  
соло-гри



## ■ Падіння бойового духу

Кількість карт, яку необхідно перекласти з колоди **бойового духу**, дорівнює загальній кількості карт, які залишилися на руці + 2 карти. Щоб **бойовий дух** не падав, успішно виконуйте **бойові** завдання й не залишайте карти на руці. На початку нового **бойового** завдання візьміть 3 нові карти.

## ■ Важливі уточнення

**Слабкість.** Ефект цієї карти **неприємності** діє на всіх персонажів, включно з власником карти. Якщо у вас на руці є щонайменше одна карта, ніхто не може відступити.

**Впертість.** Ви не можете відступити, поки у вас на руці є щонайменше 2 карти.

## Важливі уточнення щодо карт бойових завдань



### Малий форт Великий форт

Ці карти вносять у гру додаткові загрози. Вони залишаються в грі доти, доки гравці

не позбудуться цих карт. Щоб їх позбутися, одразу після відступу гравець повинен взяти 2 карти (для малого форту) або 3 карти (для великого форту) **випробувати** і додати їх до своєї руки.



### Талісман

Його не можна використовувати на карту бойового завдання або на її ефект (наприклад, **"Ми влипли!"**).



### Фінальний штурм / Остання битва

Колі гравці виконують одне з цих бойових завдань, **бойовий дух** не падає.



### Нещадність Танк Іприт

Коли гравці виконують одне з цих бойових завдань, щоразу, коли гравець розіграє карту **неприємності** (карта **"Різдво"** не є картою **неприємності**), одразу бере 1 карту з колоди **бойового духу** та кладе її поверх колоди **випробувати**. Цією дією він закінчує свій хід.

Наприкінці успішно виконаного бойового завдання покладіть під цю карту всі карти **випробувати**, на яких зображено щонайменше одна з двох загроз.

Коли під цією картою бойового завдання опиниться 5 карт, ви зможете її скинути.

[www.cmon.com](http://www.cmon.com)

Графічний дизайн: Juan Rodríguez

Вироблення: Thiago Aranha, Patricia Gil, Thiago Gonçalves, Guilherme Goulart, Isadora Leite, Sergio Roma i Renato Sasdelli. - Макет: Juan Rodriguez, Benjamin Treilhou i Júlia Ferrari - Переклад: Данило Pera

- Редактори: Владислав Жебровський, Дар'я Єфремова - Верстка: Денис Ревенко

Видавець: David Preti

Видавництво

© "Планета Irop", 2023

<https://planeta-igr.com/ua/grizzledordersUA>

