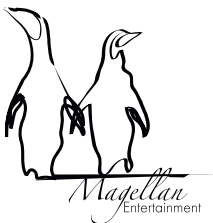




МОСИГРА

Российская сеть магазинов
настольных игр.

mosigra.ru



Магеллан — российский
производитель игр и подарков.

mglan.ru

Правила игры скачаны с mosigra.ru

22 июня 1941 года гарнизон Брестской крепости принял на себя удар немецко-фашистских захватчиков. В течение нескольких недель огромными усилиями удавалось сдерживать напор многократно превосходящих сил противника. Гарнизон сражался до последнего патрона. В исключительно тяжёлых условиях защитники проявили выдающуюся воинскую доблесть, массовый героизм и мужество, ставшие символом беспримерной стойкости советского народа.



Рубеж

Брестская крепость

Введение

В игре «Рубеж» игрокам предстоит взять под своё командование остатки отрядов Красной Армии, обороняющих Брестскую крепость. Выбрав место для укрытия, члены отряда должны будут отбиться от наступающих немецких войск, чтобы дождаться возможности отступления из осаждённой крепости и соединения с основными силами Советской Армии.



Компоненты

Состав:

Вспомогательные:

- 12 жетонов укрепления;
- Кубик.

Карты противников (всего 66 карт):

- 24 карты пехотный взвод;
- 10 карт взвод реактивных миномётов;
- 10 карт броневые автомобили;
- 4 карты артиллерийский взвод;
- 4 карты сапёры;
- 6 карт мотопехота;
- 5 карт стрелковый взвод;
- Карта авиация;
- Карта парашютисты;
- Карта танковые войска.

Карты персонажей (всего 55 карт):

- 5 карт подразделения;
- 50 карт карты умений (по 10 на каждое подразделение).

Остальные карты (всего 43 карты):

- 5 карт заданий;
- 26 карт событий;
- 12 карт огневых точек (3 сценария, на каждый из которых приходится 4 карты).



Обзор компонентов

Карты подразделений

Карты подразделений выступают в роли подразделений советских войск. Каждая карта состоит из названия подразделения и списка его умений.

Название
подразделения

Список умений



Карты огневых точек

Карты огневых точек играют роль мест, где проходят действия. У каждой огневой точки есть три характеристики: порядковый номер (нужен в подготовке к игре и в процессе игры), очки захвата (нужны для определения захвата огневой точки неприятелем) и максимальное количество жетонов укреплений, которые могут на ней находиться. Подробнее об этих характеристиках можно прочитать в разделах «фаза конца хода» и «фаза защиты».

Максимальное
количество жетонов
укреплений

Очки захвата

Порядковый
номер



Карты противника

Карты противника выполняют роль вражеских войск. Каждое подразделение неприятеля имеет две характеристики: атака и защита, подробнее о которых можно прочитать в разделах «атака подразделения» и «фаза защиты». У каждой карты есть специальные свойства. Как их применять написано на карте.



Карты умений

Карты умений применяются игроками для выполнения действий подразделениями, на каждое из которых приходится по 10 карт умений. Это единственные карты, которые в течение игры находятся на руках у игроков. Подробнее о действиях и картах умений можно прочитать в разделе «фаза действий».



Карты событий

Карты событий меняют ситуацию в игре как в положительную для игроков сторону, так и в отрицательную, также определяют пополнение вражеских войск каждый ход. Карты заданий также включаются в колоду событий. Более подробно обо всех этих картах смотрите раздел «фаза событий».



Цель игры

Цель игры — проложить себе путь к отступлению, для чего надо:

- Не дать фашистской армии захватить огневые точки брестской крепости.
- Уничтожить все вражеские войска на всех огневых точках.

Команда побеждает, когда игрокам удалось защитить от захвата хотя бы две огневые точки, в стопке свежих сил нет карт и ни в одной огневой точке нет войск противника.

Если армия противника захватывает третью огневую точку или если все подразделения игроков уничтожены, игра немедленно считается проигранной.

Подготовка

Для начала игры необходимо:

Выбрать огневые точки, на которых будет происходить игра. В игре есть 3 сценария: оборона Тереспольского укрепления, оборона Волынского укрепления и оборона Цитадели, каждый из которых, в свою очередь, включает в себя по 4 карты огневых точек. Каждый сценарий отличается своим изображением на рубашке карт. Выберите любой из сценариев, после чего выложите в линию карты огневых точек, составляющие данный сценарий, от меньшего порядкового номера к большему.

Определить количество начальных войск противника. Киньте кубик, после чего поставьте на огневые точки количество войск противника, равное выпавшему числу. Карты противников выкладываются напротив соответствующей огневой точки, и считается, что данный противник располагается на ней. Карты вражеских войск выкладываются по одной последовательно по огневым точкам, начиная с той, у которой наименьший номер. Если же выпавшее число больше количества огневых точек, то оставшиеся карты противников выкладываются аналогично, начиная с первой огневой точки. (См. пример на странице 7).

Распределить подразделения. Потом определите, кто каким подразделением будет управлять. Независимо от количества игроков, в игре всегда участвует 5 подразделений. Если игроков меньше 5, то некоторые будут управлять сразу несколькими подразделениями. Если игрок один, то он управляет сразу пятью подразделениями. Расположите карты подразделений напротив карт огневых точек с противоположной стороны карт противников (подразделение, чья карта лежит напротив карты огневой точки, считается находящимся на ней).



Пример: На кубике выпало 5. Берите по 1 карте из колоды свежих сил и располагайте их по очереди в следующей последовательности: первую карту — на огневую точку с номером 1, вторую — на огневую точку с номером 2, третью — на огневую точку с номером 3, четвёртую — на огневую точку с номером 4, пятую же снова на первую огневую точку.

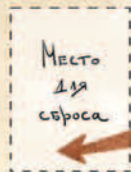


Колода свежих сил



Колода событий

Подготовить колоды свежих сил и событий. Колода свежих сил (все карты войск противника в игре) перемешивается и кладётся в стороне от карт огневых точек. Рядом с ней расположите колоду событий (карты событий и карты заданий), предварительно перемешав её.



Определить место сброса. Игроки должны решить, где на игровом столе будет место для общего сброса, куда будут скидываться отыгранные карты событий и уничтоженные войска противника. Ещё желательно каждому игроку иметь место для своего собственного сброса, куда он будет скидывать отыгранные карты умений своего подразделения.



Разложить колоды умений. Возьмите карты умений того подразделения, которым вы управляете. После этого перемешайте их и сложите перед собой в колоду рубашкой вверх. Если же вы управляете несколькими подразделениями, выполните те же действия для каждого из них, а их колоды умений положите отдельно друг от друга.

Игра

Ход игры

Игра состоит из последовательных ходов, которые приводят отряд либо к победе, либо к гибели всех подразделений Красной Армии.

Каждый ход состоит из строгого порядка фаз, идущих друг за другом.

1. Фаза начала хода.
2. Фаза событий.
3. Фаза действий.
4. Фаза защиты.
5. Фаза конца хода.

Ниже все эти фазы описаны подробнее.

Фаза начала хода

В эту фазу каждый игрок берёт по 1 карте с колоды умений подразделения, которым он управляет. Если же это первый ход за игру, то все берут по 3 карты с колоды. Фаза заканчивается.

Фаза событий

В эту фазу происходит розыгрыш событий и пополнения войск противника на огневых точках. Любой игрок берёт верхнюю карту с колоды событий и читает её свойство, после чего исполняет его в точном соответствии с текстом на карте. После отыгрыша события выполните пополнение войск противника на каждой огневой точке (внизу карты написано, сколько войск и на какую огневую точку необходимо поставить). Пополнение войск противника выполняется из колоды свежих сил.

Важно: пополнение вражеских войск происходит строго после выполнения действий, указанных в тексте события! Если огневая точка, на которую в этот ход должно быть

пополнение, уже вышла из игры, то все войска противника, которые должны были попасть на неё, выкладываются по очереди на каждую из оставшихся точек, начиная с той, у которой наименьший номер. Например, если в этот ход на четвёртую огневую точку должны были прибыть 4 отряда противника, а она уже вышла из игры, то будет следующая последовательность действий: первый отряд необходимо положить на первую огневую точку, второй — на вторую, третий — на третью, а четвёртый — опять на первую. После того как все эти действия будут выполнены, фаза заканчивается.

Фаза действий

В эту фазу игроки выполняют действия своими подразделениями. Каждое подразделение получает 1 очко действия, и игроки могут потратить его на выполнение карты умения подразделения или на переход подразделений между огневыми точками. Если игроки не могут или не хотят играть карты действий, не хотят переходить между огневыми точками, то они могут спасовать и завершить ход подразделением. Карты умения подразделения бывают двух видов: действия и реакции.

Карты действия. В фазу действий игрок может сыграть любую карту действия, которая есть на руке. Игрок выполняет действия, которые прописаны в тексте карты, затем скидывает её в сброс, после этого карта считается сыгранной. На выполнение карты действия тратится 1 очко действия того подразделения, чья карта была выполнена, если у подразделения нет очков действия, то оно не может разыгрывать в этот ход никакие карты этого типа. Кроме того, применять действие карты можно только в той огневой точке, где находится подразделение, которому принадлежит эта карта. Карты действия можно сыграть только в фазу действия.

Карты реакции. Карты реакции можно играть в **любую** фазу и в любой момент игры, если условия, описанные текстом карты, совпадают с текущими условиями игры; эти карты не требуют очков действий и могут играть в ход в любом количестве. Карты реакций, так же, как и карты действия, можно разыгрывать лишь на той огневой точке, на которой располагается владеющее картой подразделение.

Атака персонажем. Некоторые карты умений позволяют подразделениям атаковать войска противника, которые находятся с ним на одной огневой точке. Для выполнения атаки нужно:

- Выбрать взвод противника, который будет атакован подразделением под контролем игрока.
- Кинуть кубик.
- Если результат кубика больше защиты подразделения противника, то оно уничтожается, а его карта идёт в сброс. Если же результат кубика меньше или равен защите подразделения противника, то оно считается успешно защитившимся и остаётся в игре.
- Если на карте указан бонус (например, +1), то его нужно прибавить к числу, выпавшему на кубике.

Пример: В этом ходу защитники 9-й заставы атакуют мотопехоту противника с помощью карты «шквальный огонь». На кубике выпадает «3». Защита мотопехоты тоже равна трём, но карта «шквальный огонь» даёт бонус +1 к атаке. Мотопехота повержена, а защитники могут проводить вторую атаку согласно описанию карты.



Мотопехота
повержена



Переход между огневыми точками. На переход между огневыми точками также требуется 1 очко действия. Если игрок хочет передислоцировать своё подразделение на другую огневую точку, он тратит 1 очко действия, выбирает любую другую огневую точку и перекладывает на неё своё подразделение. Теперь это подразделение находится на этой огневой точке, и все действия подразделения будут выполняться на этой точке. Фаза действий заканчивается после того, как каждый игрок выполнит действия всеми своими подразделениями.

Фаза защиты

В эту фазу войска противника пытаются уничтожить подразделения игроков, которые находятся с ними на одной и той же огневой точке, а подразделения игроков стараются выжить и защитить эту огневую точку.

Определение атакующих противников. В начале фазы игроки, чьи подразделения находятся на огневой точке с войсками противника, решают, на какое подразделение какие противники будут нападать. Игроки могут даже решить, что все войска противника будут атаковать только одно из подразделений на огневой точке, а все остальные подразделения на этой огневой точке остаются в стороне от боевых действий и не проходят проверку на защиту. Если на огневой точке располагается только одно подразделение, то все войска противника будут атаковать именно его. Атаковать подразделения игроков (если, конечно, нет условий, которые говорят обратное) должны абсолютно все противники на огневой точке. Противники могут атаковать только те подразделения, которые находятся с ними на одной огневой точке.

Пример: На огневой точке находятся 2 взвода миномётов и 3 взвода мотопехоты, также на ней есть 2 подразделения игроков: 2-й курсантский взвод и инженерная бригада. Игроки решают, что 2-й курсантский взвод будут атаковать 2 взвода реактивных миномётов и 1 взвод мотопехоты, а инженерную бригаду — 2 взвода мотопехоты.

После того как игроки распределили атакующие войска противника, каждое подразделение проходит проверку на защиту.

МОТОПЕХОТА

F-42 3



При наличии хорошей погоды
механизированные подразделения для
атаки, а не обороны.

МОТОПЕХОТА

F-42 3



При наличии хорошей погоды
механизированные подразделения для
атаки, а не обороны.

ВЗВОД РЕАКТИВНЫХ
МИНОМЕТОВ

F-42 3



Взвод реактивных минометов
не может развить, пока не
получит приказ командира для
атаки или обороны.

ВЗВОД РЕАКТИВНЫХ
МИНОМЕТОВ

F-42 3



Взвод реактивных минометов
не может развить, пока не
получит приказ командира для
атаки или обороны.

МОТОПЕХОТА

F-42 3



При наличии хорошей погоды
механизированные подразделения для
атаки, а не обороны.

КАНАТНЫЙ МОСТ

F-42 2



Мостовые подразделения
не могут развить, пока не
получат приказ командира для
атаки или обороны.

КАНАТНЫЙ МОСТ



- 1 — Смотровые вышки
- 2 — Смотровые вышки
- 3 — Смотровые вышки
- 4 — Смотровые вышки
- 5 — Смотровые вышки
- 6 — Смотровые вышки
- 7 — Смотровые вышки
- 8 — Смотровые вышки
- 9 — Смотровые вышки
- 10 — Смотровые вышки
- 11 — Смотровые вышки
- 12 — Смотровые вышки

КАНАТНЫЙ МОСТ



- 1 — Смотровые вышки
- 2 — Смотровые вышки
- 3 — Смотровые вышки
- 4 — Смотровые вышки
- 5 — Смотровые вышки
- 6 — Смотровые вышки
- 7 — Смотровые вышки
- 8 — Смотровые вышки
- 9 — Смотровые вышки
- 10 — Смотровые вышки
- 11 — Смотровые вышки
- 12 — Смотровые вышки

Проверка на защиту. Проверка на защиту делается в следующей последовательности: атака всех войск противника, нападающих на подразделение игрока, складывается, после чего игрок, управляющий этим подразделением, кидает кубик и смотрит на выпавшее число. Если число, выпавшее на кубике, больше, чем суммарная атака, то подразделение защитилось. В случае если это число меньше или равно суммарной атаке противников, то подразделение уничтожается. Кроме того, у подразделений есть некоторые способности, дающие бонус к защите, который игрок должен прибавить к числу, выпавшему на кубике противников.

Пример: *Игрок управляет инженерной бригадой.*

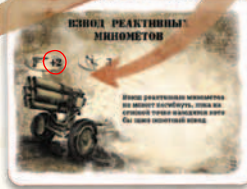
На подразделение нападают 2 взвода реактивных миномётов и взвод мотопехоты. Общая атака вражеских войск равна 6. В фазу действий была сыграна карта, которая дала подразделению бонус +2 к защите до конца хода. Игрок принимает решение защищаться и кидает кубик. На кубике выпадает 4. Получается, что общая защита инженерной бригады — 6, что равно общей атаке немецких сил. Подразделение уничтожается.

Гибель подразделения. При уничтожении подразделения карточка и колода умений этого подразделения, а также все карты умений, принадлежащие ему, падают в сброс. Если это было единственное подразделение игрока, то игрок выходит из игры.



6

Сила атаки
вражеских войск



Подразделение
уничтожено



6

Защита инженерной
бригады



Отступление с огневой точки. Если игрок считает, что его подразделение не сможет защититься от войск противника на этой огневой точке, то он может отступить своим подразделением. В этом случае подразделение всё равно должно пройти проверку на защиту, но оно получает бонус +3 к защите. Если защита подразделения неудачна, оно погибает, в противном случае оно обязано перейти на любую другую огневую точку.

Жетоны укреплений. Если игрока не устраивает результат броска кубика на защиту, а на огневой точке, где находится его подразделение, есть жетоны укреплений, то он может снять один жетон и перекинуть кубик на защиту, после чего выбрать лучший результат. Игрок может снимать так любое число имеющихся на огневой точке жетонов и столько же раз перекидывать кубик на защиту. После того, как на всех огневых точках, где есть войска противника игроки прошли проверку на защиту, фаза заканчивается, и начинается следующая фаза.

Фаза конец хода

В эту фазу проверяются огневые точки на захват их противником, а также отыгрываются некоторые способности карт.

Захват огневой точки. В конце хода на каждой огневой точке, где нет подразделений, но есть войска противника, подсчитываются очки захвата. Каждое подразделение противника даёт 1 очко захвата (некоторые войска противника дают больше). Если общее число очков захвата больше или равно указанному числу на карте, то огневая точка считается захваченной и выходит из игры, а все войска противника, находившиеся на ней, замешиваются в колоду свежих сил.

На этом фаза закончена, начинается новый ход.
Помните, что для победы необходимо удержать от захвата как минимум две огневые точки.

Пример: В конце хода на огневой точке «канатный мост» осталось 3 взвода противника: 2 взвода мотопехоты и авиация. Каждый взвод даёт 1 очко захвата. Мотопехота даёт 2 очка захвата. Итого в этот ход противник имеет 5 очков. Для захвата этого недостаточно, так как необходимо 8. Игроки пока удерживают эту огневую точку.



ДОПОЛНЕНИЕ К ПРАВИЛАМ

Ограничение огневой точки на жетоны укреплений

На огневую точку можно положить только определённое количество жетонов укреплений, максимальное количество которых указано на карте.

Кончилась колода умений подразделения

Все карты умений этого подразделения, лежащие в сбросе, снова собираются в колоду, перемешиваются, после чего кладутся рубашкой вверх. Сформированная таким образом колода умений будет в дальнейшем использоваться в игре.

Карты заданий

Карты заданий в начале игры замешиваются в колоду событий. Если в фазу события вам попала такая карта, то она откладывается в сторону, после чего сразу же берётся ещё одна карта с колоды событий и отыгрывается. Если снова выпадает карта задания, она также откладывается в сторону, и достаётся ещё одна карта из колоды. Так продолжается до тех пор, пока не выпадет карта событий. В тексте карты задания описаны условия, когда её можно применять. После выполнения этих условий игроки решают, применить ли её эффект сразу или же приберечь напоследок. После применения карта задания уходит в сброс.



Свойство +1 действие

Это свойство карты даёт 1 очко действия подразделению, которому карта принадлежит.

Свойство сброса карты

У некоторых карт есть свойство: «Эту карту можно скинуть с руки в сброс и взять 1 карту с колоды». Если вы выполняете это действие, свойство карты не играет, и очки действия не тратятся.

Свойство добора карт

Если в карте событий или заданий сказано, что игроки должны взять карты, эти карты следует брать из колоды умений своего подразделения.

Важно: если на огневой точке находятся любые два из следующих войск противника: танковые войска, парашютисты или авиация, то вы **можете** атакой уничтожить **любое** из вышеуказанных подразделений, однако **только** после того, как уничтожены все прочие подразделения противника.

Часто задаваемые вопросы

Вопрос. *Обязательно ли применять карты умений каждым подразделением в ход?*

Ответ. Нет, необязательно. Если игрок не может или не хочет играть в этот ход карты, он может этого не делать.

Вопрос. *Накапливаются ли очки действий каждый ход, если они не применялись?*

Ответ. Нет, не накапливаются, все очки действия, которые не были использованы, сгорают в конце хода.

Вопрос. *Я хочу поставить свои подразделения только на 1 и 3 огневые точки, могу я это сделать?*

Ответ. Да, можете. Необязательно, чтобы все огневые точки были защищены.

Вопрос. *Могу ли я уничтожить авиацию, танковые войска или парашютистов действием «решающий выстрел», если на огневой точке есть другие войска противника?*

Ответ. Да, можете.

Вопрос. *Можно ли при розыгрыше карты события сначала пополнить войска противника на огневых точках, а потом уже отыграть текст карты?*

Ответ. Нет, сначала отыгрывается текст, а потом пополнение войск противника.

Вопрос. *Если в конце хода на огневой точке 8 пехотных взводов, я должен положить 4 дополнительных взвода противника?*

Ответ. Нет, всего 2.





mglan.ru



mosigra.ru

© Издание на русском языке, ООО «Магеллан», 2012-2013.
125040, Россия, Москва, улица Нижняя, дом 7.
Телефон +7-926-522-19-31.

Автор: Александр Нужнов.

Художник: Карина Лемешева.

Над игрой работали: Д. Кибкало, С. Абдульманов,
Т. Фисейский, В. Лобов, А. Деева, В. Герасимов, Е. Кутепова.