



WORLD OF TANKS

BATTLEGROUND

ВСТУП

World of Tanks Battlegrounds – це настільна гра для любителів тактичних битв на полі бою за мотивами однієї з найпопулярніших онлайн-ігор World of Tanks. Вона дозволяє планувати стратегію, тренувати пам'ять і гарантує багато емоцій під час партії. У грі передбачено 4 різних варіанти для 1-4 осіб:

- **битва (для 2-4 осіб),**
- **командний варіант (для 4 осіб 2 x 2),**
- **сімейний варіант (для 2-4 осіб),**
- **варіант соло (для 1 особи).**

МЕТА ГРИ

Мета гри – набрати встановлену кількість очок перемоги (в залежності від обраного варіанту гри). Очки нараховуються за:

- отримання пари жетонів локацій (2 очки перемоги),
- знищення танка противника (3, 2 або 1 очко перемоги).

ВМІСТ КОРОБКИ



64 жетона локацій (у т. ч. 16 спеціальних жетонів з іконкою поліпшення у лівому куті та іконкою дії в правому куті)
(всі жетони знаходяться під вкладкою у коробці)



ігрове поле



12 жетонів танків з очками
4 кольорів



4 жетони танків
4 кольорів



дерев'яні фішки танків
4 кольорів



12 карток танків



16 двосторонніх
жетонів нерозірваних снарядів

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Нижче приведено опис підготовки до гри для основного варіанту БИТВА. Опис інших варіантів гри див. на стор. 5-7.

• ВАРІАНТ БИТВА •

Розкласти ігрове поле в центрі столу. Перемішати 16 спеціальних жетонів (з іконкою поліпшення в лівому куті та іконкою дії в правому куті) і покласти їх лицевою стороною ввєрх в центрі ігрового поля на білому квадраті 4x4 (1). Перетасувати решту 48 жетонів локацій (без іконок в лівому або правому кутах) і розкласти їх лицевою стороною ввєрх на ігровому полі у вільні комірки, що залишилися (2).

ВАЖЛИВО: Жетони однієї і тієї ж локації не можуть лежати поруч з одним. Якщо так станеться, їх необхідно поміняти місцями з іншими жетонами.

Перетасувати колоду карт танків та роздати кожному гравцеві по 2 карти (незалежно від кількості гравців, на кожну фішку гравця завжди припадає по 2 карти танка. У грі на двох гравців кожному із них видається по 4 карти.). Рамка на стор. 3 містить пропозицію щодо розподілу танків ДРАФТ для просунутих гравців. Гравці кладуть перед собою горизонтально одну карту танка (карта активного танка, який робить хід (3)), а іншу – повернену вертикально (карта неактивного танка, яким можна буде зіграти пізніше під час гри (4)). Гравці можуть ходити тільки 1 активним танком (в грі на двох у гравця є 2 активних танки, і він може вибирати, яким танком рухатися під час свого ходу, але далі в своєму ході він може рухатися тільки одним із них). Перетасувати карти, що залишилися, та покласти їх перевернутими вгору біля ігрового поля (5).

У варіанті для 3-4 гравців кожен гравець вибирає колір та в цьому кольорі отримує: 1 дерев'яну фішку і 3 жетони танків з очками, які він розкладає в своїй ігровій зоні (6) в стопку, як показано на рис. А, 1 жетон танка, який він кладе на карту активного танка (7). Кожен гравець виставляє на ігрове поле дерев'яну фішку на одному з 3 полів своєї бази (8). Жетони нерозірваних снарядів слід покласти поруч з ігровим полем (9).

У варіанті для 2 гравців кожен гравець вибирає по 2 кольори фішок і отримує по 3 жетони танків з очками (6) цих кольорів та по одній фігурці танка і розміщує їх, як при підготовці для 3-4 гравців. Потім кожен гравець виставляє на ігрове поле 2 свої дерев'яні фішки на одному з 3 полів у двох різних базах. Можна починати гру.

рисунок А
Підготувати стопку жетонів танків з очками.



БАЗИ

У кожному кутку ігрового поля є База, що складається з 3-х куткових полів дошки. Кожен гравець починає гру фішкою, встановленою на будь-якому полі своєї бази. У наведеному нижче прикладі гравець може почати гру, поставивши свою фішку на поле А1, А2 або В1.



Приклад підготовки до гри на 2 або 4 гравців.

• ВАРІАНТ БИТВА:

2-4 гравця

Мета гри: Набрати визначену кількість очок:

2 людини – 16 очок, 3 людини – 14 очок, 4 людини – 12 очок.

ГРА:

Під час свого ходу гравець виконує 1 з 2 доступних основних дій і, при можливості, додаткові дії:

1. рух і постріл
2. заміна танка

Додаткові дії:

гравець може виконувати одноразові дії з жетонів локацій, якщо вони у нього є (не вважаються основною дією).

1. РУХ (обов'язково): 

Під час свого ходу гравець завжди спочатку виконує рух, а потім стріляє (це правило може бути змінено при отриманні поліпшення, ЗМІНА ЧЕРГОВОСТІ СТРІЛЬБИ ТА РУХУ з жетона локації, див. опис на стор. 5).

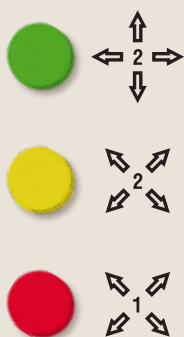
Кожен танк рухається згідно зі своїми параметрами, вказаними на карті танка, на задану відстань і у заданому напрямку (якщо є вільне місце на ігровому полі). Не можна скорочувати відстань руху, виходити за межі ігрового поля або зупинити танк на полі, на якому вже стоїть інший танк. Якщо дозволяє місце на ігровому полі, завжди необхідно робити рух, навіть якщо це не вигідно для гравця.

ПРИКЛАД:

Гравець із **зеленою фішкою** може переміщатися на 2 клітинки по вертикалі і горизонталі. З огляду на обмеження поля, на своєму ході він може ходити на A4 або C2. Він не може скоротити свій рух, тому не може перейти на клітинку A1. На клітинці C2 лежить нерозірваний снаряд, якщо він стане на це поле, його танк буде знищений, і йому доведеться зняти фішку з дошки та перевернути карту танка, яким він грав, у вертикальне положення (разом з поліпшеннями, якщо такі були на ній). Повернути іншу карту танка в горизонтальне положення і перемістити на неї фігурку танка – з наступного ходу це буде його активна карта танка. Жетон нерозрваного снаряда покласти в пул жетонів поруч з ігровим полем. Коли знову настає його черга, він кладе фішку на одне з 3 полів своєї бази та може почати рух новим танком. Якщо він захоче продовжити гру танком, який був знищений на попередньому ході, він ставить його фішку на дошку і не виконує ні ходу, ні дії, роблячи паузу на один хід, танк за цей час буде відремонтовано і зможе продовжити гру на наступному ході. **Важливо: якби нерозірваний снаряд лежав на B2, а гравець перемістився б на C2 і проїхав би по цьому снарядові, танк також був би знищений. Коли танк знищується таким чином, гравець нікому не віддає жетон танка з очками.**

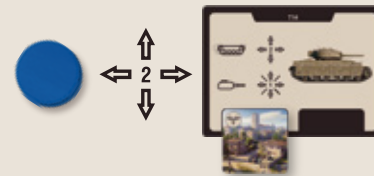

Гравець з **жовтою фішкою** може переміститися на 2 клітинки по діагоналі. Через обмеження ігровим полем він може (і повинен) зробити хід тільки в одному напрямку – на поле C5. Оскільки, зробивши такий хід, він перетне поле, на якому стоїть танк гравця з синьою фішкою, його танк на цьому ході буде знищений, і йому доведеться зробити те ж, що і в попередньому описі для зеленої фішки, коли танк був знищений снарядом, що не розірвався. **Важливо: Якщо танк знищується таким чином, гравець віддає жетон танка з очками зверху стосу жетонів гравцеві, через чий танк він проїхав.**

Гравець з червоною фішкою може рухатися по діагоналі на 1 клітинку, але не може перейти на клітинку B6, оскільки там стоїть синя фішка (можна проїжджати через танк іншого гравця – як описано вище, але на ньому не можна завершувати свій рух).



НАПРЯМОК:

У гравця з **синьою фішкою** на карті танка є поліпшення НАПРЯМОК зі спеціального жетона (і вільне місце для ще одного поліпшення, яке він зможе туди покласти, коли отримає його). Завдяки цьому під час руху він може виконати поворот (але в напрямках, зазначених на карті, тобто він не може рухатися по діагоналі).

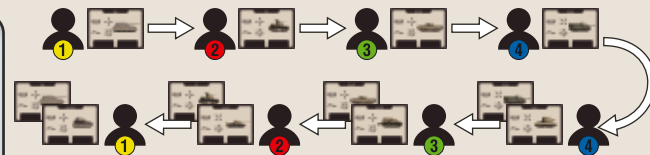
ПОСТРІЛ (опціонально): Кожен танк **може** виконати 1 постріл за хід (він не зобов'язаний стріляти, якщо він не хоче).

Гравець може стріляти:

- а) по жетону локації без поліпшення, гравець забирає жетон в свою ігрову зону.
- б) по жетону локації з поліпшенням або дією (жетони в квадратах 4x4), гравець забирає жетон в свою ігрову зону.
- с) у порожнє поле – гравець **може** у цьому полі залишити жетон нерозрваного снаряду.

ВАРІАНТ РОЗДАЧІ КАРТ ДРАФТ:

Перетасуйте колоду карт танків та покладіть її поряд з полем лицевою стороною вгору: в грі для 2 гравців – 4 карти танків, в грі для 3 гравців – 6 карт танків, в грі для 4 гравців – 8 карт танків. Решта карт залишаються закритими, і їх слід покласти поруч з ігровим полем. Приклад для 4 гравців: Вибір проводиться за годинниковою стрілкою: перший гравець (1) першим обирає одну карту танка, потім вибирає другий гравець (2), третій гравець (3), а четвертий відразу вибирає першу і другу карти танків (4). Потім вибір триває проти годинникової стрілки гравцями, що залишилися, до першого гравця (1), який розпочав вибір. У всіх гравців повинно бути по 2 карти танків.



Приклад драфту для 4 гравців

d) на полі з нерозірваним снарядом – гравець може забрати такий жетон з дошки і покласти його в пул нерозірваних снарядів.

e) по танку іншого гравця – гравець забирає жетон танка з найбільшою кількістю очок кольору знищеного танка. Якщо у гравця, чий танк було знищено, немає жетонів танків з очками, гравець, який знищив танк, не отримує очок. Гравець, чий танк був знищений, не покидає гри, а повертається в гру на своєму наступному ході, як описано в прикладі на стор. 3.

f) по полі, на якому є жетон локації і стоїть танк іншого гравця, і перед пострілом вирішує стріляти не по танку, а по жетону локації. Гравець забирає жетон в свою ігрову зону. Танк іншого гравця залишається на тому ж полі.

ПРИКЛАД:

Якщо в цій ситуації після виконання руху тепер була б черга на постріл, тоді в ВАРІАНТІ БИТВА І КОМАНДНОМУ ВАРІАНТІ (гравці можуть, але не зобов'язані, зробити 1 постріл):

1) гравець з жовтою фішкою може (але не зобов'язаний) вистрілити в одну з 4 клітинок, позначених жовтими стрілками. Якщо він вистрілить в клітинку, позначену літерою:

a) він забере один звичайний жетон локації, але у нього вже є один жетон в його ігровій зоні (e), і в межах досяжності у нього є відповідний парний жетон з такою ж картинкою, але це спеціальний жетон (d), тому краще забрати цей жетон

b) він знищить танк зеленого гравця, і зелений гравець повинен буде зняти свою фішку з ігрового поля і віддати жовтому гравцеві свій жетон танка з двома очками (оскільки у нього немає жетона на 3 очки) зверху стосу (h)

ВАЖЛИВО: гравець перед пострілом по полю, на якому стоїть танк іншого гравця, може вибрати, чи буде це постріл по танку, чи по жетону локації, який лежить під танком, якщо на даній клітинці є такий жетон)

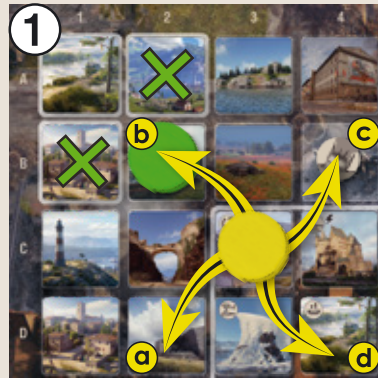
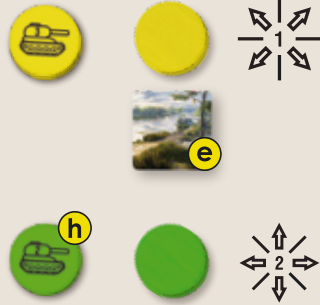
c) покладе на клітинці жетон нерозірваного снаряда (бо вона була порожня)

d) забере один спеціальний жетон локації з одноразовим поліпшенням і створить пару з жетоном, який у нього вже був (e). Створивши таку пару, він зможе покласти її на карту активного танка і з цього моменту використовувати її як поліпшення для танка (опис дій і поліпшень спеціальних жетонів див. на стор. 5).

2) гравець з зеленою фішкою може (але не зобов'язаний) вистрілити в одне з двох полів (оскільки два інших перебувають за межами ігрового поля), позначених зеленими стрілками. Якщо він вистрілить в клітинку, позначену літерою:

f) він забере один звичайний жетон локації

g) він покладе на неї жетон нерозірваного снаряда (оскільки клітинка була порожньою)



Знищення танка:

- Якщо танк гравця був знищений, він повинен зняти фішку з дошки і перевернути карту танка, яким він грав, у вертикальне положення (разом з поліпшеннями, якщо такі були на ній). Повернути іншу карту танка в горизонтальне положення і перемістити на неї фігурку танка – з наступного ходу це буде його активна карта танка. Коли знову настає його черга, він кладе фішку на одне з 3 полів своєї бази та може почати рух новим танком. Якщо він захоче продовжити гру танком, який був знищений на попередньому ході, то після розміщення фішки на ігровому полі він не робить жодного ходу чи дії, пропускаючи його. Танк за цей час буде відремонтовано, і гравець зможе продовжити ним гру, коли знову настане його черга. Цей танк також може бути введений у гру пізніше в результаті основної дії ЗАМІНА ТАНКА.

- Якщо танк гравця був знищений в результаті наїзду на нерозірваний снаряд або на власний танк (наприклад, у варіанті соло), або на танк напарника по команді (командний варіант), гравець не втрачає очок (він нікому не віддає жетон танка з очками).

- Якщо танк був знищений пострілом іншого гравця або в результаті наїзду на танк іншого гравця, тоді гравець підбитого танка віддає свій жетон танка з очками, що знаходиться зверху стосу (як показано на схемі розміщення стосу на рис. А на стор. 2), гравцеві, який знищив танк, або по танку якого він проїхав. Якщо у нього немає жетонів танків з очками, він не втрачає ніяких очок, а гравець, який стріляв, не отримує очок за знищення танка.

Важливо: не потрібно віддавати свій жетон танка, що лежить на карті танка.

3. ЗМІНА ТАНКА



Під час свого ходу гравець може змінити танк на інший. Він вибирає іншу карту танка в своїй ігровій зоні, перевертає її в горизонтальне положення (а попередню актуальну карту танка разом з усіма поліпшеннями, якщо такі були, перевертає у вертикальне положення) і переносить на новий жетон танка. Новий танк починає гру з того ж місця ігрового поля, в якому стояв попередній танк. Після зміни танка гравець більше не виконує ніяких рухів або пострілів.

СПЕЦІАЛЬНІ ЖЕТОНИ – ДІЇ ТА ПОЛІПШЕННЯ

Є три типи спеціальних жетонів. Спеціальні жетони з додатковою **одноразовою дією** (іконка в правому куті з блискавкою), з **постійним поліпшенням танка** (іконка в лівому кутку без блискавки) та з **одноразовим поліпшенням** (іконка в лівому кутку з блискавкою поруч).

Гравець отримує їх після того, як збере пару жетонів локації, принаймні, один з яких має іконку у кутку, та може використовувати їх у будь-який час в ході гри. Після використання одноразової дії та одноразового поліпшення гравець відкладає пару в свою ігрову зону так, щоб жетон з іконкою був під жетоном без іконки, тоді видно, що немає жодних дій, які він може виконати.





ОДНОРАЗОВІ ДІЇ:

-  - Додатковий хід (у грі 4 такі жетони) – гравець може зробити ще один хід (одну з двох дій: рух і постріл або зміна танка)
-  - Додатковий танк – гравець бере зверху стосу 2 карти танків і вибирає одну з них, а другу кладе в коробку (в грі 2 такі жетони).

ПОЛІПШЕННЯ (постійні):


під час гри можна поліпшити танк, помістивши постійне поліпшення на карту танка. На кожній карті є місце для 2 пар жетонів поліпшень (див. рис. на стор. 3 в описі поліпшення НАПРЯМОК). У кожного танка може бути не більше 2 поліпшень.

ВАЖЛИВО: Під час свого ходу гравець все ще може використовувати стандартні параметри танка, ігноруючи поліпшення.

-  - Напрямок – гравець може довільно повертати під час свого руху, але відстань його руху не змінюється. Забороняється робити хід так, щоб він закінчився на тій же клітинці, з якої почався. Танки з дальністю руху 1 клітинка не можуть повертати. Якщо танки при цьому мають поліпшення, що дозволяє рухатися далі, вони можуть повертати, коли довжина руху є не менше 2 клітинок.
-  - Більш дальній постріл – гравець отримує можливість виконати постріл на більшу відстань (+1).
Приклад: Якщо танк стріляє на відстань 2 клітинок, тепер він може стріляти на 2 або 3 клітинки. Якщо гравець отримує 2 таких поліпшення, він може стріляти на 2, 3 або 4 клітинки.
-  - Більш далекий рух – гравець отримує можливість виконати рух на більшу відстань (+1).
Приклад: Якщо у танка був діапазон переміщення 1, тепер він може рухатися на відстань 1 або 2. Якщо гравець отримує 2 таких поліпшення, він може ходити на 1, 2 або 3 клітинки.
-  - Зміна черговості пострілу і руху – під час свого ходу гравець може спочатку стріляти, а потім рухатися.

ПОЛІПШЕННЯ (одноразове):

під час гри можна поліпшити танк, помістивши одноразове поліпшення на карту танка (на кожній карті є місце для 2 жетонів поліпшень). У кожного танка може бути не більше 2 поліпшень. Після використання цього поліпшення, воно знімається з карти танка і поміщається в ігрову зону так, щоб жетон з іконкою був під жетоном без іконки, тоді видно, що немає жодних дій, доступних для використання.

-  - Броня (в грі 2 такі жетони). Броня захищає танк гравця від знищення, коли інший гравець стріляє один раз в його танк, і коли він наїжджає на нерозірваний снаряд або танк іншого гравця. Танк гравця не знищується, а одноразове поліпшення знімається з карти танка. Гравець, який вистрілив, не отримує очок, оскільки танк не був знищений.

ВАЖЛИВО: Поліпшення, встановлені на карту танка, не можна зняти з неї, не використавши. Якщо танк знищений, або він не є активним танком гравця – поліпшення не можна використовувати до тих пір, поки карта танка знову не стане активною. Одноразове поліпшення (броня) необхідно зняти з карти після використання.

В кінці свого ходу гравець перевіряє, чи набрав він необхідну для перемоги кількість очок. Якщо так, гра негайно закінчується його перемогою. В іншому випадку хід переходить до наступного гравця за годинниковою стрілкою.

КІНЕЦЬ ГРИ:

Гра закінчується, як тільки один з гравців набере: при грі на двох – 16 очок, при грі на трьох – 14 очок, при грі на чотирьох – 12 очок.

КОМАНДНИЙ ВАРІАНТ:

4 гравця (2 x 2)

Мета гри: Отримання командою 20 очок перемоги

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ:

Гравці поділяються на дві команди по двоє людей та сідають за столом через одного. Підготувати гру, як у варіанті БИТВА (опис на стор. 2).

Можна розпочинати гру.

ГРА:

Гра проводиться за правилами для варіанта БИТВА (див. опис на стор. 2-5), з тією різницею, що команди разом збирають жетони локацій, і гравці самі вирішують, які поліпшення вони присвоюють окремим танкам в команді, а хто з гравців буде використовувати одноразові дії, зібрані командою.

КІНЕЦЬ ГРИ:

Гра закінчується, як тільки команда набере 20 переможних очок.



е) відкриває по 1 жетону нерозірваного снаряду з зеленого та червоного стосу. Перевіряє місце пострілу артилерії (комбінація букв і цифр визначає адресу поля, куди вистрілила артилерія, наприклад, B4)

° якщо вона потрапила в жетон локації, його слід покласти в ігрову зону артилерії

° якщо артилерія попала в танк гравця – вона повністю його знищує (якщо гравець використовував поліпшення БРОНЯ, тоді постріл артилерії знищує броню на карті танка, однак, танк гравця залишається в грі). Покласти карту танка в коробку і зняти фішку з ігрового поля. Якщо танк гравця знаходиться на жетоні локації, тоді артилерія завжди попадає у танк гравця, а не жетон локації, на якому він стоїть. Артилерія не отримує очок за знищення танка гравця.

Якщо гравець зібрав додаткові карти танків, він може ввести їх в гру на своєму наступному ході згідно зі стандартними правилами.

° якщо артилерія потрапляє в порожнє місце, там необхідно встановити жетон танка з ігрової зони артилерії (7), який буде ускладнювати пересування гравця і може змусити гравця проїхати через цей танк та знищити танк гравця (якщо гравець використовував поліпшення БРОНЯ, тоді постріл артилерії руйнує броню, а танк гравця залишається в грі). Слід враховувати, що гравець не може закінчити рух на клітинці з жетоном танка артилерії.

Такий танк приносить артилерії 1 переможне очко (поки він знаходиться на дошці). У розпорядженні артилерії є 12 жетонів танків. Коли вони закінчаться, нові не викладаються на ігрове поле.

° танки артилерії можна знищити одним пострілом танка гравця. Після потрапляння відразу ж знімаються з дошки. Гравець не отримує очок за знищення танка артилерії (вони діють як снаряди в звичайній грі). Після видалення танка артилерії таким способом, за нього більше не нараховується 1 очко артилерії (тільки танки, що знаходяться на ігровому полі дають артилерії 1 очко).

Відкриті жетони нерозірваних снарядів залишаються відкритими, щоб вони не перемішувалися з закритими.

Якщо жетони снарядів закінчилися (всі відкриті, а гра все ще триває), їх необхідно перевернути і знову перемішати, як на етапі підготовки гри.

КІНЕЦЬ ГРИ:

Гра закінчується, коли артилерія набере 20 переможних очок або знищить всі танки гравця. Потім потрібно підрахувати очки гравця й артилерії. Гравець підраховує свої очки. Він отримує по 2 переможних очки за кожну зібрану пару жетонів локації. Перевіряє отриманий ранг:

16 очок перемоги – ранг ★

18 очок перемоги – ранг ★★

20 очок перемоги – ранг ★★★

22 очок перемоги – ранг ★★★★★

24 очок перемоги – ранг ★★★★★★

26 очок перемоги – ранг ★★★★★★★

Артилерія відповідно отримує очки за:

- 1 очко перемоги за кожен жетон (пари, зібрані артилерією, не приносять додаткових очок)

- 1 очко перемоги за кожен жетон танка артилерії, що знаходиться на ігровому полі

Настільна гра команди TM Toys за ліцензією Wargaming. Всі авторські права на гру належать TM Toys та Wargaming.

Подяка за участь у створенні гри:

Славоміру Веховські, Марціну Флейшер, Йоанні Ліварські, Артуру Цнотальські, Агаті Фішер.

Подяка тестувальникам:

Славоміру Чубі, Каролу Дембінські, Пшемиславу Дмитрушинські, Гжегожу Дунаю, Томашу Козєлу, Дареку Кутерновські, Пауліні Монкелевіч, Каролу Надольні, Войцеху Жадеку, Томашу Скоракці, Войтеку Лосю Вісьневські та багатьом іншим гравцям, які взяли участь в тестах під час X Ігрової лабораторії в Пушиково.

Особлива подяка численним гравцям клубу настільних ігор «Pionkolandia», зокрема:

Рафалу Грудневські, Міхалу Редману, Анні Веховські, Адріану Войтацкі.



Побачити більше!



Увага!

Не призначено для дітей віком до 3 років.

У комплект входять дрібні деталі – дитина може вдаватися.

Зберігати упаковку з огляду на інформацію, що на ній міститься.

©2021 Wargaming.net. Всі права захищені.

Виготовлено для TM Toys sp. z o.o.,

вул. Збожова, 4, 70-653, Щецин

Зроблено в Україні



ХІД ГРАВЦЯ:

Під час свого ходу гравець по черзі виконує:

- 1) Рух (обов'язково) і постріл (необов'язково)
- 2) допоміжні дії зі спеціальних жетонів (необов'язково), якщо у нього такі є, або (замість пунктів 1 і 2)
- 3) Змінює танк на інший

НАРАХУВАННЯ ОЧОК:

ВАРІАНТ БИТВА:

2-4 гравця

Мета гри: Набрати визначену кількість очок:

2 людини – 16 очок, 3 людини – 14 очок, 4 людини – 12 очок.

КОМАНДНА ГРА:

4 гравця (2 x 2)

Мета гри: Отримання командою 20 очок перемоги.

СІМЕЙНИЙ ВАРІАНТ:

2-4 гравця

Мета гри: Отримання гравцем 10 очок перемоги

(для варіанту на 2, 3 або 4 гравців).

ВАРІАНТ СОЛО:

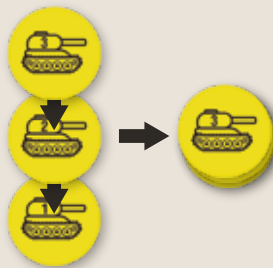
У цьому варіанті ви граєте проти артилерії.

Мета гри: Отримання гравцем не менше 1 зірочки рангу.

ОСНОВНІ ПРАВИЛА

ОТРИМАННЯ ОЧОК ЗА ТАНКИ ПРОТИВНИКА І ПАРИ ЖЕТОНІВ ЛОКАЦІЇ:

У варіантах БИТВА та КОМАНДНИЙ гра починається зі стосом з трьох жетонів танків з очками, складеними від 1 знизу до 3 зверху. Під час гри, коли інший гравець знищує ваш танк, ви віддаєте йому жетон зі свого стосу. Коли таким чином втрачаєте перший танк, ви повинні віддати жетон вартістю 3 очки, другий танк – жетон вартістю 2 очки, третій танк – (останній) жетон вартістю 1 очко. Якщо ваш танк знову буде знищений іншим гравцем, і у вас більше немає жетонів з очками, гравець, який знищив ваш танк, не отримує очок.



Коли ви втратите всі 3 жетони, і ваш танк знову знищений, ви не виходите з гри. За стандартними правилами, під час вашого ходу ви виставляєте фішку на ігрове поле і, починаючи рух з бази, продовжуєте грати новим танком.

Якщо ваш танк знищений в результаті наїзду на нерозірваний снаряд, або ви проїдете по полю, на якому стояв танк гравця з вашої команди, ви не втрачаєте жетон з очками.

Якщо ваш танк знищений в результаті проїзду по танку іншого гравця (з команди супротивника), ви повинні віддати цьому гравцеві жетон зверху вашого стосу (якщо у вас такий ще є).



Ви також заробляєте очки за збір пар жетонів локацій. Кожна пара приносить 2 очка перемоги, також з використаною одноразовою дією або поліпшенням.

ОДНОРАЗОВІ ДІЇ:

- Додатковий хід (у гри 4 такі жетони) – гравець може зробити ще один хід (одну з двох дій: рух і постріл або зміна танка)

- Додатковий танк – гравець бере зверху стосу 2 карти танків і вибирає одну з них, а другу кладе в коробку (в гри 2 такі жетони).

ПОЛІПШЕННЯ (постійні):

під час гри можна поліпшити танк, помістивши постійне поліпшення на карту танка. На кожній карті є місце для 2 пар жетонів поліпшень (див. рис. на стор. 3 в описі поліпшення НАПРЯМОК). У кожного танка може бути не більше 2 поліпшень.

ВАЖЛИВО: Під час свого ходу гравець все ще може використовувати стандартні параметри танка, ігноруючи поліпшення.

- Напрямок – гравець може довільно повертати під час свого руху, але відстань його руху не змінюється. Забороняється робити хід так, щоб він закінчився на тій же клітинці, з якої почався. Танки з дальністю руху 1 клітинка не можуть повертати. Якщо танки при цьому мають поліпшення, що дозволяє рухатися далі, вони можуть повертати, коли довжина руху є не менше 2 клітинок.

- Більш дальній постріл – гравець отримує можливість виконати постріл на більшу відстань (+1).
Приклад: Якщо танк стріляє на відстань 2 клітинок, тепер він може стріляти на 2 або 3 клітинки. Якщо гравець отримує 2 таких поліпшення, він може стріляти на 2, 3 або 4 клітинки.

- Більш далекий рух – гравець отримує можливість виконати рух на більшу відстань (+1).
Приклад: Якщо у танка був діапазон переміщення 1, тепер він може рухатися на відстань 1 або 2. Якщо гравець отримує 2 таких поліпшення, він може ходити на 1, 2 або 3 клітинки.

- Зміна черговості пострілу і руху – під час свого ходу гравець може спочатку стріляти, а потім рухатися.

ПОЛІПШЕННЯ (одноразове):

під час гри можна поліпшити танк, помістивши одноразове поліпшення на карту танка (на кожній карті є місце для 2 жетонів поліпшень). У кожного танка може бути не більше 2 поліпшень. Після використання цього поліпшення, воно знімається з карти танка і поміщається в ігрову зону так, щоб жетон з іконкою був під жетоном без іконки, тоді видно, що немає жодних дій, доступних для використання.

- Броня (в гри 2 такі жетони). Броня захищає танк гравця від знищення, коли інший гравець стріляє один раз в його танк, і коли він наїжджає на нерозірваний снаряд або танк іншого гравця. Танк гравця не знищується, а одноразове поліпшення знімається з карти танка. Гравець, який вистрілив, не отримує очок, оскільки танк не був знищений.

ВАЖЛИВО: Поліпшення, встановлені на карту танка, не можна зняти з неї, не використавши. Якщо танк знищений, або він не є активним танком гравця - поліпшення не можна використовувати до тих пір, поки карта танка знову не стане активною. Одноразове поліпшення (броня) необхідно зняти з карти після використання.