

# УЧЕЖИЦЯ! ПРАВИЛА ИГРЫ



ВСЕ НА



# «ВСЕ НА УЧЕНИЯ!»

## ПРАВИЛА ИГРЫ

Примерьте на себя роль командира, соберите армию и обучите её необходимым манёврам. Используйте свой авторитет с умом, чтобы набрать лучшие подразделения и выигрышно сочетать их сильные стороны. Ваша цель — выиграть как можно больше боевых учений и, конечно, создать самую подготовленную армию.

Выбирайте стратегию, анализируйте действия соперников, завоёвывайте трофеи, чтобы одержать победу!

Настольная познавательная игра «Все на учения!» — тактическая карточная игра, посвящённая современным Вооружённым силам Российской Федерации, которая познакомит с их структурой, составом, предназначением видов и родов войск. В ходе игры участники узнают об основных образцах вооружения и военной техники и её тактико-технических характеристиках, а также научатся понимать способы действий военнослужащего в бою.

В игре представлены разные этапы боевых учений: призыв, отбор лучших отрядов, командование небольшими армиями.

## СОСТАВ ИГРЫ

Карты призыва — 66 шт.

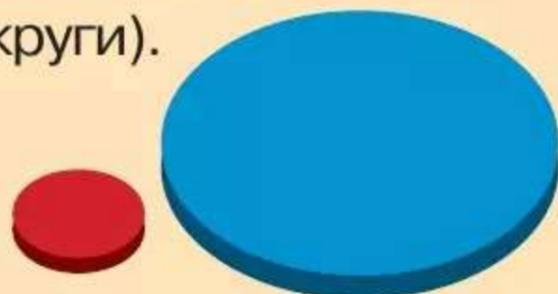
Карты элитных подразделений — 4 шт.

Жетоны авторитета — 64 шт. (красные круги).

Жетоны трофеев — 12 шт. (синие круги).

Игральные кубики — 2 шт.

Правила игры.



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Завоевать больше всех трофеев за победы в боевых учениях.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

**Важно!** В игре может участвовать только чётное количество игроков: 2, 4 или 6.

1. Раздайте всем игрокам по 8 жетонов авторитета и по одной карте «Пехота» с одним белым символом нападения.

2. Положите рядом оставшиеся жетоны авторитета и жетоны трофеев.

3. Сформируйте из карт с родами войск две колоды: колоду призыва (карты с двумя синими символами и карты с одним белым символом, в том числе оставшиеся карты «Пехота») и колоду элитных подразделений (карты с тремя красными символами).

### 1-я колода



### 2-я колода



4. Положите подготовленные колоды на стол рубашкой вверх.

5. Выложите ряд призыва — 7 произвольных карт из колоды призыва — изображениями вверх.

6. Договоритесь об очередности хода. В каждом новом раунде право первого хода должны получить разные игроки (удобнее всего передавать его по часовой стрелке).

## ХАРАКТЕРИСТИКИ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ В ИГРЕ

Каждая карта подразделения обладает своими характеристиками, обозначенными символами на лицевой стороне: нападение, скорость, оборона, тактика.



**Нападение:** эффективность подразделения в атаке.



**Скорость:** манёвренность подразделения.



**Оборона:** эффективность подразделения в обороне.



**Тактика:** эффективность подразделения в тактических операциях.

В процессе игры эти характеристики будут объединяться в комбинации (см. памятку), которые спроектированы так, чтобы разные виды войск взаимодействовали друг с другом для достижения общих целей и выигрышно дополняли друг друга.

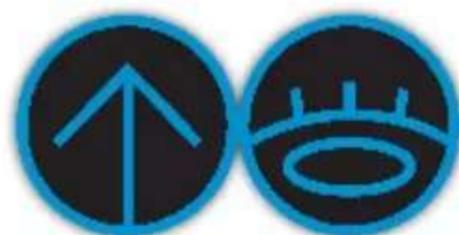
## ХАРАКТЕРИСТИКИ КАРТ В ИГРЕ

### В игре 3 уровня карт



#### 1-й уровень

Карты с одним символом-характеристикой белого цвета.



#### 2-й уровень

Карты с двумя символами-характеристиками синего цвета.



#### 3-й уровень

Карты с тремя символами-характеристиками красного цвета (карты элитного подразделения).

## ХОД ИГРЫ

Игра состоит из 3 одинаковых раундов, в каждом раунде — 3 этапа.

### Описание раунда

#### Этап 1: призыв подразделений

Для участия в учениях необходимо собрать армию. Игроки в свой ход могут призвать одно из подразделений. Для этого участник выбирает одну из карт в ряду призыва и кладёт её перед собой, отдавая по одному жетону авторитета за каждый символ (нападение, оборона, скорость и тактика) на выбранной карте.

**Например,** за карту Сухопутные войска СТС «ТИГР» (Мотострелковые войска) игрок отдаст 2 жетона авторитета, а за карту СКО «ГИГИЕНА» (Инженерные войска) — 1 жетон.



Когда участник забирает карту себе, он выкладывает ещё одну карту в ряд призыва из колоды.

**Важно!** В армии одного игрока может быть не более 5 карт подразделений. Если игрок хочет призвать подразделение, но уже достиг указанного лимита, он может сбросить любую карту из своей армии в обмен на новую. За новую карту также необходимо отдать жетоны авторитета. Сброшенная карта в этом раунде больше не используется.

Все собранные карты игрок выкладывает перед собой изображениями вверх.

Если игрок не хочет или не может набирать армию на учения, он пасует и больше не принимает участия в этом этапе. Этап закончится, когда все игроки спасуют.

## Этап 2: борьба за лучших

Игроки также могут набрать в свою армию элитные подразделения. Для этого устраивается конкурс. Участникам необходимо открыть верхнюю карту из колоды элит и разместить её в центре стола. Каждый игрок в свой ход решает, сделать ставку на эту карту или отказаться от участия в борьбе.

Минимальное вложение — 3 жетона авторитета. Далее можно добавлять по одному и более жетону за раз. Побеждает игрок с наибольшей ставкой, все использованные жетоны уходят в сброс.

**Важно!** Если у выигравшего участника в армии уже есть 5 карт, то перед тем, как получить карту элитного подразделения, он сбрасывает любую из своих карт.

Данный этап повторяется 2 раза: игроки открывают ещё одну карту из колоды элитных подразделений и снова могут решить, участвовать ли в конкурсе.

## Этап 3: боевые учения

На этом этапе участники попарно отрабатывают тактические приёмы учебного боя.

1. Первый игрок раунда может выбрать любого партнёра. Если участников 6, вторым право выбора получает следующий по часовой стрелке игрок, который ещё не участвовал в сражении. Первым в поединке ходит игрок, который выбирал себе противника.

2. Каждый игрок анализирует заработанные карты и совершает следующие манёвры:

— если в армии представлены 2 или меньше видов и родов войск (ВКС, ВМФ, СВ, РВСН, ВДВ), игрок бросает кубик и прибавляет к силе армии половину получившегося результата, округляя его в большую сторону;

— если в армии представлены 3 и более видов войск, игрок бросает 2 кубика и прибавляет к силе армии половину получившегося результата, округляя его в большую сторону.

После этого участники составляют комбинации символов-характеристик на своих картах в соответствии с памяткой (см. далее) и разыгрывают их со своими партнёрами. Игрокам нужно выбрать наиболее удачные комбинации из возможных в соответствии со своей стратегией, так как каждый символ можно использовать только 1 раз. Неиспользованные символы сгорают, если к ним нельзя применить комбинации «Битва по ситуации» или «В бой, салаги, в бой!».

В учебном бою побеждает армия с наибольшей силой. Сила армии складывается из очков за сыгранные комбинации и очков за манёвры с кубиками.

Игрок-победитель получает жетон трофея. Если силы в поединке равны, оба игрока получают по жетону трофея.

*Например, в сражении участвуют 2 игрока: игрок 1 и игрок 2.*

### 1. Карты 1-го игрока к началу поединка:



Армия 1-го игрока состоит из трёх видов войск, значит, он получает возможность кинуть 2 кубика и добавить к силе своей армии половину получившейся суммы с округлением в большую сторону. На кубиках выпало 3 и 4, значит, 1-й игрок получает +4 к силе армии.

Характеристики войск, обозначенные на картах символами, позволяют 1-му игроку собрать следующие комбинации.



### 1. «Активный штурм»

Комбинация добавляет +7 к силе армии. Вы побеждаете при ничьей.



### 2. «Прибытие подкрепления»

Комбинация добавляет +6 к силе армии. В этой схватке ваш противник получает -1 к силе армии.



### 3. «Постепенное наступление»

Комбинация добавляет +7 к силе армии, а также +1 ко всем другим комбинациям.

Игроку нужно выбрать в соответствии со своей стратегией одну из описанных комбинаций, так как каждый символ можно использовать только 1 раз.

Он выбирает комбинацию «Активный штурм» и получает +7 очков силы.

Итого у 1-го игрока  $7 + 4 = 11$  очков силы.

**Важно!** Для удобства при подсчёте комбинаций символы-характеристики можно закладывать фишками или жетонами.

## 2. Карты 2-го игрока к началу поединка:



Армия 2-го игрока также состоит из 3 и более видов войск, значит, он получает возможность кинуть 2 кубика и

добавить к силе половину получившейся суммы с округлением в большую сторону. На кубиках выпало 1 и 2, значит, 2-й игрок получает +2 к силе.

Из характеристик-символов на картах 2-го игрока можно составить следующие комбинации.



**1. «Спланированная защита»**

Комбинация добавляет +8 к силе армии. После учений в этом раунде вы можете сохранить подразделение 1-го уровня.



**2. «Прицельный огонь»**

Комбинация добавляет +7 к силе армии. После учений противник, получивший трофей, теряет 1 жетон авторитета.



**3. «Защищённый арьергард»**

Комбинация добавляет +6 к силе армии. Если вы победили, получаете 3 жетона авторитета.



**4. «Прибытие подкрепления»**

Комбинация добавляет +6 к силе армии. В этой схватке ваш противник получает -1 к силе армии.

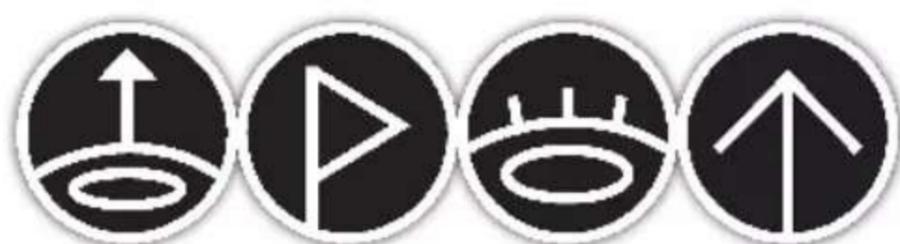
Второй игрок может выбрать 2 комбинации, например дважды использовать «Спланированную защиту» (16 очков силы) или взять комбинации «Спланированная защита» и «Прибытие подкрепления» (14 очков силы и минус 1 очко силы для противника).

Он выбирает 1-й вариант, итого у него  $16 + 2 = 18$  очков силы против 11 очков 1-го игрока.

Второй игрок побеждает в этом поединке, он получает жетон трофея, а также возможность сохранить 1 подразделение 1-го уровня по своему желанию (комбинация «Спланированная защита»).



## ПАМЯТКА БОЕВЫХ КОМБИНАЦИЙ



### «Окружение»

Комбинация добавляет +9 к силе армии. Если вы проиграли на учениях, получите 2 жетона авторитета.



### «Удар с флангов»

Комбинация добавляет +8 к силе армии. Если вы проиграли, противник сбрасывает 1 жетон авторитета.



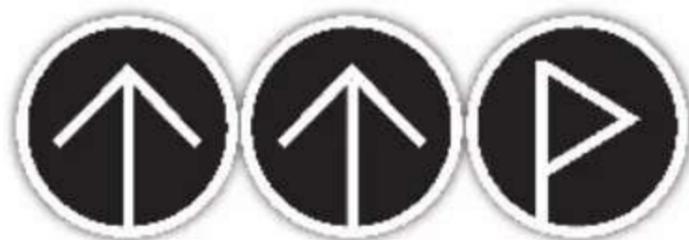
### «Спланированная защита»

Комбинация добавляет +8 к силе армии. После учений в этом раунде вы можете сохранить подразделение 1-го уровня.



### «Молниеносное наступление»

Комбинация добавляет +7 к силе армии. После учений возьмите 1 жетон авторитета.



### «Прицельный огонь»

Комбинация добавляет +7 к силе армии. После учений противник, получивший трофей, теряет 1 жетон авторитета.



### «Активный штурм»

Комбинация добавляет +7 к силе армии. Вы побеждаете при ничьей.



### «Постепенное наступление»

Комбинация добавляет +7 к силе армии, а также +1 ко всем другим комбинациям.



### «Защищённый арьергард»

Комбинация добавляет +6 к силе армии. Если вы победили, получаете 3 жетона авторитета.