

# ЗВЕРОКРАТИЯ

ХХ



# ЗВЕРОКРАТИЯ

## ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

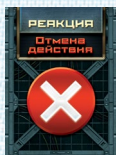
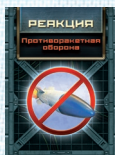
Боевая колода. 120 КАРТ



**КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ** (ЗАЩИТА (5 ШТ.), МАСКИРОВКА (5 ШТ.), РЕМОНТ (5 ШТ.), РАЗВЕДКА (5 ШТ.), САБОТАЖ (10 ШТ.))



**КАРТЫ АТАК** (СИНИЕ (19 ШТ.), КРАСНЫЕ (19 ШТ.), ЗЕЛЕННЫЕ (19 ШТ.), УНИВЕРСАЛЬНЫЕ (3 ШТ.), ЯДЕРНЫЕ УДАРЫ (5 ШТ.))



**КАРТЫ РЕАКЦИЙ** (ПРО (10 ШТ.), ОТМЕНА ДЕЙСТВИЯ (5 ШТ.)) **КАРТЫ ОПЕРАЦИЙ** (10 ШТ.)

**КАРТЫ ТЕРРИТОРИЙ**, 5 НАБОРОВ ПО 10 КАРТ



**КАРТЫ ОБЪЕКТОВ** (5 ШТ.), **КАРТЫ СВОБОДНЫХ ТЕРРИТОРИЙ** (5 ШТ.)



## КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ И ЦЕЛИ ИГРОКОВ

“Зверократия” - игра для 2-5 участников. Каждый игрок берет на себя роль лидера отдельного звериного государства, агрессивно настроенного по отношению к соседям на мировой арене. С первого же хода между игровыми державами начинается противостояние с использованием ракетного оружия. Государственные владения моделируются картами **ТЕРРИТОРИЙ**, часть которых занята **ВОЕННЫМИ ОБЪЕКТАМИ**. Соперники сидят вокруг стола и в порядке очереди по часовой стрелке используют свои карты **АТАК** для раскрытия и уничтожения карт территорий друг друга. Игрок, потерявший все свои **ВОЕННЫЕ ОБЪЕКТЫ**, выбывает из игры.

Предусмотрено два режима игры, в которых различаются условия победы.

**АГРЕССОРЫ:** В ЭТОМ РЕЖИМЕ КАЖДЫЙ ИГРОК ЗА СТОЛОМ ЯВЛЯЕТСЯ ОДНОВРЕМЕННО **ЖЕРТВОЙ** ДЛЯ СВОЕГО СОСЕДА СПРАВА И **АГРЕССОРОМ** ДЛЯ СОСЕДА СЛЕВА. ЕСЛИ **ЖЕРТВА** ТЕРЯЕТ

ВСЕ СВОИ **ОБЪЕКТЫ** И ВЫБЫВАЕТ ИЗ ИГРЫ, **АГРЕССОР** ПОЛУЧАЕТ ОДНО ПОБЕДНОЕ ОЧКО. **АГРЕССОР** НЕ ОБЯЗАН АТАКОВАТЬ ТОЛЬКО СВОЮ **ЖЕРТВУ** И МОЖЕТ СВОБОДНО ДЕЙСТВОВАТЬ ПРОТИВ ЛЮБОГО ИГРОКА ЗА СТОЛОМ. ОДНАКО, **АГРЕССОР** В ЛЮБОМ СЛУЧАЕ ПОЛУЧАЕТ ПОБЕДНОЕ ОЧКО ЗА ВЫХОД ЕГО **ЖЕРТВЫ** ИЗ ИГРЫ, ДАЖЕ ЕСЛИ ЭТО ПРОИЗОШЛО В РЕЗУЛЬТАТЕ АТАКИ ДРУГОГО ИГРОКА. КОГДА **АГРЕССОР** ЛИШАЕТСЯ ЖЕРТВЫ, ЕГО НОВОЙ **ЖЕРТВОЙ** СТАНОВИТСЯ НОВЫЙ СОСЕД СЛЕВА. ТАКЖЕ ЕЩЕ ОДНО ПОБЕДНОЕ ОЧКО ПОЛУЧАЕТ ТОТ **АГРЕССОР**, КОТОРЫЙ ОСТАНЕТСЯ ЗА СТОЛОМ ПОСЛЕДНИМ. ТОТ, КТО ЗАРАБОТАЛ БОЛЬШЕ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ, СЧИТАЕТСЯ ПОБЕДИТЕЛЕМ.

**ИГРА НА ВЫБЫВАНИЕ:** В ЭТОМ РЕЖИМЕ ПОБЕДИТЕЛЕМ ЯВЛЯЕТСЯ ИГРОК, ОСТАВШИЙСЯ ЗА СТОЛОМ ПОСЛЕДНИМ.



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед тем, как приступить к игре, требуется произвести несколько действий.

**РАСПРЕДЕЛЕНИЕ СТОРОН.** В игре участвует от двух до пяти игроков. Каждый из них должен выбрать себе один набор из десяти карт **ТЕРРИТОРИЙ** (у каждого набора отдельная рубашка). Если игроков меньше пяти, лишние карты **ТЕРРИТОРИЙ** откладываются в сторону и не участвуют в игре.

**РАЗМЕЩЕНИЕ ПОЛЕЙ СКРЫТЫХ ТЕРРИТОРИЙ.** Каждый игрок тщательно перемешивает свои карты **ТЕРРИТОРИЙ** и, не заглядывая в них, выкладывает их все перед собой в закрытую (рубашками вверх).

**РАЗМЕЩЕНИЕ БОЕВОЙ КОЛОДЫ.** Карты **БОЕВОЙ КОЛОДЫ** тщательно перемешиваются и в форме стопки выкладываются на середину стола лицевой стороной вниз. Рядом с колодой в дальнейшем будут размещаться карты **СБРОСА**.

**НАБОР ПЕРВЫХ КАРТ.** Один из игроков сдает всем участникам по пять карт из **БОЕВОЙ КОЛОДЫ**.

## ОПРЕДЕЛЕНИЕ ОЧЕРЕДНОСТИ ХОДА.

Первым ходит игрок, который сдавал карты. Когда все вышеперечисленное выполнено, первый игрок может отдать первый **ПРИКАЗ**.

## ПРАВИЛА

**КОЛИЧЕСТВО КАРТ НА РУКЕ.** У каждого игрока по умолчанию не может быть больше пяти карт на руке. В начале каждого своего хода игрок добирает сверху **БОЕВОЙ КОЛОДЫ** необходимое количество карт. Если на начало хода на руке у игрока уже имеется пять карт или больше, добор не производится.

**ПРИКАЗ.** Каждый игрок в свой ход обязан отдать один (и только один) **ПРИКАЗ**, то есть сыграть карту с руки, согласно ее эффекту (см. описания типов карт ниже) или по правилу **УТИЛИЗАЦИИ** (см. далее).

**СБРОС РАЗЫГРАННЫХ КАРТ.** После того, как игрок сыграл карту **ПРИКАЗА**, а соперник, возможно, ответил на эту акцию картой **РЕАКЦИИ**, обе карты отправляются в **СБРОС**, то есть откладываются в стопку сброса лицевой стороной вверх. Унич-



Тожненные карты **ОПЕРАЦИЙ** также отправляются в сброс. Если все карты из **Боевой колоды** отправлены в **сброс**, перемешайте карты сброса и используйте в качестве **Боевой колоды**.

**УТИЛИЗАЦИЯ.** Если игрок по какой-то причине не может или не желает играть в свой ход карты **АТАКИ** или **ДЕЙСТВИЙ**, а также инициировать **ОПЕРАЦИИ**, он может отдать **ПРИКАЗ** об **УТИЛИЗАЦИИ** одной карты у себя с руки. Утилизированная карта отправляется в сброс, после чего очередь хода принимает следующий игрок. **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОПЕРАЦИЙ** не является **ПРИКАЗОМ**, и может быть проведено в один и тот же ход с **ПРИКАЗОМ** об **УТИЛИЗАЦИИ**.



## БОЕВАЯ КОЛОДА

Ниже мы рассмотрим типы карт в **Боевой колоде**.

**АТАКА.** Карты, которые в качестве **ПРИКАЗА** можно сыграть против любой открытой или закрытой карты **ТЕРРИТОРИИ** на столе, либо против карты **ОПЕРАЦИИ**. Закрытая карта **ТЕРРИТОРИИ**, в которую была успешно произведена атака, раскрывается. Если раскрытая карта оказывается картой **СВОБОДНОЙ ТЕРРИТОРИИ**, она просто остается лежать на поле и в дальнейшем может быть замешана обратно при помощи карт **МАСКИРОВКИ**. Если раскрытая карта оказывается **ВОЕННЫМ ОБЪЕКТОМ**, и если цвет карты **АТАКИ** совпадает с цветом ее пунктов **СТОЙКОСТИ**, карта **АТАКИ** остается на целевой карте и считается, что количество пунктов **СТОЙКОСТИ**, равное номиналу карты **АТАКИ**, выбито. Когда выбиты все пункты **СТОЙКОСТИ**, цель считается уничтоженной.

Карта **АТАКИ** содержит следующие поля:

- **Тип:** поле сверху карты, указывает на принадлежность карты к типу "АТАКА"

• **Номинал:** цифра в нижней части карты, указывает количество повреждений, которое наносит данная атака.

• **Цвет:** обрамляющая рамка вокруг цифры номинала и цветные отметки на изображении ракеты указывают, какой тип повреждений наносит данная атака. Для результативного нанесения повреждений необходимо, чтобы цвет **атаки** совпадал с цветом пунктов **стойкости** цели, в которую она направлена.

**Универсальные атаки.** Карты **атаки**, на которых указано сразу три цвета. Могут наносить повреждения любым целям, независимо от цвета их пунктов **стойкости**.

**Ядерный удар.** Особая карта **атаки**, против которой не действуют карты **реакции**. Будучи сыграна в качестве **приказа** против любой открытой или закрытой карты **территории** либо карты **операции** на столе, немедленно уничтожает цель.

**Действие** Карты, которые можно сыграть в качестве **приказа** согласно их эффекту. В игре присутствует четыре типа карт действий, они описаны ниже.

Все карты **действий** содержат следующие поля:

• **Тип:** поле вверху карты, указывает на принадлежность карты к типу "действие".

• **Связь:** значок **связи** указан в верхнем правом углу карты (см. правило **связь** в описании карт **военных объектов** далее).

**Защита.** Карты, которые в качестве **приказа** можно выложить поверх любой неуничтоженной карты **территории** или **инициированной операции** на столе, сделав ее защищенной. После этого любые **атаки** или **саботаж**, направленные в защищенную карту, приходятся в карту защиты. Атака защищенной карты невозможна, пока не будут уничтожены все карты **защиты**, выложенные на нее.

Карта **защиты** содержит следующие дополнительные поля:

• **Подтип и номинал:** в нижней части карты указаны подтип карты ("защита") и цифра, указывающая количество пунктов **стойкости** этой конкретной карты защиты. Пункты **стойкости** карт **операций** (см. далее) не имеют определенного цвета



и выбиваются любыми картами **АТАК**. Если одной **АТАКОЙ**, **САБОТАЖЕМ** или **ЯДЕРНЫМ УДАРОМ** нанесено больше повреждений, чем количество пунктов **СТОЙКОСТИ** на карте **ЗАЩИТЫ**, карта **ЗАЩИТЫ** и карта **АТАКИ** отправляются в **СБРОС**, а избыток повреждений не переносится на защищенную карту.

**РАЗВЕДКА.** Карты, которые в качестве **ПРИКАЗА** можно сыграть против определенного соперника, чтобы раскрыть на его **ТЕРРИТОРИИ** количество карт согласно номиналу карты **РАЗВЕДКИ**.

Карта **РАЗВЕДКИ** содержит следующие дополнительные поля:

- **Подтип и номинал:** в нижней части карты указаны подтип карты ("Разведка") и цифра, указывающая количество карт, которые атакующий открывает на поле территории цели.

**РЕМОНТ.** Карты, которые в качестве **ПРИКАЗА** можно сыграть, чтобы отправить в **СБРОС** с любой (своей или чужой) поврежденной карты **ОБЪЕКТА**, **ЗАЩИТЫ** или **ОПЕРАЦИИ** количество карт **АТАКИ** или **САБОТАЖА** согласно номиналу карты **РЕМОНТА**.

Карта **РЕМОНТА** содержит следующие дополнительные поля:

- **Подтип и номинал:** в нижней части карты указаны подтип карты ("Ремонт") и цифра, указывающая количество карт, которые сыгравший может снять с целевой поврежденной карты.

**МАСКИРОВКА.** Карты, эффект которых в качестве **ПРИКАЗА** можно направить на себя или одного из соперников, чтобы перевернуть рубашкой вверх и замешать в поле **СКРЫТЫХ ТЕРРИТОРИЙ** раскрытые, но не уничтоженные карты **СВОБОДНОЙ ТЕРРИТОРИИ** и **ВОЕННЫХ ОБЪЕКТОВ** цели согласно номиналу карты **МАСКИРОВКИ**. Если маскировке подвергнута карта **ВОЕННОГО ОБЪЕКТА**, на которой находятся карты **ЗАЩИТЫ** или ранее нанесенных **АТАК/САБОТАЖЕЙ**, все эти карты отправляются в **СБРОС** перед маскировкой объекта.

*К ПРИМЕРУ, ИГРОК, У КОТОРОГО РАСКРЫТО ТРИ КАРТЫ СВОБОДНЫХ ТЕРРИТОРИЙ, А ТАКЖЕ РАСКРЫТА КАРТА ШТАБА, ПОВЕРХ КОТОРОЙ ЛЕЖИТ КАРТА АТАКИ, ПРИМЕНЯЕТ К СЕБЕ КАРТУ МАСКИРОВКА 3. ОН ВЫБИРАЕТ ДЛЯ МАСКИРОВКИ КАРТУ ШТАБА, А ТАКЖЕ ЕЩЕ ДВЕ КАРТЫ РАСКРЫТЫХ СВОБОДНЫХ ТЕРРИТОРИЙ (ВСЕГО ТРИ). КАРТА АТАКИ, ЛЕЖАВШАЯ НА ШТАБЕ, ОТПРАВЛЯЕТСЯ В СБРОС. ДАЛЕЕ*

ИГРОК ПЕРЕВОРАЧИВАЕТ КАРТУ ШТАБА И ДВЕ КАРТЫ СВОБОДНЫХ ТЕРРИТОРИЙ ЛИЦОМ ВНИЗ, И ЗАМЕШИВАЕТ В СВОЕ ПОЛЕ СКРЫТЫХ ТЕРРИТОРИЙ.

КАРТА **МАСКИРОВКИ** СОДЕРЖИТ СЛЕДУЮЩИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПОЛЯ:

- **Подтип и номинал:** в нижней части карты указаны подтип карты ("Маскировка") и цифра, указывающая количество раскрытых, но не уничтоженных карт **ТЕРРИТОРИИ** и **ОБЪЕКТОВ**, которые сыгравший может перевернуть и замешать в поле **СКРЫТЫХ ТЕРРИТОРИЙ**.

**САБОТАЖ.** Особые карты **действия**, которые можно сыграть в качестве **приказа** против любой открытой карты **военного объекта** или **операции** соперников. Могут наносить повреждения любым целям, независимо от цвета их пунктов **стойкости**. Не могут быть сыграны против закрытых карт **территории**.

Карта **саботажа** содержит следующие дополнительные поля:

- **Подтип и номинал:** в нижней части карты указаны подтип карты ("Саботаж") и цифра, указывающая количество повреждений, которое наносит данное действие.

**РЕАКЦИЯ.** Карты, которые игрок может сыграть вне своего хода и только в ответ на **приказы** определенного типа, чтобы предотвратить их эффект. Карта, против которой была сыграна **реакция**, отправляется в сброс вместе с картой **реакции**. Право сыграть **реакцию** первым принадлежит игроку, против которого был направлен **приказ**, после чего свои карты **реакций** могут использовать остальные игроки по часовой стрелке. Существует два типа карт **реакций**, они описаны ниже.

**ПРОТИВОРАКЕТНАЯ ОБОРОНА.** Карты, которые можно сыграть в качестве **реакции** в тот момент, когда любой соперник за столом играет карту **атаки**.

**ОТМЕНА ДЕЙСТВИЯ.** Карты, которые можно сыграть в качестве **реакции** в тот момент, когда любой соперник за столом играет карту **действия**.

Все карты **реакций** содержат следующие поля:

- **Тип:** поле вверху карты, указывает на принадлежность карты к типу "реакция".



## ОПЕРАЦИИ

Карты особого использования. Эффект каждой описан в отдельном блоке на самой карте. Если в описании не указано иного, игрок может сыграть эту карту в качестве **приказа**, чтобы **инициировать** ее, после чего карта **операции** выкладывается рядом с полем скрытых территорий инициировавшего ее игрока. Игрок может контролировать не больше двух инициированных операций, а в случае инициации третьей, должен отправить в сброс одну из уже имеющихся. Некоторые инициированные **операции** дают обладателю постоянный эффект, другие подчиняются правилу **использование и восстановление**.

Все карты **операций** содержат следующие поля:

- **Тип и название:** поле вверху карты, указывает на принадлежность карты к типу "Операция", а также ее уникальное название.
- **Связь:** значок связи указан в верхнем правом углу карты (см. правило **связь** в описании карт **военных объектов** далее).

- **Эффект:** текстовое поле в центре карты, здесь описаны эффекты, которые обеспечивает инициированная операция.

- **Значок использования:** в верхнем левом углу поля с описанием эффекта может располагаться значок . Это означает, что карта подчиняется правилам **использования** и **восстановления** (см. далее).

- **Стойкость:** в нижней части карты **операции** находится цифра, указывающая количество пунктов **стойкости** этой операции. Будучи **иницирована**, операция превращается в объект, который можно атаковать по обычным правилам атаки. Пункты **стойкости** карт **операций** не имеют определенного цвета и выбиваются любыми картами **атак** или **саботажа**. На инициированные карты **операций** можно выкладывать карты **защиты** по обычным правилам.

**Использование и восстановление.** Если на карте операции находится значок **использования** , она подчиняется описанному здесь правилу. Игрок, инициировавший операцию, после этого может в любой момент (в т.ч. в момент заявления

ПРОТИВНИКОМ АТАКИ ИЛИ САБОТАЖА ПРОТИВ ЭТОЙ ОПЕРАЦИИ) **ИСПОЛЬЗОВАТЬ** ЕЕ, ЧТОБЫ ПРИМЕНИТЬ ОПИСАННЫЙ НА КАРТЕ ЭФФЕКТ. КАРТА ОПЕРАЦИИ ПОВОРАЧИВАЕТСЯ ГОРИЗОНТАЛЬНО И СЧИТАЕТСЯ **ИСПОЛЬЗОВАННОЙ**, ПОКА НЕ БУДЕТ **ВОССТАНОВЛЕНА**. **ВОССТАНОВЛЕНИЕ** ВСЕХ ИСПОЛЬЗОВАННЫХ КАРТ **ОПЕРАЦИЙ** ПРОИСХОДИТ В НАЧАЛЕ ХОДА ИХ ОБЛАДАТЕЛЯ - ВСЕ ЕГО ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ КАРТЫ ОПЕРАЦИЙ СНОВА ПОВОРАЧИВАЮТСЯ ВЕРТИКАЛЬНО И ИХ МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПОВТОРНО.


## КАРТЫ ТЕРРИТОРИЙ

В НАЧАЛЕ ИГРЫ КАЖДЫЙ УЧАСТНИК ПОЛУЧАЕТ НАБОР ИЗ ДЕСЯТИ КАРТ ТЕРРИТОРИЙ, ИМЕЮЩИХ ОБЩУЮ РУБАШКУ С ИЗОБРАЖЕНИЕМ ЕГО ГЕНЕРАЛА. ПЯТЬ ИЗ ЭТИХ КАРТ ЯВЛЯЮТСЯ **СВОБОДНЫМИ ТЕРРИТОРИЯМИ**, ИХ ЛИЦЕВЫЕ СТОРОНЫ ИДЕНТИЧНЫ. ОСТАВШИЕСЯ ПЯТЬ ЭТО ТЕРРИТОРИИ, ЗАНЯТЫЕ **ВОЕННЫМИ ОБЪЕКТАМИ**: ШТАБ, ВОЕННАЯ БАЗА, ЦЕНТР РАДИОЭЛЕКТРОННОЙ МАСКИРОВКИ, РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНОЕ УПРАВЛЕНИЕ И БАЗА СНАБЖЕНИЯ.

ВСЕ КАРТЫ ВОЕННЫХ ОБЪЕКТОВ СОДЕРЖАТ СЛЕДУЮЩИЕ ПОЛЯ:

- **НАЗВАНИЕ:** ПОЛЕ ВВЕРХУ КАРТЫ, УКАЗЫВАЕТ ТИП БАЗЫ (НАПРИМЕР «ШТАБ»).

- **СВЯЗЬ:** ЗНАЧОК **СВЯЗИ** УКАЗАН В ЦЕНТРЕ КАРТЫ. (СМ. ПРАВИЛО **СВЯЗЬ** ДАЛЕЕ В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ).

- **ПУНКТЫ СТОЙКОСТИ:** КОЛИЧЕСТВО КРУЖКОВ ОПРЕДЕЛЕННОГО ЦВЕТА, УКАЗЫВАЮЩИЕ НА ТО, КАКОЙ ТИП **АТАК** НАНОСИТ ПОВРЕЖДЕНИЕ ЭТОМУ ОБЪЕКТУ. КАЖДЫЙ ОТДЕЛЬНЫЙ КРУЖОК ЭТО ОДИН ПУНКТ СТОЙКОСТИ. ЕСЛИ НА КАРТЕ ИЗОБРАЖЕНЫ КРУЖКИ ВИДА , ЭТО ЗНАЧИТ, ЧТО ПРИ ПОПАДАНИИ В ЭТОТ ОБЪЕКТ КРАСНЫХ ИЛИ ЗЕЛЕННЫХ КАРТ **АТАКИ** ОНИ НАНЕСУТ ПОВРЕЖДЕНИЯ, ТОГДА КАК СИНИЕ КАРТЫ **АТАКИ** СРАЗУ ОТПРАВЯТСЯ В **СБРОС**.

- **ПЕРЕЧЕНЬ СВЯЗЕЙ:** СПИСОК КАРТ **ДЕЙСТВИЯ** И **ОПЕРАЦИЙ**, КОТОРЫЕ НЕ СМОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ИГРОК, ЛИШИВШИЙСЯ ДАННОГО КОНКРЕТНОГО **ВОЕННОГО ОБЪЕКТА**.

**СВЯЗЬ.** НА КАРТАХ **ВОЕННЫХ ОБЪЕКТОВ**, А ТАКЖЕ В ВЕРХНЕМ ПРАВОМ УГЛУ КАРТ **ДЕЙСТВИЙ** И **ОПЕРАЦИЙ** НАХОДЯТСЯ ОСОБЫЕ ЗНАЧКИ, УКАЗЫВАЮЩИЕ НА СВЯЗЬ МЕЖДУ ЭТИМИ КАРТАМИ. ПОСЛЕ УНИЧТОЖЕНИЯ **ВОЕННОГО ОБЪЕКТА** ИГРОК ТЕРЯЕТ ВОЗМОЖНОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАТЬ СВЯЗАННЫЕ С НИМ **ОПЕРАЦИИ** И **ДЕЙСТВИЯ**



И, ЕСЛИ ТАКИЕ КАРТЫ ПРИХОДЯТ ЕМУ НА РУКУ В НАЧАЛЕ ХОДА, ДОЛЖЕН НЕМЕДЛЕННО ОТПРАВЛЯТЬ ИХ В **СБРОС**, НЕ ДОБИРАЯ КАРТЫ ВЗАМЕН.

*К ПРИМЕРУ, ИГРОК ТОЛЬКО ЧТО ПОТЕРЯЛ СВОЙ ШТАБ. С ЭТОГО МОМЕНТА ОН НЕ МОЖЕТ ИГРАТЬ КАРТЫ "ЯДЕРНЫЙ УДАР", А ТАКЖЕ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ОПЕРАЦИЯМИ "СОННЫЙ ГОРНОСТАЙ" И "КРЫСИНЫЙ КОРОЛЬ".*

**УНИЧТОЖЕННЫЕ ВОЕННЫЕ ОБЪЕКТЫ.**  
ЕСЛИ **ВОЕННЫЙ ОБЪЕКТ** ПОЛУЧАЕТ КОЛИЧЕСТВО ПОВРЕЖДЕНИЙ, РАВНОЕ ЕГО ПУНКТАМ **СТОЙКОСТИ**, ОН СЧИТАЕТСЯ

УНИЧТОЖЕННЫМ. С НЕГО СНИМАЮТСЯ И ОТПРАВЛЯЮТСЯ В СБРОС ВСЕ КАРТЫ **АТАК** И **САБОТАЖЕЙ**, А САМА КАРТА ОБЪЕКТА ВЫКЛАДЫВАЕТСЯ БЛИЖЕ К ЦЕНТРУ СТОЛА СО СТОРОНЫ ЛИШИВШЕГОСЯ ОБЪЕКТА ИГРОКА, ЧТОБЫ ОН МОГ СВЕРЯТЬСЯ СО ЗНАЧКОМ СВЯЗИ И ВСЕГДА ЗНАЛ, КАКИЕ КАРТЫ НЕ МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ С ЭТОГО МОМЕНТА.

КАРТЫ **СВОБОДНЫХ ТЕРРИТОРИЙ** НЕ МОГУТ БЫТЬ УНИЧТОЖЕНЫ И ВСЕГДА ДОСТУПНЫ ДЛЯ **ДЕЙСТВИЯ МАСКИРОВКИ**.





ΗΕΘΦΙΤ