

ЗВЕРОКРАТИЯ



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 приступать 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 сверху 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