ИЛИАДА

ПОД СТЕНАМИ ТРОИ



ПРАВИЛА ИГРЫ

ВИДЕОПРАВИЛА







Десять лет минуло с момента начала Троянской войны. Многие герои пали под стенами великого города, однако Трое не суждено было выстоять. Оставляя за спиной пылающий Илион, ахейские герои отправлялись домой, увозя с собой не только некогда похищенные Парисом сокровища и возвращённую Елену, но и многочисленные истории о ратной доблести, храбрости и мужестве.

Множество знаменательных битв отгремело у стен Трои, память о которых останется в веках. Однако какими они были для самих героев? Что могли бы рассказать ахейцы и троянцы о тех великих сражениях? И как сложилась бы история, если бы боги-олимпийцы не вмешались?

«Илиада. Под стенами Трои» — это тактическая настольная игра, которая позволит игрокам взять на себя роль командующих войсками героев древности и вместе с ними пережить самые знаменательные сражения десятого года Троянской войны. Повторится ли история, или вам удастся переломить ход конфликта — зависит лишь от вас.

Состав игры

- Игровые поля — 5 шт.
- Карточки героев — 60 шт.
- Жетоны войск — 36 шт.
- Планшеты игроков — 4 шт.
- Правила игры — 1 шт.



Укрепления ахейцев



Корабли



Река Скамандр



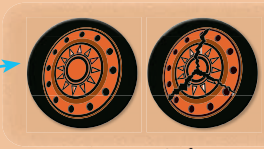
Стены Трои



Троя



Жетоны ахейцев



Лицо *Оборот*



Лицо *Оборот*

Жетоны троянцев



Карточки героев

ОБОЗНАЧЕНИЯ НА КАРТОЧКАХ ГЕРОЕВ



ТИПЫ КАРТОЧЕК

Карточка героя, имеет уникальную способность, не повторяется в стопке

Карточка лучника, позволяет атаковать вражеский жетон войска в соседнем гексе

Карточка гоплита, позволяет атаковать вражеский жетон войска в своём стадии

Карточка врачевания, позволяет лечить союзные жетоны войска



Карточка колесницы, позволяет передвигать два жетона войска вместо одного



Карточка птицегадания, позволяет взаимодействовать с карточками другого игрока



Карточка, которую можно разыграть во время хода другого игрока

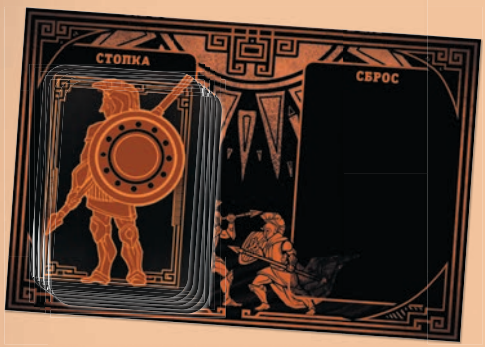


Планшет игрока

Подготовка к игре

1. Выберите сценарий, который хотите разыграть, и возьмите соответствующее игровое поле.
2. Возьмите планшеты игроков и положите их перед собой.
3. Подготовьте стопки карточек в соответствии с выбранным сценарием: в каждой стопке должно быть две карточки лучников, две карточки гоплитов, одна карточка врачевания, две карточки колесниц, две карточки птицегадания и шесть карточек героев. То, какие герои принимают участие в сражении, указано в описании сценария.

4. Тщательно перемешайте получившиеся стопки и выложите их на планшеты игроков в ячейку, предназначенную для ваших карточек.
5. Возьмите на руку пять верхних карточек из вашей стопки на планшете — это ваши стартовые карточки.











Гекс (от слова «гексагон») — шестиугольная клетка поля

6. Возьмите жетоны войск и выложите их на игровое поле в соответствии с описанием сценария.
7. Первым игроком становится тот, кто первым скажет, какой из богинь Парис отдал золотое яблоко с надписью «Прекраснейшей». Вы готовы играть!

Цель игры

Выполнить поставленную в сценарии задачу или полностью разбить войска противника, пока на игровом поле не закончатся его жетоны.

Ход игры

Игроки перемещают свои жетоны по полю, вступая в сражения, пока не будет выполнена цель сценария или у одного из игроков не закончатся все жетоны. На одном гексе поля не может находиться больше четырёх жетонов войск одновременно.
Каждый жетон войск имеет два очка выносливости. Если по жетону войск осуществляется одна атака, он переворачивается стороной со сломанным щитом вверх. Если по такому жетону наносится ещё одна атака и главнокомандующий не может её предотвратить, то войско разбито — уберите жетон с игрового поля.

ХОД ИГРОКА

В свой ход у игрока есть два очка действия, которые игрок может потратить следующим образом:

1. сбросить карточку с руки, чтобы передвинуть ОДИН жетон войск;
2. сбросить карточку с руки, чтобы выставить на игровое поле ОДИН жетон войск. Это действие нельзя использовать, если на поле уже выставлено пять жетонов войск;
3. разыграть карточку с руки.

Действия можно повторять.

Так, в свой ход игрок может дважды передвинуть жетон или дважды разыграть карточку с руки.

ВАЖНО! На карточках обозначены возможные комбинации: если на двух карточках изображения амфор совпадают в целый сосуд, такие карточки можно разыграть вместе, потратив на это лишь одно очко действия.

После того как игрок тратит два очка действия, он добирает на руку до пяти карточек и передаёт ход своему противнику.

ВАЖНО! Если у игрока есть карточка с обозначением , он может разыграть её во время хода противника.

Пример хода

Для игры был выбран сценарий «Битва у кораблей». У первого игрока, главнокомандующего ахейцев, на руке есть пять карточек. Он принимает решение разыграть карточку «Гоплит», нанося одно очко урона войску соперника. Жетон войска нужно перевернуть на сторону с разбитым щитом (рис. 1).
После этого первый игрок разыгрывает карточку «Лучник», нанося ещё одно очко урона тому же войску соперника. Жетон войска нужно убрать с поля (рис. 2).
Однако у второго игрока на руке есть карточка «Врачевание», и он разыгрывает её, восстанавливая выносливость войска. Жетон остаётся на поле (рис. 3).
Игроки сбрасывают разыгранные карточки в стопку на правую сторону планшета, ход переходит ко второму игроку.

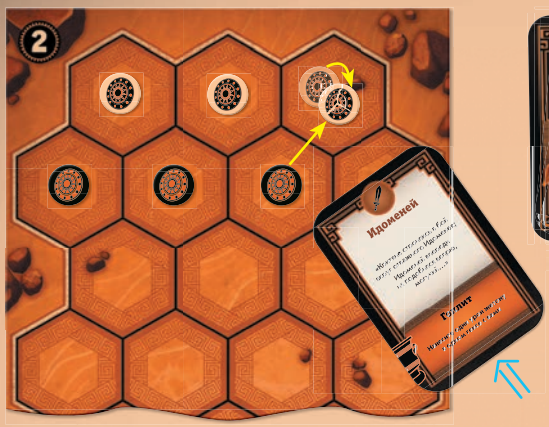




Рис. 1



Рис. 2



Рис. 3

Сценарии

1 БИТВА ЗА СТЕНУ

Цель сценария: сценарий считается пройденным, если на конец хода троянского главнокомандующего 3 жетона его войск перешли линию обороны.

Игровое поле: укрепления ахейцев.

Троянские герои: Гектор Приамид, Эней Анхизид, Полидамас Панфоид.

Ахейские герои: Менелай Атрид, Диомед Тилид, Одиссей Лаэртид.

Войска: 6 жетонов троянцев, 6 жетонов ахейцев.

Стартовая расстановка жетонов



2 БИТВА ПРИ КОРАБЛЯХ

Цель сценария: сценарий считается пройденным, если на конец хода троянского главнокомандующего 2 жетона его войск дошли до кораблей.

Игровое поле: корабли.

Троянские герои: Гектор Приамид, Гелен Приамид, Эней Анхизид.

Ахейские герои: Диомед Тилид, Агамемнон Атрид, Менелай Атрид.

Войска: 6 жетонов троянцев, 6 жетонов ахейцев.

Стартовая расстановка жетонов



3 ПРИРЕЧНАЯ БИТВА

Цель сценария: сценарий считается пройденным, если на конец хода ахейского главнокомандующего 3 жетона его войск перешли реку Скамандр.

Игровое поле: река Скамандр.

Троянские герои: Гектор Приамид, Парис Приамид, Полидамас Панфоид.

Ахейские герои: Ахилл Пелид, Менелай Атрид, Диомед Тилид.

Войска: 6 жетонов троянцев, 6 жетонов ахейцев.

Стартовая расстановка жетонов



4 ПОД СТЕНАМИ ТРОИ

Цель сценария: сценарий считается пройденным, если на конец хода ахейского главнокомандующего 2 жетона его войск стоят под стенами Трои.

Игровое поле: стены Трои.

Троянские герои: Парис Пелид, Гелен Приамид, Приам.

Ахейские герои: Ахилл Пелид, Нестор Нелид, Агамемнон Атрид.

Войска: 6 жетонов троянцев, 6 жетонов ахейцев.

Стартовая расстановка жетонов



5 ВЗЯТИЕ ТРОИ

Цель сценария: сценарий считается пройденным, если на конец хода ахейского главнокомандующего 2 жетона его войск дошли до дворца.

Игровое поле: Троя.

Троянские герои: Парис Приамид, Приам, Эней Анхизид.

Ахейские герои: Менелай Атрид, Одиссей Лаэртид, Нестор Нелид.

Войска: 7 жетонов троянцев, 7 жетонов ахейцев.

Стартовая расстановка жетонов



ВАЖНО!
Главнокомандующий троянских войск сам расставляет свои войска (4 жетона).

6 ПОСЛЕДНИЙ БОЙ (КОМАНДНЫЙ)

Цель сценария: сценарий считается пройденным, если к началу хода игрока на поле не осталось жетонов войска его противников.

Игровое поле: стены Трои.

Войска: 8 жетонов троянцев, 8 жетонов ахейцев.

В этом сценарии принимают участие две команды по два игрока. Игроки сами распределяют между собой карточки героев.



СЧАСТЛИВЫХ ПАРТИЙ!