

№ 217453030

ПРАВИЛА ИГРЫ



«МЕТРО»

КЛУБ

2033 год. Весь мир разрушен. Крупные города стёрты с лица земли ядерной войной. Поверхность планеты заражена радиацией и почти непригодна для жизни. На ней безраздельно властвуют мутанты. Горстки выживших прячутся по притовам бункерам, самый большой из которых — московское метро. Именно оно — последнее пристанище человечества после Судного дня.

В настольной игре по мотивам культового фантастического романа Дмитрия Глуховского «Метро 2033» вы сможете спуститься в туннели московского метрополитена, возглавить одну из многочисленных группировок постядерного подземелья и привести её к победе! Ваша задача — выполнять задания и объединять станции метро под своими знамёнами, отвоевывая их у злобных монстров или у соперничающих группировок. Каждая захваченная станция и каждое выполненное задание принесёт вам 1 очко победы. Победителем станет тот, кто первым наберет 10 очков. Альтернативный путь к победе — взять под свой контроль все четыре станции Полиса, важнейшего центра метрополитена.

СОСТАВ ИГРЫ

В коробке с игрой вы найдёте:

- игровое поле
- 6 карт фракций
- 6 карт героев
- 6 фигурок героев
- 7 карт законов
- 36 карт угроз (по 18 карт для первого и второго этапов партии)
- 18 карт снаряжения
- 18 карт заданий
- 7 боевых карт
- жетоны ресурсов: по 35 свиной, грибов и патронов
- жетоны фракций: по 13 каждой
- жетон первого игрока
- жетон раунда
- правила игры

КАРТЫ ФРАКЦИЙ

Каждый игрок возглавляет одну из шести фракций — группировок, альянсов, объединений станций постядерного метрополитена. Фракции отличаются не только расположением, но и особыми способностями.



КАРТЫ И ФИГУРКИ ГЕРОЕВ

Герои — это выдающиеся личности подземного мира: лидеры, исследователи, наёмники. В начале партии вы выбираете, кто из героев будет выступать за вашу фракцию. В ходе игры герой не может менять фракцию, а фракция не может нанять другого героя.

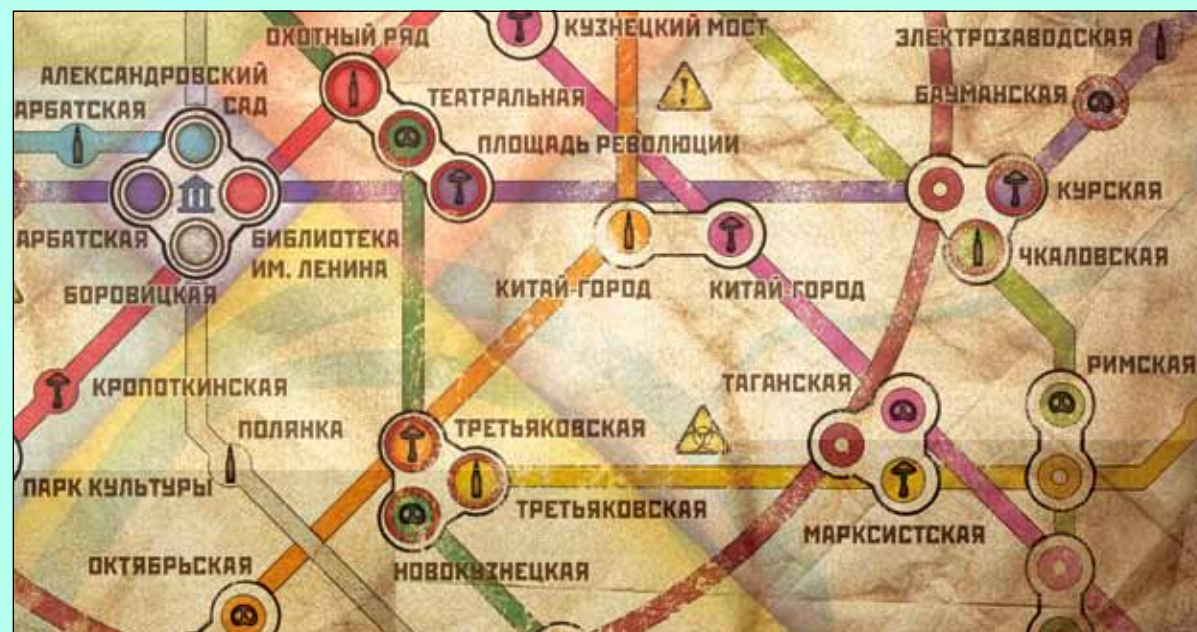
На игровом поле герой представлен пластиковой фигуркой, которая указывает его текущее местоположение. Для своего героя вы можете выбрать любую фигурку, однако мы советуем взять фигурку цвета своей фракции, чтобы не запутаться.



ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Центральную часть игрового поля занимает схема московского метро, где и будут происходить главные события игры. Цветными зонами на схеме отмечены территории шести фракций, а также Полис — пересадочный узел из четырёх станций. Кроме того, на схеме показаны домашние станции фракций, станции Ганзы, заброшенные станции и прочие объекты метро.

Территории тех фракций, которые не были выбраны игроками, в игре не участвуют. Таким образом, если вы играете меньше чем шестером, часть поля будет для вас недоступна. Считается, что все туннели, ведущие в эту часть метро, завалены, и герои и армии не могут заходить на эту территорию, захватывать там станции или отражать угрозы.



Станции и ресурсы, которые они приносят, — свиной, патроны, грибы.



Домашние станции фракций.



Заброшенные станции — герои могут перемещаться через них, но нападать на такие станции и захватывать их нельзя.



Перегоны между станциями.

Переходы между станциями.



Станции Ганзы (коричневые) — на них нельзя нападать, но герои могут здесь торговать.



Станции Полиса — приносят любой ресурс по выбору своего хозяина; если вы захватите все четыре станции Полиса, то победите в игре.

Станции, разделённые одним перегоном или переходом, считаются соседними, на перемещение между ними герои тратят 1 единицу скорости.



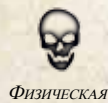
Вокруг схемы метро на игровом поле расположены места под колоды карт и несколько счётных дорожек, где отмечаются сила армий игроков, набранные очки победы и текущий раунд.

Не забывайте перемещать свои жетоны на соответствующих счётных дорожках всякий раз, когда изменяются сила вашей армии или число набранных очков победы.

КАРТЫ УГРОЗ

Угрозы — это опасности, которые подстерегают героев и простых жителей метрополитена в заброшенных туннелях. Угрозы противостоят игрокам, когда они пытаются захватить нейтральные станции, а также время от времени обрушиваются на их владения. В игре две колоды угроз: одна используется на первом этапе партии, другая — на втором. В первой колоде угрозы менее опасные, во второй — более сильные.

Типы угроз:



Физическая



Биологическая



Радиационная



Угрозы
первого этапа



Угрозы
второго этапа

1. Колода законов.
2. Дорожка раундов — показывает, какие события происходят в тот или иной раунд игры.
3. Колоды угроз.
4. Памятка.
5. Дорожка армий — здесь игроки отмечают силу своих армий.
6. Дорожка очков — показывает, насколько близка каждая фракция к победе.
7. Колода снаряжения.
8. Рынок Ганзы — карты снаряжения, доступные для приобретения.
9. Колода заданий.

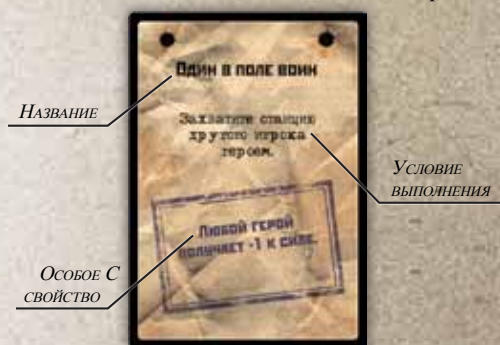
КАРТЫ СНАРЯЖЕНИЯ

Снаряжение — это оружие, инструменты и другие полезные предметы, которыми может воспользоваться ваш герой. Снаряжение можно приобрести на станциях Кольцевой линии — в Ганзе. Многие предметы снаряжения улучшают силу или скорость героя. В течение первого этапа партии каждый герой может использовать не более двух карт снаряжения, в течение второго — не более трёх.



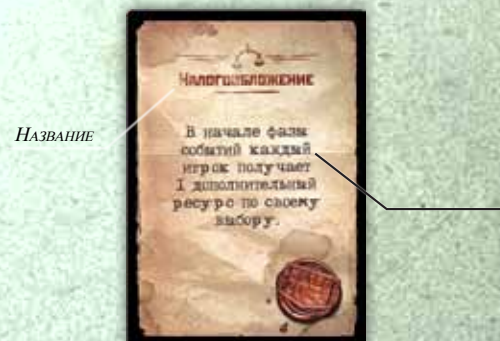
КАРТЫ ЗАДАНИЙ

Задания — это миссии, которые может выполнить ваш герой или ваша фракция, чтобы получить очки победы. Получить задания, как и снаряжение, можно на станциях Ганзы. Если задание выполнено, оно приносит вам 1 очко победы. Кроме того, у каждого задания есть особое свойство, которым можно воспользоваться в любой момент игры.



КАРТЫ ЗАКОНОВ

Законы — это разнообразные договорённости между всеми фракциями метро. Они временно меняют правила игры, например затрудняют сражения или упрощают экспансию. Возможность принять или отклонить новый закон появляется у игроков несколько раз за партию. Чем больше станций под контролем фракции, тем весомее её голос.



БОЕВЫЕ КАРТЫ



Эти карты представляют собой разнообразные боевые стратегии и используются в сражениях между игроками. Боевая карта даёт вашему герою или армии бонус к силе в зависимости от того, какую карту выбрал противник.

Тип карты — АТАКА, ЗАЩИТА ИЛИ МАНЁВРЫ

ЖЕТОНЫ ФРАКЦИЙ

У каждой фракции по 13 двусторонних жетонов, которыми игроки отмечают станции под своим контролем, а также текущее положение на счётных дорожках силы армий и очков победы. Когда вы захватываете станцию, производящую какой-либо ресурс, положите на неё свой жетон вверх той стороной, на которой изображён этот ресурс. На станции Полиса, которые могут производить любой ресурс, жетоны кладутся символом фракции вверх. На счётных дорожках жетоны могут лежать любой стороной.



ЖЕТОНЫ РЕСУРСОВ

В начале партии все жетоны ресурсов складываются в общий резерв. Когда вы получаете какой-либо ресурс, возьмите из резерва соответствующий жетон и положите его перед собой. Если вам надо потратить ресурс, верните нужный жетон в резерв.



ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА

Первый игрок — тот, кто ходит первым в каждой фазе раунда. В конце каждого раунда жетон первого игрока передаётся налево.



ЖЕТОН РАУНДА

Этот жетон отмечает текущий раунд на дорожке раундов. В начале игры он ставится на стартовое деление дорожки, а дальше каждый раунд перемещается по стрелкам, по необходимости уходя на второй круг, третий и т. д. От положения этого жетона зависит, какие события произойдут в начале раунда.



СТАРТОВОЕ ДЕЛЕНИЕ

ТЕКУЩИЙ РАУНД

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разложите игровое поле посередине стола. Перетасуйте и положите в обозначенные места лицом вниз колоды снаряжения, заданий и законов. Перетасуйте колоду угроз для первого этапа партии и положите её рядом с полем. Угрозы для второго этапа уберите в сторону, они понадобятся позже. Боевые карты положите рядом с полем. Разделите жетоны ресурсов по видам и сложите их в резерв рядом с полем. Любым способом решите, кто из вас станет первым игроком.

Первый игрок берёт 6 карт фракций, выбирает из них одну и кладёт в открытую перед собой. Оставшиеся карты он передаёт по часовой стрелке, и следующий игрок также выбирает одну из фракций. Таким образом все игроки получают по фракции.

Второй и все последующие игроки могут брать себе только те фракции, территория которых соседствует с выбранными ранее. Например, если первый игрок выбрал «Конфедерацию 1905 года», второй игрок должен взять либо «Четвёртый рейх», либо «Арбатскую конфедерацию». Если он возьмёт «Рейх», третий игрок будет выбирать между «Арбатской конфедерацией» и «Красной линией», и т. д. Территории фракций отмечены цветными зонами на схеме метро.

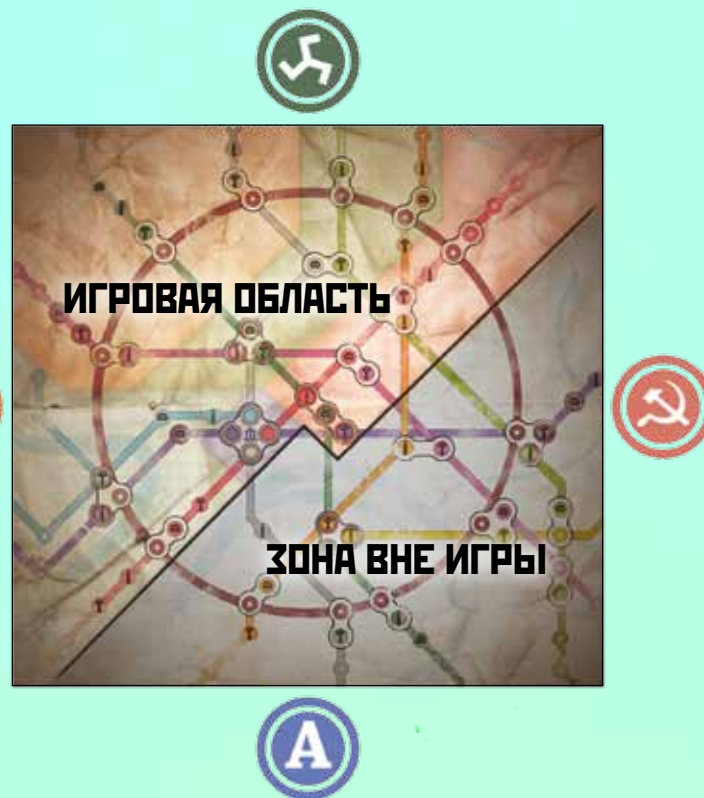
Взяв фракцию, заберите себе все 13 её жетонов и одну из фигурок героев. Выложите по одному жетону своей фракции на домашние станции (они перечислены на карте фракции). Не забывайте, что жетоны выкладываются вверх стороной с тем ресурсом, что производит станция. Каждый игрок начинает партию с 3 очками победы (он контролирует три станции) и с армией силой 2 — отметьте это жетонами фракций на соответствующих счётных дорожках. Получите стартовый бонус своей фракции — это могут быть ресурсы, карты снаряжения и заданий или более сильная армия.

Теперь каждый игрок выбирает себе карту героя. Это делается точно так же, как и распределение фракций, только первым выбор делает последний игрок (тот, кто сидит справа от первого игрока и последним выбирал себе фракцию), а от него карты передаются против часовой стрелки. Выбрав героя, игрок ставит его фигурку на любую свою домашнюю станцию.

Лишние карты фракций и героев уберите в коробку — в этой партии они участвовать не будут.

Положите жетон раунда на стартовое деление дорожки раундов. Откройте 4 верхние карты снаряжения и выложите их лицом вверх на рынок Ганзы. На этом подготовка заканчивается, и вы можете приступить к игре.

Не забывайте, что в игре участвуют только территории фракций, выбранных игроками, а также Полис.



ХОД ИГРЫ

Игра состоит из раундов, каждый раунд делится на несколько фаз. В каждой фазе игроки действуют по очереди: сначала первый, потом его сосед слева и далее по часовой стрелке. Когда последний игрок завершает свои действия в фазе, начинается следующая — снова с первого игрока. В конце раунда первый игрок передаёт свой жетон соседу слева — теперь тот будет ходить первым в каждой фазе следующего раунда.

В раунде пять фаз:

1. События

Игроки получают ресурсы, отражают угрозы или принимают новые законы.

2. Мобилизация

Игроки платят за содержание армии и могут завербовать новых солдат.

3. Действия армии

Игроки могут захватывать соседние станции или отправить армию на поиски ресурсов.

4. Действия героя

Игроки могут действовать героями: перемещаться, торговать, сражаться.

5. Конец раунда

Перемещаются жетоны раунда и первого игрока.

1. СОБЫТИЯ

Какие события ожидают игроков, зависит от текущего положения жетона раунда. На делениях счётной дорожки раундов встречаются три вида символов, каждому из которых соответствует то или иное событие.

ПОЛУЧЕНИЕ РЕСУРСОВ

Если на текущем делении дорожки раундов изображён символ ресурса, каждая станция с таким же символом приносит своему владельцу одну единицу этого ресурса. Получите нужное количество жетонов из резерва ресурсов.



Каждая станция Полиса производит все виды ресурсов одновременно. Это значит, что, если на текущем делении изображён тот или иной ресурс, любая станция Полиса приносит своему владельцу этот ресурс. Однако даже станция Полиса не может произвести ресурс, если его символа нет на текущем делении дорожки раундов. Кроме того, никакая станция не может произвести сразу две единицы ресурса: если на текущем делении указано два разных ресурса, вы выбираете, какой из них принесёт вам каждая станция Полиса под вашим контролем.

Стартовое деление дорожки раундов — особое. В начале первого раунда все три вида ресурсов производятся в двойном размере. Поскольку на начало партии у всех игроков по одной станции, производящей каждый ресурс, в первом раунде каждый игрок получает по 2 единицы свиней, грибов и патронов (в добавление к стартовому бонусу своей фракции). Такое происходит только

раз за игру — в ходе партии жетон раунда больше никогда не вернётся на стартовое деление.

УГРОЗА ИЗ ТУННЕЛЕЙ



Такой символ на текущем делении дорожки раундов означает, что из туннелей метро приходит неизвестная угроза, которая пытается разрушить станции игроков! Каждый игрок, начиная с первого, выбирает, на какую из его станций будет нападать угроза. Вы можете отражать угрозу силами вашей армии или своим героем (в таком случае ваш герой должен находиться на поставленной под удар станции). Когда все игроки выбрали станцию и способ защиты, первый игрок открывает верхнюю карту из колоды угроз и бьётся с ней по обычным правилам (см. «Бой»). Затем ту же угрозу пытаются одолеть остальные игроки по часовой стрелке. Победив угрозу, вы получаете указанную на ней награду, а в случае поражения теряете атакованную станцию — уберите с неё свой жетон. При ничьей ничего не происходит.

ЗАКОНЫ

Если жетон раунда добрался до такого символа, значит, вожди разрозненных фракций пытаются в очередной раз договориться и принять новый закон, который повлияет на жизнь всего метро.



Первый игрок открывает верхнюю карту из колоды законов и зачитывает её вслух. Затем каждый игрок, начиная с первого, голосует за принятие этого закона или против него. У вас столько голосов, сколько станций контролирует ваша фракция. Вы должны проголосовать за или против всеми своими голосами. Вы не вправе воздерживаться или голосовать частью голосов за, а частью против.

Если большинство голосов отдано за принятие закона, он немедленно вступает в силу. Положите его карту в открытую рядом с колодой законов. Если там уже лежал ранее принятый закон, он тут же перестаёт действовать: уберите его карту под низ колоды законов. Если же большинство голосов отдано против закона (или в случае равенства голосов за и против), новый закон не вступает в силу: уберите его карту под низ колоды законов. Если на поле уже лежал ранее принятый закон, он продолжает действовать.

У фракции «Конфедерация 1905 года» особые отношения с законами. Когда наступает время очередного голосования, конфедераты могут втайне от остальных посмотреть две верхние карты и выбрать из них тот закон, который будет поставлен на голосование. Другая карта уходит под низ колоды. Кроме того, у Конфедерации 3 дополнительных голоса.

2. МОБИЛИЗАЦИЯ



Разобравшись с событиями, игроки оплачивают и усиливают свою армию. Они делают это по часовой стрелке, начиная с первого игрока.

Первым делом вы должны заплатить за содержание армии. Размер оплаты указан на дорожке силы армий: содержание армии силой 5 и ниже ничего не стоит, армия силой 6 требует 1 свинью, силой 7 — 2 свиней и силой 8 — 3 свиней. Если вам не хватает ресурсов или вы не хотите их тратить, расформируйте армию — уменьшите её силу до того значения, которое способны или желаете содержать.

Например, у вас армия силой 7 и 1 свинья. Вы уменьшаете силу армии до 6 и оплачиваете её содержание имеющимся у вас жетоном свиньи.

Заплатив за содержание армии, вы можете увеличить её силу, наняв новых солдат. Чтобы поднять силу армии на единицу, потратьте 1 патрон и 1 свинью. Вы можете нанимать солдат, пока вам хватает ресурсов, однако сила вашей армии не может быть выше 8. Потраченные ресурсы верните в резерв.

Не забудьте передвинуть свой жетон на счётной дорожке силы армий, если расформировывали свою армию или нанимали войска.

3. ДЕЙСТВИЯ АРМИЙ

После того как все заплатили за содержание армий и получили возможность нанять новые войска, каждый игрок, начиная с первого, выбирает, чем будет заниматься в этом раунде его армия. Армия может выполнить одно из следующих действий:

- атаковать станцию;
- атаковать героя противника;
- добыть ресурсы.

АТАКОВАТЬ СТАНЦИЮ

Вы можете напасть армией на станцию — нейтральную или принадлежащую другому игроку, — если она соседствует с любой станцией вашей фракции. Нельзя нападать на станции Ганзы и заброшенные станции.

Напомним, что станции считаются соседними, если они соединены перегоном или переходом.

Нейтральные станции Полиса и Ганзы пропускают через свою территорию армии игроков, поэтому вы можете напасть армией через их владения. Однако армия не может пройти более одного туннеля, принадлежащего Ганзе.

Например, вы можете напасть армией с Чеховской на Площадь Революции (через станции Полиса Боровицкую и Арбатскую, если они ещё не захвачены другими игроками). Также вы можете напасть с Марксистской на Павелецкую (через Таганскую и Павелецкую, которые принадлежат Ганзе), но не на Серпуховскую (для этого понадобилось бы пройти два ганзейских туннеля, чего торговцы не позволяют).

Нападая на нейтральную станцию, вы открываете верхнюю карту в колоде угроз и сражаетесь против неё. Напад на станцию другого игрока, вы сражаетесь против его армии. Если на этой станции стоит герой этого игрока, он может решить, как отбиться от вашего нападения — армией или героем. Правила боя описаны в одноимённом разделе.

Исключение: нейтральные станции Полиса всегда обороняются с силой 7. Не открывайте карту угрозы, если нападаете на Полис.

Если ваша атака оказалась успешной, вы можете немедленно присоединить станцию к своим владениям (см. «Захват и потеря станций»). Если вы решили не делать этого, станция становится (или остаётся) нейтральной, а ваша армия возвращается домой.



АТАКОВАТЬ ГЕРОЯ

Вы можете напасть на вражеского героя, если его фишка стоит на вашей станции или на станции, соседней с любой вашей станцией. Нельзя атаковать героя, если он находится на станции Ганзы или на станции своей фракции. Сражение с героем и его последствия описаны в главе «Бой» далее по тексту.

Ваша армия может проходить через нейтральные станции Полиса и Ганзы и в том случае, если она атакует вражеского героя.

ДОБЫТЬ РЕСУРСЫ

Вы посылаете своих бойцов на разведку в тоннели метро или на поверхность. Получите 1 жетон ресурса по вашему выбору.

4. ДЕЙСТВИЯ ГЕРОЯ

Игроки, начиная с первого, по очереди действуют своими героями. Каждый герой может переместиться и после этого выполнить одно из следующих действий:

- купить снаряжение;
- получить задание;
- обменять ресурсы;
- провести разведку;
- атаковать станцию;
- атаковать героя.

ДВИЖЕНИЕ ГЕРОЯ

У каждого героя есть скорость — это число перегонов и (или) переходов, которые он может преодолеть в этой фазе раунда. Иными словами, за каждую единицу скорости ваш герой может переместиться на соседнюю станцию. Герой может двигаться по перегонам и переходам в любом направлении, пока ему хватает скорости.

Карты снаряжения могут увеличивать или уменьшать скорость героя. Не забывайте учитывать эти модификаторы при перемещении.

Вы не обязаны перемещать своего героя на максимально возможное расстояние и даже можете отказаться от движения и оставить его там, где он стоит. Однако герой не имеет права двигаться после того, как совершит любое другое действие — торговлю, атаку, обмен и т. п. Если герой совершил действие, переместиться он сможет только в следующем раунде.

Помните, что в течение раунда герой может совершить только одно из нижеперечисленных действий.

КУПИТЬ СНАРЯЖЕНИЕ

Чтобы купить снаряжение, ваш герой должен находиться на станции Ганзы (Кольцевой линии) и у вас должно быть достаточно ресурсов. Четыре карты снаряжения, лежащие в открытую на рынке Ганзы, — это текущее предложение торговцев. Прежде чем покупать снаряжение, вы можете обновить предложение: заплатите 1 патрон и сбросьте все карты с рынка, затем откройте из колоды 4 новые им на замену. Сделать это можно только один раз за раунд и только перед приобретением снаряжения.

Любая карта снаряжения стоит 1 патрон и 1 гриб. Заплатив за карту, положите её рядом с картой своего героя — теперь герой носит это снаряжение и получает от него все положенные модификаторы и особые свойства.

Если у вас хватает ресурсов, вы можете купить с рынка сколько угодно карт снаряжения — хоть все четыре. Вы можете и отказаться от приобретения (например, если обновили предложение, но оно вас всё равно не устраивает) — в таком случае просто закончите действие своего героя и передайте ход налево.

Помните, что на первом этапе партии каждый герой может носить не более двух карт снаряжения, а на втором — не более трёх. Если вы купили карту сверх этого предела, тут же сбросьте любую из своих карт снаряжения, чтобы не нарушать лимита.

Закончив покупать снаряжение, дополните рынок Ганзы до четырёх открытых карт из колоды. Если колода снаряжения закончилась, перетасуйте сброс и используйте его как колоду.

ПОЛУЧИТЬ ЗАДАНИЕ

Чтобы получить задание, ваш герой должен находиться на станции Ганзы (Кольцевой линии) и у вас должно быть достаточно ресурсов. Заплатите 1 патрон и 1 гриб и возьмите 2 карты из колоды заданий. Втайне от соперников выберите из них одну и оставьте себе, а вторую сбросьте.

Полученные карты задания кладите перед собой лицом вниз, не показывая другим игрокам. В раунд вы можете приобрести только одну карту задания.

ОБМЕНЯТЬ РЕСУРСЫ

Чтобы произвести обмен ресурсами, ваш герой должен находиться на станции Ганзы. Верните в резерв любое количество ресурсов одного вида и получите столько же ресурсов любого другого вида из резерва.

ПРОВЕСТИ РАЗВЕДКУ

Разведка позволяет вам оценить обстановку в туннелях и подготовиться к будущим сражениям. Для этого ваш герой должен находиться на нейтральной станции. Втайне от соперников посмотрите верхнюю карту колоды угроз и положите её перед собой лицом вниз. Если в следующем раунде вы будете нападать на нейтральную станцию армией или героем, можете перед этим положить эту карту на верх колоды угроз. Таким образом, вы будете знать, с какой угрозой вам предстоит сражаться. Если вы не воспользуетесь этой картой до конца следующего раунда, положите её под низ колоды угроз.

АТАКОВАТЬ СТАНЦИЮ

Герой может напасть на ту станцию, где находится, — за исключением станций Ганзы и заброшенных станций. Нападая на нейтральную станцию, вы открываете верхнюю карту в колоде угроз и сражаетесь против неё. Напад на станцию другого игрока, вы сражаетесь против его армии. Если на этой станции стоит герой этого игрока, он может решить, как отбиться от вашего нападения — армией или героем. Правила боя описаны в одноимённом разделе.

Исключение: нейтральные станции Полиса всегда обороняются с силой 7. Не открывайте карту угрозы, если нападаете на Полис.

Если ваша атака оказалась успешной, вы можете немедленно присоединить станцию к своим владениям (см. «Захват и потеря станций»). Если вы решили не делать этого, станция становится (или остаётся) нейтральной.

АТАКОВАТЬ ГЕРОЯ

Вы можете напасть на вражеского героя, если он находится на той же станции, что и ваш герой. Нельзя атаковать героя, если он находится на станции Ганзы или на станции своей фракции. Сражение с героем и его последствия описаны в главе «Бой».

Переместив своего героя и совершив им одно из вышеперечисленных действий, передайте право хода игроку слева от вас. Когда все игроки подействуют своими героями, переходите к заключительной фазе раунда.

5. КОНЕЦ РАУНДА

Прежде всего проверьте, не стал ли кто-нибудь из игроков победителем. Напомним, что для победы надо:

- набрать 10 очков победы (Красной линии точно 9 очков);
- либо захватить все 4 станции Полиса.

Если в конце раунда кто-то из игроков выполнил одно из этих условий (или сразу оба), он становится победителем, и партия заканчивается. Если несколько игроков набрали нужное для выигрыша число очков, побеждает тот из них, кто сидит ближе к первому игроку, считая от него по часовой стрелке.

Если никто пока не стал победителем, приготовьтесь к следующему раунду игры. Первый игрок передаёт свой жетон тому, кто сидит слева от него. Этот игрок будет ходить первым в следующем раунде. Передвиньте жетон раунда по стрелке на следующее деление дорожки раундов. Проверьте, не вступила ли партия во второй этап (см. «Этапы партии» ниже). Начинается новый раунд.

ДРУГИЕ ПРАВИЛА

КАРТЫ И КОЛОДЫ

В ходе игры вы будете сбрасывать карты — отражённые угрозы, ненужные задания и снаряжение, неприятые или отменённые законы. Сброшенные карты законов всегда кладутся под низ колоды законов, а карты остальных типов уходят в сброс. Держите отдельно сброс карт каждого типа. Если какая-либо из колод закончилась, перетасуйте её сброс и используйте его вместо колоды. Если карт нужного типа нет ни в колоде, ни в сбросе, игроки не могут брать новые карты этого типа.

ЭТАПЫ ПАРТИИ

В ходе игры фракции игроков становятся сильнее, но и встающие на их пути угрозы делаются опаснее. На первом этапе партии игроки используют колоду угроз первого этапа, а каждый герой может носить не более двух карт снаряжения.

Переход на второй этап происходит, если в конце раунда у кого-то из игроков 6 или больше победных очков. Уберите угрозы первого этапа в коробку и положите вместо них колоду угроз второго этапа. Теперь все угрозы будут играть из этой колоды. В момент перехода на второй этап все игроки, начиная с первого, берут по 2 карты из колоды снаряжения, выбирают одну из них и дают своему герою, а другую сбрасывают. На втором этапе партии каждый герой может носить до трёх карт снаряжения.

ЗАХВАТ И ПОТЕРЯ СТАНЦИЙ

Чтобы присоединить станцию к своей фракции, вам сначала надо успешно проатаковать её армией или героем. После этого вы можете оплатить стоимость захвата станции, чтобы положить на неё жетон своей фракции. Захват нейтральной станции стоит 1 гриб и 1 свинью, а захват станции, отбитой у другого игрока, — 1 гриб. Если захваченная станция производит какой-либо конкретный ресурс, положите жетон вверх той стороной, на которой изображён этот ресурс. На станции Полиса жетоны кладутся вверх той стороной, на которой изображён символ фракции.

Если вы отбили станцию у другого игрока, но не стали её захватывать, она становится нейтральной. В дальнейшем для захвата такой станции придётся заплатить 1 гриб и 1 свинью.

Захваченные станции приносят вам не только ресурсы, но и победные очки. Захватив станцию, переместите свой жетон на дорожке очков на одно деление вверх. Если под вашим контролем находятся все четыре станции Полиса и вы смогли удержать их до конца раунда, вы становитесь победителем.

Если вы теряете станцию из-за свойства карты, нападения противника или угрозы, уберите свой жетон с этой станции и переместите свой жетон на дорожке очков на одно деление вниз. У вас не может быть меньше трёх станций. Если после потери станции у вас осталось только две станции, сразу же бесплатно захватите любую нейтральную станцию в зоне вашей фракции, а если таковых нет, то любую нейтральную станцию в любой другой игровой зоне, кроме Полиса.

ЗАДАНИЯ

Получив на станции Ганзы задание, изучите его втайне от остальных игроков и положите перед собой рубашкой вверх. У вас может быть сколько угодно заданий — как выполненных, так и ещё нет. Вы можете в любой момент смотреть лежащие перед вами карты заданий.

Когда вы выполните условие, указанное на карте задания, переверните её лицом вверх, чтобы продемонстрировать это всем игрокам. Переместите свой жетон на дорожке очков на одно деление вверх. Отменить выполнение

задания нельзя, полученные за него очки победы вы никогда не теряете.

У каждого задания, помимо условия выполнения, есть особое свойство. Вы можете использовать его двумя способами. Если вы ещё не выполнили задание, сбросьте его карту, чтобы задействовать особое свойство. Если задание уже выполнено и лежит перед вами лицом вверх, заплатите 1 патрон и примените его свойство. Каждое выполненное задание может быть использовано таким образом только раз в раунд.

Вы не можете выполнить два задания с одинаковыми условиями — ни одновременно, ни вообще на протяжении партии. Однако вы можете сбросить задание, чтобы задействовать его особое свойство, даже если задание с таким же условием уже лежит перед вами в открытую.

СНАРЯЖЕНИЕ

Ваш герой может носить не более двух карт снаряжения на первом этапе партии и не более трёх — на втором. Если вы приобрели или иным способом получили снаряжение сверх этого ограничения, немедленно сбросьте часть карт снаряжения, чтобы снова уложиться в лимит.

Все бонусы и штрафы к силе и скорости, указанные на картах снаряжения, относятся к герою, который их носит, если в тексте напрямую не сказано иного.

МЕТРО 2033 ВТОРАЯ РЕДАКЦИЯ

**HOBBY
WORLD**
Играть интересно

Продюсер: Иван Попов

Авторы игры:
Сергей Голубкин и Павел Овчинников

Редактор: Петр Тюленев

Художники: Илья Комаров, Лео Хао, Сергей Дулин,
Анна Игнатьева, Роман Царьков, Дмитрий Дубяга,
Иван Соляев, Горислав Мастеров

Дизайнеры: uildrim, Сергей Дулин

Вёрстка: Анна Горюнова, Дмитрий Собянин

Вопросы издания игр решает
директор по развитию бизнеса Николай Пегасов
(nikolay@hobbyworld.ru)

© 2011 ООО «Мир Хобби»

© 2011 Дмитрий Глуховский

БОЙ

Любой бой — это сравнение сил двух сторон. У кого сила больше, тот и победил. В зависимости от того, какие стороны участвуют в бою, их силы учитываются по-разному:

- **армия против угрозы** — сравните текущую силу армии и силу на карте угрозы;
- **герой против угрозы** — сравните текущую силу героя с учётом его снаряжения и силу на карте угрозы;
- **армия против армии** — сравните текущие силы армий с учётом бонусов от боевых карт;
- **герой против героя** — сравните текущие силы героев с учётом их снаряжения и бонусов от боевых карт;
- **армия против героя** — сравните текущую силу армии с учётом бонуса от боевой карты и текущую силу героя с учётом его снаряжения и бонуса от боевой карты.

Иными словами:

- армия всегда сражается своей текущей силой;
- герой всегда сражается своей текущей силой с учётом всего своего снаряжения;
- угроза всегда сражается указанной на её карте силой;
- если бой идёт между игроками, обе стороны приносят боевые карты.

Если силы обеих сторон равны, исход боя ничейный: никто ничего не теряет и не получает. В противном случае исход зависит от обстоятельств боя.

Если вы напали **армией** на нейтральную станцию и победили **угрозу**, получите указанную на карте угрозы награду и право захватить эту станцию. Если вы проиграли, сила вашей армии уменьшается на 1 (но не ниже 1).

Если вы напали **героем** на нейтральную станцию и победили **угрозу**, получите указанную на карте угрозы награду и право захватить эту станцию. Если вы проиграли, герой ранен: переместите его фигурку на любую свою домашнюю станцию, где он проводит всю вашу следующую фазу действий героя.

Если вы напали **армией** на чужую станцию и победили **армию** соперника, он теряет эту станцию, а вы получаете право её захватить. Отказавшись от захвата, вы делаете станцию нейтральной. Если вы проиграли, сила вашей армии уменьшается на 1 (но не ниже 1).

Если вы напали **героем** на чужую станцию и победили **армию** соперника, он теряет эту станцию, а вы получаете право её захватить. Отказавшись от захвата, вы делаете станцию нейтральной. Если вы проиграли, герой ранен: он перемещается на любую вашу домашнюю станцию, где проводит всю вашу следующую фазу действий героя. Кроме того, победитель сбрасывает одну из ваших карт снаряжения по своему выбору.

Если на атакованной вами станции другого игрока находится его герой, он может отбиваться от вашей атаки героем, а не армией. На исход боя это не влияет. Вы не можете сами атаковать героя, который находится на своей станции: в этом случае вы атакуете станцию, а уже её владелец решает, подставить под удар героя или обойтись армией.

Если сражаются **герой** против **героя**, победитель может забрать себе одну из карт снаряжения побеждённого по своему выбору, а побеждённый герой ранен: он перемещается на любую домашнюю станцию своей фракции, где проводит всю свою следующую фазу действий героя.

Если вы напали **армией** на чужого **героя** и победили его, вы можете сбросить одну из его карт снаряжения по своему выбору. Кроме того, побеждённый герой ранен: он перемещается на любую домашнюю станцию своей фракции, где проводит всю свою следующую фазу действий героя. Если вы проиграли, сила вашей армии уменьшается на 1 (но не ниже 1).

Не забывайте, что нельзя атаковать героев, если они находятся на станции Ганзы или на станции своей фракции.

Если вы защищали **армией** или **героем** свою станцию от **угрозы** (например, в первой фазе раунда) и победили, получите указанную на карте угрозы награду. Если вы проиграли, потеряйте эту станцию.

Некоторые фракции позволяют своим героям или армиям выигрывать при ничейном исходе боя. Если две такие фракции встретятся в бою с ничейным исходом, и каждая должна будет победить, в итоге бой закончится вничью.

Например, герой Бауманского альянса (побеждает в ничьей) напал на станцию Бандитов (армия побеждает в ничьей, если защищается). Силы сторон равны, и вроде бы обе фракции должны победить — однако такое невозможно, поэтому стороны расходятся при своих.

БОЕВАЯ КОЛОДА

Если бой идёт между игроками, в нём применяется боевая колода. К силе каждой стороны прибавляется бонус от выбранной ею боевой карты. Делается это так.

Нападающий тщательно перемешивает все семь карт боевой колоды и втёмную сдаёт по одной карте себе и защищающемуся так, чтобы у обоих было по три карты. Последняя карта откладывается в сторону рубашкой вверх, она неизвестна обоим игрокам. Каждый игрок смотрит свои карты и выбирает из них одну, которую кладёт перед собой лицом вниз. Затем карты одновременно вскрываются, и указанные на них бонусы прибавляются к силе сторон.

Боевые карты делятся на три типа: атака, защита и манёвры. Некоторые карты защиты имеют бонус против карт атаки, и наоборот. Имейте это в виду, когда выбираете боевую карту.

Пример. Герой Четвёртого рейха нападает на станцию Арбатской конфедерации. Сила армии конфедератов равна 6, сила героя Рейха с учётом снаряжения равна 5. Арбатские выбрали боевую карту «Засада в туннелях», а Четвёртый рейх — «Контратаку». Армия получает +1 к силе, герой — +2 к силе. Теперь их силы равны, и бой заканчивается вничью.



Если бы герой выбрал боевую карту атаки, а не защиты, арбатские получили бы +3 к силе и победили.



Если бы конфедераты выбрали карту «Глухая оборона», они получили бы +0 к силе и проиграли.

