



ПРАВИЛА
ИГРЫ

СОДЕРЖАНИЕ

1. Введение
2. Режимы игры
3. Параметры юнита
4. Начало игры
5. Порядок хода
6. Боевая система
7. О механиках
8. Дополнительные советы
9. Жетоны юнитов. Русь
10. Жетоны юнитов. Китай
11. Жетоны юнитов. Южная Монголия
12. Жетоны юнитов. Северная Монголия
13. Игровое поле
14. Штрафные фишки
15. Фишки усиления

КОМПЛЕКТАЦИЯ

1. Игровое поле — 1шт
2. Правила игры — 1шт
3. Карты «Событие» — 24шт
4. Штрафные фишки — 60шт
5. Фишки усиления — 24шт
5. Мешочек — 5шт
6. Жетоны городов и столиц — 10шт
7. Жетоны юнитов — 48шт
8. Игральный кубик — 2шт
9. Игровые планшеты — 4шт

ИГРОВОЕ ПОЛЕ



ШТРАФНЫЕ ФИШКИ



Южная
Монголия

Китай

Русь

Северная
Монголия

ФИШКИ УСИЛЕНИЯ



Дорогие друзья! Мы постоянно работаем над улучшением нашей игры. Если у Вас возникнут вопросы, пожелания, советы по различным доработкам и дополнениям, то напишите в наше сообщество.



ВВЕДЕНИЕ

«Орда» — боевая стратегия для 2-4 игроков. Вы управляете одной из армий времен татаро-монгольского покорения народов, и Ваш народ стремится победить в этой схватке. Выберите одну из сторон:

- Китай и Русь — одна сторона конфликта.
- Южная и Северная Монголия — противоположная.

Устройство игрового поля:

- Поле состоит из гексов, где размещаются жетоны и разыгрываются действия.
- Жетоны бывают трех видов: боевые единицы (юниты), города, столицы.



Расположение выбранной вами армии фиксировано. У русской, китайской и двух монгольских войск свое место. Менять его не запрещено, но не рекомендуется.



Русь — синий гекс столицы.



Китай — красный гекс.



Северная Монголия — зеленый гекс.



Южная Монголия — желтый гекс.

РЕЖИМЫ ИГРЫ

Для всех игровых режимов есть единое правило. Если игроков 2, Русь или Китай стартуют на синем гексе столицы, а любая Монгольская армия — на желтом. Если игроков 4, они стартуют в соответствии с цветом, описанным в разделе «Введение».

В «Орде» — 3 режима игры:

1. «Схватка».

В этом режиме все игроки изначально получают 5 юнитов: лидер*, 2 боевых юнита на выбор, дальнобойный юнит, юнит поддержки. Юниты расставляются на соседние со столицей гексы и ближайшие к ним.

Цель режима: убить лидера врага и сжечь его столицу.

2. «Удержание границы».

В этом режиме изначально получают по 3 юнита - боевой, дальнобойный, лидер.

Обратите внимание на две цветные границы на поле боя. Для игры 1 на 1 используется красная линия, а для игры 2 на 2 — зеленая.



Цель режима:

а) Армии Монголии должны пересечь обозначенную на поле боя границу, перевести за нее 5 своих юнитов и продержат их на позициях в течение хода.

*б) Сторона Руси или Китая побеждает в том случае, если прошло 30 туров**, а Монголия так и не смогла пересечь границу. Вторым вариантом победы — оттеснение монголов к их столице с последующей ее осадой и уничтожением. Убивать лидера необязательно.*

*Подробнее о классах юнитов в разделе «Приложение».

**Подробнее в разделе «Начало игры и порядок хода».

3. «Завоевание».

В этом режиме задействуются темно-синие гексы с городами на стороне Руси и темно-красные гексы с городами на стороне Китая. В них располагаются жетоны городов. Их будут уничтожать армии Монголии по правилам **осады***. Вместо одного из городов можно разрушить вражескую столицу.

Игроки в режиме «Завоевание» начинают бой с 3-мя юнитами того же класса, что и при режиме «Удержание границы» — боевой, дальнбойный, лидер.



Цель режима:

- а) Монголия побеждает при уничтожении трех городов в игре 1 на 1 и шести городов соответственно в игре 2 на 2.*
- б) Русь и Китай побеждают в том случае, если смогут отбить и истощить резервы армии Монголии до того, как все города будут уничтожены.*

Важная особенность: юниты можно расположить в качестве гарнизона на жетоне города для его защиты. Гарнизонный отряд получает -1 к атаке, но +1 к защите. Пока не уничтожен гарнизон, осада не продолжается, город не несет ущерб.

*Подробнее о классах юнитов в разделе «О механиках».

ПАРАМЕТРЫ ЮНИТА

Каждый юнит в «Орде» наделен 5-ю базовыми параметрами: **здоровье, атака, защита, скорость, время призыва.**

У дальнбойных персонажей также присутствует шестой параметр — **дальность.**

Помимо базовых параметров, каждый юнит обладает уникальной чертой. Она может быть как пассивным свойством, так и альтернативной атакой.



Здоровье — Это количество здоровья Вашего юнита. Оно находится в диапазоне от 1 до 4. Если ваш юнит из-за вражеских атак потерял все здоровье, то он погибает, а жетон отправляется в стопку сброса.



Атака — определяет успешность удара по врагу. Чтобы нанести удар, Вы должны бросить кубик и суммировать его результат с атакой юнита на жетоне*. Если полученная сумма выше вражеской защиты, то Ваша атака отнимает 1 единицу здоровья у юнита противника.



Защита — нужна при обороне от вражеской атаки. Если сумма числа на кубике и защиты выше суммы вражеской атаки, то Ваш юнит не получит урона.



Скорость — определяет количество гексов, которое проходит юнит за один ход. Также, может быть учтена в броске кубика на отступление от вражеской атаки*.



Время призыва — определяет стартовое поле на индикаторе призыва при попытке вызвать юнит на поле боя. Если время призыва 3, то жетон юнита располагается на третьей клетке индикатора.

*Подробнее об отступлении, обороне и атаке в разделе «Боевая система».





Дальность — данный параметр встречается у дальнобойных персонажей. Определяет дистанцию выстрела (в гексах) у дальнобойных юнитов.

НАЧАЛО ИГРЫ

1. Выберите армию и расположите юниты на игровом поле в соответствующих углах. Все юниты вашего резерва, которые не будут на поле в начале битвы, должны располагаться на соответствующих слотах вашего планшета фракции.

2. Выбирайте из набора жетонов стартовые войска в зависимости от игрового режима*. Выкладывайте их на ближайшие к столице гексы.



3. Если гексов не хватает (например, в режиме «Схватка»), дополнительные юниты располагайте в следующем ряду гексов.

4. Затем возьмите карты «Событие», перемешайте и положите рядом с игровым полем рубашкой вверх.



* Подробнее в разделе «Режимы игры».

5. Соберите штрафные фишки, расположите рядом с полем боя. Они потребуются позже.

6. На следующем этапе оцените вражеские войска, их силу и продумайте стратегию дальнейших действий.

7. Сделайте Ваш ход.

Каждый ход, независимо от размера Вашей армии, дает Вам выбор 3-х юнитов, которыми Вы будете действовать.

Перемещение юнитов по карте обусловлено их параметром «скорость». Если она равна 1, юнит может перейти на любой свободный гекс вокруг него. При **скорости** 2 или 3 для перемещения доступны гексы, до которых можно добраться за количество шагов, равное 2 и 3. Юниты с высокой **скоростью** перешагивают друг через друга, способны занимать неожиданные позиции на пути врага, врваться в их строй или зажимать с флангов.

ПОРЯДОК ХОДА

Один раунд, в котором каждый игрок сделал свой ход, называется «тур». Сам ход совершается следующим образом:

1. **«Событие».** Первый игрок в туре вытягивает карту «Событие», зачитывает ее остальным игрокам, кладет рядом с полем боя. «Событие» действует на протяжении всего тура. Последний игрок в туре убирает карту с поля, отправляет ее в колоду сброса. Когда карты событий закончатся, первый игрок тура мешает их, формирует новую колоду и начинает брать карты из нее.



2. «Призыв». Игрок выбирает, какой юнит хочет призывать в свою армию, и располагает его на индикаторе **призыва** на планшете фракции. Он располагает свой жетон на том участке индикатора **призыва**, который соответствует параметру «Время призыва».

В начале каждого следующего хода игрок перемещает этот жетон на один участок с меньшей цифрой.

Если в начале хода жетон уже находится на участке №1, юнит снимается с индикатора и призывается в один из ближайших к столице гексов.

Одновременно игрок должен выбрать, кого призвать следующим.

Если столица окружена врагами, то допустимо призвать юнит на ее клетке, в центре поля

3. «Бой». Игрок выбирает первого из трех юнитов, которыми собирается ходить. Ход каждого юнита состоит из 2-х фаз — передвижение и ключевое действие.

Игрок перемещает юнит в зависимости от его скорости, а затем выбирает на соседнем гексе цель для **атаки** либо выполняет действие, зависящее от параметра юнита. Если это юнит дальнего боя, **атака** допустима на большее расстояние.

Обе фазы не являются обязательными. Можно занять определенную позицию или атаковать с места и не делать ход.

На любую вашу атаку противник выберет контрмеру — **оборона*** или **отступление***. Она не является его ходом.

Аналогично совершается ход вторым и третьим юнитом.

4. «Итоги». На этой стадии игрок формирует результаты сделанного хода. Если ваши юниты понесли урон или штрафы к характеристикам, положите на ярлыки соответствующих параметров **штрафные фишки** своей фракции.

Если была осада городов, у них заполняется шкала повреждения. Это делается также с помощью **штрафных фишек**.

Для обозначения усилений используйте **фишки усиления** из общего набора.



* Подробнее в разделе «Боевая система».

Когда итоги подведены, ход передается следующему игроку. Если игроков 4, они делятся на 2 команды. Стороны тех, кто делает ход, всегда чередуются. Порядок хода на поле боя будет идти зигзагом, например:

- Русь
- Северная Монголия
- Китай
- Южная Монголия

Если ход сделал последний игрок в туре, он убирает карту «Событие» и таким образом завершает тур.

Двум союзным фракциям НЕЛЬЗЯ ходить друг за другом. Это не позволяет допустить слишком большого преимущества при первом ходе. Игрок может согласовать план действий со своим союзником, но у противника остается шанс препятствовать их союзу.

БОЕВАЯ СИСТЕМА

Боевая система — ключевой элемент «Орды». Каждый бой в игре состоит из 2-х этапов:

1. «Атака».

Во время нее выбранный игроком юнит нападает на противника. Успешность действия определяется следующим образом: бросается кубик, выпавшее на нем число суммируется с параметром атаки у юнита.

2. «Контрмера».

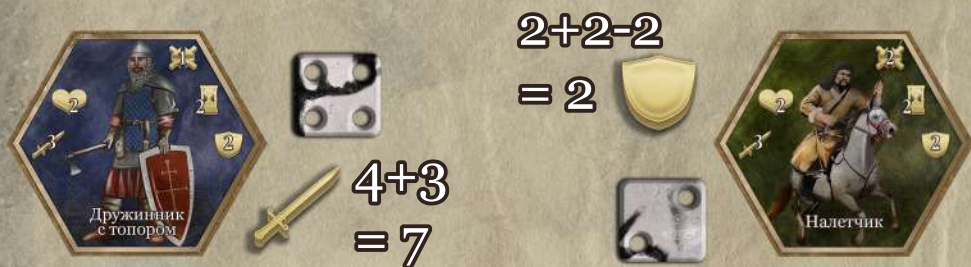
Это противодействие атаке вражеской армии. Контрмер может быть две: **оборона** и **отступление**.

Для **обороны** защищающийся игрок бросает кубик и суммирует результат броска с параметром **защиты** своего юнита. При успешной **обороне** юнит не получает урона от вражеской атаки.

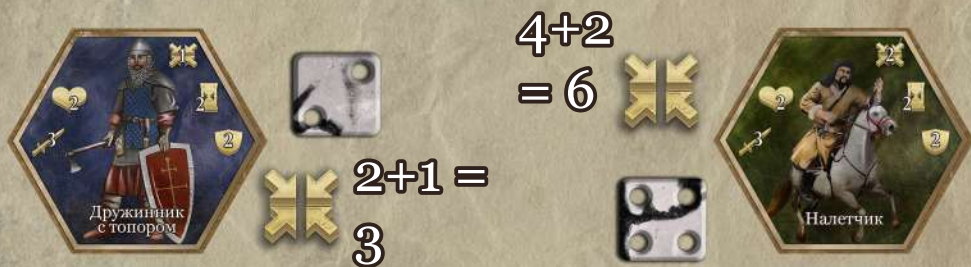
При выборе тактики **отступления** сравниваются параметры **скорости** атакующего и отступающего юнитов. После этого необходимо определить свободный соседний гекс для отступления. Помните, что отступление возможно только от атак ближнего боя!

Для большего понимания рассмотрим два примера:

*Пример 1. Дружинник с топором нападает на Налетчика Северной Монголии. Атакующий игрок бросает кубик, выпадает 4, **атака** Дружинника равна 3. Складываем, получаем сумму атаки 7. Обороняющийся игрок бросает кубик, выпадает 2. **Защита** налетчика тоже равна 2. При этом черта Дружинника снижает вражескую **защиту**. В результате Налетчику остается всего 2 очка обороны. Атака дружинника оказывается выше, поэтому он успешно отнимает одну единицу **здоровья**.*



*Пример 2. Другой вариант поворота событий с Дружинником и Налетчиком состоится в том случае, если Налетчик попытается отступить. Налетчик выбирает свободный гекс рядом с собой, даже если этот гекс является **зоной контроля*** вражеского юнита, бросает кубик на **отступление**. Выпадает 4, а **скорость** Налетчика — 2. Дружинник пытается догнать его. Бросок игрока дает 2, а **скорость** Дружинника равна 1, получается 6 против 3. Налетчик успешно отступает и не получает урона.*



*Подробнее в разделе «О механиках».

О МЕХАНИКАХ

1. Зона контроля

Своей зоной контроля обладают только юниты ближнего боя — это гексы вокруг их жетона, т.е. те, которые юнит может атаковать в свой ход. Если враг только входит в **зону контроля**, то не происходит ничего, игра продолжается по обычным правилам. Но если он попытается обойти Ваш юнит по гексам, которые вы могли бы атаковать, то он автоматически провоцирует атаку каждый шаг. Эти **атаки** работают по правилам обычного боя, но от них нельзя отступить — только защищаться. **Атаки**, спровоцированные ходами врага по **зоне контроля**, не тратят Ваших действий. Чтобы избежать попадания в зоны контроля, лучше обходить вражеских юнитов на расстоянии 1 гекса или более, а только потом вступать в бой.



Грамотная расстановка юнитов и их **зон контроля** — один из ключевых моментов стратегии, который ведет к победе в территориальной войне. Он особенно важен в режиме «Удержание границы»*.

2. Правило меньшинства

Если Ваш юнит окружен врагами, знайте: за каждого противника на соседних гексах больше одного он получает штраф к защите -1.

*Пример. **Защита** вашего дружинника равна 3. Его окружают 4 монгольских налетчика. Защита окруженного бойца снизится до нуля. Благодаря этой возможности игроки способны окружить особо опасных, даже легендарных юнитов врага, и избавиться от них.*

*Подробнее в разделе «Режимы игры».



3. Правила осады городов и столиц.

Для этого действия нужно подвести к выбранному пункту Ваш юнит и находиться на соседнем гексе. Со следующего хода город теряет одну единицу прочности за каждого врага у своих стен. Налетчики с длинными луками станут большим подспорьем в осаде.

Прочность городов не восстанавливается. В связи с этим предлагаются две тактики **осады**:

- короткие рейды с отступлением и перегруппировкой;
- разовая продолжительная осада.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СОВЕТЫ УЧАСТНИКАМ ИГРЫ «ОРДА»

1. Обращайте внимание на резерв Ваших юнитов. Он не бесконечен, не обновляется. Если Вы, не продумав стратегию и тактику, потеряете основную пехоту или отдадите юнитов поддержки на растерзание вражеской кавалерии, Ваши шансы на победу ощутимо снизятся.

2. Адаптируйтесь под действия врага. Полагайтесь не только на непосредственную атаку, но и на запугивание числом или силой своих воинов. Игровой кубик непредсказуем, но иногда один юнит и 2-3 его усиления способны выдержать схватку против 3-х противников одновременно.

3. Легенды и лидеры обладают особенно сильными чертами. Не бросайте их в бой в числе авангарда. Потеряв предводителей, воины теряют и веру в себя.

4. Не оставляйте столицу без присмотра. Разрабатывайте непредсказуемые тактики и стратегии. Экспериментируйте!

5. Если результат бросков кубика для пари из «Событий» оспаривается несколькими игроками, претенденты с лучшими результатами бросают кубик ещё раз. Любые внутриигровые разногласия вы можете решать аналогичным образом, но сперва убедитесь, что правила игры не описывают вашу проблему

6. Ограничения на количество используемых юнитов установлены для того, чтобы игрок, который ходит первым, не получил слишком большое преимущество. Перед каждым действием вам предстоит выбирать, кого отправить в бой, кем пожертвовать, кого защитить.

7. Выстраивайте юниты так, чтобы без боя противник не мог никакими путями добраться до Вашей столицы. Вынуждайте его нести потери, если он посчитает, что прорыв стоит того. Очень важно учитывать все параметры юнитов, которые указаны на их жетонах.

Правила и рекомендации помогут Вам влиться в «Орду», но в целом все зависит от ваших личных качеств и способностей полководца. Удачной игры и победы!





ПРИЛОЖЕНИЕ. ЖЕТОНЫ БОЕВЫХ ЮНИТОВ

РУСЬ

№	Персонаж	Жетон	Класс юнита	Черта	Количество жетонов
1	Дружинник с топором		Боевой	Топор: снижает защиту атакуемых врагов на 2 до конца вашего хода.	2
2	Дружинник с копьем		Боевой	Копье: отнимает 2 единицы здоровья при атаке на конных врагов.	2
3	Лучник		Дальнобойный	Прицельная стрельба: может сделать выстрел с дальностью 3 единицы, но -2 единицы к атаке .	2
4	Караван с провизией		Поддержка	Припасы: в качестве действия может восстановить 1 единицу здоровья юниту на соседней клетке.	1
5	Полевой кузнец		Поддержка	Ремонт доспехов: все союзные юниты на соседних клетках получают +1 единицу к защите .	1

6	Витязь		Особый	Разгон: отнимает 2 единицы здоровья , если наносит удар после передвижения.	1
7	Добрыня Никитич		Легенда	Богатырь: на этого юнита не действуют штрафы и ослабления (и он неуязвим для эффектов событий и ловушек).	1
8	Иван III		Лидер	Приказ князя: может усилить на +2 одну характеристику выбранного юнита на соседней клетке до конца хода (считается действием).	1
9	Змей Горыныч		Миф	Линейная атака: Атакует двух юнитов одновременно (перед собой или стоящих друг за другом на одной траектории).	1






ПРИЛОЖЕНИЕ. ЖЕТОНЫ БОЕВЫХ ЮНИТОВ

КИТАЙ

№	Персонаж	Жетон	Класс юнита	Черта	Количество жетонов
1	Пехотинец с мечом		Боевой	Древние техники: получает +1 к атаке против пеших юнитов.	2
2	Подрывник		Боевой	Порох в действии: может атаковать двух юнитов на соседних клетках.	2
3	Арбалетчик		Дальнобойный	Тяжёлые болты: выстрелы отбрасывают врагов на одну клетку назад; направление указывает стреляющий. Если отбрасывание невозможно, то арбалетчики получают +1 к атаке.	2
4	Мастер засад		Поддержка	Ловушки: создаёт ловушку в пустой клетке поля боя в радиусе 3 клеток от себя (отметьте жетоном). Юнит врага, пришедший на эту клетку, теряет 1 единицу здоровья.	1
5	Командир		Поддержка	Железная дисциплина: Пехота на соседних клетках получает +1 к защите.	1

6	Всадник с гуань дао		Особый	Натиск: от атаки этого юнита нельзя отступить, возможна только защита.	1
7	Воительница		Легенда	Пример для подражания: союзники на соседних клетках неуязвимы для любых ослаблений и штрафов, в том числе «событий».	1
8	Ваньянь Сюнь		Лидер	Личные лекари: может восстановить 1 единицу здоровья юниту в радиусе двух клеток.	1
9	Великий дракон		Миф	Скорость ветра: Вместо атаки можно использовать передвижение два раза за ход.	1





ПРИЛОЖЕНИЕ. ЖЕТОНЫ БОЕВЫХ ЮНИТОВ

ЮЖНАЯ МОНГОЛИЯ

№	Персонаж	Жетон	Класс юнита	Черта	Количество жетонов
1	Налётчик		Боевой	Яростный налёт: может сначала атаковать, а затем использовать передвижение и уйти.	2
2	Следопыт		Боевой	Преследование: лишает атакуемый юнит возможности пользоваться своей чертой на весь текущий ход даже в случае промаха.	2
3	Налётчик с коротким луком		Дальнобойный	Короткие луки: не обладает дальностью других стрелков, но может атаковать дважды за свой ход вместо фазы передвижения.	2
4	Старший конюх		Поддержка	Молодой табун: Все конные юниты на соседних клетках получают +1 к скорости в следующем ходу.	1
5	Мастер ядов		Поддержка	Подмешанные яды: если задействован во время хода, то может понизить защиту одного врага до 0. Дальность навыка: 3	1

6	Убийца		Особый	Изоляция: если вокруг цели нет союзников, то убийца получает ещё +1 к атаке.	1
7	Хутулун		Легенда	Перегруппировка: все союзники на соседних клетках могут отступать от вражеских атак без броска кубика.	1
8	Чингисхан		Лидер	Сила Золотой Орды: выбранный юнит в любой точке поля боя получает второй шанс на любой бросок кубика в ваш ход (атака или отступление).	1
9	Зелёный Аврага Могой		Миф	Расплавленные доспехи: Враги с защитой 2 или больше получают на 1 единицу урона больше.	1





ПРИЛОЖЕНИЕ. ЖЕТОНЫ БОЕВЫХ ЮНИТОВ

СЕВЕРНАЯ МОНГОЛИЯ

№	Персонаж	Жетон	Класс юнита	Черта	Количество жетонов
1	Налётчик		Боевой	Стремительный налёт: может сначала атаковать, а затем использовать передвижение и уйти.	2
2	Вор		Боевой	Кража: в свой ход может воспользоваться «чертой» любого юнита на поле боя. Навыки двух воров суммируются.	2
3	Налётчик с длинным луком		Дальнобойный	Зажигательные стрелы: если юнит участвует в осаде города, то отнимает на 1 единицу прочности больше, чем обычные воины.	2
4	Старший конох		Поддержка	Молодой табун: Все конные юниты на соседних клетках получают +1 к скорости в следующем ходу.	1
5	Сборщик дани		Поддержка	Дань для хана: пока живы Хан Батый и этот юнит, все вражеские отряды призываются на 1 ход дольше.	1

6	Лазутчик		Особый	Маскировка: не может быть атакован, пока сам не попытается атаковать. Может безопасно миновать зоны контроля , но получает урон от ловушек и атак по области.	1
7	Челубей		Легенда	Копьемом: лишает выбранного врага в радиусе 2 клеток всех бонусов к атаке .	1
8	Хан Батый		Лидер	Суровая муштра: появившись у столицы, новые юниты получают +1 к скорости , пока от неё не отойдут.	1
9	Серый Аврага Могой		Миф	Ледяное дыхание: Атакующие юниты врага теряют 1 единицу скорости на 1 ход (вплоть до 0).	1

