

КНИГА

Зовнішнього пілота (оператора)
безпілотних авіаційних комплексів



ВІДЕО-ПРАВИЛА

ЗМІСТ

Про що гра, умови програшу/виграшу	3
Ігрові ресурси	3
Приготування до гри	5
Процес гри	6
Картки Підтримки	8
Персонажі, Дрони	10
Бойовий виліт / Атака дроном	12
Визначення переможця	13
Правила для досвідчених гравців	14
Пояснення позначок (іконок)	15

Комплектація гри

4 планшети гравця



1 фішка Оперативного чергового, 1 кубик D6 та 4 дерев'яні маркери Логістики



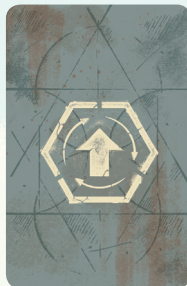
30 карток Персонажів



21 картка Дронів



35 карток Підтримки



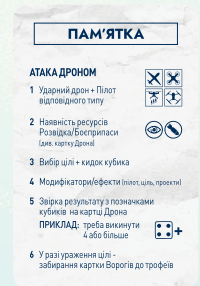
45 карток Загроз



1 картка Поразки



4 картки Пам'ятки



ПРО ЩО ГРА

Гравці набирають підрозділ, закупають дрони, розвивають технологічні проекти, намагаючись протриматись 4 раунди до ротації та вберегти своїх Персонажів.

Це кооперативна гра, де усі гравці можуть координувати свої дії, показувати свої картки, однак рішення кожен приймає самостійно.

МЕТА ГРИ — знищити якомога більше ворожих військ, не програвши.

УМОВИ ПОРАЗКИ:

Усі гравці програють, якщо в будь-який момент гри:

1. у будь-якого гравця є 4 поранені Персонажі або
2. в Окопі не залишилось Персонажів.

УМОВИ ВИГРАШУ:

1. **РОТАЦІЯ** — зіграти 4 раунди, не програвши або
2. **ТЕХНОЛОГІЇ** — активувати проекти загальною кількістю по 3 картки на гравця.

У грі є 4 типи колод:

ДРОНИ: розвідувальні та ударні БПЛА;

ПЕРСОНАЖІ: Пілоти та фахівці, з яких формується підрозділ (Екіпаж/Штаб, та Окоп);

ПІДТРИМКА: Проекти, Бонуси, Артилерія, Захист;

ЗАГРОЗИ: вороже військо та Халеми.

ІГРОВІ РЕСУРСИ: Логістика, Розвідка, Боєприпаси.



ЛОГІСТИКА (трек на планшеті) - своєрідна валюта в грі, саме за цей ресурс купуються дрони та картки Підтримки. Отримується:

- 1) з деяких карток Підтримки у фазі Управління;



- 2) через обмін трофеїв;



- 3) +1 за кожного Персонажа у Штабі у фазі Відновлення.



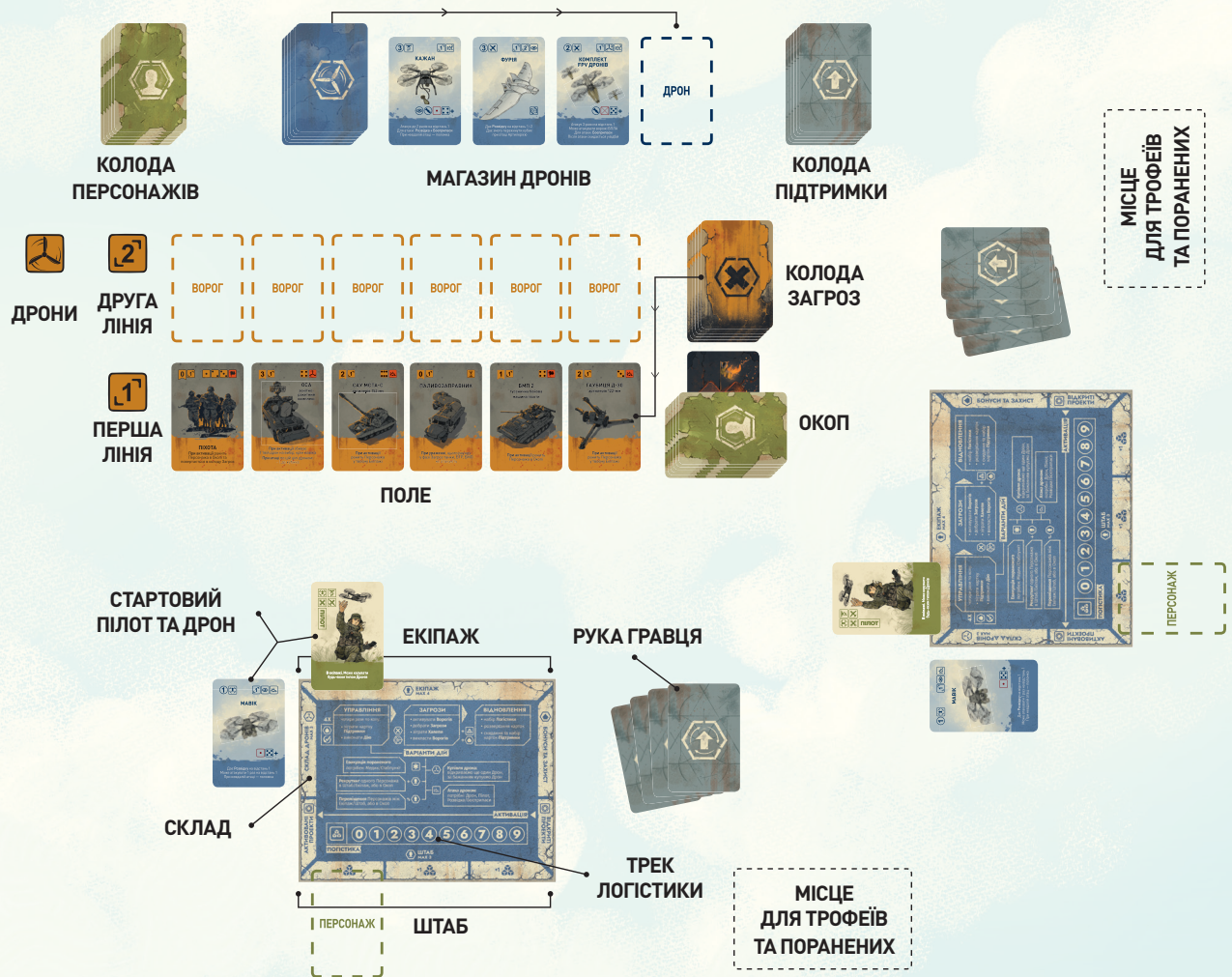
РОЗВІДКА. Необхідний ресурс для атаки як Артилерією з карток Підтримки, так і дронами. Отримується розвідувальними дронами та картками Підтримки.



БОЄПРИПАСИ. Ресурс, необхідний для атаки дронами, крім Мавіка. Отримується Сапером, Інженером або з карток Підтримки.

ДРОНОВОДИ

ПРИКЛАД СТАРТОВОГО РОЗКЛАДУ З ПЛАНШЕТАМИ ДВОХ ГРАВЦІВ



ПОЗНАЧКИ НА КАРТКАХ



ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Першому гравцю приготуватись: хто останнім тримав у руках справжній дрон, бере фішку першого гравця — Оперативного чергового. Або іншим способом визначте хто починає гру.

Для своєї першої гри приберіть з колоди Загроз усі картки з позначкою трикутника та роздайте кожному по 1 картці Пам'ятки.



1. КОЖЕН ГРАВЕЦЬ (див. іл. ст.4):

- розміщує перед собою планшет і виставляє маркер на трек Логістики на позначку 3, картку Мавіка на свій склад, картку універсального Пілота (іконки всіх типів дронів, див. іл. ст.4) в Екіпаж — верх планшета;
- бере випадкові 5 карток Підтримки, переглядає і скидає одну з них у відбій.



2. ОПЕРАТИВНИЙ ЧЕРГОВИЙ:

- ретельно перемішує всі колоди, викладає картку Поразки, а на неї долілиць по 3 випадково обраних Персонажа за кожного гравця. Це - спільний для всіх Окоп;
- в центрі столу розміщує 3 картки дронів горілиць. Це Магазин дронів;
- в центрі поля викладає горілиць по 3 картки ворожих військ з позначкою відстані 1 за кожного гравця.



Усі інші картки окремо по колодах перемішують та кладуть сорочками догори на стіл.

Оперативний черговий ходить першим.

! При старті гри викладаємо на поле картки ворогів лише з позначкою відстані один. Халепи, картки з позначкою відстані два та ворожі дрони замішуються назад у колоду Загроз.



ПРОЦЕС ГРИ

Гра триває 4 раунди. Кожен раунд має три фази: (див. підказку на Планшеті).

1. ФАЗА УПРАВЛІННЯ

Кожен гравець що починає хід, обов'язково грає, або скидає з руки у відбій одну зі своїх карток Підтримки (див. ст. 8) та виконує одну Дію на вибір:

1.1. РЕКРУТИНГ — взяти двох Персонажів з колоди та покласти одного з них у свій Екіпаж (А) / Штаб (Б), або в Окоп (В). Іншого скинути під низ колоди Персонажів;

! Гравець не може мати двох однакових Персонажів.

1.2. ПЕРЕМІЩЕННЯ Персонажів між своїм Штабом / Екіпажем чи в Окоп (але не з Окопу);

1.3. ЕВАКУАЦІЯ — скинути картку пораненого Персонажа в низ колоди (треба мати Медика чи активований Проект Стабпункт);

1.4. КУПІВЛЯ ДРОНА з відкритих карток магазину за Логістику (див. ст. 10);

1.5. БОЙОВИЙ ВИЛІТ — атакувати ударним дроном, за умови наявності відповідного Пілота та Розвідки / Боєприпасів (див. ст. 12).

Після цього хід переходить до наступного гравця і так триває чотири рази по колу, поки на руках у гравців не закінчатся картки Підтримки.

Коли у гравців на руках закінчились картки Підтримки - починається фаза **ЗАГРОЗ**.



1.1 Рекрутинг. У Штабі максимум 3 Персонажі, в Екіпажі до 4.

1.3 Для Евакуації потрібно мати Медика (А) в своєму Екіпажі, або активований Проект Стабпункт (Б)





2) 1.4 Купівля дрона. Обов'язково відкрити ще один дрон, тоді вирішувати купувати чи передати хід



2. ФАЗА ЗАГРОЗ

Оборона - кожен гравець 1 раз кидає кубик, виконує опис на всіх картках Ворогів, які мають таке саме значення, як і результат кубика.

Якщо є поранені, кладе їх з Окопу/Екіпажу долілиць поруч свого планшета і перевіряє умову поразки (4 поранених в одного гравця чи пустий Окуп).

Дрони, збиті у фазі Загроз, скидаються у відбій.

Коли всі зіграли оборону, Оперативний черговий добирає по 3 картки Загроз на кожного гравця. Халепи роздає по колу, починаючи з себе, а картки Ворогів докладає на поле.

Фішка Оперативного чергового передається гравцю ліворуч — він починатиме наступний раунд.

3. ФАЗА ВІДНОВЛЕННЯ

Гравці скидають викладені картки РЕБ, Бліндаж (якщо є).

Набирають з колоди по 5 карток Підтримки на руку, 1 з яких скидають у відбій.

Отримують +1 Логістики за кожного свого Персонажа у Штабі.

Якщо використовували Ефекти карток з описом «раз за раунд» - розвертають їх горілиць. Так - відновлюється можливість використовувати Ефекти (див. ст. 8).

Після цього починається **ФАЗА УПРАВЛІННЯ** наступного Раунду.



В будь-який момент гри гравець може не витрачаючи **ДІЮ**:

1. ВИКОРИСТАТИ ЕФЕКТ карток Персонажів чи Активованих Проектів так, як це вказано на картці. Використавши ефект з описом “раз за раунд”, картку розвертають долілиць;

2. ОБМІНЯТИ ТРОФЕЙ - одну з уражених гравцем карток Ворогів скинути у відбій щоб отримати:

+1 до Логістики
за картку з



+2 до Логістики
за картку



УВАГА! За один раунд кожен гравець може обміняти лише один свій трофей.

3. АКТИВУВАТИ ВІДКРИТИЙ ПРОЕКТ (див. картки Підтримки), щоб застосовувати Ефект, описаний на картці Проекту.



КАРТКИ ПІДТРИМКИ. Щоб зіграти картку Підтримки з руки, гравець сплачує (див. Логістика) вартість, зазначену в лівому верхньому кутку картки. Деякі картки, наприклад Бонуси, мають вартість “0”, тобто безплатні.

Якщо гравець не може оплатити, чи не хоче застосувати жодну з наявних карток Підтримки, то скидає одну картку Підтримки у відбій. Вважається, що картка зіграна без описаного на ній ефекту.

КАРТКИ БОНУСІВ при розігравші дають описаний Ефект і скидаються у відбій в кінці цього ж ходу.

КАРТКИ АРТИЛЕРІЇ дають змогу атакувати не залежно від дронів, не витрачаючи Дію, але потребують Розвідки на відповідну відстань.

Результат атаки визначається кидком кубика - потрібно викинути не менше позначки на картці. Після атаки картка Артилерії скидається у відбій. Якщо ціль була уражена - забирається до трофеїв.

КАРТКИ ЗАХИСТУ (Бліндаж та РЕБ) при розігравші викладаються праворуч Планшета вгорі та захищають гравця від певних загроз до кінця раунду (див. опис на картках). Одночасно гравець не може мати дві однакові картки захисту.

У фазі **ВІДНОВЛЕННЯ** такі картки скидаються у відбій, навіть якщо не були використані.



КОЛОДА ПЕРСОНАЖІВ



АКТИВАЦІЯ ПРОЕКТУ

КАРТКИ ПРОЕКТІВ потребують оплати, тоді викладаються праворуч Планшета. Це Відкриті Проекти.

Відкриті Проекти не скидаються у відбій у кінці раунду, але й не дають змоги використовувати властивість Проекту, поки Проект не активують.

Щоб Активувати Проект, гравець скидає зі свого Екіпажу / Штабу в низ колоди Персонажів, вказаних на картці Проекту.

Активовані Проекти перекладають з правої сторони планшета на ліву. Тоді можна використовувати описаний на Проекті Ефект (див. іл).

УВАГА!

Активація не є Дією і зробити це можна в будь-який момент гри.

Активація Проектів є одним з варіантів гри - потрібно активувати Проекти у кількості по 3 на кожного гравця.

При цьому важлива сумарна кількість активованих Проектів, а не 3 Проекти кожним гравцем.

Якщо на початку раунду колода Підтримки вичерпана, сформуєте нову колоду Підтримки з відбою, ретельно перетасувавши картки.



ПЕРСОНАЖІ. Персонажі мають різні Ефекти та Здібності, залежно від розміщення.

Наприклад, Психолог лише у Штабі при **РЕКРУТИНГУ** дає змогу обирати одну з чотирьох карток, замість двох. А Пілот може керувати дроном лише знаходячись в Екіпажі, хоч за будь-кого з них в Штабі в кінці ходу отримуємо +1 Логістики.

Інженер у Екіпажі дає ресурс Боєприпаси, а в Штабі - змогу поремонтувати дрон.

Гравці **РЕКРУТИНГОМ** та **ПЕРЕМІЩЕННЯМ**, залежно від своїх задумів, розміщують Персонажів у Штабі / Екіпажі, чи в Окоп. Потрібно пильнувати, щоб Окоп не став пустим та щоб у жодного гравця не було 4 поранених. Будь яка з цих умов одразу призводить до поразки.

УВАГА! Одночасно за одну Дію можна перемістити скільки завгодно Персонажів, але забирати Персонажів з Окопу Дією **ПЕРЕМІЩЕННЯ** не можна. Це можливо лише картокою Підтримки «Наказ на переведення».

ЕВАКУАЦІЯ — скидування свого пораненого Персонажа в колоду можлива — як Дія лише якщо гравець має активований Проект Стабпункт або Медика в Екіпажі.

Самі собою картки Медик й Стабпункт, теж дозволяють скидати картку пораненого, але завдяки Евакуації є змога опрацювати більше поранених.



ДРОНИ. У Дії **КУПІВЛЯ ДРОНА** гравець обов'язково викладає ще одну картку дрона в Магазин, цим самим збільшуючи вибір дронів.

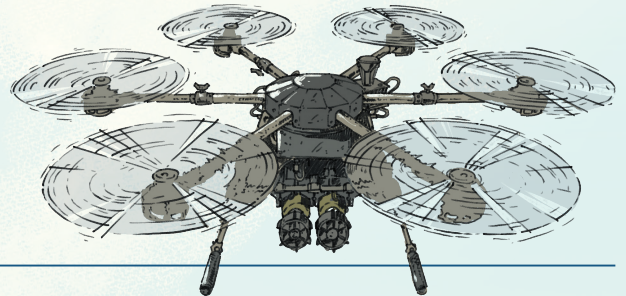
Тоді:

- якщо не може/не хоче купувати, передає хід наступному гравцеві, або
- обирає дрон серед відкритих у Магазині, оплачує Логістикою і перекладає на свій Склад. На місце придбаного дрона викладає горілиць ще одну картку.

! Кожен гравець може мати на своєму Складі не більше 3 дронів одночасно. Якщо при купівлі у гравця вже є 3 дрони на Складі, мусить скинути 1 дрон у відбій.

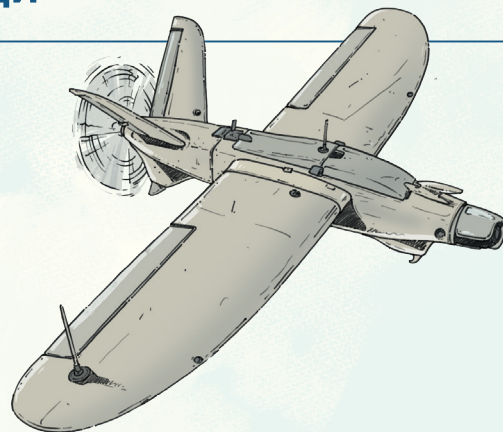
Дрони для оперування (атака чи розвідка) потребують Пілота відповідного типу в Екіпажі. Будь-який Пілот може керувати Мавіком. Мавік може розвідувати і атакувати.

Для купівлі дрона наявність Пілота не обов'язкова.





Мавік чи Валькірія дають розвідку на відстань 1, а Фурія чи активований Проект «Дельта» - на відстань до 2.



Картка Підтримки «Контрбатарейна розвідка» - замінює ресурс Розвідки, але лише якщо ціллює Артилерія, РСЗВ чи ТОС ворога.



Дрони-камікадзе не потребують ресурс Розвідка, лише Боєприпаси

УВАГА!

Політ розвідувального дрона в грі не відіграється.

Наявність такого дрона та відповідного Пілота в Екіпажі автоматично дає гравцю ресурс Розвідки на відповідну відстань.

Якщо для атаки потрібно Розвідку на відстань 2, а в гравця є лише Розвідка на 1, цього для атаки на відстань 2 недостатньо.

Поламаний дрон можна відремонтувати Персонажами та Проектами.

Дрони, збиті у фазі Загроз, скидаються у відбій.

Деякі дрони можуть коригувати Артилерію - змога перекинути кубик при атаці картками Підтримки.

Бойовий виліт — це сукупність від 1 до 3 атак дрона, залежно від конкретної картки.

БОЙОВИЙ ВИЛІТ, АТАКА ДРОНОМ

Бойовий виліт, в залежності від дрона - це від однієї до трьох атак за один хід. Кількість атак за хід вказана у правому верхньому кутку картки дрона (див. іл.).

Для атаки дроном, потрібно мати ударний Дрон на своєму Складі, Пілота відповідного типу в Екіпажі та Розвідку / Боєприпаси, вказані на картці Дрона.

За один хід можна здійснювати атаки лише одним дроном, навіть якщо у гравця дронів декілька.

АТАКА ДРОНОМ ВІДІГРАЄТЬСЯ ТАК:

1. Обираємо дрон, перевіряємо наявність відповідного Пілота в Екіпажі, наявність ресурсів вказані на картці дрона;
2. Обираємо ціль - відкриту картку Ворогів та читаємо опис на такій картці, кидаємо кубик;
3. До результату кубика, додаємо штрафи/плюси, якщо такі є (плюси дають Пілоти та Проекти, а штрафи - деякі картки Ворогів);
4. Якщо сумарний результат рівний/більший за позначку на картці дрона - ціль уражена. Картку Ворога гравець забирає собі - це його трофей.

● Якщо результат атаки рівний позначці червоним кубиком на багаторазових дронах, повертаємо картку дрона долілиць. Цей дрон пошкоджено.



ПРИКЛАД

У гравця є картка Комплект FPV дронів + Пілот FPV. Боєприпаси є завдяки Інженеру в Екіпажі.

Ресурс Розвідка для цього дрона не потрібен, адже FPV можуть самостійно шукати ціль.

Здійснюємо Бойовий виліт, щоб Атакувати танк. Кидаємо кубик.

Викинули 5, броня танка дає штраф до кубика -1, Пілот FPV дає +1. Але поруч на полі є РЕБ, який додає штраф -1. У сумі 4, отже, промах.



Комплект FPV має три атаки, тож атакуємо другий раз, знову промах, залишається ще 1 спроба.



Викинути на кубіку 6 доволі складно, тому використаєм активований Проект «модуль ШІ».

Кидати кубик не потрібно, бо «гарантовано вражає ціль» (див. опис на картці). Картку Проекту перевертаємо долілиць, бо її Ефект використано.

Танк стає трофеєм гравця. Дрон скидаємо у відбій, бо FPV - це дрон-камікадзе.

Отримуємо +1 Логістики, бо в Екіпажі є Блогер (мабуть "відосик" сподобався підписникам, що регулярно донатять на дрони).

ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРЕМОЖЦЯ



Якщо гравці не програли (є хоч 1 Персонаж в Окопі та в кожного гравця менше 4 не евакуйованих поранених), то підраховують переможні бали у такому порядку:

1. сума чисел на прапорцях трофеїв - карток уражених гравцем ворогів, які не обміняно на Логістику;
2. сума вартості всіх Активованих гравцем Проектів;
3. мінус по 3 бали за кожного пораненого не евакуйованого Персонажа в гравця.

Перемагає гравець, що набрав найбільше балів. У випадку рівної кількості балів, переможець визначається за найбільшою кількістю Персонажів на Планшеті на момент закінчення гри.

ПРАВИЛА ДЛЯ ДОСВІДЧЕНИХ ГРАВЦІВ (НА ВИБІР):

Затягнута ротація — гра триває не 4 раунди, а 6 (або ж за домовленістю гравців).

Випадковий старт — на початку гри гравці обирають випадковим чином будь-якого Персонажа та Дрон. З ними починають гру.

Туман війни — змініть порядок виконання фази Загроз. Спершу викладаються нові картки Загроз, і тільки після цього кожен гравець по черзі кидає кубик на активацію ворогів.

Орда — у фазі Загроз викладайте по чотири картки Загроз на гравця.

ISTAR — картки Підтримки добирають драфтом*.

**Пояснення: після роздачі карток кожен гравець вибирає одну картку з п'яти й лишає її собі, а інші чотири передає гравцю ліворуч. Далі - бере чотири картки в гравця праворуч і знову вибирає одну, три передає гравцю ліворуч. Так само гравці обирають собі одну з трьох карт, опісля з двох, а останню картку скидають у відбій.*

ВІДЕО-ПРАВИЛА



ДРОНОВОДИ



Тип дронів (FPV, Мавік, Крило, Мультиротор)



Відстань 1, Відстань 2



Вартість дрона чи картки Підтримки



Потрібно ресурс (Розвідка, Боеприпаси)



Дає ресурс (Розвідка, Боеприпаси)



Дає ресурс Логістика за певних умов



Атака по наземній цілі Ворогів до 2 разів



Атака по Ворожих дронах 1 раз



Для ураження, сумарний результат 4 чи більше



При результаті 1 - Поломка дрона



Дрон - камікадзе



Перекинути кубик при атаці картками Артилерії



Проект, потреба активації перед застосуванням



Додаткова Дія / оперування Персонажами



Вибір з 4 карток замість 2 при Рекрутингу



Евакуація як Ефект та як Дія



Ефект - ремонт Дрона



Ефект - більше Логістики за трофей



Колоди



Відстань 1, Відстань 2



Переможні бали / трофей



Ворожий Дрон



Результат кубика у фазі
Загроз, що активує картку
з таким значенням



Деактивація частини
ворожих карток на
наступний раунд



Штраф до атаки дроном
(від результату кубика)



Ураження Персонажів
у Окопі, у Екіпажі



Ураження або негативний
ефект на дрони гравця



Ураження або негативний
ефект на дрони типу Крило



Постійний негативний
ефект, навіть якщо ця картка
Ворога не активована /не
атакується



Автор ідеї, ігротехнік, керівник проекту:
Андрій Мочурад

Команда проекту:
Остап Андрійчак, Антон Смілевський

Дизайн, верстка: **Євгеній Карандаш**

Стилістика, ілюстрації, кольористика:
Катерина Сухецька

Ілюстрації: **Таїс Ястремська**

Присвячується світлій пам'яті
Дениса Карабаня та інших побратимів

Подяка за допомогу в тестуванні і створенні:
**Юрію Дворнику, Левові Лукомському,
Богданові Лабі, Тарасу Крапличу,
Андрієві Біганському, Богданові Кордобі**



**Розроблено та
виготовлено
в Україні**



**Студія
Ігролад**

**Розробка та виготовлення
українських ігор зі змістом**

Створення ігор під ключ

www.igrolad.games

