

«Война — слишком серьёзное дело,  
чтобы доверять её военным»

*Жорж Клемансо*

«Давайте доверим  
её игрушкам!»

*Кряква, утка-викинг*

# БИТВА ИГРУШЕК

## ИГРА ПАОЛО МОРИ И АЛЕССАНДРО ЦУККИНИ

Битва игрушек разгорается на суше и на море,  
в облаках и в космосе! Войска нуждаются в вас!

Управляйте своими воинами и применяйте их эффекты, чтобы получить преимущество над противником.  
Ваша задача — захватить вражеский штаб или получить как можно больше наград за контроль территорий.  
Готовьтесь к яростной схватке!

## Состав игры



48 жетонов воинов



4 планшета поля  
(8 полей боя)



16 фишек наград



2 подставки  
для жетонов



2 органайзера



памятка игрока



Чтобы учесть все виды дальтонизма, синие и красные жетоны воинов и символы целей на полях сделаны различными по форме. На обратной стороне жетонов также указан особый символ.



Синий



Красный



# Подготовка к игре

- 1** Выберите 1 из 8 **полей боя**.  
*Внимание:* в первой партии рекомендуем использовать «Двор замка» (изображён ниже).  
Положите поле боя между собой и противником так, чтобы перед каждым из вас был один из символов:  .  
Символ отражает цвет ваших воинов и показывает необходимое для победы количество наград.
- 2** Поместите 1 **фишку награды** на каждую точку поля с . Уберите оставшиеся награды в коробку.
- 3** Каждый игрок берёт **подставку для жетонов**.
- 4** Каждый игрок перемешивает **жетоны воинов** своего цвета лицевой стороной вниз. Это его **запас**.
- 5** Каждый игрок убирает **4 случайных жетона воинов** из своего запаса в коробку. Они не используются в этой партии.
- 6** Случайным образом выберите первого игрока. Он берёт **3 воинов** из своего запаса и помещает их на подставку. Второй участник помещает на подставку **4 воинов**.
- 7** Оставьте место для **сброса** рядом с полем боя.  
*Внимание:* в первых партиях рекомендуем использовать **памятку игрока** (в ней описаны все типы воинов и полей боя).



## СТРУКТУРА ПОЛЯ БОЯ:

- А** Штаб.      **В** База.      **Д** Дорога.  
**Б** Цель по наградам.      **Г** Особая база.

Игра состоит из нескольких ходов и заканчивается в 1 из 3 случаев: когда один из игроков захватывает штаб противника; когда кто-либо выполняет цель по наградам или больше не может выполнять действия.

**Важно:** в правилах и памятке игрока термин «база» относится и к особым базам. Штаб не считается базой.

## ВОИН

У каждого жетона воина 3 копии.

Сила воина варьируется от 1 до 7, также воин может быть джокером (♣).

У большинства воинов есть особый эффект.



## Структура хода

Начиная с первого игрока, участники ходят по очереди и выполняют **одно из двух действий**, пока партия не завершится:

### ВЗЯТЬ 2 ВОИНОВ

Возьмите 2 любых воинов из своего запаса и поместите их на подставку.

На подставке может быть **не более 8 воинов**. Если у вас уже 8 воинов, вы не можете выполнить это действие.

**Внимание:** если в вашем запасе 1 воин или на вашей подставке осталось 1 место, вы можете выполнить это действие, взяв только 1 воина.

### ВЫСТАВИТЬ 1 ВОИНА НА ПОЛЕ БОЯ

Выберите 1 из воинов на вашей подставке и поместите его в ячейку поля боя, следуя **правилам размещения** (см. с. 4). Эта ячейка считается занятой вами.

Примените эффект воина (если есть), **затем**, если это особая база, примените эффект базы (см. памятку игрока).

**Внимание:** рекомендуем не использовать эффекты особых баз в первых партиях. Считайте их обычными базами.

# Правила размещения

Выполняя действие **ВЫСТАВИТЬ 1 ВОИНА НА ПОЛЕ БОЯ** //, учитывайте 2 правила, описанные ниже.

## ► ДОСТУПНЫЕ ЯЧЕЙКИ

Воинов можно размещать в следующих ячейках:

- ◆ пустая база;
- ◆ база, занятая **любым** вашим воином;
- ◆ база, занятая воином противника, сила которого **строго меньше** силы вашего воина;
- ◆ штаб вашего противника (в свой штаб воинов выставлять нельзя).

Выставляя воина на занятую базу, помещайте его жетон поверх прочих жетонов в этой ячейке.

Количество воинов на одной базе не ограничено, но **занимает базу только ОТКРЫТЫЙ** (верхний в стопке) **ВОИН**.

Просматривать жетоны воинов в стопке можно, но нельзя менять их порядок.

**Внимание:** рекомендуем выкладывать жетоны воинов так, чтобы значение их силы было обращено к противнику.

## ► СВЯЗЬ СО ШТАБОМ

Воина можно выставить только в ячейку поля, **связанную с вашим штабом**. То есть от вашего штаба к ячейке, в которую вы хотите выставить воина, должна вести **непрерывная дорога**, проходящая только через **занятые вами базы**.

**Важно:** пустые или занятые противником базы разрывают связь с вашим штабом.

### **Пример.**

Ваш штаб **1** связан с базой **3**, потому что их соединяет дорога **А**, проходящая через занятую вами базу **2**. Следовательно, вы можете выставить воина в ячейку с этой базой.

Однако ваш штаб **1** **не связан** с базой **5**, потому что на ведущей к ней дороге **Б** находится база **4**, занятая **вашим противником**. Следовательно, вы не можете выставить воина в ячейку с этой базой.



# Контроль над регионом

## РЕГИОН



Регион — это закрытая область, окружённая дорогами и базами.

За контроль над регионами вы получаете награды.

**Заняв все базы**, окружающие регион, вы немедленно получаете контроль над ним.

Возьмите **все награды**, лежащие в центре этого региона, и положите их рядом со своей подставкой, чтобы противник их видел. Они останутся у вас до конца партии, даже если вы потеряете контроль над регионом.

### Внимание:

- ◆ В один ход можно получить контроль над несколькими регионами.
- ◆ Получив контроль над регионом, в котором нет наград, вы не получаете награду.

### Пример.

Выставляя воина **1**, вы «закрываете» воина противника и занимаете все базы в регионе.

Вы получаете 3 награды **2**, лежащие в центре этого региона, и кладёте их рядом со своей подставкой. Так вы становитесь на шаг ближе к победе по количеству наград.



# Конец игры

Игра немедленно заканчивается, когда происходит следующее:

## ЗАХВАТ ВРАЖЕСКОГО ШТАБА

Выставив своего воина на штаб противника, вы немедленно побеждаете в игре.

**Внимание:** если на поле боя у противника есть несколько штабов, для победы вам достаточно захватить только один.

### ВНЕШНИЙ ВИД ШТАБОВ НА РАЗНЫХ ПОЛЯХ БОЯ:



Двор  
за́мка



Тропический  
бассейн



Воздушный  
за́мок



Вулкан  
в джунглях



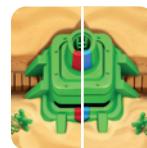
Прóклятое  
кладбище



Карибское  
море



Объект  
МКС



Линия  
фронта

## ВЫПОЛНЕНИЕ ЦЕЛИ ПО НАГРАДАМ



Если вы получили **столько наград**, сколько указано в цели поля боя, вы немедленно побеждаете в игре.

Игра также заканчивается, если участник не может взять или выставить воина. В таком случае сравните количество наград. Побеждает тот игрок, у которого их больше.

В случае ничьей проигрывает тот участник, из-за которого закончилась партия.

Разработчики: **Паоло Мори и Алессандро Цуккини.**

Художник: **Поль Мафайон.**

Авторы и благодарности: [www.rprod.com/en/toy-battle/credits](http://www.rprod.com/en/toy-battle/credits)

© REPOS PRODUCTION 2025. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium • [www.rprod.com](http://www.rprod.com)

Данный материал предназначен для развлекательных целей.

