



# ВОЙНА МИРОВ

НОВАЯ УГРОЗА

ПРАВИЛА ИГРЫ



# ВОЙНА МИРОВ

---

## НОВАЯ УГРОЗА



«Война миров: Новая угроза» - это асимметричная колодостроительная игра с полем для двух игроков в возрасте от 12 лет.

Действие игры разворачивается через несколько лет после событий, описанных в известном романе Герберта Уэллса «Война миров».

Инопланетная экспансия повторяется, но в этот раз марсиане прибывают на гигантском космическом корабле, который приземляется в одном из отдалённых районов Шотландии.

В процессе игры один из игроков займёт место командующего армии инопланетных захватчиков, а его оппоненту предстоит возглавить силы самообороны Великобритании.



# ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

11 Жетонов построек Людей



30 Маркеров населения  
Великобритании



2 Картонные фигурки  
Флота Людей



3 Картонные фигурки Армии Людей



35 карт Людей



1 Игровое поле



10 Пластиковых подставок



13 Жетонов построек и  
воздействий  
Инопланетян



1 Маркер повреждений  
Инопланетян



2 Картонные фигурки НЛО



3 Картонные фигурки Треножников




35 карт Инопланетян



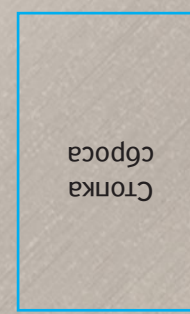




## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Игроки любым удобным способом выбирают сторону (Люди или Инопланетяне) и забирают себе карты, жетоны, маркеры и картонные фигурки выбранной ими стороны.
2. Разложите игровое поле в центре стола.
3. Выложите на игровое поле по 3 маркера населения Великобритании в каждый сухопутный регион, отмеченный символом .
4. Выложите на игровое поле жетон постройки инопланетян «Корабль вторжения» в сухопутный регион с изображением корабля вторжения.
5. Выставьте на игровое поле одну картонную фигурку «Треножника» и одну картонную фигурку «НЛО» в сухопутный регион с жетоном «Корабль вторжения».
6. Установите маркер повреждений инопланетян на деление «0» счётчика повреждений.







7. Каждый игрок находит в картах выбранной им стороны 10 стартовых карт, отмеченных логотипом в верхнем правом углу  и , перемешивает их и кладёт рядом с собой рубашкой вверх, формируя колоду «Добора».

8. Каждый игрок перемешивает свои оставшиеся карты и также кладёт их рядом с собой рубашкой вверх, формируя колоду «Предложений».

9. Игроки выкладывают из своих колод «Предложений» 5 карт рубашкой вниз, формируя перед собой «Ряд предложений».

10. Игроки берут в руку по 5 карт из своей «Колоды Добора».

11. Каждый игрок определяет рядом с собой место под стопку «Сброса».

12. Игрок, выбравший сторону инопланетян, начинает игру.



## Определения

- «Колода Добора» - это колода карт, из которой игрок набирает карты в свою руку.
  - «Стопка Сброса» - это стопка карт, состоящая из карт, разыгранных игроком.
  - «Колода Предложений» - это колода карт, из которой игрок берёт карты для создания и пополнения своего ряда предложений.
  - «Ряд Предложений» - это ряд из 5 карт, выложенных перед игроком рубашкой вниз.
  - «Игровое поле» - это карта местности, разделенная на 15 сухопутных и 6 морских регионов, в которых будет происходить противостояние сил игроков.
  - «Прилегающие регионы» - это регионы на карте, разделенные общей границей.
- В случае, если регионы соприкасаются углами и не имеют общей границы, они не считаются прилегающими.
- «Враждебный регион» - это регион, в котором присутствуют Войска или Постройки инопланетян.
  - «Корабль вторжения» - это гигантский базовый корабль инопланетян.

## Цель игры

*В «Войне миров» каждая сторона конфликта преследует свою цель.*

Целью Инопланетян является полное уничтожение населения Великобритании.

Для победы в игре игроку, выбравшему сторону Инопланетян, необходимо убрать с игрового поля все маркеры населения Великобритании.

Целью Людей является нанесение достаточного количества урона армии вторжения.

Для победы в игре игроку, выбравшему сторону Людей, необходимо нанести 30 повреждений армии вторжения инопланетян.

## Ход игры

**Игроки ходят по очереди, начиная с игрока, выбравшего сторону Инопланетян.**

- В свой ход игрок разыгрывает карты из руки и выполняет по своему выбору действия, указанные на них.
- Каждый свой ход игрок начинает с 5 картами на руке.
- Во время своего хода игрок разыгрывает из своей руки все карты, если может.
- Разыгранные из руки карты попадают рубашкой вниз в стопку «Сброса».
- Карты, которые игрок не смог разыграть, также попадают рубашкой вниз в стопку «Сброса».
- В конце своего хода игрок добирает на руку из колоды «Добора» новые 5 карт.
- Если в колоде «Добора» заканчиваются карты, игрок перемешивает свою стопку «Сброса» и формирует из неё новую колоду «Добора».

**В любой момент игроки могут просматривать любые карты в стопках сброса и карты, вышедшие из игры!**



## Ряд предложений

В игре «Война миров. Новая угроза» Ряд предложений представляет из себя различные решения, предлагаемые вам, как командующему, вашими советниками. Например, эвакуировать население, призвать войска или возвести защитные сооружения. Любые принятые вами решения будут иметь свою цену в ресурсах.

- Во время своего хода игрок может приобретать в любом количестве карты из своего «Ряда предложений», оплачивая их стоимость, указанную в верхнем правом углу каждой карты.
- Приобретая карту из «Ряда предложений», игрок оплачивает её стоимость, разыгрывая из руки карты с необходимым количеством ресурсов.
- Игрок может использовать остаток и разделять ресурсы для приобретения других карт.
- Игрок распоряжается ресурсами до конца своего хода, ресурсы не накапливаются и не переносятся на следующий ход.
- Приобретённую карту игрок переносит в свою стопку «Сброса» рубашкой вниз (кроме карт построек), затем игрок добавляет новую карту из своей колоды «Предложений» в свой «Ряд предложений».
- Один раз в свой ход игрок может убрать любую карту из «Ряда предложений» и заменить ее верхней картой из своей колоды «Предложений». Заменяемую карту игрок переносит под низ своей колоды «Предложений».

Колода предложений



Ряд предложений



Стоимость

Приобретённая карта

Стопка сброса

### Оptionальное правило замены карты для опытных игроков:

Один раз в свой ход игрок может убрать любую карту из «Ряда предложений» и заменить ее верхней картой из своей колоды «Предложений». Заменяемую карту игрок сбрасывает из игры в коробку!



## Структура карт

- Каждая карта в игре (кроме 20 стартовых) имеет свою стоимость в ресурсах, указанную в верхнем правом углу карты.
- В нижней части каждой карты расположен информационный блок, в котором указываются возможные действия, получаемые ресурсы или эффекты, вступающие в силу после розыгрыша карты.
- Если в информационном блоке карты есть разделители между действиями, игрок может использовать только 1 действие этой карты на его выбор!



## Типы карт

В игре используется 3 типа карт.  
Тип карты обозначен символом в верхнем левом углу карты.

### Карты действий



### Карты построек



### Карты юнитов







## Карты действий



Карты действий позволяют выполнять операции, указанные на них. Разыгрывая эту карту, игрок выбирает действие, указанное на карте, и выполняет его.

### Пример 1

Игрок разыгрывает из руки 1 карту действий «Перемещение населения». Игрок выбирает 1-е из 3-х возможных действий этой карты («Переместить 1 единицу населения»). Игрок перемещает 1 любой маркер населения на игровом поле из 1 региона в любой прилегающий сухопутный регион. Разыгранная карта уходит в стопку сброса.

Стопка сброса



### Пример 2

Игрок разыгрывает из руки 1 карту действий «Жатва» (Harvest). Игрок выбирает 1-е из 3-х возможных действий этой карты («Уничтожить треножником 1 незащищенную единицу населения»). Игрок убирает с игрового поля 1 маркер населения из региона с фигуркой треножника и маркером населения. Разыгранная карта уходит в стопку сброса.

Стопка сброса





### Пример 3

Игрок разыгрывает из руки 2 карты действий «Жатва». На обеих картах игрок выбирает 2-е из 3-х действий («Переместить 1 треножник»). Игрок дважды перемещает фигурку треножника на игровом поле из 1 региона в любой прилегающий сухопутный регион. Разыгранные карты уходят в стопку сброса.



Стопка сброса



### Пример 4

Игрок разыгрывает из руки 2 карты действий «Перемещение населения». На 1-й карте игрок выбирает действие («Получить 1 монету»), а на 2-й карте игрок выбирает действие («Получить 2 монеты и удалить карту из игры»). В результате розыгрыша этих карт игрок получает 3 монеты, которые он тратит на приобретение карты действий из своего «Ряда предложений». 1-я разыгранная карта уходит в стопку сброса, 2-я разыгранная карта выходит из игры и сбрасывается в коробку. Карта действий, приобретённая из «Ряда предложений», уходит в стопку сброса.



Стопка сброса

Ряд предложений







## Карты построек



Карты построек позволяют выставлять на игровое поле жетоны построек. Жетоны построек, размещённые на игровом поле, приносят игроку выгоду каждый ход с момента размещения.

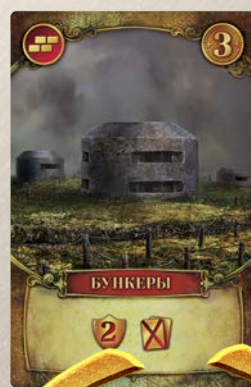
Приобретая карту постройки из «Ряда предложений», игрок сразу выставляет связанный с картой жетон постройки в сухопутный регион на игровое поле, после чего сбрасывает приобретённую карту постройки из игры в коробку. В каждом сухопутном регионе может быть размещён только 1 жетон постройки.

Жетоны построек людей разрешается выставлять в любой сухопутный регион с одним или более маркером населения, при условии, что в этом регионе нет жетонов построек или юнитов инопланетян.

### Пример 1

Игрок приобрёл в своём «Ряду предложений» карту постройки «Бункеры». В информационном блоке карты указано, что эта постройка приносит игроку 2 защиты в регионе с этой постройкой. Игрок размещает жетон «Бункеры» в сухопутном регионе с маркером населения. Приобретённая карта постройки выходит из игры и сбрасывается в коробку.

Ряд предложений





Жетоны построек инопланетян разрешается выставлять в любой сухопутный регион, прилегающий к региону с любой другой инопланетной постройкой, с учетом того что, в этих прилегающих регионах нет жетонов построек, юнитов или маркеров людей.

## Пример 2

Игрок приобрёл из своего «Ряда предложений» карту постройки «Генератор частиц». В информационном блоке карты указано, что эта постройка даёт одну дополнительную энергию один раз в ход. Игрок размещает жетон с надписью «Генератор частиц» на игровое поле в пустой сухопутный регион, который прилегает к региону, в котором уже находится инопланетная постройка. (На одной стороне жетона для напоминания изображена 1 энергия). Начиная с этого момента каждый ход игрок получает 1 дополнительную энергию. Приобретенная карта постройки выходит из игры и сбрасывается в коробку.

### Ряд предложений







## Карты юнитов



Карты юнитов позволяют выставлять на игровое поле фигурки юнитов и управлять ими.

Приобретая карту юнита из «Ряда предложений», игрок сразу выставляет на игровое поле фигурку юнита, связанную с этой картой и отправляет приобретённую карту в стопку сброса.

- Картонные фигурки армии людей выставляются в любой сухопутный, не враждебный регион с маркером населения.
- Картонные фигурки флота людей выставляются в морской, не враждебный регион «Портсмут» - регион с символом якоря на игровом поле.
- Картонные фигурки юнитов инопланетян всегда выставляются в сухопутный регион с жетоном «корабля вторжения».





Действия, указанные на картах «Юнитов», позволяют переместиться или атаковать определённой фигуркой.

**Внимание!** Разыгрывать за 1 ход больше 1 карты юнитов одного вида на одну и ту же фигурку нельзя!  
Игрок не может разыграть из руки 2 карты юнитов одного типа для того, чтобы дважды за 1 ход переместиться или атаковать одной и той же фигуркой юнита.

**Внимание!** В случае, если у игрока на руке больше карт юнитов, чем фигурок этого типа, выставленных на поле, игрок вместо выполнения действий карты выставляет соответствующую фигурку на поле! После этого карта юнита уходит в стопку сброса. Ее действие не выполняется.

## Пример

В начале хода у игрока на руке есть 2 карты юнитов «Флот». На игровом поле выставлена только одна фигурка флота, так как в прошлом ходу 1 флот был потерян в бою, и его фигурка была убрана с поля. Игрок разыгрывает 1-ю карту «Флот» и выполняет 1-е из 3-х действий, указанное на ней («1 перемещение флота»). Игрок перемещает фигурку флота из 1 региона в прилегающий морской регион. Затем игрок разыгрывает 2-ю карту «Флот» и выставляет 1 фигурку флота в морской регион с символом якоря на игровом поле. Обе разыгранные карты уходят в стопку сброса.



Стопка сброса

Стопка сброса

### Перемещение и атака юнитов.



- Юниты «Армия» и «Треножник» перемещаются и атакуют только в сухопутных регионах.
- Юниты «Флот» перемещаются только в морских регионах, а атакуют сухопутные регионы, прилегающие к тому морскому региону, в котором они находятся.
- Юниты «НЛО» перемещаются и атакуют в любых регионах.

**Внимание!** Каждая сухопутная фигурка «Армия» или «Треножник» блокирует перемещение одной другой сухопутной фигурки противника в случае, если эти фигурки находятся в одном регионе!

**Внимание!** Перемещение любых юнитов по диагонали из региона в регион запрещено.





## Нанесение урона



### Нанесение урона Инопланетянам.

- Люди наносят урон армии вторжения, атакуя треножки и постройки инопланетян. Исключение: НЛО. Люди не могут атаковать юниты НЛО.
- Фигурки и жетоны построек инопланетян никогда не убираются с игрового поля!
- За каждую нанесённую инопланетянам единицу урона продвигайте маркер повреждений инопланетян на 1 деление вперёд на счётчике повреждений!

### Пример 1

Игрок разыгрывает из руки карту «Армия» и выбирает 3-е из 3-х её действий («Нанесите 3 повреждения в регионе с армией и удалите карту из игры»). Фигурка армии находится в регионе с инопланетной постройкой. Игрок наносит инопланетянам 3 повреждения и передвигает маркер на 3 деления вперёд на счётчике повреждений инопланетян. Разыгранная карта выходит из игры и сбрасывается в коробку, фигурка армии и жетон инопланетной постройки остаются на игровом поле.



**Внимание!** Маркеры населения людей могут проводить атаки в сухопутных регионах. Население может проводить атаки с помощью карт действий «Ополченцы», но игрок не может играть за 1 ход больше одной карты «Ополченцы» на 1 маркер населения.

### Пример 2

У игрока на руке 2 карты «Ополченцы». В одном сухопутном регионе находится 1 маркер населения и инопланетная постройка. Игрок разыгрывает из руки 1 карту «Ополченцы» и выбирает 1-е из 2-х действий («Нанесите 1 повреждение в регионе с населением»). Игрок наносит одно повреждение инопланетянам и передвигает маркер на 1 деление вперёд на счётчике повреждений инопланетян. Затем игрок отправляет эту карту в стопку сброса. 2-ю карту «Ополченцы» игрок сразу отправляет в стопку сброса, поскольку не может выполнить действие атаки, указанное на карте (на игровом поле больше нет маркеров населения во враждебных регионах).



Столпа сброса



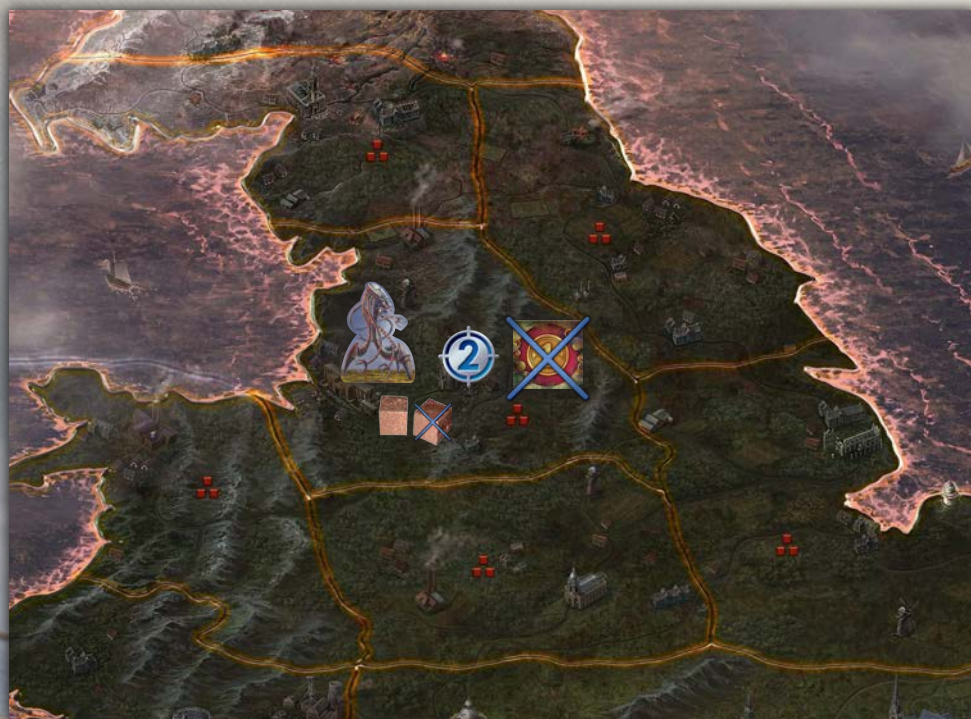


## Нанесение урона Людям.

- Нанесение урона людям происходит за счёт атак Треножников и НЛО.
- Все юниты, постройки и маркеры населения людей имеют базовую защиту равную 1, то есть для уничтожения любого юнита, постройки или маркера населения требуется нанести 1 урон!
- Если в регионе, подвергшемся атаке, находятся одновременно юниты, постройки и/или маркеры населения, принадлежащие людям, то первыми урон принимают на себя постройки людей, затем юниты людей, и в последнюю очередь урон распространяется на маркеры населения!
- Любые юниты, постройки или маркеры людей, которым противник нанес урон, немедленно убираются с игрового поля.

### Пример

Игрок разыгрывает из руки карту «Треножник» и выбирает 2-е из 3-х её действий («Нанесите 2 повреждения в регионе с треножником»). Фигурка треножника находится в регионе с жетоном постройки людей «Склад снабжения» и 2 маркерами населения. Игрок наносит людям 2 повреждения и убирает из этого региона поля жетон постройки людей, а также 1 маркер населения людей. Разыгранная карта уходит в стопку сброса.



Стопка сброса



## Защитные сооружения людей.

- Некоторые постройки людей обладают параметром защиты. Параметр защиты указывается в символе щита. **2**
- Для уничтожения защитной постройки инопланетным войскам необходимо в свой ход нанести одновременный урон равный или больший, чем параметр защиты этой постройки.

**Внимание!** Нельзя разыграть против защитной постройки карту с атакующим действием, нанеся ей недостаточный урон, затем переместиться юнитом и ещё раз разыграть карту с атакующим действием. Атакующие действия должны происходить подряд на всё значение защиты атакуемой постройки!

### Пример 1

**Во время хода людей:** в сухопутном регионе находится защитное сооружение людей «Форт» с параметром защиты 4. Так же в этом регионе находится 1 маркер населения и 2 фигурки треножников. Игрок, командующий людьми, использует свойство постройки «Форт» («Нанесите 1 повреждение в регионе с фортом»), а также разыгрывает 1 карту действия «Ополченцы» и выбирает на ней 2-е из 2-х действий («Нанесите 2 повреждения в регионе с населением и удалите карту из игры»). Игрок наносит инопланетянам 3 повреждения и передвигает маркер на 3 деления вперед на счётчике повреждений инопланетян. Разыгранная карта «Ополченцы» выходит из игры и сбрасывается в коробку.





## Пример 2

**Наступает ход инопланетян:** Игрок разыгрывает из руки 2 карты «Треножник». На 1-й карте «Треножник» игрок выбирает 2-е из 3-х действий («Нанесите 2 повреждения в регионе с треножником»). На 2-й карте «Треножник» игрок выбирает 3-е из 3-х действий («Нанесите 3 повреждения в регионе с треножником и удалите карту из игры»). Игрок наносит людям 5 повреждений и убирает из этого региона жетон защитной постройки «Форт», а также 1 маркер населения людей. 1-я разыгранная карта «Треножник» уходит в стопку сброса. 2-я разыгранная карта «Треножник» выходит из игры и сбрасывается в коробку. Обе фигурки треножников остаются на игровом поле.



### Специальные атаки инопланетян.

Некоторые карты действий инопланетян позволяют производить специальные атаки и вводить в регионах на поле особые состояния. Эти состояния отмечаются на поле жетонами воздействий инопланетян.

## Пример

Фигурка треножника стоит в сухопутном регионе, который прилегает к региону с защитной постройкой людей «Тяжёлая артиллерия» (защита 3) и 2-я маркерами населения. Игрок, командующий инопланетянами, разыгрывает карту действия «Ядовитый дым» («Нанесите 1 повреждение по прилегающему к треножнику региону. В следующем ходу атакующие способности зданий людей в этом регионе не действуют!»). Игрок выкладывает в атакуемый им регион, жетон воздействия «Ядовитый дым» как напоминание о состоянии в этом регионе на следующий ход. В следующем ходу игрок, командующий людьми, не сможет воспользоваться свойством постройки «Тяжёлая артиллерия». Разыгранная карта «Ядовитый дым» уходит в стопку сброса. Жетон постройки «Тяжёлая артиллерия» и 2 маркера населения остаются на поле. Жетон воздействия инопланетян убирается из региона в начале следующего хода инопланетян.

## Конец игры

**Счётчик повреждений инопланетян добрался до значения 30 - побеждают Люди. Инопланетные захватчики в спешке отступают, корабль вторжения покидает Землю!**

**Все маркеры населения убраны с игрового поля - побеждают Инопланетяне. Великобритания захвачена, марсианская экспансия продолжается!**



## Алфавитный указатель

Защитные сооружения людей .....	15	Подготовка к игре .....	2
Карты действия .....	7	Перемещение и атака юнитов .....	12
Карты построек .....	9	Ряд предложений .....	5
Карты юнитов .....	11	Структура карт .....	6
Конец игры .....	16	Специальные атаки инопланетян .....	16
Нанесение урона .....	13	Типы карт .....	6
Обзор компонентов .....	1	Ход игры .....	4
Определения .....	4	Цель игры .....	4

© Jet games studio 2018

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.





*Jet  
Games  
studio*

### Над игрой работали:

Руководитель проекта: Роман Шамолин  
Креативный директор: Денис Пластинин  
Художник: Игорь Савченко  
3D Художник: Александр Савин  
Дизайнер: Светлана Аргат  
Корректоры: Сергей Резников, Алексей Березин

Отдельно выражаем благодарность за неоценимую помощь при создании игры:  
Ирине Пластининой, Евгению Малашину, Славе Юмину, Игорю Козлову,  
Григорию Финоженкову, Игорю Трескунову, Володе Наумову, Илье Мурсееву  
и многим другим людям, кто помогал нам, давал полезные советы  
и тестировал игру. Большое вам спасибо!



LAVKA  
GAMES