



WORLD OF TANKS

RUSH

ВТОРОЙ ФРОНТ



Правила дополнения

Состав дополнения

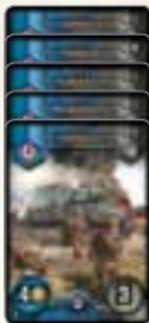
30 КАРТ ТЕХНИКИ Великобритании



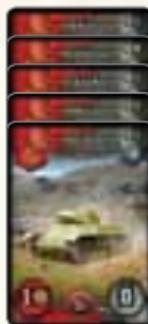
5 КАРТ ТЕХНИКИ ГЕРМАНИИ



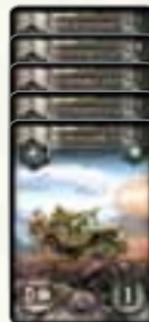
5 КАРТ ТЕХНИКИ ФРАНЦИИ



5 КАРТ ТЕХНИКИ СССР



5 КАРТ ТЕХНИКИ США



1 КАРТА
РУИН



9 КАРТ СТАРТОВОГО
КОМПЛЕКТА 6-ГО ИГРОКА



6 КАРТ ШТАВОВ



12 КАРТ МЕДАЛЕЙ
ВЕЛИКОБРИТАНИИ



x3

x9

6 КАРТ-ПАМЯТОК
(ДВУСТОРОННИХ)



2 ПУСТЫЕ КАРТЫ ДОСТИЖЕНИЙ

12 КАРТ ДОСТИЖЕНИЙ



Описание дополнения

Перед вами «World of Tanks: Rush – Второй фронт» – первое дополнение к популярной настольной карточной игре, разработанной по мотивам онлайн-хита World of Tanks. Для того чтобы сыграть в него, вам понадобится коробка базовой игры World of Tanks: Rush.

Перед тем как читать правила «Второго фронта», убедитесь, что вы хорошо помните правила базовой игры World of Tanks: Rush. «Второй фронт» вводит в игру новые карты, новые игровые механики, а также изменяет некоторые правила базовой игры. Если вы никогда не играли в базовую игру World of Tanks: Rush, мы рекомендуем вам начать с неё, а затем добавить «Второй фронт».

Основные нововведения

«Второй фронт» – это не самостоятельная игра, а дополнение к World of Tanks: Rush. Перед партией вам нужно добавить карты дополнения к картам базовой игры. В дальнейшем вы всегда сможете удалить карты дополнения из базовой игры. Карты дополнения помечены значком  – он поможет вам отделить карты дополнения от карт базовой игры.

Ключевые идеи «Второго фронта»

1. Добавлена пятая нация – **Великобритания**.
2. Добавлена возможность играть **вместе**.
3. Количество карт техники каждой нации выросло с 25 до 30.
4. У каждого игрока появился **штаб** – четвёртая база, которая может быть уничтожена только последней, когда игрок уже потерял три обычные базы.
5. Добавлена новая игровая зона – **тыл**, расположенная под картой штаба.
6. **Резерв увеличен до 5 карт** (в базовой игре – 4 карты). Резерв обновляется не в конце хода игрока, а в начале, причём по желанию игрока.

7. **Новое правило:** после того как игрок атаковал бронетехнику или базу, он обязан поставить один из атаковавших танков на защиту своей базы.
8. Внесён ряд других изменений в правила, а также появилось опциональное правило: неуничтоженные базы игрока приносят ему медали в конце партии.
9. Добавлены две новые способности и новые достижения.

НОВЫЕ ДОСТИЖЕНИЯ

«Второй фронт» добавляет в игру 12 новых достижений и 2 пустые карты достижений. Пустые карты вы можете использовать для того, чтобы придумать свои собственные достижения и играть с ними. О новых достижениях рассказано ниже.



1. **Медали Великобритании.** Получает игрок, в чьём отряде в конце игры будет больше всего Крестов Виктории.
2. **Любые медали.** Получает игрок, в чьём отряде в конце игры будет наибольшее количество медалей любых наций.
3. **Медали разных наций.** Получает игрок, в чьём отряде в конце игры будут медали наибольшего количества разных наций.
4. **Техника без способностей.** На некоторых картах техники нет обозначения способностей. Получает игрок, в чьём отряде в конце игры будет больше таких карт.
5. **Пехота.** Получает игрок, в чьём отряде в конце игры будет больше карт казармы и «немоторизированных» карт вспомогательных войск (сила 0 / броня 0).



6. **Больше карт со способностью «Призыв».** Получает игрок, в чьём отряде в конце игры будет больше всего карт со способностью «Призыв».
7. **Сумма подкреплений.** Получает игрок, сумма подкреплений на картах которого в конце игры будет наибольшей.
8. **Сумма исследований.** Получает игрок, сумма исследований на картах которого в конце игры будет наибольшей.
9. **Сумма стоимости.** Получает игрок, сумма стоимости карт которого в конце игры будет наибольшей.
10. **Свои базы.** Получает игрок, у которого к концу игры сохранится больше всего собственных баз.
11. **Избавление от казармы.** Получает игрок, в чьём отряде в конце игры будет наименьшее количество карт казармы (стартовых карт).
12. **Решающий выстрел.** Получает игрок, который первым возьмёт последнюю медаль нации или уничтожит штаб противника.

Все новые достижения, кроме «Медаль Великобритании», можно использовать в базовой игре даже без дополнения «Второй фронт».

Одна из новых способностей, «Планирование», позволяет в ходе партии сбросить открытое достижение и заменить его новым из колоды закрытых достижений (положите новое достижение в игровую зону).

Накрывайте стопку сброшенных достижений картой руин. Карта руин поможет вам отличить стопку сброшенных достижений от колоды закрытых достижений. Если вам нужно выложить новое достижение, а колода закрытых достижений закончилась, перетасуйте стопку сброшенных достижений: она сформирует новую колоду закрытых достижений.



НОВЫЕ КАРТЫ ТЕХНИКИ И МЕДАЛЕЙ

Во «Втором фронте» 50 карт техники:

- 30 карт техники Великобритании,
- по 5 карт техники каждой из остальных четырёх наций.





Замешайте их в общую колоду техники, которая таким образом увеличится до 150 карт.

12 карт британских медалей (9 одинарных и 3 двойных) с изображением Креста Виктории перед игрой поместите отдельной стопкой рядом с другими стопками карт медалей.



НОВЫЕ СПОСОБНОСТИ КАРТ

На некоторых картах техники представлены новые способности.



Дислокация. Переместите одну свою карту техники, стоящую на защите базы или штаба, в тыл.



Планирование. Сбросьте любое достижение, заменив его верхней картой из колоды закрытых достижений.

Одна из способностей базовой игры, «Неуязвимость», во «Втором фронте» работает иначе.



Неуязвимость. Возьмите из колоды медалей и положите на свой склад карту с одной медалью любой нации по вашему выбору.

Новые правила

ШТАБ

В начале игры каждый игрок получает четвёртую, особую базу — штаб. На него распространяются все правила базовой игры World of Tanks: Rush, связанные с базами. Другими словами, она даёт 3 медали уничтожившему её игроку в конце игры, её можно защищать танками, её можно атаковать и уничтожить (обязательно или двумя танками, или одним тяжёлым). В этом штаб ничем не отличается от обычной базы.

Но у штаба есть и уникальная особенность. Штаб игрока не может быть атакован, пока у игрока остаётся перед собой хотя бы одна обычная база. Таким образом, штаб всегда уничтожается последним, и, исходя из правил, уничтожение последней базы игрока (то есть штаба) вызывает завершение партии.



Базы



ШТАБ

ЗОНА ТЫЛА

Под штабом размещается новая индивидуальная зона игрока: **ТЫЛ**.

ТЫЛ

В конце своего хода игрок может поместить одну разыгранную карту с руки в тыл. Кроме того, способность «Дислокация» позволяет переместить карту техники с защиты своей базы в тыл.

В тылу может находиться только одна карта — если игрок помещает карту в тыл, то карта, до этого лежавшая в тылу, сбрасывается на его склад.

В свой ход игрок может разыграть карту из тыла, как будто эта карта находится у него на руке.

Примечание: способность «Диверсия» заставляет игроков сбрасывать карты с руки, а не из тыла.

УВЕЛИЧЕННЫЙ РЕЗЕРВ И ЕГО ОБНОВЛЕНИЕ

Общедоступный резерв колоды техники во «Втором фронте» увеличен на одну карту по сравнению с базовой игрой. Теперь в резерве не четыре карты, а **пять**.

Третье действие в ход игрока в базовой игре называется «Обновить резерв и набрать новую руку». Во «Втором фронте» обновление резерва происходит в иное время: он не обновляется в ходе третьего действия. В третьем действии игрок обновляет только свою руку.

В ходе своего первого действия, после восстановления повреждений и выкладывания карт с руки, игрок принимает решение, обновлять резерв или нет. Если игрок решает обновить резерв, то резерв обновляется по тем же правилам, что и раньше: крайняя карта резерва сбрасывается, все карты сдвигаются, рядом с колодой раскрывается верхняя карта.

Таким образом, во «Втором фронте» порядок хода игрока выглядит следующим образом:

- I. Восстановить повреждения, выложить карты руки и, по желанию, обновить резерв.
- II. Разыграть карты руки (карту из тыла можно использовать как карту с руки).
- III. Выложить неразыгранную карту с руки в тыл (по желанию) и набрать новую руку.

ТАНК НА ЗАЩИТУ БАЗЫ ПОСЛЕ АТАКИ

Когда игрок атакует технику или базу другого игрока, после атаки он обязан выбрать одну из своих атаковавших карт с бронёй больше 0 и поставить на защиту своей базы.

В базовой игре World of Tanks: Rush танк мог отправиться на защиту базы только при розыгрыше его активной способности или по желанию его владельца, если карта танка не была разыграна.

ОДНОКРАТНЫЙ РАЗЫГРЫШ УНИКАЛЬНОЙ КАРТЫ

В правилах базовой игры World of Tanks: Rush присутствует следующее правило: «Игрок может разыграть каждую уникальную карту техники только один раз за ход. Это означает, что, если он разыграл какую-либо конкретную карту техники, которая по какой-либо причине потом попала на склад, была замешана в ангар и вернулась в руку игрока, её нельзя сыграть повторно в тот же ход. В противном случае возможно появление неразрывного цикла, по причине которого ход игрока никогда не завершится».

Во «Втором фронте» первое предложение следует читать следующим образом:

«Игрок может разыграть каждую уникальную карту техники только один раз за ход с руки и один раз за ход из тыла».

Это позволяет осуществлять уникальные комбинации с помощью способности «Дислокация». Например, вы можете сыграть танк со способностью «Подкрепление 1» и потянуть карту из ангара, затем сыграв карту со способностью «Дислокация», переместить этот танк в тыл и сыграть «Подкрепление 1» второй раз, потянув ещё одну карту. Но бесконечно играть одну и ту же карту таким образом не получится из-за ограничения: один раз с руки, один раз из тыла.

ПРОЧИЕ ПРАВИЛА

Все прочие правила игры остались неизменными.

Советы от автора игры

- В тылу выгодно оставлять карту, которая, возможно, будет полезна на следующий ход. Например, если у вас в руках грузовик с национальными ресурсами, а в резерве нет карт этой нации, поместите грузовик в тыл.
- Способность «Дислокация» позволяет проворачивать интересные комбинации, разыгрывая одну и ту же карту дважды за ход. Представьте, что открыто достижение «Медали разных наций», а у вас на руке есть танк с «Неуязвимостью». Если у вас также есть карта с «Дислокацией», вы сможете сыграть этот танк дважды, получив медали двух разных наций по своему выбору. При этом танк с «Неуязвимостью» вернётся на защиту базы — а оттуда вы, возможно, сможете снова переставить его в тыл с помощью другой «Дислокации».
- Способность «Планирование» даёт вам возможность лишиться оппонента пяти медалей за достижение, на которое он нацелился.
- Новые достижения делают ценными совершенно разные виды карт. Всегда следите за открытыми достижениями (к тому же теперь их можно менять в ходе партии!).
- 6 новых карт-памяток содержат 2 новые способности и обновлённую версию способности «Неуязвимость». Не забудьте раздать их всем участникам партии перед игрой.
- World of Tanks: Rush — это ваша игра. Вы можете создавать и вводить новые правила, удалять из игры карты и достижения, которые вам не нравятся, и даже придумывать новые карты (специально для этого мы положили в комплект «Второго фронта» две пустые карты достижений). Вы можете использовать отдельные правила «Второго фронта», чтобы играть в базовую игру: например, удлинённый резерв и постановку танка на защиту базы после атаки.
- Предложения по усовершенствованию игры можете присылать по адресу worldoftanks@hobbyworld.ru.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Николай Пегасов
Иллюстрации: WARGAMING.NET,
Ulldrim, Сергей Дулин
Оформление игры: Сергей Дулин

Издатель: ООО «Мир Хобби»
Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов
Руководство редакцией: Владимир Сергеев
Редактура: Александр Киселев
Вёрстка: Иван Суховой
Корректурa: Ольга Португалова

По вопросам издания игр пишите
на адрес info@novbyworld.ru
с темой письма «Издание игры».

Особая благодарность выражается
Илье Карпинскому.

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

Версия правил: 2.0



WWW.NOBBYWORLD.RU

WORLD OF TANKS ® AND ™ WARGAMING.NET LLP.
World of Tanks и логотип World of Tanks
являются товарным знаком
или зарегистрированным товарным знаком
компании Wargaming.net LLP
и используются по лицензии.



WARGAMING.NET
LET'S BATTLE

© 2014 ООО «Мир Хобби».
© 2014 WARGAMING.NET LLP (иллюстрации).