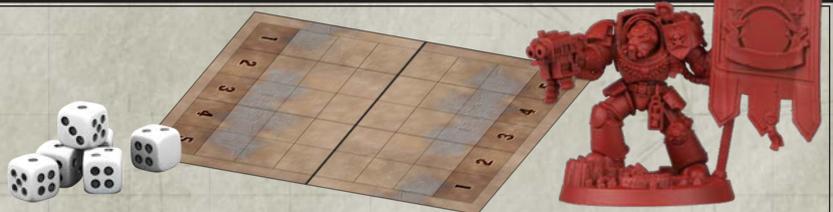


# SPACE MARINE HEROES

## БОЕВАЯ ИГРА

Для того, чтобы сыграть в Боевую Игру Героев Космодесантников, вам понадобятся 6 шестисторонних кубиков, поле битвы и 10 Героев Космодесантников.



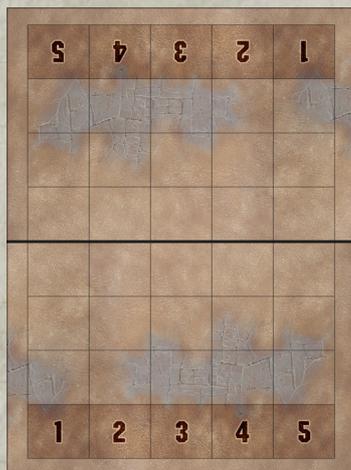
### ПОЛЕ БИТВЫ

Чтобы сыграть в Боевую Игру Героев Космодесантников, вам нужно создать поле битвы, на котором будут сражаться ваши Герои Космодесантников. Сделать это очень просто: скачайте доску Героев Космодесантников с сайта [spacemarineheroes.com](http://spacemarineheroes.com) и распечатайте две её копии.

На доске вдоль одного края имеется пунктирная линия отрыва (как показано справа). Аккуратно удалите этот край с обеих копий доски.



Каждый игрок берёт по одной копии доски. Соедините две доски, чтобы создать игровую область. Готовое поле битвы должно выглядеть так:



Поле битвы является сеткой, состоящей из двух половин, каждому игроку отводится своя половина. На каждой половине имеется пять колонок, по одной для каждого Героя Космодесантников в армиях игроков.

### АРМИИ

Каждый игрок выбирает пять Героев Космодесантников, которые войдут в состав его армии. Игроки могут использовать пять любых Героев Космодесантников, имеющихся в их коллекции. Обратите внимание, что Герои Космодесантников в армии противника именуется здесь вражескими Героями Космодесантников.

Начиная с игрока, который последним добавил Героя Космодесантников в свою коллекцию, игроки по очереди выставляют своих Героев Космодесантников, по одному за раз, на одно из пронумерованных полей на своей половине поля битвы. Обратите внимание, что на каждом поле может быть размещена только одна модель.

### КАК ПОБЕДИТЬ

Для победы вам нужно, чтобы в конце вашего хода три или более ваших Героев Космодесантников находились на половине вашего противника, и чтобы ваш текущий счёт был выше, чем у вашего противника (смотрите ниже). Первый игрок, выполнивший эти условия, становится победителем.

### ТЕКУЩИЙ СЧЁТ

Для того, чтобы вычислить ваш текущий счёт, посчитайте количество полей, которые прошёл каждый из ваших Героев Космодесантников от стартовой позиции. Получившаяся сумма и есть ваш текущий счёт. Обратите внимание, что ваш текущий счёт будет увеличиваться и уменьшаться вместе с тем, как ваши Герои Космодесантников будут двигаться вперёд и отступать (см. страницу 3).

### ЛУЧШИЙ В ТРЁХ БИТВАХ

Игроки также при желании могут разыграть серию игр «лучший в трёх битвах» вместо разовой игры. Оба игрока должны записывать свой текущий счёт в конце каждой игры. В конце третьей игры каждый игрок складывает записанные значения, и тот, у кого общий счёт больше, становится победителем.

## ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

Бои Героев Космодесантников проходят в виде серии ходов. Игроки ходят по очереди, начиная с игрока, который первым закончил выставлять свою армию. Во время своего хода игрок может совершить один Боевой Бросок или более, и затем он, возможно, совершит одно Боевое Действие или более.



Ход первого игрока

1. *Боевые Броски*
2. *Боевые Действия*

Ход второго игрока

1. *Боевые Броски*
2. *Боевые Действия*

Снова ход  
первого игрока

## 1. БОЕВЫЕ БРОСКИ

Для того, чтобы совершить Боевой Бросок, возьмите шесть кубиков и бросьте их одновременно. Вам нужно получить хотя бы одну из следующих выигрышных комбинаций:

<b>Счастливая Шестёрка:</b> Кубик, на котором выпала шестёрка.	
<b>Двойная Шестёрка:</b> Два кубика, на каждом из которых выпала шестёрка.	
<b>Три Одного Вида:</b> Три любые одинаковые цифры, не включая шестёрки (например, три единицы).	
<b>Стрит:</b> Три или более цифры подряд, не включая шестёрки (например, единица, двойка и тройка). Обратите внимание, что у вас может быть более трёх кубиков в стрите (например, единица, двойка, тройка и четвёрка).	

Если ваш Боевой Бросок не включает ни одну из вышеперечисленных выигрышных комбинаций, вы будете разорены (смотрите напротив). В противном случае отложите одну или более из ваших выигрышных комбинаций в сторону и решите, хотите ли вы испытать удачу и продолжить совершать Боевые Броски (смотрите «Испытай Свою Удачу» напротив) или предпочтёте совершить Боевые Действия (смотрите «Боевые Действия» на следующей странице). Обратите внимание, что вы должны отложить хотя бы одну выигрышную комбинацию в сторону, но не обязаны откладывать их все, если у вас более одной комбинации – только вам решать, сколько комбинаций вы отложите.

## ИСПЫТАЙ СВОЮ УДАЧУ

Если вы решили совершить ещё один Боевой Бросок, вы можете перебросить любые кубики, которые не являются частью выигрышной комбинации, отложенной в сторону. Вы не обязаны перебрасывать все кубики; вы можете оставить некоторые из них в том же положении, и затем использовать их как часть новой комбинации. Например, если у вас осталось четыре кубика, на двух из которых выпали единицы, то вы можете оставить единицы и надеяться, что вам выпадет третья единица, когда вы совершите бросок оставшихся двух кубиков.

Если во время вашего нового броска вам выпали Счастливая Шестёрка, Двойная Шестёрка, Три Одного Вида или Стрит, то отложите одну или более выигрышных комбинаций в сторону, рядом с сохранёнными ранее, и решите, желаете ли вы вновь испытать свою удачу и совершить ещё один Боевой Бросок, или же вы хотите перейти к Боевым Действиям. Продолжайте в том же духе, пока не решите совершить Боевые Действия или не будете разорены (смотрите ниже).



## РАЗОРЕНИЕ

Если вам не выпадет ни одной выигрышной комбинации во время вашего Боевого Броска, то вы будете разорены. Если вы разорены, вы утрачиваете все ваши сохранённые выигрышные комбинации, ваш ход заканчивается и начинается ход противника.

Обратите внимание, что если вы будете разорены, все ваши выигрышные комбинации, которые вы сохраняли с предыдущих бросков, будут утеряны. Вот почему совершение дополнительных бросков называется «испытать свою удачу» – чем больше Боевых Бросков вы сделаете, тем больше Боевых Действий потенциально сможете совершить, но тем выше и шанс разориться и всё потерять.

## ВСЕ ВНЕ ИГРЫ!

«Все вне игры» означает, что вы смогли отложить все шесть кубиков в сторону как часть выигрышных комбинаций (то есть, у вас не остаётся кубиков к моменту, когда приходит время решать, совершить дополнительный бросок или нет). Если все ваши кубики находятся вне игры, то вы можете немедленно начать совершать Боевые Действия вашими Героями Космодесантников – после совершения этих Боевых Действий вы получаете ещё один ход вместо того, чтобы передавать кубики противнику!

## 2. БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Когда вы решаете совершить Боевые Действия, один из ваших Героев Космодесантников или более может совершить Боевое Действие, после чего ваш ход завершится, и начнётся ход противника (если только вы не подпадаете под правило «все вне игры», как описано выше).

Каждая выигрышная комбинация, которую вы откладываете в сторону, позволяет вам совершить одно Боевое Действие. Различные Боевые Действия, которые может совершить Герой Космодесантников, зависят от доступных выигрышных комбинаций, брони Героя Космодесантников, а также его снаряжения, как описано ниже и напротив. Большинство Боевых Действий позволяют вам совершать движения – и/или атаки – Героями Космодесантников в вашей армии.

### ДВИЖЕНИЯ

Многие Боевые Действия позволяют вам передвигать одного Героя Космодесантников или более в вашей армии. Каждый раз, когда Герой Космодесантников движется, он передвигается на одно поле вперёд, навстречу стартовым полям противника. Герои Космодесантников должны всегда оставаться в одной и той же колонке, в которой они были установлены – вы не можете двигаться по диагонали или переходить в другую колонку, когда совершаете движение. Кроме того, Герой Космодесантников не может использовать движение, чтобы встать на поле, занятое Героем Космодесантников противника.

### АТАКИ

Многие Боевые Действия позволяют вам атаковать Героев Космодесантников. Герой Космодесантников, который был атакован, должен отступить на одно поле назад к своему стартовому полю. Герои Космодесантников должны всегда оставаться в одной и той же колонке – вы не можете двигаться по диагонали или переходить на другую колонку, когда совершаете отступление. Если Герой Космодесантников, который был атакован, уже находится на своём стартовом поле, то атака на него не имеет никакого эффекта. **Важно:** Герой Космодесантников не может использовать действие, чтобы совершить атаку, если он находится на своём стартовом поле.



### ТЕРМИНАТОРСКАЯ БРОНЯ БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Следующие Боевые Действия могут быть совершены любым Героем Космодесантников, на которого надета Терминаторская броня, как обозначено символом Терминаторской брони слева сверху. Кроме того, вы бросаете кубик каждый раз, когда один из ваших Героев Космодесантников с Терминаторской бронёй подвергается атаке. Если при броске вам выпадет 4 или больше, то ему не нужно отступать, и он остаётся на прежней позиции.

**Счастливая Шестёрка:** Атакуйте вражеского Героя Космодесантников, который находится по соседству с одним из ваших Героев Космодесантников в одной и той же колонке.

**Двойная Шестёрка:** Переместите одного из ваших Героев Космодесантников.

**Три Одного Вида:** Передвиньте Героя Космодесантников в колонке под номером, совпадающим с цифрой вашей комбинации «три одного вида», на два поля вперёд.

**Стрит:** Передвиньте каждого Героя Космодесантников, находящегося в колонках под номерами, совпадающими с цифрами в вашем стрите, на одно поле вперёд. Таким образом, если вам выпал стрит из 3, 4 и 5, то вы можете передвинуть каждого Героя Космодесантников в колонках 3, 4 и 5 на одно поле вперёд.



БРАТ ФАЭЛЛО



БРАТ САНИКТУС



БРАТ ФЁРРАН



БРАТ-КАПИТАН  
ДОНАТО



БРАТ  
ЭБЕЛЛИУС



БРАТ-СЕРЖАНТ  
ВИКТОРНО



БРАТ АРАМУС



БРАТ ДИРАЭЛ



БРАТ ДАРРАГО

## СНАРЯЖЕНИЕ

У всех Героев Космодесантников есть снаряжение. Снаряжение, которое есть у Героев Космодесантников, показано на их карточках символом снаряжения. Оно даёт Герою Космодесантников особое правило или позволяет ему совершать Боевые Действия снаряжения. Особые правила снаряжения не требуют выигрышной комбинации для активации, а Боевые Действия снаряжения имеют требования к выигрышной комбинации и дальность. Для того, чтобы совершить Боевое Действие снаряжения, вам нужно использовать соответствующую выигрышную комбинацию.



Символ  
снаряжения

Выигрышная  
комбинация

Дистанция

## СИМВОЛЫ СНАРЯЖЕНИЯ



**Сразить:** Выберите поле в пределах досягаемости. Атакуйте любого вражеского Героя Космодесантников на этом поле, но вместо того, чтобы отступить на одно поле, он отступит назад к своему стартовому полю.



**Приоритетный Голос:** Когда этот Герой Космодесантников способен совершить движение, он может передвинуться в обычном порядке, либо другой Герой Космодесантников из его армии может совершить движение вместо него.



**Вдохновение:** Когда вы подсчитываете ваш текущий счёт, удвойте очки этого Героя Космодесантников. Например, если он продвинулся на три поля вперёд, он добавляет 6 к вашему текущему счёту вместо 3.



**Выкашивание:** Выберите поле в пределах досягаемости. Атакуйте любого Героя Космодесантников на этом поле или на поле в том же ряду.



**Щит:** Если этот Герой Космодесантников атакован, ему не нужно отступать, и он может остаться на поле, которое он в данный момент занимает, если при броске выпадет 3 или более вместо 4 или более.



**Стрельба:** Выберите поле в пределах досягаемости. Атакуйте вражеского Героя Космодесантников на этом поле.

## ВЫИГРЫШНЫЕ КОМБИНАЦИИ



Комбинация Счастливая Шестёрка



Комбинация Двойная Шестёрка



Комбинация Стрит или Три Одного Вида

## ДИСТАНЦИЯ



**Ближний бой:** Соседнее поле в той же колонке



**Короткая:** Поле в той же колонке



**Средняя:** Поле в той же или соседней колонке



**Дальняя:** Любое поле



1

2

3

4

5