

Братья по оружию

Авторы: Фабьен Рифо
и Хуан Родригес

Художник:
Тиньос



2 августа 1914 года. Деревенская площадь. Неразлучные друзья в растерянности читают висящий на стене ратуши приказ о всеобщей мобилизации. Тревожные слухи бродили уже давно, но этот приказ все равно стал для них полной неожиданностью. Не имея ни малейшего представления о том, что их ждет, товарищи клянутся друг другу держаться вместе и вернуться домой, несмотря ни на что. Новобранцы еще не представляют, через какие ужасы им придется пройти.

Братья по оружию

Кооперативная игра для 2–5 игроков.
Продолжительность партии ≈ 30 минут.

Важное пояснение

Игры являются такой же частью культурной среды, как литература или кино, и они активно вовлекают людей в творческий процесс.

Нет запретных тем, просто одни из них деликатнее прочих. Жизнь французских солдат Первой мировой войны — одна из таких тем.

Наша игра — дань уважения к этим людям, их выдержке и силе воли. Наши герои — простые люди с обычными заботами и повседневными страхами. Дружба, сплоченность и готов-


ность помочь ближнему стали для них единственным путем к спасению.

Не затрагивая непосредственно военный аспект, игра предлагает вам испытать часть тех трудностей, с которыми сталкивались фронтовики во время войны.

Путь к победе может показаться трудным. Не отчаивайтесь, не сдавайтесь — и переживите Первую мировую войну!

Посвящение

Персонажи этой игры — реальные люди. Некоторые из них даже были предками авторов этой игры. «Братья по оружию» — дань уважения всем, кто жил в то трагическое время.

Felich 

Состав игры



6 карт
солдата
сторона
с **талисманом**



59 карт
испытаний



16 жетонов
снабжения



5 жетонов
речей



1 жетон
командира



1 игровая
памятка





1 карта
перемирия
1 карта
мемориала

Подготовка к игре



• Каждый игрок выбирает карту **солдата** и кладет ее перед собой стороной с **талисманом** вверх.

• Раздайте каждому игроку по 3 жетона **снабжения**:

— 1 жетон ;

— 1 жетон ;

— 1 случайный жетон из оставшихся.

При игре вдвоем или втроем жетоны  и  не используются.

• Положите 25 карт **испытаний** рубашкой вверх на карту **перемирия**, это будет колода **испытаний**. Оставшиеся 34 карты положите рубашкой вверх на карту **мемориала**, это **боевой дух** отряда.

• Жетоны **речей** положите между стопками карт, их число зависит от количества игроков:

— 5 жетонов при игре вдвоем или втроем;

— 4 жетона при игре четвером;

— 3 жетона при игре пятером.



Столпа
речей

• Жетон командира выдается наиболее заросшему игроку.

• Можно приступать к игре!

Нейтральная полоса

Колода **испытаний**
(25 карт)

Колода **боевого духа**
(остальные карты)

Карта
солдата

3 жетона
снабжения



Командир

Nous avons fait des attaques les 26 et 27 octobre. et tu peux croire que cela était terrible, car nous étions dans l'eau jusqu'aux épaules, et jours et nuits après les attaques...

2.4 Выполнение боевого задания

Игроки пытаются избавиться от находящихся на руках карт **испытаний**. Эти карты бывают двух типов: **угрозы** и **неприятности**. **Угрозы** выкладываются в центр стола, на **нейтральную полосу** (см. рисунок), а **неприятности** — рядом с игроком. Чтобы продолжить выполнение **боевого задания**, в игре не должно быть трех одинаковых активных **угроз** одновременно.



*Свисток обозначает начало атаки.

Этот игрок сыграл жетон **снабжения** и отступил



Нейтральная полосу



Карты **неприятностей**, действующие на игрока



Этот игрок использовал **талисман**



■ Действия

Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке, начиная с **командира**, пока **задание** не завершится («Завершение **боевого задания**», с. 7). Во время своего хода игрок, если он еще не отступил, должен выбрать одно из следующих действий:



Сыграть с руки карту **испытания**

Карты **угроз** выкладываете на **нейтральную полосу**, а карты **неприятностей** – рядом с игроком (они сразу начинают действовать).



Использовать **талисман**

Игрок сбрасывает с **нейтральной полосы** одну карту, чей вид **угрозы** совпадает с его **талисманом**, после чего переворачивает карту своего **солдата**. Чтобы использовать **талисман** еще раз, его нужно восстановить («**Снабжение**», с. 8).



Произнести **речь**

Если у игрока есть жетон **речи**, он может произнести воодушевляющую **речь** и защитить своих товарищей от одного из шести видов **угроз**. Этот игрок выбирает вид **угрозы** и называет его остальным игрокам, после чего все, кроме него самого, могут сбросить с руки по одной карте с такой **угрозой**. Если у кого-то несколько таких карт, он должен выбрать одну из них. На уже отступивших игроков **речь** не действует. После использования жетон **речи** выходит из игры.



Отступить и сыграть жетон **снабжения**

Отступив, игрок больше не участвует в выполнении **боевого задания** и не может выполнять действия. После отступления игрок должен решить, кого из своих товарищей он обеспечит **снабжением**. Для этого он в тайне от других выбирает один из своих жетонов **снабжения** (если они остались) и кладет его рубашкой вверх на карту своего **солдата**. Сыгранные жетоны **снабжения** открываются после завершения **задания**, когда все игроки отступили.

Если игрок отступил, все действующие на него **неприятности** перестают влиять на текущее **задание**. Карты отступившего игрока остаются у него на руке до следующего раунда. Игрок, у которого не осталось жетонов **снабжения**, все равно может отступить, он просто не выкладывает жетон **снабжения**. Если у него на руке остались карты, он может положить их рубашкой вверх на карту своего **солдата**, чтобы показать, что отступает.

■ Ловушки

Если игрок разыгрывает с руки карту **угрозы** со значком **ловушки**, он должен тут же взять еще одну карту из колоды **испытаний** и немедленно ее разыграть. Если и на этой карте будет значок ловушки, он игнорируется. Если это карта **неприятности**, игрок кладет ее рядом со своей картой **солдата**.

2 вида **угрозы** —
ночь и снаряд

Значок
ловушки



Задание
можно
продолжать

Провал:
3 карты
со снарядами

Провал:
3 карты
со снегом



■ Завершение боевого задания

Задание завершается в одном из двух случаев:

- все игроки отступили — в этом случае задание успешно выполнено. Карты, находящиеся на **нейтральной полосе**, сбрасываются;
- на **нейтральной полосе** есть 3 одинаковые **угрозы** (с учетом карт **«Страх»** и **«Травма»** не отступивших игроков) — в этом случае задание провалено. Карты, находящиеся на **нейтральной полосе**, замешиваются обратно в колоду **испытаний**.

В обоих случаях несыгранные карты остаются на руках, а карты **неприятностей** — у **солдат**. Переходите к этапу **снабжения**.



Dans le fond de la tranchée et sous le terrain,
on creuse de petites caves où un homme peut
tenir caché, c'est pour se garantir des éclats d'obus.
Adolphe Wogel

34 **Снабжение**

После завершения **боевого задания** игроки открывают жетоны **снабжения**, лежащие на картах **солдат**, и передают эти жетоны выбранным товарищам.



жетон **снабжения** передается второму игроку слева

жетон **снабжения** передается первому игроку справа



Если один из игроков получает **больше жетонов снабжения, чем другие**, он может рассчитывать на помощь отряда и:

- либо избавиться от 2 карт **неприятностей**, действующих на его персонажа;
- либо восстановить свой **талисман**.

В случае ничьей помощь отряда никто не получает. Жетоны **снабжения** не сбрасываются, а остаются у игроков.

Если боевое задание провалено

Учитываются только жетоны отступивших игроков. Тот, кто получил больше всех жетонов **снабжения**, может избавиться от одной карты **неприятности**.

Поражение

Если после завершения этапа **снабжения** на кого-то из игроков действуют 4 и более **неприятности**, он приводит отряд к поражению, и игра тут же заканчивается.

Победа

Когда заканчивается колода **испытаний**, открывается карта **перемирия**, и у всех игроков нет карт на руках, подписывается мирный договор. Вы вместе прошли Первую мировую войну и победили в игре!
УРА!



*Il était comme nous, des pauvres types
qui se faisaient cacher la queue pour rien...*
Lem Wall

4/4 Падение боевого духа

Поскольку война еще не окончена, боевой дух отряда падает. Посчитайте общее количество карт, оставшихся у игроков на руках. Переложите такое число карт из колоды **боевого духа** в колоду **испытаний** (не менее 3 карт).

Поражение

Если колода боевого духа отряда исчерпана и карта **мемориала** открыта — игра проиграна!

Если игроки пережили падение **боевого духа**, жетон командира передается игроку слева. Предыдущий командир получает жетон **речи** (если они еще остались). Начинается новый раунд...

...и война продолжается!

Распределение карт

- 39 карт **испытаний**: каждая из 6 видов **угроз** встречается 14 раз, на 9 картах есть **ловушки**;
- 19 карт **неприятностей**;
- 1 карта «Рождество».



«Новичок»

Во время нескольких первых игр настоятельно рекомендуем игнорировать символы **ловушек** на картах **угроз**.

Обычная игра

После того, как вы освоите правила игры, начинайте учитывать символы **ловушек** с карт **угроз**.

«Ветеран»

Опытные игроки могут начать игру с 30 картами в колоде **испытаний** (вместо 25).

Мужайтесь!



Выдержки из писем, использованные в оформлении правил игры, взяты из книги «Paroles de Poilus», опубликованной Radio France.

Игра вдвоем

В игру добавляется виртуальный участник — **капеллан** — представленный своей картой **солдата**. Он используется только на этапе **снабжения**, то есть он не может получать карты **испытаний** или стать командиром. В начале игры колода **испытаний** состоит из 20 карт. **Капеллан**, как и все, получает 3 жетона **снабжения**.

Игра идет по обычным правилам, но в ходе подготовки к заданию **капеллан** разыгрывает один из своих жетонов **снабжения** (выбранный случайным образом). Иными словами, он отступает перед выполнением задания.

Сыгранные жетоны **снабжения**, как обычно, передаются выбранным **солдатам**. Если большинство жетонов получает **капеллан**, он оставляет их себе, и больше ничего не происходит. Жетоны **речей** после использования возвращаются в стопку, а не выходят из игры. Если хотите, можете после каждой победы увеличить число начальных карт в колоде **испытаний** на 2. Когда это число достигнет 30, победа принесет вам звание ветерана!



LAVKA
GAMES



www.lavkaigr.ru

www.cmon.com

Уточнения

- Нельзя говорить или показывать другим игрокам, какие карты есть у вас на руке. Также нужно держать в тайне, какие именно жетоны **снабжения** вы выбрали во время отступления.
- Игроки могут в любое время пересчитать число карт в колоде **испытаний** и колоде **боевого духа**.
- Сброшенные карты выходят из игры до конца партии.
- Если колода **испытаний** закончилась (и открылась карта **перемирия**), все эффекты, предписывающие брать из нее карты (**ловушки**, **неприятности** и пр.), игнорируются.
- В случае противоречий между **неприятностями**:
 - у одного игрока: приоритет за той, что была раньше;
 - у разных игроков: приоритет за находящейся у текущего игрока.
- **«Немота»**: игрок не может не только говорить, но и иными способами общаться с другими игроками. Нельзя разыграть жетон **речи**, но жетон **снабжения** — можно.
- Эффект **неприятности** может вынудить игрока отступить, не давая ему возможности выбрать другое действие.

Неприятности

- **«Травмы»**, **«Страхи»** и **«Слабость»** перестают влиять на текущее **боевое задание**, когда игрок, на которого они действуют, отступает.
- Если у игрока на руке не осталось карт, он может отступить, игнорируя эффекты действующих на него **неприятностей**, не позволяющих ему это сделать.
- **«Неуклюжесть»**: если на взятой карте есть значок **ловушки**, ловушка не срабатывает.

Речь

- **Речь** не влияет на того, кто уже отступил.
- **Речь** позволяет другим игрокам сбрасывать с руки **«Травму»** и **«Страх»** с соответствующей **угрозой**.
- Эффект всех жетонов **речей** одинаковый, текст на них нужен лишь для атмосферы и вдохновения. Например: «Друзья, не бойтесь снарядов, по данным разведки сегодня артобстрела не будет».

© 2017 CMON Global Limited, all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. The Grizzled, Spaghetti Western, CMON and the CMON logo are registered trademarks of CMON Global Limited. Actual components may vary from those shown. Figures and plastic components included are pre-assembled and unpainted. Made in China.

THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 14 YEARS OF AGE OR YOUNGER

Без настоящих друзей
не сделать игру
о товариществе и дружбе.
Твоя восторженность
и твой энтузиазм, Бернар,
помогли нам не меньше,
чем твой талант.
Hasta Siempre, Тиньюс



TIGNOUS

Создатели игры

Авторы игры: Фабьен Рифо и Хуан Родригес
Художник: Тиньюс - Дизайнер: Хуан Родригес
Верстальщики: Луиза Комбаль, Жулиа Феррари,
Матьё Харло - Разработчики: Тиагу Аранья,
Тиагу Гонсалвес, Гильерми Голарт, Изадора Лейти,
Сержио Рома, Ренато Сасделли - Издатель: Давид Прети

Русское издание

Руководитель проекта: Роман Шамолин
Главный редактор: Александр Савенков
Переводчик: Джей
Верстальщик: Даниил Власов
Художник: Екатерина Иванова
Корректоры: Татьяна Гошина,
Наталья Мурсева, Илья Мурсеев