

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ



Да начнутся настоящие войны!



РЕМОНТ: Переместите три любых своих строительных блока. Вы можете менять положение блоков (в том числе ставить выбранные блоки поверх других блоков) на своём планшете или брать ранее удалённые из игры блоки своего цвета из коробки. При этом: 1) вы должны соблюдать правила размещения блоков и расстановки солдат; 2) перемещение трёх выбранных блоков не должно повлечь за собой изменение положения других игровых элементов.



ВОР: Возьмите одну случайную карту действия из руки противника. Вы можете разыграть эту карту в один из своих следующих ходов.



МАРШ: Передвиньте до 3 своих солдат (НЕ из коробки) на новые позиции, соблюдая правила расстановки солдат.



ЗАЛП: После первого выстрела из орудия произведите еще один залп, не меняя положения орудия. При этом вы должны использовать новый снаряд.



ПРЕДАТЕЛЬ: В этот ход вместо своего орудия вы можете выстрелить из орудия соперника по его замку. Вы можете поворачивать орудие, но не передвигать. Это крайне эффективное действие — используйте его с умом!



ДВОЙНОЙ МАНЁВР: Примените эффект одной из сброшенных карт действия (сброшенные карты лежат в коробке). Это может быть как ваша карта, так и карта соперника.



САБОТАЖ: Положите эту карту перед орудием вашего соперника: теперь оно повреждено и не может быть использовано. В свой следующий ход соперник пропускает фазу выстрела, а затем сбрасывает эту карту.



РЕМОНТ: Если перед вашим орудием лежит карта «Саботаж», сбросьте её. Теперь вы можете стрелять по обычным правилам, включая фазу выстрела текущего хода.



ПЕРЕГОВОРЫ: Сбросьте эту карту и возьмите на руку любую карту из вашего сброса. Затем вы можете разыграть карту действия с руки.



ПОДКРЕПЛЕНИЕ: Возьмите одного вашего солдата из коробки и разместите его в замке, придерживаясь правил расстановки солдат.



ЛЁГКИЙ ИСПУГ: Положите эту карту перед собой лицом вверх. В следующий раз, когда вы должны будете убрать своего солдата в коробку, не выполняйте это действие. Вместо этого разместите сбитого солдата в замке еще раз, следуя правилам расстановки солдат. Затем сбросьте эту карту.



ДАЛЬНИЙ ВЫСТРЕЛ: После фазы выстрела разместите орудие позади вашего планшета на расстоянии 1 от него. Теперь зарядите орудие и выстрелите снова!



Дополнение



Дополнение



СМАЗАННЫЕ КОЛЁСА: В фазе прицеливания вы можете передвинуть свой таран на расстояние 6 или меньше (вместо расстояния 2).



СЛОМАННОЕ КОЛЕСО: Положите эту карту рядом с тараном соперника. В следующий свой ход соперник может переместить таран не более чем на расстояние 1 (даже если разыгрывает карту «Смазанные колёса»). В начале вашего следующего хода сбросьте карту «Сломанное колесо» в коробку.



НА ТАРАН! Если на момент начала хода у вашего тарана отсутствует наводчик, возьмите солдата своего цвета из коробки и поместите его в углубление в задней части орудия.



ЯКОРЬ: Положите эту карту позади своего тарана. В следующий раз, когда снаряд противника сбивает вашего наводчика, уберите его в коробку. Сам таран при этом остаётся на месте (а не возвращается в изначальное положение), а эта карта сбрасывается.



НЕ В ЭТОТ РАЗ: Когда соперник в фазе тактики разыгрывает карту действия, вы можете отменить её эффект, сыграв карту «Не в этот раз» (обе карты при этом сбрасываются). Эта карта может быть разыграна в любой момент, она отменяет любую карту, даже карту «Не в этот раз», уже сыгранную противником!



ПЧЕЛИНЫЙ РОЙ: Вместо снаряда из базовой игры используйте улей! Если в фазе выстрела хотя бы один строительный блок в замке противника был задет ульем, пчёлы начнут атаковать вражеских солдат: переставьте до 3 солдат в замке противника, следуя правилам расстановки солдат.



ТУХЛАЯ РЫБА: Это снаряд с характером! Придётся постараться, чтобы запустить его точно в цель. Он летит по непредсказуемой траектории, сбивает солдат и строительные блоки соперника по стандартным правилам, а ещё... жутко воняет! Все солдаты на расстоянии 2 от места попадания снаряда сражены этим запахом наповал и уходят из игры!



КУБИК СУДЬБЫ (идея: Фред Перроу): В фазе выстрела, вместо обычного снаряда, используйте кубик судьбы. Он не только наносит урон крепости противника по стандартным правилам, но и позволяет применить эффект, выпавший на верхней грани.



Двойной выстрел: Произведите повторный выстрел снарядом из базовой игры.



Встречный огонь: Соперник стреляет по вашей крепости снарядом из базовой игры!