

# ПРАВИЛА ИГРЫ



ПО ВСЕМ ФРОНТАМ

**ЗВЕРСКИЙ  
ДЕСАНТ**

# УШКИ НА МАКУШКЕ!

В величайшем конфликте в звериной истории победу одержит тот, кто сумеет разгромить противника на всех фронтах. Сможете ли вы привести свои войска к победе в воздухе, на суше и на море?

## ЗВЕРСКИЙ ДЕСАНТ РВЁТСЯ В БОЙ!

# СОСТАВ ИГРЫ

- Правила игры
- 3 планшета театров военных действий:
  - воздух (А)
  - суша (Б)
  - море (В)
- 18 боевых карт:
  - 6 воздушных (Г)
  - 6 сухопутных (Д)
  - 6 морских (Е)
- 2 карты главнокомандующих (Ж и З)
- 14 жетонов подсчёта очков:
  - 2 по 6 очков (И)
  - 6 по 3 очка (К)
  - 6 по 1 очку (Л)



Рубашка боевой карты

Рубашка карты главнокомандующего

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выложите три планшета театров военных действий в ряд в случайном порядке.
2. Перемешайте две карты главнокомандующих и положите их по одной перед игроками рубашкой вверх. Игроки открывают доставшиеся им карты. Тот, кому досталась карта с заголовком «Первый игрок», будет ходить первым.
3. Перемешайте колоду из 18 боевых карт и раздайте игрокам по 6 карт. Держите свои боевые карты на руке, не показывая противнику.
4. Остаток колоды отложите в сторону, не раскрывая.
5. Выложите на стол жетоны подсчёта очков.



# ХОД ИГРЫ

Партия в «Зверский десант» состоит из раундов, которые называются битвами. Чтобы выиграть битву, вам нужно:

- либо удерживать больше театров военных действий, чем противник, после того как оба игрока сыграли все свои карты;
- либо вынудить противника отступить.

Выигравший битву получает жетоны **победных очков (ПО)**. Тот, кто первым наберёт 12 очков, одерживает победу в игре!

# ОСНОВЫ БИТВЫ

Во время битвы игроки по очереди играют с руки по одной карте, стремясь удержать больше театров военных действий, чем противник.



В ходе битвы вы, как правило, не будете брать на руку новые карты из колоды, поэтому тщательно планируйте действия и как можно эффективнее используйте свои 6 карт.

## ТЕАТРЫ ВОЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ

Три планшета театров военных действий формируют три столбца: воздух, сушу и море. Эти столбцы называются **театрами военных действий**, или **ТВД**. Сыграв карту, игрок обязательно помещает её в один из столбцов. Карты, лежащие в том или ином столбце, считаются размещёнными на соответствующем ТВД.

Театры военных действий, расположенные рядом друг с другом, называются **соседними**.

Игроку принадлежат все карты, которые лежат с его стороны от планшетов ТВД. В свой ход вы можете играть карты **только** на свою сторону.

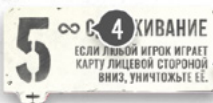


*Перед вами пример игры после нескольких ходов. На морском ТВД размещены три карты: одна первого игрока и две второго. Сухопутный и морской театры являются соседними, а воздушный и сухопутный — нет.*




## БОЕВЫЕ КАРТЫ

Играя карты, вы наращиваете свою военную мощь. От розыгрыша карт зависит, кто победит в игре.

**Сила:** крупное число в левом верхнем углу карты (1). Если суммарная сила карт с вашей стороны театра военных действий выше, чем суммарная сила карт со стороны противника, этот театр **удерживаете** вы.



**Тактика:** у большинства карт есть **тактическое свойство** (2), указанное рядом со значением силы. Свойство карты срабатывает сразу после того, как она сыграна **лицевой стороной вверх** на театр военных действий. Тактические свойства бывают либо **мгновенными** (3), либо **постоянными** (4) и подробно описаны на стр. 8–9.

**Тип карты** обозначен цветом и символом: воздушные — белый и , сухопутные — салатовый и , морские — голубой и . Как правило, сыграть карту лицевой стороной вверх можно только на соответствующий театр военных действий: воздушные карты на воздушный театр и т. п.



**Лицевой стороной вниз:** боевую карту также можно сыграть **лицевой стороной вниз** на **любой** театр военных действий, независимо от её типа. Сила карты, сыгранной лицевой стороной вниз, равна 2, и у неё нет тактического свойства (см. стр. 8). Вы можете когда угодно смотреть лицевую сторону своих карт, но не можете смотреть такие карты у противника.

**Накрытые карты:** когда вы играете карту на театр военных действий, где с вашей стороны уже есть хотя бы одна карта, разместите новую карту поверх предыдущей, оставив на виду её силу и тактическое свойство. Карта, на которой лежит другая карта, называется **накрытой**. Карта, на которой нет других карт, называется **ненакрытой**.

*В примере справа «Передислокация» — ненакрытая карта, «Эскалация» — накрытая.*



# ХОД БИТВЫ

Во время битвы игроки ходят по очереди, начиная с того, кому досталась карта первого игрока.

**ПЕРВЫЙ ИГРОК**

В свой ход вы должны выполнить одно и только одно из трёх следующих действий:

**развёртывание, импровизация, отступление.**

**Развёртывание:** сыграйте с руки одну карту лицевой стороной вверх, соблюдая следующие условия:

- Карту можно сыграть только на свою сторону театра военных действий.
- Тип карты должен соответствовать ТВД, на который вы её играете (например, воздушную карту — только на воздушный театр).
- Если на этом ТВД уже есть ваши карты, положите новую на них, немного сдвинув вниз.



Помните: когда вы играете карту лицевой стороной вверх, её тактическое свойство немедленно срабатывает (подробности на стр. 8).



*Пример: в свой ход вы играете с руки морскую карту с силой 3 (1), размещая её лицевой стороной вверх на морской ТВД (2). Там уже есть две ваши карты, поэтому вы должны разместить карту с силой 3 так, чтобы она накрыла карты с силой 2 и 1. Затем вы немедленно используете свойство карты с силой 3, которое позволяет вам перевернуть одну карту на соседнем ТВД (3).*

**Импровизация:** сыграйте с руки одну карту лицевой стороной вниз на любой театр военных действий. Не имеет значения, совпадает она с этим театром по типу или нет.

*Пример: в свой следующий ход вы сыграете с руки сухопутную карту с силой 5 лицевой стороной вниз на воздушный ТВД. Вы можете сделать это, поскольку играть карты лицевой стороной вниз разрешается на любой театр. Однако свойство такой карты не срабатывает, а её сила равна 2, а не 5.*



**Отступление:** если вам кажется, что у вас мало шансов выиграть текущую битву, вы можете отступить. В этом случае битву выигрывает ваш противник (см. стр. 10).



**Совет:** иногда лучше отступить, чтобы противник получил меньше победных очков.

Завершив действие, передайте ход противнику. Вы с противником ходите по очереди, пока один из вас не отступит либо пока вы оба не сыграете все свои карты (см. стр. 10).



**Помните:** во время битвы вы НЕ БЕРЁТЕ карты из колоды, если только тактическое свойство не позволяет вам сделать это.



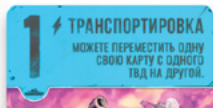
## ТАКТИЧЕСКИЕ СВОЙСТВА

На большинстве боевых карт указаны их **свойства**. Когда вы играете карту лицевой стороной вверх или переворачиваете карту, лежащую лицевой стороной вниз, сразу же срабатывает её свойство. Есть два вида свойств: **мгновенные** и **постоянные**. Вид свойства отмечен символом рядом с её описанием.



**Мгновенное свойство** срабатывает сразу после того, как карта перевернута лицевой стороной вверх или сыграна. В дальнейшем такое свойство не оказывает влияния на игру (если только карта не будет каким-то образом сыграна или перевернута лицевой стороной вверх ещё раз).

*Пример: свойство карты «Транспортировка» позволяет вам переместить любую свою карту на другой ТВД сразу после того, как вы сыграли «Транспортировку».*



Важно: поскольку мгновенные свойства срабатывают и при перевороте карты лицевой стороной вверх, может случиться, что одновременно должны сработать несколько таких свойств. В этом случае применяйте их в том порядке, в котором играли или переворачивали соответствующие карты. Полностью примените одно свойство, прежде чем переходить к следующему.



Если мгновенное свойство сработало, оно всегда применяется до конца, даже если в процессе применения соответствующая карта была перевернута лицевой стороной вниз.



**Постоянное свойство** действует всё время, пока карта лежит лицевой стороной вверх. Если карта с постоянным свойством перевернута лицевой стороной вниз, это свойство перестаёт действовать до тех пор, пока карта не будет перевернута обратно.

*Пример: свойство карты «Эскалация» поднимает до 4 силу каждой вашей карты, лежащей лицевой стороной вниз, — но только пока сама «Эскалация» лежит лицевой стороной вверх. Если из-за действия другого свойства она будет перевернута, сила ваших карт, лежащих лицевой стороной вниз, снова опустится до 2.*

Если в описании свойства нет слова «можете», вы **обязаны** применить его полностью. Если применить свойство невозможно, оно никак не влияет на игру.



## ТАКТИЧЕСКИЕ СВОЙСТВА

**Перевернуть:** многие свойства позволяют перевернуть карту на другую сторону. Если карта лежала лицевой стороной вниз, она переворачивается лицевой стороной вверх, и наоборот. Если в тексте не сказано иного, вы можете перевернуть любую карту — как свою, так и противника.

*Пример: свойство карты «Манёвр» гласит: «Переверните одну ненакрытую карту на соседнем ТВД». Поскольку уточнений нет, вы можете перевернуть либо свою карту, либо карту противника.*

**Накрытые и ненакрытые карты:** многие свойства влияют только на накрытые или ненакрытые карты (см. стр. 5). Если такого уточнения нет (как на картах «Транспортировка» или «Передислокация»), свойство можно применить к любой карте.

**Сыграть:** некоторые свойства предписывают сыграть карту или срабатывают, когда сыграна другая карта. Термин «сыграть» относится к любой ситуации, когда игрок выкладывает на театр военных действий карту с руки. Если в тексте свойства не сказано иного, вы играете карту по обычным правилам: на свою сторону; лицевой стороной вверх на соответствующий ТВД или лицевой стороной вниз на любой; накрывая свои предыдущие карты на этом ТВД.

**Неподходящий ТВД:** под действием свойства карта может оказаться на театре военных действий, который не соответствует её типу. Это не влечёт никаких негативных последствий: карта остаётся на неподходящем ТВД и добавляет свою силу к силе других карт игрока, размещённых там.

**Уничтожить:** некоторые свойства предписывают уничтожить карту. Кладите уничтоженные карты под низ колоды рубашкой вверх. Если карта уничтожена сразу после того, как сыграна (например, картой «Блокада»), её свойство не срабатывает.

**Занятый ТВД:** некоторые свойства (например, у карты «Блокада») срабатывают только в том случае, если ТВД занят определённым числом карт. При этом учитываются карты обоих игроков на этом театре.

**Переместить:** некоторые свойства позволяют переместить карту на другой ТВД. При этом карта не меняет владельца и остаётся на той же стороне. Кладите перемещённую карту поверх других карт на том театре, где она оказалась.



Важно: переместить карту — не то же самое, что сыграть карту. Свойства, срабатывающие, когда карта сыграна (такие как «Блокада»), не срабатывают, когда карта перемещается.

# ЗАВЕРШЕНИЕ БИТВЫ

Битва может завершиться одним из двух способов:

## Один из игроков отступил.

Если вы отступили, битву выигрывает ваш противник.

— либо —

## Оба игрока сыграли все свои карты с руки.

В таком случае битву выигрывает тот, кто удерживает больше театров военных действий.

Театр военных действий удерживает тот из игроков, чья суммарная сила на этом театре выше. В случае ничьей (в том числе если на этом театре нет ни одной карты) театр удерживает первый игрок.



*Пример: первый игрок удерживает воздушный ТВД, так как его суммарная сила там выше (6 против 3). Второй игрок удерживает сухопутный ТВД (4 против 1). На морском ТВД ничья, поскольку силы игроков равны (3). Но так как при ничьей побеждает первый игрок, значит, он удерживает два ТВД и выигрывает битву!*

## ★ ★ ★ ПОДСЧЁТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ ★ ★ ★

Выиграв битву, вы получаете победные очки: возьмите нужное число жетонов ПО. Число очков зависит от того, отступил ли противник и, если отступил, то в какой момент.

- Если игроки сыграли все свои карты и никто не отступил, выигравший битву получает 6 ПО.
- Если ваш противник отступил, получите очки по таблице на его карте главнокомандующего в зависимости от числа карт, оставшихся на его руке. Чем дальше игрок тянет с отступлением, тем больше ПО получит его противник!

После подсчёта проверьте, достаточно ли очков у выигравшего битву, чтобы победить в игре (см. стр. 11). Если нет, проведите ещё одну битву.

## ПОДГОТОВКА К СЛЕДУЮЩЕЙ БИТВЕ

1. Соберите в колоду все боевые карты и перемешайте. Раздайте игрокам по 6 карт, а остаток колоды положите сбоку, как в начале игры.
2. Переложите планшеты театров военных действий, как показано ниже:



3. Обменяйтесь картами главнокомандующих. В новой битве первый игрок станет вторым, а второй — первым.

# ПОБЕДА В ИГРЕ

После каждой битвы проверяйте, не набрал ли выигравший битву игрок достаточно очков для победы. Тот, кто первым наберёт **12 ПО**, становится победителем в игре!



Совет: вы можете играть до иного количества очков, чтобы изменить длительность игры. Если хотите играть дольше, договоритесь, что для победы нужно 18 очков.

## ВАРИАНТ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

Если вы только знакомитесь с игрой, можете подсчитывать очки более простым образом:

- выигравший битву получает **1 ПО**;
- для победы в игре нужно набрать **3 ПО**.

В этом варианте таблицы отступлений на картах главнокомандующих не используются.



Совет: этот вариант позволит вам сосредоточиться на освоении тактических свойств, не беспокоясь, что вы отступите слишком поздно и противник получит много очков.

# СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Автор игры:**

Джон Перри

**Продюсер:**

Джон Роджерс

**Арт-директор:**

Стивен Гибсон

**Художник:**

Дерек Лауфман

**Дизайнер:**

Стивен Гибсон

**Составитель правил:**

Уильям Ниблинг

**Ведущий тестировщик:**

Монтана Грабойес

**Игру тестировали:**

Торфи Асгейрссон, Бен Бигель, Джон Д. Клэр, Кейван Клири, Александр Кобли, Зак Кобер, Рик Кокрэм, Гейб Куззилло, Джоэл Дюма, Беннетт Фодди, Роб Госселин, Тони Галлотти, Брайан Хенк, Алекс Киблер, Джейсон Медина, Дэвид Майнс, Фрэнк Ланц, Натаниэль Пэйн, Бенджамин Поуп, Брайан Поуп, Эрик Поуп, Тиффани Поуп, Майк Ричи, Холли Ричи, Джон Роджерс, Оке Шил, Джон Симантов, Бенуа Стордёр, Джош Вуд, Крич Реджистер, семейство Кендаллов

Игра посвящается Meems.

©2025 Arcane Wonders®, LLC. All Rights Reserved.



**РУССКОЕ ИЗДАНИЕ:**

ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:**

Михаил Акулов

**Руководство производством:**

Иван Попов

**Директор издательского департамента:**

Александр Киселев

**Главный редактор:**

Валентин Матюша

**Выпускающий редактор:**

Виталий Терехов

**Главный дизайнер-верстальщик:**

Иван Суховой

**Дизайнер-верстальщик:**

Евгений Загатин

**Корректор:**

Мария Шульгина

**Лицензионный менеджер:**

Иван Гудзовский

Редакция благодарит Петра Тюленева за помощь в подготовке игры к изданию.

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru). Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

