



# WORLD OF TANKS

## RUSH 3

### ПОСЛЕДНИЙ БОЙ



Правила дополнения

# Состав дополнения

## 33 КАРТЫ ТЕХНИКИ ЯПОНИИ



## 4 КАРТЫ УНИВЕРСАЛЬНОЙ ТЕХНИКИ



## 12 КАРТ МЕДАЛЕЙ ЯПОНИИ



## 3 КАРТЫ ТЕХНИКИ ВЕЛИКОБРИТАНИИ



## 20 КАРТ РАЗРУШЕНИЙ



## 3 КАРТЫ ТЕХНИКИ ГЕРМАНИИ



## 3 КАРТЫ ТЕХНИКИ СССР



## 6 КАРТ СВЯЗИСТОВ



## 3 КАРТЫ ТЕХНИКИ ФРАНЦИИ



## 3 КАРТЫ ТЕХНИКИ США



## 6 ДВУСТОРОННИХ КАРТ-ПАМЯТОК



## 2 КАРТЫ ДОСТИЖЕНИЙ



## Описание дополнения


Перед вами «World of Tanks: Rush 3 – Последний бой» – второе дополнение к популярной настольной карточной игре, которая разработана по мотивам онлайн-хита World of Tanks. Это дополнение вводит в игру армию Японии, которая стала шестой нацией World of Tanks: Rush. Также в колоде техники вы найдёте танки, которые появились после окончания Второй мировой войны, и танки, существовавшие только в эскизах.

Чтобы сыграть в дополнение, вам понадобится коробка базовой игры World of Tanks: Rush. Вы также можете использовать дополнение «Последний бой» вместе с первым дополнением к игре, «Второй фронт».



Перед тем как читать правила «Последнего боя», убедитесь, что вы хорошо помните правила базовой игры World of Tanks: Rush. «Последний бой» вводит в игру новые карты и новые игровые механики, а также различные варианты игры. Если вы никогда не играли в базовую игру World of Tanks: Rush, рекомендуем сыграть в неё несколько партий, прежде чем играть с дополнением «Последний бой».

## Основные нововведения

«Последний бой» – это не самостоятельная игра, а дополнение к World of Tanks: Rush. Перед партией вам нужно добавить карты из дополнения к картам базовой игры. Карты дополнения помечены значком  – он поможет вам при необходимости отделить карты дополнения от карт базовой игры.

## Ключевые идеи «Последнего боя»

1. Добавлена шестая нация — **Япония**.
2. Количество карт техники каждой нации выросло с 30 до 33.
3. Добавлены четыре «золотые» карты. Это **универсальная техника**, не имеющая национальной принадлежности.
4. Добавлены правила **командной игры**.
5. Появилась возможность **играть неполным комплектом** игры: с исключением всех карт одной или нескольких наций, с удалением случайных карт, без определённых способностей.
6. Новая карта казармы — **«Связисты»**, которая не входит в стартовый комплект, но может быть куплена в ходе игры.
7. Новый тип карт — **«Разрушения»**, которые захламляют колоды соперников.
8. Добавлены две новые способности и два новых достижения.

## Новые достижения



1. **Медали Японии.** Получает игрок, в чьём отряде в конце игры будет больше всего Орден Золотого коршуна.
2. **Меньше всего разрушений.** Получает игрок, в чьём отряде в конце игры будет меньше всего карт разрушений.

Оба новых достижения используются только в игре с дополнением «Последний бой».

## Новые карты

В «Последнем бое» 52 карты техники:

- 33 карты техники Японии,
- по 3 карты техники каждой из остальных пяти наций,
- 4 «золотые» карты универсальной техники.





Если вы играете с дополнениями «Второй фронт» и «Последний бой», замешайте все новые карты техники в общую колоду, которая таким образом увеличится до 202 карт. Если вы играете **без «Второго фронта»**, не замешивайте в колоду следующие карты «Последнего боя»:



- 5 карт техники Японии: Type 61, Type 4 Ho-Ro, Type 93 Hokoku-Go, Mitsubishi PX33, Diversionists;
- 3 карты техники Великобритании: Avro Lancaster, Conqueror, FV215b.



**12 карт японских медалей** (9 одинарных и 3 двойных) с изображением Ордена Золотого коршуна перед игрой поместите отдельной стопкой рядом с другими стопками карт медалей.



**20 карт разрушений** разместите на столе отдельной стопкой лицевой стороной вверх.



Также выложите рядом с резервом отдельной стопкой лицевой стороной вверх столько карт «Связисты», сколько игроков участвует в партии.

### Новые способности карт

На некоторых картах техники представлены новые способности.



**Разрушение.** Каждый противник берёт 1 карту разрушения из стопки разрушений и кладёт на верх своей колоды. Если в стопке разрушений не хватает карт на всех, игрок, применивший эту способность, решает, кто из его соперников получит разрушения. Обратите внимание, что на тяжёлых танках стоит двойной символ разрушения: такая карта позволяет разыграть способность «Разрушение» дважды.

В ходе игры карты разрушений засоряют колоду противника, а в конце партии **каждая такая карта** отнимает 1 медаль.



**Разработка.** Эта способность действует только в конце игры, при определении победителя. Во-первых, каждая карта с «Разработкой» приносит своему владельцу одну медаль, которая не имеет национальной принадлежности (обозначено в верхней части карты).

Во-вторых, при распределении достижений каждая карта с «Разработкой» считается техникой-джокером. Это значит, что она обладает всеми возможными способностями (и их отсутствием), принадлежит всем классам, а также обладает всеми значениями силы и брони (в том числе считается пехотой).

#### ПРИМЕР

Распределяются достижения «Больше всего тяжёлых танков», «Больше всего средних танков», «Больше всего пехоты», «Меньше всего карт казармы» и «Больше всего уничтоженных баз». Тяжёлый танк с «Разработкой» считается и тяжёлым танком (но только один раз!), и средним танком, и пехотой (вспомогательное войско с параметрами 0/0), но не считается картой казармы или базы, так как казармы и базы — не техника.

Каждая карта с «Разработкой» добавляет 1 к общей сумме для достижений «Сумма подкреплений» и «Сумма исследований».

Одна из способностей базовой игры, «Неуязвимость», в «Последнем бою» работает иначе (как во «Втором фронте»).

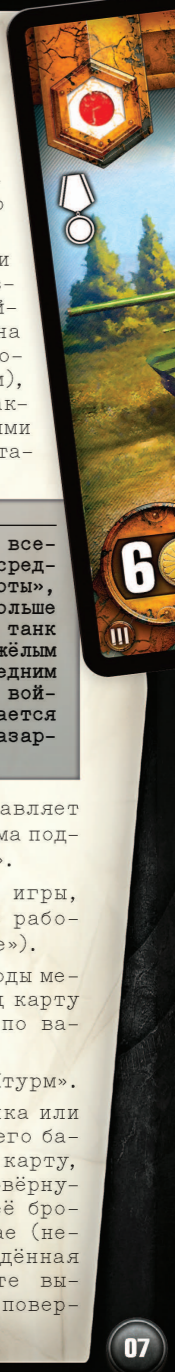


**Неуязвимость.** Возьмите из колоды медалей и положите на свой склад карту с одной медалью любой нации по вашему выбору.

Кроме того, уточнена способность «Штурм».



**Штурм.** Выберите базу противника или единицу техники, защищающую его базу. Уничтожьте выбранную карту, если она была повреждена (повернута на 90 градусов) или если её броня равна 1. В противном случае (неповреждённая база, неповреждённая техника с бронёй 2) нанесите выбранной карте повреждение — поверните её.



## Новые правила

### Универсальная техника

В этом дополнении вы найдёте четыре карты техники, которые не принадлежат ни к одной из шести наций, — это золотые карты техники. Представленная на них техника производилась другими нациями, не участвующими в игре World of Tanks: Rush.

Когда вы атакуете своей техникой, вы можете присоединить к атаке одну или несколько золотых карт, как если бы они принадлежали к той нации, которой вы атакуете. Если вы уничтожите такой атакой технику, то получите медаль «основной» нации.

Золотые карты техники могут атаковать самостоятельно, однако такие атаки не приносят медалей, потому что в них не участвует техника «медальных» наций.



### Связисты

«Связисты» — новая карта казармы, которая не входит в стартовый комплект игрока. При подготовке положите на стол рядом с резервом столько «Связистов», сколько игроков участвует в партии. В свой ход игрок может купить «Связистов» по обычным правилам (при этом он теряет право купить другую карту, если не разыграл «Призыв»). Каждый игрок может купить «Связистов» только один раз за игру. «Связистов» нельзя получить с помощью способности «Исследование», так как это не техника. Они учитываются при распределении достижения «Меньше всего карт казармы».



**Совет:** удобнее всего держать стопку «Связистов» сбоку от резерва, напротив колоды. Тогда вы не забудете, что они тоже доступны для покупки. Только не сбрасывайте «Связистов» при обновлении резерва.



## Разрушения

Разрушения — это карты, которые засоряют колоды. Ваши соперники получают такие карты **на верх своих колод**, когда вы используете способность «Разрушение». Когда стопка разрушений опустеет, эта способность станет бесполезной. Разрушения, удалённые из колоды способностью «Ремонт», **возвращаются в стопку разрушений** (а не уходят на кладбище).

В конце игры **каждая карта разрушения** в отряде отнимает у своего владельца одну медаль, как это обозначено в верхней части карты.

### Правила из «Второго фронта»

Правила увеличенного резерва и постановки танка на защиту базы после атаки переносятся из первого дополнения во второе в неизменном виде. Если вы уже знакомы с ними, можете пропустить этот раздел.

### Увеличенный резерв и его обновление

Общедоступный резерв колоды техники 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». Теперь 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, порядок хода игрока теперь выглядит следующим образом:

- I. Восстановить повреждения, выложить карты руки и, по желанию, обновить резерв.
- II. Разыграть карты руки.
- III. 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.

### Прочие правила

Все прочие правила игры остались неизменными.

## Варианты игры

В эти варианты игры можно играть как с любыми дополнениями, так и без них.

### Не все нации



Вы можете замешать в колоду техники все шесть наций из базовой игры и двух дополнений. Однако вы также вправе выбрать, каким количеством наций играть. Вы можете выбрать от трёх до шести любых наций для того, чтобы составить из карт этих наций колоду техники.

Обратите внимание, что чем меньше наций представлено в колоде техники, тем проще игроку собирать в своей колоде танки одной нации. Это значит, что чем меньше наций в игре, тем агрессивнее будет партия, потому что игроки смогут чаще атаковать несколькими танками. При игре с шестью нациями, наоборот, собирать танки одной нации будет сложнее, а партия будет длиться дольше.

## Асимметричные нации

Механика игры World of Tanks: Rush не требует того, чтобы каждая нация была представлена равным количеством карт в колоде техники. Вы можете играть изменённым составом карт наций так, что у одной или нескольких наций будет меньше карт в колоде техники, чем у других.

Например, вы можете попробовать следующий сценарий игры. Выберите одну любую нацию и случайным образом удалите 10 любых карт этой нации. Выберите любую другую нацию и случайным образом удалите 5 любых карт этой нации. Удалённые карты не примут участия в партии.

Очевидно, что чем меньше у нации карт (относительно других наций), тем сложнее собирать её бронетехнику и атаковать ей.

Вы можете изменять стартовый состав колоды техники любым другим образом, как пожелаете. Убедитесь, что все игроки до начала партии ознакомлены с тем, сколько карт каждой из наций будет в колоде техники, — это может повлиять на игровые решения в партии.

## Не все способности

Если вам не нравится какая-нибудь способность из базовой игры или дополнений, просто удалите из колоды все карты с этой способностью. Например:



### «Дислокация»:

Commandos  
Morris C8  
A33 Excelsior  
Kübelwagen  
Telegraphisten  
PzKpfw B2 740 (f)  
ГА3-64  
Наблюдатели  
Machine-gun Crew  
Willys MB  
Laffly V15  
Médecins  
Diversionists  
Mitsubishi PX33  
Type 61





### «Планирование»:

Humber Armoured Car  
 A43 Black Prince  
 Puma  
 BA-10  
 M8 Greyhound  
 Panhard 178  
 Type 93 Hokoku-Go  
 Type 4 Ho-Ro



### «Разрушение»:

Avro 683 Lancaster  
 Conqueror  
 V-2  
 E 100  
 BM-13 «Катюша»  
 ИС-3  
 Boeing B-29  
 T110E5  
 Classe Dunkerque  
 AMX 50 B  
 Shinano  
 Type 95 Heavy Tank



## Хаос войны

Если сложить вместе все карты техники из базовой игры и двух дополнений, то получится колода из 202 карт. Она может оказаться ещё объёмнее, если у вас есть промо-карты, распространяемые бесплатно. Вполне вероятно, что в ходе одной партии колода техники не будет вылистана до конца. По этой причине вы можете попробовать ещё один вариант игры, названный «Хаосом войны».

Сложите все карты техники World of Tanks: Rush и дополнений, которые у вас есть. Перемешайте колоду. Не подсматривая, скиньте в коробку игры столько карт, чтобы в колоде техники осталось 100 карт.

Перед началом партии никто из игроков не будет знать, какие карты остались в игре и каков относительный состав наций в колоде техники.

## Командная игра

В World of Tanks: Rush можно играть командой против команды. Доступны варианты игры двумя командами: двое на двое или трое на трое; а также тремя: три команды по два игрока.

При рассадке за столом игроки разных команд должны чередоваться. Игроки одной команды называются союзниками.

Игра идёт по обычным правилам World of Tanks: Rush со следующими изменениями:

- союзники не считаются противниками друг для друга. Вы не можете атаковать своих союзников, на них не действуют ваши «Диверсии» и «Разрушения» и т. п.;
- союзники могут общаться без ограничений, но не должны скрывать своё общение от соперников. Иными словами, вы можете говорить, какие карты у вас на руках и даже показывать их всем игрокам, однако пересылать друг другу записки или СМС запрещено;
- достижения, которые выдаются за наибольшее или наименьшее количество чего-либо в отряде (медалей, танков определённого класса и т. п.), касаются сразу всех членов одной команды. В конце игры сложите все отряды союзников в одну колоду, а затем определяйте, какая команда получит то или иное достижение. Достижение «Свои базы» из дополнения «Второй фронт» выдаётся за общее число сохранившихся баз у всех союзников.

## Достижения на выбор

Перед началом игры вы можете договориться, какие достижения использовать в этой партии. Все участники должны быть согласны с этим выбором. Как вариант, дайте возможность каждому игроку, начиная с первого, выбрать по одному достижению, а ещё одно выложите случайным образом.



## Вопросы и ответы



— Можно ли купить универсальную технику за национальные ресурсы?

— Нет, поскольку универсальная техника не относится к какой-либо из игровых наций. Она комбинируется с техникой других наций только во время атаки.



— Мне на руку пришла карта разрушения. Что мне с ней делать?

— Согласно правилам базовой игры, если карту руки невозможно разыграть ни одним из способов (или игрок не хочет её разыгрывать), она отправляется на склад игрока. Таким образом, в начале своего хода вы сбрасываете на склад все карты разрушений с руки. То же относится к картам баз. Если у вас есть карта с «Ремонтом», вы можете в этот же ход избавиться от только что сброшенных карт разрушений.



— Можно ли отправить карту разрушения в тыл (из дополнения «Второй фронт»)?

— Нет, вы сбрасываете пришедшие на руку карты разрушений в начале своего хода, а поставить карту в тыл можно только в конце хода. То же относится к картам баз.



— Можно ли атаковать технику на защите штаба (из дополнения «Второй фронт»), если у соперника остались другие базы?

— Можно, запрет на атаку относится только к самому штабу, но не к технике на его защите.

— Можно ли разыграть «Штурм» на штаб, если у соперника остались другие базы?

— Нет. Хотя «Штурм» и не считается атакой, его нельзя использовать против штаба, пока у соперника есть другие базы. Штаб не может быть уничтожен и не получает повреждений, если у игрока осталась хотя бы одна обычная база. Однако вы можете сыграть «Штурм» против техники, стоящей на защите штаба.

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Николай Пегасов  
Развитие игры: Пётр Тюленев  
Иллюстрации: WARGAMING.NET,  
Александр Шалдин, Сергей Дулин  
Оформление игры: Сергей Дулин, Иван Суховей

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов  
Руководство редакцией: Владимир Сергеев  
Выпускающий редактор: Александр Киселев  
Корректор: Ольга Португалова

Игру тестировали: Таяна Брыксина, Николай Ведяскин, Мария Веселкова, Елена Ворноскова, Мария Докучаева, Анастасия Егошина, Николай Жуков, Арсений Иванов, Светлана Иванова, Александр Колесников, Илья Комаров, Морфей де Кореллон, Андрей Кусачев, Анна Лавриненко, Алексей Лепехов, Павел Медведев, Эдвард Мирный, Дмитрий Никонов, Даниил Ничукин, Екатерина Перегудова, Владимир Пикунев, Константин Пономарев, Роман Пурэ, Дмитрий Салтыков, Илья Семёнов, Ольга Солдатова, Иван Суховей, Георгий Тюленев, Михаил Чевтаев, Елизавета Якименко

По вопросам издания игр пишите  
на адрес [info@novvuyworld.ru](mailto:info@novvuyworld.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: 3.0



### WARGAMING.NET

LET'S BATTLE

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.



[WWW.HOBBYWORLD.RU](http://WWW.HOBBYWORLD.RU)

© 2015 ООО «Мир Хобби».

© 2015 WARGAMING.NET LLP (иллюстрации).