

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

День Победы

ПРАВИЛА ИГРЫ

Весной 1945 года Красная Армия штурмом взяла Берлин и покончила с фашистской Германией. Этому великому историческому событию посвящена игра "День Победы". Она позволяет воспроизвести боевые действия сражающихся сторон - Советского Союза и Германии. Каждая карта в игре представляет боевое подразделение тех лет: пехотную роту, танковый взвод, артиллерийскую батарею или авиационную эскадрилью. Игровые показатели карт подобраны таким образом, чтобы наиболее точно отразить реальные тактико-технические характеристики подразделений. Экономические возможности сторон по формированию войск и ведению боевых действий отображаются в игре картами ресурсов.

Об игре

Цель игры - уничтожение колоды противника - его стратегический резерв.

Играют вдвоем. Один игрок сражается за Красную Армию другой за немецкие войска

Игра ведется по ходам. Каждый ход поделен на фазы. Когда отыграны все фазы, ход передается другому игроку. Кто ходит первым - определяется жребием. В последующих партиях право первого хода чередуется между игроками.

В процессе игры карты находятся в руке игрока или размещаются на столе следующим образом: 1-я линия обороны, 2-я линия обороны, зона резерва, зона ресурсов, колода, потери. Все карты в процессе игры помещаются в ту или иную игровую зону.

Все уничтоженные или отыгранные карты кладутся в потери рубашкой вниз.

В начале игры каждый из игроков берет сверху своей колоды 7 карт. Они составляют "стартовую руку" игрока. Игрок, который ходит первым, берет в начале своего хода еще одну карту. В дальнейшем в начале своего хода каждый из игроков должен будет брать из колоды по две карты.

Ситуация передачи. Если в "стартовой руке" оказалось меньше двух карт ресурсов или наоборот, все карты в "стартовой руке" оказались картами ресурсов, игрок вправе вновь перемешать колоду и сдать себе карты заново. Игрок обязан показать противнику свои карты, чтобы доказать право на повторную сдачу карт.

Поворот и разворот карты

Поворот карты - когда карта используется, атакует, блокирует, поддерживает, она должна быть повернута. Игрок, которому принадлежит карта, поворачивает ее на 90°. Это означает, что карта уже использована и не может быть вновь разыграна в текущий ход. Повернутая карта не может атаковать, самостоятельно блокировать, поддерживать, использовать специальные свойства и давать ресурсы. В тексте карты поворот обозначается специальным значком:

Разворот карты - все повернутые карты (включая карты ресурсов) разворачиваются в нормальное положение в начале хода игрока, которому они принадлежат.

Виды карт

Карты делятся на **карты ресурсов**, **карты подразделений** и **тактические карты**.

Карты ресурсов. В игре существует три вида "ресурсов", которые тратятся на введение в игру (строительство) боевых подразделений, отыгрыш атак, специальных свойств или тактических карт:

- склады;
- заводы;
- топливо.

Источником ресурсов являются карты ресурсов.

Каждый ход игрок может выкладывать не более двух карт ресурсов из руки в зону ресурсов.

Поворот карты ресурса дает один раз за ход какой-либо ресурс.

Если у игрока нет какого-либо ресурса, его можно заменить, потратив два других. 1 склад = 2 завода или 2 топлива или 1 завод и 1 топливо, 1 завод = 2 склада или 2 топлива или 1 склад и 1 топливо, 1 топливо = 2 склада или 2 завода или 1 склад и 1 завод.

Пример: для строительства броневика требуется 1 склад, 2 завода и 1 топливо. Значит, его можно построить, затратив, например, 5 складов и 1 топливо, либо 3 склада и 2 завода, или, скажем, 2 завода и 3 топлива, и т.д. Значок ресурса в тексте карты означает, что для достижения описанного в тексте эффекта должно быть потрачено определенное количество ресурсов.

Карты ресурсов не могут атаковать и блокировать, но могут быть атакованы противником.

Карты подразделений обозначают какое-либо подразделение одного из типов (родов) войск: пехоты, бронетехники, артиллерии, авиации. Тип подразделения можно определить по цвету фона карты:

- (▲) Пехота - зеленый;
- (—) Бронетехника - серый;
- (—) Артиллерия - темно-красный;
- (—) Авиация - голубой;

Подразделения каждого рода войск разделяются также по видам. Например, к бронетехнике относятся такие виды подразделений, как броневедомитель, средний танк, противотанковая САУ.

Тактические карты имитируют различные тактические приемы боя. Они могут быть сыграны из руки в оговоренную в тексте карты фазу хода, дают возможность совершить какое-либо игровое действие и, если не сказано иное, сразу помещаются в потери. Некоторые тактические карты требуют оплаты их отыгрыша ресурсами. Ресурсы должны быть потрачены в момент отыгрыша. Если в одну из фаз хода оба игрока хотят сыграть тактические карты, то первым такую карту игрок тот из игроков, чей сейчас ход.

Параметры карт

- стоимость (строительства) выражается в определенном количестве складов, заводов или топлива, которое необходимо затратить для введения подразделения в игру или отыгрыша тактической карты.

- сила атаки / сила защиты (характеристики подразделения) - повреждения, которые подразделение наносит при атаке / повреждения, которые необходимы для уничтожения этого подразделения. Названные показатели приведены в верхнем левом углу карты. Во время боя подразделение игрока наносит подразделению противника повреждения, равные своей силе атаки. Если по результатам боя какое-либо подразделение получает повреждения, равные или превышающие

лишь в конце хода перемещается из нее на первую или вторую линию игрока. Находясь в зоне резерва, подразделение не может атаковать и использовать специальные свойства. Следовательно, построенное подразделение не может атаковать в ход постройки, но уже может блокировать и поддерживать в ход противника.

Построенные подразделения размещаются на 1-й (1) и 2-й (2) линиях. Подразделение второй линии - это авиация, и артиллерия (кроме противотанковой). К какой линии относится подразделение, указывается на карте специальным значком. Подразделение должно находиться на той линии, к которой оно относится.

Первая линия представляет собой передний край, линию фронта. Вторая линия - это прикрываемый первой линией тыл: позиции артиллерийских батарей и аэродромы.

Атака

Атаковать могут подразделения первой линии, а также авиация.

Каждое подразделение может атаковать за ход только один раз. Атаковать можно всеми подразделениями вместе, по одному или группами. То есть игрок вправе провести атаку несколькими волнами. Он вправе сам определить последовательность волн атаки и количество задействованных в них подразделений.

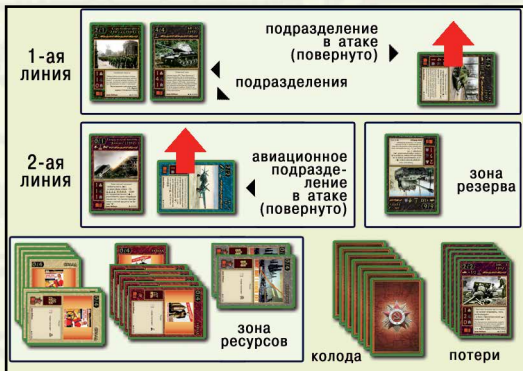
По общему правилу игрок не может атаковать конкретное подразделение противника - атака объявляется на всю первую линию оппонента.

Однако некоторые подразделения, например, часть танков или бомбардировщики, имеют право атаковать определенное подразделение противника. **Это называется свойством направленной атаки.**

В этом случае атакующий игрок может сам указать, какое из подразделений противника будет атаковано подразделением со свойством "направленной атаки".

Атаковавшие карты поворачиваются и не могут атаковать более в этот ход. Также они теряют способность во время хода противника самостоятельно блокировать его атаки и поддерживать.

Повернутые карты могут быть направлены атакующими, как и любые другие подразделения. При этом



значение его силы защиты, то оно считается уничтоженным. Когда характеристики двух сражающихся подразделений равны, то есть сила атаки атакующего равна силе защиты обороняющегося и наоборот, то оба эти подразделения взаимно уничтожаются. Если же сила атаки у обоих подразделений меньше, чем сила защиты противника, то оба подразделения остаются живы, но их карты остаются повернутыми.

Пример: Средний танк с показателями атаки/защиты 3/3 атакует броневик с показателями 2/2 и уничтожает его. Если же он атакует тяжелый танк с показателями 5/5, то сам будет уничтожен. При атаке им пехоты с показателями 3/2 погибнут одновременно и пехота, и средний танк.

В течение одного хода характеристики (сила атаки/защиты) одного и того же подразделения не могут быть изменены двумя и более одинаковыми тактическими картами.

Предполагается, что каждая карта обозначает не отдельного пехотинца или танк, а пехотную роту, танковый взвод, артиллерийскую батарею. Соответственно, уничтожение какого-либо подразделения не означает, что оно уничтожено полностью, но считается, что подразделение понесло серьезные потери и расформировано или направлено на переформирование. В любом случае из данной конкретной битвы (игры) это подразделение выбывает.

- сила бомбометания - параметр, имеющийся у бомбардировщиков. Определяет, какие повреждения авиационное подразделение игрока может нанести атакуемому наземному подразделению противника.

- тактические модификаторы - изменение характеристик подразделений в бою с определенными типами подразделений противника. Тактические модификаторы указываются на карте специальными значками и описываются в тексте карты. Например, если сказано, что подразделение с характеристиками 4/3 "в бою с бронетехникой получает +1/1" - это означает, что, атакуя бронетехнику противника или блокируя ее, это подразделение имеет характеристики 5/4. Тактические модификаторы действуют только в том случае, если подразделение сражается (находится в бою) только с тем типом (видом) подразделений противника, на который распространяются данные модификаторы. Например, только с бронетехникой или только с пехотой (см. расчет результатов боя).

- специальные свойства подразделений - в игре "День Победы" существует пять специальных свойств, которые могут быть у тех или иных подразделений, это: мобильность, направленная атака, артподдержка, удар по подразделению и удар по колоде. Более подробно все эти свойства описаны в специальном разделе правил игры.

Строительство подразделений

Строить подразделения можно только в соответствующую фазу своего хода. Игрок может построить (выложить на стол и ввести в игру) карты подразделений, которые есть у него в руке. Для этого он должен повернуть необходимое количество выложенных на стол карт ресурсов - заплатить за строительство. Построенное подразделение попадает в зону резерва и

они вынуждены вступить в боевое столкновение и будут считаться блокирующими (модификаторы к их "силе защиты" будут действовать). Однако "сила атаки" таких подразделений независимо от действующих модификаторов остается равной "0". Таким образом, **повернутые подразделения сохраняют свою "силу защиты", но не могут использовать "силу атаки"**.

Оборона (блокирование)

После того, как один из игроков обозначил, какими подразделениями он собирается атаковать, другой игрок решает, как он будет обороняться. Обороняющийся может сам определить, какие из его повернутых подразделений будут блокировать подразделения противника, атакующие по общим правилам (всю первую линию). Каждое из подразделений обороняющегося может блокировать, по его желанию, только одно из наступающих подразделений противника. Можно блокировать несколькими подразделениями одно, но заблокировать одним своим подразделением несколько вражеских нельзя.

Подразделение игрока, атакованное вражеским подразделением с направленной атакой, тоже считается блокирующим, но не может уклониться от боя, однако его можно **поддерживать** другими, не повернутыми и не атакованными (направленно), подразделениями.

Таким образом, **Ситуация поддержки** означает, что атаковавшее подразделение противника будет блокировать не только то подразделение, которое направленно атаковало, но и какие-то еще подразделения по желанию обороняющегося. Блокирующие подразделения поворачиваются.

Подразделения первой линии могут атаковать противника, блокировать его атаки на первую линию и поддерживать другие подразделения на первой линии (но не на второй). Подразделения второй линии не могут атаковать, а блокирующими они считаются, только если сами атакованы.

Боевое столкновение

После того, как атакующий игрок заявил атаку своими подразделениями в текущей волне атаки, а обороняющийся назначил блокирующих и поддерживающих, игроки определяют, какие из подразделений находятся в бою друг с другом. Иными словами, в каждой волне атаки происходит несколько отдельных боев (боевых столкновений).

В одном бою участвуют подразделения (в том числе авиационные):

- атакующие одну и ту же цель (подразделение, ресурсы, колоду) в одной волне атаки;
- блокирующие одно и то же подразделение противника.

Данные подразделения называются совместно сражающимися, а в каждое столкновение одиночных и/или совместно сражающихся подразделений двух сторон называется боем (боевым столкновением).

Атака на колоду или ресурсы также считается боевым столкновением.

Боевые столкновения в одной волне атаки происходят независимо друг от друга; до завершения всех боевых столкнове-

ний в одной волне атака следующей волны невозможна. Повреждения, нанесенные подразделению в текущей волне атаки, суммируются. По окончании волны атаки все повреждения, нанесенные подразделению, которое не было уничтожено, обнуляются.

Расчет результатов боя

После определения того, какие подразделения участвуют в боевом столкновении, уточняются их действующие характеристики. Подразделение, имеющее тактический модификатор, увеличивающий его характеристики при сражении с каким-либо типом (видом) подразделений противника (пехотой, бронетехникой и т.д.), использует его только в том случае, если против него в данном боевом столкновении сражается только указанный тип подразделений противника. Каждый из игроков суммирует действующую силу атаки своих подразделений (включая силу бомбометания авиации), участвующих в боевом столкновении, и распределяет ее по своему желанию между участвующими в этом же боевом столкновении подразделениями противника. После распределения повреждений подразделения, получившие суммарные повреждения, равные или превышающие их действующую силу защиты, считаются уничтоженными и помещаются в потери.

Пример 1: В 1-й линии обороны русских находятся: средний танк Т-34/85 (4/3), противотанковое орудие ЗИС-3 (2/2 +3/2 в бою с бронетехникой) и Гвардейцы 23Гв.сд (3/2). В 1-й линии немцев расположены: тяжелый танк PzKpfw VI TIGER (5/5 +1/0 в бою с бронетехникой) и 2 Schutzenzug'a (2/1). Немцы атакуют.

Предположим, атакуют одновременно две пехоты (Schutzenzug). Пехота не имеет направленной атаки, поэтому атакует всю 1-ю линию. Сражающийся за русских игрок вправе сам решить, кто будет блокировать наступающую пехоту.

1. Он может каждым своим подразделением блокировать каждое из подразделений противника. Скажем, одну немецкую пехоту блокирует русская пехота, а другую танк. Результатом этих боевых столкновений будет гибель всей немецкой пехоты, а также русской пехоты (русская и немецкая пехота уничтожили друг друга, а вторую немецкую пехоту уничтожил танк). Заметим, что орудие не задействовано - оно готово противостоять возможной атаке «Тигра» во второй волне.

2. Также возможно заблокировать только один Schutzenzug, например, танком, а другую роту пропустить на вторую линию. В этом случае русский игрок сохранит свою пехоту. Возможен другой вариант. Атаку начнет «Тигр», атаковав Т-34. В этом случае Т-34 погибнет, однако его можно поддержать противотанковым орудием или пехотой. При этом «Тигр» также будет уничтожен. После этого немцы снова смогут атаковать, уже пехотой, бросая ее в бой либо по отдельности, либо всю вместе.

И, наконец, немцы могут сразу атаковать всеми войсками. При этом игрок, сражающийся за немцев, укажет, кого будет атаковать его танк; пехота же, как обычно, пойдет в атаку на всю первую линию.

Пример 2: У немцев в первой линии находится Ferdinand (5/5 +1/1 в бою с бронетехникой); у русских есть тяжелый танк ИС-2 (6/6 +1/0 в бою с бронетехникой) и Стрелковая рота 230сд (2/1). Противотанковая САУ Ferdinand атакует русский ИС. В бою с бронетехникой немецкое САУ имеет характеристики 6/6 и должна уничтожить «ИС-2», сама при этом погибнув. Однако русские могут поддержать ИС своей пехотой. Получается, что в бою против САУ участвует бронетехника и пехота, то есть подразделения разных типов. Следовательно, САУ не может воспользоваться тактическим модификатором, действующим только в бою с бронетехникой, и имеет характеристики всего 5/5. При этом Ferdinand у силы атаки уже не хватает на то, чтобы уничтожить ИС. Он сможет только перераспределить свою силу атаки на пехоту, уничтожить ее и погибнуть.

Прорыв на вторую линию

Атакующие наземные войска могут прорваться на вторую линию обороны. Это возможно в том случае, если все подразделения первой линии были повернуты и не могли блокировать прорыв. Возможно, на первой линии вообще отсутствовали войска. Также обороняющийся сам вправе отказаться от блокирования подразделений, атакующих не направленно, и пропустить их на вторую линию.

Любое прорвавшееся подразделение может атаковать по своему выбору, как колоду, так и любой ресурс или любое подразделение на второй линии. Прорвавшиеся подразделения могут совместно атаковать любую из этих целей.

Авиация для атаки второй линии не осуществляет прорыв. Она просто пролетает над первой линией.

Атака колоды

Цель игры - уничтожить колоду противника. Самый верный способ добиться этого - атака на колоду. Атаковать колоду могут только подразделения, прорвавшиеся на вторую линию обороны. При атаке на колоду с нее должно быть снято и помещено в потери столько карт, какова сила атаки подразделения. Также карты с колоды помещаются в потери при использовании подразделением свойства «удар по колоде» и при использовании некоторых тактических карт.

Победа и поражение

Проигравшим считается тот игрок, у которого иссякли стратегические резервы. Если в начале хода игрок не может взять из колоды очередные две карты (в колоде не осталось карт или осталась последняя карта) - значит, он проиграл. Если он берет две карты, но это оказываются последние карты в колоде, то он имеет право доиграть свой ход. Это последний шанс выиграть сражение. Ведь если в этот ход он успеет уничтожить колоду противника, то станет победителем.

Особенности применения авиации

Характеристики авиационных подразделений учитываются только в бою с другой авиацией. Если авиационное подразделение атаковано наземным подразделением противника (на второй линии) его характеристики становятся 0/0. Когда бомбардировщик атакует наземное подразделение, он наносит ему повреждения равные «силе бомбометания», наземное же подразделение не может распределить на него свою силу атаки.

Истребители не могут атаковать, но могут перехватывать атакующие вражеские бомбардировщики; при этом отменяется свойство направленной атаки бомбардировщика, и он не долетает до цели («перехват»). В этом случае бомбардировщик сражается с истребителем по общим правилам атаки и обороны (блокирования). Сила бомбометания остается незадействованной.

Истребители также могут сопровождать (прикрывать) свои атакующие бомбардировщики и перехватывать блокирующие их истребители противника («контрперехват»). В этом случае истребитель противника сам не может уже перехватить бомбардировщик и распределить на него свою силу атаки, а может лишь сражаться с сопровождающим его истребителем.

Один сопровождающий истребитель может контрперехватить только один вражеский истребитель. В то же время несколько блокирующих истребителей могут совместно перехватывать один сопровождающий. Бой истребителей происходит по общим правилам атаки и обороны (блокирования). Неповернутые истребители могут перехватывать атаку бомбардировщиков против них самих, как и любую другую авиационную атаку. Если истребитель не смог перехватить атаку бомбардировщика на самого себя (был повернут или был контрперехвачен истребителем сопровождения), он получает повреждения от бомбардировщика равные его «силе бомбометания», но не может перераспределить на него свою силу атаки.

Бомбардировщики могут атаковать подразделения на первой и второй линии. Имеют свойство направленной воздушной атаки. Атакующая авиационное подразделение на и не будучи перехвачен бомбардировщик наносит цели повреждения равные «силе бомбометания», сам при этом поврежденный не получает. Атака бомбардировщиков требует затрат топлива.

Пример: Тактический бомбардировщик Ju-87 STUKA (1/2, сила бомбометания 5) летит в сопровождении истребителя (3/3) с целью уничтожить «Катюшу» противника (0/1). У обороняющегося стороны также имеется истребитель (3/3), который немедленно устремляется на перехват. Совместно сражающимися в обороне являются «Катюша» и истребитель, а в атаке - истребитель и бомбардировщик. Между ними происходит боевое столкновение. Бомбардировщик использует свою силу бомбометания против «Катюши». Истребители могут сражаться в данной ситуации только друг с другом («контрперехват»). В результате бомбардировщик бомбит «Катюшу», а истребители уничтожают друг друга. Заметим, что если бы у бомбардировщика не было сопровождающего истребителя, или у обороняющегося было бы два истребителя, бомбардировщик был бы «перехвачен» на полете истребителем и не смог бы уничтожить «Катюшу».

Специальные свойства подразделений

Направленная атака

По выбору игрока находящегося на первой линии подразделение с таким свойством может в фазу атаки игрока атаковать любое подразделение на первой линии противника. Бомбардировщики могут атаковать также подразделения на второй линии. Атакующее подразделение не может уклониться от боевого столкновения, но может быть поддержано (подробнее см. разделы «Атака» и «Оборона (блокирование)»). Несколько подразделений с направленной атаккой могут совместно атаковать одно вражеское подразделение. Игрок может не использовать свойство направленной атаки и атаковать подразделением, имеющим такое свойство, по общим правилам, о чем он должен заявить до начала атаки.

Мобильность

Некоторые подразделения являются **мобильными**. В фазу строительства такие подразделения не попадают в зону резерва, а сразу выводятся на 1-ю или 2-ю линию (в зависимости от вида подразделения). Мобильные подразделения могут атаковать и использовать специальные свойства уже в ход постройки.

Артподдержка

Подразделение с таким свойством может дать артиллерийскую поддержку любому одному атакующему или блокирующему подразделению первой линии. При этом сила атаки подразделения увеличивается до конца волны атаки. Подразделение, дающее «артиллерийскую поддержку», и поддерживаемое подразделение не являются совместно сражающимися, следовательно, на дающее артиллерийскую поддержку подразделение противник не может распределить силу атаки своего подразделения в бою. Игрок должен указать, какому конкретно подразделению он дает артиллерийскую поддержку, до начала атаки этого подразделения, либо в момент, когда оно становится блокирующим. Подразделение, использовавшее свойство «артподдержка», поворачивается. Одному подразделению артподдержку могут дать сразу несколько подразделений с таким свойством. Подразделение не может использовать свойство «артподдержка» в отношении себя самого.

Удар по подразделению

«Катюша» имеет свойство «удар по подразделению». Это свойство может быть использовано игроком только в свою фазу атаки. Нанесение такого удара не является боевым столкновением. Для его использования необходимо потратить определенное количество ресурса. Подразделение противника, которое было целью при использовании данного свойства, немедленно помещается в потери.

Удар по колоде

Некоторые подразделения могут наносить удар по колоде. Это

свойство может быть использовано только в свою фазу атаки. Нанесение такого удара не является боем. Когда данное свойство использовано, противник помещает в потери столько верхних карт с колоды, какова сила удара.

Порядок хода (фазы хода)

1. Разворот (начало хода)

Игрок разворачивает вертикально все свои карты (включая карты ресурсов), которые были повернуты в его предыдущий ход или в течение хода противника.

2. Взятие карт

Игрок берет сверху своей колоды 2 карты. Игрок, начинающий игру, в свой первый ход берет только одну карту.

3. Выведение ресурсов

Игрок может вывести в игру одну или две карты ресурсов, если они есть у него в руке. Ресурсы выкладываются в зону ресурсов вертикально и могут быть использованы сразу же в текущем ходу.

4. Строительство подразделений

Игрок, поворачивая ресурсы, может оплачивать ввод в игру новых подразделений. Построенные подразделения ставятся в зону резерва (кроме мобильных подразделений). Мобильные подразделения сразу выставляются на свою линию обороны.

5. Атака

Вначале отыгрываются тактические карты, играемые «в начале фазы атаки».

Атака может быть проведена несколькими волнами.

Порядок карты каждой волны таков:

- атакующий назначает «артподдержку»;
- назначаются цели и подразделения для направленных атак на первую линию, если игрок имеет возможность и желает таковые провести. Назначаются цели и подразделения для направленных авиационных атак на вторую линию. Атакующие подразделения поворачиваются;
- назначаются подразделения для атаки в общем порядке на всю первую линию. Атакующие подразделения поворачиваются;
- противник назначает блокирующие, поддерживающие подразделения, «артподдержку» и истребители, использующие свойство «перехват». Блокирующие и поддерживающие подразделения поворачиваются;
- определяется, какие подразделения являются совместно сражающимися, и между какими подразделениями имеются боевые столкновения;

- отыгрываются тактические карты, играемые «перед расчетом результатов боевого столкновения»
- подсчитываются результаты боевых столкновений, уничтоженные подразделения помещаются в потери;
- атакующий игрок определяет цели для подразделений прорвавшихся на 2-ю линию (подразделения на второй линии, ресурсы, колода);
- атакующие подразделения второй линии поворачиваются;
- подсчитываются результаты боевых столкновений; уничтоженные подразделения и ресурсы помещаются в потери; с колоды противника в потери снимается столько карт, какова сила атаки атакующих его подразделений;
- начинается следующая волна атаки.

Авиация и наземные подразделения могут атаковать в одной волне и одну цель. Тактические карты играют в соответствии с указанными на них правилами использования. Использование свойств «Удар по подразделению» и «Удар по колоде» может составлять отдельную волну атаки.

7. Ввод резервов (конец хода)

Войска из зоны резервов занимают позиции на первой или второй линии в зависимости от их вида.

Дополнительные наборы «День Победы»

Вы можете изменить состав карт в своих игровых колодах и даже увеличить количество карт в них. Для этого можно использовать карты из продающихся отдельно дополнительных наборов «День Победы». Каждый такой набор содержит 7 карт: это могут быть такие же карты, как входят в базовый набор с игрой, а также совершенно новые, часто довольно сильные, карты. Изменяя свою колоду надо следить чтобы у обоих игроков оставалось равное количество карт в колодах и чтобы в каждой колоде не было более четырех одинаковых карт (кроме ресурсов). Тактика игры существенно меняется в зависимости от состава колоды, поэтому самостоятельная настройка колоды крайне увлекательный процесс.

Он-лайн версия игры

Вы можете сыграть через Интернет в он-лайн версию игры «День Победы» на сайте WWW.ONLINEWAR.RU

Игровая система «ВОЙНА»

Игра «Война» построена на принципах аналогичных применяемым в «Дне Победы», но это намного более сложная и разнообразная игровая система, относящаяся к коллекционному карточным играм. В рамках игровой системы «Война» выпущены наборы повеселенные: Сталинградской битвы, Обороне Москвы, операции «Барбаросса», обороне Севастополя и сражениям под Харьковом. Отдельные выпуски посвящены войне в Европе, оккупации Польши и Франции, сражениям на Балканах, Битве за Британию и морским сражениям в Атлантике. Подробно освещена Африканская кампания вермахта, бои на Халхин-Голе и война с Японией в Тихом океане, а также «Зимняя война» с Финляндией. Выпущено уже более 2000 различных карт. Более подробную информацию об игровой системе «Война» Вы можете найти на официальном сайте проекта WWW.GAME-WAR.RU.

Благодарности за помощь в создании и развитии игровой системы:

М. Денисов, Д. Горюнову, А. Головкин, А. Жукову, Д. Корженевскому, Д. Крутько, С. Ляпенкову, И. Матюхину, Е. Мачиной, А. Мачиной, С. Медведко, А. Миронову, А. Осипенко, М. Соколову, И. Туловскому, А. Устюжанину, Д. Шахматов, О. Шахматовой, Д. Цветнову, О. Эрзину

(с) С. Мачин, 2002-2011 г.