

Понимая опасность такого положения, Ричард подал сигнал присоединиться к бою третьей части своей армии, которой командовал граф Нортумберленд, но та не сдвинулась с места. В этот момент Ричард увидел Генриха позади его главных сил и решился на отчаянный поступок — убить своего давнего врага. Король ринулся в атаку, взяв с собой лишь телохранителей и ближайших соратников. Чтобы спасти свою жизнь, Генрих спрыгнул с лошади и укрылся за спинами вооружённых пиками воинов, оставленных ему Оксфордом.

Всё это время за ходом сражения наблюдало войско Уильяма Стэнли, решая, на чью сторону встать. Атака Ричарда помогла Стэнли принять решение, и он бросил силы на подмогу Генриху. Окружённые превосходящим по численности противником люди Ричарда оказывали яростное сопротивление. Его знаменосец сэра Персиваль Тёрлуолл лишился ног, но продолжал держать знамя Йорков, пока не был убит. В конце концов, погиб и сам Ричард. Его войска распались, услышав весть о смерти короля.

Отряды Ланкастеров

Графы, герольды, наёмники, пикинёры.

Отряды Йорков

Вассалы, кавалерия, рыцари, мечники.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработка: Тревор Бенджамин, Дэвид Томпсон

Руководитель проекта: Николас Бонджу

Производство: Дэвид Лепор

Развитие: Марк Вуттон

Иллюстрации и графический дизайн: Бриджетт Инделикато

Составитель правил: Марк Вуттон

Корректоры: Джон Гуденаф, Эрик-Джейсон Япле

Игру тестировали: Райан С. Данси, Кайл Хьюбертс, Дэвид Лепор, Лоренцо Мастопаоло, Майк Макдональд, Эндрю Розенберг, Эрик-Джейсон Япле, Джон Зинсер



© 2020 Alderac Entertainment Group. War Chest and all related marks are ™ or ® and © where indicated Alderac Entertainment Group, Inc. 2505 Anthem Village Drive Suite E-521 Henderson, NV 89052 USA. All rights reserved.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский

Выпускающий редактор и переводчик: Александр Петрунин

Редакторы: Катерина Шевчук, Филипп Кан

Корректоры: Ирина Соколова, Наталия Бернова

Верстальщик: Рафаэль Пилюня



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

СУНДУК ВОЙНЫ

ДОПОЛНЕНИЕ «ДВОРЯНСТВО»

Дополнение для «Сундука войны» — игры Тренора Бенджамина и Дэвида Томпсона для 2 или 4 игроков в возрасте 14 лет и старше.

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

- ◆ 19 фишек отрядов
- ◆ 4 карты отрядов
- ◆ 7 карт указов короля
- ◆ 6 заверительных печатей
- ◆ 16 жетонов контроля фракций

СТРУКТУРА КАРТ УКАЗОВ КОРОЛЯ



«Дворянство» приносит новый вид действий, новый вид карт и новые отряды для «Сундука войны». Ниже вы найдёте правила всех нововведений.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте 7 карт указов короля и выложите 3 из них в открытую так, чтобы их хорошо видели все игроки. Верните оставшиеся 4 карты в коробку. Эти 3 указа короля будут доступны всем игрокам на протяжении всей партии. Указы выкладываются до получения игроками отрядов. Каждая фракция (игрок или команда) получает 3 свои заверительные печати.

Добавьте 4 новые карты отрядов к уже имеющимся 16. Перемешайте 20 карт отрядов и выложите в открытую на стол 8 карт (или 12 карт при игре вчетвером).

Игроки набирают свои армии по усложнённым правилам (см. с. 11 и 13 буклета с базовыми правилами «Сундука войны»).

КАК ИГРАТЬ С НОВЫМИ КОМПОНЕНТАМИ

Дополнение «Дворянство» добавляет в игру новый (четвёртый) тип действий к базовым трём:

4. Сбросьте королевскую фишку в открытую, чтобы заверить указ — использовать карту королевского указа.

Заверение указа

- ♦ Выберите королевскую фишку из руки и положите её в открытую в свою область сброса.
- ♦ Выберите 1 из 3 открытых карт указов короля и поместите на неё свою печать. Вы не можете выбрать указ короля, на котором уже лежит ваша печать. Однако вы можете выбрать указ с печатью противника. Таким образом, каждая фракция сможет воспользоваться каждым указом лишь раз (но см. **тактику** графов).
- ♦ Примените способность выбранной карты указа короля. Вы не можете выбрать указ короля, способность которого не можете применить в полном объёме.
- ♦ Выделенные жирным терминами на картах указов (**перемещение, атака, мобилизация** и т. д.) подразумевают обычные действия, на которые могут влиять тактика, свойства и ограничения отрядов (см. раздел «Вопросы и ответы» ниже).
- ♦ При игре вчетвером члены каждой команды пользуются 3 общими печатями. Им следует решать совместно, как и когда использовать указы короля.

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

— Если мой отряд может пройти несколько клеток, может ли он переместиться через занятую клетку?

— Нет. Каждое ваше передвижение в рамках действия перемещения делается на пустую клетку.

— Применяются ли свойства капелланов, берсерков и мечников, если они получают атаку от указов короля «Подвиг» и «Часовые»?

— Да, это обычная **атака**. Что также означает, что на такую **атаку** действует свойство пикинёров. Свойство пикинёров, однако, не мешает отряду, состоящему из 1 фишки, атаковать их. Это будет означать лишь, что второй цели для второго эффекта потери фишки уже не будет.

— Можно ли применить указы короля «Подвиг» и «Часовые» к лучникам и конным копейщикам?

— Нет. Эти отряды могут атаковать, лишь используя тактику.

— Можно ли применить указ короля «Подвиг» к отряду с 1 фишкой?

— Да. Этот отряд проводит обычную атаку, а затем его фишка убирается в коробку. Отряд уничтожен. Позже вы сможете мобилизовать другой отряд того же типа.

— Если я вербую наёмников указом короля «Рекруты», их свойство применяется?

— Да.

— Если я заново мобилизую графов указом короля «Наступление», их свойство применяется?

— Да.

— Если указом короля «Наступление» я уберу с поля усиленный отряд, он мобилизуется усиленным?

— Да.

— Если противник перемещает мой отряд свойством вассалов, считается ли, что мой отряд проводит манёвр?

— Перемещение свойством вассалов не считается манёвром. Именно поэтому этот термин не выделен жирным, как в случае с другими манёврами. Однако все обычные правила перемещения по-прежнему в силе.

— Могу ли я применить свойство герольдов сразу после использования тактики графов?

— Да. **Тактика** графов даёт действие **заверения указа**, и потому герольды получают «бесплатный» **манёвр**.

— Какая фишка используется при применении тактики герольдов?

— Возьмите фишку выбранного отряда, не герольдов. Вы не можете **усилить** отряд этим способом, если в запасе не осталось его фишек.

— Могут ли герольды усилить сами себя?

— Нет. Их отряд не может оказаться по соседству с самим собой.

— Если одно событие вызывает сразу несколько эффектов, в каком порядке их применять?

— Порядок выбирается активным игроком. Однако вы должны завершить одно действие, прежде чем приступить к следующему. Вы не можете прерывать одно действие другим.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ПО СЦЕНАРИЯМ

БИТВА ПРИ БОСВОРТЕ, 1485 г. н. э.

Одно из самых знаковых сражений средневековья. Бой состоялся 22 августа, и многие называют его последней битвой войны Алой и Белой Розы. Ричард III и армия Йорков, растянувшаяся в длинную линию на холме Амбион, противостояли куда меньшим по численности силам Ланкастеров под предводительством Генриха Тюдора и командованием графа Оксфорда. Видя построение армии Йорков, Оксфорд собрал все свои войска в единую группу, не став разделять их на три части, как это было принято в те времена. Тактика оправдала себя: частям армии герцога Норфолка и короля Ричарда пришлось изо всех сил сдерживать наступление объединённых сил Ланкастеров.