

ПРАВИЛА ИГРЫ



**ПО ВСЕМ
ФРОНТАМ**

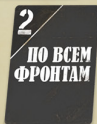


ПО ВСЕМ ФРОНТАМ

В величайшем конфликте в истории человечества 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?

СОСТАВ ИГРЫ

- Правила игры
- 3 планшета театров военных действий:
 - Воздух (А)
 - Суша (В)
 - Море (С)
- 18 боевых карт:
 - 6 воздушных (D)
 - 6 сухопутных (E)
 - 6 морских (F)
- 2 карты главнокомандующих (G и H)
- 14 жетонов подсчёта очков:
 - 2 по 6 очков (I)
 - 6 по 3 очка (J)
 - 6 по 1 очку (K)



Рубашка карты



Рубашка карты главнокомандующего

ПЕРВЫЙ ИГРОК
СРАЗУЖИТЕ ВИДЕЛИМЫЕ ТЕЛ

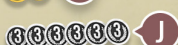
ЧИСЛО КАРТ У ВАС НА РУКЕ	СКОЛЬКО ПО ВОЗДУХУ ПРОТИВИТЕЛЕС, ЕСЛИ ВЫ ОТСТУПИТЕ
4+	2
2-3	3
1	4
0	6

G

ВТОРОЙ ИГРОК
ПЕРВЫЕ ВИДЕЛИМЫЕ ТЕЛ

ЧИСЛО КАРТ У ВАС НА РУКЕ	СКОЛЬКО ПО ВОЗДУХУ ПРОТИВИТЕЛЕС, ЕСЛИ ВЫ ОТСТУПИТЕ
5+	2
3-4	3
2	4
0-1	6

H



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, у кого красная карта главнокомандующего (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 положите сбоку рубашкой вверх.
5. Выложите на стол жетоны подсчёта очков.



ХОД ИГРЫ

Партия в игру «По всем фронтам» 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 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, Суша 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.

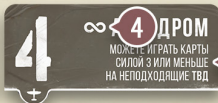


Перед вами пример игры после нескольких ходов. На морском ТВД размещены три карты: одна первого игрока и две второго. Сухопутный и морской театры являются соседними, а воздушный и сухопутный — нет.

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.



У большинства карт есть **тактика** (2), указанная рядом со значением силы. Тактика карты срабатывает сразу после того, как она сыграна **лицом вверх** на театр военных действий. Тактики бывают либо **мгновенными** (3), либо **постоянными** (4) и подробно описаны на стр. 8.

Тип карты обозначен цветом и символом: воздушные — серый и ✈, сухопутные — зелёный и 🚗, морские — синий и 🚢. Как правило, сыграть карту лицом вверх можно только на соответствующий театр военных действий: воздушные карты на воздушный театр и т. п.



Боевую карту также можно сыграть **лицом вниз** на **любой** театр военных действий, независимо от её типа. Сила карты, сыгранной лицом вниз, равна 2, и у неё нет тактики (см. стр. 8). Вы можете когда угодно смотреть лицевую сторону своих карт, но не можете смотреть карты противника, лежащие лицом вниз.

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 тактику. Карта, на которой лежит другая карта, называется **накрытой**. Карта, на которой нет других карт, называется **ненакрытой**.

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



ХОД БИТВЫ

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

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

развёртывание, импровизация, отступление.

Развёртывание. Сыграйте с руки одну карту **лицом вверх**, соблюдая следующие условия:

- Карту можно сыграть только на свою сторону театра военных действий.
- Тип карты должен соответствовать ТВД, куда 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 **лицом вверх**, её тактика немедленно срабатывает (подробности на стр. 8).



Пример: в свой ход вы играете с руки морскую карту с силой 3 (1), размещая её лицом 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 тактику карты с силой 3, которая позволяет вам перевернуть одну карту на соседнем ТВД (3).

Импровизация. Сыграйте с руки одну карту **лицом вниз** на *любой* театр военных действий. Не имеет значения, совпадает ли она с этим театром по типу или нет.

Пример: в свой следующий ход вы сыграете с руки сухопутную карту с силой 5 лицом вниз на воздушный ТВД. Вы можете сделать это, поскольку играть карты лицом вниз разрешается на любой театр. Однако тактика 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 тактика не позволяет вам сделать это.



ТАКТИКИ

На большинстве боевых карт указаны их **тактики**. Когда вы играете карту лицом вверх или переворачиваете карту, лежащую лицом вниз, сразу же срабатывает её тактика. Есть два вида тактик: **мгновенные** и **постоянные**. Вид тактики отмечен символом рядом с её описанием.



Мгновенная тактика срабатывает сразу после того, как карта сыграна или перевернута лицом вверх. В дальнейшем мгновенная тактика не оказывает влияния на игру (если только карта не будет каким-то образом сыграна или раскрыта ещё раз).

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



Важно: поскольку мгновенные тактики срабатывают и при перевороте карты лицом вверх, возможно, что одновременно должны будут сработать несколько таких тактик. В этом случае разыгрывайте их в том порядке, в котором играли или переворачивали соответствующие карты. Полностью разыграйте одну тактику, прежде чем переходить к следующей.



Если мгновенная тактика сработала, она всегда разыгрывается до конца, даже если в процессе розыгрыша соответствующая карта была перевернута лицом вниз.



Постоянная тактика действует всё время, пока карта лежит лицом вверх. Если карта с постоянной тактикой перевернута лицом вниз, эта тактика перестаёт действовать до тех пор, пока карта не будет перевернута обратно.

Пример: тактика карты «Эскалация» поднимает до 4 силу каждой вашей карты, лежащей лицом вниз, — но только пока сама «Эскалация» лежит лицом вверх. Если из-за действия другой тактики она будет перевернута, сила ваших карт, лежащих лицом вниз, снова опустится до 2.

Если в описании тактики нет слова «можете», вы **обязаны** разыграть её полностью. Если разыграть тактику невозможно, она никак не влияет на игру.

ТАКТИЧЕСКИЕ ТЕРМИНЫ

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

Пример: тактика 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 тактики влияют только на накрытые или ненакрытые карты (см. стр. 5). Если такого уточнения нет (как на картах «Транспортировка» или «Передислокация»), тактику можно применить к любой карте.

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

Неподходящий ТВД: под действием тактики 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 тактики предписывают уничтожить карту. кладите уничтоженные карты под низ колоды рубашкой вверх. Если карта уничтожена сразу после того, как сыграна (например картой «Блокада»), её тактика не сбрасывается.

Занят: некоторые тактики (например тактика карты «Блокада») сбрасывают только в том случае, если ТВД занят определённым числом карт. При этом учитываются карты обоих игроков на этом театре.

Переместить: некоторые тактики 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. Тактики, сбрасывающие, когда карта сыграна (такие как «Блокада»), не действуют, 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 ТВД.

Театр военных действий удерживает тот игрок, чья суммарная сила на этом театре выше. При ничьей (даже если там нет ни одной карты) ТВД 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 да, 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, хватает ли выигравшему битву очков для победы 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 проверьте, не набрал ли выигравший битву игрок достаточно очков для победы. Тот, кто первым наберёт **12 ПО**, становится победителем в игре (и в войне)!



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 тактик, 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: Валерио Буонфантино

Дизайнер: Стивен Гибсон

Текст 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.

ИЗДАНИЕ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Руководитель проекта: Пётр Шишканов

Редактор: Пётр Тюленев

Дизайнер-верстальщик: Пётр Зайцев

Переводчик: Антон Целогородцев

Особая благодарность выражается Александру Фёдорову.



© 2020 Arcane Wonders®, LLC.

Права на издание на территории РФ принадлежат компании ООО «Нескучные игры»