



Bravery
Time



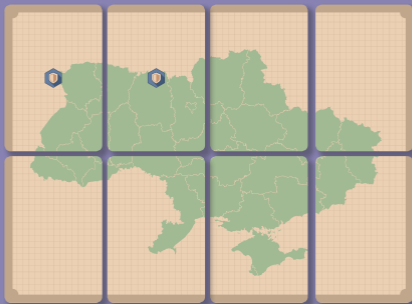
Правила гри

Мета гри

У грі «UA: Bravery Time» від 1 до 7 гравців мають спільно захистити країну від ворожого нападу.

Для перемоги на момент завершення гри всі території мають бути звільнені та всі потреби населення, що випадуть гравцям у процесі, мають бути вирішені.

«UA: Bravery Time» — кооперативна гра, тому гравці перемагають або програють разом.



Вміст гри

8 карт
«Території»



111 карт
«Дії гравців»

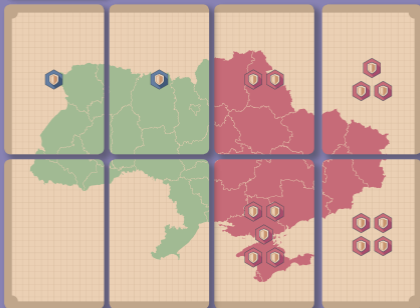
24 карти
«Ворожі дії»



Приготування до гри

1. Викладіть мапу країни: чотири ліві карти території України «вільною» стороною, і чотири праві карти — «окупованою» стороною.
2. Якщо гравців 4 або менше, відсортуйте карти з колоди дій гравців, що мають позначку «+», та покладіть їх назад у коробку. Якщо гравців від 5 до 7, використовуйте повну колоду.
3. Перетасуйте сформовану колоду дій гравців і розмістіть її в центрі столу, щоб кожен із гравців міг до неї дотягнутись.
4. Перетасуйте колоду «Ворожі дії» та розмістіть її зліва зверху над мапою країни.
5. Роздайте кожному гравцеві по 9 карт із колоди «Дії гравців».





Опис гри

Гра «UA: Bravery Time» триває кілька раундів, протягом яких ви спільно прагнете звільнити всі території та допомагати народу країни.

Ваші карти на руці символізують можливості та завдання, які доступні вам протягом гри. Ви можете вільно обмінюватись ними, якщо це прямо не заборонено властивістю самої карти.

Протягом раунду ви маєте можливість допомагати народу країни, обороняти території, атакувати ворога для звільнення території тощо.

Ігровий раунд

Один ігровий раунд — це тиждень війни. Кожен раунд складається з чотирьох етапів, які йдуть один за одним.

Етап 1. Добір карт

Етап 2. Планування дій

Етап 3. Ворожі дії

Етап 4. Дії гравців

Етап 1. Добір карт

Кожен гравець бере 3 карти з колоди «Дії гравців» і додає їх до карт у руці.

Якщо в попередньому раунді на руках гравця залишились невикористані термінові Цивільні потреби (помаранчеві карти), то цей гравець бере 2 додаткові карти за кожну з них.

Етап 2. Планування дій

Усі гравці одночасно створюють кожен свій план на тиждень війни. Формують із карт у руці набір карт, які вони потім матимуть змогу використовувати на етапі «Дії гравців». У лівому верхньому кутку кожної карти вказана кількість днів, яких ця карта потребує для виконання.

У тижні війни 7 днів, тому сума днів усіх карток у плані одного гравця має бути 7 днів або менше. Деякі карти потребують виконання додаткових умов, щоб додати їх до плану.

Серед карт, які гравці отримують на руки, можуть бути картки ворожих дій на вашій території (карти ворожих дій, що наявні в колоді «Дії гравців»). Якщо ви отримали одну чи декілька таких карт, то ви обов'язково маєте відразу додати їх на початок свого плану.

План на тиждень ви маєте викласти в ряд перед собою. Порядок карток визначається зліва направо.



Найлівіша карта — дія на перші дні тижня та далі за порядку

Ви не знаєте планів ворога завчасно, тому вам необхідно створювати кожен особистий план із урахуванням планів інших гравців і того факту, що ворог також буде діяти. Ви можете вільно обмінюватись картами під час формування плану, якщо це прямо не заборонено властивістю самої карти.

Етап 3. Ворожі дії

На цьому етапі над картами територій із колоди «Ворожі дії» викладають одну карту (якщо гравців 5 або більше, то відразу дві карти).

Якщо останню викладену карту позначено символом «Додаткова карта», то відразу викладають ще одну карту із колоди. І так далі до моменту, поки буде викладена карта без символу «Додаткова карта».



За кожен викладену карту «Ворожий наступ» ворог розпочинає битву на території, що має найменшу кількість символів оборони серед тих, які безпосередньо межують зі вже захопленими (червоними) територіями. Якщо таких територій декілька, то ви самі вказуєте територію, де ворог наступає.

Якщо оборони немає, то ворог перемагає та без втрат захоплює одну територію за кожну карту «Ворожого наступу». Якщо ж у плані будь-якого гравця є карта «Оборона» чи символ «Оборони» вказаний на самій карті атакованої території то гравці можуть почати оборонятись в битві (Детальніше у блоці «Битви»).

Етап 4. Дії гравців

Коли дії ворога відкрито та зіграно, то починають реалізовуватись дії гравців. На цьому етапі заборонено використовувати карти з руки, тому відповідно розігруються тільки карти з плану. Бажано грати їх у такому порядку:

1. Усі гравці скидують у відбій зі свого плану червоні карти «Повітряна тривога» та «Інформаційна атака», зелені карти «Всемогутні волонтери» та «Козацький драйв», а також відповідну кількість жовтих і помарачевих карток Цивільних потреб (Детальніше в блоці «Типи карт»).

2. Сині карти «Таємна операція».
3. Сині карти «Контрнаступ». Ви самі можете обрати будь-яку територію, що межує зі звільненими, та почати битву за неї (Детальніше в блоці «Битви»);
4. Сині карти «Розвідка».
5. Скидають всі невикористані карти, крім «Координаційний штаб», якщо вони залишились.
6. Сині карти «Координаційний штаб». Реалізують їхні властивості та відразу починається наступний раунд.

Зелені карти «Конотопська відьма» та «Фермарський загін» розігрують, коли вказано на самих картах, після чого скидують у відбій із відповідною кількістю жовтих і помарачевих карток Цивільних потреб (Детальніше в блоці «Типи карт»).

Після завершення дій раунд завершують і починають новий раунд.

Перемога в грі

Після того, як відкрито останню карту з колоди «Ворожі дії», цей раунд стає останнім і гра завершується. Якщо у гравців звільнено всі території (карти перевернуті на зелену звільнену сторону) та не залишилось на руках жодної жовтої та помаранчевої карти Цивільних потреб, то гравці перемагають. Якщо ж не всі території звільнено або ж у хоча б одного гравця залишились на руках карти Цивільних потреб, то всі гравці разом програють.

Типи карт

1. Військові дії (сині) — карти, які дозволяють захищати та звільняти території, а також мають низку інших військових можливостей.





2. Цивільні потреби (жовті та помаранчеві) — карти, які необхідно всі обов'язково використати до кінця гри, щоб виграти.

Карти додають кількість «Воли» в межах раунду — показник підтримки від народу країни, який дозволяє використовувати карти «Дії народу».



Символ
«Воля»



Цивільні потреби мають два підвиди — звичайні (жовті) та термінові (помаранчеві). Якщо в кінці раунду у гравця в руці залишились невикористані термінові Цивільні потреби, то цей гравець бере 2 додаткові карти за кожну з них.

3. Дії народу (зелені) — дають додаткові бонуси гравцям від народу країни.



«Дії народу», на відміну від всіх інших карт, не займають часу в плані, але для додавання в план потребують відповідної кількості «Волі». В лівому верхньому кутку кожної карти вказана кількість «Волі», яких ця карта потребує для виконання.

4. Ворожі дії (червоні) — карти, що віднімають час гравців у плані та/або знижують кількість «Волі» в межах раунду.



Битви

У разі наступу ворога чи вашого контрнаступу відбувається битва. Протягом одного раунду може бути декілька битв. У битві сторона або наступає, або захищається, тому в битві враховують тільки відповідний тип карток. До оборони силу додають карти з символом оборони («щит»), а до наступу — з символом наступу («приціл»).



*Символ
«Оборона»*



*Символ
«Наступ»*

Перемога в битві

Сторона, що наступає, перемагає, якщо її показник сили вищий. В іншому разі перемога за стороною, що обороняється. Під час підрахунку сили враховують усі відповідні карти дій з обох сторін і символи на території, де відбувається битва.

Результат битви

У результаті кожного бою визначають, кому належить територія битви. У разі перемоги наступу територія переходить до іншої сторони, у разі перемоги оборони контроль над територією не змінюється. Після завершення битви використані картки скидують у відбій. Відповідно якщо у ворога більше сил, ніж потрібно для перемоги, то скидують у відбій лише стільки карток, скільки достатньо для перемоги.

Гра в соло

Для соло-гри ви умовно граєте двома гравцями. Ви повністю повторюєте стандарту підготовку до гри, але на початку берете 18 карт. Під час етапу планування ви будете два різні плани та можете вільно переміщати карти між планами, ігноруючи обмеження на обмін між гравцями. На етапі «Добір карток» ви берете по 6 карт.