

# [ Д И К Т А Т О Р ] [ КОНТРОЛЬ ]

КОЛЛЕКЦИОННАЯ СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ИГРА



# [ ПРАВИЛА ИГРЫ ]

- > ВВОДНАЯ ЧАСТЬ
- > Set mode: read
- > Run: Basic\_concepts.hlp
- > Загруженное приложение: справочная система симулятора
- > Загруженный раздел:
- > начальные данные о функционировании изгробого симулятора

>> Help topic: ПОЛЕ ИГРЫ

В качестве полигона для игровой симуляции выбран условный Город — трехуровневый мегаполис с большой плотностью застройки.

**Нижний, затемненный уровень — Дно.**

Нижний уровень, место обитания наименее привилегированных слоев общества. Здесь уровень смертности и мутагенный фактор достигают небывалых высот. На Дне берет свое начало Симбиотический Синклит. Здесь его армия «новых людей», боевых мутантов и синтетических организмов становится почти непобедимой.

**Средняя часть — Ядро.**

Ядро это дом рыцарских орденов и организованных в Цеха наемников, предлагающих свои услуги тем, кто готов платить. Сильнейший из орденов, Орден Новых Тамплиеров, борется за установление Порядка на территории всего Города. Своего Порядка, непогрешимого, как электронные догмы, заменяющие рядовым Рыцарям свободное мышление.

**Верхний, светлый уровень — Небеса.**

Боги обитают на вершине Мирового Древа. Те, кто решают судьбы Города, живут на его алмазной вершине. Дорогу к богам охраняли сторукие гиганты. Привратники Небес из Службы Федерального Контроля выглядят куда незаметней. Иногда они вообще невидимы. Это не делает их менее опасными.

Для удобства симуляции все поле поделено на шестиугольные сектора.

В боевом симуляторе «Диктатор» войска представлены **картами**.

### Орден Новых Тамплиеров

Делает ставку на тяжелую технику и бронепехоту.

### Симбиотический Синклит

Специалисты по нетрадиционной тактике и диверсиям.

### Наемники

Лучшие бойцы, которых можно нанять за деньги.



1. Название карты.

2. Тип карты.

В стартовом наборе доступно пять типов карт — пехота, бронепехота, машина, биомашина и авиация. Обратите внимание на то, что тип карты дополнительно указывает цвет подложки. Пехоте соответствует зеленый цвет, бронепехоте – серый, машинам – коричневый, биомашинам – желтый, а авиации – синий.

3. Сила карты в бою.

4. Фаза, в которую действует карта.

Фаза Маневров, Фаза Условий, Фаза Силы, Фаза Столкновения, Фаза Ущерба.

5. Действие карты и его текстовое описание.

6. Фракция, игровой набор и номер карты в наборе: Т – Тамплиеры, С – Синклит, Н – Наемники.

7. Цена карты.

Карты боевых единиц сгруппированы в **отряды**.

Каждый отряд состоит максимально из трех карт.

На поле симулятора отряд представлен **фишкой**.

**В одном секторе может находиться не более одной фишки отряда.**



## >> Help topic: ЭНЕРГИЯ



жетон энергии

Согласно правилам симулятора каждый игрок располагает **Энергией**, отмечаемой жетоном на **шкале Энергии**.

Положение жетона на шкале символизирует энергетический резерв армии, затрачиваемый на выполнение некоторых действий. Игрок получает Энергию, захватывая Цеха или с помощью действий карт.

Если в описании действия указано, что необходимо **потратить Энергию**, то, применяя действие, нужно передвинуть жетон Энергии на соответствующее число делений влево.

**Ты не можешь применить действие, если твой запас Энергии меньше, чем требуемый для его выполнения.**

**Если действие карты противника заставляет тебя потратить Энергии больше, чем у тебя есть, ты теряешь всю свою Энергию. Перемести жетон на нулевое деление.**

Если же действие **приносит Энергию**, следует передвинуть жетон Энергии на указанное число делений вправо.

Если в описании действия сказано **«забери Энергию у противника»**, нужно передвинуть свой жетон Энергии на указанное число делений вправо, а жетон Энергии противника на такое же количество делений влево.

**Нельзя забрать у противника больше Энергии, чем у него есть. Вместо этого, забери всю Энергию противника.**

По непроверенным данным Синклит и Орден обладают примерно равными запасами ресурсов. В денежном эквиваленте они исчисляются 6 миллионами Киловатт-Кредитов. Это приблизительно соответствует двухгодичной выработке Большого Токио.

## >> Help topic: ЦЕХА И НАЕМНИКИ



сектор цеха

фишка цеха

Помимо непримиримых фракций, претендующих на власть в Городе, в игре принимают участие **Наемники**. Это мощные нейтральные карты, обладание которыми приближает Диктатора к победе.

**В начале игры карт Наемников нет ни в одной из армий. При формировании стартовых отрядов в них можно класть карты любых фракций, кроме Наемников. Гордые и независимые Наемники станут только на сторону сильнейшего.**

Единственный способ убедить Наемника присоединиться к армии – взять **штурмом** один из **Цехов**. Цеха это штаб-квартиры вольных орденов, склады

секретного оружия, базы охотников и уличных самураев. Кроме Наемников в Цехах могут встретиться бойцы других фракций и различные секретные карты.

Сектора Цехов обозначены на карте значком



В начале игры на них лежат **фишки Цехов**.

**Сектор с фишкой Цеха непроходим для отрядов.**

**Цех может штурмовать только отряд, фишка которого стоит в соседнем секторе. В обычной игре Сила Цеха равна 3.**

В случае успешного штурма победитель снимает фишку Цеха с поля, и пополняет свой отряд новой картой из **Боевой Колоды**. По желанию или если колода исчерпана, он может не брать Наемника, а увеличить свой запас Энергии на единицу.

В случае неудачного штурма и победы Цеха, проигравший должен, как и после обычного боя, повредить карту в своем отряде.

Сектор без фишки Цеха считается обычным пустым сектором, и отряды проходят через него свободно.

```
> ИГРА
> Set mode: training
> Run: Tutorial_Mission0001.con
> Загруженное приложение:
> Виртуальный Тактический Симулятор
> Загруженная миссия: «Первое столкновение»
```

>> Help topic: ТРЕНИРОВОЧНАЯ МИССИЯ: НАЧАЛЬНЫЕ ДАННЫЕ

В качестве обучающей миссии для двух игроков разыграйте с соперником сражение между отрядами киборгов Ордена Новых Тамплиеров и био-войсками Симбиотического Синклита.

Сражение будет проходить по правилам упрощенной симуляции:

- отсутствует формирование колоды
- состав отрядов определен заранее
- результаты бросков кубика и алгоритм действий соперников изначально прописаны в программе

Освоив обучающую миссию, вы можете перейти к неограниченной симуляции.

>> Help topic: НАБОР ВОЙСК - НЕОГРАНИЧЕННАЯ СИМУЛЯЦИЯ

В виртуальном симуляторе «Диктатор–Контроль» доступны два основных режима игры: обычный и турнирный. От обучающей миссии оба режима отличаются тем, что игрок самостоятельно формирует колоду своих бойцов и сам определяет состав своих отрядов. Все подробности, касающиеся обычных и дополнительных режимов – в конце правил. Для быстрого перехода к неограниченной симуляции открой страницу 18.

>> Simulator mode: выбор карт

To: комтур Езоров  
From: комендант сектора Core010101  
Subject: Запрос

По данным разведки, во вверенном мне командованием секторе наблюдается повышенная активность адептов Синклита. Поступала информация о нахождении в цеховой зоне групп прорыва, включающих инфльтраторов, всадников и кислотные диотанки. Ввиду повышенной опасности, прошу выделить авиационные, танковые и бронепехотные бригады для усиления контингента и патрулирования.  
Закон и Честь!

В ходе обучающей миссии ты возьмешь на себя управление отрядами Ордена Новых Тамплиеров, а твой соперник станет лидером Симбиотического Синклита.

Каждый из вас берет девять карт своих фракций и формирует из них три отряда по три карты в каждом.

**Отряды Тамплиеров:**

**Первый отряд:** Кнехты, Комтур, Кербер

**Второй отряд:** Орион, Рыцарь, WASP

**Третий отряд:** Толос, Персей, Гренадер

**Отряды Синклита:**

**Первый отряд:** Аргус, Всадник, Гоплон

**Второй отряд:** Шамир, Манта, Агитатор

**Третий отряд:** Инфльтратор, Улитка, Геноморф

Оставшиеся карты Тамплиеров и выбранные тобой карты Наемников собери в Боевую Колоду. Твой соперник делает то же самое с картами Синклита и своими Наемниками. Перемешайте ваши Боевые Колоды и положите их рядом с полем. Штурмуя здания Цехов, вы будете пополнять из колод свои отряды.

>> Simulator mode: начальная расстановка

To: комендант сектора Core010101  
From: комтур Езоров  
Subject: Re: Запрос

Согласно вашему запросу тактическое звено под началом лейтенанта Серебрянникова направлено в ваш сектор для оказания содействия. Информацию о продвижениях звена вы можете получить по общевойсковому каналу или напрямую от командира (ЛИК: DAS- 76523499-65). На время операции звену присвоено кодовое наименование «Меч Храма».  
Закон и Честь!

Расставь фишки Цехов рисунком вверх, в соответствующих секторах. Вместе с соперником разложите свои отряды рядом с краем поля, рубашкой вниз.

В тренировочной миссии, как и в обычной игре, ваш запас Энергии – шесть единиц. Ты кладешь жетон Энергии на шестое деление шкалы. То же самое делает твой соперник.

**Рекомендуемый запас Энергии для обычной игры двух-четырех игроков составляет 6 единиц. На это количество могут влиять установки миссии или договоренность игроков.**

Бросьте кубик, чтобы выяснить, кто из вас делает первый **ход**.



>> Help topic: ХОД

Порядок совершения хода определяется броском кубика один раз в начале игры. В дальнейшем ход передается по очереди от соперника к сопернику.

В игре под твоим управлением находится несколько отрядов (обычно три). В свой ход ты можешь действовать ими в любом порядке.

Когда ты совершишь действия всеми своими отрядами, ход перейдет к твоему противнику.

>> Simulator mode: первый ход

Ты бросаешь кубик, выпадает 6. Твой соперник делает бросок и у него выпадает 4.

Твой результат больше. Это значит, что, благодаря удаче, ты захватил инициативу, и первый ход в игре совершают Тамплиеры.

Твои бойцы совершают высадку в зеленую **Зону Старта**, Синклит располагается в желтой Зоне Старта. Поставь фишки своих отрядов в сектора зеленой Зоны.

**В обычной игре игрок, который ходит первым, выбирает свою Зону Старта. Остальные игроки занимают свободные Зоны.**

Выдвижение на исходные позиции закончено.

Пришло время действовать!

## >> Help topic: ДЕЙСТВИЯ ОТРЯДОВ И КАРТ

Чтобы определить какие действия и когда может совершать твой отряд, внимательно посмотри на его карты. Под картинками боевых единиц ты видишь «закладки» с пиктограммами. Это **Фазы Действий**. Они задают последовательность, в которой выполняются действия карт твоего отряда. Если «закладка» выделена цветом и размером, ты можешь применить **специальное действие**, описание которого дано под «закладкой».

Начав действовать отрядом, ты должен громко объявить об этом другим игрокам. Только закончив его перемещения и атаки, ты сможешь перейти к следующему отряду. Отряд, которым ты действовал, считается после этого **совершившим ход**.

**Ты можешь действовать каждым своим отрядом один раз в свой ход. Отряд, совершивший ход, не может действовать до следующего хода.**

**Каждая карта в составе отряда может выполнить любое свое действие только один раз в указанную фазу, даже если она перешла в другой отряд или к другому игроку.**

**Действие карты применяется игроком по желанию, если в описании действия не сказано «ты должен выполнить это действие».**

**Золотое правило. Если текст на карте противоречит данным правилам, то верным всегда считается текст на карте.**

## >> Simulator mode: действия отряда

From: лейтенант Серебрянников

Subject: «Меч Храма», отчет о перемещениях на общевойсковом канале

Заступили на патрулирование цеховой зоны. Результаты авианаблюдения подтверждают данные разведки о повышенной активности Синклита. Приступаем к боевому развертыванию. Технический персонал «Меча 2» рапортует об успешной активации WASP.

Закон и Честь!

Сначала ты решаешь действовать своим вторым отрядом, состоящим из WASP, Ориона и Рыцаря.

Найди среди карт ту, которая действует в первую фазу, Фазу Маневров.

Это WASP, твоя штурмовая турбоплатформа. Тебе предстоит решить — применить ли ее специальное действие или остановиться на одном из стандартных маневров, доступных в эту фазу.



Начальная фаза действий отряда — **Фаза Маневров**.  
В эту фазу ты действуешь отрядом на игровом поле.

Первый **стандартный маневр** — **перемещение**. Ты сдвигаешь фишку отряда в соседний свободный сектор. Ты не можешь переместить отряд в сектор, занятый другим отрядом или фишкой Цеха.

Специальные действия некоторых карт позволяют отряду **переместиться** не на один, а на несколько секторов. В этом случае, отряд может двигаться сквозь сектора с Цехами и твоими отрядами. Но конечный сектор перемещения должен быть всегда свободен.

**Даже при выполнении специального действия, ты не можешь двигать отряд через сектор, занятый чужим отрядом.**

**Если ты заключил союз с другим игроком, ты можешь передвигаться по секторам, занятым его отрядами.**

В Фазу Маневров ты можешь выполнить перемещение и специальные действия карт.

Второй стандартный маневр — **обмен**. Ты перекладываешь любое число карт между двумя своими отрядами, стоящими в соседних секторах.

**Ты не можешь совершить обмен, если хотя бы один из отрядов уже действовал на этом ходу.**

После обмена картами оба отряда считаются совершившими ход. Они не могут больше совершать маневры, специальные действия и нападать на противника.

Выделенная «закладка» Фазы Маневров обозначает, что ты можешь применить специальное действие карты. Это может быть ускоренное перемещение, ремонт или лечение, в целом любые действия отряда на игровом поле.

Выполнять маневры или специальные действия каждым отрядом в Фазу Маневров не обязательно. Можно оставить отряд на месте — **пропустить ход**. Или сразу **атаковать** им противника, находящегося в соседнем секторе.

Все дальнейшие Фазы Действий отряда относятся к **бою**.



>> Simulator mode: действия отряда  
>> активирована Фаза Маневров

From: лейтенант Серебрянников

Subject: «Меч Храма», отчет о перемещениях на общевойсковом канале

Авианаблюдение подтверждает визуальный контакт! Прислушаем к сближению и маневрированию с целью выхода на дистанцию поражения. Бронепехота рапортует полную готовность!

Закон и Честь!



Ты принимаешь решение форсировать столкновение.

За Орден! За Город без симбиотов!

Ты применяешь стандартный маневр и сразу же специальное действие WASP.

### ПОЛЁТ

ПЕРЕДВИНИ ФИШКУ ОТРЯДА С WASP  
НА 2 СЕКТОРА ИЛИ МЕНЬШЕ

Под рев турбореактивных двигателей ты переставляешь фишку своего отряда сначала на один, потом еще на два сектора. И становишься им рядом с третьим отрядом Синклита.

На этом твоя Фаза Маневров завершена. Противник в пределах досягаемости.

Приготовься к бою!

>> Help topic: БОЙ



После того, как твой отряд завершил или пропустил Фазу Маневров, ты можешь атаковать им отряд противника или здание Цеха, занимающие соседний сектор.

**В каждую фазу боя сначала действуют карты атакующего, затем карты обороняющегося отряда. Порядок действий своих карт игрок выбирает сам.**

>> Симулятор режима: боевой режим

From: лейтенант Серебрянников  
Subject: «Меч Храма», боевой рапорт

Вошли в соприкосновение с противником. Дальнейшие сообщения передаются по кодовой схеме «ниделунг».

Закон и Честь!

>> актиборобина Фаза Условий

Карты, действующие в эту фазу, устанавливают дополнительные правила, влияющие на весь дальнейший ход боя.

Твой отряд Тамплиеров атакует, поэтому твои карты действуют первыми. Но у тебя нет карт с выделенной «закладкой» Фазы Условий. Ты пропускаешь эту фазу и передаёшь инициативу противнику.

Лидер Симбиотов прибегает к помощи Улитки.

### КИСЛОТНОЕ ИЗВЕРЖЕНИЕ

ПОТРАТЬ 10 в ФАЗУ СИЛЫ. ВСЕ КАРТЫ ПЕХОТЫ в ОТРЯДЕ ПРОТИВНИКА НЕ ДОБАВЛЯЮТ ОТРЯДУ СВОЮ СИЛУ.

За применение этого действия он сдвигает свой жетон Энергии на одно деление влево.

Опасные последствия «Кислотного извержения» ты ощутишь в следующую фазу.

>> актиборобина Фаза Силы



В эту фазу противники подсчитывают суммарную Силу карт в своих отрядах.

Увы, «Кислотное извержение», сыгранное противником в прошлую фазу, частично выводит из строя твою пехоту. В этом бою Орион не добавит отряду свою Силу.

Теперь сложи Силу всех карт в своём отряде. Противник пусть сделает то же самое.

Сила твоего отряда — WASP (1), Рыцарь (1), **Орион (0)**, итого 2.

Сила отряда противника — Инфилтратор (1), Улитка (2), Геноморф (1), итого 4.

From: лейтенант Серебрянников  
Subject: «Меч Храма», дешифровка боевого рапорта

Подверглись атаке вражеских биотанков. Несмотря на повышенный уровень враждебности среды Рыцари, форсированно продолжают наступление.

Закон и Честь!



Специальные действия карт в эту фазу влияют на суммарную Силу отрядов

Атакующие Тамплиеры первыми применяют действия своих карт. В твоём отряде есть карта, действующая в Фазу Силы — это Рыцарь. Форсаж!

### ФОРСАЖ

ПОТРАТЬ 1 Б. УВЕЛИЧИТЬ СИЛУ ОТРЯДА С РЫЦАРЕМ НА 2.

Применяя действие Рыцаря, ты сдвигаешь жетон Энергии на одно деление влево. «Форсаж» увеличивает Силу твоего отряда на 2, и теперь она равна 4. У защищающегося отряда Синклита нет карт, действующих в Фазу Силы. Сила отряда твоего противника не меняется, и остается равной 4.

>> активирована Фаза Столкновения



В эту фазу определяется победитель боя. Для этого надо кинуть кубик и прибавить выпавшее число к Силе своего отряда. В конце фазы побеждает отряд с наибольшей суммой.

Ты кидаешь кубик, выпадает 6. В сумме с Силой твоего отряда (4) это дает тебе 10.

Твой противник кидает кубик, у него выпадает 4. В сумме с Силой его отряда (4) это дает ему 8.

После бросков действуют карты с выделенной фазой Столкновения. Они могут преподнести неожиданный и неприятный сюрприз противнику.

У тебя нет карт, действующих в Фазу Столкновения. Противник же решает прибегнуть к помощи био-хакера Инфильтратора. Коварство Синклита неисчерпаемо!

### БИОБАГИ

ЕСЛИ У ПРОТИВНИКА ВЫПАДЕЛО НА КУБИКЕ БОЛЬШЕ, ЧЕМ У ТЕБЯ, ОН ДОЛЖЕН ПЕРЕКИНУТЬ КУБИК И ПРИНЯТЬ РЕЗУЛЬТАТ ВТОРОГО БРОСКА.

Игрок Синклита применяет «Биобаги» Инфильтратора, и требует, чтобы ты перекинул кубик. Тысячи крошечных «жучков», порожденных Инфильтратором, проникают в недра твоего командного комплекса, стремясь исказить обрабатываемую информацию.

From: ????????????????

Subject: «?????», дешифровка боевого рапорта

Отступай, \$уй под нашим натиском пр? Но\*\*Номенит биологические средства ради%, Ноктронной борьбы. Данные прицель%\*\*No (No(«; ?,% «белым шумом». Потеря?%\*( связь с передовы?\*(No :>?», ем. Прика;»ваю перезрNo,()()No No;\*(\*(No\*(««\*(«(( 3No;,% и Ч;»No;»e!

Ты снова кидаешь кубик, на этот раз выпадает 2. В сумме с Силой твоего отряда (4) это дает тебе 6. Итог Синклита 8, и это больше чем 6. Отряд симбиотов одерживает победу в схватке!

**В случае равенства результата – ничья. Победителей и проигравших нет.**

>> активирована Фаза Ущерба

В начале этой фазы проигравшему отряду наносятся повреждения. Хозяин отряда должен выбрать и **повредить карту**. Он отмечает ее, наклонив вправо.

**Поврежденная карта** служит индикатором нанесенного отряду ущерба, не теряя при этом своих свойств. Она по-прежнему добавляет свою Силу к результату атаки отряда и выполняет свои действия.


Ты должен выбрать в своем отряде одну поврежденную карту. Ты выбираешь Ориона и наклоняешь эту карту вправо.

**Нельзя повредить одну карту дважды.**

После того, как в проигравшем отряде была повреждена карта, наступает очередь специальных действий. В Фазе Ущерба они касаются проигравших отрядов и поврежденных карт.

В эту фазу может действовать одна из твоих карт – это Орион, снайпер Ордена. Потратив единицу Энергии, Орион выполняет «Прицельный выстрел».

#### ПРИЦЕЛЬНЫЙ ВЫСТРЕЛ

ПОТРАТИТЬ 1 . УБЕРИ НА СВАЛКУ ОДНУ КАРТУ ПЕХОТЫ ИЛИ БРОНЕПЕХОТЫ ИЗ ОТРЯДА ПРОТИВНИКА.

Из чувства справедливой мести ты выбираешь целью Инфильтратора, стоявшего тебе поражению в бою. Ты убираешь карту Инфильтратора на **свалку**.



**Свалка – это отдельная стопка карт на столе, в которую игрок убирает карты своих погибших бойцов. Карты в ней лежат рубашкой вниз. Каждый игрок может по желанию просматривать карты, находящиеся на любой свалке, своей или противника.**



**Действия карт, влияющие на свалку, распространяются только на твою свалку.**

**Карта, взятая со свалки с помощью специального действия, приходит в отряд неповрежденной.**

На этом Фаза Ущерба могла бы завершиться...

...если бы не Геноморф, обрушившийся на твоего Ориона из засады.

#### **ЗАХВАТ**

**ВОЗЬМИ ИЗ ОТРЯДА ПРОТИВНИКА В ОТРЯД С ГЕНОМОРФОМ КАРТУ ПЕХОТЫ ИЛИ БРОНЕПЕХОТЫ. УБЕРИ НА СВАЛКУ КАРТУ ГЕНОМОРФА.**

Парализовав бойца стрекательными капсулами, Геноморф окутывает Ориона своей биомантией. Клетки снайпера стремительно мутируют под воздействием эволюционного фермента. Генетический код подчинения изменяет его ДНК. Считанные мгновения спустя иссохшая плоть мертвого Геноморфа отпадет.

Явив свету Нового Ориона! Верного адепта Синклита и Симбиоза!

Твой противник забирает поврежденную карту Ориона и кладёт её в свой отряд вместо карты Геноморфа. Карту Геноморфа он убирает на свалку.

Теперь в его отряде две карты – поврежденный Орион и неповрежденная Улитка.

В твоём отряде также остаются две, обе неповрежденные, карты – Рыцарь и WASP.

**При перемещениях из отряда в отряд карта остается поврежденной. Поврежденную карту восстанавливают специальные действия других карт.**

Орион уже действовал в эту фазу и, согласно правилам, больше не может выполнить «Прицельный выстрел». Карта действует только один раз в фазу, даже если она перешла от игрока к игроку. К счастью – это спасает твоего Рыцаря.

From: лейтенант Серебрянников  
Subject: «Меч Храма», отчет о потерях

В ходе столкновения с войсками Синклита понесли незначительные потери в личном составе. В связи с Ассимиляцией противником снайперского подразделения, принимаем меры к перегруппировке и переходим к обороне. Данные о потерях противника в живой силе и технике уточняются.

Закон и Честь!

На этом твой первый, самый трудный бой завершен.

Твой отряд прошел все фазы – от Маневров до Ущерба – и больше не может действовать в этом ходу.

Но у тебя ещё остаются два других отряда.

>> Help topic: УНИЧТОЖЕНИЕ ОТРЯДА

Если после завершения Фазы Ущерб все карты отряда повреждены, это означает, что отряд был **уничтожен**. Немедленно снимите фишку уничтоженного отряда с поля и уберите все его карты на свалку.

**Если после боя повреждены все карты и в твоём отряде, и в отряде противника – оба отряда считаются уничтоженными.**

Также все карты отряда могут быть повреждены в результате маневра обмена или специальных действий карт во время Фазы Маневров. Если это произошло, такой отряд считается уничтоженным по завершению Фазы Маневров.

>> Simulator mode: обмен

Захват Ориона войсками Синклита заставляет тебя принять меры к защите твоих пехотных и бронепехотных соединений.

Первым и третьим отрядами, еще не совершавшими ход, ты выполняешь стандартный маневр обмена. Ты меняешь местами карты Толоса и Кербера – броня шагающего танка защитит Комтура и Кнехтов от реактивных пуль твоего бывшего снайпера.

Отряды, участвовавшие в обмене, больше не могут действовать на этом ходу.

Ты совершил действия всеми тремя своими отрядами. Ход переходит к твоему сопернику.

>> Simulator mode: шумрм

To: Цитадель-1, штаб операций

From: Цитадель-4, штаб аналитической разведки

Subject: аппроксимированная дешифровка перехваченных переговоров Синклита

Намеченная к [непереводимо] клетка Ядра заражена врагом. Уничтожение определено, как невозможное. Согласно коллективному [данные утеряны].

Распространить Ассимиляцию на нейтральные монады. Всеобщий [непереводимо] неизбежен.

[конец передачи]

Прежде, чем переходить в контрнаступление, лидер симбиотов решает усилить свои войска. Его первый отряд, состоящий из Аргуса, Всадника и Гоплона, перемещается на один сектор и атакует восьмой Цех.

В тренировочной миссии, как и в обычной игре, Сила Цеха равна 3.

**Штурм Цеха проходит также как и обычный бой. Кубик за Цех кидает игрок-соперник.**



Суммарная Сила первого отряда Синклита равна 3. "Управление" Всадника позволяет прибавить к этому числу, равное Силе любой биомашины в его отряде. Например, Аргуса. Сила отряда возрастает еще на 1 и становится равной 4. Твой соперник бросает кубик, выпадает 5. Вместе с Силой его отряда (4) это дает ему 9. Ты бросаешь кубик за охрану Цеха. Выпадает 4. Вместе с Силой Цеха (3) это дает 7.

Преимущество в Силе обеспечивает победу войскам Всеобщего Симбиоза. Твой противник убирает фишку Цеха с поля.

Аргус выполняет свое действие "Шпион".

**В обычной игре победитель вытягивает из Боевой Колоды верхнюю карту и присоединяет ее к своему отряду. По желанию или если колода пуста, он может получить вместо нее единицу Энергии.**

**Если штурм не удался, и охрана Цеха победила, проигравший должен повредить одну карту в своем отряде.**

Благодаря вовремя примененному действию Аргуса, лидер симбиотов может выбрать карту из трёх верхних карт Боевой Колоды. Искомые три карты – Призрак, Минотавр и Мирмидон. Противник выбирает карту Минотавра.

Минотавр – секретный боевой робот федеральных войск, которого ты мог встретить на страницах книги «Падшие ангелы Мультиверсума». Одна из сильнейших карт в стартовом наборе.

**Число карт в отряде не должно быть больше трех. Поэтому, если в твоём отряде уже есть три карты, ты обязан убрать на свалку любую из них. Новую карту ты кладёшь на освободившееся место.**

Отряд симбиотов полностью укомплектован, а, значит, противник должен убрать на свалку либо карту Минотавра, либо какую-нибудь карту из своего отряда. Противник убирает на свалку карту Аргуса и кладёт Минотавра на ее место.

**Если, взяв карту из Боевой Колоды, игрок решает не класть ее в отряд, а убрать на свалку, он не получает единицу Энергии.**

На этом ход первого отряда Синклита заканчивается.



>> Help topic: БОЕВЫЕ СВЯЗКИ

Действия многих карт дополняют друг друга, создавая эффективные **боевые связи**.

Связки не описаны в правилах. Тебе предстоит их выяснить самому и даже дать им имена!

Вот пример одной из самых сильных связей Синклита.



Название: «Вечный двигатель»

Карты: Минотавр, Гоплон

Описание: Если Минотавр поврежден, его хозяин в конце боя получает единицу Энергии. В случае если в отряде повреждены все карты, он тратит эту Энергию на восстановление карты Гоплона. Таким образом, отряд с «Вечным двигателем» нельзя уничтожить без применения другой боевой связи.

>> Simulator mode: штурм

Второй отряд, состоящий из Шамира, Манты и Агитатора, применив действие Шамира, перемещается в сектор, соседний с первым Цехом, и атакует его.

Общая Сила отряда равна 4, и действия карт, составляющих отряд Синклита, не могут её увеличить.

Противник кидает кубик, и выпадает 3, что в сумме с Силой его отряда (4) даёт 7.

Ты кидаешь кубик, выпадает тоже 3, что вместе с Силой Цеха (3) даёт 6.

Симбиоты вновь одерживают победу в схватке!

На этот раз твой противник решает не брать карту из Боевой Колоды, предпочитая получить дополнительную единицу Энергии. Он убирает фишку Цеха с поля и сдвигает свой жетон Энергии на одно деление вправо.



To: Цитадель-1, штаб операций  
From: Цитадель-4, штаб аналитической разведки  
Subject: промежуточные итоги операции «Меч Храма»  
Attach: graf.vrxi

Основываясь на наблюдениях за ходом операции, есть все основания полагать, что Синклит не ставит своей целью глубокий рейд в инфраструктуру Ядра. Резкие колебания энергозатрат сектора, затронутого боевыми действиями (см. приложенный файл), приводят нас к выводу, что истинное намерение симбиотов – аккумулировать в достаточном объеме Энергию и произвести с ней манипуляции небывшего характера. Наши рекомендации: отвод войск из сектора и приведение в готовность артиллерии верхних уровней. При необходимости действия по плану «Гнев Олимпийцев».

Закон и Честь!

To: комтур Езоров  
From: генерал Летоф  
Subject: «Меч Храма», завершение операции

Приказываю: принять все меры к эвакуации тактического звена «Меч Храма» из района боевых действий. Обеспечить прикрытие на всех стадиях отступления. Сектор Core010101 изолировать до дальнейших распоряжений.

Лейтенанта Середренникова, распоряжением командования, представить к внеочередному повышению по службе и медали «Железное сердце».

Закон и Честь!

>> Help topic: условия выигрыша



В режиме обычной игры побеждает игрок, уничтоживший все отряды соперников или простоявший тринадцать ходов подряд в центральном секторе поля.

>> Simulator mode: конец миссии

Последний отряд Синклита, до сих пор не совершил действий. Что же готовят коварные симбиоты? Для каких целей они собираются использовать накопленную Энергию? Что такое Трансформация, упоминавшаяся в секретном докладе разведки?

Все это ты узнаешь из дополнительных **модулей** симулятора. Ищи их на прилавках магазинов. Каждый модуль содержит новые карты, расширения правил и интересные миссии, рассказывающие историю войны за Город.

На этом обучающая миссия завершена. Вы можете доиграть сражение своих отрядов до конца, либо перейти к следующему разделу симулятора.

Желаем приятной игры.



- > ИГРОВЫЕ РЕЖИМЫ
- > Set mode: standard
- > Run: Casual\_Campaign.con
- > Загруженное приложение:
- > Виртуальный Тактический Симулятор
- > Загруженная кампания: «Полный Контроль»

>> Simulator mode: обычная игра

Обычный режим предназначен для подготовки будущих Диктаторов к бескомпромиссным турнирным схваткам. Он отличается пониженным количеством формальностей и меньшим требуемым количеством карт в Боевой Колоде.

Собери понравившиеся тебе карты в собственную Боевую Колоду. В ней должно быть не меньше **двадцати пяти карт** любых фракций, включая Наемников. Максимально твоя Боевая Колода может включать **пятьдесят четыре карты**.

**Если ты хочешь сыграть с другом или подругой, используя только карты набора «Горячий старт», лучший способ поделить между собой Наемников следующий:**

- сложить карты Наемников в одну стопку
- убрать одну случайную карту Наемника
- по очереди вытягивать карты, пока у каждого из вас не окажется на руках по шесть штук

В начале игры определи очередность хода броском кубика. Игрок, который ходит первым, выбирает свою Зону Старта. Остальные занимают свободные Зоны.

Выбери из своей Боевой Колоды девять любых карт, кроме Наемников. Как ты помнишь, Наемники не могут входить в состав стартовых отрядов. За возможность присоединить их к своей армии придется побороться.

Составь из девяти карт три отряда и разложи карты вдоль своей границы поля. Боевую Колоду перемешай и отложи в сторону, она понадобится тебе позже.

Расставь фишки своих отрядов в секторах своей Зоны Старта. Расставь фишки Цехов в секторах Цехов.

Помести жетон Энергии на шестое деление Шкалы Энергии.

**Цель игры** – уничтожить все отряды соперника или, если соперник уклоняется от прямой схватки, простоять тринадцать ходов подряд в центральном секторе поля.



>> Set mode: extended

Чтобы разнообразить игру ты можешь активировать дополнительные режимы симулятора. Их можно применять вместе и по отдельности.



>> Simulator mode: режим «Туман Войны»

Этот режим предназначен для опытных игроков, желающих добавить в игру элементы реализма и неожиданности городского столкновения.

Формируя отряды, не показывай их противнику, и раскладывая карты рубашкой вверх. В ходе игры, открывай только карты, действия которых ты применяешь (например, карты ускоряющие движение отряда).

При штурме Цеха Сила каждой твоей закрытой карты равна единице. Если этот результат тебя не устраивает, то открой на время боя одну или несколько карт, а затем снова переверни их рубашкой вверх. Взяв карту из Боевой колоды, не показывай ее противнику.

Во время боя с противником, открой карты сражающегося отряда, проведи бой, а затем снова переверни карты рубашкой вверх.



>> Simulator mode: режим «Резерв»

Режим для длинных партий с активным использованием Боевой Колоды.

Если твой отряд был уничтожен, сформируй его заново. В свой следующий ход возьми три любые карты из Боевой Колоды и выстави фишку отряда в свою Зону Старта.

Если все сектора Зоны Старта заняты, ты лишаешься права использования Резерва.

Терпит поражение игрок, исчерпавший Боевую Колоду и потерявший все отряды.

## >> Simulator mode: режим «Пополнение»

Еще один режим для длинной игры.

В этом режиме игры отряды приобретают дополнительный стандартный маневр **пополнение**:

Если твой отряд не совершал хода и его фишка находится в Зоне Старта, по желанию убери из отряда любое количество карт на свалку и возьми на освободившееся место необходимое число случайных карт из Боевой Колоды. Если в ходе пополнения ты вытянул карту Наемника, верни ее в колоду. Пополнение не позволяет набирать в отряды Наемников.

За каждую карту, взятую из Боевой Колоды, ты должен потратить единицу Энергии.

После пополнения отряд считается совершившим ход.

## >> Simulator mode: режим «Архитектор»

Режим для длинной игры с увеличением фактора неожиданности.

После того, как последняя фишка Цеха была убрана с поля, каждый игрок в начале своего хода должен кинуть два кубика и сложить выпавшие числа. Получившееся число указывает на номер сектора Цеха.

Если сектор с этим номером свободен, в него выставляется фишка Цеха. Если сектор с этим номером занят, то ничего не происходит.

После совершения броска игрок продолжает свой ход по обычным правилам.

Освоившись с обычным режимом, ты можешь начинать играть по турнирным правилам. Возможно, в ближайшем клубе как раз проходит грандиозный турнир по «Диктатору».



## > Set mode: tournament

Турнирные игры происходят в клубах или специально отведенных помещениях. На турнире обязательно присутствует официально сертифицированный **судья**. В его задачу входит следить за исполнением правил, вести турнирную таблицу и заносить результаты турнира в глобальный **Рейтинг**.

Рейтинг представляет собой таблицу зарегистрированных игроков. В ней учитываются все победы и поражения игрока, турниры, в которых он принимал участие и его **Статус**.

Зарегистрированные игроки, принимающие участие в официальных турнирах, получают ценные призы и первыми узнают обо всех новостях игры через специальную рассылку. При выпуске ограниченных тиражей карт они имеют приоритет в их покупке. Для них действует система скидок.

Он-лайн регистрация и сам Рейтинг – на официальном сайте игры [WWW.DICTATORCONTROL.RU](http://WWW.DICTATORCONTROL.RU). Там же все подробности, касающиеся процедуры судейства, турнирные новости и последние поправки к правилам.

>> Simulator mode: формирование колоды

Ты приходишь на турнир с собственной Боевой Колодой. Ты собираешь ее сам из карт стартового набора и модулей-расширений.

В Боевой Колоде должно быть минимум тридцать две, максимум пятьдесят четыре карты любых фракций, включая Наемников.

Согласно Клон-Конвенции 2027 года действуют следующие ограничения на одинаковые карты в колоде:

**Одна и та же карта, если это не карта Наемника, может встречаться в Боевой Колоде не больше четырех раз.**

**Одна и та же карта Наемника может встречаться в Боевой Колоде не больше двух раз.**

Перед началом турнирной игры ты должен сдать судьбе **Боевой Список** – перечень всех карт в твоей Боевой Колоде. Удобную форму для заполнения собственного Боевого Списка ты можешь скачать на нашем сайте.

>> Simulator mode: определение очередности хода

Вместе со своими соперниками бросьте кубик.

Игрок с наибольшим результатом выбирает Зону Старта. Он же ходит первым. От него ход передается по часовой стрелке.

Игрок с меньшим результатом должен занять следующую по часовой стрелке Зону и так далее.

Пример:

*В турнирной игре принимают участие четыре игрока – Алена, Андрей, Степан и Светлана. Они бросают кубики. У Алены 5, у Андрея 1, у Степана 3, у Светланы 4.*

*Алена будет ходить первой. Она выбирает Зону Старта.*

*Рассчитывая строить тактику на быстрых перемещениях по Дну, Алена выбирает зеленую Зону.*

*Светлана, у которой выпало на единицу меньше, должна занять следующую по часовой стрелке Зону. Это красная Зона.*

*Степан занимает синюю Зону.*

*Соответственно, Андрею в этой игре выпала желтая Зона.*

*«Девушки сверху», – шутит Степан. Он уже мысленно готов к столкновению с тамплиерами Светланы.*

*Игроки рассаживаются за столом, соответственно цветам плашек на сторонах поля.*

*Они готовы приступить к сбору отрядов.*

>> Simulator mode: формирование отрядов

На то, чтобы выбрать девять карт из Боевой Колоды и составить из них три отряда, дается три минуты. Судья засекает время на секундомере.

Для формирования отрядов ты можешь использовать любые карты своей Боевой Колоды, кроме карт Наемников.

**Помни, что суммарная Цена карт в твоих отрядах не может превышать 15.**

Выложи три отряда, по три карты в каждом, вдоль своей границы поля **рубашкой вверх**. Твои соперники сделают то же самое.

Расставь фишки своих отрядов в секторах своей Зоны Старта.

После сигнала судьи, игроки переворачивают карты отрядов рубашкой вниз. Судья подсчитывает Цену карт, пока игроки совершают последние приготовления.



>> Simulator mode: перед началом

Вместе с соперниками расставь фишки Цехов в отведенные сектора.

Перемешай свою Боевую Колоду и дай сдвинуть судье. Положи ее возле себя.

После успешного штурма Цеха ты берешь верхнюю карту из своей Боевой Колоды. Если действие какой-либо карты предписывает тебе взять карту из Боевой Колоды, ты делаешь то же самое.

**В ходе игры ты не имеешь права смотреть и перекладывать карты в Боевой Колоде.**

Помести жетон Энергии на шестое деление Шкалы Энергии.

**Особые турнирные правила могут изменять стартовый запас энергии, положения Клон-Конвенции, пределы допустимого числа карт в Боевой Колоде и ограничение на Цену карт в отрядах.**



>> Simulator mode: цель игры

Победителем игры объявляется игрок, уничтоживший все отряды соперников или простоявший тринадцать ходов подряд в центральном секторе поля. Он поднимается на ступеньку вверх в турнирной таблице и переходит в следующий тур.

**ВОЗЬМИ ГОРОД В СВОИ РУКИ !**

- 1.** Помни, что все происходящее за столом – игра.
- 2.** Не относись к игре слишком серьезно, оставайся собран и вежлив. Это не только утвердит твою репутацию в глазах соперников, но и поможет лучше наблюдать за ними.
- 3.** «Долгий путь к победе начинается с крохотного шага», – учат нас древние. Начни свой путь с рукопожатия, которым ты обменяешься с судьей и соперниками.
- 4.** Пожелай противнику удачи, и она не минует тебя самого.
- 5.** Играй открыто, стыдись жульничать и подсматривать.
- 6.** Если подозреваешь в жульничестве другого игрока, веди себя спокойно. Отведи судью в сторону и изложи ему свое мнение. Обвинив соперника в лицо, ты, возможно, окажешься не прав. Твои отношения с ним и мнение других игроков о тебе будут испорчены.
- 7.** Не затевай выяснений за столом. Ты пришел играть, а не спорить. То же самое касается сомнений в толковании правил другими игроками или судьей. Отложи все вопросы до конца игры.
- 8.** Для доказательства используй не эмоции, а текст правил. Если ты приведешь убедительные аргументы, судья назначит переигровку.
- 9.** Во время игры громко и четко объявляй свои действия и числа, выпавшие у тебя на кубике. Так ты избежишь претензий к себе и сэкономишь время.
- 10.** Не забывай о вежливости. Если хочешь посмотреть карты на свалке соперника, спрашивай разрешения. Смотреть разрешено правилами, но эти карты принадлежат другому человеку. Ему будет приятно, что ты помнишь об этом.
- 11.** Будь сдержан до, во время и особенно после игры. Победив, радуйся молча. Проиграв, скрывай свое огорчение. «Его сердце из камня, а душа из стали», – скажут о тебе.
- 12.** По окончании игры вновь пожми руки судье и соперникам и поблагодари их. У вас всех есть шанс встретиться не за игровым столом. Уважение – залог хороших отношений.
- 13.** Помни, что и в игре, и в жизни тебе пригодится умение быть благородным, проявлять выдержку и достойно одерживать победы.

**www.dictatorcontrol.ru** – официальный сайт игры «Диктатор–Контроль». Самые свежие новости, общение с разработчиками, Рейтинг игроков.

**www.alehin.ru** – муза 13Р, автор романа «Падшие Ангелы Мультиверсума», идейный вдохновитель «Диктатора».

**www.artica.ru** – дизайн–студия «Артика», сокровищница талантов, создатели дизайна «Диктатора» и других наши проектов.

**www.13r.ru** – дизайн–дивизия 13Рентген. Создатели «Диктатора»

**www.mirf.ru** – журнал Мир Фантастики, поддержка и информационное обеспечение проекта «Диктатор».

**www.zorich.ru** – сайт писателя Александра Зорича, чьи книги в ближайшее время найдут воплощение в играх 13Р.

**www.diorama.ru** – проект студии «Артика», сайт для любителей военно–исторической миниатюры. Советы мастеров, обзоры новинок, копилка фотоматериалов.

**www.bitvamagov.ru** – официальный сайт игры «Битва Магов», плода сотрудничества 13Рентген и студии экстремального программирования «М–механика».

**www.amoka.net** – сайт Романа Папсуева, Художника Года 2004 по версии журнала «Мир Фантастики», одного из лучших иллюстраторов 13Р.

**www.livejournal.com/users/13r** – дневник дивизии 13Р. Обзоры, сплетни, философия игрового дизайна.

**www.livejournal.com/community/ru\_boardgames** – обзоры популярных настольных игр.

Шкала и жетон Энергии

Боевая Колода

Зоны старта

Игровое поле

Художник: Евгений Аренгауз  
Дизайн: творческая группа Artika

Правила игры



Отряд первого игрока  
Орден Тамплиеров

Отряд второго игрока  
Симбиотический Синклит

Поврежденная карта

Игровая карта

Художник: Денис Хайруллин  
Дизайн: творческая группа Artika

Свалка

Фишки отрядов

Фишки Цехов



## ИМЯ

Мы - игровая дизайн-дивизия «13Рентген».  
Произносится: **Тринадцать Рентген**.  
Полный вариант написания: «13Рентген»  
Сокращенный вариант: «13Р»

ИГРОВАЯ ДИЗАЙН-ДИВИЗИЯ  
**13 РЕНТГЕН**  
ИГРЫ ДЛЯ ВСЕХ

Число 13, вопреки всеобщим суевериям, наше счастливое число.

Упоминание «рентген» в названии говорит, что мы светимся идеями, как сплиток чистого радия гамма-излучением. «Дизайн» означает, что мы проектируем и воплощаем мечту.

Мечту об идеальной Игре.

«Дивизия» напоминает нам и другим о том, что идет война. Война за потребителя, война за рынок, война за идею. На этой войне мы осознаем себя, как боеспособное подразделение, выступающее за правое дело.

Эта война может закончиться только нашей полной и окончательной победой.

## уникальность

В нашем штате есть специалисты любых профилей. Художники, дизайнеры, верстальщики, писатели, сценаристы. Снайперы и охотники на экзотических бабочек.

Наше производство представляет собой полный замкнутый цикл. От идеи до конечной реализации мы работаем исключительно собственными силами.

Мы берем на себя разработку, изготовление и продвижение. Левша мог подковать блоху. Мы можем взять сто тысяч блох, оснастить их реактивными двигателями и продать китайской армии.

Мы делаем профессионально то, о чем большинство только начинает задумываться. Подробные дизайн-документы, сценарии и маркетинговые обоснования. Интерфейсы и инструменты разработки.

Мы не говорим «мы лучшие». Мы говорим — «мы единственные».

## методы

В своей работе мы подвергаем каждую идею строгой внутренней цензуре.

Мы никогда не пользуемся чужими наработками и не ходим проторенными путями.

Оригинальность это не цель, которую мы преследуем ради самовыражения. Это краткая характеристика нашего образа мышления.

Вот еще две кратких характеристики — простота и завершенность.

Мы никогда не скажем десять слов, если можно уложиться в одно. Это простота.

Мы доводим начатое до конца. Нет дел, сделанных наполовину. Нет сырых проектов. Это завершенность.

Мы не просто создаем, мы оставляем вехи.





КОЛЛЕКЦИОННАЯ СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ИГРА  
**ДИКТАТОР [КОНТРОЛЬ]**  
РАСКОЛ: НА ЧЬЕЙ ТЫ СТОРОНЕ?

**ИСТОКИ СХИЗМЫ**

В некогда монолитных рядах Тамплиеров опасная трещина. Непререкаемый авторитет Грос-смейстеров подорван. Безупречность Обетов поставлена под сомнение. Впервые в истории Ордена брат-Рыцарь идет на брата. Реактивные молоты Квесторов разят без пощады. Все ресурсы мобилизованы для борьбы с внутренним врагом.

Но кто он? Кто скрывается за виртуальной маской Отца Схизмы? В чем его сила и есть ли у него слабости?

Как победить врага внутри, если внешний враг тоже не дремлет?

**НА ЧЬЕЙ ТЫ СТОРОНЕ?**

**Орден Новых Тамплиеров**



**Исповедники.** живые сканеры памяти, блюстители Обетов.



**Квесторы.** безупречные палачи, истребители Схизмы.

**Симбиотический Синклит**



**Мегацит.** неудержимый в натиске, несокрушимый в обороне.



**Экзарх.** наставник симбиотов являет свою ужасную вторую сущность.

**Наемники**



**Сыны Оракула.** о них известно лишь одно: не стоит становиться у них на пути.



**Фобы.** бесстрашные бойцы с исчадиями Зоны Отчуждения.

**КОМПЛЕКТ ПОСТАВКИ**

Модуль-расширение «Раскол» полностью совместим со всеми версиями виртуального симулятора «Диктатор». В состав модуля войдут несколько десятков новых карт, новые игровые сценарии и механики.

**Скоро в продаже!**

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



Sms-игра

**Популярнейшая SMS-игра приходит в Интернет!**

### Мобильная магия

«Битва Магов» переносит игрока в альтернативную реальность, где идет невидимая для обычных людей война за наследие создателей Вселенной - Слезы Теургов. Теурги покинули наш мир, но оставили в нем свои Слезы - кристаллы, содержащие в себе древнюю утраченную магию.

Кристаллы Теургов становятся сердцем орудий современного волшебства - магических мобильных телефонов, или «магофонов». Магофоны настраиваются на Магические Потоки, из которых маг черпает силу для своих заклинаний. Боевых заклинаний.

Там, где есть власть, всегда идет борьба за нее. Маги сражаются друг с другом, обрушивая на врагов ярость стихий и направляя на них ужасных монстров, вызванных из-за пределов нашего мира. Победитель получает магический кристалл побежденного и вместе с ним часть его силы.

### Маги в интернете

С момента запуска игры осенью 2004 года в ней зарегистрировалось более 90 тысяч человек. Скоро «Битва Магов» станет доступна пользователям Интернета. Только для них – десятки новых монстров, Клановая Пирамида, артефакты и приключения. Все подробности, а также красивый и интересный Бестиарий «Битвы Магов» на официальном сайте:

[www.bitvamagov.ru](http://www.bitvamagov.ru)





# ЗАВТРА ВОИНА

## ВТОРЖЕНИЕ КЛОНА

### ДАННЫЕ РАЗВЕДКИ

**Идея, мир, сюжет:** Александр Зорич, трилогия «Завтра война», «Без пощады», «Время московское!»

**Кодовые слова:** патриотическая фантастика, супербестселлер, военная драма, судьба солдата, Горжусь Россией!

### Планы Генштаба

Отразить во «Вторжении Клона» реалии космических батальей. Скрытые перемещения в пространстве, разведка и маневры, дальнейшее обнаружение. Впервые в настольной игре полноценный «туман войны».

Представить все основные классы кораблей, описанные в романе. Авианосцы, линкоры, фрегаты, мониторы, истребители-флуггеры нескольких типов. Секретное оружие: ракетные мониторы, X-крейсера и истребители «Дюрандаль».

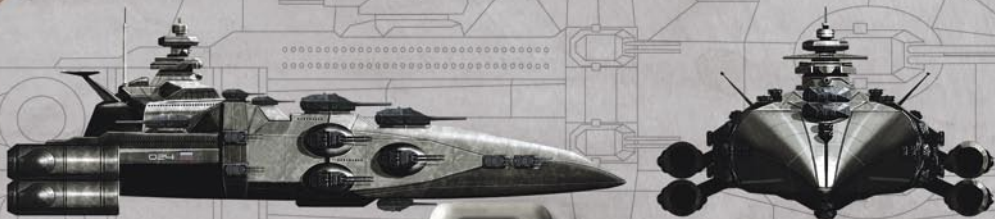
Создать уникальную футуристическую стилистику, базирующуюся на образах, созданных военной пропагандой Второй Мировой Войны.

### ВРЕМЯ НАЧАЛА ОПЕРАЦИИ

Засекречено. По данным аналитической разведки в 2006 году следует привести силы ПКО в повышенную готовность.

### СЕКРЕТНЫЕ АРХИВЫ ГЕНШТАБА

[www.zorich.ru](http://www.zorich.ru) Пароль: Космос Будет Наш



**Разработка игры:**

13Рентген

**Мир и события:**

Леонид Алехин и его книга «Падшие Ангелы Мультиверсума»

**Рисунки персонажей:**

Денис Хайрулин

**Арт-директор:**

Борис Харламов, дизайн-студия «Артика»

**Дизайн и оформление:**

Евгений Аренгауз,  
Алексей Бондаренко,  
Александр Никишкин,  
Максим Подболячный,  
Денис Хайрулин,  
Борис Харламов,  
Юлия Харламова

**Команда 13Рентген благодарит за помощь и поддержку следующих людей:**

Роман «Romul» Головачев  
Андрей «Малыш» Грехов  
Дмитрий «DoomPaladin» Державец  
Алексей «Green» Зерщиков  
Андрей «Latyn» Латынцев  
Кирилл «Киберморф» Невский  
Роман «Амок» Папсуев  
Максим «Vivisektor» Подболячный  
Артем «The Deciever» Серебренников  
Андрей «Acer» Серебренников

А также всех, кто помогал нам в создании этой игры.

Мы вас любим!

**13 РЕНТГЕН**

Авторские и смежные права на игру, правила, концепцию персонажей принадлежат дизайн-дивизии 13Рентген

<http://www.13r.ru>

© 2005

ДИКТАТОР  
КОНТРОЛЬ

ВОЗЬМИ ГОРОД В СВОИ РУКИ



КОЛЛЕКЦИОННАЯ  
СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ИГРА