

КНИГА

Зовнішнього пілота (оператора)
безпілотних авіаційних комплексів

ЗМІСТ

Про що гра, умови програшу/виграшу	3
Ігрові ресурси	3
Приготування до гри	5
Процес гри	6
Картки Підтримки	8
Персонажі, Дрони	10
Бойовий виліт / Атака дроном	12
Визначення переможця	13
Правила для новачків / досвідчених гравців	14
Пояснення іконок (позначок)	15

Комплектація гри

4 планшети гравця



1 фішка Оперативного чергового, 1 кубик D6 та 4 дерев'яні маркери Логістики



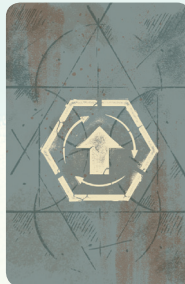
30 карток Персонажів



21 картка Дронів



35 карток Підтримки



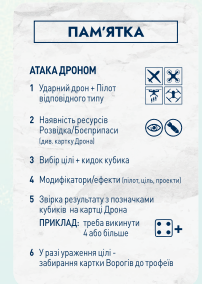
45 карток Загроз



1 картка Поразки



4 картки Підказки



ПРО ЩО ГРА

Гравці набирають підрозділ, закупають дрони, розвивають технологічні проекти, намагаючись протриматись 4 раунди до ротації та вберегти своїх персонажів.

Це кооперативна гра, де усі гравці можуть координувати свої дії, однак рішення кожен приймає самостійно.

МЕТА ГРИ — знищити якомога більше ворожих військ, не програвши.

Усі гравці програють, якщо в будь-який момент гри:

1. у будь-якого гравця є 4 поранені не евакуйовані Персонажі або
2. в Окопі не залишилось Персонажів.

УМОВИ ВИГРАШУ:

1. **РОТАЦІЯ** — зіграти 4 раунди, не програвши або
2. **ТЕХНОЛОГІЇ** — активувати проекти загальною кількістю по 3 картки на гравця.

У грі є 4 типи колод:

ДРОНИ: розвідувальні та ударні БПЛА;

ПЕРСОНАЖІ: Пілоти та фахівці, з яких формується підрозділ (Екіпаж/Штаб, та Окоп);

ПІДТРИМКА: Проекти, Бонуси, Артилерія, Захист;

ЗАГРОЗИ: вороже військо та Халепи.

ІГРОВІ РЕСУРСИ: Логістика, Розвідка, Боєприпаси.



ЛОГІСТИКА (трек на планшеті) – своєрідна валюта в грі, саме за цей ресурс купуються дрони та картки Підтримки. Отримується:

- 1) з деяких карток Підтримки у фазі Управління



- 2) через обмін трофеїв



- 3) +1 за кожного персонажа у Штабі у фазі Відновлення



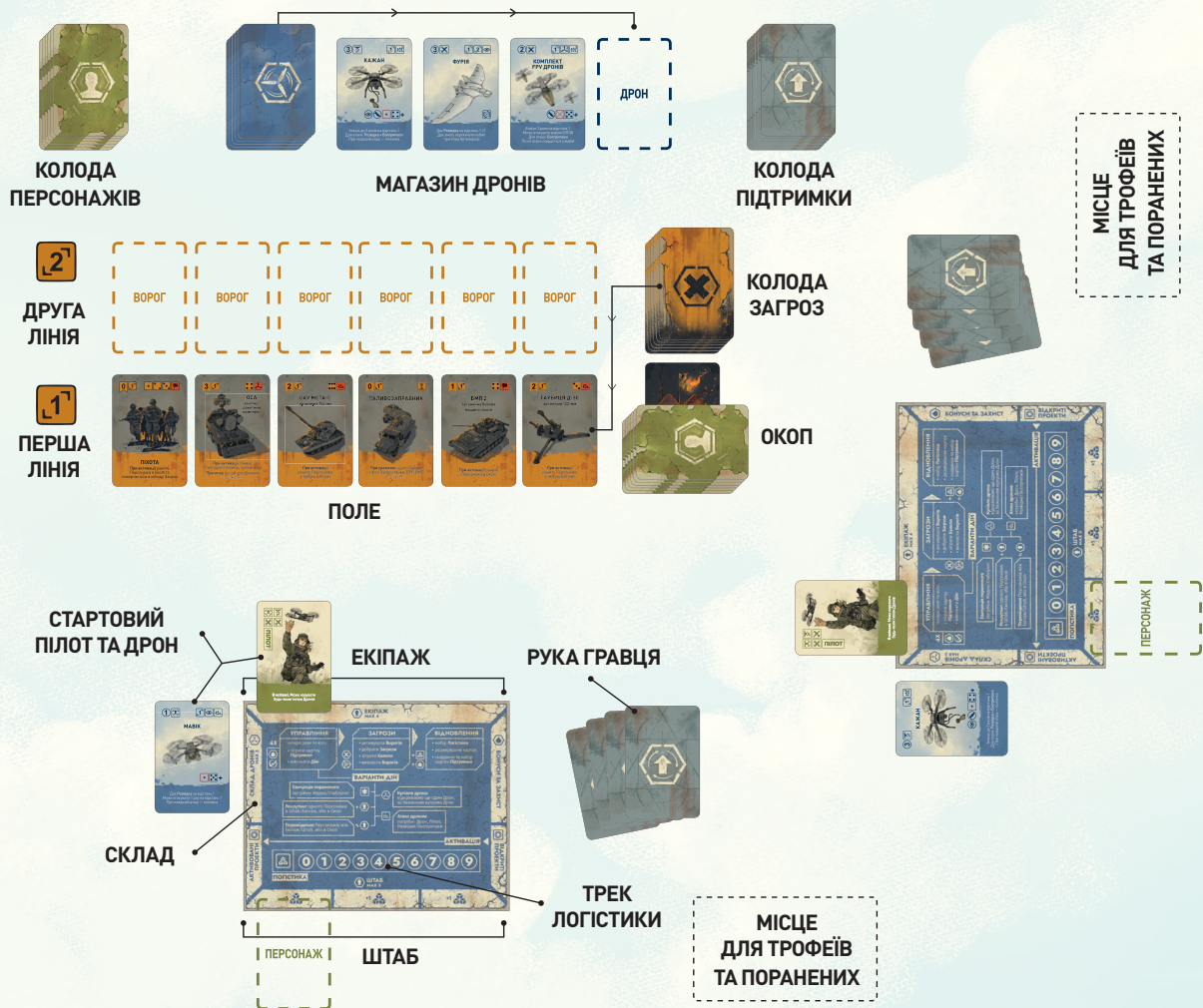
РОЗВІДКА. Необхідний ресурс для атаки як Артилерією з карток Підтримки, так і дронами. Отримується розвідувальними дронами та картками Підтримки.



БОЄПРИПАСИ. Ресурс, що необхідний для атаки дронами, крім Мавіка. Отримується Сапером, Інженером або з карток Підтримки.

ДРОНОВОДИ

ПРИКЛАД СТАРТОВОГО РОЗКЛАДУ З ПЛАНШЕТАМИ ДВОХ ГРАВЦІВ



ПОЗНАЧКИ НА КАРТКАХ



ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Першому гравцеві приготуватись: хто останнім тримав у руках справжній дрон, бере фішку першого гравця — Оперативного чергового. Або іншим способом визначте хто починає гру.

1. КОЖЕН ГРАВЕЦЬ (див. іл. ліворуч):

- розміщує перед собою планшет і виставляє маркер на трек Логістики на позначку 3, картку Мавіка на свій склад, картку універсального Пілота в Екіпажі (верх планшета).

- бере випадкові 5 карток Підтримки, переглядає і скидає одну з них у відбій.

- викладає 3 випадково обраних Персонажів в Окоп долілиць, а в центр поля горілиць три випадково обрані картки ворожих військ із позначкою відстані один.

2. В центрі столу розміщується 3 картки дронів горілиць. Це Магазин дронів.

Усі інші картки окремо по колодах перемішують та кладуть сорочками догори на стіл. Оперативний черговий ходить першим.

! При старті гри викладаємо на поле картки ворогів лише з позначкою відстані один

Халепи, картки з позначкою відстані два та ворожі дрони замішуються назад у колоду Загроз.

ПРОЦЕС ГРИ

Гра триває 4 раунди, кожен з яких має три фази:

1. ФАЗА УПРАВЛІННЯ

Кожен гравець починає хід, обов'язково зігравши, або скинувши з руки одну зі своїх карток Підтримки (див. ст. 8).

Опісля виконує одну Дію на вибір:

1.1 РЕКРУТИНГ - взяти двох Персонажів з колоди та покласти одного з них в свій Екіпаж (А), Штаб (Б) або в Окоп (В). Іншого покласти в середину колоди;

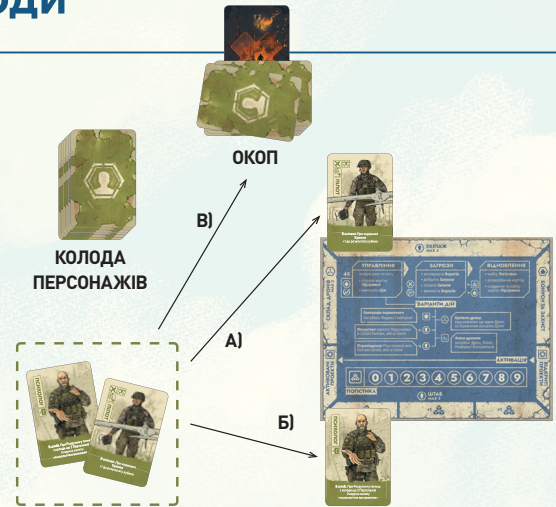
1.2 ПЕРЕМІЩЕННЯ - персонажів між своїм Штабом/Екіпажем чи в Окоп (але не з Окопу);

1.3 ЕВАКУАЦІЯ - скинути картку пораненого Персонажа в колоду;

1.4 КУПІВЛЯ ДРОНУ - з відкритих карток магазину за Логістику (див. ст. 10);

1.5 БОЙОВИЙ ВІЛИТ - атакувати ударним дроном, за умови наявності Пілота, та Розвідки/Боєприпасів (див. ст. 12).

Після цього хід переходить до наступного гравця і так триває чотири рази по колу, доки на руках у гравців закіняться картки **ПІДТРИМКИ**. Тоді починається наступна фаза.



1.1 Рекрутинг. У Штабі максимум 3 Персонажі, в Екіпажі до 4.

1.3 Для Евакуації потрібно мати Медика (А) в своєму Екіпажі, або активований Проект Стабпункт (Б)





2) 1.4 Обов'язково відкрити ще один дрон, тоді вирішувати купувати чи передати хід



2. ФАЗА ЗАГРОЗ

Оборона - кожен гравець 1 раз кидає кубик, виконує опис на всіх картках Ворогів, які мають таке ж значення, як результат кубика. 

Якщо є поранені - кладе їх з Окопу/Екіпажу долілиць поруч свого планшету і перевіряє умову поразки (4 поранених в одного гравця чи пустий Окоп).

Дрони, збиті у фазі Загроз, скидаються у відбій

Коли всі зіграли оборону, Оперативний черговий добирає по 3 картки Загроз на кожного гравця. Халепи роздає по колу, починаючи з себе, а картки Ворогів докладає на поле. 

Фішка Оперативного чергового передається гравцю ліворуч і він починатиме наступний раунд.

3. ФАЗА ВІДНОВЛЕННЯ

Гравці скидають викладені картки РЕБ, Бліндаж.

Набирають з колоди по 5 карток Підтримки на руку, 1 з яких скидають. 

Отримують +1 Логістики за кожного свого Персонажа у Штабі. 

Якщо використовували Ефекти карток з описом «раз за раунд» - розвертають їх горілиць - відновлюється можливість використовувати Ефекти (див. ст. 8)

Після цього знову починається **ФАЗА УПРАВЛІННЯ** наступного Раунду.



В будь-який момент гри гравець може не витрачаючи **ДІЮ**:

1. ВИКОРИСТАТИ ЕФЕКТ карток Персонажів чи Активованих Проектів так, як це вказано на картці. Використавши ефект з описом “раз за раунд”, картку розвертають долілиць;

2. ОБМІНЯТИ ТРОФЕЙ - одну із уражених гравцем карток Ворогів у відбій, отримавши:

+1 до Логістики
за картку з



+2 до Логістики
за картку з
або більше



Увага! за 1 раунд кожен гравець може обміняти лише 1 свій трофей

3. АКТИВУВАТИ ВІДКРИТИЙ ПРОЕКТ. (див. картки Підтримки), щоб застосовувати Ефект, описаний на картці Проекту.



КАРТКИ ПІДТРИМКИ. Щоб зіграти картку Підтримки з руки, гравець сплачує (див. Логістика) вартість, зазначену в лівому верхньому кутку картки. Деякі картки, наприклад Бонуси, мають вартість нуль, тобто безкоштовні.

Якщо гравець не може сплатити чи не хоче застосувати жодну з наявних карток Підтримки, то скидає одну картку Підтримки у відбій. Вважається, що картка зіграна без описаного на ній ефекту.

КАРТКИ БОНУСІВ при розігравші дають описаний Ефект і скидаються у відбій в кінці цього ж ходу.

КАРТКИ АРТИЛЕРІЇ дають змогу атакувати не залежно від дронів, не витрачаючи Дію, але потребують Розвідку на відповідну відстань.

Результат атаки визначається кидком кубика - потрібно викинути не менше позначки на картці. Після атаки картка Артилерії скидається у відбій. Уражена ціль забирається до трофеїв.

КАРТКИ ЗАХИСТУ (Бліндаж та РЕБ) при розігравші викладаються праворуч Планшета вгорі та захищають гравця від певних загроз до кінця раунду (див. опис карток). Одночасно гравець не може мати дві однакові картки захисту.

У фазі **ВІДНОВЛЕННЯ** такі картки скидаються у відбій, навіть якщо не були використані.



КАРТКИ ПРОЕКТІВ потребують сплати, тоді викладаються праворуч Планшета. Це Відкриті Проекти.

Відкриті Проекти не скидаються у відбій у кінці раунду, але й не дають змоги використовувати властивість Проекту, поки Проект не активують.

Щоб Активувати Проект, гравець скидає з свого Екіпажу/Штабу в колоду Персонажів, вказаних на картці Проекту, у відбій.

Активовані Проекти перекладають з правої сторони планшета на ліву. Тоді можна використовувати описаний на Проекті Ефект.

УВАГА!

Активація не є Дією і зробити це можна в будь-який момент гри.

Активація певної кількості проектів є одним з варіантів виграшу (див. умови виграшу)

Якщо на початку раунду колода Підтримки вичерпана, сформуєте нову колоду Підтримки з відбою, ретельно перетасувавши картки.

КОЛОДА ПЕРСОНАЖІВ



АКТИВАЦІЯ ПРОЕКТУ



ПЕРСОНАЖІ. Персонажі мають різні Ефекти та Здібності в залежності від розміщення:

Наприклад, Психолог лише у Штабі при **РЕКРУТИНГУ** дає змогу обирати з чотирьох карток, замість двох. А Пілот може керувати дроном лише будучи в Екіпажі, хоч за будь-кого з них в Штабі в кінці ходу отримуємо +1 Логістики.

Інженер у Екіпажі дає ресурс Боєприпаси, а в Штабі - змогу поремонтувати дрон.

Гравці **РЕКРУТИНГОМ** та **ПЕРЕМІЩЕННЯМ**, в залежності від задумів, розміщують Персонажів у Штабі/Екіпажі чи в Окоп, пильнуючи, щоб Окоп не залишався пустим та щоб не було 4 поранених в жодного гравця.

УВАГА! Одночасно за одну Дію можна перемістити скільки завгодно Персонажів, але забирати Персонажів з Окопу Дією **ПЕРЕМІЩЕННЯ** не можна - це можливо лише зігравши картку Підтримки «Наказ на переведення».

ЕВАКУАЦІЯ - скидування свого пораненого Персонажа в колоду можлива, як Дія лише якщо гравець має активований Проект Стабпункт або Медика в Екіпажі.

Самі по собі картки Медика та Стабпункту, теж дозволяють скидати картку пораненого, але завдяки Евакуації є змога опрацювати більше поранених.

Якщо колода Персонажів вичерпалась, формується заново з відбою.



ДРОНИ. У Дії **КУПІВЛЯ ДРОНУ** гравець обов'язково викладає ще одну картку дрона в Магазин, цим самим збільшуючи вибір дронів.

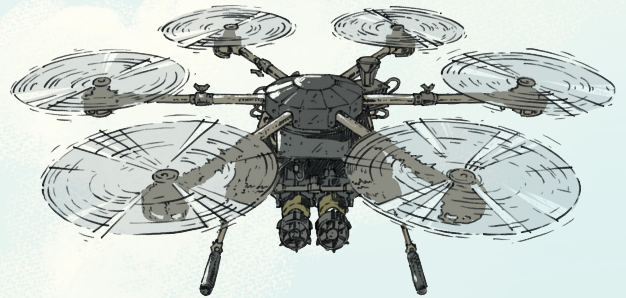
Тоді:

- якщо не може/не хоче купувати, передає хід наступному гравцеві, або
- обирає дрон серед відкритих у Магазині, оплачує Логістикою і перекладає на свій Склад. На місце придбаного дрона викладає горілиць ще одну картку.

! Кожен гравець може мати на своєму Складі не більше 3 дронів одночасно. Якщо при купівлі у гравця вже є 3 дрони на Складі — мусить скинути 1 дрон у відбій.

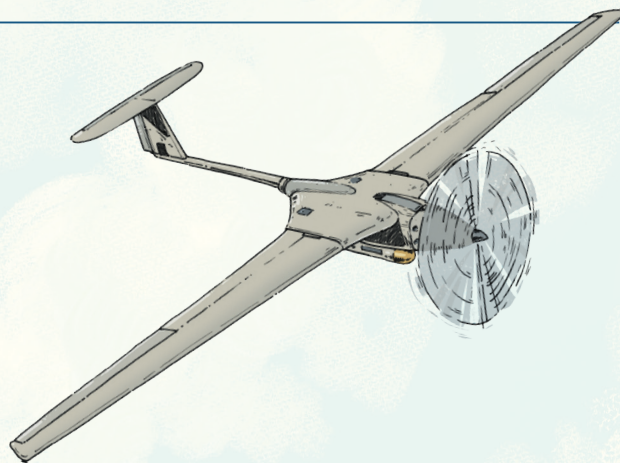
Дрони для оперування (атака чи розвідка) потребують Пілота відповідного типу в Екіпажі. Будь-який Пілот може керувати Мавіком.

Для купівлі дрона, наявність Пілота не обов'язкова.





Мавік чи Валькірія дають розвідку на відстань 1, а Фурія чи активований Проект «Дельта» - на відстань до 2.



Картка Підтримки «Контрбатарейна розвідка» - замінює ресурс Розвідки, але лише якщо ціллю є Артилерія, РСЗВ чи ТОС ворога.



Дрони камікадзе не потребують ресурс Розвідка, лише Боєприпаси

УВАГА!

Політ розвідувального дрона у грі не відіграється - наявність такого дрона та відповідного Пілота в Екіпажі автоматично дає гравцю ресурс Розвідки на відповідну відстань.

Якщо для атаки потрібно Розвідку на відстань 2, а в гравця є лише Розвідка на 1, цього для атаки на відстань 2 недостатньо.

Поламаний дрон можна відремонтувати Персонажами та Проектами.

Дрони, збиті у фазі Загроз, скидаються у відбій.

Деякі дрони можуть коригувати Артилерію - змога перекинути кубик при атаці картками Підтримки.

Бойовий виліт — це сукупність від 1 до 3 атак дрона, в залежності від конкретної картки.

БОЙОВИЙ ВИЛІТ, АТАКА ДРОНОМ

Потрібно мати ударний Дрон на своєму Складі, Пілота відповідного типу в Екіпажі та Розвідку/Боєприпаси, вказані на картці Дрона.

АТАКА ДРОНОМ:

1. Обираємо дрон, перевіряємо тип Пілота в Екіпажі, наявність ресурсів вказані на картці дрона;
2. Обираємо ціль - відкриту картку Ворогів та читаємо опис на такій картці, кидаємо кубик;
3. До результату кубика, додаємо штрафи/плюси, якщо такі є (плюси дають Пілоти та Проекти, а штрафи - деякі картки Ворогів), особливо з позначкою; 
4. Якщо сумарний результат рівний/більший позначки на картці дрона - ціль уражена. Картку Ворога гравець забирає собі - це трофей гравця.
5. Якщо атака невдала (позначки червоним кубиком на багаторазових дронах), повертаємо картку дрона долілиць. Цей дрон поламано. 

За хід Бойовий виліт можна здійснювати лише однією картою дронів, але за один виліт (хід) деякі дрони можуть мати до 3 Атак.



ПРИКЛАД

У гравця є картка комплект FPV дронів + Пілот FPV. Боєприпаси є завдяки Інженеру в Екіпажі.

Ресурс Розвідка для цього дрона не потрібно, адже FPV можуть самостійно шукати ціль.

Здійснюємо Бойовий виліт, щоб Атакувати танк. Кидаємо кубик.

Викинули, броня танка дає штраф до кубика -1, Пілот FPV дає +1. Але поруч на полі є РЕБ, який додає штраф -1. В сумі 4, отже промах.



Комплект FPV має три атаки, тож атакуємо другий раз, знову промах, залишається ще 1 спроба.



Викинути на кубу 6 доволі складно, тому використаєм активований Проект «модуль ШІ».

Кидок кубика не потрібен, бо «гарантовано вражає ціль» (див. опис на картці). Картку Проекту перевертаємо долілиць, бо її Ефект використаний.

Танк стає трофеєм гравця. Дрон скидаємо в відбій, бо FPV - це не багаторазовий дрон.

Отримуємо +1 Логістики, бо в Екіпажі є Блогер (мабуть "відосік" сподобався підписникам, що регулярно донатять на дрони).

ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРЕМОЖЦЯ



Якщо гравці не програли (є хоч 1 Персонаж в Окопі та в кожного гравця менше 4 не евакуйованих поранених), то підраховують переможні бали у такому порядку:

1. сума чисел на прапорцях трофеїв - карток уражених гравцем ворогів, які не обміняно на Логістику;
2. сума вартості всіх Активованих гравцем Проектів;
3. мінус по 3 бали за кожного пораненого не евакуйованого Персонажа в гравця.

Перемагає гравець, що набрав найбільше балів. У випадку рівної кількості балів, переможець визначається за найбільшою кількістю Персонажів на Планшеті на момент закінчення гри.

ПРАВИЛА ДЛЯ НОВАЧКІВ

1. У фазі Загроз брати по 2 картки на гравця.
2. Не використовувати картки з трикутником.



ПРАВИЛА ДЛЯ ДОСВІДЧЕНИХ ГРАВЦІВ (НА ВИБІР):

Затягнута ротація — гра триває не 4 раунди, а 6 (або ж за домовленістю гравців)

Випадковий старт — на початку гри гравці обирають випадковим чином будь-яких Персонажа та Дрон. З ними починають гру.

Туман війни — змінить порядок виконання фази Загроз. Спершу викладаються нові картки Загроз, і тільки після цього кожен гравець по черзі кидає кубик на активацію ворогів.

Орда — у фазі Загроз викладайте по чотири картки Загроз на гравця.

ISTAR — картки Підтримки добирають драфтом*.

**Пояснення: після роздачі карток кожен гравець вибирає одну картку з п'яти й лишає її собі, а інші чотири передає гравцю ліворуч. Далі - бере чотири картки в гравця праворуч і знову вибирає собі одну, три передає гравцю ліворуч. Так само гравці обирають собі одну з трьох карт, опісля з двох, а останню картку скидають у відбій.*

ВІДЕО-ПРАВИЛА

Скануй і дивись:



ДРОНОВОДИ



Тип дронів (FPV, Мавік, Крило, Мультиротор)



Відстань 1, Відстань 2



Вартість дрона чи картки Підтримки



Потрібно ресурс (Розвідка, Боєприпаси)



Дає ресурс (Розвідка, Боєприпаси)



Дає ресурс Логістика за певних умов



Атака по наземній цілі Ворогів до 2 разів



Атака по Ворожих дронах 1 раз



Для ураження, сумарний результат 4 чи більше



При результаті 1 - Поломка дрона



Дрон - камікадзе



Перекинути кубик при атаці картками Артилерії



Проект, потреба активації перед застосуванням



Додаткова Дія / оперування Персонажами



Вибір з 4 карток замість 2 при Рекрутингу



Евакуація як Ефект та як Дія



Ефект - ремонт Дрона



Ефект - більше Логістики за трофей



Колоди



Переможні бали / трофей



Відстань 1, Відстань 2



Ворожий Дрон



Результат кубика у фазі



Загроз, що активує картку з таким значенням



Деактивація частини ворожих карток на наступний раунд



Штраф до атаки дроном (від результату кубика)



Ураження Персонажів у Окопі, у Екіпажі



Ураження або негативний ефект на дрони гравця



Те саме, на дрони типу Крило



Постійний негативний ефект, навіть якщо ця картка Ворога не активована /не атакується



Автор ідеї, ігротехнік, керівник проекту:
Андрій Мочурад

Команда проекту:
Остап Андрійчак, Антон Смілевський

Дизайн, верстка: **Євгеній Карандаш**

Стилістика, ілюстрації, кольористика:
Катерина Сухецька

Ілюстрації: **Таїс Ястремська**

Присвячується світлій пам'яті
Дениса Карабаня та інших побратимів

Подяка за допомогу в тестуванні і створенні:
**Юрію Дворнику, Левові Лукомському,
Богданові Лабі, Тарасу Крапличу,
Андрієві Біганському, Богданові Кордобі**



**Розроблено та
виготовлено
в Україні**



**Студія
Ігролад**

**Розробка та виготовлення
українських ігор зі змістом**

Створення ігор під ключ

www.igrolad.games

