

# БЛИНДАЖ.

Настольная кооперативная игра для 1-4 игроков в возрасте от 10 лет

Комплектация игры:

- игровое поле
- 4 фишки солдат игроков
- 88 игровых плиток, среди которых:
  - 34 плитки войск противника;
  - 36 плиток окопов;
  - 4 плитки «граната»;
  - 14 двухсторонних штрафных плиток.
- 1 игровой кубик
- правила игры

До сих пор вы отсиживались в блиндажах и ждали своего часа. Ваш час настал! Командование сообщает вам, что на участке, который вы контролируете, готовится прорыв со стороны противника.

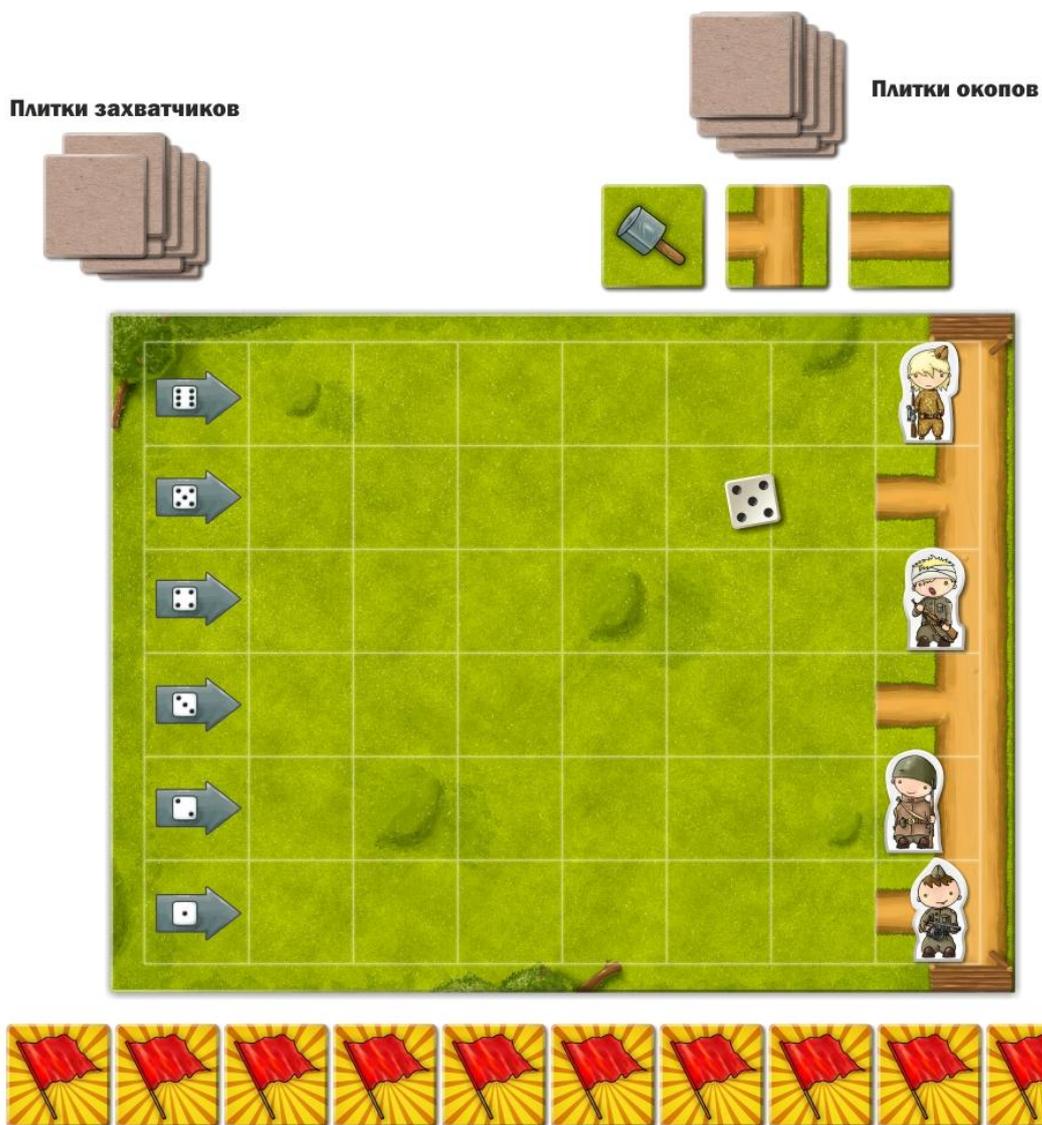
Командованием поставлены две главных задачи для вашего отряда:

1. не дать захватчику прорваться,
2. выстроить систему окопов для более эффективной защиты.

Чтобы выполнить свою задачу, вашему отряду предстоит действовать одной слаженной командой.

## Подготовка к игре.

- Расположите игровое поле и кубик посередине стола.
- Расположите фишки солдат игроков у выхода из стартового окопа. Стартовый окоп располагается по всей ширине игрового поля.
- В игре может участвовать от 1 до 4 игроков. Каждый игрок будет управлять одним солдатом.
- Замешайте плитки окопов и гранат вместе, соберите в одну или две стопки рубашкой вверх, возьмите со стопки три верхние плитки и выложите их лицом вверх возле игрового поля.
- Перемешайте плитки противника, соберите в одну стопку рубашкой вверх и уберите 8 плиток сверху стопки обратно в коробку, не глядя на их лицевую часть.
- Расположите 10 двухсторонних штрафных плиток возле игрового поля красным флагом вверх. Эти плитки будут наглядно показывать вам количество штрафных очков, полученных в процессе игры.



### **Условия победы для вашего отряда.**

- Отряду надо выдержать атаку всех 26 плиток противника, при этом не набрав 10 штрафных очков;
- Отряду надо прорыть хотя бы один окоп до зоны противника.

Если одно из этих условий не выполнено, то участники проигрывают партию и участок объявляется захваченным противником.

### **Ход игры.**

Игра состоит из раундов. Каждый раунд делится на две фазы: **ход игроков** и **ход противника**.

#### **Ход игроков.**

Самый старший игрок ходит первым. Далее право хода передаётся по часовой стрелке.

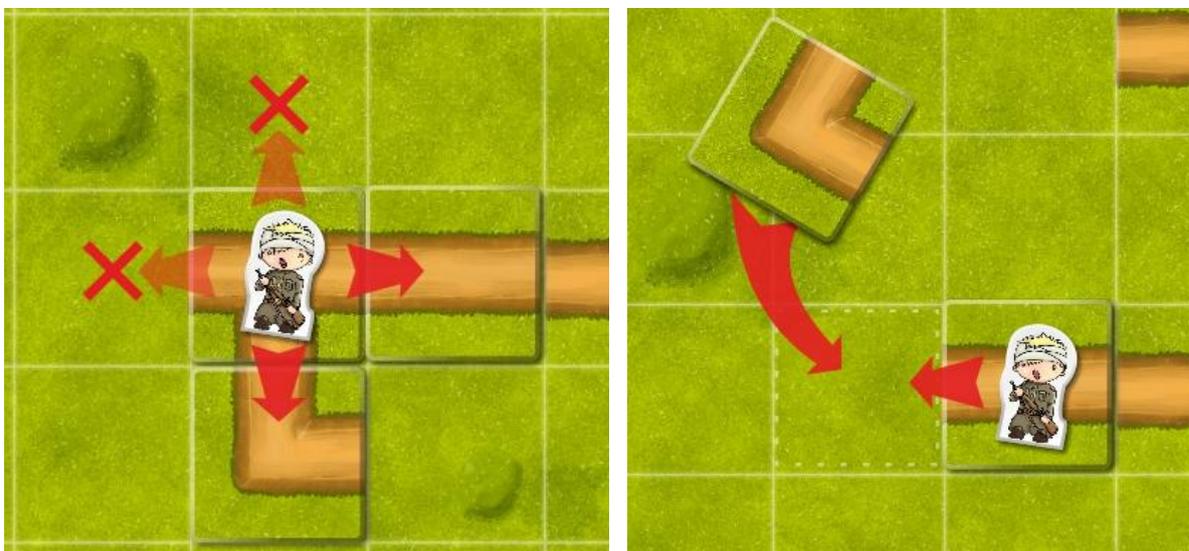
В свой ход игрок совершает следующие действия:

- 1) переместить своего солдата на расстояние до трёх клеток (вы так же можете не перемещать его вовсе) по вашему желанию.
- 2) выполнить одно специальное действие.
- 3) Обновить открытые плитки окопов.
- 4) Проверить количество противника на поле.

Теперь остановимся на каждом действии подробно.

- 1) Солдат может перемещаться **ТОЛЬКО** по плиткам построенных окопов, двигаясь горизонтально или вертикально (можно менять направление в течение хода). За 1 ход можно переместиться на расстояние до 3 плиток, соединённых между собой окопами.

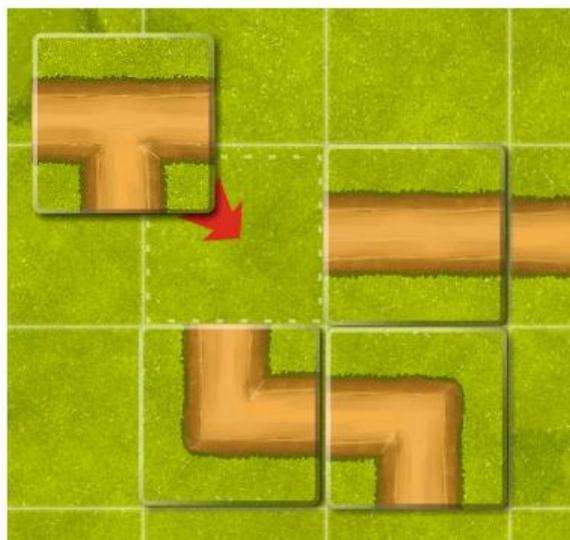
Исключением является перемещение по окопу и выход на открытую местность (клетка поля без плиток) для строительства окопа в этот же ход.



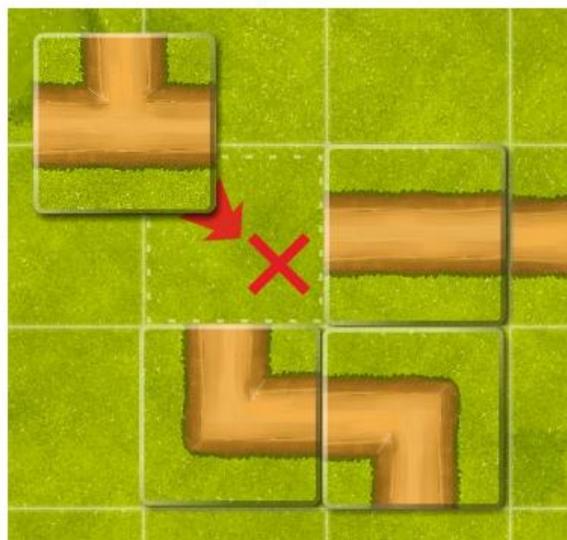
- 2) Игрок имеет право сыграть за ход одно из нижеперечисленных специальных действий:
  - А) Построить окоп на клетке. Если солдат игрока стоит на открытой местности, то игрок берёт одну из открытых плиток окопов и ставит ее на эту клетку, предварительно подняв фишку солдата. Главное

условие - устанавливаемая плитка окопа должна соединяться со всеми соседними окопами на игровом поле.

**Верно**



**Неверно**



Условные обозначения, встречающиеся на окопах:



– этот окоп даёт преимущество в стрельбе по противнику тому солдату, который на ней находится (+1 к значению броска кубика).



– противотанковые ежи. Если танк проедет по этой плитке, то убирается с поля вместе с этой плиткой.



– противопехотные мины. Если немецкие солдаты пройдут по этой плитке, то убираются с поля вместе с этой плиткой.

Если строится окоп в зоне противника, то вместо плитки окопа ставится штрафная плитка красным флагом вверх, одна из четырёх, не принимающая участие в игре.

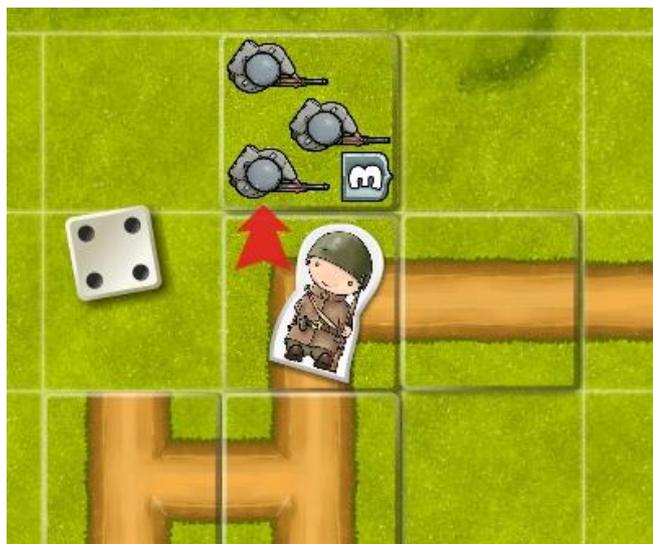
Б) Зачистить клетку игрового поля. В этом случае игрок может удалить из игрового поля любую плитку окопа, на которой нет солдат в данный момент. Удалённые плитки кладутся отдельно лицом вверх.

В) Атаковать противника. Это действие возможно, если плитка противника находится рядом с фишкой вашего солдата по вертикали или по горизонтали. Бросается игровой кубик. Если значение, выпавшее на кубике минус единица (эта единица олицетворяет

расстояние между атакующим и атакованным) больше или равна защите противника, то объявляется успешное попадание и плитка противника удаляется с поля.

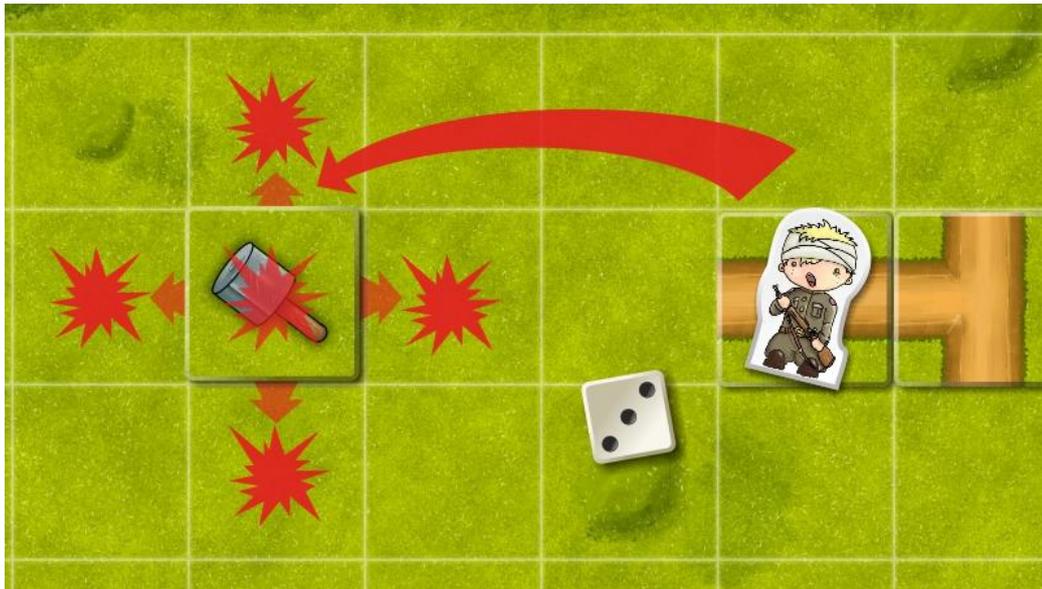
*Пример: Солдат игрока хочет атаковать плитку с тремя немецкими солдатами (защита 3). Игрок бросает игровой кубик и на кубике выпадает цифра 4.*

*$4-1=3$  (то есть полученное значение атаки равно защите противника). Атака проведена успешно, плитка немецких солдат удаляется с поля.*



Г )Взять или бросить гранату. Если в открытых плитках окопов лежит плитка гранаты, то игрок имеет право потратить своё действие на то, чтобы взять ее к себе в запас.

Если граната уже есть в запасе игрока, то он может потратить действие на бросок гранаты. Для этого игрок выбирает направление (по горизонтали или вертикали), куда будет бросать гранату. Бросок игрового кубика покажет расстояние, на которое удалось бросить гранату от фишки игрока: выпала единица – граната упала рядом с вами в направлении броска, двойка – граната упала через клетку от вас в направлении броска и тд. Граната разрывается так называемым «крестом», поражая не только клетку, на которую она попала, но и рядом находящиеся клетки по вертикали и горизонтали и уничтожает все плитки (противника, окопов) и фишки, находящиеся в радиусе поражения.



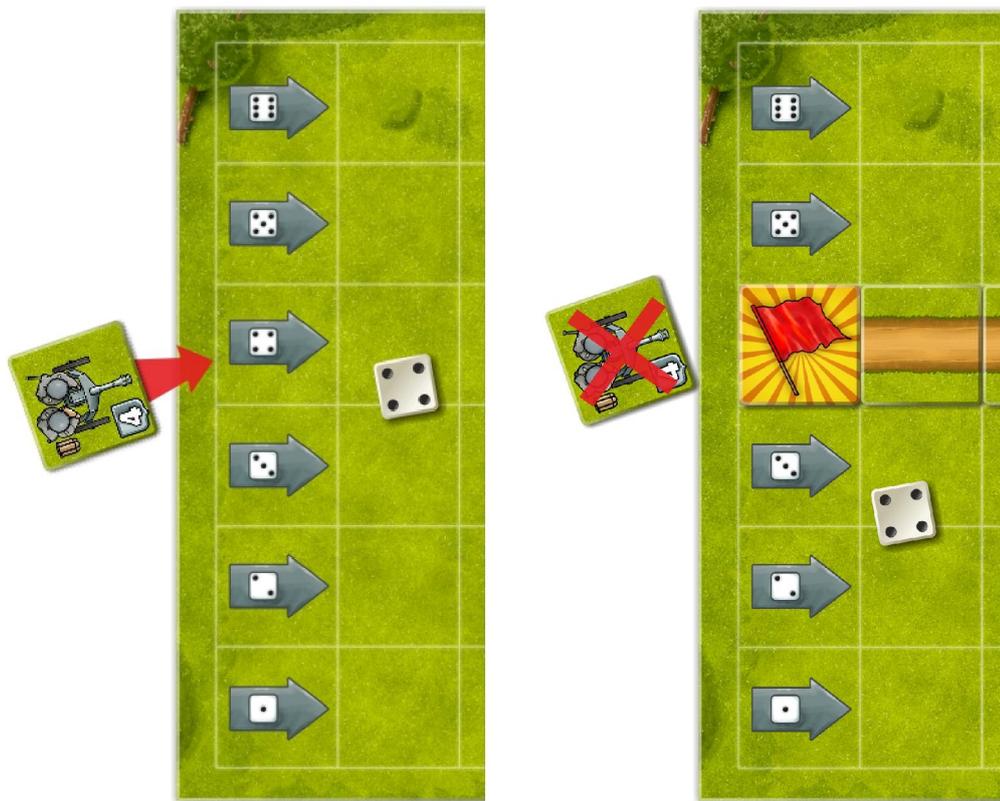
Д) Игрок может потратить своё действие, чтобы полностью заменить все три открытые плитки окопов и гранат:

- 3) Если в свой ход игрок брал плитку окопа для строительства или гранату в запас, то необходимо вытащить новую плитку и положить в открытую так, чтобы снова лежало три открытых плитки.
- 4) Если количество плиток противника на поле равно количеству игроков, то этот пункт игнорируется.

Если количество плиток противника на поле меньше, чем количество игроков, то игрок тянет плитку из стопки противника и размещает ее на вражеской территории (клетки с серыми стрелками). Бросок кубика вам подскажет, на какой именно клетке встанет вытянутая плитка.

Если клетка, на которую вы должны поставить плитку, занята другой плиткой противника – перебросьте кубик и так до тех пор, пока не определится пустая клетка.

Если клетка на вражеской территории, которую определил бросок кубика, занята плиткой с красным флагом, то вытянутая в этот ход плитка противника удаляется из игры.

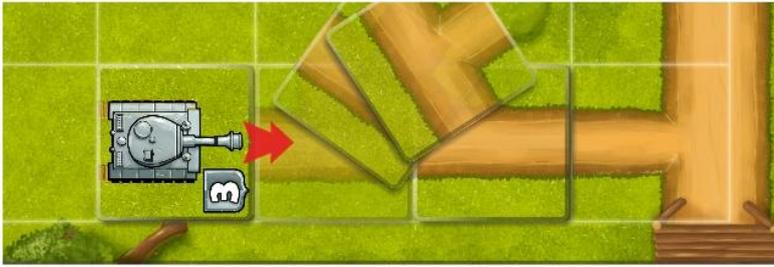


### Ход немецких захватчиков.

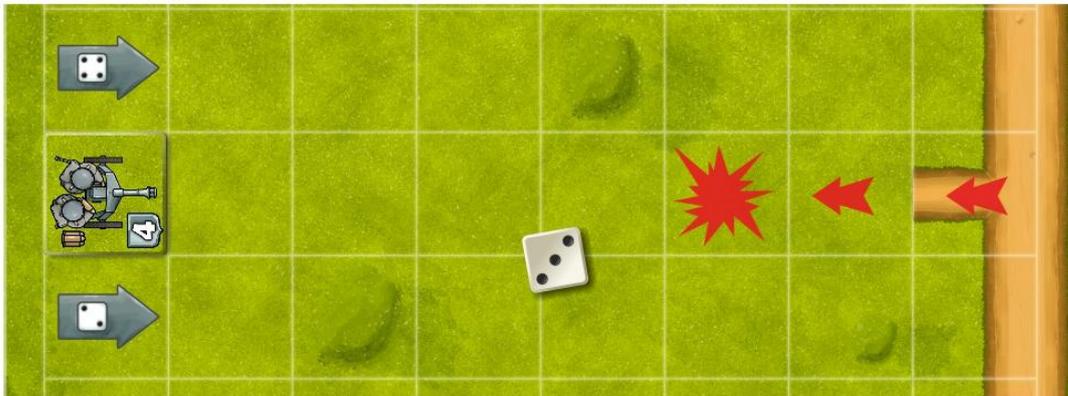
Как только каждый игрок сделал 1 ход, наступает очередь немецких захватчиков. Все танки и пехота противника делают 1 шаг по прямой в сторону нашей стартовой позиции. Серые стрелки на поле показывают, в каком направлении противник наступает. Если танк или пехота двигаются в клетку, где есть фишка (или фишки) игроков, то эта фишка возвращается на стартовую позицию и зачитывается 1 штрафное очко (плитка с красным флагом переворачивается обратной стороной вверх).

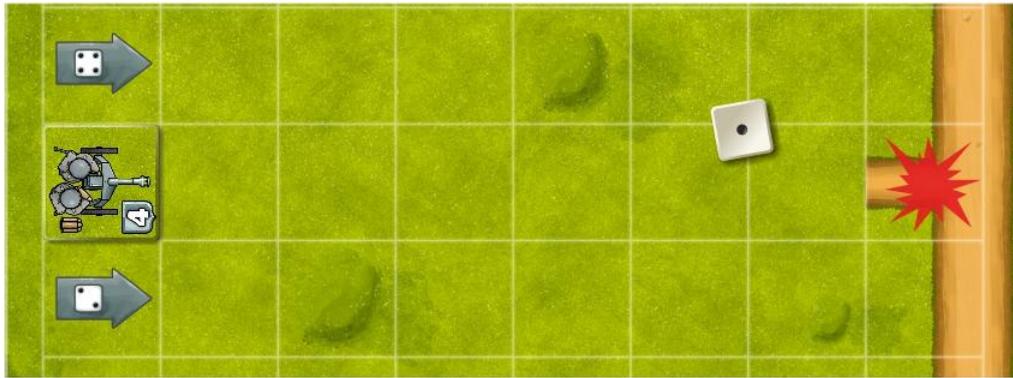


Особенность в движении танка: если танк встанет на клетку, где есть плитка окопа, то эта плитка окопа удаляется из игры.



Немецкая артиллерия делает 1 залп по прямой и удаляется из игры. На клетке, подверженной артобстрелу, удаляются все плитки (окопов, немецких войск) и фишки игроков. Если под артобстрел попала фишка игрока, то команда защитников получает 1 штрафное очко, а фишка игрока возвращается в главный блиндаж. Соответственно, если несколько фишек попали под обстрел, то команда получит несколько штрафных очков. Для того, чтобы узнать, какую клетку поразил артобстрел, нужно бросить кубик. 1- клетка стартовой позиции игроков. В этом случае отряд защитников получает 1 штрафное очко (переворачивается 1 плитка с советским флагом) 2,3,4,5,6 – соответственно 2,3,4,5 и 6 клетки ОТ стартовой клетки игроков на этой параллели.





Если плитка противника (танк или пехота) делают свой шаг и становятся на клетке стартовой позиции игроков, то игроки получают такое число штрафных очков, какое изображено на щите плитки противника. Эта плитка противника уходит в сброс.

*Пример: Танк с защитой "3" дошел до стартовой позиции. Игроки получают 3 штрафных очка (переворачивают 3 двухсторонние плитки красным флагом вниз). Плитка танка уходит в сброс.*

### **Конец игры.**

Игра заканчивается, когда будет исчерпана вся стопка войск немецких захватчиков и на игровом поле не будет ни одной плитки противника. Если на этот момент игроки смогли прорыть окоп на вражескую территорию, то игроки объявляются победителями и их солдаты получают по ордену Красной Звезды за отличную службу. В противном случае партия проиграна.

Также игра может закончиться и до того, как стопка войск немецких захватчиков кончится. Если игроки набрали 10 штрафных очков, то игра тут же заканчивается и объявляется прорыв немцев на этом участке. В этом случае партия проиграна.

---