Игровой процесс рассчитан на двух игроков, каждый из которых борется с оппонентом, используя индивидуальный набор из девяти кубиков. Битва происходит на поле, разделённом на несколько игровых зон, каждая из которых имеет своё назначение.

Вначале рассмотрим кубики. Они 8 различных цветов и 9 различных форм.

Форма.

Каждый из девяти кубиков имеет свою, индивидуальную, форму и способность. Способности бывают трёх типов: Атака, Оборона и Жизненная сила. Каждой способности соответствует набор из трёх кубиков.

Атака.	*Оборона.*	*Жизненная сила.*
Разрушитель.	Обнулятор.	Системщик.
Штурмовик.	Барьер.	Крепость.
Баллистик.	Энергетик.	Регенератор.

Цвет.

Каждый кубик представлен девятью разными цветами. Шесть из них могут оказывать непосредственное влияние друг на друга - каждый цвет может взаимодействовать с двумя союзными цветами и для каждого цвета есть два вражеских, на которые он не влияет. Есть так же нейтральные друг другу цвета. Всё это указано в таблице. Чёрные и белые кубики являются друг по отношению к другу вражескими, а по отношению к другим цветам держат нейтралитет. Чтобы воспользоваться бонусом цвета, необходимо выбросить на кубике значение «1».

Существуют так же кубики, имеющие особую отметку – они могут использовать специальные свойства цвета при выпадении единицы и двойки.

Специальные кубики.

В каждом цвете есть один кубик, который в битве побеждает противника при равных значениях (по общим правилам значение должно быть больше или меньше). Всего таких кубиков восемь и они приведены в таблице.

Перейдём к игре.

Вначале игроки формируют сет своих кубиков. Для этого, перед началом игры, каждый игрок берёт одну из четырёх карт. На ней указаны два цвета. Вначале, игроки, по очереди, берут по два кубика их набора, цвет которого указан в карточке. Затем, так же по очереди, берут по 1 любому кубику, формируя свой набор из девяти кубиков. Обязательное условие состоит в том, что набор должен содержать минимум по одному кубику Атаки, Защиты и Жизненной силы.

Как только наборы сформированы, начинается битва.

IRONDIE is a registered trademark, all contents are protected by copyright.
Reproduction of this manual is allowed for gaming purposes only

Развёртывание войск.

Игроки могут бросить любое количество кубиков и разместить их в зонах, соответствующих свойствам кубиков. Оставшиеся кубики формируют резерв игрока и будут использованы в бою.
Затем, незамедлительно, применяются «Бонус цвета», если на кубиках выпала единица (или двойка, если это специальный кубик) и есть союзные или нейтральные кубики.
Если оба игрока бросили все кубики, то незамедлительно происходит бой. Если у игроков остались кубики в резерве, то начинается Атака резервов. Первым её начинает игрок, имеющий в резерве больше кубиков, чем его оппонент.

Атака резервов.

Атака резервов происходит на дуэльной основе. Каждый игрок может, поочерёдно, либо спасовать, либо выставить в бой до двух кубиков, размещая их в зоне «Дуэль».
Дуэль происходит следующим образом: игрок выбирает любой свой кубик из резерва, а так же любой кубик, выставленный на поле (свой или чужой). Затем он бросает кубик и размещает его в зоне «Дуэль». После этого применяет результат броска к атакуемому кубику по общим правилам игры.
Противник может ответить, использовав свой кубик из резерва, а может и спасовать. Если игрок решает ответить, то он может атаковать либо кубик противника в зоне «Дуэль», либо кубик, который являлся целью оппонента в этом ходе.
Далее, игрок начавший дуэль, может использовать ещё один кубик по вышеизложенному описанию. Атакуемый игрок может так же ответить.
На этом атака заканчивается а кубики, участвовавшие в ней переносятся в зону «Заточение» на индивидуальном поле. Далее право начать дуэль переходит к оппоненту.
Дуэли продолжаются, пока не закончатся кубики в резерве у обоих игроков, либо оба игрока не спасуют.

После того, как завершатся все дуэли, наступает бой.

Бой.

Игроки складывают значение своих кубиков Атаки и вычитают из этого значения сумму кубиков Защиты противника. На указанную величину уменьшается значение кубика в зоне «Жизнь». Если значение кубика опускается до «0», то он отправляется в «Бездну». Если у игрока несколько кубиков в зоне «Жизнь», он может распределить между ними урон по своему выбору.
Если у игроков остались ещё кубики в зоне «Жизнь», то они берут кубики из зоны «Заточение» себе в руку и снова переходят к «Атаке резервов».
Примечание: игрок может взять в руку один кубик Жизни (только в случае, если их несколько в зоне), и перебросить его и выставить на поле перед «Атакой резервов».

Побеждает игрок, который уничтожит все кубики Жизни у оппонента. В случае взаимного уничтожения объявляется ничья.

IRONDIE is a registered trademark, all contents are protected by copyright.
Reproduction of this manual is allowed for gaming purposes only

IRONDIE™

ЖИЗНЬ 1	ЖИЗНЬ 2	ЖИЗНЬ 3	ЖИЗНЬ 4	ЖИЗНЬ 5	ЖИЗНЬ 6	ЖИЗНЬ 7

ДУЭЛЬ 1	ДУЭЛЬ 2

1 АТАКА	2 АТАКА	3 АТАКА	4 АТАКА	5 АТАКА	6 АТАКА	7 АТАКА	8	9
9	8	ОБОРОНА 7	ОБОРОНА 6	ОБОРОНА 5	ОБОРОНА 4	ОБОРОНА 3	ОБОРОНА 2	ОБОРОНА 1

БЕЗДНА 8	БЕЗДНА 7	БЕЗДНА 6	БЕЗДНА 5
БЕЗДНА 4	БЕЗДНА 3	БЕЗДНА 2	БЕЗДНА 1

ЗАТОЧЕНИЕ 5	ЗАТОЧЕНИЕ 6	ЗАТОЧЕНИЕ 7	ЗАТОЧЕНИЕ 8
ЗАТОЧЕНИЕ 1	ЗАТОЧЕНИЕ 2	ЗАТОЧЕНИЕ 3	ЗАТОЧЕНИЕ 4

IRONDIE™

ТАБЛИЦА ЦВЕТОВ

+1 К ЗНАЧЕНИЮ **СОЮЗНОГО** КУБИКА АТАКИ
+1 К ЗНАЧЕНИЮ **СОЮЗНОГО** КУБИКА ЖИЗНИ

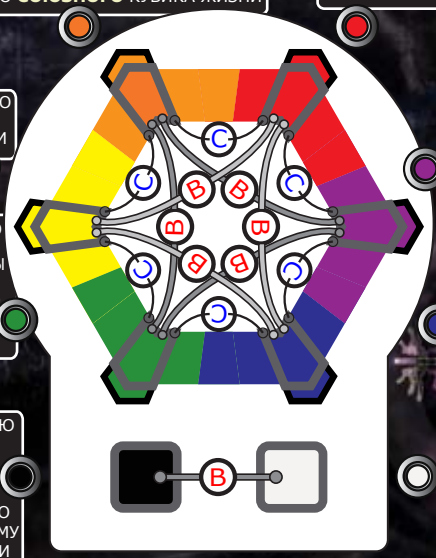
+2 К ЗНАЧЕНИЮ **СОЮЗНОГО** КУБИКА АТАКИ

+2 К ЗНАЧЕНИЮ **СОЮЗНОГО** КУБИКА ЖИЗНИ

+1 К ЗНАЧЕНИЮ **СОЮЗНОГО** КУБИКА АТАКИ
И
+1 К ЗНАЧЕНИЮ **СОЮЗНОГО** КУБИКА ОБОРОНЫ

+1 К ЗНАЧЕНИЮ **СОЮЗНОГО** КУБИКА ОБОРОНЫ
И
+1 К ЗНАЧЕНИЮ **СОЮЗНОГО** КУБИКА ЖИЗНИ

+2 К ЗНАЧЕНИЮ **СОЮЗНОГО** КУБИКА ОБОРОНЫ

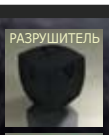


+3 К ЗНАЧЕНИЮ **СОЮЗНОГО** КУБИКА АТАКИ ИЛИ ОБОРОНЫ
И
-1 К ЗНАЧЕНИЮ ОДНОМУ ВАШЕМУ КУБИКУ ЖИЗНИ

+ 1 К ЗНАЧЕНИЮ **СОЮЗНОГО** ИЛИ **НЕЙТРАЛЬНОГО** КУБИКА И
+ 1 К ЗНАЧЕНИЮ ОДНОМУ ВАШЕМУ КУБИКУ ЖИЗНИ

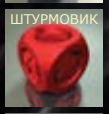
C СОЮЗНЫЕ B ВРАЖЕСКИЕ

КАЖДЫЙ КУБИК СЧИТАЕТСЯ **СОЮЗНЫМ** ДЛЯ ДРУГОГО КУБИКА ТАКОГО ЖЕ ЦВЕТА
ЦВЕТ, НЕ УЧАСТВУЮЩИЙ НИ В ОДНОЙ ЦЕПОЧКЕ, СЧИТАЕТСЯ **НЕЙТРАЛЬНЫМ**



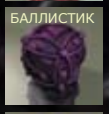
РАЗРУШИТЕЛЬ

ЦЕЛЬ: ЛЮБОЙ КУБИК НА ПОЛЕ.
СРАВНЕНИЕ: >
ПОБЕДА: АТАКУЕМЫЙ КУБИК В **БЕЗДНУ**.
ПОРАЖЕНИЕ: РАЗРУШИТЕЛЯ В **БЕЗДНУ**.



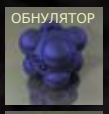
ШТУРМОВИК

ЦЕЛЬ: ЛЮБОЙ КУБИК **АТАКИ**.
СРАВНЕНИЕ: >
ПОБЕДА: ДОБАВИТЬ ИЛИ ВЫЧЕСТЬ ЗНАЧЕНИЕ **ШТУРМОВИКА** ДЛЯ АТАКУЕМОГО КУБИКА.
ПОРАЖЕНИЕ : ДОБАВИТЬ ИЛИ ВЫЧЕСТЬ 1 ДЛЯ АТАКУЕМОГО КУБИКА.



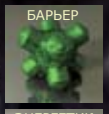
БАЛЛИСТИК

ЦЕЛЬ: ЛЮБОЙ КУБИК НА ПОЛЕ.
СРАВНЕНИЕ: >
ПОБЕДА: ВЫЧЕСТЬ 2 ДЛЯ АТАКУЕМОГО КУБИКА.
ПОРАЖЕНИЕ: ВЫЧЕСТЬ 1 ДЛЯ АТАКУЕМОГО КУБИКА.



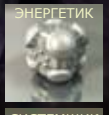
ОБНУЛЯТОР

ЦЕЛЬ: ЛЮБОЙ КУБИК НА ПОЛЕ.
СРАВНЕНИЕ: >
ПОБЕДА: ПОМЕСТИТЕ АТАКУЕМЫЙ КУБИК В **ЗАТОЧЕНИЕ**.
ПОРАЖЕНИЕ: НИЧЕГО.



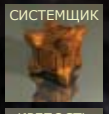
БАРЬЕР

ЦЕЛЬ: ЛЮБОЙ КУБИК **ЗАЩИТЫ**.
СРАВНЕНИЕ: >
ПОБЕДА: ВЫЧЕСТЬ ЗНАЧЕНИЕ **БАРЬЕРА** ДЛЯ АТАКУЕМОГО КУБИКА.
ПОРАЖЕНИЕ: ВЫЧЕСТЬ 1 ДЛЯ АТАКУЕМОГО КУБИКА.



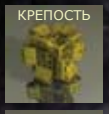
ЭНЕРГЕТИК

ЦЕЛЬ: ЛЮБОЙ КУБИК НА ПОЛЕ.
СРАВНЕНИЕ: >
ПОБЕДА: ДОБАВИТЬ 3 ДЛЯ АТАКУЕМОГО КУБИКА.
ПОРАЖЕНИЕ: ДОБАВИТЬ 1 ДЛЯ АТАКУЕМОГО КУБИКА.



СИСТЕМЩИК

ЦЕЛЬ: ЛЮБОЙ КУБИК **ЗАЩИТЫ** ПРОТИВНИКА.
СРАВНЕНИЕ: <
ПОБЕДА: ВЫЧЕСТЬ 2 ДЛЯ АТАКУЕМОГО КУБИКА.
ПОРАЖЕНИЕ: НИЧЕГО.



КРЕПОСТЬ

ЦЕЛЬ: ЛЮБОЙ КУБИК **АТАКИ** ПРОТИВНИКА.
СРАВНЕНИЕ: <
ПОБЕДА: ВЫЧЕСТЬ 2 ДЛЯ АТАКУЕМОГО КУБИКА.
ПОРАЖЕНИЕ: НИЧЕГО.

РЕГЕНЕРАТОР

ЦЕЛЬ: ЛЮБОЙ КУБИК В **ЗАТОЧЕНИИ**.
ВЕРНИТЕ КУБИК ИЗ ЗАТОЧЕНИЯ В ИГРУ И ПРИСВОЙТЕ ЕМУ ЗНАЧЕНИЕ **РЕГЕНЕРАТОРА**.