

# ПРАВИЛА

 IRONDIE

Версия 1.4

Октябрь 2010 г.





## Правила игры в IRONDIE

Октябрь 2010 г.

### ИГРА С КУБИКАМИ

IRONDIE – это захватывающая игра с использованием изящных металлических кубиков, в которой разыгрываются сражения между двумя (или более) игроками. В каждом кубике особым образом сочетается форма, цвет и специальная функция, а уникальная красота сделает любой из них достойной частью коллекции.

Освоение IRONDIE займет не более одного вечера, а большое число возможных комбинаций позволит постоянно оттачивать мастерство, комбинируя новые наборы и улучшая стратегию игры.

Каждая партия в IRONDIE играется по-новому. Кубики и стратегию Вы выбираете сами! В каждой игре Вы получаете новую возможность испытать свои умения и удачу.

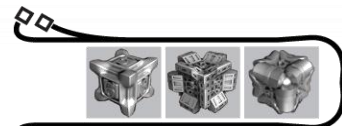
### СОДЕРЖАНИЕ

<b>ИГРА</b> .....	<b>1</b>
<b>КУБИКИ</b> .....	<b>1</b>
<b>ЦВЕТА</b> .....	<b>3</b>
РОДСТВО .....	3
ТАБЛИЦА ЦВЕТОВ .....	3
ЦВЕТОВЫЕ БОНУСЫ .....	4
РЕДКИЕ КУБИКИ .....	4
<b>ИГРОВОЕ ПОЛЕ</b> .....	<b>4</b>
<b>КАК ИГРАТЬ</b> .....	<b>5</b>
Подготовка к игре .....	5
<b>ИГРА</b> .....	<b>5</b>
ФАЗА 1: Бой .....	5
ФАЗА 2: Схватка .....	6
ФАЗА 3: Нанесения повреждений .....	7
ФАЗА 4: Конец хода .....	7
<b>КОНЕЦ ИГРЫ</b> .....	<b>7</b>
<b>ИГРА С БОЛЬШИМ КОЛИЧЕСТВОМ ИГРОКОВ</b> .....	<b>7</b>
<b>ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА</b> .....	<b>8</b>
<b>ТУРНИРНЫЕ ПРАВИЛА</b> .....	<b>8</b>



[www.irondie.com](http://www.irondie.com)





## ИГРА

IRONDIE – тактическая игра с использованием кубиков. Определенная форма кубика соответствует его специфической функции, которая в сочетании с цветом кубика, формирует уникальный комбинированный эффект воздействия. В отличие от других игр с кубиками, в IRONDIE удача не является решающим фактором игры – намного более важным для игроков является умение правильно сочетать характеристики кубиков.

Сочетая доступные цвета и формы кубиков, каждый игрок создает свой собственный набор, позволяющий эффективно противостоять противнику. Тщательно комбинируя характеристики кубиков, игроки могут создавать разнообразные наборы, дающие им возможность применять уникальные игровые стратегии.

Игроки начинают, имея на руках по 9 кубиков. Каждый решает, сколько из 9 имеющихся у него кубиков следует ввести в игру в начале, а сколько оставить для следующих этапов игры. Затем игроки бросают в бой выбранное количество кубиков: кубик АТАКИ наносит повреждение противнику, кубик ЗАЩИТЫ – защищает от атак противника, а кубик ЖИЗНИ символизируют уровень жизненной энергии игрока. Если игрок лишился всех кубиков ЖИЗНИ – он проиграл.

Кубики, не использованные игроками в начале партии в ФАЗЕ БОЯ, находятся в резерве и позже могут быть использованы в ФАЗЕ СХВАТКИ, когда их разнообразные свойства могут оказать влияние на кубики, использованные ранее в ФАЗЕ БОЯ.

**Например:** Игрок начинает ФАЗУ СХВАТКИ, метя стрелковым кубиком, в один из кубиков противника. Если результат броска выше, чем у цели, то из выпавшего на ЦЕЛЕВОМ кубике значения вычитается 2 очка. Если результат броска стрелковым кубиком ниже, то у ЦЕЛЕВОГО кубика вычитается лишь 1 очко.

В конце каждого хода разница, на которую сумма значений всех кубиков АТАКИ игрока превышает сумму значений всех кубиков ЗАЩИТЫ его противника, вычитается из суммы значения кубиков ЖИЗНИ противника.

## КУБИКИ

КЛЮЧЕВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ							
КЛАСС	ТИП	ФОРМА	СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ	ЦЕЛЬ	СРАВНЕНИЕ	ЭФФЕКТ ВЬИГРЫША	ЭФФЕКТ ПРОИГРЫША
1	2	2	3	4	5	6	6
АТАКА	КРУШИТЕЛЬ		<b>ЧЕРНЫЙ</b>	1 кубик в игре	>	Переместить целевой кубик в БЕЗДНУ	Переместить КРУШИТЕЛЬ в БЕЗДНУ
	ШТУРМОВОЙ КУБИК		<b>КРАСНЫЙ</b>	1 кубик АТАКИ в игре	>	Прибавить/отнять значение ШТУРМОВОГО к/от значения целевого кубика	Прибавить/отнять 1 очко к/от значения целевого кубика
	СТРЕЛКОВЫЙ КУБИК		<b>ФИОЛЕТОВЫЙ</b>	1 кубик в игре	>	Отнять 2 очка от значения целевого кубика	Отнять 1 очко от значения целевого кубика
ЗАЩИТА	АННУЛЯТОР		<b>СИНИЙ</b>	1 кубик в игре	>	Поместить целевой кубик в ХРАНИЛИЩЕ	-
	БАРЬЕР		<b>ЗЕЛЕНЫЙ</b>	1 кубик ЗАЩИТЫ в игре	>	Прибавить/отнять значение БАРЬЕРА к/от значения целевого кубика	Прибавить/отнять 1 очко к/от значения целевого кубика
	НАГНЕТАТЕЛЬ МОЩНОСТИ		<b>БЕЛЫЙ</b>	1 кубик в игре	>	Прибавить 3 очка к значению целевого кубика	Прибавить 1 очко к значению целевого кубика
ЖИЗНЬ	ПОГЛОТИТЕЛЬ		<b>ОРАНЖЕВЫЙ</b>	Каждый кубик ЗАЩИТЫ противника в фазе БОИ	<	Отнять 2 очка от значения каждого целевого кубика	-
	КРЕПОСТЬ		<b>ЖЕЛТЫЙ</b>	Каждый кубик АТАКИ противника в фазе БОИ	<	Отнять 2 очка от значения каждого целевого кубика	-
	РЕГЕНЕРАТОР		-	1 кубик в ХРАНИЛИЩЕ	∅	Поместить целевой кубик в зону БОЯ со значением, выпавшим на РЕГЕНЕРАТОРЕ	-

IRONDIE

Таблица 1





### 1. КЛАСС:

9 типов кубиков поделены на 3 КЛАССА, которые определяют каким образом можно использовать кубик в БОЮ:

- КУБИКИ АТАКИ:** их значение от 1 до 6 указывается треугольными символами. Такие кубики могут нанести ПОВРЕЖДЕНИЕ противнику.
- КУБИК ЗАЩИТЫ:** их значение от 1 до 6 указывается точками. Такие кубики могут защитить игрока от КУБИКА АТАКИ, противника.
- КУБИКИ ЖИЗНИ:** их значение от 1 до 6 указывается цифрами. Такие кубики символизируют жизненную силу игрока, т.е. тот урон, который нужно нанести игроку для победы над ним. Если у игрока не осталось кубиков ЖИЗНИ – он проиграл.

### 2. ТИП И ФОРМА:

Каждый ТИП кубика имеет особую ФОРМУ, которая отличает его от других и определяет ЭФФЕКТ ВОЗДЕЙСТВИЯ, генерируемый им в ФАЗЕ СХВАТКИ.

### 3. СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ:

Специализация определяет отношение ФОРМЫ к ЦВЕТУ. ФОРМА кубика соответствует его специализации и, в комбинации с определенным ЦВЕТОМ, делает кубик особенно эффективным. Если у кубика идеальное сочетание ЦВЕТА и ФОРМЫ (см. ниже таблицу цветов), то он победит в ДУЭЛИ, даже при равном выброшенном счете. Единственное исключение из этого правила – это случай, когда ЦЕЛЕВОЙ кубик окрашен ВРАЖДЕБНЫМ цветом (см. раздел «ЦВЕТА»).

### 4. ЦЕЛЬ:

Обозначает кубик/кубики, на который/которые направлен ЭФФЕКТ ВОЗДЕЙСТВИЯ кубика игрока, брошенного во время ДУЭЛИ в ФАЗЕ СХВАТКИ.

### 5. СРАВНЕНИЕ:

Для подведения итогов ДУЭЛИ в ФАЗЕ СХВАТКИ, необходимо СРАВНИТЬ результат, выпавший на брошенном кубике, с результатом ЦЕЛИ. Есть 3 способа определить выиграл брошенный во время ДУЭЛИ кубик или проиграл:

- > (больше):** если выброшенный на кубике результат больше, чем результат ЦЕЛИ, кубик выигрывает, в противном случае - проигрывает.
- < (меньше):** если выброшенный на кубике результат меньше, чем результат ЦЕЛИ, брошенный кубик проигрывает, в противном случае - выигрывает.
- ∅ (ноль):** эффект броска наступает вне зависимости от выброшенного результата.

### 6. ЭФФЕКТ:

Определяет действие, которое должен совершить игрок по результатам СРАВНЕНИЯ.





## ЦВЕТА

Существует 8 различных цветов кубиков, разделенные на 3 КАТЕГОРИИ:

- 3 ПЕРВИЧНЫХ ЦВЕТА (КРАСНЫЙ, СИНИЙ, ЖЕЛТЫЙ),
- 3 ВТОРИЧНЫЕ ЦВЕТА (ФИОЛЕТОВЫЙ, ЗЕЛЕНый, ОРАНЖЕВЫЙ)
- 2 БЕСЦВЕТНЫХ (ЧЕРНЫЙ, БЕЛЫЙ).



**ПРИМЕЧАНИЕ:** Сочетание двух первичных цветов дает вторичный цвет (синий и желтый дают зеленый). В этом случае эти основные цвета называются исходными, а получившийся цвет, которым в нашем случае является зеленый, называют производным.

Имеется два важных аспекта, касающихся цветов кубиков, о которых следует помнить игрокам - это РОДСТВО и ЦВЕТОВЫЕ БОНУСЫ:

## РОДСТВО

У каждого цвета есть СОЮЗНЫЙ, ВРАЖДЕБНЫЙ и НЕЙТРАЛЬНЫЙ цвета.

### 1. СОЮЗНЫЕ цвета:

- Любой из ПЕРВИЧНЫХ цветов СОЮЗЕН себе и ВТОРИЧНЫМ цветам, который он может образовывать.
- Любой ВТОРИЧНЫЙ цвет СОЮЗЕН себе и ПЕРВИЧНЫМ цветам, которые его образуют.
- Черный и Белый цвета СОЮЗНЫ только сами себе.

### 2. ВРАЖДЕБНЫЕ цвета:

Это цвета ВРАЖДЕБНЫЕ остальным цветам своей КАТЕГОРИИ, а именно:

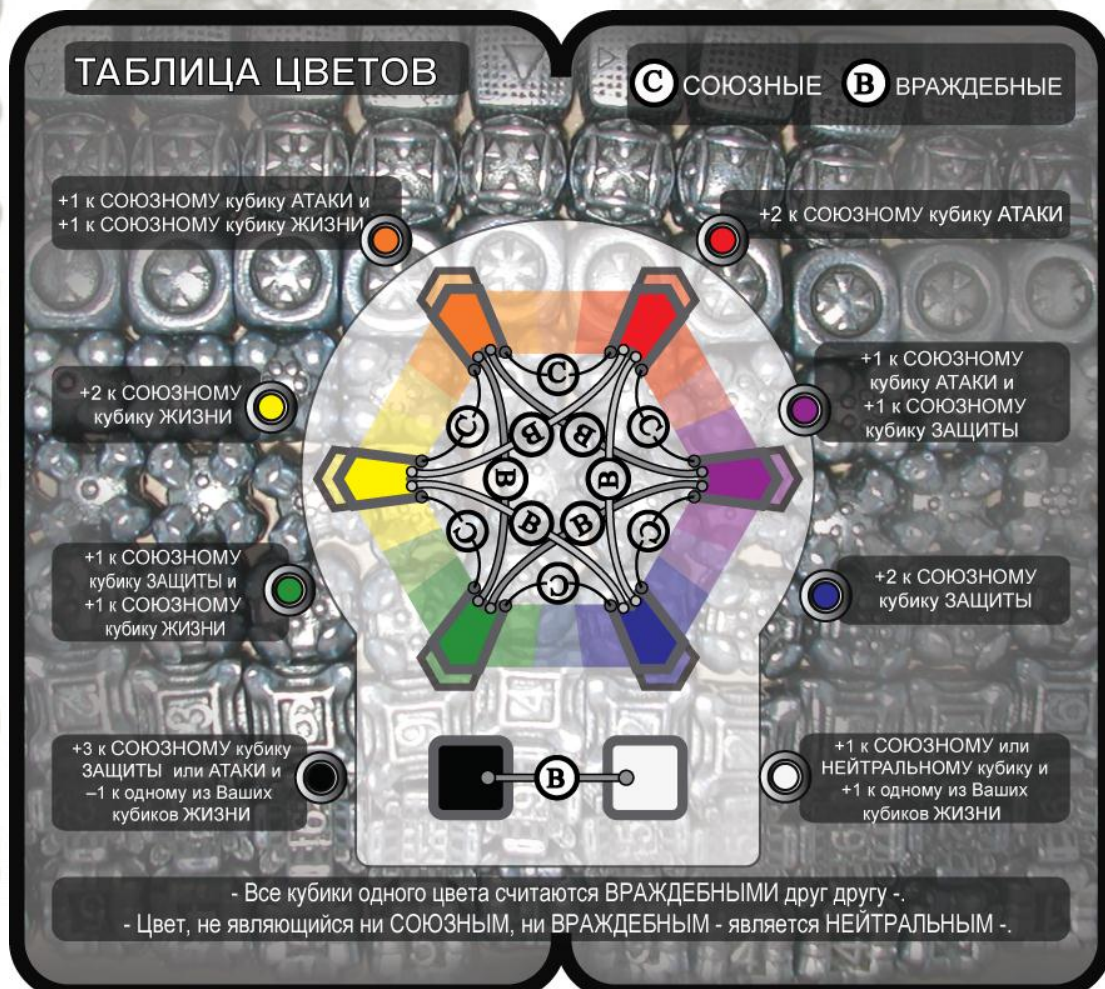
- Каждый ПЕРВИЧНЫЙ цвет ВРАЖДЕБЕН другим ПЕРВИЧНЫМ цветам.
- Каждый ВТОРИЧНЫЙ цвет ВРАЖДЕБЕН другим ВТОРИЧНЫМ цветам.
- ЧЕРНЫЙ цвет ВРАЖДЕБЕН БЕЛОМУ цвету, и наоборот.



### 3. НЕЙТРАЛЬНЫЕ цвета:

Цвета, не являющиеся ни СОЮЗНЫМИ, ни ВРАЖДЕБНЫМИ – считаются НЕЙТРАЛЬНЫМИ друг другу.

## ТАБЛИЦА ЦВЕТОВ





Если на кубике игрока выпадает «1» (как в ФАЗЕ БОЯ, так и в ФАЗЕ СХВАТКИ), игрок, по возможности, незамедлительно получает БОНУС, соответствующий цвету этого кубика, брошенного в дополнение к одному (или двум) кубикам игрока уже находящимся В ИГРЕ.

- ЦЕЛЬЮ применения БОНУСА не может быть сам кубик, на котором выпало значение «1».
- ЦЕЛЬЮ применения БОНУСА может быть только кубик, являющийся РАЗРЕШЕННОЙ ЦЕЛЬЮ, т.е. кубик соответствующий требованиям по КЛАССУ и ЦВЕТУ, указанным в ТАБЛИЦЕ ЦВЕТОВ.
  - Если В ИГРЕ нет РАЗРЕШЕННЫХ ЦЕЛЕЙ, БОНУС не может быть засчитан.
  - Если БОНУС кубика может быть применён к нескольким кубикам сразу (см. ВТОРИЧНЫЕ цвета), но РАЗРЕШЕННЫХ ЦЕЛЕЙ меньше, чем возможных БОНУСНЫХ эффектов, то засчитываются только эффекты, способные воздействовать на РАЗРЕШЕННЫЕ ЦЕЛИ.
- Подробнее о применении БОНУСОВ в ФАЗЕ БОЯ смотрите ниже в разделе «Фаза 1: Бой».

## РЕДКИЕ КУБИКИ

В упаковках по три кубика, так называемых «расширениях» (Expansion Kit), можно найти РЕДКИЕ кубики. РЕДКИЕ кубики отличаются от обычных своей лазерной гравировкой. В отличие от обычных кубиков, дающих ЦВЕТОВОЙ БОНУС только когда на них выпадает значение «1», РЕДКИЕ кубики также дают ЦВЕТОВОЙ БОНУС и при значении «2».

В любой набор можно включить не более трёх РЕДКИХ кубиков.

**ПРИМЕР:** Если на брошенном красном кубике выпало значение «1», к значению любого КУБИКА АТАКИ можно прибавить 2 очка. С другой стороны, 2 очка можно прибавить к значению КУБИКА АТАКИ, если на РЕДКОМ красном кубике выпало значение как «1», так и «2»

## ИГРОВОЕ ПОЛЕ

The diagram illustrates the IronDie game board layout, divided into four main zones labeled A, B, C, and D:

- Zone A (Top Left):** A row of seven dice labeled "ЖИЗНЬ" (Life) with values 1 through 7.
- Zone B (Top Right):** Two dice labeled "СХВАТКА" (Grapple) with values 1 and 2.
- Zone C (Bottom Left):** A 2x4 grid of dice labeled "ХРАНИЛИЩЕ" (Storage) with values 8, 7, 6, 5 in the top row and 4, 3, 2, 1 in the bottom row.
- Zone D (Bottom Right):** A 2x4 grid of dice labeled "БЕЗДНА" (Bottomless) with values 5, 6, 7, 8 in the top row and 1, 2, 3, 4 in the bottom row.
- Central Area:** A row of nine dice labeled "АТАКА" (Attack) with values 1 through 9. Below this is a row of nine dice labeled "ЗАЩИТА" (Defense) with values 9 through 1.
- Center:** The IronDie logo and the website address [www.irondie.ru](http://www.irondie.ru).

At the bottom left, it states: IRONDIE - зарегистрированная торговая марка (ТМ)

Игровое поле разделено на следующие зоны:

- Зона **БОЯ**: сюда помещаются кубики, использовавшиеся в ФАЗЕ БОЯ. Данная зона разделена на 3 сектора, куда помещаются кубики **АТАКИ**, **ЗАЩИТЫ** и **ЖИЗНИ**.
- Зона **СХВАТКИ**: сюда до окончания каждой ДУЭЛИ помещаются кубики, использовавшиеся в ФАЗЕ СХВАТКИ.



- C) **ХРАНИЛИЩЕ** – сюда помещаются кубики, которые в КОНЦЕ ХОДА снова вернутся в руку игрока. В эту зону попадают:
- кубики, использовавшиеся в ДУЭЛИ, в ФАЗЕ СХВАТКИ;
  - кубики АТАКИ и ЗАЩИТЫ из зоны БОЯ после ФАЗЫ НАНЕСЕНИЯ ПОВРЕЖДЕНИЙ;
- D) **БЕЗДНА**: сюда помещаются вышедшие из игры кубики. В БЕЗДНУ попадают:
- кубики, уничтоженные в ФАЗЕ СХВАТКИ (например, посредством использования КРУШИТЕЛЯ);
  - кубики ЖИЗНИ из зоны БОЯ после того, как их значение стало меньше или равным нулю.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Чтобы хорошо ориентироваться во время игры лучше расставлять кубики на ИГРОВОМ ПОЛЕ по выпавшему на них значению от большего к меньшему, или наоборот. Кубики АТАКИ и ЖИЗНИ можно расставлять по значению от большего к меньшему слева направо, а кубики ЗАЩИТЫ от большего к меньшему справа налево.



## КАК ИГРАТЬ



### Подготовка к игре

IronDie - в первую очередь, игра для двоих, тем не менее, в нее интересно играть и большему числу игроков. Приведенные ниже правила предназначены для игры вдвоем. Правила для игры с большим количеством участников можно найти на стр. 7. Под каждую игру игроками собираются наборы кубиков. В каждом наборе должно быть 9 кубиков, и хотя бы по одному кубику каждого из классов, т.е. как минимум один кубик АТАКИ, один кубик ЗАЩИТЫ и один кубик ЖИЗНИ. Перед началом игры каждый игрок демонстрирует свой набор противнику в течение, как минимум, 30 секунд.

### ИГРА

Игра состоит из ХОДОВ, а каждый ход разделен на 4 ФАЗЫ:

- БОЙ,
- СХВАТКА,
- НАНЕСЕНИЕ ПОВРЕЖДЕНИЙ,
- КОНЕЦ ХОДА.



### Фаза 1: Бой

- Игроки разделяют свои наборы на две части (для БОЯ и для СХВАТКИ), таким образом, чтобы противник не видел, как именно кубики были распределены. Заметьте, что игроки имеют право включить все свои кубики в какую-либо одну из этих групп, игнорируя другую.
- Игроки одновременно бросают одну часть своих кубиков, оставляя вторую в РЕЗЕРВЕ (т.е. в руке). Брошенные кубики считаются вошедшими В ИГРУ. Оставшаяся часть кубиков будет использована позже в ФАЗЕ СХВАТКИ.
- Кубики, находящиеся В ИГРЕ, размещаются в соответствующих секторах игрового поля в зоне БОЯ: КУБИКИ АТАКИ в секторе атаки, кубики ЗАЩИТЫ в секторе защиты, кубики ЖИЗНИ в секторе жизни
- После того, как кубики расставлены, игроки проверяют результаты своих бросков. Кубики, с выпавшим значением «1» (и РЕДКИЕ кубики, с выпавшим значением «1» или «2»), дают ЦВЕТОВЫЕ БОНУСЫ (см. ТАБЛИЦУ ЦВЕТОВ). Игрок, обладающий ПРИЕМУЩЕСТВОМ (см. примечание ниже) первым получает ЦВЕТОВЫЕ БОНУСЫ (если таковые у него имеются); его противник получает ЦВЕТОВЫЕ БОНУСЫ (если таковые у него имеются) вторым.

*Если ЦВЕТОВОЙ БОНУС кубика используется для увеличения значения самого кубик, дающего такой БОНУС, размер его ЦВЕТОВОГО БОНУСА остается неизменным, даже если его значение теперь равняется «2» или большему количеству очков. Например, если на двух СИНИХ кубиках БАРЬЕРАХ, выпало по «1», то ЦВЕТОВОЙ БОНУС каждого из них может быть применен к другому.*

- После получения всех ЦВЕТОВЫХ БОНУСОВ, ФАЗА БОЯ заканчивается и начинается ФАЗА СХВАТКИ.
- В случае если никто из игроков не оставил кубиков в РЕЗЕРВЕ, следует пропустить ФАЗУ СХВАТКИ и перейти к ФАЗЕ НАНЕСЕНИЯ ПОВРЕЖДЕНИЙ.

**ПРИЕМУЩЕСТВО:** Это право игрока действовать первым в данной ФАЗЕ игры, в независимости от очередности его хода. ПРИЕМУЩЕСТВО в частности применяется в ФАЗЕ СХВАТКИ и при получении ЦВЕТОВЫХ БОНУСОВ. ПРИЕМУЩЕСТВО получает игрок:

- у которого больше кубиков в РЕЗЕРВЕ;
- у которого, при равном счете, больше очков жизненной энергии;
- который, в случае равенства игроков по первым двум пунктам, получит большее значение на брошенном кубике (повторный бросок кубика при равном счете).



Во время СХВАТКИ игроки могут воспользоваться кубиками оставшимися у них в РЕЗЕРВЕ (в руке) и использовать ЭФФЕКТ ВОЗДЕЙСТВИЯ этих кубиков (см. раздел «Характеристики кубиков» выше) на ЦЕЛЕВЫХ кубиках противника.

## ЧЕРЕДОВАНИЕ ДУЭЛЕЙ В СХВАТКЕ

- Каждая СХВАТКА может состоять из одной или нескольких ДУЭЛЕЙ. В ДУЭЛИ каждый игрок может использовать не более 2 кубиков.
- Игрок, бросающий кубик первым в ДУЭЛИ, считается АТАКУЮЩИМ, а другой игрок – ЗАЩИЩАЮЩИМСЯ. После окончания каждой ДУЭЛИ игрокам разрешено меняться ролями, ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ игрок имеет право стать АТАКУЮЩИМ в следующей ДУЭЛИ.
- Если игрок отказывается от права быть АТАКУЮЩИМ, т.е. права бросать кубик первым в ДУЭЛИ, он теряет право быть АТАКУЮЩИМ на время текущей ФАЗЫ СХВАТКИ. До её окончания этому игроку разрешено быть только ЗАЩИЩАЮЩИМСЯ.
- Игрок, который обладает ПРИЕМУЩЕСТВОМ (см. «Фазу 1: Бой») в начале ФАЗЫ СХВАТКИ, получает право быть АТАКУЮЩИМ игроком в первой Дуэли этой ФАЗЫ.
- ФАЗА СХВАТКИ заканчивается, одним из двух нижеперечисленных способов:
  - либо все игроки отказались от права АТАКОВАТЬ;
  - либо у игроков не осталось кубиков в РЕЗЕРВЕ.
- По окончании ФАЗЫ СХВАТКИ начинается ФАЗА НАНЕСЕНИЯ ПОВРЕЖДЕНИЙ.

## ПОРЯДОК ВЕДЕНИЯ ДУЭЛИ

1. АТАКУЮЩИЙ игрок берет один кубик из РЕЗЕРВА, демонстрирует его и объявляет какой (или какие) из кубиков противника он будет атаковать, при этом ЦЕЛЬ атаки выбирается из кубиков, находящихся В ИГРЕ, и отвечающих требованиям раздела «Кубики» (пункт «Цель»). Далее АТАКУЮЩИЙ игрок бросает свой кубик и помещает его на игровом поле в зоне СХВАТКИ.
2. ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ игрок может:
  - a. взять кубик из РЕЗЕРВА, и продемонстрировав его противнику объявить для него ЦЕЛЬ. Игрок может объявлять ЦЕЛЬЮ только те кубики которые находятся в зоне СХВАТКИ, выбрав все или один из них. Затем, игрок должен бросить свой кубик, после чего поместить его в зону Схватки на своем игровом поле; или
  - b. отказаться от первого броска в ДУЭЛИ. В таком случае, в этой ДУЭЛИ, игрок сможет бросить только один кубик, вместо положенных двух.
3. АТАКУЮЩИЙ игрок, а после него и ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ, могут:
  - a. использовать второй бросок в дуэли (согласно пункту 2a); или
  - b. отказаться от второго броска.

**Пример:** АТАКУЮЩИЙ игрок начинает ДУЭЛЬ, бросая свой первый кубик. ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ игрок воздерживается от броска, т.к. хочет узнать, сделает ли АТАКУЮЩИЙ второй бросок. АТАКУЮЩИЙ игрок оставляет второй кубик в РЕЗЕРВЕ для следующей ДУЭЛИ и отказывается от второго броска. Только теперь ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ игрок использует свой второй бросок для отражения первого броска АТАКУЮЩЕГО игрока.

**Примечание:** Может случиться так, что игрок захочет ответить на брошенный кубик противника в приведенной выше ДУЭЛИ, но не сможет, т.к. у него в РЕЗЕРВЕ уже не осталось кубиков, которые по правилам могут быть нацелены на кубики участвующие в ДУЭЛИ или у него вообще нет кубиков в РЕЗЕРВЕ. Игрок, чей противник не имеет кубиков в РЕЗЕРВЕ, может продолжить ДУЭЛЬ и/или начать новую ДУЭЛЬ, несмотря на то, что его противник не имеет возможности отвечать.

## РЕЗУЛЬТАТ ДУЭЛИ

- Текущая ДУЭЛЬ считается оконченной после того, как все игроки сделали по два броска и/или воздержались от бросков, а по результатам всех сделанных бросков кубиков (начиная с последнего и кончая первым), помещенных в зону СХВАТКИ, принято решение в соответствии с правилом ПВП (Последний Выходит Первым, англ. LIFO – Last In First Out). Для определения того чей результат больше, сравните результат брошенного кубика с результатом ЦЕЛЕВОГО кубика/ЦЕЛЕВЫХ кубиков; затем, если результат брошенного кубика выше, обратитесь к таблице «Ключевых характеристик» для определения ЭФФЕКТА ВОЗДЕЙСТВИЯ брошенного кубика.

**Примечание:** При использовании метода ПВП может возникнуть ситуация, когда ЦЕЛЕВОЙ кубик вышел из игры до времени применения к нему ЭФФЕКТА ВОЗДЕЙСТВИЯ (такое может случиться при использовании ранее в этой фазе АННУЛЯТОРА или КРУШИТЕЛЯ). В таком случае ЭФФЕКТ ВОЗДЕЙСТВИЯ не применяется т.к. отсутствует ЦЕЛЬ его применения.

- После того как ЭФФЕКТЫ ВОЗДЕЙСТВИЯ всех кубиков брошенных в ДУЭЛИ применены, игроки помещают оставшиеся в IRONDIE-зарегистрированная торговая марка. Все права защищены. Воспроизведение данных правила разрешено только для игровых целей.



зоне СХВАТКИ кубики в ХРАНИЛИЩЕ (в ходе ДУЭЛИ некоторые кубики уже могут быть вне зоны СХВАТКИ из-за применения к ним ЭФФЕКТА ВОЗДЕЙСТВИЯ, например могут попасть в БЕЗДНУ после применения к ним КРУШИТЕЛЯ).

- По завершении всех ДУЭЛЕЙ ФАЗЫ СХВАТКИ начинается ФАЗА НАНЕСЕНИЯ ПОВРЕЖДЕНИЙ.

### ФАЗА 3: НАНЕСЕНИЯ ПОВРЕЖДЕНИЙ

- Каждый игрок суммирует результаты, выпавшие на его кубиках АТАКИ и кубиках ЗАЩИТЫ, которые находятся в зоне БОЯ.
- Если сумма значений всех кубиков АТАКИ игрока больше суммы значений всех кубиков ЗАЩИТЫ его противника, противнику наносится повреждение равное разнице этих сумм.
- Количество полученных игроками повреждений одновременно вычитается ими из сумм значений кубиков ЖИЗНИ в их зонах ЖИЗНИ. При этом игроки самостоятельно распределяют полученные ими повреждения на имеющиеся у них кубики ЖИЗНИ. Если значение кубика ЖИЗНИ игрока становится равным нулю, кубик помещают в БЕЗДНУ.
- После того как все повреждения учтены, игроки перемещают свои кубики АТАКИ и кубики ЗАЩИТЫ из зоны БОЯ в ХРАНИЛИЩЕ.

### ФАЗА 4: КОНЕЦ ХОДА

1. Каждый игрок имеет право вернуть себе в руку один кубик ЖИЗНИ из зоны БОЯ на своем поле.
2. Каждый игрок должен вернуть в руку все кубики из ХРАНИЛИЩА.
3. Игра продолжается - следующий ход опять начинается с ФАЗЫ БОЯ.

## КОНЕЦ ИГРЫ

- Игра кончается в любой момент (после первой ФАЗЫ БОЯ), если в зоне ЖИЗНИ одного из игроков не осталось кубиков ЖИЗНИ. Тогда игрок, у которого в зоне ЖИЗНИ остались кубики ЖИЗНИ, объявляется победителем.
- Если оба игрока одновременно остались без кубиков ЖИЗНИ в зоне ЖИЗНИ (например, после ФАЗЫ НАНЕСЕНИЯ ПОВРЕЖДЕНИЙ), игру следует закончить, бросив кубик на победителя.

## ИГРА С БОЛЬШИМ КОЛИЧЕСТВОМ ИГРОКОВ

В IronDie может играть и больше двух игроков – такая игра называется «игрой с большим количеством игроков».

- Игроки разделяются на 2 команды с равным количеством человек. Команды садятся напротив друг друга.
- Набор каждого игрока должен состоять из 9 кубиков, среди которых должно быть хотя бы по одному кубику каждого класса и не более трех РЕДКИХ кубиков.
- ФАЗА БОЯ и ФАЗА НАНЕСЕНИЯ ПОВРЕЖДЕНИЙ проводятся одновременно всеми игроками.
- Каждая ДУЭЛЬ по-прежнему состоит из 4 бросков, по 2 на каждую команду (также как в игре для двоих).
- В такой ДУЭЛИ может участвовать любой член команды.
- Для размещения своих кубиков В ИГРЕ каждый игрок использует собственное игровое поле.
- Все правила игры для двоих, применимы и в игре с большим количеством игроков (т.е. команда проигрывает, если ни у кого из её игроков не осталось кубиков ЖИЗНИ в зоне ЖИЗНИ; также, кубики КРЕПОСТЬ или ПОГЛОТИТЕЛЬ используемые в ФАЗЕ СХВАТКИ, всегда нацелены на кубики АТАКИ или ЗАЩИТЫ всех противников).
- В игре с большим количеством игроков, при потере игроком всех кубиков ЖИЗНИ в ЗОНЕ ЖИЗНИ, такой игрок остается в игре пока у кого-либо из игроков его команды есть хоть один кубик ЖИЗНИ в ЗОНЕ ЖИЗНИ.







## ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА



Ниже приведена краткая «памятка» игрока, помогающая запомнить некоторые из правил игры:

### ВИЗУАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Символы на кубиках

- На кубики АТАКИ значение указывается треугольниками.
- На кубиках ЗАЩИТЫ значение указывается точками.
- На кубиках ЖИЗНИ значение указывается цифрами.

### ПРАВИЛА, КОТОРЫЕ НЕ СЛЕДУЕТ ЗАБЫВАТЬ

1. Если ЭФФЕКТ ВОЗДЕЙСТВИЯ или ЦВЕТОВОЙ БОНУС меняет результат выпавший на кубике:
  - a) увеличивая его до значения большего, чем шесть, значение остается равным шести.
  - b) снижая его значение ниже единицы, то:
    - значение кубика равняется 1, если это кубик АТАКИ или ЗАЩИТЫ, или если это кубик ЖИЗНИ в зоне СХВАТКИ,
    - кубик помещается в БЕЗДНУ, если это кубик ЖИЗНИ в зоне ЖИЗНИ.
2. ЦВЕТОВОЙ БОНУС можно получить только если на кубике выпадает значение «1» (или «2», если это РЕДКИЙ кубик). ЦВЕТОВОЙ БОНУС нельзя получить, если значение кубика стало «1» (или «2») по причине воздействия какого-либо ЭФФЕКТА или ЦВЕТОВОГО БОНУСА, изменившего выпавший ранее результат.
3. Когда на кубике выпадает значение «1» (или «2», если это РЕДКИЙ кубик), ЦВЕТОВОЙ БОНУС применяется незамедлительно при условии, если его получает РАЗРЕШЕННАЯ ЦЕЛЬ.



## ТУРНИРНЫЕ ПРАВИЛА



В турнирах в дополнение к базовыми правилами, действуют указанные ниже дополнительные правила:

Турнир проходит в 2 этапа: первый этап проходит по «шведской системе».

После того как первый этап закончен, игроки с лучшими результатами сходятся в состязаниях на вылет (количество игроков в каждом раунде этих состязаний зависит от количества участников турнира).

Матчи состоят из нескольких раундов. Первый игрок, одержавший победу в 2 раундах, выигрывает матч.

Максимальная длительность матча – 45 минут.

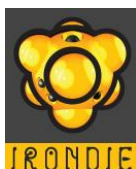
По правилам каждый раунд должен длиться не более 20 минут. Ход, превысивший 20 минут, считается оконченным, а во всех последующих ходах применяются приведенные ниже правила:

- В ФАЗЕ СХВАТКИ игроки не бросают кубики.
- Кубики ЖИЗНИ нельзя возвращать в руку в конце хода.
- В начале каждого хода, значение каждого кубика ЖИЗНИ в ЗОНЕ ЖИЗНИ уменьшается на единицу.

В турнире, кроме своего игрового набора, участники могут пользоваться ДОПОЛНИТЕЛЬНЫМ НАБОРОМ из трех кубиков. По завершении каждой игры, игроки имеют право поменять один или несколько кубиков своего игрового набора на один или несколько кубиков из ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО НАБОРА.

В ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ НАБОР могут входить РЕДКИЕ кубики (в дополнение к 3 РЕДКИМ кубикам, из игрового набора), тем не менее, после замены кубиков в игровом наборе должно остаться не более трех РЕДКИХ кубиков.

Замена кубиков происходит тайно, но игроки, должны продемонстрировать получившийся игровой набор противнику перед началом следующего раунда.



ПЕРЕВЕДЕНО:



PANDORA'S  
BOX  
STUDIO

© 2011. Все права защищены