

СЁГУН™ БИТВЫ САМУРАЕВ™

ОТРЯДЫ БАЗОВОЙ ИГРЫ

ИГРОВАЯ СИСТЕМА «COMMANDS & COLORS»

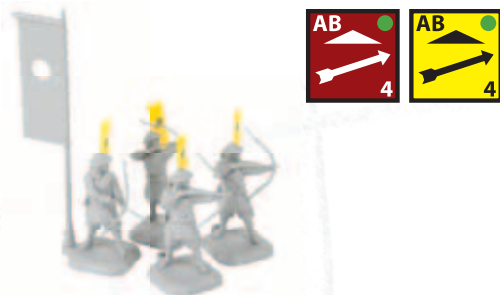
Асигару с яри

- Символ на знамени: **треугольник**
- Фигур в отряде: 4
- Движение: может пройти 1 гекс и сражаться или 2 гекса и не сражаться
- В рукопашной: 3 кубика
- Отступление: теряет 1 жетон «Честь и удача» за каждый гекс отступления



Асигару-лучники

- Символ на знамени: **круг**
- Фигур в отряде: 4
- Движение: может пройти до 2 гексов и сражаться
- В рукопашной: 2 кубика
- При стрельбе: 2 кубика
 - Асигару-лучники стреляют на 3 гекса: соседний: не стреляют, два гекса – 2 кубика, три гекса – 2 кубика
 - Если асигару-лучники стреляют после того, как двигались в этот ход, то они используют только 1 кубик
- Отступление: теряет 1 жетон «Честь и удача» за каждый гекс отступления



Асигару с аркебузами

- Символ на знамени: **круг**
- Фигур в отряде: 4
- Движение: может пройти до 2 гексов и сражаться
- В рукопашной: 2 кубика
- При стрельбе: 2 кубика
 - Асигару с аркебузами стреляют на 4 гекса: Соседний – не стреляют; два гекса – 2 кубика; три гекса – 2 кубика; четыре гекса – 1 кубик
 - Если асигару с аркебузами двигались то в этот ход они уже не могут стрелять
- Отступление: теряет 1 жетон «Честь и удача» за каждый гекс отступления



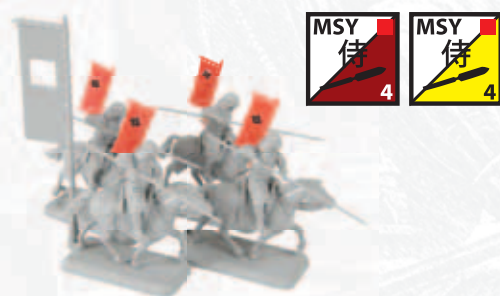
Самурай с нагината

- Символ на знамени: **квадрат**
- Фигур в отряде: 4
- Движение: может пройти 1 гекс и сражаться
- В рукопашной: 4 кубика
- Мораль: игнорируют 1 «Флаг»
- Отступление: теряет 2 жетона «Честь и удача» за каждый гекс отступления



Конные самурай

- Символ на знамени: **квадрат**
- Фигур в отряде: 4
- Движение: может пройти до 2 гексов и сражаться
- В рукопашной: 4 кубика
- Мораль: игнорируют 1 «Флаг»
- Отступление: теряет 2 жетона «Честь и удача» за каждый гекс отступления



Пеший командир

- Символ на знамени: **Самурайский шлем**
- Фигур в отряде: 1
- Движение: может пройти до 2 гексов
- В рукопашной: Командир не сражается. Командир может вдохновить отряд, который возглавляет (стоят на одном гексе): тратится 1 жетон «Честь и удача», а отряд получает 1 дополнительный кубик в рукопашной
- Мораль: отряд с командиром игнорирует 1 «Флаг»
- Отступление: теряет 3 жетона «Честь и удача» и может отступить на 1, 2 или 3 гекса
- Отряд, отступающий с вместе командиром, теряет 1 дополнительный жетон «Честь и удача» за каждый гекс отступления
- Сеппуку: командир без отряда может совершить Сеппуку вместо отступления



Конный командир

- Символ на знамени: **Самурайский шлем**
- Фигур в отряде: 1
- Движение: может пройти до 3 гексов
- В рукопашной: Командир не сражается. Командир может вдохновить отряд, который возглавляет (стоят на одном гексе): тратится 1 жетон «Честь и удача», а отряд получает 1 дополнительный кубик в рукопашной
- Мораль: отряд с командиром игнорирует 1 «Флаг»
- Отступление: теряет 3 жетона «Честь и удача» и может отступить на 1, 2 или 3 гекса
- Отряд, отступающий с вместе командиром, теряет 1 дополнительный жетон «Честь и удача» за каждый гекс отступления
- Сеппуку: командир без отряда может совершить Сеппуку вместо отступления



Отряд полководца

Отряд полководца – специальный тип отряда. Он создается из полководца, трех телохранителей и гекса с Лагерем Полководца.

- Символ на знамени: **Самурайский шлем**
- Фигур в отряде: 4, один полководец и три телохранителя
- Движение: не движется
- В рукопашной: Полководец не сражается. Тем не менее отряд полководца сражается (1 кубик за каждого телохранителя в отряде):
 - Полководец может вдохновить своих телохранителей: тратится 1 жетон «Честь и удача», а отряд получает 1 дополнительный кубик в рукопашной.
 - Телохранители перебрасывают в рукопашной все выпавшие «Мечи»
 - Телохранители гибнут только если против них выпадут «Мечи»
 - После гибели каждого телохранителя проводится тест потери командира
- Мораль: отряд полководца должен игнорировать 1 «Флаг»
- Отступление: отряд полководца не отступает. Если он должен отступить, то он теряет 1 телохранителя за каждый флаг, который отряд не может проигнорировать
- Отряд полководца может быть поддержан соседними отрядами
- Отступление: полководец должен отступить после того, как все телохранители уничтожены. При этом он теряет 3 жетона «Честь и удача» и может отступить на 1, 2 или 3 гекса. Полководец, когда он не находится на гексе своего лагеря, считается пешим командиром
- Сеппуку: командир может совершить Сеппуку вместо отступления
- Победные знамена: если Лагерь Полководца противника не занят ни одним отрядом, то этот гекс тут же убирается с поля битвы. Он кладется на вашу карту Победы. Лагерь полководца равен трем победным знаменам. Если ваш лагерь полководца захвачен, вы должны сбросить одну Командную карту (выбирается случайно).



6417/A