



О ИГРЕ:

«Сенджуц. Битва за Японию» — это скорая военная игра с миниатюрами, в которой игроки берут на себя роль самураев в жестоких поединках феодальной Японии. Игра совмещает дуэльные скомороши с возможностью игры соло против бота и кооперативного режима. Каждый бой длится около 15-20 минут, что делает игру универсальной для новичков и опытных фанатов военных игр. От вас зависит, останется ли поле боя окровавленным и опозоренным, завершится ли поединок славной победой вашего персонажа.

КОМПЛЕКТАЦИЯ:

В игре есть колоды карт умений для каждого персонажа, миниатюры самураев, жетоны сосредоточения, карты ранений и карты тяжелых ранений. У каждого персонажа есть собственное дерево камае, которое определяет его боевые позы и эффекты, применяемые во время игры. В коробке вы найдете детализированные пластиковые фигурки (16 шт.), двусторонние поля боя (2 шт.), книги кампаний для соло- и кооперативной игры (2 шт.), книжку правил (1 шт.), игральные карты (324 шт.), жетоны сосредоточения (18 шт.), картонные фигурки и желтые фигурки (9 шт.), картонные фигуры (18 шт.), картонные фигуры (18 шт.), картонные фигуры (18 шт.), картонные фигуры (18 шт.), картонные фигуры (18 шт.), преимущества (по 6 шт.), а также фрагменты местности, среди которых сакура. Все компоненты продуманы для быстрого и удобного ведения и стратегического маневрирования на поле боя.

ДЛЯ КОГО ИГРА:

Игра подходит для 1-2 игроков в дуэльном режиме или для небольших команд в кооперативном режиме. Он будет интересен тем, кто любит стратегические военные игры, маневрирование с миниатюрами и короткие, динамичные партии с глубокими тактическими решениями.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

В начале каждый игрок формирует бревно своего персонажа и раскладывает камаэ дерево. Жетоны сосредоточения и карты ранений готовятся к использованию во время партии. Все миниатюры размещаются на игровом поле в соответствии с правилами, а игроки получают стартовые карты умений.



ХОД ИГРЫ

Партия состоит из серии ходов, в каждом из которых игрок берет карту умения, выбирает ее для розыгрыша и открывает одновременно с соперником. Стоимость розыгрыша карт оплачивается жетонами сосредоточения, после чего эффекты карт используются по значению инициативы. Перемещения, атаки, блокировки и контратаки выполняются в соответствии с картами умений и позиций на дереве камае. Ранения отображаются картами ранений, а тяжелые ранения заставляют сбросить верхнюю карту бревна. Ход игры повторяется, пока не будет достигнута победа одного из игроков или команды.

КОНЕЦ ЭПОХИ И ПОДСЧЕТ БАЛОВ:

Игрок терпит поражение, если количество его ранений равно или превышает предел. Победителем становится последний непобежденный персонаж или команда, оставшаяся в бою. Некоторые мощные эффекты атак позволяют сразу победить соперника вне зависимости от его состояния.

Советы для игры:

01

Используйте свои карты умений и жетоны сосредоточения максимально эффективно, планируя шаги вперед.

02

Изучайте дерево камаэ своего персонажа, чтобы оптимально сочетать позиции и эффекты.

03

Не забывайте о контратаках и блокировках, это может изменить ход поединка.

04

Главное – наслаждайтесь тактическими маневрами и атмосферой японских самурайских сражений.