

The logo for the game 'Brothers in Arms' is prominently displayed at the top. It features the word 'BROTHERS' in a large, bold, yellow font with a red outline, set against a dark, textured background. Above the text is a shield emblem with a blue and white design, flanked by two crossed rifles. The background of the entire image is a vibrant, cartoonish landscape with a warm orange and yellow sky, suggesting a sunset or sunrise. In the foreground, two characters are running towards the viewer. The character on the left has red hair tied in a ponytail, wears a yellow tunic, and holds a large wooden staff with a rabbit head on top. The character on the right has spiky red hair, wears a white fur hat and a brown vest, and holds a large blue axe. They are running past a wooden fence. Behind the fence, there are many small, blue, cartoonish rabbit-like creatures on the left and white, panda-like creatures on the right. A small Russian flag icon is positioned in the lower center of the image, just above the title.

BROTHERS

A small, circular icon of the Russian flag is located in the lower center of the image, just above the title.

ПРАВИЛА



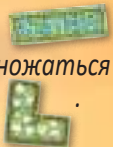
ВВЕДЕНИЕ

На широких Канинных равнинах два брата разводят животных.

Один выращивает **КВОЛИКОВ*** и строит для них **длинные прямые загоны**. Он уверен, что такая форма успокаивает **КВОЛИКОВ** и помогает им размножаться быстрее. Второй выращивает **БАРАГЛОТОВ**** и строит им загоны углом. Он считает, что от этого их шерсть быстрее растет.

Каждый год весной братья устраивают настоящую схватку за лучшие места с самой сочной травой для обустройства своих загонов. Поскольку договариваться и делиться они не готовы, один всегда завоевывает благодатные уголья, а второй оказывается в проигрыше и вынужден довольствоваться остатками.

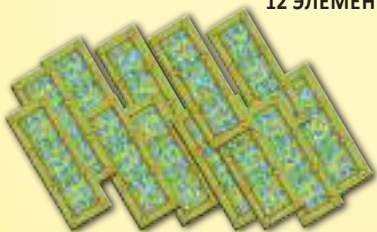
Поможете им выяснить, кто в этот раз выйдет победителем из битвы за Луга?



КОМПОНЕНТЫ



12 ЭЛЕМЕНТОВ ИГРОВОГО ПОЛЯ: ЛУГ



12 ПРЯМЫХ ЭЛЕМЕНТОВ: ЗАГОН ДЛЯ **КВОЛИКОВ**



12 УГЛОВЫХ ЭЛЕМЕНТОВ: ЗАГОН ДЛЯ **БАРАГЛОТОВ**



ЦЕЛЬ ИГРЫ





Каждый игрок берет под управление одного из братьев.


Цель каждой партии — **построить больше загонов, чем ваш оппонент**. За непостроенные загоны вы будете получать штрафные очки в конце раунда.

По завершении первого раунда игроки меняются ролями. Игрок с наименьшим количеством штрафных очков по итогам двух раундов объявляется победителем.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Младший игрок берет себе загоны для **КВОЛИКОВ**  и ходит первым.

Его оппонент берет себе загоны для **БАРАГЛОТОВ** .

Разложите все элементы **ЛУГА**  на столе, чтобы они были видны обоим игрокам. Центр стола оставьте пустым: здесь игрокам предстоит выкладывать **ЛУГ** и строить на нем загоны.

*так в Мире Двенадцати*** называются существа, похожие на кроликов.

**а так называются существа, похожие на баранов.

***это мир во вселенной Вакуф/Дофус/Кросмастер.





ХОД ИГРЫ

Игра проходит в два раунда, каждый из которых разделен на две фазы:

1) ПОДГОТОВКА ЛУГА

2) ПОСТРОЙКА ЗАГОНОВ

ПЕРВЫЙ РАУНД

1) ПОДГОТОВКА ЛУГА

Первый игрок берет любой элемент **ЛУГА** и выкладывает его в центре стола. После этого игроки по очереди добавляют по одному элементу **ЛУГА**, присоединяя их к уже выложенным в центре стола. Необходимо придерживаться следующих правил:



Элементы должны прикасаться друг к другу **хотя бы одной гранью** (прикосновение углом не считается).



Элементы **нельзя** накладывать друг на друга.



x12

Луг считается **завершенным**, когда **все его элементы выложены в центр стола**.

4



2) ПОСТРОЙКА ЗАГОНОВ

Игрок, выращивающий **КВОЛИКОВ**, всегда ходит **первым**. Он выкладывает один из своих загонов на **ЛУГ**, закрывая ровно три клетки.

После этого игрок, выращивающий **БАРАГЛОТОВ**, выкладывает свой загон на **ЛУГ**, также закрывая ровно три клетки. Далее игроки ходят по очереди.

Загоны строятся по следующим правилам:



Ни одна часть загона **не может** располагаться на другом загоне.

Каждый загон **полностью** выкладывается на клетки Луга (нельзя разместить загон так, чтобы он закрывал только часть клетки).



Загоны **не могут** выходить за пределы Луга.

Загоны **нельзя** выкладывать на пустые пространства между элементами Луга.



Игроки выкладывают свои загоны по очереди, до тех пор, пока хотя бы один из игроков может разместить загон.

Если один из игроков не может разместить загон, он пропускает ход.

5






КОНЕЦ ПЕРВОГО РАУНДА

Первый раунд завершается, когда ни один из игроков больше не может разместить загон на **ЛУГУ**.

ОЧКИ ЗА ПЕРВЫЙ РАУНД

Каждый игрок считает, сколько загонов у него осталось в запасе (не размещенных на поле). Игрок, выращивающий **КВОЛИКОВ**, получает **1 штрафное очко** за каждый оставшийся у него загон. Игрок, выращивающий **БАРАГЛОТОВ**, получает **2 штрафных очка** за каждый оставшийся у него загон. Запишите полученные штрафные очки.

ВТОРОЙ РАУНД

Уберите все элементы (загоны **КВОЛИКОВ** , **БАРАГЛОТОВ**  и **ЛУГА** ) из центра стола: для второго раунда вы будете раскладывать новый **ЛУГ**.

Игроки меняются ролями (игрок, выращивавший **КВОЛИКОВ** в первом раунде, будет выращивать **БАРАГЛОТОВ** во втором, и наоборот).

В остальном игра и подсчет очков происходят по правилам **первого раунда**.

6



КОНЕЦ ИГРЫ

В конце второго раунда каждый игрок суммирует полученные за два раунда штрафные очки. Игрок с наименьшей суммой объявляется победителем!

При равенстве очков побеждает тот игрок, кто набрал меньше, выращивая **КВОЛИКОВ**. Если и при этом невозможно определить победителя, объявляется ничья.

ПРАВИЛА ДЛЯ 4 ИГРОКОВ

Иногда в битву за лучшие уголья включаются и супруги братьев. Теперь загоны на Лугу строятся целыми семейными подрядами...

Чтобы играть вчетвером, необходимо разделить на две команды по два человека. Сядьте вокруг стола так, чтобы члены каждой команды сидели через одного.

Каждый игрок берет 6 загонов своей команды.

Один из игроков, выращивающих **КВОЛИКОВ**, начинает выкладывать **ЛУГ**, далее игра продолжается по часовой стрелке от него. После этого игроки выкладывают свои загоны по очереди (по часовой стрелке), начиная с игрока, выращивающего **КВОЛИКОВ**.

ВАЖНО: Игроки одной команды не имеют права советоваться или договариваться о размещении загонов (но они могут ныть и жаловаться по поводу неудачных ходов своего сокомандника).

В конце первого раунда команды меняются загонами. Штрафные очки считаются так же, как и при игре вдвоем.

В конце игры победителем объявляется команда с наименьшим количеством штрафных очков по итогам двух раундов!

7



ПАМЯТКА

1) ПОДГОТОВЬТЕ ЛУГ

По очереди размещайте элементы **ЛУГА** (первым начинает игрок, выращивающий **КВОЛИКОВ**), пока не выложите все элементы.

2) СТРОЙТЕ ЗАГОНЫ

Расставляйте загоны по очереди (первым начинает игрок, выращивающий **КВОЛИКОВ**) до тех пор, пока хотя бы один игрок может размещать загоны в соответствии с правилами.

3) ПОДСЧИТАЙТЕ ШТРАФНЫЕ ОЧКИ

В конце раунда вы получаете:

- **1 очко** за каждый оставшийся загон для **КВОЛИКОВ**
- **2 очка** за каждый оставшийся загон для **БАРАГЛОТОВ**

4) ПОМЕНЯЙТЕСЬ РОЛЯМИ

Сыграйте второй раунд другими загонами. Разложите новый **ЛУГ**, постройте загоны, подсчитайте очки. Игрок с меньшей суммой штрафных очков по итогам двух раундов объявляется победителем!

АВТОРЫ И СОЗДАТЕЛИ

Дизайнер: Кристоф Белинджер

Иллюстратор: Ксавье Хосан

Графический дизайн: Роман Либера
и Жюстин Левасо

Компания: Forgenext

Русскоязычное издание: Издательство «Фабрика Игр», www.cpgames.ru
Эксклюзивный дистрибьютор на территории России, Казахстана, Украины, Республики Беларусь, Республики Молдавии, Республики Армения, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана: ООО «СР ПОСТАВКА»
Редактор: Майя Балабанова, Павел Червяков
Перевод на русский язык: Юрий Ануфриев, Егор Юрескул — Geek Media www.vk.com/geekmediaru
Верстка: Дмитрий Кирносов