

Если атакованный боец открыт, он сражается с нападающим. Каждый игрок бросает кубик, после чего считается разница выпавших значений и по таблице ударов определяется, какими ударами обмениваются бойцы. Если разница значений равна 2 или 4, тот игрок, у кого на кубике выпало больше, может выбрать один из двух возможных результатов.

Разница	Больше выбросил нападающий		Больше выбросил атакованный	
	Нападающий наносит удар	Атакованный наносит удар	Нападающий наносит удар	Атакованный наносит удар
1	Слабый	Промех	Слабый	Промех
2	Слабый Средний	Промех Слабый	Промех	Промех
3	Средний	Промех	Промех	Слабый
4	Средний Сильный	Промех Слабый	Промех Слабый	Слабый Средний
5+	Сильный	Промех	Промех	Средний

Пример: Защитник атакует Лешего. Обе карты открыты, поэтому они обмениваются ударами. Каждый игрок бросает кубик. Защитнику выпадает 4, Лешему — 3. Благодаря свойству Защитника считается, что у него выпало 5. Разница равна 2, больше выбросил нападающий. Он может решить, какой удар нанести Лешему: слабый или средний (но в последнем случае Леший нанесёт в ответ слабый удар). Поскольку у Защитника слабый и средний удары одинаковые (наносят по 2 раны), он выбирает первый вариант. Леший получает 2 раны от атаки и наносит 1 рану нападавшему Защитнику (по своему свойству). Защитник закрывается.

Если атакованный боец закрыт и нацеленный на него удар не перехвачен (см. ниже), то он не сражается с нападающим. Кубик бросает только нападающий и наносит цели удар, сила которого определяется по таблице.

Результат на кубике	Нападающий наносит удар
1, 2, 3	Слабый
4, 5	Средний
6	Сильный

Пример: Илья Муромец атакует Змея Горыныча. Поскольку последний закрыт, он не сражается. Илья бросает кубик: выпало 5, что с учётом свойства Защитника превращается в 6. Илья наносит Горынычу сильный удар — 7 ран. Благодаря собственному свойству Илья не закрывается, но атаковать на этом ходу больше не может.

Перехватить удар

Когда нападающий объявляет цель удара, атакованный игрок может перехватить удар любым своим открытым бойцом. Этот боец должен быть соседним как с целью удара, так и с атакующим бойцом. Теперь нападающий боец сражается с тем бойцом, который перехватил удар, а не с изначальной целью. Это происходит по обычным правилам сражения между двумя открытыми картами. После сражения перехвативший боец закрывается, как и нападавший. Перехватывать можно только удар (но не другие атаки) и только в ход противника.



Вариант перехвата

Использовать особое свойство

У многих карт есть особые свойства, перед описанием которых стоит символ ↷. Таким свойством можно воспользоваться только в свой ход и только если карта открыта. После использования свойства карта закрывается.

Многие свойства наносят раны бойцам. Это тоже считается атакой, но не ударом: атакованный не наносит ответный удар, и такую атаку нельзя перехватить. Как правило, у этих свойств есть дополнительные условия: например, их нельзя использовать против соседних бойцов (по горизонтали, вертикали или диагонали от той карты, чьё свойство используется).

Свойство «отравить» означает, что на цель надо положить жетон отравления. В начале своего хода отравленный боец получает 1 рану. Это не считается атакой. На каждом бойце может лежать только один жетон отравления.

Раны

Когда бойцу наносятся раны (в результате удара, применения свойства и т. п.), положите на него нужное количество жетонов ран. Для удобства эти жетоны существуют в трёх номиналах: по 1, 3 и 5 ран. Как только число ран на бойце сравняется с его здоровьем (или превзойдёт его), боец погибает: сбросьте с него все жетоны и уберите его карту в коробку.



Действовать всеми своими картами необязательно: можно оставить некоторые из них открытыми, чтобы они смогли перехватить удар в ход противника.

Когда игрок заканчивает двигаться и действовать, он передаёт ход сопернику.

Победа в игре

Как только последний боец любой из сторон погибает, его противник побеждает в игре.

Пояснения по отдельным бойцам

Змей Горыныч

Боец напротив — это соседний боец сверху (с той стороны карты, где написано «Змей Горыныч»).

Илья Муромец

Несмотря на то, что Илья Муромец не закрывается при атаке, это не значит, что он может атаковать несколько раз за ход. Он по-прежнему может совершить только одно действие в ход. Зато он, например, может перехватить удар в следующий ход противника.

Кощей Бессмертный

Если удар должен нанести Кощей две раны или меньше, такой удар не наносит ни одной раны.

Лихомор

Ни один из выбранных бойцов не должен быть соседним с Лихомором. Между собой выбранные бойцы могут быть соседними.

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Выпускающий редактор: Валентин Матюша
Редактор: Евгения Некрасова
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова, Ангелина Чугунова
Корректор: Ольга Португалова
 По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2017 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.



На основе настольной игры «Берсерк. Легенды Руси»

Авторы игры: Иван Попов, Максим Истомин

Адаптация: Петр Тюленев

Продюсер: Николай Пегасов

© Yellow Black & White, 2016–2017

© Disney. Волшебство продолжается на disney.ru