

ASCENSION TACTICS



КНИГА ПРАВИЛ

Об игре

Ascension Tactics — это колоδοстроительная игра с элементами контроля территории. Все игроки получают одинаковые колоды и постепенно улучшают и дополняют их новыми картами в течение партии. В свой ход вы разыгрываете карты и получаете ресурсы, которые тратите на командование своими чемпионами, сражающимися на поле боя, и покупку новых карт. В игре есть множество сценариев с разными целями и дополнительными условиями.

Компоненты

- 45 картонных фигурок чемпионов
- 32 подставки под фигурки (по 8 каждого цвета)
- 65 жетонов местности
- 24 жетона сокровищ
- 19 других жетонов
- 40 фишек славы (по 20 каждого вида)
- Игровое поле
- Мешочек для сокровищ
- Книга правил и книга сценариев
- 334 карты:
 - 132 карты центральной колоды
 - 40 начальных карт (32 *Ученика* и 8 *Ополчений*)
 - 30 всегда доступных карт (15 *Мистиков* и 15 *Тяжёлой пехоты*)
 - 1 *Культист* (синяя рубашка)
 - 24 чемпиона (синяя рубашка)
 - 4 врат (двухсторонние)
 - 32 замысла (красная рубашка)
 - 31 чемпион злодеев (двухсторонние)
 - 40 сигилы (книга сценариев, стр. 33)

Подготовка

Подготовка и базовые правила игры описаны для стандартного сценария на 2 игроков. В Ascension Tactics также можно играть в одиночку, втроём или вчетвером. Отличия таких вариантов игры от партии вдвоём, а также другие опциональные правила описаны на стр. 22.

Начальные колоды

Каждый игрок берёт себе по 10 карт с белой рамкой (8 *Учеников* и 2 *Ополчения*), перемешивает их и кладёт перед собой лицом вниз — это его начальная колода.

В начале сценария каждый игрок берёт в руку 5 карт из своей колоды (ещё 5 остаются в колоде).

Всегда доступные карты

Разделите на три стопки карты с серой рамкой (*Тяжёлую пехоту*, *Мистиков* и *Культиста*). Положите эти стопки на стол лицом вверх — карты в них всегда доступны для получения или командования любым из игроков.



Поле боя

Выберите сценарий из книги сценариев и, следуя схеме из него, подготовьте поле боя, разместив на нём жетоны местности. Затем перемешайте все жетоны сокровищ и поместите лицом вниз по одному жетону в каждую ячейку, отмеченную символом сокровищ (🟢) в сценарии. Оставшиеся жетоны сокровищ сложите в мешочек. После чего разместите другие особые жетоны, если того требует сценарий. Также изучите особенности сценария: особые правила для него, изменения в подготовке и рекомендуемых чемпионов.

Совет. Для первой партии рекомендуется сценарий «Битва у трёх святилиц» со стр. 4 книги сценариев. Расположение компонентов для него указано прямо на игровом поле, на одной из его сторон.

Врата

Случайным образом определите первого игрока. Он кладёт перед собой карту врат 1-го игрока, а другой участник — карту врат 2-го игрока. Врата определяют цвет игрока и позволяют раз за ход получать 2. С вратами других игроков нельзя взаимодействовать (например, их невозможно уничтожить).

Врата 2-го и последующих игроков имеют усиленные эффекты. Например, врата 2-го игрока дополнительно приносят 2 в первый ход этого игрока.



Выбор чемпионов

Каждый игрок берёт себе указанные в сценарии фигурки чемпионов, а также их карты и кладёт перед собой — это его запас чемпионов.

Эти чемпионы смогут быть введены на поле, где будут сражаться с врагами и выполнять цели сценария.

После того как вы сыграете несколько сценариев и освоитесь с игрой, рекомендуется самостоятельно выбирать чемпионов себе в запас вместо рекомендуемых в сценарии. Для этого используйте дополнительное правило «Драфт чемпионов» со стр. 23.

Центральный ряд



Сформируйте центральную колоду, перемешав все её карты (с чёрной рамкой), и поместите её лицом вниз рядом с полем. Откройте из неё и выложите лицом вверх 6 карт — это центральный ряд. Отсюда игроки будут получать новые карты для своих личных колод.

Чемпионы

Чемпионы — это могучие воины, которых вы будете отправлять в битву. Они представлены фигурками, перемещающимися по полю боя, и картами с описанием их способностей и характеристик. Кроме чемпионов, с которыми вы начали игру, можно получать новых чемпионов из центрального ряда, оплачивая их стоимость получения.

Имя Храмовник Архи

Фракция
В игре есть 4 фракции:

- Просветлённые
- Жизнепоклонники
- Механа
- Бездна

Тип Чемпион Просветлённых

Способности
Особые способности чемпиона.

Бойня: До конца хода можете бесплатно отдать приказ 1 другому своему чемпиону.


Стоимость приказа
Количество , требуемое для отдачи приказа чемпиону.

Сила
Урон, наносимый атаками чемпиона.

Защита
Количество урона, требуемое, чтобы повергнуть чемпиона.

8 3 5

©2014 Stone Blade Entertainment, Inc. All rights reserved.

В свой ход вы можете использовать мощь (), чтобы отдавать приказы своим истощённым чемпионам. Чемпион, получивший приказ, может перемещаться и атаковать. После выполнения приказа чемпион становится истощённым и его карта поворачивается набок.

Герои

Герои — это союзники, которые не участвуют в сражении на поле боя напрямую, но поддерживают ваших чемпионов. Вы начинаете игру с 10 картами героев и можете получать новые из центрального ряда, потратив руны (▲) для оплаты их стоимости.

Имя Зарослевый фамильяр

Стоимость Количество ▲, требуемое для получения карты. 1

Тип Герой Жизнепоклонников

Фракция В игре есть 4 фракции:

- Просветлённые
- Жизнепоклонники
- Механа
- Бездна

Эффект Эффект при розыгрыше карты.
Получите ▲.
Преданность Жизнепоклонникам:
Получите 2.

Редкость Количество • равно количеству копий карты в центральной колоде.

Глаза и уши леса.

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc. All rights reserved.

В свой ход вы можете разыгрывать любое количество героев из руки. При розыгрыше героя выполняется его эффект. В конце хода все разыгранные герои отправляются в ваш сброс.

Конструкции

Конструкции — это оружие, снаряжение и магические артефакты, используемые для усиления ваших чемпионов. Вы можете получать конструкции из центрального ряда, потратив руны (▲) для оплаты их стоимости.

Имя
Ракетный курьер X-99

Эффект
Эффект при розыгрыше карты или постоянный эффект при её снаряжении.

Другие усиления
Напоминание о характеристиках и способностях, добавляемых снаряжённому чемпиону.

Увеличение силы
Количество ✕, добавляемое снаряжённому чемпиону.

Стоимость
Количество ▲, требуемое для получения карты.

Тип
Конструкция Механы

Фракция
В игре есть 4 фракции:
• Просветлённые
• Жизнепоклонники
• Механа
• Бездна

Увеличение защиты
Количество ▬, добавляемое снаряжённому чемпиону.

Снаряжённый чемпион имеет +2.

Вам посылочка.

+2 +2 +2

©2021 Stone-Blade Entertainment, Inc. All rights reserved.

В свой ход вы можете разыгрывать любое количество конструкций из руки. Разыгрывая конструкцию, вы снаряжаете ею одного из своих чемпионов, и он получает указанные на ней усиления: увеличение силы (✕), защиты (▬) и другие.

Чемпион может быть снаряжён любым количеством конструкций. Однако если чемпион повержен, все его конструкции отправляются в ваш сброс.

Монстры

Монстры — это непредсказуемые существа, уничтожающие всё на своём пути. Они являются чемпионами и так же в дополнение к карте имеют фигурку, перемещающуюся по полю боя. Вы можете получать монстров из центрального ряда, потратив мощь (🔥) для оплаты их стоимости.

Имя
Тиранин из недр

Стоимость получения
Количество 🔥, требуемое для получения монстра. 6

Тип
Монстры являются чемпионами. Чемпион

Стоимость приказа
Количество 🔥, требуемое для отдачи приказа монстру. 2

Способности
Особые способности монстра. Засада: Нанесите по 5 урона каждому чемпиону противника. Этот чемпион имеет атаку по области.

Сила
Урон, наносимый атаками монстра. 5

Защита
Количество урона, требуемое, чтобы повергнуть монстра. 8

©2011 Stone Blade Entertainment, Inc. All rights reserved.

На монстров распространяются все те же правила, что и на чемпионов. Например, вы можете использовать 🔥, чтобы отдавать им приказы, или снаряжать их конструкциями.

Ход игры

Эффекты карт и особые правила сценариев имеют приоритет над базовыми правилами, описанными в этой книге, и применяются вопреки им в случае противоречий.

Порядок хода

Игроки совершают ходы по очереди. В свой ход выполните любое количество действий в любом порядке (действия можно повторять):

- Разыграйте карту из руки: получите руны (▲), мощь (♠) и другие эффекты.
- Получите карту героя или конструкции из центрального ряда: оплатите её стоимость и поместите её в свой сброс.
- Получите чемпиона из центрального ряда: оплатите его стоимость получения и добавьте его карту и фигурку в свой запас.
- Отдайте приказ своему истощённому чемпиону: оплатите его стоимость приказа, выполните действия им и истощите его.

Закончив выполнять действия, завершите свой ход:

1. Поместите в свой сброс все разыгранные карты героев и все карты, оставшиеся у вас в руке. Все непотраченные ▲ и ♠ пропадают.
2. Возьмите в руку 5 карт из своей колоды.
3. Разверните карты всех своих истощённых чемпионов — они больше не истощены.
4. Получите славу (☆) за контроль святилищ.

Когда кто-либо из игроков выполняет условия победы сценария (в «Битве у трёх святилищ» это набор 30 ☆), игра сразу же заканчивается его победой.

Личная колода и сброс

У каждого игрока своя личная колода и стопка сброса. Если вам нужно взять карту, берите верхнюю карту из своей колоды. Если вам нужно сбросить карту, кладите её в свою стопку сброса лицом вверх.

Если вам нужно взять или открыть карту из своей колоды, но там их не осталось, сначала перемешайте свою стопку сброса и поместите её на стол лицом вниз — это ваша новая колода. После этого продолжите брать карты как обычно. Обратите внимание, что разыгранные герои не отправляются в сброс до тех пор, пока вы не решите закончить ход. Так что если вам нужно восполнить колоду посреди хода, они не будут замешаны в неё.



Розыгрыш карт из руки

Вы можете разыгрывать карты из своей руки — для этого не нужно тратить никаких ресурсов. Разыгрывая карту, помещайте её перед собой и выполняйте её эффект. Если эффект требует сделать какой-либо выбор, его нужно сделать сразу. Если розыгрыш карты вызвал срабатывание каких-либо эффектов, они выполняются после выполнения эффектов разыгранной карты. Если какой-либо эффект невозможно выполнить полностью, выполняйте его настолько, насколько возможно. Если несколько эффектов должны быть выполнены одновременно, порядок их выполнения выбирает тот игрок, чей сейчас ход.

Эффект карты

Разыграв *Гаечного жреца* из руки, вы получаете \heartsuit (и можете потратить их позже в этом ходу). Также у него есть второй эффект, позволяющий поместить на верх вашей колоды следующую полученную конструкцию.



Полученные \heartsuit и \spadesuit можно использовать в любой момент хода. Однако в конце хода все непотраченные \heartsuit и \spadesuit пропадают.

Разыгранные герои остаются лежать перед вами до конца хода, после чего помещаются в сброс вместе со всеми картами, оставшимися в вашей руке.

Если эффект разыгранной карты усиливает чемпиона, это усиление действует до конца текущего хода, если не сказано иного.

Конструкции



Разыгрывая конструкцию, снаряжайте её одного из своих чемпионов. К \times и \heartsuit чемпиона добавляются усиления \times и \heartsuit со снаряжённых им конструкций. Также конструкции могут давать и другие усиления снаряжённому чемпиону, что будет указано в их эффекте. Указание «снаряжённый чемпион» в эффекте конструкции относится только к чемпиону, снаряжённому этой конструкцией.

Кладите снаряжаемые конструкции под карту чемпиона так, чтобы был виден только низ конструкции — на нём указаны усиления и напоминания о других эффектах.

Чемпион может быть снаряжён несколькими конструкциями. Можно снаряжать чемпионов, которые находятся как на поле боя, так и вне него, а также истощённых чемпионов.

Если какой-либо эффект уничтожает вашу конструкцию, поместите её в свой сброс — ваш чемпион больше не снаряжён ею. Если ваш чемпион повержен, все снаряжённые им конструкции уничтожаются и помещаются в ваш сброс.

Получение карт из центрального ряда

Вы можете получать карты из центрального ряда. Для этого вы должны потратить руны (▲) в количестве стоимости получения выбранной карты (указана в верхнем правом углу).

Получая карту героя или конструкции, помещайте её в свой сброс. Получая чемпиона, помещайте его карту и соответствующую ей фигурку в свой запас (это не считается розыгрышем карты) — вы можете отдавать ему приказы, в том числе уже в этом же ходу. Количество чемпионов у вас в запасе не ограничено.

Когда карта покидает центральный ряд, сразу же открывайте на её место новую с верха центральной колоды. Это происходит раньше выполнения любых других эффектов (например, «Засады» полученной карты). В центральном ряду всегда должно лежать 6 карт.



Получение всегда доступных карт

Вы можете получать карты *Мистиков* и *Тяжёлой пехоты* из соответствующих стопок (если они ещё там остались) по тем же правилам, что и карты из центрального ряда. Если эффект предписывает вам получить карту без указания откуда, можете получить её как из центрального ряда, так и из всегда доступных карт.



Засада


Некоторые карты имеют эффект «Засада» — он указан над их обычным эффектом. Получив такую карту из центрального ряда (и восполнив центральный ряд), вы можете выполнить эффект «Засады» полученной карты. Этот эффект не выполняется при розыгрыше карты с «Засадой» или при отдаче приказа чемпиону, чья карта имеет эффект «Засады».

Если эффект «Засады» усиливает чемпиона, это усиление действует до конца текущего хода, если не сказано иного.

Восполнение центральной колоды

Если в центральной колоде закончились карты, перемешайте стопку изгнанных карт и поместите её на стол лицом вниз — это новая центральная колода. В центральной колоде не должно быть *Учеников*, *Ополчений*, *Мистиков* и *Тяжёлой пехоты* — при изгнании они не кладутся в стопку изгнанных карт.

Приказы чемпионам

Вы можете отдавать приказы своим неистощённым чемпионам. Для этого вы должны потратить мощь () в количестве стоимости приказа выбранного чемпиона (указана внизу карты).

Если приказ отдан чемпиону, который находится вне поля боя, сначала он вводится на поле боя — поместите его фигурку в незанятую ячейку с порталом игрока, которому принадлежит этот чемпион (стр. 18).

Чемпион, которому отдали приказ, может выполнить действие перемещения и действие атаки в любом порядке. Любое из этих действий можно пропустить. Чемпион может выполнить действия независимо от того, находился ли уже он на поле боя либо только что был введён на него этим же приказом.




Отдав приказ, вы должны завершить все действия чемпионом, прежде чем сможете выполнять любые другие действия (розыгрыш и получение карт, приказы другим чемпионам и т. п.). Однако вы можете использовать свои жетоны сокровищ в любое время, даже посреди выполнения приказа (стр. 20).

Когда чемпион заканчивает выполнение приказа, поверните его карту набором — теперь он истощён, и ему больше нельзя отдавать приказы. В конце своего хода разворачивайте всех своих повернутых чемпионов — они перестают быть неистощёнными. Даже если какой-либо эффект позволяет отдать приказ бесплатно, он должен быть отдан неистощённому чемпиону (после его выполнения он станет истощён).



Действие перемещения

Перемещаясь, чемпион получает количество очков движения, равное своей скорости (). Базовая скорость всех чемпионов равна 3, но может быть изменена эффектами.

Вы можете тратить по 1 очку движения, чтобы передвигать чемпиона в соседнюю с ним ячейку. Некоторые ячейки имеют особые типы местности, которые могут увеличивать количество очков движения, требуемых для передвижения в них, или вовсе блокировать передвижение.

Чемпионы не могут заканчивать перемещение в ячейках, занятых другими чемпионами. Также они не могут проходить через ячейки, занятые вражескими чемпионами, но могут проходить через ячейки, занятые союзными чемпионами.

Перемещение должно быть полностью завершено, прежде чем вы начнёте выполнять другое действие. Вы не можете потратить часть очков движения, атаковать, а потом потратить остальные. В конце перемещения непотраченные очки движения пропадают.

Действие атаки

Чемпион может атаковать врага на соседней с собой ячейке и нанести ему количество урона, равное своей силе (X). Атакуемый чемпион не наносит урон в ответ.

Урон и повергнутые чемпионы

Чемпионам на поле боя может быть нанесён урон в результате атаки или выполнения эффектов карт. Нанесённый урон остаётся на чемпионах до конца хода, после чего пропадает. Если урон, нанесённый чемпиону, станет равен его защите (H) или превысит её, этот чемпион будет повержен.

Если ваш чемпион повержен, уберите его фигурку с поля боя, уничтожьте все снаряжённые им конструкции (поместив их в свой сброс) и поверните его карту набок — он становится истощён. Позже он снова может быть введён на поле боя по обычным правилам. Истощённые чемпионы разворачиваются обратно только в конце вашего хода, так что если ваш чемпион был повержен в ход противника, он будет оставаться истощённым весь ваш следующий ход.

Если на чемпиона перестал действовать какой-либо эффект, увеличивающий его H (например, была уничтожена снаряжённая им конструкция), и теперь полученный им за этот ход урон превышает его текущую H, чемпион сразу становится повержен.

Чемпионам вне поля боя не может быть нанесён урон, и они не могут быть повержены. Если эффект предписывает нанести урон чемпиону или повергнуть его, это должен быть чемпион на поле боя. Когда чемпион покидает поле боя, весь имеющийся у него урон пропадает.

Совет. Чтобы повергнуть сильного чемпиона противника, можно атаковать его несколькими разными чемпионами. Но помните, что вы должны успеть нанести нужное количество урона за один ход, иначе он весь пропадёт.

Получение монстров



Монстры — это особые чемпионы, которых можно получить из центрального ряда. Для этого вы должны потратить мощь (M) в количестве стоимости получения выбранного монстра (указана в верхнем правом углу карты) и поместить его карту и соответствующую фигурку в свой запас.

На монстров распространяются все те же правила, что и на чемпионов: им можно отдавать приказы, снаряжать их конструкциями, они могут быть повержены и возвращены на поле боя и т. д.

Культисты



Культисты — это особые чемпионы. Их нельзя получить в свой запас, вместо этого вы сразу можете отдавать им приказы по обычным правилам. У вас может быть до 4 культистов на поле боя одновременно. Характеристики культистов указаны на карте *Культиста*, лежащей на столе. Их стоимость приказа равна 2, они имеют 2 и 1, а также 3, как и другие чемпионы.

Вы можете отдать приказ новому культисту, введя его на поле боя по обычным правилам, или своему уже находящемуся на поле боя культисту. Культист, которому отдали приказ, так же, как и любой другой чемпион, может переместиться и атаковать. Каждому культисту можно отдать приказ только один раз за ход. Если какой-либо эффект предписывает вам отдать приказ своему культисту, вы так же можете либо выбрать для этого уже находящегося на поле боя культиста, либо ввести нового.

Культисты не могут быть снаряжены конструкциями, но на них всё ещё действуют временные усиления и другие эффекты, действующие на чемпионов.

Подставки

Когда чемпион находится на поле боя, к его фигурке должна быть прикреплена подставка вашего цвета. Вы не можете вводить новых чемпионов (в том числе культистов) на поле боя, если у вас не осталось свободных подставок вашего цвета.



Изгнание

Некоторые эффекты позволяют изгонять карты, убирая их из игры.

Изгоняя *Ученика* или *Ополчение*, убирайте их в коробку. Изгоняя *Мистика* или *Тяжёлую пехоту*, возвращайте их в соответствующие стопки. Все остальные изгнанные карты кладите в отдельную стопку — из них будет сформирована новая центральная колода, если текущая закончится.

Карты в стопке изгнанных карт лежат лицом вверх, и их может смотреть любой игрок.

Если эффект позволяет вам изгнать карту из руки или из сброса, вы не можете таким образом изгнать разыгранную в этом ходу карту (потому что она уже не в вашей руке, но ещё и не в сбросе). Однако в игре есть и эффекты, позволяющие изгнать разыгранные в этом ходу карты, лежащие перед игроком.

Совет. Изгоняйте свои слабые карты, например Учеников или Ополчения, — так вы чаще будете брать в руку более сильные карты.



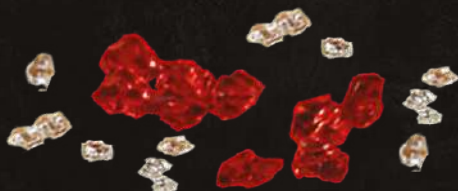
Конец хода

Когда вы больше не можете или не хотите выполнять действия, ваш ход заканчивается. Поместите все разыгранные карты героев, лежащие перед вами, и карты, оставшиеся в вашей руке, в свой сброс. Все непотраченные и пропадают.

Возьмите 5 карт из своей колоды (перемешайте свой сброс, если в вашей колоде закончились карты, а вам нужно взять ещё).

Разверните всех своих истощённых чемпионов — они больше не истощены.

Получите славу (), если выполнили условия для этого, указанные в сценарии. Чаще всего вы получаете за контроль святилищ на конец своего хода (стр. 18), но иногда сценарии предоставляют дополнительные способы набора . Если условия победы ещё не были выполнены (в сценарии «Битва у трёх святилищ» — это набор 30) , ход передаётся следующему игроку.



Получая , берите себе фишки славы. Белые фишки — 1 , красные — 5 .

Ключевые слова



Засада

Такой эффект можно применить сразу, когда вы получаете карту с ним. Он не применяется при розыгрыше карты.

Оформление карт с «Засадой» немного отличается от остальных карт, для того чтобы они были более заметны в центральном ряду.

Преданность Просветлённым / Жизнепоклонникам / Механе / Бездне

Такой эффект применяется, если вы разыгрывали в этом ходу другую карту указанной фракции.

Если на момент розыгрыша карты с «Преданностью» вы уже разыгрывали карту указанной фракции в этом ходу, эффект «Преданности» применяется сразу. В ином случае эффект «Преданности» может примениться позже в этом ходу, после того как вы разыграете следующую карту указанной фракции (и примените её эффекты). Эффект «Преданности» применяется один раз, даже если вы разыгрывали несколько карт с подходящей фракцией.



Двойная атака

Когда чемпиону с такой способностью отдадут приказ, он может выполнить 2 действия атаки вместо одного.

Действие перемещения может быть выполнено до этих атак, после них или между ними. Можно атаковать разных врагов или одного и того же. Любое количество действий атаки можно пропустить, не выполняя их. Больше одной копии этой способности у чемпиона не имеют дополнительных эффектов.



Дальняя атака

Чемпион с такой способностью может атаковать врага на расстоянии до 3 ячеек от себя, если он находится на его линии видимости.

Больше одной копии этой способности у чемпиона не имеют дополнительных эффектов.

Враг находится на линии видимости вашего чемпиона, если кратчайший путь от вашего чемпиона до врага не проходит через другого врага или преграждающую местность (например, лес).

Подробнее дальние атаки описаны на стр. 21.

Ответный удар



Когда чемпион с такой способностью атакован, он наносит урон атакующему его чемпиону, равный своей \times . Этот урон наносится одновременно с уроном от атаки — \times сработает, даже если атакованный чемпион будет повержен в результате атаки.

Если чемпион был атакован не из соседней ячейки с помощью \curvearrowright , он может нанести ответный удар, только если тоже имеет \curvearrowright и атаковавший чемпион находится на его линии видимости.

Нанесение ответного удара не считается действием атаки — оно не вызывает срабатывание другого \times или «Бойни». \times может сработать несколько раз за ход, если чемпион был атакован несколько раз (например, с помощью «Двойной атаки» или разными врагами). Больше одной копии этой способности у чемпиона не имеют дополнительных эффектов.

Атака по области

Когда чемпион с такой способностью атакует, он наносит урон всем врагам, которых мог бы атаковать. Обычно это все враги на соседних с ним ячейках. Либо, если чемпион также имеет дальнюю атаку (\curvearrowright), — все враги, находящиеся на его линии видимости и на расстоянии до 3 ячеек от него.

Атака по области считается одной атакой, и весь урон наносится одновременно. Если у нескольких атакованных врагов есть \times , он применяется одновременно. Вы не можете отказаться наносить урон какому-либо из врагов, если он находится в зоне поражения атаки по области. Больше одной копии этой способности у чемпиона не имеют дополнительных эффектов.

Бойня

Эффект этой способности выполняется, когда чемпион с такой способностью атакует врага, в результате чего враг становится повержен.

Эффект применяется, только если враг был повержен в результате выполнения вашим чемпионом действия атаки — победа над врагом с помощью \times или других эффектов не приведёт к срабатыванию эффекта «Бойни». Этот эффект может применяться несколько раз за ход, если чемпионом будет повержено несколько врагов. Если атакующий чемпион повержен вместе с врагом (например, в результате срабатывания \times), эффект «Бойни» атакующего всё равно применяется.

Конструкции, добавляющие чемпиону «Бойню», имеют символ **Бойня** в нижней части карты для напоминания об этом.



Типы местности

Тип местности — это характеристика ячейки на поле боя. Он может влиять на перемещение чемпионов или иметь другие особые эффекты.

Расположение ячеек с разными типами местности меняется в зависимости от сценария. Перед началом игры жетоны местности помещаются поверх обычных ячеек поля, как указано в подготовке к выбранному сценарию.

Также некоторые эффекты могут размещать или двигать жетоны местности, меняя типы местности ячеек в процессе игры. Выполняя такой эффект, вы можете помещать жетон местности только поверх обычной ячейки, в которой ещё нет жетона местности (если это невозможно сделать, то эффект игнорируется).



Обычная ячейка

Не имеет особых эффектов. В такие ячейки могут быть помещены жетоны местности — в этом случае тип местности ячейки изменится на указанный на жетоне.



Портал

У каждого игрока есть портал его цвета на поле боя (в некоторых сценариях их может быть несколько). Когда игрок отдаёт приказ чемпиону, который ещё не находится на поле боя, фигурка этого чемпиона помещается в свободную ячейку с порталом этого игрока.



Чемпионы не могут заканчивать движение в ячейке с порталом противника и не могут быть помещены туда никаким образом. Ваши собственные порталы никак не влияют на перемещение ваших чемпионов.



Отключённый портал

Чемпионы не могут быть введены на поле боя через отключённые порталы. Когда чемпион перемещается в ячейку с отключённым порталом или через неё, он активирует его — замените его жетоном портала своего цвета.



Святылище

В конце хода игрока он получает по 2 ☆ за каждое святылище, которое контролирует. Контроль над святылищем имеет игрок с наибольшим суммарным количеством чемпионов в ячейках, соседних со святылищем, и в самой ячейке святылища. При равенстве этого количества чемпионов у нескольких игроков никто не имеет контроля над святылищем.




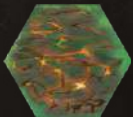
Святылища никак не влияют на перемещение чемпионов. В игре есть жетоны святылищ двух видов — используйте жетон с другим изображением в качестве напоминания, когда условия сценария изменяют правила, касающиеся этого святылища.



Лес

Лес замедляет перемещение чемпионов. Чтобы переместиться в ячейку с лесом (из любой другой ячейки, в том числе другого леса), чемпион должен потратить 1 дополнительное очко движения. Перемещение из ячейки с лесом само по себе не увеличивает стоимость движения.

Лес преграждает линию видимости (стр. 21): нельзя выполнять  по врагу, кратчайший путь до которого преграждает ячейка с лесом.



Порченая земля

Чемпиону наносится 5 урона каждый раз, когда он перемещается в ячейку с порченной землёй. Этот урон складывается: переместившись через 2 ячейки с порченной землёй, чемпион получит 10 урона. Кроме того, в начале каждого хода всем чемпионам в ячейках с порченной землёй наносится ещё 5 урона. Урон от порченной земли, как и любой другой, пропадает в конце каждого хода.

В одиночном и кооперативном режимах игры чемпионы злодеев игнорируют негативные эффекты ячеек с порченной землёй, если не сказано иного.



Зачарованная земля

Эффекты зачарованной земли могут быть разными и описаны в сценариях, где используется этот тип местности. Как правило, зачарованная земля оказывает позитивные эффекты на чемпионов, находящихся на ней, или служит непроходимым барьером.



Маяк

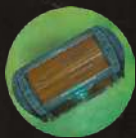
Чаще всего в начале партии на маяках не лежит жетонов — они неактивны и не находятся под контролем ни одного из игроков. При перемещении вашего чемпиона в ячейку с маяком помещайте в неё жетон маяка своего цвета — теперь он под вашим контролем. Если там уже лежал жетон маяка противника, то уберите его оттуда — он теряет контроль над маяком. Для получения контроля над маяком необязательно заканчивать перемещение в ячейке с маяком — достаточно просто переместиться через неё.



Эффекты маяков могут быть разными и описаны в сценариях, где они используются. Как правило, они дают усиления игроку, который контролирует определённое количество маяков. Маяки никак не влияют на перемещение чемпионов.

Особые жетоны

Особые жетоны размещаются в ячейках поля боя. Правила типа местности ячейки, где размещён особый жетон, продолжают действовать в дополнение к эффекту особого жетона.



Сокровища

Сокровища размещаются на поле боя перед игрой. Ваши чемпионы могут собирать их. Также некоторые эффекты позволяют брать сокровища из мешочка. Подробнее правила сокровищ описаны ниже.



Турель

Получая карту *Ми́лы*, *Старшего утилизатора*, вы размещаете турель на поле боя. Позже, разыграв эту же карту, вы сможете провести атаку турелью или переместить её — подробности этого эффекта описаны на самой карте.







Ведьмин круг


Получая карту *Кири*, *Луговой ведьмы*, вы размещаете ведьмин круг на поле боя. Позже, разыграв эту же карту, вы сможете переместить его. Ваши чемпионы, находящиеся в ячейке с ведьминым кругом, получают $\uparrow 3$ и $\uparrow 3$.



Цели




Бывают четырёх видов: , ,  и . Используются для управления действиями злодеев в одиночном и кооперативном режимах (стр. 28).

Сокровища

Сокровища размещаются при подготовке к игре лицом вниз в ячейке, отмеченные символом сокровищ (). Оставшиеся сокровища кладутся в мешочек.

Если ваш чемпион заканчивает перемещение в ячейке с жетоном сокровища или введён на поле боя в такой ячейке, заберите этот жетон себе. Вы можете смотреть лицевую сторону своих жетонов сокровищ, но не показывайте их другим игрокам. Если эффект предписывает вам получить сокровище, берите себе случайный жетон сокровища из мешочка. Если эффект предписывает открыть сокровище, открывайте его из мешочка, а затем сбрасывайте, если не сказано иного. Если в мешочке закончились сокровища, сложите в него все сокровища из сброса.



Вы можете применять свои сокровища в любой момент, в том числе в ход противника. Чтобы применить сокровище, покажите его всем игрокам и выберите одного из своих чемпионов. Жетон сокровища сбрасывается, а выбранный чемпион до конца хода получает указанные на нём усиления. Жетоны сокровищ могут содержать усиления \times ,  или , а также давать чемпионам .

Дальние атаки

Чемпионы с дальней атакой могут атаковать врагов не только рядом с собой, а на расстоянии до 3 ячеек от себя. Враг для этого должен находиться на линии видимости атакующего.

Враг находится на линии видимости вашего чемпиона, если кратчайший путь от вашего чемпиона до врага не проходит через другого врага или преграждающую местность (например, лес). Союзные чемпионы не преграждают линию видимости.

Линия видимости не блокируется, если враг и/или атакующий чемпион сами находятся в преграждающей местности, а между ними нет другой ячейки с преграждающей местностью. Другими словами, если линия видимости начинается и/или заканчивается в ячейке с преграждающей местностью — это не оказывает влияния на линию видимости. Линия видимости блокируется, только если преграждающая местность находится между начальной и конечной ячейками.

Пример линии видимости

Чемпион в центре — *Икар Сталеход* (А) — имеет . *Тираникс* слева от него — его союзник. Все остальные чемпионы, отмеченные синим, — его враги.

Икар может атаковать *Водяного джинна* (Б), так как он в соседней ячейке. Но не может атаковать *Зеркальную аскару* (В), так как она не на его линии видимости: кратчайший путь до неё проходит через вражеского чемпиона.

Икар может атаковать *Свободную посланницу* (Г): союзный чемпион и святилище не преграждают линию видимости.

Икар не может атаковать *Храмовника Архи* (Д): кратчайший путь до него проходит через лес — преграждающую местность.

Икар может атаковать *Сумеречную разведчицу* (Е): лес, в котором она находится, не преграждает линию видимости, так как находится в её конце — линия видимости не проходит через него.



Варианты игры

В Ascension Tactics можно играть не только в дуэльном варианте «1 на 1», но и другим количеством игроков: от 1 до 4. У каждого сценария указано, какие варианты игры доступны для него.

Кроме того, дополнительный вариант «Драфт чемпионов» можно использовать с любым сценарием, а «Архизлодей» — с любым сценарием, для которого доступна одиночная или кооперативная игра.

Драфт чемпионов (стр. 23)

Вариант игры, предоставляющий больше контроля над своим начальным запасом чемпионов, — выбирайте их с помощью драфта вместо получения предопределённых сценарием чемпионов. Этот вариант можно совмещать с любым сценарием, не входящим в кампанию, и с любым другим вариантом игры.

2 на 2 (стр. 24)

Вариант игры для четверых участников: разделитесь на две команды по два игрока и совершайте совместные со своим союзником ходы.

Все против всех (стр. 25)

Вариант игры для троих или четверых участников: сражайтесь каждый сам за себя — победитель будет только один!

Одиночная игра (стр. 26)

Вариант игры для одного участника: вам будет противостоять команда злодеев, управляемая колодой карт замыслов.

Кооперативная игра (стр. 31)

Вариант игры для команды из двух участников: вам будет противостоять усиленная команда злодеев, управляемая колодой карт замыслов.

Архизлодей (стр. 32)

Особый вариант для одиночной и кооперативной игры: командой злодеев будет управлять игрок, используя колоду карт замыслов.

Драфт чемпионов

В каждом сценарии указаны рекомендуемые чемпионы. Игроки могут сразу начать играть с ними в запасах. Также эти чемпионы соответствуют истории, которую представляет этот сценарий.

Однако вместо этого для большего стратегического контроля и разнообразия партий игроки могут выбирать чемпионов себе в запас перед игрой с помощью драфта.



Процедура драфта

Перемешайте карты чемпионов, не входящих в центральную колоду, сформировав колоду чемпионов. Откройте из неё 6 карт и выложите лицом вверх на стол.



Игрок, который будет ходить последним, берёт себе 1 из открытых чемпионов и открывает на его место нового из колоды. Затем то же самое делает следующий игрок в порядке, обратном очередности хода. Это продолжается до тех пор, пока все игроки не наберут себе полный запас чемпионов.

В игре на двоих запас каждого игрока состоит из 4 чемпионов. В игре на троих и четверых — из 3 чемпионов.

Оставшиеся после драфта карты чемпионов уберите в коробку. Каждый игрок берёт себе фигурки, соответствующие набранным картам чемпионов.

Совет. Хорошей идеей будет составлять свой запас из чемпионов с разной стоимостью приказа для большей тактической гибкости.

2 на 2

В этом режиме четверо игроков разделяются на команды по два участника.

Подготовка

Распределите участников на две команды и определите, какая команда будет ходить первой. Каждый игрок этой команды получает по карте врат 1-й команды, а каждый игрок другой команды — по карте врат 2-й команды.



Чемпионы в запасы игроков набираются с помощью драфта (стр. 23). Сначала игроки 2-й команды берут себе 1 чемпиона из ряда и открывают на его место нового. Затем то же самое делают игроки 1-й команды. Это повторяется до тех пор, пока у каждой из команд не окажется по 6 чемпионов.

Затем игроки каждой из команд распределяют между собой набранных чемпионов так, чтобы у каждого участника оказалось по 3 чемпиона.


Совет. Будет удобнее, если игроки одной команды сядут с одной стороны стола — так проще делиться закрытой информацией с карт и жетонов сокровищ.

Совместные ходы

Игроки одной команды ходят одновременно, выполняя обычные действия в любом порядке. Они могут обсуждать свои действия и показывать друг другу свои карты и жетоны сокровищ.

Каждый игрок всё ещё имеет свою личную колоду, руку и сброс. Получаемые игроком ресурсы —  и  — также отдельные и могут быть использованы только этим же игроком. Вы не можете получить карту из ряда и отдать её другому игроку и не можете отдавать приказы чемпиону другого игрока.

Однако жетоны сокровищ — общие на всю команду, независимо от того, кто получил их, и могут быть использованы любым из игроков.

Также команда имеет общее количество . Контроль над святилищем имеет команда с наибольшим суммарным количеством чемпионов в ячейках, соседних со святилищем, и в самой ячейке святилища.

Если команда выполняет условие победы, оба её игрока становятся победителями!

Все против всех (3 или 4 игрока)

В этом режиме все участники сражаются друг против друга — победа достанется только кому-то одному!

Можете использовать рекомендуемых чемпионов для запасов игроков, а можете распределить чемпионов при помощи драфта (стр. 23).

Как и в игре на двоих, участники ходят в порядке, определённом их картами врат. Каждый другой игрок считается вашим противником, а их чемпионы — врагами.

Совет. Обратите внимание, что карты врат всех игроков отличаются и приносят разное количество ресурсов в первый ход игрока.



Одиночная игра





В этом режиме вы играете в одиночку против вражеской команды злодеев. Вы совершаете ходы по обычным правилам, чередуясь со злодеями. Их порядок хода отличается от обычного — чтобы совершать действия, они используют колоду карт замыслов.

Подготовка

У чемпионов злодеев особые карты вместо обычных. В одиночной игре используется их сторона с чёрной рамкой, а в кооперативной — с серой.

Если вы выбрали сценарий, входящий в сюжетную кампанию, в нём будут указаны чемпионы, которые должны быть в начальных запасах игрока и злодеев. Если же вы выбрали отдельный сценарий, вы можете использовать рекомендованных чемпионов или набрать четверых чемпионов в свой запас с помощью драфта (стр. 23, вы набираете всех чемпионов подряд, как единственный участник драфта).

Если вы набрали чемпионов в свой запас с помощью драфта, запас злодеев должен быть собран из случайных чемпионов. Сначала уберите в коробку карты чемпионов злодеев с такими же именами, как у чемпионов в вашем запасе, — в игре не может быть одинаковых чемпионов. Из оставшихся карт выберите 1 случайную, имеющую значение ☆, равное 4 или большее, — это босс. Затем выберите 3 случайные карты со значением ☆, равным 3 или меньшим, — это другие чемпионы злодеев. Оставшиеся карты уберите в коробку.


Разместите на столе 4 карты чемпионов злодеев, участвующих в игре, стороной с чёрной рамкой вверх. На карту босса положите  жетон цели. Распределите случайным образом между оставшимися тремя чемпионами злодеев ,  и  жетоны целей так, чтобы на каждой карте лежало по жетону. Если вы играете по сценарию кампании, вместо этого распределите жетоны целей, как указано в нём.

Затем возьмите второй набор из 4 разных жетонов целей и разместите их на поле боя, как указано в сценарии. Они нужны для управления чемпионами злодеев и никак не влияют на перемещение или линию видимости чемпионов.

Среди чемпионов злодеев могут оказаться чемпионы из центральной колоды, но в игре не должно участвовать несколько копий одного и того же чемпиона. Поэтому при подготовке к игре вы можете убрать из центральной колоды карты чемпионов с такими же именами, как у участвующих в игре чемпионов злодеев, либо вы можете убирать их в процессе игры, если они будут открыты из центральной колоды (сразу заменяйте их новыми картами).

Перемешайте вместе карты замыслов, сформировав из них колоду, и поместите её рядом с полем. Злодеи не получают начальную колоду и карту врат. Вы становитесь первым игроком.

Замыслы

В свой ход злодеи не выполняют действия по обычным правилам — они не получают и не разыгрывают карты, и им не нужна , чтобы отдавать приказы чемпионам. Вместо этого они открывают 2 карты замыслов из колоды и выполняют указанные на них эффекты.



Имя

Пламя войны

Замысел

До конца хода чемпионы злодеев имеют .

Отдайте приказ .

8

Отдайте приказ .

Уровень угрозы

Количество карт замыслов в сбросе, требуемое для выполнения дополнительного эффекта.

Эффект

Выполняется при открытии карты.

Дополнительный эффект

Выполняется после основного эффекта при достижении указанного уровня угрозы.

© 2020 Stone Blade Entertainment, Inc. All rights reserved.

Сначала всегда выполняется эффект из верхней части карты замыслов. Затем, если количество сброшенных карт замыслов равно указанному на карте уровню угрозы или превышает его, выполняется дополнительный эффект из нижней части.

Обе открытые карты замыслов сбрасываются только в конце хода злодеев.

Если требуется открыть карту замыслов, но их колода закончилась, злодеи моментально побеждают в игре.

Ход злодеев

Ход злодеев проходит следующим образом:

1. Откройте 1 карту замыслов из колоды и выполните её эффекты.
2. Откройте ещё 1 карту замыслов из колоды и выполните её эффекты.
3. Поместите обе открытые карты замыслов в сброс.
4. Начислите команде злодеев ☆ за контроль святилищ.

Дополнительные эффекты карт замыслов выполняются, только если количество сброшенных карт замыслов равно указанному на карте уровню угрозы или превышает его.

Любые решения, которые должны принять злодеи, но которые не описаны в этих правилах, за них принимаете вы.

Приказы чемпионам злодеев

На картах замыслов встречается эффект «Отдайте приказ 🏹» (и аналогичные, с другими цветами цели). Он означает, что чемпиону, на чьей карте лежит указанный жетон цели, отдаётся приказ. Если в таком эффекте перечислено несколько жетонов цели, приказы отдаются нескольким чемпионам, в том порядке, в котором они указаны в эффекте. Если чемпион, которому отдали приказ, ещё не находится на поле боя, он сначала вводится на него по обычным правилам.

Получивший приказ чемпион злодеев в первую очередь будет пытаться повергнуть чемпиона игрока, после чего пытаться продвинуться ближе к своей цели. Целью чемпиона является ячейка, в которой лежит такой же жетон цели, как и на карте этого чемпиона.

Когда чемпион злодеев получает приказ, следуйте алгоритму:

Получивший приказ чемпион может повергнуть любого из чемпионов игрока, выполнив действие движения и/или действие атаки?

Если да:

Чемпион злодеев атакует чемпиона игрока с наибольшей 🛡, которого он может повергнуть. Если есть несколько подходящих целей, выбор между ними делаете вы.

Если для выполнения этой атаки чемпиону злодеев нужно переместиться, он сначала делает это по обычным правилам действия перемещения. Если есть несколько вариантов такого перемещения, выбирается тот, в результате которого чемпион будет находиться ближе к своей цели. Если и таких вариантов несколько, выбор между ними делаете вы.

Если чемпион злодеев атаковал без перемещения, то после этого он выполняет оставшееся у него действие перемещения, продвигаясь ближе к своей цели. Если он уже находится настолько близко к своей цели, насколько это возможно, он просто заканчивает выполнение приказа.






Если нет:

Чемпион злодеев перемещается в сторону своей цели по обычным правилам действия перемещения.

Если чемпион злодеев может остановиться в ячейке со своей целью, он делает это. Если она занята, он останавливается рядом с ней. Если очков движения чемпиона недостаточно, чтобы достигнуть цели, он перемещается так близко к ней, как может, кратчайшим путём. Если есть несколько вариантов такого перемещения, выбор между ними делаете вы.





Если после этого перемещения чемпион злодеев может атаковать одного из чемпионов игрока, он делает это, выбирая целью чемпиона с наибольшей . Хотя эта атака и не повергнет чемпиона игрока, она может помочь повергнуть его позже, так как урон остаётся на чемпионах до конца хода.

Если до перемещения чемпион злодеев уже находится в ячейке со святилищем, где лежит его жетон цели, или в соседней с ней, он не перемещается. Вместо этого злодеи сразу же получают  за это святилище (столько, сколько получили бы за его контроль в конце хода), и на этом выполнение приказа этим чемпионом заканчивается. Это не мешает получить злодеям  за контроль этого святилища ещё раз в конце своего хода по обычным правилам.

Особые правила для чемпионов злодеев

На чемпионов злодеев распространяются те же правила, что и на обычных чемпионов, с указанными далее изменениями.

- Чемпионы злодеев не истощаются: ни после выполнения приказа, ни после того, как они повержены. Им всегда можно отдать приказ, в том числе больше одного раза за ход.
- Повергнув чемпиона злодеев, сразу получайте количество , указанное внизу его карты.
- Чемпионы злодеев не могут получать сокровища. Перемещаясь в ячейку с жетоном сокровища, они игнорируют его, и он остаётся на поле.
- Когда чемпион злодеев получает конструкцию из центрального ряда (это может произойти вследствие выполнения какого-либо эффекта), её эффект «Засады» игнорируется.
- Когда конструкция, которой снаряжён чемпион злодеев, уничтожается (в том числе, когда чемпион повержен), изгоняйте её.
- Некоторые способности чемпионов злодеев начинаются с символа уровня угрозы (). Они действуют, только если количество сброшенных карт замыслов равно указанному уровню угрозы или превышает его.

Всплеск

Каждый босс (чемпион злодеев со значением ☆, равным 4 или большим) имеет способность «Всплеск». Эффекты этих способностей различаются и указаны на картах боссов.

Когда в эффекте карты замысла встречается ключевое слово «Всплеск», применяйте эффект способности «Всплеск» участвующего в игре босса (даже если он находится не на поле боя).

Некоторые сценарии кампании имеют свой собственный эффект «Всплеск». Он применяется по тем же правилам и в то же время, что и «Всплеск» босса.

Совет. Изучите эффект «Всплеска» заранее, чтобы быть готовым к нему.

Культисты злодеев

Эффекты некоторых карт замыслов и чемпионов злодеев предписывают ввести на поле боя культиста в определённой ячейке (или соседней с ней). Выполняя такой эффект, помещайте фигурку культиста в указанную ячейку либо, если она занята, в соседнюю с ней (вы выбираете, в какую именно). Если все ячейки, соседние с указанной, заняты либо фигурки культистов закончились, эффект игнорируется.

Злодеи не имеют ограничения на количество культистов, находящихся на поле боя.

Повергнув культиста злодеев, сразу получайте 1 ☆.

Победа в игре

Условия победы указаны в каждом сценарии. Кроме того, злодеи побеждают, если требуется открыть карту замыслов, а их колода закончилась.



Кооперативная игра

В этом режиме вы играете вдвоём против вражеской команды злодеев. Подготовка и игра проходят по тем же правилам, что и у одиночной игры (стр. 26), с указанными далее изменениями.

Подготовка

Игроки получают карты врат 1-й команды и набирают чемпионов себе в запас с помощью драфта (стр. 23), забирая по одному чемпиону по очереди. У каждого игрока должно оказаться по 3 чемпиона в запасе.

Карты чемпионов злодеев размещаются на столе стороной с серой рамкой вверх.

Если в сценарии есть только один начальный портал игроков, он является общим для обоих участников. Если начальных порталов игроков несколько, каждый участник должен выбрать себе один из них (ещё не выбранный другим игроком) — его чемпионы могут быть введены на поле боя только через этот портал. Если в сценарии есть отключенный портал, после его активации чемпионы любого из игроков могут быть введены на поле через него.

Совместные ходы

Игроки ходят одновременно по тем же правилам, что в варианте игры «2 на 2» (стр. 24).

Совет. Работайте сообща и обсуждайте свою стратегию. Помните, что вы побеждаете или проигрываете вместе, как команда.

Архизлодей

В этом режиме команда игроков (или один игрок) противостоит команде злодеев, которой управляет другой игрок. Вы можете сыграть таким образом в любой сценарий, в который можно играть в одиночном или кооперативном режимах. Все правила этих режимов остаются прежними с указанными далее изменениями.

Выберите игрока, который будет играть за злодеев. При подготовке к игре он берёт в руку 3 карты замыслов из колоды.

В ход злодеев вместо открытия двух карт замыслов из колоды игрок за злодеев разыгрывает 2 карты замыслов из своей руки (сначала одну, и выполняет её эффекты, затем вторую). В конце своего хода он берёт 2 новые карты замыслов из колоды так, чтобы в его руке их снова стало 3.



Когда эффект карты замысла предписывает отдать приказ чемпиону, игрок за злодеев сам выбирает, как его чемпион будет выполнять действие атаки и действие перемещения, не следуя обычному алгоритму злодеев. Если какой-либо эффект карты замыслов требует сделать выбор, его делает игрок за злодеев.

Игрок за злодеев не получает моментальную ☆, когда его чемпиону отдаётся приказ, но он находится рядом со своим целевым святилищем.

Сложность одиночной и кооперативной игры

Вы можете сделать одиночную и кооперативную игру сложнее, сбросив несколько карт замыслов из колоды перед началом партии, что приведёт к более раннему срабатыванию дополнительных эффектов замыслов. Выберите один из трёх уровней сложности:

- ◇ **Обычный** — не сбрасывайте карты замыслов.
- ◇ **Сложный** — сбросьте 4 карты замыслов.
- ◇ **Кошмарный** — сбросьте 8 карт замыслов (вы уверены?).

Пояснения по картам



Аскет тайфуна / Тейн, Царь волков

Вести на поле боя можно только чемпиона, не находящегося сейчас на поле боя.



Вестник отчаяния

Ваши чемпионы имеют $\frac{3}{3}$ за каждый приказ, отданный ему в этом ходу (некоторые эффекты могут позволить отдать ему больше 1 приказа за ход).



Всевидящее око

Если стоимость приказа чемпиона должна стать ниже 0, вместо этого она становится равна 0.



Гаечный жрец

Если вы разыгрываете несколько таких карт подряд, все их эффекты помещения карты на верх колоды будут потрачены на 1 следующую конструкцию, которую вы получите. Если вы хотите поместить несколько конструкций на верх колоды, вам нужно чередовать розыгрыш *Гаечных жрецов* с получением конструкций.



Зеркальная аскара

Два чемпиона представлены отдельными фигурками. Каждый из них имеет характеристики, указанные на карте. Отдавая приказ *Зеркальной аскаре*, сначала отдайте приказ одному из них, а затем другому. Эффекты, воздействующие на одного чемпиона (например, применение сокровища), применяются только к одному из чемпионов *Зеркальной аскары*. Однако снаряжённые конструкции усиливают обоих. Если *Зеркальная аскара* — чемпионы злодеев, вы получаете по $\frac{2}{2}$, повергая любого из них.



Зерон

Отдавая приказ чемпиону противника, который находится не на поле боя, вводите его на поле боя в ячейку с порталом этого противника. Эффекты чемпиона, которому вы отдаёте приказ, действуют так, как будто это ваш чемпион. Например, если вы отдадите приказ вражескому *Вестнику отчаяния*, ваши чемпионы получают ∓ 3 до конца хода. Карты, которые вы забрали из колод противников себе в руку, становятся вашими.



Исла Безмятежная

Скопировав эффект героя, вы применяете его так же, как если бы разыграли этого героя (эффект «Засады» не применяется). Фракция героя не является эффектом — *Исла* не копирует её.



Кабанья наездница

Она имеет ∓ 5 и $+2$ за каждый раз, который она была введена на поле боя в этом ходу (некоторые эффекты могут позволить убрать её с поля боя и ввести на него снова в этом же ходу).



Кири, Луговая ведьма

Вы не можете перемещать ведьмин круг, если он не на поле боя.



Мила, Старший утилизатор

Если враг находится в одной ячейке с турелью, он не преграждает её линию видимости. Также турель может атаковать врага, находящегося в одной ячейке с ней. Вы не можете перемещать турель, если она не на поле боя.



Пасифея

Убранные с поля боя чемпионы не считаются повергнутыми. *Пасифея* может атаковать до 4 раз по правилам, аналогичным правилам двойной атаки. Если *Пасифея* получает двойную атаку, это не оказывает влияние на неё — она всё ещё может атаковать только 4 раза.

Глоссарий

Атака	Действие, которое может выполнить чемпион, которому отдали приказ. Атакующий чемпион наносит урон, равный своей силе (X), врагу в соседней с собой ячейке (стр. 13).
Атака по области	Способность чемпиона, позволяющая при атаке наносить урон всем врагам на соседних с ним ячейках либо, если это чемпион с дальней атакой, всем врагам на его линии видимости на расстоянии до 3 ячеек от него (стр. 16).
Бездна	Фракция карты. Сама по себе не влияет на игру, но на неё могут ссылаться эффекты.
Бойня	Способность чемпиона, эффект которой выполняется, когда этот чемпион атакует врага, в результате чего враг становится повержен (стр. 17).
Вести на поле боя	Поместить чемпиона, находящегося вне поля боя, в ячейку поля боя. Если чемпиону вне поля боя отдан приказ, он вводится на поле боя в ячейку с порталом его владельца.
Врата	Карта, лежащая перед игроком с начала игры. Определяет цвет игрока, очерёдность хода и приносит 2 каждый ход игрока. Для второго и последующих игроков имеет дополнительные эффекты (стр. 3).
Всплеск	Эффект, указанный на карте босса или в сценарии, применяющийся, когда эффект карты замыслов предписывает выполнить его (стр. 30).
Герой	Тип карты. При розыгрыше карты героя кладите её перед собой и выполняйте указанные на ней эффекты. Разыгранные герои помещаются в сброс в конце вашего хода.
Дальняя атака (↘)	Способность чемпиона, позволяющая атаковать врагов, находящихся на линии видимости на расстоянии до 3 ячеек (стр. 16).
Двойная атака	Способность чемпиона, позволяющая совершать 2 действия атаки при выполнении приказа (стр. 16).
Жизне-поклонники	Фракция карты. Сама по себе не влияет на игру, но на неё могут ссылаться эффекты.
Занятая ячейка	Ячейка на поле боя с чемпионом в ней. В каждой ячейке может находиться только один чемпион.
Запас	Набор чемпионов, принадлежащих игроку. В свой ход вы можете отдавать приказы неистощённым чемпионам в своём запасе. Также вы можете добавлять новых чемпионов себе в запас, получая их карты.
Засада	Эффект, который можно применить, когда вы получили карту с ним (стр. 16).
Защита (🛡)	Количество урона, требуемое, чтобы повергнуть чемпиона. Указана в нижнем правом углу карты.

Изгнать	Убрать карту из игры. Изгнанные <i>Ученики</i> и <i>Ополчения</i> убираются в коробку, <i>Мистики</i> и <i>Тяжёлая пехота</i> возвращаются в соответствующие стопки, а остальные карты кладутся в стопку изгнанных карт (стр. 15).
Истощённый чемпион	Чемпион, чья карта повернута набок. Истощённому чемпиону не может быть отдан приказ. В конце вашего хода все ваши чемпионы перестают быть истощёнными — разворачивайте их карты обратно.
Конструкция	Тип карты. При розыгрыше конструкции снаряжайте ею своего чемпиона. Снаряжённый чемпион получает усиления, указанные на карте конструкции (стр. 10).
Контроль	Контроль над святилищем имеет игрок с наибольшим количеством чемпионов в ячейке со святилищем и соседних с ней (стр. 18). Контроль над маяком имеет игрок, чей чемпион последним перемещался в ячейку с маяком (стр. 19).
Линия видимости	Враг находится на линии видимости вашего чемпиона, если кратчайший путь от вашего чемпиона до врага не проходит через другого врага или преграждающую местность (например, лес). Наличие линии видимости требуется для дальних атак (стр. 21).
Механа	Фракция карты. Сама по себе не влияет на игру, но на неё могут ссылаться эффекты.
Мощь (🔥)	Ресурс, с помощью которого можно отдавать приказы чемпионам и получать карты монстров. Вся непотраченная 🔥 пропадает в конце хода.
Незанятая ячейка	Ячейка на поле боя без чемпиона в ней.
Неистощённый чемпион	Чемпион, чья карта не повернута набок. Неистощённому чемпиону может быть отдан приказ. В конце вашего хода все ваши чемпионы становятся неистощёнными.
Ответный удар (👊)	Способность чемпиона, позволяющая наносить урон, равный его силе, атакующему его чемпиону (стр. 17).
Перемещение	Действие, которое может выполнить чемпион, которому отдали приказ. Чемпион может переместиться на количество ячеек, равное своей скорости (👤) или меньшее. Некоторые типы местности препятствуют перемещению (стр. 12).
Повергнуть	Убрать фигурку чемпиона с поля боя, уничтожить снаряжённые им конструкции и истощить его. Чемпион становится повержен, если нанесённый ему урон равен его защите (🛡️) или превышает её (стр. 13).
Поле боя	Ячейки игрового поля, по которым перемещаются чемпионы.
Получить	Оплатить стоимость получения карты в центральном ряду или всегда доступной карты и, если это герой или конструкция, поместить её в свой сброс либо, если это чемпион, добавить его в свой запас (стр. 11).
Преданность	Эффект, применяемый, если вы разыгрывали или разыграете в этом ходу другую карту указанной фракции (стр. 16).

Приказ	Чемпион, которому отдан приказ, может выполнить действие перемещения и действие атаки в любом порядке. Приказы можно отдавать только неистощённым чемпионам (стр. 12).
Просветлённые	Фракция карты. Сама по себе не влияет на игру, но на неё могут ссылаться эффекты.
Руны (▲)	Ресурс, с помощью которого можно получать карты. Все непотраченные ▲ пропадают в конце хода.
Сила (✕)	Количество урона, наносимое атаками чемпиона. Указана в нижнем левом углу карты.
Скорость (👤)	Количество очков движения, которое получает чемпион, выполняя действие перемещения. Базовая 🧑‍🦿 всех чемпионов равна 3.
Слава (☆)	Показатель, используемый для определения победителя игры. В большинстве сценариев победителем становится тот, кто набрал определённое количество ☆.
Сокровище (🎁)	Жетон с указанными на нём усилениями. Лежащее на поле боя сокровище можно получить, если ваш чемпион закончил перемещение в ячейке с ним. Полученное сокровище можно единоразово применить в любой момент игры, чтобы усилить одного из своих чемпионов (стр. 20).
Стоимость получения	Количество рун (▲) или мощи (🔥), которое нужно потратить для получения карты. Указана в верхнем правом углу карты.
Стоимость приказа	Количество мощи (🔥), которое нужно потратить для того, чтобы отдать приказ чемпиону. Указана в нижней части карты.
Уничтожить	Поместить конструкцию в сброс её владельца.
Чемпион	Фигурка, которая может находиться на поле боя, и связанная с ней карта, на которой указаны характеристики чемпиона.
Ячейка	Шестиугольный сегмент поля боя.

Содержание

Об игре	2
Компоненты	2
Подготовка	2
Начальная раскладка	4
Чемпионы	5
Герои	6
Конструкции	7
Монстры	8
Ход игры	9
Ключевые слова	16
Типы местности	18
Особые жетоны	20
Сокровища	20
Дальние атаки	21
Варианты игры	22
Драфт чемпионов	23
2 на 2	24
Все против всех (3 или 4 игрока)	25
Одиночная игра	26
Замыслы	27
Кооперативная игра	31
Архизлодей	32
Сложность одиночной и кооперативной игры	32
Пояснения по картам	33
Глоссарий	34

Авторы

Ведущие разработчики

Джастин Гэри и Райан Сазерленд

Разработчики

Гэри Арант, Скадо Д'Тела, Джаред Сарамаго и Джейсон Зила

Арт-директор и автор сюжета

Джордж Рокуэлл III

Иллюстрации и графический дизайн

Джессика Эйлер, Крис Обен, Питер Кляйн, Кристен Масланка, Род Мендес, Денвер Миллер III, Аарон Накахара, Якуб Ребелка и Quillsilver Studio

Миниатюры

Noble Robo Studio

Связи с общественностью

Брайан Хьюз

Общее руководство

Гэри Арант

Книга правил и сценариев

Джаред Сарамаго

Ultra Pro Entertainment

Руководитель проекта

Крис Шрок

Помощница руководителя

Анжела Урбина

Работа с клиентами

Джошуа Уильямс

Особая благодарность

Бренна Нунен, Матайо Уилсон, Стефани Флейвелл, Гловер Паркер, Брайн Киблер, Роб Догерти, наше потрясающее сообщество в Discord: Chancey Gardner, Turtler7, Tamuru, Lindexlieke, TheWarDoctor, FortuitousOne, Hellfirebam, dwilsonlee, DerSauBaer и многие другие!

Также спасибо тем, кто поддержал нас на Kickstarter и помог воплотить в жизнь этот проект!

Русскоязычное издание

подготовлено GaGa Games

Переводчики

Даниил Молошников и Валерия Лях

Корректор

ООО «Корректор»

Редактор

Даниил Молошников

Дизайнер-верстальщик

Ксения Есина

Руководитель проекта

Артём Савельев

Общее руководство

Валерия Горбачёва

© 2021 Stone Blade Entertainment. All rights reserved. Ascension is a trademark of Stone Blade Entertainment.

© 2021 Ultra PRO International, LLC. All rights reserved.

ОСКОЛКИ БЕСКОНЕЧНОСТИ

КОЛОДОСТРОИТЕЛЬНАЯ ИГРА

+ РЕЛИКВИИ БУДУЩЕГО



Динамичный колодостроительный
файтинг от создателей Ascension

Погрузитесь в атмосферу техномагии
далёкого будущего. Победите, овладев
силой своего Осколка бесконечности
или уничтожив всех, кто вам
противостоит.

- > Колодострой от признанных
мастеров жанра
- > Огромная вариативность стратегий
и мощных комбинаций карт
- > Разные режимы игры — от соло
до командного



Дополнение «Реликвии будущего» уже внутри!

ASCENSION™

Легендарная карточная игра, созданная чемпионами турниров по Magic: the Gathering

Сражайтесь с монстрами,
зарабатывайте очки славы,
модифицируйте колоду
с помощью новых карт и ведите
свою армию героев к победе!

- Классика колодостроя —
идеально для знакомства
с жанром
- Непредсказуемые партии —
вызов для мастеров карточных
сражений

