



Правила игры

ЛЕГЕНДА

Лаар — некогда прекрасный мир, опалённый огнём магического Катаклизма. Архааль, сильнейший из магов древности, открыл врата чудовищным силам, из-за чего солнце ослепительно вспыхнуло и померкло и с небес хлынули огненные ливни. Катаклизм унёс множество жизней, а вся северная часть Лаара погрузилась в вечную тьму, где могли выжить лишь самые жуткие монстры. Уцелевшие вынуждены были вести ожесточённую борьбу за оставшиеся ресурсы. Минуло двадцать лет с момента Катаклизма, прежде чем в мире установилось хрупкое равновесие.

В южных степях Лаара, подобно фениксу, восстала из руин империя людей Туллен. Легионы её солдат зовутся аккенийцами в честь первого города империи — Аккении. Они славятся своей дисциплиной, манёвренностью и выучкой. На севере Лаара, в горах, обитают племена людей — йордлинги. Они верят, что их погибшие в славном бою предки помогают им в битве, а в мирное время — пируют в залах Вальхаллы.

В то же время на востоке Лаара последние из выживших эльфов стараются сохранить родные леса Кронга, выгоревшие во время Катаклизма. Для этого эльфами и друидами был создан боевой орден — Стражи леса. Севернее гор, на тёмной стороне, нашёл приют мрачный Ковен. Это орден магов-рenegатов, не брезгующих запретными знаниями ради власти и могущества.

Им подвластны живые мертвецы, и ужасные демоны ходят у них в союзниках.

Имперский форт Анкертах находится на стыке степей, леса Кронга и гор. Населяющие форт аккенийцы вырубают вековые деревья, что для ордена Стражей Леса является страшным преступлением. Пограничные стычки двух народов пока не закончились ничем серьёзным, но император Туллена, понимая всю важность форта, послал туда свежее подкрепление. Им командует Илле — мастер меча и правая рука императора. Понимая, что свежие войска аккенийцев изменят баланс сил, лидер Стражей Леса, эльф Таликс, во главе небольшого отряда решает на дерзкий бросок. Форт должен пасть прежде, чем люди получат преимущество.

Данной ситуацией не могла не воспользоваться молодая ведьма Тальгата, которая давно наблюдала за фортом. Она выжидает

удачный момент, чтобы обрушить на армии противников войско Ковена. Захваченный форт мог бы стать плацдармом для армии тьмы, откуда можно было бы начать наступление на остальной Лаар.

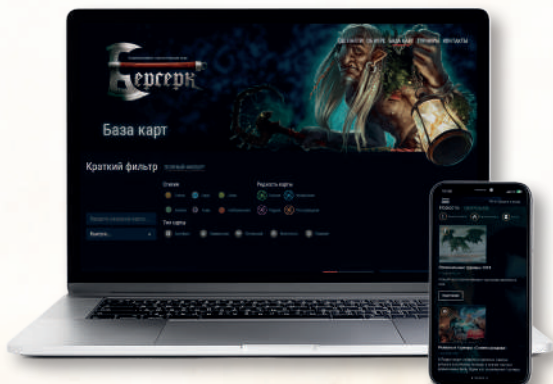
Но есть и четвёртый герой, желающий захватить форт, — полубог Локи. В землях йордлингов он стал главой религиозного культа, пообещав своим последователям лёгкий путь в Вальхаллу. Конечно, это был обман. Когда он раскрылся, Локи и самые верные его последователи бежали из родных земель. Анкертах может стать для них новым домом, и Локи не собирается упустить эту возможность.

Так четыре воинства практически одновременно подошли к стенам форта. Магия, коварство, эльфийские стрелы и добрая сталь столкнулись, и битва началась! Возглавь одну из сторон этого сражения. Сотвори судьбу Лаара своими руками!

Подробнее об игре

Подробнее о мире Лаара, героях, разнообразии карт, коллекционировании, а также о турнирных и не только активностях можно узнать на сайте игры - berserk.ru.

Погрузись в атмосферу фэнтезийной стратегической битвы, вступи в сообщество настоящих унгаров вместе с коллекционной игрой "Берсерк"!





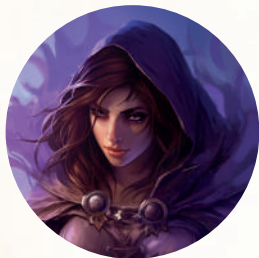
Илле

— Лучший мечник Аккении, приближенный императора степной Империи Туллен.



Таликс

— Эльф-изгнанник, основатель и главный лидер Стражей леса - ордена, чья основная цель защищать леса Кронга любой ценой.



Тальгата

— Сильнейшая из молодых ведьм тёмного ковена.



Локи

— Полубог-трикстер, ведущий доверившихся ему северян-йордлингов в ложную Вальхаллу.

ОБ ИГРЕ

«Берсерк» — стратегическая карточная игра, в которой вы принимаете на себя роль странствующего мага, способного управлять существами с помощью магических кристаллов. Вы будете собирать войско из фантастических существ и командовать ими, атакуя и используя способности, чтобы одолеть войско противника.

УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ

Вы побеждаете, когда в отряде противника не остаётся существ.

СОСТАВ НАБОРА

Вы держите в руках набор «Битва четырёх воинств», в который входят: четыре колоды, необходимые для игры маркеры, два неопределённых коврика, кубики, основные правила и памятки.

Колоды

В наборе вы найдёте четыре готовые колоды из 30 карт. Мы рекомендуем освоить азы игры с их помощью, но вы можете собрать индивидуальную колоду сами, комбинируя в ней карты из наборов и бустеров. В колоде должно быть не менее 30 и не более 50 карт. В ней может быть не более трёх копий каждой карты.

Маркеры

В состав набора входят жетоны-маркеры различных типов для обозначения эффектов, которые могут получать карты в ходе сражения:



— маркеры ран. Выкладывайте их на карты, когда они теряют здоровье в ходе боя, и снимайте, когда они излечиваются.




— маркеры дополнительных жизней для отображения увеличения максимального количества жизней карт.





— маркеры фишек для активации мощных особенностей некоторых карт.





— маркеры яда для обозначения величины отравления существ.


 — маркеры положительных модификаторов. Вы можете использовать их для обозначения любых полученных картой бонусов или увеличений параметров.


 — маркеры отрицательных модификаторов. Вы можете использовать их для обозначения любых полученных картой штрафов или уменьшений параметров.

 — жетоны инкарнации. Выкладываете их на карты с инкарнацией на вашем кладбище.

 — маркеры благословления и проклятия. Используйте их, когда карты получают благословление или проклятие.

 — маркеры концентрации. Выкладываете их на карты с концентрацией в начале хода противника и снимайте, когда карта с концентрацией получила раны (или когда концентрация сработала в конце его хода).

 — маркер гнили, с помощью которого можно отмечать эффект особенности карты «Аранта».

 — маркеры брони. Используйте их, чтобы отметить целую либо потраченную броню карт.

Маркеры яда и брони, а также жетоны инкарнации не нужны для игры колодами набора (так как в нём нет карт с этими особенностями), но пригодятся вам, если вы захотите дополнить или изменить эти колоды с помощью других карт «Берсерка».

Шестигранные кубики

Кубики используются в сражениях для определения силы атак.



Игровые коврики

Сражения в игре «Берсерк» проходят на поле боя, которое представляет собой пространство из 6 рядов по 5 клеток в каждом. Положив входящие в набор игровые коврики друг напротив друга, вы получите готовое к игре поле с размеченными зонами.







Таблица ударов

Используется для определения результатов сражений существ.


Элементы карты







① Стоимость карты, которая показывает, сколько золотых  или серебряных  кристаллов требуется, чтобы взять её в отряд. Если над верхней гранью кристалла изображена корона, то карта является уникальной, это важно при наборе отряда.


② Название карты, под которым в специальном поле может быть указан её класс, который показывает принадлежность карты к той или иной фракции в мире «Берсерка». Некоторые карты могут взаимодействовать с определёнными классами.

③ В игре есть 5 стихий:  степи,  горы,  леса,  болота и  тьма. Также есть  нейтральные карты, которые не считаются ни одной стихией. Стихия важна при наборе отряда и для некоторых особенностей.

④ Некоторые особенности для удобства представлены в виде символов слева от иллюстрации (см. глоссарий).

⑤ Количество жизней  карты.

⑥ Количество единиц движения  существа или тип карты: летающее существо , компаньон , паразит , артефакт  или местность .

⑦ Слабый-средний-сильный простой удар  существа. Цифрами указана величина удара.

⑧ Особенности карты перечислены в её текстовом поле. Также на карте может быть напечатанный курсивом художественный текст, рассказывающий о мире игры.

⑨ Каждый выпуск «Берсерка» обозначен уникальным символом. Цвет символа указывает на редкость карты:

 — частая;  — необычная;  — редкая;  — ультраредкая.






Типы карт

Все карты в «Берсерке» делятся на три типа: существа, артефакты и местности.

Существо

Основная боевая единица в вашем отряде. Существа могут перемещаться по игровому полю, объявлять атаки и применять особенности. Существа могут иметь подтип — летающий или симбиот. Все существа без этого подтипа являются наземными.

Летающие существа

Разновидность существ, которые располагаются в дополнительной зоне («летают» над полем боя). Могут атаковать  любую карту на поле боя или в дополнительной зоне. Защитником (подробнее на стр. 14) от  летающего может выступить другой летающий или существо, стоящее рядом с целью атаки. Летающий не может выступить защитником от  наземного существа по наземному.



Если в отряде противника остались только летающие, любое ваше существо может закрыться, чтобы получить возможность до конца вашего следующего хода один раз атаковать любого летающего простым ударом (при этом другой летающий может выступить защитником). После этой атаки оно теряет эту возможность, даже если промахнулось, но может получить её снова тем же способом.

Симбиоты

Это разновидность существ, которые не занимают отдельную клетку поля боя, а располагаются на наземном существе-хозяине («сидят» на нём). Симбиоты делятся на компаньонов и паразитов; компаньоны сидят на существах из своего отряда, паразиты — на существах противника. Наземное существо не может иметь более одного симбиота, симбиота нельзя назначать летающему или другому симбиоту. Если хозяин симбиота погибает или покидает поле боя любым другим способом (например, взлетает), его симбиот погибает.



Артефакты

Это боевые машины, постройки и другие объекты. Артефакты, как и существа, располагаются на поле боя и имеют запас ♡. Артефакты не могут двигаться и нападать ➡, а ➡ по ним всегда наносится как по закрытой карте.



Местности

Это карты поддержки, отображающие ландшафт, на котором ведётся сражение. После вскрытия помещаются в дополнительную зону. В отряде игрока не может быть больше одной местности. Местность не может атаковать ➡ и не обладает ♡. Местность нельзя атаковать.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Определение очерёдности хода

Игроки определяют очерёдность хода броском кубика. Тот, у кого выпало большее значение, выбирает, будет ли он ходить первым (Первый игрок) или вторым (Второй игрок).

2. Раздача карт

Перемешайте свою колоду и раздайте себе 15 верхних карт.







Если это ваша первая партия, вы можете воспользоваться готовыми отрядами, вместо того, чтобы набирать их самостоятельно (подробнее на стр. 11).

Если вам не нравится раздача, вы можете сделать пересдачу: замешайте все карты из неё обратно в колоду, а затем снова возьмите 15 карт. Вы можете использовать пересдачу сколько угодно раз, но за каждую пересдачу вы получите штраф в виде 1 ♦ во время набора отряда.

Сначала решение о пересдаче принимает Первый игрок. Когда Первый игрок решил оставить раздачу, решение о пересдаче принимает Второй игрок.






Если оба игрока довольны своей раздачей, переходите к формированию отряда.


Набор отрядов

Будучи могучими магами и полководцами, игроки используют специальные ресурсы — серебряные  и золотые  кристаллы для того, чтобы нанимать карты в отряд. Первый игрок получает 24  и 22  кристалла, а Второй — 25  и 23 . Из карт раздачи игроки могут набирать карты для своего отряда. Чтобы взять карту в отряд, нужно оплатить её стоимость кристаллами.








Если на левой верхней грани кристалла изображена корона, то карта является уникальной. В отряде игрока не может быть двух или более одинаковых карт с уникальностью (но в колоде их может быть несколько). В отряде может быть несколько разных карт с уникальностью.

Элитные и рядовые карты

Все карты в игре «Берсерк» делятся на элитные (с  в левом верхнем углу) и рядовые (с  в левом верхнем углу). Элитные карты можно набирать только за . Рядовые можно набирать как за , так и за  в любом сочетании.

Стоимость карты обозначается числом внутри символа кристалла. Мы рекомендуем сначала набирать элитные карты, а лишние  использовать для добора рядовых.

Влияние стихий на набор отряда

Если у игрока в отряде присутствуют карты более, чем одной стихии, за каждую дополнительную стихию (не карту) игрок должен доплатить 1 . Например, если в вашем отряде есть горные и степные карты, вы доплачиваете за это 1 , если в нём есть горные, степные и лесные карты, вы доплачиваете 2  и так далее. Напомним, что у нейтральных карт нет стихии. Каждая колода набора состоит только из карт одной стихии — степной , горной , лесной  и тёмной , так что это правило пригодится, только если вы захотите собрать колоду самостоятельно.

Особое правило для летающих существ

При наборе отряда игрок не может потратить суммарно более 15 кристаллов на летающих существ.

Не взятые в отряд карты из раздачи замешиваются обратно в колоду.

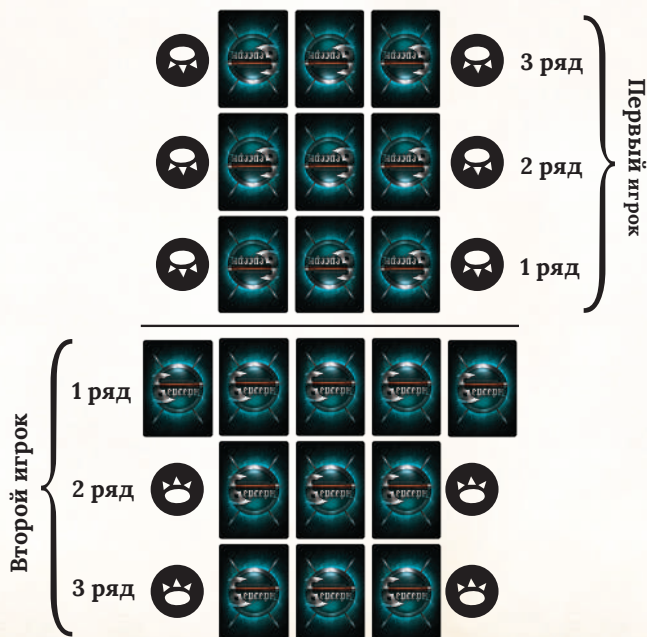
Расходовать все кристаллы не обязательно, но, как правило, чем больше кристаллов потрачено, тем сильнее ваш отряд.

4. Расстановка карт на поле боя

Поле боя представляет собой условное пространство из 6 рядов по 5 клеток в каждом. Ближние к вам три ряда — это ваша половина поля боя. Оставшиеся три ряда — половина поля боя противника. Отряды игроков располагаются друг напротив друга — каждый на своей половине поля боя.

Выберите любую карту в своём отряде и в тайне от противника поместите её рубашкой вверх на любую свободную клетку своей половины поля боя, на которой нет другой карты и которая не запрещена правилами расстановки. Повторяйте процесс, пока не расставите все карты своего отряда.

Для летающих существ и местностей предусмотрена дополнительная зона, но при расстановке карт они выкладываются на клетки поля боя, как все остальные карты. Симбиоты также занимают отдельные клетки поля боя при расстановке.



Если вы Первый игрок

- Вы можете расставлять своих существ только в центральную часть поля боя — 3×3 клетки, исключая боковые столбцы.
- Если вся центральная часть заполнена, вы можете расставлять карты в пустые клетки 2 и 3 рядов.
- Если 2 и 3 ряды заполнены полностью, вы можете расставлять карты в оставшиеся пустые клетки.

Если вы Второй игрок

- Вам доступны все 5 клеток 1 ряда, а также центральная часть 2 и 3 рядов.
- Если все клетки из пункта выше заполнены, вы можете использовать остальные клетки.

Другие игровые зоны

Дополнительная зона: сюда переносятся летающие существа и местности с поля боя после вскрытия карт (см. ниже).

Колода: состоит из тех карт, которые не пришли игроку во время раздачи, и тех, которые игрок не взял в отряд.

Кладбище: сюда помещаются погибшие в бою карты.

Зона изгнания: в эту особую зону попадают карты в результате изгнания.

Первая партия

Если это ваши первые партии в «Берсерк», мы рекомендуем воспользоваться заранее подготовленными отрядами, которые вы можете найти в конце данных правил. Каждый игрок решает, колодой какой стихии он хочет сыграть, после этого игроки определяют, кто будет Первым и Вторым игроком.

Найдите страницу с рекомендованной начальной расстановкой, которая будет соответствовать выбранной вами колоде, и тому, Первый вы или Второй игрок. Возьмите в отряд указанные карты. Расставьте их на своей половине поля боя так, как указано на рисунке. Обратите внимание, что начальная расстановка и состав отрядов отличаются в зависимости от того, Первым вы ходите или Вторым. Вы можете расставлять карты сразу же лицом вверх.

Вскрытие карт и начало боя

В последующих партиях можно и нужно экспериментировать и менять начальную расстановку карт, расставляя их рубашкой вверх, чтобы держать вашу начальную стратегию в секрете от противника.

Когда оба отряда выставлены на поле, игроки вскрывают (переворачивают лицевой стороной вверх) свои карты. Первый игрок вскрывает все свои карты, Второй игрок может не вскрывать карты в своём третьем ряду до начала своего хода. Так задумано для того, чтобы скрыть слабые карты поддержки от Первого игрока — ему придётся атаковать их наугад. Если скрытая карта действует или становится целью атаки, заклинания или воздействия (и ей не назначен защитник), вскройте её. Летящие существа и местности при вскрытии переносятся в дополнительную зону.

Также после вскрытия карт происходит рассадка симбиотов:

- Первый игрок рассаживает своих компаньонов на существ в своём отряде;
- то же самое делает Второй игрок;
- Первый игрок рассаживает своих паразитов на существ противника в его первом ряду;
- то же самое делает и Второй игрок.

Второй игрок обязан вскрыть симбиота, даже если он находится в его третьем ряду. Если после окончания рассадки у симбиота нет хозяина, он погибает. Теперь все карты на своих местах, подготовка к игре окончена, и вы можете приступать к битве!

Действия в начале боя

Некоторые карты имеют особенности, в тексте которых указано, что они могут быть сыграны в начале боя.

Такие особенности играют по одной, по очереди, начиная с первого игрока. Также срабатывают особенности, связанные с тем, что игрок ходит Первым **I** или Вторым **II**.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Во время своего хода игрок может двигаться и/или действовать своими картами до тех пор, пока не подействует всеми или не решит передать ход. Делать это можно в любом порядке: сначала передвинуться некоторыми картами и только потом начать действовать ими. Или же двигаться и действовать картами по очереди. Например, можно передвинуть одну карту, не подействовать ей и передвинуть две другие. После этого вернуться к первой карте и подействовать ей и так далее. Вы не обязаны двигаться и действовать всеми картами в свой ход.





Движение 🐾

Каждое открытое наземное существо может двигаться, пока не потратило все свои единицы движения. Двигаться можно вперёд, назад, вправо или влево, но только на свободную клетку. Двигаться по диагонали или меняться местами с другими картами нельзя. Существо не может двигаться, после того как подействовало. При движении на одну клетку тратится одна единица движения. Все единицы движения восстанавливаются в начале своего хода или при открытии карты. Артефакты, местности и летающие существа не могут двигаться. Симбиот не может двигаться сам, он перемещается по полю только при движении своего хозяина. На рисунке показан один из основных вариантов движения в первый ход.



Действие

Каждая открытая карта может совершить одно из действий:

- атаковать простым ударом ;
- выступить защитником от простого удара  (только в ход противника);
- использовать отдельные особенности за ;
- получить фишку (при наличии у карты особенности, которая требует ).

После любого совершённого действия карта лишается возможности двигаться в этот ход (даже если у неё остались очки движения) и закрывается — поворачивается горизонтально, см. рисунок ниже).

Закрытые карты не могут двигаться или действовать. Откройте (поверните вертикально) все ваши закрытые карты в начале своего хода.

Открытая карта



Закрытая карта



Атака простым ударом

Все существа в игре способны наносить простой удар на X-Y-Z, где X — величина слабого простого удара, Y — среднего, Z — сильного. Простым ударом можно атаковать только стоящую рядом (в том числе по диагонали) карту. Атакованная открытая карта не закрывается.

Назначение защитника

Когда существо объявляет цель для своего простого удара, атакованному может быть назначен защитник, который отразит удар вместо него. Защитником может стать любое открытое существо противника, стоящее одновременно рядом и с атакующим, и с его первоначальной целью (в том числе симбиот атакующего или атакованного). Назначение защитника — тоже действие, поэтому существо-защитник закрывается вместе с атакующим. Защитники назначаются только во время хода противника и только от атаки простым ударом. На рисунке показаны примеры назначения защитника (обозначен буквой «З»).



Атака по открытому существу простым ударом ➔

Если атакованное существо открыто, оно может попытаться отразить простой удар по себе и сражаться с атакующим существом. Атакующее существо считается нападающим, а атакованное — отражающим. Чтобы определить, насколько успешным было нападение, каждый игрок бросает кубик — сперва нападающий, затем отражающий. Посчитайте разницу выпавших значений и сверьтесь с Таблицей ударов, чтобы определить, наносит ли существо удар (слабый, средний или сильный) или промахивается.

	Разница на кубике	Удар нападающего	Удар отражающего
Больше выбросил нападающий	1	слабый	промах
	2	средний	слабый
	3	средний	промах
	4	сильный	слабый
	5+	сильный	промах
Больше выбросил отражающий	1	слабый	промах
	2	промах	промах
	3	промах	слабый
	4	слабый	средний
	5+	промах	средний

Если у обоих игроков выпали одинаковые числа:

1, 2, 3, 4 (или меньше, с учётом модификаторов) — нападающий наносит слабый удар.

5, 6 (или больше, с учётом модификаторов) — отражающий наносит слабый удар.

При обмене ударами игрок с большим результатом броска (с учётом всех модификаторов) может свести результат боя к предыдущей строке таблицы. Чаще всего, это имеет смысл сделать, когда получать удар в ответ не выгодно, лучше нанести менее сильный удар, но зато не получить сдачи.

Например, разница составляет 4 в пользу атакующего. Согласно таблице, атакующий должен нанести сильный удар и получить слабый в ответ. В этом случае атакующий может свести результат к предыдущей строке Таблицы ударов и нанести средний удар, не получив ответного удара.

Атака по закрытой карте простым ударом ➡


Если атакованное существо закрыто, оно не способно отбиться и не сражается (не бросает кубик). Кубик бросает только нападающий и в зависимости от результата (с учётом модификаторов) наносит цели удар:



Удары по закрытым картам всегда успешны, а открытые имеют шанс отбиться. Если подействовать абсолютно всеми своими существами в ваш ход и не оставить никого для защиты в ход противника, часто ваш отряд может оказаться беззащитным перед картами противника. Решение, кем атаковать, а кого оставить защитником,— один из важнейших тактических моментов в игре «Берсерк».

Использование отдельных особенностей за ⚡

Карты в «Берсерке» могут использовать самые различные особенности. Например, лучники обладают *выстрелом*, чародеи сокрушают существ противника *разрядами магии* и так далее.


Игрок может использовать особенность, указанную в тексте карты после символа , после чего она закрывается. Как правило, для этого, как и для простого удара, нужно указать цель. В отличие от атаки простым ударом, цель не сражается, не может нанести ответный удар и ей не может быть назначен защитник (ведь, согласитесь, не так-то просто отбить летящую стрелу или заклинание).

Целью может быть не только стоящая рядом карта — это зависит от типа особенности.

Способности

	Магические	Немагические
Ближняя атака	Магический удар	Простой удар, особый удар
Дальняя атака	Разряд	Выстрел, метание, удар через ряд
Не является атакой	Заклинание	Воздействие



Ближние атаки наносятся только по стоящей рядом карте.


Дальние атаки наносятся на расстоянии, при этом их нельзя наносить по стоящей рядом карте. Дальнюю атаку (кроме удара через ряд ) всегда можно объявить по летающему — вне зависимости от дальности.

Воздействия и заклинания не являются атаками и применяются по любым картам (либо так, как написано в тексте карты). Тип способности на карте выделяется курсивом (например, *разряд* или *выстрел*). Если тип способности не указан явно — это *воздействие*.

Если особенность наносит раны, их количество определяется как при атаке по закрытой карте. Так, для *выстрела* на 2–3–4 сила определяется броском кубика. Если выпало 3 и меньше — это *слабый выстрел* (на 2), если 4 или 5 — *средний* (на 3), если 6 или больше — *сильный* (на 4).

   **слабый выстрел (X)**

  **средний выстрел (Y)**

 **сильный выстрел (Z)**

Если на карте указано «выстрел на 2», то это является сокращением, имеется в виду выстрел на 2-2-2. Если для применения особенности не требуется закрывать карту, то она может быть использована вне зависимости от того, закрыта карта или нет.

Использование фишек ☉

Если перед символом ♠ стоит символ ☉, например 2♠☉, это означает, что для использования описанного в тексте действия вы должны заплатить (то есть снять с этой карты) 2 фишки. Карты, которые имеют такие особенности, могут в свой ход закрыться, чтобы получить одну фишку. Фишку можно получить и с помощью некоторых особенностей. Для использования действия, требующего траты фишек, карта должна закрыться, как после любого совершённого действия.

Внезапные действия и особенности (⊗)

Внезапные действия и особенности обозначаются символом ⊗. Они могут использоваться как обычные действия, но кроме этого могут быть объявлены во время своего хода или хода противника следом за своим действием или в ответ на действие противника. Некоторые такие действия имеют явные условия применения, которые определяют, в какой момент они могут быть заявлены. Если таких условий нет, внезапное действие может быть заявлено в любой момент.

Если объявлено несколько внезапных действий, они выполняются поочередно, начиная с последнего объявленного.

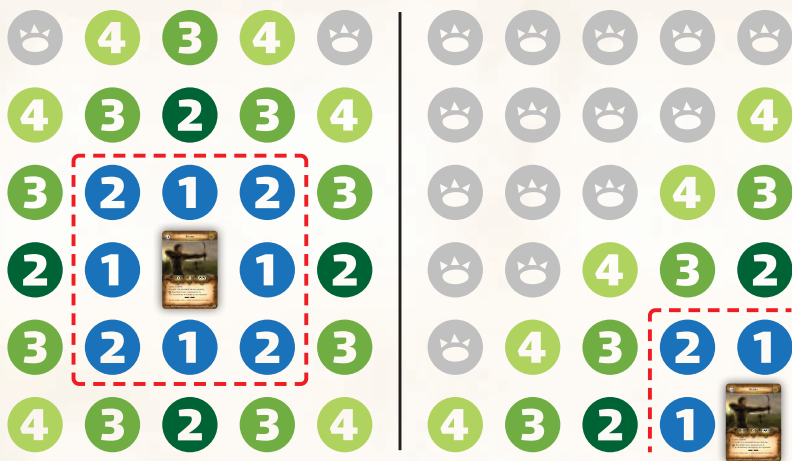
Назначение защитника — внезапное действие.

Расчёт дальности

Некоторые особенности карт обладают дальностью применения — например, дальние атаки, заклинания, воздействия, а также некоторые виды перемещения, например прыжок.

Дальность — кратчайшее расстояние в клетках по горизонтали и вертикали (но не диагонали) от карты, которая хочет использовать особенность, до цели. Так, если в описании особенности указана дальность X, это значит, что её можно объявлять только по целям, которые находятся от этой карты на расстоянии до X клеток включительно.


В случае, если дальность у дальней атаки, заклинания или воздействия не указана, она считается неограниченной. Дальние атаки нельзя объявлять по стоящим рядом (в том числе по



диагонали) картам.

На рисунке тёмно-зелёным отмечены клетки, доступные для атаки с дальностью 2, тёмно-зелёным и зелёным — для атаки с дальностью 3, тёмно-зелёным, зелёным и светло-зелёным — для атаки с дальностью 4. Клетки внутри красного квадрата недоступны для дальних атак, но доступны для воздействий, заклинаний и прыжков.

Особенности «в начале хода» и «в конце хода»

Особенности некоторых карт содержат в себе текст «в начале хода» или «в конце хода». Такие особенности не имеют в тексте , а значит, не являются действиями, и их может объявлять даже закрытая карта.

Особенности «в начале хода» заявляются сразу после того, как открываются карты игрока, чей ход начался.

Особенности «в конце хода» заявляются сразу после того, как другой игрок объявляет, что он передаёт ход противнику.

Срабатывающие особенности

У некоторых карт есть особенности, которые начинаются со слов «При», «Если» и «Когда». Например, «при сильном ударе — атакованный получает проклятие». Такие особенности называются срабатывающими и выполняются, когда выполняется определённое условие.

Модификаторы броска кубика

Некоторые особенности карт дают возможность влиять на значение кубика. В этом случае к выпавшему значению нужно прибавить значение модификатора (оно может быть отрицательным). При наличии нескольких модификаторов считается общая сумма, и именно она применяется к кубику. Значение броска кубика с учётом модификаторов может быть меньше 1 и больше 6.

Жизни и раны

Каждое существо или артефакт начинает игру с определённым количеством жизней ♡. Успешные атаки, а также некоторые заклинания и воздействия уменьшают их количество жизней. Для обозначения разницы между максимальным и текущим количеством жизней на карту выкладываются маркеры ран. Существо или артефакт погибает, когда у него не остаётся жизней. Некоторые особенности могут лечить существ, возвращая им жизни (снимая маркеры ран).

Продолжение боя и конец игры

Когда Первый игрок закончил двигаться и действовать всеми картами, которыми хотел, он передаёт ход Второму игроку.

Второй игрок открывает (разворачивает вертикально) все свои закрытые (повёрнутые горизонтально) карты. Он может двигаться и действовать любым числом своих карт.

Игроки продолжают игру, чередуя ходы, пока у одного из них не погибнут все существа.

Вы выигрываете, если в отряде противника не остаётся существ (все они попали на кладбище, были изгнаны или вернулись в коду).

Вы проигрываете, если у вас в отряде не осталось существ (даже если у вас остались местность или артефакты).

Напоминание: не забудьте вскрыть скрытые карты в третьем ряду Второго игрока в его первый ход.

Важные дополнения

1. Не обязательно действовать всеми картами, можно оставить некоторые из них открытыми, чтобы они могли стать защитниками или использовали внезапные действия в ход противника. Всё зависит от стратегических решений каждого игрока.
2. Эффект одноимённых способностей (например, отравления или регенерации) не суммируется. Используется только бóльшая по величине особенность: если существо получило «отравление 2» и «отравление 1», используется только «отравление 2». Все остальные особенности суммируются, например «-2 от выстрелов» и «-1 от выстрелов» дадут в итоге «-3 от выстрелов».
3. Когда вы бросаете кубик, сначала к нему применяются ваши модификаторы, потом — модификаторы противника.
4. Для расчёта величин сначала применяются модификаторы из отряда атакующего, затем — цели.
5. Модификаторы, сводящие бросок кубика и величину атаки к определённом значению, всегда применяются в последнюю очередь.
6. Если особенности игроков должны быть заявлены одновременно на какое-то игровое событие (при ударе, при гибели, в начале хода), то сначала заявляются особенности активного игрока, затем — его противника. Выполняются они в обратном порядке.

Правило топора

Если текст карты противоречит правилам, преимущество имеет текст карты.

СЛЕДУЮЩИЕ ПАРТИИ

Когда вы освоите предложенные колоды, вы можете собрать собственную. Можно экспериментировать и соединять колоды из двух стихий или более, придерживаясь при наборе отряда правил оплаты золотыми кристаллами (для удобства, используйте соответствующую памятку). Комбинируйте карты из разных наборов и бустеров, чтобы найти лучшие сочетания стихий и отрядов. Бустер — это набор из 12 случайных карт, которыми можно усилить свою колоду или обменяться с другими игроками.

ГЛОССАРИЙ

Безответный удар: разновидность простого удара. Безответный удар означает: «Направленный удар. Сражается только существо, атакующее безответным ударом, результат сражения определяется как по закрытой карте».

Бестелесный: особенность карты, которая записывается в виде «Бестелесный», либо «Бестелесный: [текст]», где [текст] — особенность, связанная с бестелесностью. Бестелесные существа могут двигаться (но не перемещаться иным способом) на клетки, занятые другими картами. Если бестелесное существо оказывается на занятой клетке, оно обязано объявить движение с этой клетки при ближайшей возможности; если все единицы движения этого существа уже потрачены, и оно не может сойти с занятой клетки, то оно изгоняется.

Бестелесное существо нельзя отравить, излечить, использовать против него вампиризм, добивание и трупоедство; оно не может стать хозяином небестелесному симбиоту.

Когда бестелесное существо должно погибнуть — вместо этого оно изгоняется.

Благословление: карта получает +1 к любым броскам кубика.

Блокировать атаку: если атака блокируется, то эта атака не оказывает влияния на игру и ни одна из сопутствующих ей особенностей не срабатывает. Атака считается невыполненной, но оплачивается, если должна быть оплачена.

Броня X (♣): карта с бронёй X не получает первые X ран от немагических атак в течение каждого хода (и своего, и противника).

В начале боя: особенность, которая объявляется и выполняется до начала первого хода игроков. Каждая такая особенность используется 1 раз за бой. Если у обоих игроков есть карты с такими особенностями, то они используют их по очереди, начиная с Первого игрока.

В начале хода: особенность, которая объявляется на каждом ходу игрока после того, как он открывает все свои карты. Сначала заявляются все особенности «в начале хода» активного игрока, затем — его противника. Выполняются особенности в обратном порядке.

Вальхалла [текст]: если карта находится на кладбище в начале вашего хода и попала туда при гибели от атаки карты противника, выполните [текст].

Вампиризм: когда существо с вампиризмом наносит простым ударом X ран небестелесному существу, оно само излечивается на X (но не более, чем на оставшееся количество жизней у цели). Если величина излечения превышает количество ран на существе с вампиризмом, оно вместо этого излечивается полностью и получает дополнительные жизни, равные этой разнице.

Величина атаки: число, указанное в свойствах или особенностях карты. В сражении это итоговое значение атаки с учётом всех модификаторов.

Возродить: перенести карту со своего кладбища на поле боя. Карта возрождается в открытом виде рядом с картой, использующей возрождение, и только на свободную клетку. Летающие существа и местности помещаются сразу в дополнительную зону.

Вызвать: перенести карту из своей колоды на поле боя. Карта вызывается в открытом виде рядом с картой, использующей вызов, и только на свободную клетку. Летающие существа и местности помещаются сразу в дополнительную зону.

Гибель (существа, карты): перенос карты с поля боя или дополнительной зоны на кладбище. В момент попадания карты на кладбище срабатывают особенности «при гибели» (см. ниже).


Добивание на X: уничтожить стоящее рядом небестелесное существо (кроме симбиотов), у которого осталось X или менее жизней, не нанося при этом ран. Добивание является воздействием.

Дополнительные жизни: эффект, увеличивающий текущий максимум жизней карты. Получение ран не изменяет количества дополнительных жизней. Получение дополнительных жизней не изменяет количества ран.

Если вы ходите первым/вторым: карта обладает особенностью, указанной после **I**, только если вы ходите первым. Карта обладает особенностью, указанной после **II**, только если вы ходите вторым.


Защита: карта с защитой от какого-либо игрового действия (атаки, заклинания, воздействия) не получает от него и сопутствующих ему особенностей никаких эффектов (в том числе ран).


Самые частые типы защит представлены в виде символов:


 — от выстрелов;


 — от заклинаний;

 — от метаний;

 — от разрядов;

 — от атак летающих: атаки летающих и все сопутствующие им особенности не наносят этой карте никаких эффектов (заклинания и воздействия не являются атаками);

 — от магии: включает в себя три не зависящие друг от друга особенности: «защиту от заклинаний», «защиту от магических ударов» и «защиту от разрядов»;

 — от отравления: существо не может получить отравление и не получает ран от отравления.

Изгнать: перенести карту в зону изгнания.

Излечение на X: снимите X ран с небестелесного существа.

Инкарнация X: если в начале вашего хода на вашем кладбище есть карта с инкарнацией X, положите на неё жетон инкарнации (карта может иметь такие жетоны только на кладбище). Когда число жетонов инкарнации на карте достигнет X, все жетоны снимаются, и карта выкладывается закрытой в ваш третий ряд (летающие помещаются сразу в дополнительную зону). Если пустых клеток в третьем ряду нет, карта остаётся на кладбище, пока клетка не освободится. Инкарнация используется 1 раз за бой. Если карта, уже использовавшая инкарнацию, погибает, она изгоняется при гибели.

Концентрация [текст]: в конце хода противника, если карта с концентрацией не получала ран в этот ход, совершите [текст]. Входящие в набор маркеры концентрации являются необязательными, они нужны для удобства отслеживания начинающими игроками. Класть такие маркеры на скрытые карты не следует, чтобы не выдать у них наличие концентрации.

Летающий, летающее существо: располагается в дополнительной зоне. Может атаковать простым ударом любую карту на поле боя или в дополнительной зоне (считается ближним ударом). Защитником от простого удара летающего существа может быть другой летающий или существо, стоящее рядом с атакованным. Защитником от простого удара по летающему существу может быть только другой летающий.

Направленный удар (⊕): разновидность простого удара. От направленного удара нельзя назначить защитника.

Напротив: на одну клетку вверх по вертикали от указанной карты с точки зрения игрока, контролирующего эту карту.

Небестелесное существо (карта): любое существо (карта), кроме существ (карт) с особенностью «Бестелесный».

Неповоротливость: карта получает -1 к броску кубика при определении силы ⊖.

Один (X) раз за бой: карта может использовать эту особенность только 1 (X) раз за бой.

Один (X) раз за ход: карта может использовать эту особенность только 1 (X) раз за ход.

Опыт в атаке X (☑): карта получает +X к броску кубика в сражении ⊕, если атакует (см. «+X к броску кубика»).

Опыт в защите X (☑): карта получает +X к броску кубика в сражении ⊕, если защищается (см. «+X к броску кубика»).

Опыт в стрельбе X (☑): карта получает +X к броску кубика при определении силы выстрела (см. «+X к броску кубика»).

Орда: в колоде может находиться 5 или менее копий карты с этой особенностью.

Отменить действие: выполнение действия прерывается (до бросков кубика), но оплачивается (обычно закрытием карты).

В случае, если особенность составная, не выполняется ни одна из её частей. Если отменяется ⊕ существа, которое может нападать ⊕ несколько раз за ход, отменяется только одно нападение ⊕.

Отравление на X: если в начале своего хода существо с отравлением открылось или уже было открыто, то оно получает X ран. Не срабатывает, если существо не открылось в начале хода. Бестелесные карты не могут быть отравлены.

Перенаправление: эффект, изменяющий цель атаки. Может быть использовано только до бросков кубика. Назначение защитника также является перенаправлением. Нельзя выполнить перенаправление атаки, если она уже перенаправлена. Нельзя перенаправить атаку карты в неё саму.

Перемещение: изменение местоположения карты в пределах поля боя. Перемещать можно только на незанятую клетку. Движение, прыжок, телепортация — частные случаи перемещения.

Перераспределить X ран: излечить существо на X, затем нанести картам, на которые перераспределяются раны, такое же число ран, какое было излечено.

Попадание на кладбище: перенос карты на кладбище из любой зоны. Гибель является частным случаем попадания на кладбище.

Предотвращение ран: эффект, уменьшающий количество ран, которые должны быть нанесены. Предотвращение меняет только количество нанесённых ран, не меняя величины атаки (заклинания, воздействия). См. также «Броня».

При атаке (при ударе): особенность, срабатывающая, когда карта совершает атаку (удар), даже если величина атаки (удара) равна 0.

При гибели: особенность, срабатывающая, когда карта попадает из игровой зоны на кладбище.

Приземлиться: потерять полёт. Если указано, что карта приземляется на определённую клетку(и), то контролирующий её игрок может выбрать для приземления только свободную из этих клеток; если все эти клетки заняты, карта не может потерять полёт.

Проклятие: карта получает – 1 к любым броскам кубика.

Пророчество X; [текст]: покажите X верхних карт вашей колоды и выполните [текст]. Затем уберите показанные карты под низ колоды.

Прыжок, дальность X: существо тратит все единицы движения и перемещается на любую незанятую клетку поля боя в пределах X клеток (по правилам расчёта дальности). Считается движением карты. Существо не может использовать прыжок, если уже двигалось в этот ход.

Регенерация X (☉): если в начале своего хода существо с регенерацией открылось или уже было открыто, то оно излечивается на X. Не срабатывает, если существо не открылось в начале хода (бестелесные существа не могут иметь регенерацию).

Рывок: при атаке существо может переместиться на соседнюю клетку (не по диагонали, 1 раз за ваш ход).

Ряд: пять клеток поля боя, расположенных по горизонтали одна за другой.

Стоящая рядом карта: карта, которая находится сзади, напротив, справа, слева или по диагонали от карты.

Сзади: на одну клетку вниз по вертикали от указанной карты с точки зрения игрока, контролирующего эту карту.

Сила атаки (удара): любая атака (удар) подразделяется по силе на слабую, среднюю и сильную.

Слева/справа: на одну клетку влево/вправо по горизонтали от указанной карты с точки зрения игрока, контролирующего эту карту.

Стойкость (♣): карта со стойкостью не получает ран от воздействий противника и не может быть уничтожена воздействиями противника (например, добиванием «Когтистого Палача», или особенностью «при гибели» «Единорога».); тем не менее она получает раны от своих воздействий (например, отравления).

Строй [текст]: стоящие рядом друг с другом (но не по диагонали) ваши карты с этой особенностью получают [текст] (каждая своей). Если строй разрывается — например, карта отходит, — эти особенности теряются.

Столбец: шесть клеток поля боя, расположенных по вертикали одна за другой.

Телепортация: существо тратит все единицы движения и перемещается на любую незанятую клетку поля боя. Считается движением карты. Существо не может использовать телепортацию, если уже двигалось в этот ход.

Теряет особенности: считается, что карта, потерявшая особенности, не обладает никакой особенностью из напечатанных на ней (они не применяются, не срабатывают, не могут быть заявлены). Если не указан период, то особенности теряются до конца боя.

Трупоедство: когда существо с трупоедством уничтожает стоящее рядом небестелесное существо противника либо уничтожает небестелесное существо противника ближней атакой — изгнать погибшее существо, при этом полностью излечиться и потерять отравление.

Удар через ряд (⊗): дальняя немагическая атака. Наносится через одну клетку по вертикали или горизонтали (пустую или занятую вашими картами). По диагонали или через клетку с картой противника бить нельзя.

Уничтожить: перенести карту с поля боя или дополнительной зоны на кладбище без нанесения ран. Считается гибелью карты.

+X (-X) к атаке: карта получает +X (-X) к величине своей атаки.

-X от атаки: -X к величине атаки, направленной на эту карту.

+X (-X) к броску кубика: карта с +X (-X) к броску кубика получает +X (-X) к числу, выпавшему на кубике.

СОСТАВ КОЛОД

Колода степей

3	◆	Велит	4
3	◆	Кочевник	2
4	◆	Белегос	1
4	◆	Поури	3
5	◆	Дружинник	1
5	◆	Копейщик Аккении	3
5	◆	Лидана	2
6	◆	Килсус	2
6	◆	Конный лучник	2
2	◆	Унд-подстрекатель	2
4	◆	Мантикора	1
4	◆	Полководец	2
4	◆	Сфинкс Дзара	1
7	◆	Бронтобей	2
7	◆	Илле	2

Колода леса

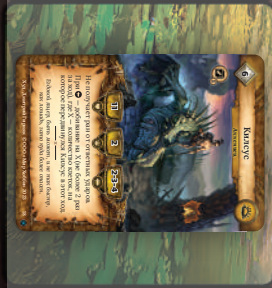
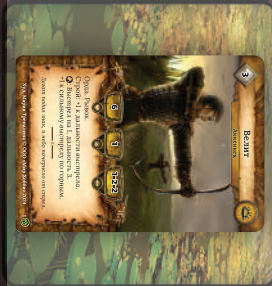
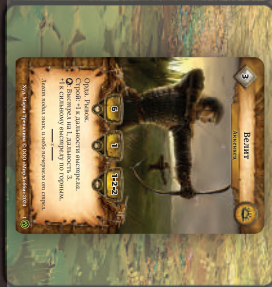
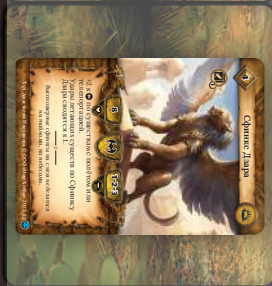
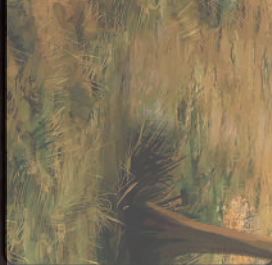
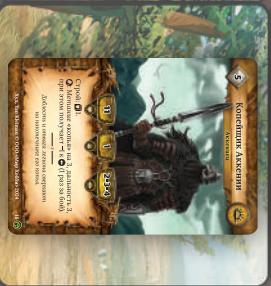
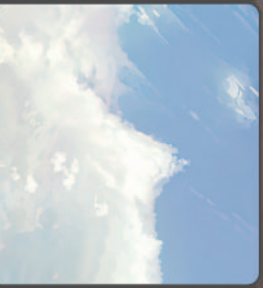
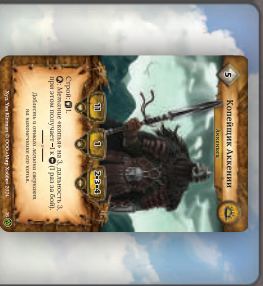
3	◆	Атекар	3
3	◆	Бяка	3
3	◆	Дракс	1
3	◆	Лепрекон	1
3	◆	Фея леса	1
3	◆	Эленьямен	1
4	◆	Мститель	2
4	◆	Оури	2
4	◆	Эриала	3
9	◆	Рогач	2
3	◆	Бурый волк	2
3	◆	Вьюрр	1
3	◆	Гмурр	2
4	◆	Чародейка	2
7	◆	Единорог	2
7	◆	Таликс	2

Колода гор

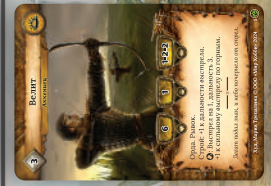
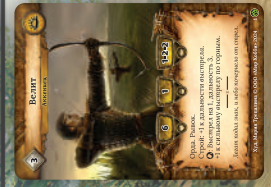
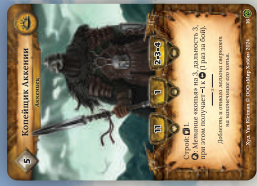
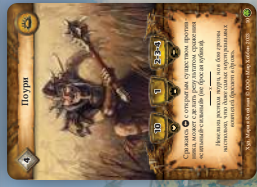
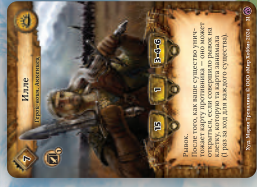
2	◆	Ледяная лоза	2
3	◆	Лучница Снорганга	3
3	◆	Стражница Ульфгарда	2
4	◆	Дух горы	3
4	◆	Скальный фантом	3
5	◆	Дети Белой Луны	2
5	◆	Драконий всадник	2
5	◆	Охотница	3
3	◆	Скалы Лант-Мора	1
5	◆	Оборотень	2
6	◆	Костедробитель	2
6	◆	Локи	2
6	◆	Нага	2
7	◆	Торбьёрн	1

Колода тьмы

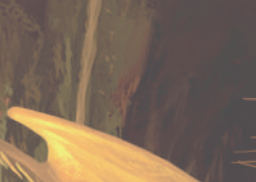
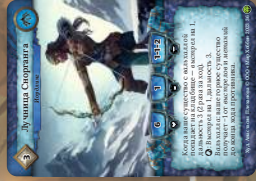
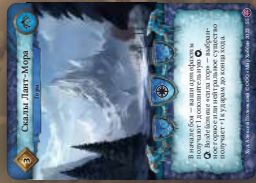
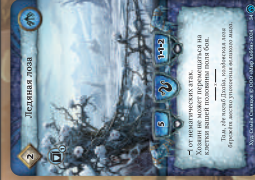
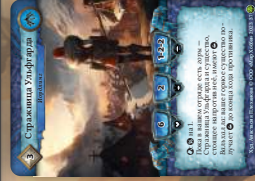
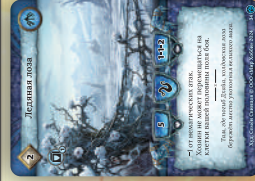
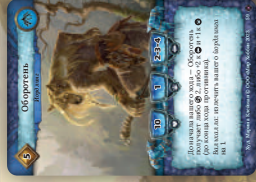
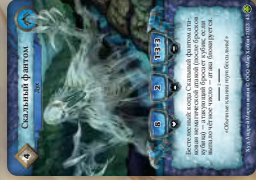
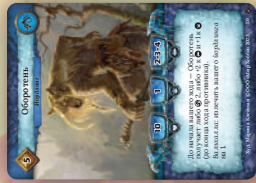
3	◆	Любимец капитана	2
3	◆	Одержимый	2
3	◆	Соултрад	1
4	◆	Тёмная бестия	2
4	◆	Горбун	2
4	◆	Осквернитель	3
4	◆	Посвящённая	3
5	◆	Аранта	2
5	◆	Когтистый палач	2
5	◆	Чёрный рыцарь	3
4	◆	Мика Безбожник	2
6	◆	Тухлопуз	2
7	◆	Тальгата	2
8	◆	Молох	2



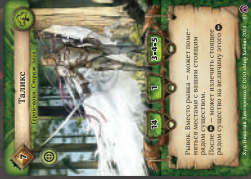
Колода степей Первый игрок



Колода степей Второй игрок



Колода гор Второй игрок



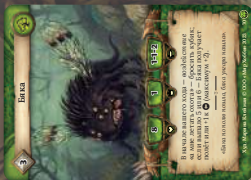
Рысь. Восточная — может двигаться только по деревьям, другим животным, растениям, грибочкам, камням, снегу и туману.
 Рысь — может двигаться по снегу.
 Рысь — может двигаться по туману.
 Рысь — может двигаться по деревьям.



В лесу под проталинами — особый шум.
 Проталина — шум, который слышат.
 Углубление в земле, образованное ветром, снегом, дождем.



Молочная вода на 3.
 При выдохе от него исходит пар.
 Пар выдыхает от него звук, который слышат.
 Пар — звук, который слышат.
 Пар — звук, который слышат.



Вещь на выдохе дышит — выделяется пар.
 Пар выдыхает от него звук, который слышат.
 Пар — звук, который слышат.
 Пар — звук, который слышат.



Мститель — это дракон, который убивает животных.
 Мститель — это дракон, который убивает животных.
 Мститель — это дракон, который убивает животных.



При перемещении на конюшню, рожок.
 Рожок — это конюшня.
 Рожок — это конюшня.
 Рожок — это конюшня.



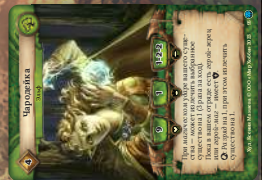
Вещь на выдохе дышит — выделяется пар.
 Пар выдыхает от него звук, который слышат.
 Пар — звук, который слышат.
 Пар — звук, который слышат.



При выдохе дышит — выделяется пар.
 Пар выдыхает от него звук, который слышат.
 Пар — звук, который слышат.
 Пар — звук, который слышат.

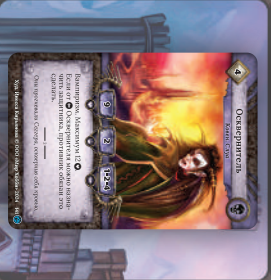
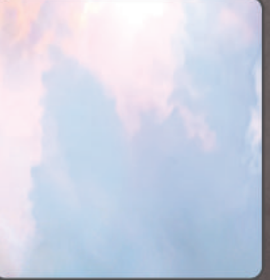


Вещь на выдохе дышит — выделяется пар.
 Пар выдыхает от него звук, который слышат.
 Пар — звук, который слышат.
 Пар — звук, который слышат.

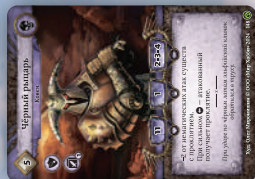
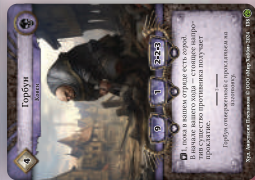
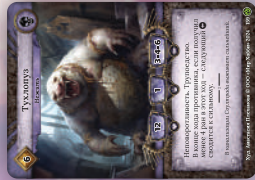
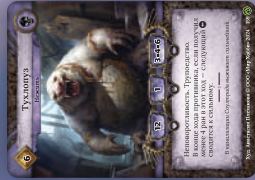


При выдохе дышит — выделяется пар.
 Пар выдыхает от него звук, который слышат.
 Пар — звук, который слышат.
 Пар — звук, который слышат.

Колода лесов Второй игрок



Колода тьмы Первый игрок



Колода тьмы Второй игрок



Создатели игры

Авторы игры: Иван Попов, Максим Истомин

Разработчик: Егор Попов

Дизайн и вёрстка: Сергей Дулин, Дмитрий Ворон, Александра Треснева

Директор издательского департамента:
Александр Киселев

Игру тестировали: Михаил Руденко, Сергей Колемагин, Алексей Романычев, Даниил Леконцев, Ярослав Лукьянец, Сергей Отургашев, Владислав Гордеев, Артём Андросов, Илья Чадаев, Илья Наумченко, Алексей Свириденко.

Развитие игры: Семён Пыхтеев

Иллюстрация на коробке: Илья Комаров, Роман Кузьмин

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Валентин Матюша

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Корректор: Наталья Валько

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

hobbyworld.ru

Полную версию правил можно найти на berserk.ru



Видеоправила
игры



