



Правила игры

«Берсерк. Герои» — коллекционная стратегическая игра. Это сражение двух героев, которые возглавляют свои армии. В процессе игры вы будете нанимать существ в боевые отряды, использовать заклинания, а также разыгрывать карты поддержки, чтобы обеспечить своё превосходство на поле битвы. Побеждает игрок, который сократит до нуля или ниже количество жизней героя противника.

Если вы уже играли в «Берсерк. Герои» и знакомы с его правилами, смело переходите к стр. 15, где описаны особые правила выпуска «Новые идолы».

ТИПЫ КАРТ

В «Берсерк. Герои» 5 основных типов карт: герои, существа, заклинания, карты поддержки и квесты. Героев и существ также называют персонажами.

Герой — это карта, отображающая вас в игре. Герой всегда лежит в открытую в игровой зоне своего владельца, пока продолжается игра. Игрок проигрывает, когда его герой получает суммарное количество ран, равное его количеству жизней (или превышающее это значение).



Существа встают на защиту своего героя и участвуют в сражениях. Разыгрывая существо, игрок кладёт его на стол в игровую зону под своим контролем. Существо остаётся там, пока не сменит зону на другую.



Заклинания помогают игроку усилить собственный отряд или ослабить противника. В отличие от существ, заклинания имеют разовый эффект. Разыгрывая заклинание, игрок отправляет эту карту на своё кладбище и сразу использует способности заклинания.



Карты поддержки делятся на несколько видов: оружие, броня, амулет, местность, событие. Разыгрывая карту поддержки, игрок кладёт её на стол рядом с картой героя. Карта поддержки остаётся там, пока не сменит зону. Когда игрок разыгрывает новую карту поддержки, другая карта поддержки такого же типа, находящаяся под его контролем, отправляется на кладбище игрока.



Стоимость



Символы карт поддержки могут отличаться в зависимости от класса

Игровая особенность

Класс карты поддержки

Квест — особый тип карты. Они располагаются в игровой зоне, отслеживая изменения в ней для выполнения особых условий, приводящих к получению или выдаче маркера квеста —

Стоимости нет



Тип — квест

Игровая особенность

Класс квеста (у некоторых квестов может не быть класса)

Каждый квест, так же как и существа, не может действовать (использовать особенности требующие **1** в тот же ход, когда появились под контролем игрока, если не обладают способностью «Рывок»).

Вы можете контролировать не более одного квеста одновременно, если какая-либо способность не говорит вам обратного.

Взять квест. Каждая карта с типом «квест» имеет дополнительное свойство, работающее в руке: «1 раз за ход: если вы не **брали квест** в этом ходу, переместите эту карту в игровую зону». Она может быть объявлена игроком только в фазе выбора основного этапа его хода. Это не является розыгрышем.

Завершить квест. Если какой-либо эффект предписывает вам завершить квест, то завершённый квест перемещается в стопку завершённых квестов.

ЗАВЕРШЁННЫЕ КВЕСТЫ

Стопка завершённых квестов — открытая частная зона, в которую переносятся завершённые квесты. У каждого игрока своя зона завершённых квестов.

Если две или более карты попадают в стопку завершённых квестов одновременно, то владелец этих карт сам решает, в каком порядке они помещаются в неё.

В стопке завершённых квестов карта лежит лицевой стороной вверх. Игрок в любой момент может посмотреть карты в стопке завершённых квестов (своей или противника).

Если какая-либо карта должна попасть в стопку завершённых квестов, то она всегда попадает в стопку завершённых квестов игрока — владельца этой карты.

После занесения в очередь всех срабатывающих особенностей эта карта теряет все эффекты и маркеры, кроме маркеров использования способностей с «X раз за ход» и «X раз за бой/игру».

СТИХИИ

В игре «Берсерк. Герои» пять противоборствующих стихий: степи, горы, леса, болота, тьма. Большинство карт принадлежат к одной из этих стихий; карты, не принадлежащие ни к одной стихии, считаются нейтральными. Принадлежность карты к стихии определяется её общей цветовой гаммой, а также цветом круга в правом верхнем углу.



Степи



Горы



Леса



Болота



Тьма



Нейтральные
карты

У полноформатных (с увеличенной картинкой) и мульти-стихийных (с несколькими стихиями) карт обозначение стихий сделано в виде отдельных значков в правом верхнем углу:



Полноформатные



Мультистихийные

РЕДКОСТЬ

Цвет и форма значка в правом нижнем углу карты означает, насколько часто эта карта встречается в бустерах.



Частая



Необычная



Редкая



Ультраредкая



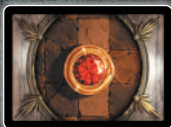
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игроки выкладывают на стол своих героев лицевой стороной вверх. Случайным образом (например, броском кубика) определяется игрок, который выбирает, кто будет ходить первым.

Каждый игрок перемешивает свою колоду, кладёт её перед собой рубашкой вверх. Игроки берут 4 верхние карты своей колоды себе в руку, не показывая их своему оппоненту. Если игрока не устроили карты в стартовой раздаче, то он может один раз за партию убрать часть своих карт (или все) из раздачи под низ своей колоды в любом порядке и добрать с верха колоды недостающее число карт.

Маркеры монет

*Открытый
маркер монеты*



*Закрытый
маркер монеты*

Каждый игрок начинает игру без монет. В начале каждого своего хода игрок получает новый маркер монеты и выкладывает его на стол к уже имеющимся у него маркерам. В этом наборе вместо карт монет используется трекер, поэтому вместо выкладывания монет передвиньте жетон монеты на следующее деление на трекере максимума монет. Чтобы сыграть карту с руки, игрок должен оплатить её маркерами монет.

При использовании маркера монеты игрок закрывает его — поворачивает на 90 градусов вправо (сдвигает маркер на трекере). Закрытый маркер монеты игрок не сможет использовать для оплаты розыгрыша карт или способностей, пока он вновь не откроется.

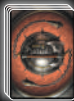
Пример игровой зоны

Трекеры монет



Существо
первого
игрока

Колода Кладбище



Герой



Колода

Герой



Игровое поле



Маркеры
монет

ХОД ИГРЫ

Ход каждого игрока состоит из трёх этапов:

1. Начало хода.
2. Основной этап.
3. Конец хода.

Этап начала хода

Фаза восстановления

- ♦ Заканчивают действовать способности карт с текстом «до начала хода».
- ♦ Если в игровой зоне игрока есть закрытые карты (в том числе герой) и/или закрытые маркеры монет, все они открываются.
- ♦ Все способности «X раз за ход» можно снова использовать X раз.

Фаза накопления

- ♦ Игрок получает новый маркер монеты.
Важно: если у игрока уже есть 10 маркеров, нового маркера он не получает.
- ♦ Игрок берёт карту из своей колоды (*кроме первого хода первого игрока*). Если карт в колоде не осталось, то игрок просто не берёт карту.
Важно: если игрок не смог взять карту из колоды в третий раз за игру в начале своего хода по этой причине — он **проигрывает**.
- ♦ Выполняются способности «в начале хода».

Основной этап

Игрок выбирает любые действия из перечисленных ниже и выполняет их в любом порядке до тех пор, пока не объявит конец хода. Возможные действия на основном этапе:


- ♦ **Сыграть карту с руки**, оплатив её стоимость маркерами монет (оплачивая стоимость розыгрыша карт, игрок закрывает свои маркеры).
- ♦ **Атаковать** персонажа противника ударом своего существа. Одно существо может атаковать ударом только 1 раз за ход, если не указано иного.
- ♦ **Использовать** способность своей карты (в том числе героя), если это возможно. **Любая способность используется 1 раз за ход, если не указано иного.**


Срабатывающие способности (начинаются со слов: «До», «При», «После», «Когда») также срабатывают только один раз за ход. Исключение составляют способности, начинающиеся со слов «Каждый раз, когда». Для них нет ограничения на число срабатываний. А также для эффектов замещения, содержащих слово «вместо», и эффектов отмены, которые применяются в актуальный момент времени.


ВИДЫ СПОСОБНОСТЕЙ



	Постоянные способности	Срабатывающие способности	Активируемые способности	Эффекты замещения
Формулировка	Утверждение	Условие — эффект	Оплата: эффект	[текст X], вместо этого — [текст Y]
Когда применяются	Не играют, пока работник находится в подходящей зоне	Выполняются, когда наступает условие срабатывания	Выполняются после активации игроком	Не играют, применяются в момент выполнения [текст X]
Очередь	Создаваемые эффекты применяются/пропадают сразу после появления/исчезновения источника в подходящей зоне	После срабатывания попадают в очередь, создаваемые эффекты применяются только после разрешения	После активации попадают в очередь, создаваемые эффекты применяются только после разрешения	Не используют очередь, сразу заменяя [текст X] в момент выполнения на [текст Y]

ВАЖНО!

- ▶ **Срабатывающие способности и эффекты замещения**, содержащие слово «может», применяются только при желании контролирующего игрока.
- ▶ **Любые особенности и эффекты замещения** могут содержать условия применения (пример:  Если у вас меньше 5 , возьмите карту).

Важно: вошедшая в игру карта существа в текущий ход не может атаковать, а также нельзя использовать её особенности, требующие  (исключение: карты со способностью «Рывок»). Способность карты заклинания используется мгновенно после её розыгрыша. Способности карт событий, героя и экипировки используются в любой момент хода, в том числе в тот же ход, когда эти карты были разыграны.

На многих картах в тексте особенностей можно встретить символ . Этот символ означает, что перед использованием особенности карта закрывается — поворачивается на 90 градусов по часовой стрелке.

В свой ход игрок может атаковать любыми своими картами и/или использовать их различные способности. Когда карта действует (т. е. атакует или использует особенности с символом ) , то она закрывается и в этот ход больше не может атаковать или использовать способности с символом  , пока остаётся закрытой.

Способности

- ◆ Если не указано иного, то цель способности должна находиться в игре.
- ◆ Если в способности упоминается зона (например, рука), по умолчанию она работает с вашей зоной.

Этап конца хода

- ◆ Выполняются способности «в конце хода».
- ◆ Заканчивают действовать способности карт с текстом «до конца хода».
- ◆ Закончив ход, игрок передаёт ход своему противнику.

ВАЖНЫЕ ПРАВИЛА

Атака ударом

Любое существо обладает ударом и может атаковать им героя или существо противника, если не имеет слабости первого хода.

Слабость первого хода — свойство запрещает существу действовать (но оно может выступать защитником) в тот же ход, когда оно появилось под контролем этого игрока. Исключением выступают существа, у которых есть Рывок. Они могут атаковать и использовать активируемые способности сразу.

- ♦ Если вы атакуете **открытое** существо противника и никто не встал на защиту, то оба существа (ваше и противника) наносят друг другу урон, равный значениям их ударов.
- ♦ Если вы атакуете закрытое существо противника и никто не встал на защиту, ваше существо наносит атакованному существу урон, равный значению его удара.
- ♦ Если вы атакуете героя противника и никто не встал на защиту, ваше существо наносит герою урон, равный значению его удара.



Важно: после того, как карта атаковала ударом и выжила, она закрывается. Цель атаки не закрывается, если не назначалась защитником.

Назначение защитника

Если персонажа (существо или героя) атакует ударом существо противника и у вас в игровой зоне есть своё открытое существо, вы можете назначить это существо защитником.

В этом случае вместо изначальной цели существо противника будет сражаться с защитником и они нанесут друг другу раны, равные значениям их ударов. После сражения, если ваш защитник выжил, он закрывается так же, как и атакующий. Каждое существо может выступать защитником только один раз за ход.



Раны

Атакуя ударом или применяя способности карт, вы зачастую наносите существам противника урон, и они получают раны по количеству нанесённого урона. Эти раны накапливаются. Игроки могут вести подсчёт ран любым удобным для них способом (например, с помощью монет или фишек). Если количество ран на карте равно или превышает количество жизней, эта карта погибает и помещается на кладбище своего владельца.

Золотое правило

Если текст карты противоречит правилам, приоритет имеет текст карты.

Одновременное выполнение способностей

Если несколько способностей срабатывают в один и тот же момент (например, «в начале хода»), то сначала выполняются эти способности неактивного игрока в выбранном им порядке. Потом выполняются способности активного игрока в выбранном им порядке.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Побеждает игрок, который сократит до нуля или ниже количество жизней героя противника. Также игрок побеждает, если его противник не может взять карту из своей колоды в третий раз за игру в начале своего хода (см. «Фаза накопления» на стр. 10).

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ВЫПУСКА

Выводок

Выводок X. При розыгрыше карты с выводком вы можете до X раз заплатить 1☼, при этом создайте столько же Отпрысков Сота.

Пример: Вы разыгрываете Змеиную волну. Полностью выполнив её эффект (решив нанести всем существам 2 раны и уничтожив таким образом Гадателя по луне), вы можете решить заплатить одну монету и создать на поле Отпрыска Сота.



Инкарнация

Инкарнация: [Текст]. Срабатывающая способность. В начале вашего хода вы можете выполнить [Текст] и возродить это существо в закрытом виде. Если инкарнация имеет вид Инкарнация X, то текст определяется как «вы можете потерять X». Если на существе есть эффект «Инкарнация [Текст]», то при переходе этого существа между кладбищем и игровой зоной эффект Инкарнации не пропадает. Инкарнацию 0 нельзя заявить. Инкарнацию нельзя заявить, когда карта находится не на кладбище. Если в результате выполнения каких-либо способностей карта с Инкарнацией [Текст] получает Инкарнацию [Текст], то игрок сам может решить, какую из них применять. Если в результате выполнения каких-либо способностей карта с Инкарнацией X получает Инкарнацию Y, действовать будет только одна Инкарнация с наибольшим значением.

Пример: Начинается ваш ход, на вашем кладбище находятся Скелетный паук и Белая химера, других карт нет. Вы можете сами решить, в каком порядке выполнять сработавшие способности, но обратите внимание:

- 1) Если сначала вы выполните инкарнацию Скелетного паука, то Белая химера покинет кладбище и не сможет инкарнировать сама.
- 2) Если сначала вы инкарнируете Белую химеру, то её Найм не выполнится немедленно, а только после выполнения всех элементов очереди, поэтому Скелетный паук не сможет получить и выполнить Инкарнацию, а также не сможет инкарнировать в силу того, что у вас нет других существ на кладбище.



Кладбище

Ликантропия

Ликантропия X. Активируемая способность. Означает Закройте эту карту: Положите на эту карту X эффектов усиления. Существо с ликантропией имеет бешенство, пока на нём есть эффекты усиления. Если существо с ликантропией X получает ликантропию Y, действовать будет одна ликантропия с наибольшим значением.

Бешенство — Существо с бешенством должно атаковать при первой возможности.

Пример: Начинается ваш ход. У вас есть Новичок стаи, которого вы разыграли в прошлом ходу и активировали его Ликантропию. Противник в ответ разыграл Уккарона в свой ход. Не смотря на то что у вас в руке есть Бронированный ворг, которого вы бы хотели выставить, чтобы Новичок имел броню, вы не сможете этого сделать, так как существо обязано атаковать сразу же.



Пророчество

Пророчество X. Активируемая способность.

Означает X: Покажите и положите эту карту под низ своей колоды, возьмите карту. Эта способность работает в руке и в игре.

Пример: Вы атаковали Атлантом Дикого циклопа и, получив раны, активируете его Пророчество : отправляете Атланта под низ колоды и берёте карту. Взяв Часового рифов, вы активируете уже его Пророчество из руки, отправляете Часового под низ колоды и берёте следующую карту.

Это оказывается Придонный ужас, которого вы успешно разыгрываете.



ЧУДОВИЩНОСТЬ

Чудовищность X. От атаки этого существа не может быть назначен защитник с силой удара меньше, чем у этого существа. Когда существо с чудовищностью наносит раны, если от этой атаки не был назначен защитник, оно наносит на X ран больше.

Пример: Вы атакуете Диким циклопом героя противника. Так как у него нет открытых существ достаточной силы, от этой атаки не может быть назначен защитник. Но так как открытое существо всё же есть, то Циклоп имеет чудовищность 1, а не 2, и наносит 6 урона.



Жетоны молитвы

Помимо монет у игрока может быть ещё один ресурс — молитвы. Их можно получать за различные особенности героя и других карт. Получив жетон молитвы, игрок кладёт его на карту своего героя или обозначает другим способом. Молитвы используются в качестве оплаты некоторых особенностей героя или других карт. В этом случае уберите нужное количество жетонов молитвы с карты героя или того способа, которым вы их обозначаете.

В начале партии у игроков нет жетонов молитвы. Так же механика молитв не используется в стартовом наборе.

Пример: На вашем герое четыре раны и два жетона молитвы. Вы разыгрываете Молитву прощения. Получив ещё три молитвы, вы решаете потратить четыре из них, чтобы полностью излечить вашего героя. После этого у вас останется ещё жетон молитвы.



ГЛОССАРИЙ

Альтернативная стоимость. Модификатор стоимости, сводящий итоговую стоимость к определённому значению 🟡 или другим ресурсам (действиям). При розыгрыше к карте может быть применена только одна альтернативная стоимость.

Бесплатно. Альтернативная стоимость. Способность или карта разыгрывается без оплаты. Все модификаторы оплаты этой способности или карты не применяются и теряются.

Броня X. Карта не получает первые X ран за ход от ударов и выстрелов. Если в результате выполнения каких-либо способностей карта с Бронёй X получает Броню Y, действовать будет только Броня с наибольшим значением.

Вместо. Ключевое слово в составе способности с использованием конструкции «Если (когда) [текст X], вместо этого выполнить [текст Y]». Способность применяется в актуальный момент, ожидая эффекта [X], и заменяет его (полностью или частично) эффектом [Y] без дополнительного занесения в очередь.

Возродите X. Найдите на кладбище карту X и положите её в игровую зону. В этот ход возрождённая карта не может действовать, если у неё нет Рывка, но может выступать защитником.

Возьмите карту. Возьмите себе в руку верхнюю карту вашей колоды.

Возьмите под контроль X. Указанные карты теперь под вашим контролем и переходят в ваш отряд. В этот ход взятая под контроль карта не может действовать, если у неё нет Рывка, но может выступать защитником.

Вызовите X. Найдите в колоде карту X и перенесите её в игровую зону. В этот ход вызванная карта не может действовать, если у неё нет Рывка, но может выступать защитником.

Выстрел на X. Атака, которая наносит X ран существу или герою противника безответно. Против выстрела нельзя назначить защитника.

Гибель: [текст]. [Текст] выполняется, когда эта карта погибает (попадает из игровой зоны на кладбище).

Действие (карты). Использование способностей, в качестве оплаты требующих закрытия карты (в том числе), а также атака ударом и назначение защитника.

Добывает. [X] добывает [Y]. Выберите карту [Y], положите её под добывшую карту [X]; когда добывшая карта [X] покидает игровую зону, верните добытую карту [Y] в зону, где она изначально находилась. Никакие особенности не срабатывают на такое перемещение между зонами. Добытые карты не считаются картами, находящимися в игровой зоне. С добытыми картами можно взаимодействовать только способностями, в которых прямо указано о взаимодействии с такими картами. Нельзя заявлять добычу себя самим собой.

Дополнительные жизни. Эффект, увеличивающий уровень жизней карты. Нанесение на карту ран не снимает дополнительные жизни. Нанесение на карту дополнительных жизней не снимает ран.

Закройте. Поверните карту на 90 градусов по часовой стрелке: теперь она считается закрытой.

Запас. Зона игрока, в которой изначально хранятся маркеры и карты. Например, маркеры монет и карты для создания.

Защита от [текст]. Постоянная способность, порождающая эффект замещения. Карта с Защитой от [текст] не получает ран от [текст]. Исключение: защита от заклинания. Карту с защитой от заклинания не может выбрать целью владелец заклинания.

Избыточный урон. Если после нанесения ран по персонажу, ран на нем больше, чем его максимальный запас здоровья, эту разницу называют избыточным уроном. Избыточный урон определяется в момент нанесения ран, и не может быть больше, чем суммарное количество ран, нанесенных существом или способностью за атаку или срабатывание, при котором карта нанесла раны.

Излечить на X. Снять с карты X ран (или снять все раны, если их меньше X).

Иначе. Ключевое слово в составе сложной способности с использованием конструкции «Выполнить [текст X], иначе выполнить [текст Y]». Способность перейдет к выполнению [Y] только если игрок, выполняющий её, отказался или не имеет возможности полностью выполнить [X] без применения эффектов замещения.

Кладбище. Особая зона, куда попадают карты заклинаний после розыгрыша, а также погибшие существа, уничтоженные карты поддержки. У каждого игрока своё кладбище. Способности карт не работают на кладбище, если не сказано иного. Нельзя выбирать целью карты на кладбище для нанесения удара или применения особенностей, если не сказано иного.

Копия карты (создайте копию...). Полученная карта обладает такими же названием, ударом, стоимостью, жизнями и особенностями, как у исходной карты. Если вводится в игру с помощью способности «Создайте (Поместите) в игру копию ...», то к особенностям карты добавляется «Созданный». Раны, эффекты и приобретённые способности не копируются. Копию карты можно визуально отображать в игровой зоне любым удобным игрокам способом (кубиками, токенами и т. п.).

Найм: [Текст]. [Текст] выполняется, когда эта карта входит в игру.

Направленный удар. От атаки существа с Направленным ударом нельзя назначить защитника.

Оглушение. Постоянная способность. Карта с Оглушением не открывается в свою фазу восстановления, но теряет Оглушение.

Оглушить [карту/карты]. Закройте указанные карты, они получают эффект «Оглушение».

Опыт в атаке. Карта не закрывается, после того как атаковала противника ударом.

Опыт в защите. Карта не закрывается, после того как была назначена защитником.

Орда. Вы можете включить в свою колоду до 5 одинаковых карт с особенностью «Орда».

Особенность. Любой текст, напечатанный на карте.

Отравить на X. Отравленная карта в начале каждого своего хода получает X ран. Если карта с Отравлением X получает Отравление Y, действовать будет только одно Отравление с наибольшим значением.

Первый удар. Постоянная способность. Существо со способностью «Первый удар» при сражении с другим существом наносит удар первым, и только потом — его противник, если выжил. Если сражаются два существа со способностью «Первый удар», их сражение протекает по обычным правилам.

Перемешать (Перемешивание). Игрок приводит расположение карт в колоде к случайному (путём перемешивания). После этого противник может поднять колоду игрока, данное действие не является перемешиванием.

Персонаж. Герой или существо.

Повторить. Если способность предписывает вам повторить что-либо, вы еще раз применяете все (или только указанные) способности карты, которую повторяете. Если способности повторенной карты зависят от стоимости карты и эта стоимость X, то X принимает то же значение, что и на повторяемой карте. Вы можете выбирать новые цели для повторенной карты. Срабатывающие способности на розыгрыш заклинания, не срабатывают на такое повторение заклинания.

Подготовить [карту]. Открыть эту карту, она может вновь атаковать и использовать все свои активируемые способности. Подготовка всё ещё не снимает у карт слабость первого хода.

Поиск — [карта/карты]. Найдите в своей колоде [карту/карты], покажите противнику и положите её/их себе в руку. Если в колоде карт, удовлетворяющих параметру, несколько, положите любую из этих карт на свой выбор. После поиска перемешайте колоду.

Полностью излечить. Снять с цели все раны. Излечение считается выполненным по количеству снятых ран. Полное излечение не снимает эффект отравления и другие подобные эффекты.

Положите [карту] в руку/колоду владельца. Перенесите карту из игровой зоны в руку/колоду.

Потерять особенности. Когда карта теряет особенности, считается, что в поле особенностей на ней нет текста.

Предотвращение. Эффект, который применяется к нанесённым ранам, уменьшая их количественное значение. Предотвращение не меняет силу атаки, а меняет только количественное значение нанесённых ран.

При атаке — [Текст]. [Текст] выполняется после атаки этой карты. Важно: не работает при ответном ударе.


Рывок. Существо с особенностью «Рывок» может действовать в тот же ход, в который оно было разыграно, возрождено, вызвано или взято под контроль.

Сбросьте карту. Игрок на свой выбор кладёт карту из своей руки на своё кладбище.

Создайте X. Положите в игру карту X из запаса. Карта создаётся не из вашей колоды, и вам не нужно иметь её в колоде.

Созданный. Карта со свойством «Созданный» не может быть в колоде. Эта карта вводится в игру с помощью способности «Создайте». Владельцем созданной карты является игрок, в результате выполнения способности которого карта вошла в игру. Когда Созданная карта должна покинуть игру, вместо этого верните её в запас владельца (эффект правил игры).

Способность. Логически неделимая игровая единица, влияющая на игру.

Сразиться с выбранным существом. Атаковать ударом выбранное существо по обычным правилам. Существа сражаются как открытые, даже если они были закрыты. Такая атака не приводит к закрытию существ (если в тексте особенности не стоит символ ). Против такой атаки нельзя назначить защитника. Атаковав с помощью этой способности, существо не теряет возможности атаковать ударом.

Уникальность. В игре под контролем одного игрока не может быть двух карт с одинаковым именем, если хотя бы одна из них обладает способностью «Уникальность». Перенесите карту с уникальностью на кладбище. Если вторая карта с таким же именем должна попасть в отряд, уберите первую копию этой карты на кладбище.

Уничтожьте. Положите карту из игры на кладбище владельца.

Экипировка. Объединённое название для Амулета, Брони и Оружия.

Эффект усиления. Удар и жизни персонажа увеличиваются на 1 за каждый Эффект усиления на этом персонаже. **ВАЖНО:** Эффекты усиления и ослабления взаимосокращаются.

ПАМЯТКА НОВИЧКА

В этой памятке собраны некоторые советы и ответы на часто задаваемые вопросы, которые помогут вам лучше сориентироваться в ваших первых партиях.

- I:** Обычно, при выставлении защитника, вы хотите чтобы ваше существо выжило, а противника — погибло.
- II:** Закрытые существа не наносят ответный удар.
- III:** Внимательно читайте карты. Они делают именно то, что на них написано.
- IV:** Все срабатывающие способности выполняются строго после полного выполнения события их вызвавшего.
- V:** Существа не закрываются после получения удара, если не были назначены защитником.
- VI:** В игре нет ограничений по количеству карт в руке или существ на поле.
- VII:** Не забывайте общаться с оппонентом. Важно, чтобы все игроки понимали, что происходит в партии.
- VIII:** Заклинания попадают на кладбище до применения их эффекта.
- IX:** Взятием карты считается только выполнение текста «взять карту».
- X:** Ваши карты не могут попасть в руку, кладбище или колоду противника.
- XI:** Чем меньше в колоде карт, тем больше вероятность найти нужную.
- XII:** Судья разрешит любой ваш вопрос. С ним сила Полных Правил.

СОСТАВ КОЛОД

Секхет-Акх..... 1

Существа:

Змеглав-недоросль.....5

Арбергарт Храма3

Хранитель кладки.....3

Змеглав-боец3

Змеглав-поборник3

Змеглав-берсерк3

Змеиный смотритель.....2

Неприкаянный3

Жрец Сота2

Заклинания:

Учуять кровь.....2

Том 1 — Жар.....2

Новое поколение.....3

Огонь жизни3

Карты поддержки:

Ритуальные рубины3

Танд, Вожак 1

Существа:

Гадатель по луне 3

Новичок стаи 3

Неуловимый ворг 3

Погонщица волков 3

Руман 3

Бронированный ворг 3

Седошкурый ворг 2

Сосуд безумия 2

Неистовствующий ворг 2

Неприкаянный 3

Погонщик воров 2

Заклинания:

Удар ворга 3

Том 2 — Стужа 2

Дикий удар 3

Карты поддержки:

Ошейник 3

Ферекрат, Плясун 1

Существа:

Гаруда5

Дико3

Грызть3

Уккарон.....3

Пожиратель магов3

Гобрах.....3

Дикий циклоп2

Колосс1

Неприкаянный3

Бич лесов2

Заклинания:

Драка за статус.....2

Том 3 — Жизнь.....2

Здесь водятся чудовища2

Нападение из засады3

Карты поддержки:

Кровавый пир3

Каноа, Маяк Кватуса 1

Существа:

Часовой рифов.....3

Пришедший в волне3

Страж рифов3

Акванит-стрелок.....3

Коралловый акванит.....3

Знаток потоков2

Атлант2

Придонный ужас2

Неприкаянный3

Акванит мёртвых вод.....3

Око Кватуса.....2

Заклинания:

Сладкий сон3

Глубинная мольба2

Том 4 — Глубина.....2

Связь приливов1

Карты поддержки:

Риф пророков3

Абаддон, Поводырь 1

Существа:

Скелет крестьянина.....3

Чёрный кот.....3

Кровожадный скелет.....3

Поводырь мертвецов3

Поглотитель магии3

Стражник Соултрада2

Белая химера2

Гигантский скелет.....2

Неприкаянный3

Скелетный паук2

Заклинания:

Жертва3

Ураган костей3

Том 5 — Смерть2

Жестокое оживление.....3

Карты поддержки:

Костяной доспех3

РУКОВОДСТВО ПО НАЧАЛЬНЫМ НАБОРАМ

В этой памятке мы советы, которые помогут вам быстрее освоиться с каждой из стартовых колод и заполучить победу!

Секхет-Акх

План игры у этой колоды самый простой из всех. Создавая Опрысков Сота, вам нужно захватить критическое преимущество по существам, чтобы противник не смог заблокировать их всех. Сочетание вашего героя и **Змеинного смотрятеля** в поздней игре остановить будет действительно непросто.

Танд, Вожак

Вы сами выбираете, какой стороной героя начать играть. Мы советуем начинать с «человеческой» формы Танда. Ликантропируя и снимая с ваших существ эффекты усиления, вы сможете грамотно манипулировать силой существ и накопить решающее преимущество. Не забывайте, что в поздней игре вы всегда можете попытаться выиграть при помощи **Сосуда безумия**, который сможет нанести противнику летальные повреждения. Не стоит бездумно ликантропировать ваших воров: иногда нужно выждать ход-другой, чтобы убрать существо противника заклинаниями и уже тогда бросить в бой существ. Помните: вы разбойник, а не воин. Ваша тактика — хитрость и коварство, а не грубая сила. При помощи Ошейника вы можете удерживать своего вора от безумной атаки и получить защитника или ликантропировать его ещё раз.

Ферекрат, Плясун

Самая независимая колода. Как и сами существа в ней. Ваша задача — просто пожрать кого хотите из существ

противника, а потом атаковать противника существами, которых он не сможет заблокировать. Грамотно распределив эффекты усиления с Кровавого пира, вы можете совершенно беспрепятственно атаковать вражеского героя. Не забывайте: пока у вас имеется хотя бы одно закрытое чудовище — враг не может атаковать вашего героя. Зачастую это может выиграть вам 1-2 хода, чтобы накопить больше ресурсов и попытаться перевернуть ход игры в свою пользу.

Каноа, Маяк Кватуса

Очень синергичная колода, бросающая вызов вашим навыкам. В идеальной ситуации вы хотите переждать раннюю агрессию при помощи **Акванитов мёртвых вод**, а затем перехватить инициативу при помощи **Стражей рифов** и **Акванитов-стрелков**. Если богиня удачи на вашей стороне, то уже в самые первые ходы вы можете выставить на поле **Атланта** при помощи **Ока Кватуса**.

Абаддон, Поводырь

Колода, которая с удовольствием сражается на истощение, так как обладает возможностью поднять множество существ в бой с кладбища.

Способность вашего героя обязывает закрывать его каждый ход. Чтобы открыть его, вам нужно будет выдавать Инкарнацию существам на вашем кладбище. Чтобы ваши существа инкарнировали открытыми, в начале хода вам нужно будет заявить все ваши сработавшие инкарнации, а уже самой последней — способность Абаддона на закрытие. В таком случае все инкарнирующие существа при входе в игру будут видеть, что Абаддон ещё открыт, и тоже войдут в игру открытыми. Так как способность требует монету для оплаты и существо на кладбище, этот ход вам потребуется спланировать заранее.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Иван Попов

Разработчики игры:

Сергей Раевич, Егор Попов

Автор идеи: Михаил Акулов

Арт-директор: Сергей Дулин

Директор издательского

департамента: Александр Киселев

Дизайн и вёрстка:

Светлана Филиппова,

Анастасия Григорьева

Развитие игры: Семён Пыхтеев

Иллюстрация на коробке:

Екатерина Михайлова

Автор игры выражает отдельную благодарность своему другу и соавтору ККИ «Берсерк» Максиму Истомину.

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.

© 2026 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.



hobbyworld.ru

МАРКЕРЫ РАН И ЭФФЕКТОВ

Фишки ран



Эффект усиления



Эффект яда



Эффект ослабления



Отрицательный эффект



Больше информации
об игре berserk.ru



Версия правил 19.0



Видеоправила