

ПРАВИЛА ИГРЫ

«Берсерк. Герои» — карточная стратегическая игра. Это сражение двух героев, которые возглавляют 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 первым сократит до нуля или ниже количество жизней героя противника.

ТИПЫ КАРТ



В игре «Берсерк. Герои» встречаются несколько типов карт:

Герой — это сам игрок. Герой лежит перед игроком в открытом виде. Игрок проигрывает, когда его герой получает столько ран (или больше), сколько жизней у героя.

Существа встают на защиту своего героя и участвуют в сражениях. Разыгрывая существо, игрок кладёт его на стол в свою игровую зону. Оно остаётся лежать там, пока не уйдёт на кладбище.



Заклинания помогают игроку усилить собственный отряд или ослабить противника. В отличие от существ и карт поддержки, заклинания имеют разовый эффект. После розыгрыша заклинания оно уходит на кладбище.

Карты поддержки бывают нескольких видов. Разыгрывая карту поддержки, игрок кладет ее на стол рядом с картой героя. Карта поддержки остается там, пока не будет уничтожена.

Квесты отслеживают изменения в игровой зоне для получения преимущества.

Важно: В этом наборе нет карт поддержки и карт квестов.

СТИХИИ

В игре «Берсерк. Герои» несколько противоборствующих стихий: степи, горы, лес, болота, тьма. Нейтральные карты не принадлежат ни к одной из стихий. В колоде героя могут лежать только карты одной с ним стихии и нейтральные карты.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок выбирает героя для игры. Каждому герою соответствует колода его стихии. Игроки выкладывают на стол своих героев лицевой стороной вверх. Если вы не на турнире, первым игроком становится тот, кто последним держал в руках топор. Если таковых нет - определите первого игрока случайным образом. Каждый игрок перемешивает свою колоду, кладёт её лицевой стороной вниз и берёт 4 верхние карты. Если игрока не устроили карты в раздаче, он может один раз убрать часть своих карт из раздачи (или все) под низ колоды в любом порядке. Затем игрок берёт столько карт с верха колоды, сколько убрал.

МАРКЕРЫ 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.

ХОД ИГРЫ

Начало хода

- Откройте все карты и маркеры монет/передвиньте жетон монеты на трекере оставшихся монет так что бы он соответствовал максимальному на данный момент.
- Если у вас меньше 10 монет, получите новый маркер монеты (передвиньте жетон монеты на следующее деление на трекере максимума монет, не забудьте отметить это на трекере оставшихся монет).
- Возьмите верхнюю карту из вашей колоды в руку. Если карт в колоде не осталось, не берите. Если вы в третий раз за игру не смогли взять карту по этой причине — вы проигрываете.



Основной этап

Выполняйте любые действия из перечисленных ниже в любом порядке, пока не объявите конец хода.

- Сыграть карту с руки, оплатив её стоимость. Вы можете разыграть любое количество карт пока у вас хватает монет чтобы их оплатить.
- Атаковать карту противника ударом своей карты. Одно существо может атаковать ударом только 1 раз за ход если не сказано иного.
- Использовать особенность своей карты (в том числе героя). Любая особенность используется 1 раз за ход, если не указано иного.

Важно: сыгранная с руки карта существа в текущий ход не может действовать (в том числе атаковать ударом). Исключение составляют карты с особенностью «Рывок» — они могут действовать сразу.

На многих картах в тексте особенностей можно встретить символ. Этот символ означает, что перед использованием особенности карта закрывается — поворачивается на 90 градусов вправо. Также в оплате способностей некоторых карт есть символ. Он означает, что для использования особенности нужно оплатить дополнительную стоимость в монетах.

В свой ход вы можете атаковать любыми вашими картами и/или использовать их особенности. Когда карта действует (т. е. атакует или использует особенности с символом), то она закрывается и в этот ход больше не может атаковать или использовать особенности с символом.

Конец хода

- Передайте ход другому игроку (громко и чётко сообщите об этом).

ВАЖНЫЕ ПРАВИЛА

Атака ударом

Любое существо обладает ударом и может атаковать им героя или существо противника.

- ♦ Если ваше существо атакует **открытое** существо противника, то оба существа наносят друг другу раны, равные значениям их ударов.
- ♦ Если ваше существо атакует героя или **закрытое** существо противника, то ваше существо наносит атакованному раны, равные значению своего удара.

Важно: после того как существо атаковало ударом и выжило, оно закрывается.

Назначение защитника

Если существо противника атакует ударом ваше существо или героя и у вас есть открытое существо, то можете назначить это существо защитником. В этом случае вместо атаки по изначальной цели существо противника будет сражаться с защитником. После сражения, если ваш защитник выжил, он закрывается так же, как и атакующее существо. Каждое существо может выступать защитником только один раз за ход.

Раны

Атакуя и применяя особенности карт, вы наносите герою или существам (персонажам) противника раны. Эти раны накапливаются. Игроки могут вести подсчёт ран любым удобным для них способом (например, с помощью фишек). Если количество ран на существе равно или превышает количество жизней, оно погибает и помещается на кладбище владельца.

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.

Золотое правило

Если текст карты противоречит правилам, приоритет имеет текст карты.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Побеждает игрок, который сократит до нуля или ниже количество жизней героя противника. Также игрок побеждает, если его противник в начале своего хода не может взять карту из своей колоды в третий раз за игру.

ГЛОССАРИЙ

Броня X. Предотвратите первые X ран от ударов и выстрелов каждый ход, наносимые этой карте. Возьмите карту. Возьмите себе в руку верхнюю карту вашей колоды.

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

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

Кладбище. Особая зона, куда попадают карты заклинаний после розыгрыша, а также погибшие существа и уничтоженные карты поддержки. У каждого игрока своё кладбище. Особенности карт не работают на кладбище.

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

Откройте. Поверните закрытую карту на 90 градусов против часовой стрелки: теперь она считается открытой. Открытая карта в свой ход может атаковать и использовать особенности с символом 1.

Персонаж. Герой или существо.

Рывок. Карта с особенностью «Рывок» может атаковать и действовать в тот же ход, в который она была разыграна или взята под контроль.

Уничтожьте. Переместите карту из игры на кладбище владельца.

Эффект усиления. Удар и жизни существа увеличиваются на 1 за каждый Эффект усиления на этом существе.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Иван Попов

Разработчики игры: Сергей Раевич,
Егор Попов

Автор идеи: Михаил Акулов

Арт-директор: Сергей Дулин

Дизайн и вёрстка: Александра Треснева

Директор издательского департамента:

Александр Киселев

Развитие игры: Семён Пыхтеев

Разработчики игры выражают особую благодарность за помощь в работе над набором Артёму Власову, Алексею Яскину, Тимуру Чеботаревскому, Алексею Юмшанову, и Кириллу Мельнику.

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.

© 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Что ещё может пригодиться настоящему герою?

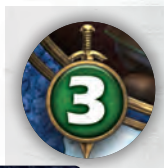
Стартовый набор — колода для начинающего игрока, который хочет основать новую армию. В составе: полная колода одного из героев, правила, фишки, обучающая колода и бустер.

Дуэльный набор — всё необходимое для игры сразу двух игроков. Специальные тематические колоды, подобранные для сражений друг против друга и уникальные Герои, которых нигде больше не найти. Набор также содержит фишки и бустер.

Обучающий набор — облегченная версия игры, сразу для двух игроков. Простые колоды и быстрый темп игры идеально подходят для освоения игры начинающими игроками.

Бустер — дополнительный набор из 15 случайных карт всех стихий, среди которых обязательно есть редкая, а порой и ультраредкая карта.

Дисплей бустеров — набор из 24 бустеров в красивой коробке. Здесь вы наверняка найдёте ультраредкие карты и новых героев!



Больше информации
об игре berserk.ru



Видеоправила



Играть интересно