

ПРАВИЛА ИГРЫ

Тучи тёмные сгущаются над землёй-матушкой, ветры свищут да деревья к земле клонят. На поле бранном рать богатырская супротив кощева войска стоит. И будут биться они три дня и три ночи, пока одно воинство не падёт в сыру землю да во ковыль-траву.

«Берсерк» — стратегическая дуэльная игра, в которой вы управляете отрядом существ, которые сражаются с таким же отрядом существ под управлением вашего противника.

СОСТАВ НАБОРА

Вы держите в руках набор для начинающих, в который входят: два готовых отряда по 9 карт — отряд Богатырей и отряд Супостатов, нейтральная карта «Кот учёный», необходимые для игры маркеры, кубик, основные правила и таблица ударов.

Карты

- Стоимость карты, которая показывает, сколько кристаллов определённого вида требуется, чтобы взять её в отряд. В данном наборе отряды подготовлены заранее и стоимость значения не имеет.
- Название карты.
- Стихия, к которой принадлежит карта:
 - степи;
 - горы;
 - леса;
 - болота;
 - нет стихии (нейтральные).
- Количество жизней карты.
- Количество единиц движения карты.
- Величина слабого-среднего-сильного простого удара.
- Текстовое поле, где перечислены особенности карты.
- Каждый выпуск «Берсерка» обозначен уникальным символом.



Маркеры

- маркеры ран. Кладите их на карты, когда они теряют жизни в ходе боя, и снимайте, когда они излечиваются.
- маркеры яда для обозначения отравления существ.

Шестигранный кубик

Кубик используется в сражениях для определения силы атак.

Таблица ударов

Используется для определения результатов сражений существ.

ПОЛЕ БОЯ

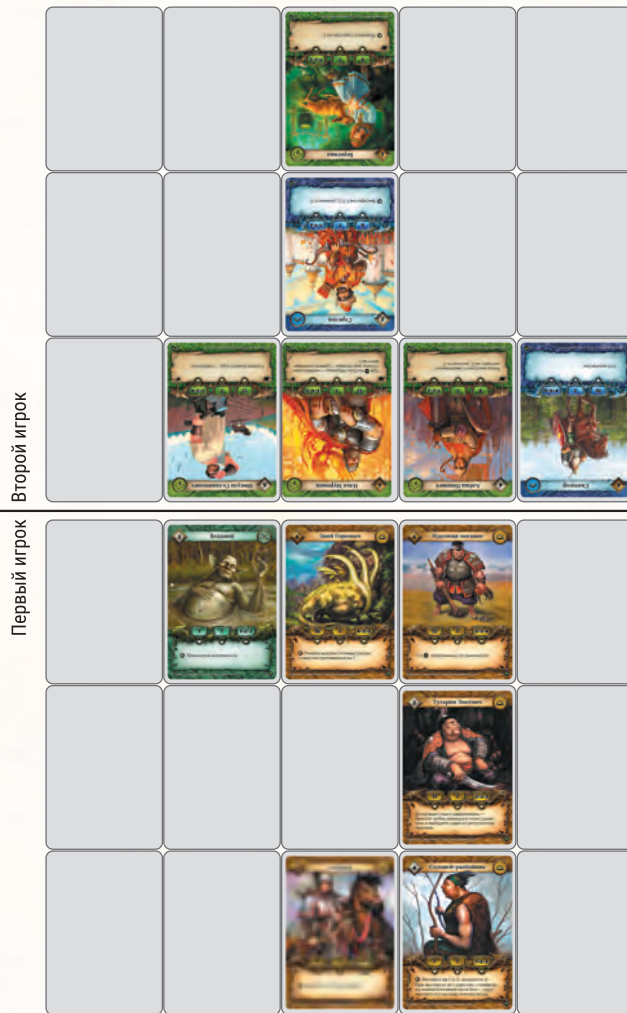
Сражение проходит на поле боя. Оно представляет собой условное пространство из 6 рядов по 5 клеток в каждом. Ближние к вам три ряда — это ваша половина поля боя. Оставшиеся три ряда — половина поля боя противника.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В первой партии мы рекомендуем использовать не все карты, лежащие в наборе. Выберите только указанные ниже карты и расставьте их на поле боя, как показано на рисунке.

Первым становится игрок, играющий за Супостатов. Игрок, выбравший Богатырей, становится Вторым игроком.

Как расставить отряды самостоятельно после того, как вы научитесь играть, описано в конце правил.



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игроки ходят по очереди, начиная с Первого игрока. В свой ход игрок может двигаться и действовать своими картами до тех пор, пока не захочет остановиться или пока не подействует всеми своими картами. Делать это можно в любом порядке: сначала передвинуться некоторыми картами и только потом начать действовать ими или же двигаться и действовать картами по очереди.

Жизни и раны

Каждое существо начинает игру с определённым количеством жизней. Успешные атаки, а также некоторые воздействия накладывают на карты раны.

Карта погибает, когда количество ран на ней становится равной или большей числу жизней. Выберите любое удобное место рядом с полем боя — это будет кладбище, туда отправляются погибшие существа.

Движение

Каждое существо может двигаться по полю боя, соблюдая следующие правила:

- двигаться может только открытая карта (та, которая ещё не подействовала в этот ход);
- при движении на одну клетку тратится одна единица движения, все единицы движения восстанавливаются в начале хода игрока;
- двигаться можно вперёд, назад, вправо или влево, но только на свободную клетку;
- нельзя двигаться по диагонали, проходить через карты или меняться местами с другими картами;
- можно заходить на чужую половину поля боя.



Действие

Каждое открытое существо может совершить одно из действий:

- атаковать простым ударом;
- выступить защитником от простого удара (только в ход противника);
- использовать дальнюю атаку или воздействие за.

После любого совершённого действия карта закрывается (поворачивается горизонтально).

Закрытые карты не могут двигаться, действовать и отражать простой удар. Закрытые карты открываются в начале вашего следующего хода.

Открытая карта

Закрытая карта



Атака простым ударом

Все существа могут нападать простым ударом на других существ. Число ран, которые существо наносит простым ударом, указано как три написанных через дефис числа X-Y-Z, где X — слабый удар, Y — средний удар, и Z — сильный удар.



Простым ударом можно атаковать только стоящую рядом (в том числе по диагонали) карту. Можно нападать на свои карты (однако это выгодно, только если того требует стратегическая ситуация на поле).

Для атаки вы должны сделать заявку: назвать или показать существо, которое атакует, и назвать или показать существо, которое является целью атаки. В зависимости от того, открыто или закрыто атакованное существо, нужно сделать следующее:

Атака по открытому существу

Если атакованное существо открыто, оно имеет шанс отбиться и сражается с атакующим существом. Каждый игрок бросает кубик — сперва атакующий, затем атакованный. Посчитайте разницу выпавших значений и сверьтесь с Таблицей ударов, чтобы определить, наносит ли существо удар (слабый/средний/сильный) или промахивается.

В случае, если существа должны обменяться ударами, игрок с большим результатом броска кубика может подняться на одну строчку выше в Таблице ударов. Обычно это следует сделать, если результат размена ударами игроку невыгоден.

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
Одинаковые значения		
1, 2, 3, 4	слабый	промах
5, 6	промах	слабый

Пример: Добрыня Никитич нападает на Водяного. Атакующий игрок выбросил на кубике 4, а защищающийся — 1. Разница составляет 3 в пользу нападающего. Согласно таблице, Добрыня Никитич наносит Водяному средний на 3, а Водяной промахивается.

Атака по закрытому существу

Если атакованное существо закрыто — оно не может отбиться и не сражается (не бросает кубик). Кубик бросает только нападающий и в зависимости от результата наносит цели простой удар:

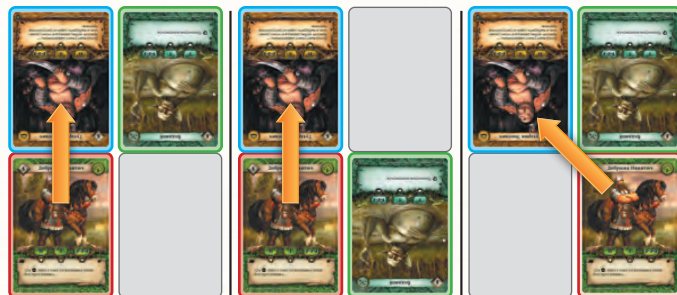


Назначение защитника

После того как игрок заявил атаку простым ударом и выбрал цель атаки, противник может назначить атакованному существу защитника, который отразит удар вместо него. Назначение защитника особенно важно, когда нападают на закрытые карты, которые не могут отражать простой удар.

Защитником может стать любое открытое существо, стоящее одновременно рядом с атакующим и атакованным. В случае назначения защитника атака перенаправляется в него, и защитник сражается с атакующим как открытая карта.


Назначение защитника — это действие, поэтому существо, которое выступило защитником, обязано после сражения закрыться вместе с атакующим. Защитники назначаются только во время хода противника и только от атаки простым ударом. Ниже показаны примеры, когда существо может быть назначено защитником.



На рисунке существо, стоящее в красной клетке, атакует существо, стоящее в голубой клетке. Существо, стоящее в зелёной клетке, может стать защитником атакованному.

Дальние атаки

Некоторые существа могут атаковать не только вблизи, но и на расстоянии.

В тексте таких карт обычно есть значок , после которого указан тип дальней атаки — *выстрел*, *метание* или *разряд*, а затем указано число ран, которое наносит дальняя атака, и её дальность. В рамках обучающего набора дальние атаки отличаются друг от друга только стилистически, однако некоторые карты могут быть защищены от одного из вида дальних атак. Лучники обладают *выстрелом*, Евпатий Коловрат, бросающий бревно, — *метанием*, а кудесники совершают волшебные *разряды*.

Как и для простого удара, при дальней атаке нужно указать её цель.


От дальней атаки нельзя отбиться, даже если её цель открыта.

От неё нельзя назначить защитника.

У дальней атаки тоже есть величина — *слабая-средняя-сильная*. Число ран, которые наносит дальняя атака, определяется броском кубика:



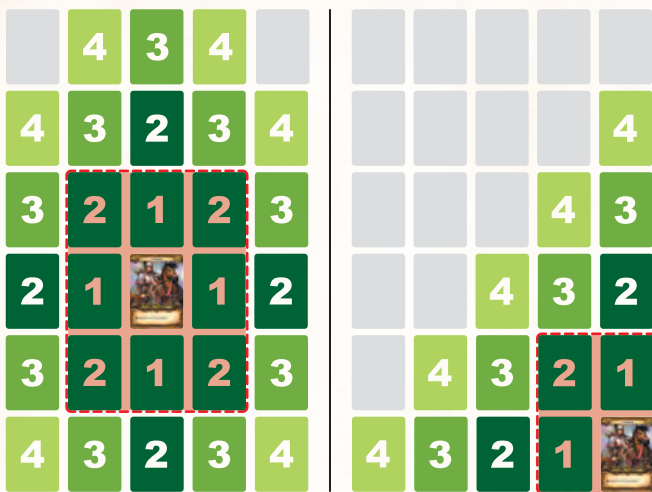
Если указано только одно число, то это означает, что дальняя атака наносит фиксированное число ран и кубик для определения её величины можно не кидать.

В некоторых случаях карта может выполнить дальнюю атаку при определённых условиях, а не только за , в этом случае такую атаку можно использовать, даже если эта карта закрыта.

Дальние атаки наносятся только на расстоянии, их нельзя наносить по стоящей рядом карте (в том числе рядом по диагонали).

Дальность — это кратчайшее расстояние в клетках по горизонтали и по вертикали (но не диагонали) от атакующего до цели. Если существо стоит в пределах этой дальности — его можно выбрать целью.


Расчёт дальности



На рисунке указана дальность до разных клеток от карты «Челубей».

Поскольку его *выстрел* имеет дальность 4, он может нападать им на всех существ, стоящих на клетках с зелёной заливкой, за исключением квадрата вокруг него — использовать дальнюю атаку по стоящей рядом карте нельзя. Однако он может нападать на такую карту простым ударом либо перед выстрелом отойти от неё.

Воздействия

Воздействия не являются атакой. Они также указаны в тексте карт после значка  или срабатывают при определённых условиях. В отличие от дальних атак, воздействия можно использовать по стоящим рядом картам.

Их дальность применения зависит от конкретной карты — например, это может быть вообще любая карта на поле боя или только стоящая рядом. Не все воздействия наносят раны — например, они могут излечивать их или накладывать отравление. Если тип особенности не указан в тексте явно — это *воздействие*.

Конец хода 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.

Не обязательно действовать всеми картами, можно оставить некоторые из них открытыми, чтобы они могли стать защитниками в ход противника. Удары по закрытым картам всегда успешны, а открытые существа имеют шанс отбиться. Решение, кем атаковать, а кого оставить для защиты — один из важнейших тактических моментов в игре.

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

Игрок, чьи существа одолели всех существ противника, побеждает!

Следующая партия

После того как вы сыграете первую партию, мы рекомендуем повысить сложность игры и сыграть полными отрядами, расставив карты следующим образом:

Первым становится игрок, играющий за Супостатов:



Что дальше

После того как вы освоитесь в «Берсерке», можно начинать играть самостоятельно с учётом полных игровых правил.

Формирование отрядов

Если карты перемешались после партии, их можно отсортировать следующим образом: игрок за Богатырей берёт в отряд все карты горной 🏔️ и лесной 🌲 стихии, игрок за Супостатов берёт в отряд все карты степной 🐾 и болотной 🌿 стихии.

Определение очередности хода

Игроки определяют очередность хода броском кубика. Тот, у кого выпало большее значение, выбирает, будет ли он ходить первым или вторым.

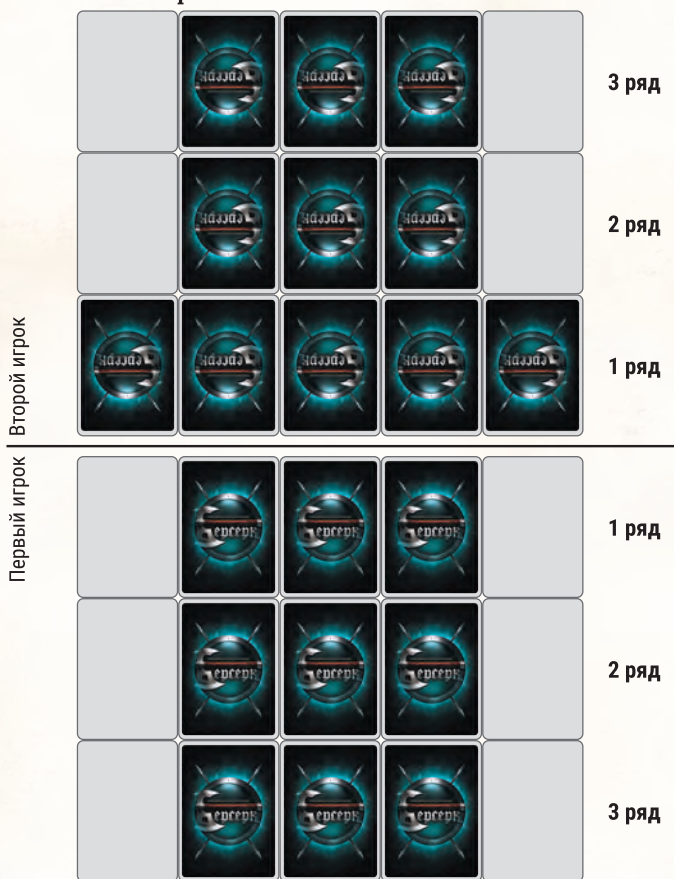
Особое правило

Второй игрок добавляет в свой отряд нейтральную карту «Кот учёный» — это особое правило действует только в наборе для начинающих и призвано сбалансировать силу отрядов игроков.

В обычных партиях в «Берсерк» игроки сами формируют свои отряды, набирая в отряд существ за золотые 💛 и серебряные 💜 кристаллы.



Расстановка карт на поле боя



Отряды игроков располагаются друг напротив друга — каждый на своей половине поля боя. Карты выкладываются на поле боя скрытыми (рубашкой вверх).

Для первоначальной расстановки карт Первый игрок может использовать только центральную зону своей половины поля боя размером 3×3 клетки (см. рисунок ниже).

Второй игрок при расстановке может использовать все пять клеток своего первого ряда. Это сделано для того, чтобы существа Первого игрока не могли сразу же обойти карты Второго игрока с флангов.

При самостоятельной расстановке отряда ориентируйтесь на два простых правила:

Существо с высокими показателями простого удара ⚔️ и большим количеством жизней 🛡️ лучше ставить вперёд, чтобы они могли нападать на соседние карты в ближнем бою.

Существо, обладающих дальней атакой или воздействием, лучше ставить в свой второй или третий ряд, чтобы существам противника было сложнее до них добраться.

Вскрытие карт и начало боя

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 конца первого хода противника. Если скрытая карта становится целью атаки или воздействия (и ей не назначен защитник), вскройте её.

ГЛОССАРИЙ

Выстрел: дальняя атака, от выстрела нельзя назначить защитника.

Выступить защитником: означает, что карта должна быть назначена защитником другому вашему существу от простого удара существа противника, чтобы сработал эффект.

Излечение на X: снимите X ран с существа.

Метание: дальняя атака, от метания нельзя назначить защитника.

Отравление на X: в начале своего хода — отравленное существо ранится на X. Отравленное существо нельзя отравить ещё раз.

Простой удар ⚔️: ближняя атака, ваше существо может атаковать только стоящую рядом (в том числе по диагонали) карту. От этой атаки можно назначить защитника.

Разряд: дальняя атака, от разряда нельзя назначить защитника.

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

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

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

+X к атаке: карта получает +X к величине своей атаки.

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

Если понравилась ИГРА



В «Берсерке» ещё много интересного: другие тематические наборы, турниры, фестивали и конкурсы.

Присоединяйтесь!

Создатели игры

Авторы игры: Иван Попов, Максим Истомина

Разработчик: Егор Попов

Дизайн и верстка: Сергей Дулин, Светлана Филиппова,

Евгений Сарнецкий (OWL Agency)

Директор издательского департамента:

Александр Киселев



Видеоправила
игры



Игру тестировали: Владислав Гордеев, Артём Преображенский, Владислав Якубовский, Николай Грибановский, Владислав Шаймурзин, Егор Сидоркин, Дмитрий Парыгин.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

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

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

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

Полную версию правил можно найти на berserk.ru