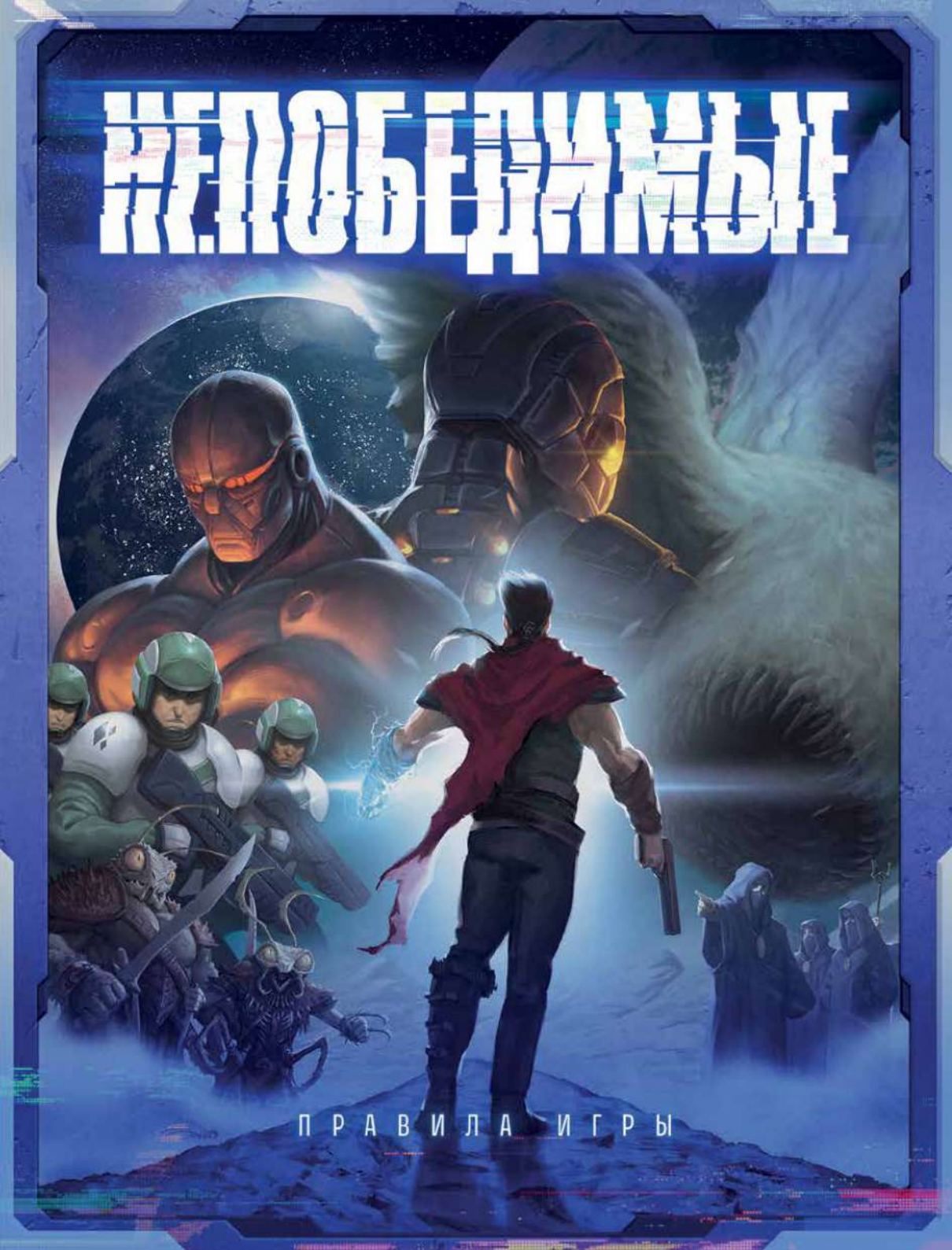
НЕПОБЕДИМЫЕ



ПРАВИЛА ИГРЫ

12+ 1–2 45–75'

ОБ ИГРЕ

Переулки города-планеты Цереры II пропитаны страхом, а смерть здесь — обычное дело. Густые леса Вирепоса кишат чудовищами: один неверный шаг — и вы рискуете оказаться в их брюхе. Суровые пустоши Митры таят в себе настоящие сокровища, но, чтобы их отыскать, придётся покопаться в мусоре...

Вы выросли посреди этого хаоса, и волей судьбы в вас пробудилась сила. Теперь, когда над звёздной системой нависла опасность, грозящая концом света, именно вам предстоит встать на защиту трёх планет. Соберите союзников, отточите навыки и станьте ***непобедимыми****.*

СОСТАВ ИГРЫ


4 карты-портрета


12 начальных карт персонажей


14 общих начальных карт


26 начальных карт врагов


39 карт врагов


100 карт основ


36 карт улучшений


46 карт боссов


2 планшета игроков


3 планшета боссов


16 жетонов кредитов


30 жетонов урона


2 маркера брони и 2 маркера здоровья


1 маркер угрозы


12 фишек действий


4 фишки уровней


121 протектор


20 разделителей


1 памятка



1 книга истории

СОСТАВНЫЕ КАРТЫ

В этой игре используются составные карты. Каждая из них представляет из себя протектор, в который вложена карта основы и карта врага рубашка к рубашке так, чтобы получилась двухсторонняя карта.

Перед игрой вложите карты в протекторы, руководствуясь таблицей ниже. На рубашках начальных основ (26) указано, с каким врагом они должны быть совмещены. Оставшиеся враги (39) вкладываются в протекторы по одному: основы вы будете добавлять к ним в процессе игры, создавая свои уникальные комбинации. Карты боссов (46) и карты-портреты (4) также вкладываются в протекторы по одной: к ним не будут добавляться ещё карты. Без протекторов останутся все другие основы (100) и улучшения (36).

ВИД	ЛИЦО	ОБОРОТ	КОЛ-ВО
Общие начальные карты	*Удар*	*Цереринский вор*	12
	Сбережения	*Виреносианская лань*	2
Начальные карты персонажей	[Карта Персонажа А]	*Мечница тёмных переулков*	4
	[Карта Персонажа Б]	*Споровик*	4
	[Карта Персонажа В]	*Байкерша-мусорщица*	4
Карты врагов	–	Враги с Цереры II (ЦII)	13
	–	Враги с Виреноса (В)	13
	–	Враги с Митры (М)	13
Карты боссов	–	Приспешники Предвестника	10
	–	Приспешники триумвирата	10
	–	Карты	3
	–	Карты	23
Карты-портреты	–	Карты-портреты	4

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



А. **Подготовка рынка**

1. **Основы.** Разделите 100 карт основ без протекторов на 6 колод по их уровню (указан в правых нижних углах карт). Перемешайте каждую колоду по отдельности и выложите их лицом вверх в ряд слева направо в порядке возрастания уровня.
2. **Улучшения.** Перемешайте 36 карт улучшений без протекторов и положите полученную колоду лицом вниз. Откройте из неё 6 карт и выложите их в ряд.

   Примечание. *Карты улучшений имеют разные вырезы (сверху или снизу), но все они замешиваются в одну колоду.*
3. **Жетоны.** Сложите жетоны кредитов и урона в запас рядом с рынком.

Б. **Подготовка игрока**

1. **Планшет и маркеры.** Положите перед собой планшет игрока. Поместите маркер здоровья на значение 10 шкалы здоровья, а маркер брони — на значение 0 шкалы брони.
2. **Персонаж.** Выберите себе персонажа и поместите его карту-портрет в ячейку планшета.
3. **Личная колода.** Соберите свою колоду из 10 составных карт (основой и врагом в одном протекторе), перемешайте её и поместите в ячейку планшета стороной с врагами вверх. В колоде каждого персонажа должно быть 7 общих карт:
   - 6 × **Атака / Церерианский вор;**
   - 1 × **Сбережения / Виреносианская лань.**

   И 3 уникальные карты — они указаны на обратной стороне вашей карты-портрета:
   - 1 × **[Карта персонажа А] / Мечница тёмных переулков;**
   - 1 × **[Карта персонажа Б] / Споровик;**
   - 1 × **[Карта персонажа В] / Байкерша-мусорщица.**
4. **Карты в руке.** Возьмите из своей колоды 3 карты. Держите их в руке так, чтобы видеть сторону с основой (стороной с врагом от себя).
5. **Поле боя.** Выложите из своей колоды 3 карты рядом с планшетом сторонами с врагами вверх.

   Примечание. *Если на поле боя (или на верху колоды) оказался враг с «Натиском» (стр. 19), выложите на поле боя ещё одного врага (или его самого).*
6. **Кредиты.** Возьмите из запаса 3 кредита и положите их в ячейку планшета.
7. **Фишки действий.** Возьмите 6 фишек действий одного цвета и положите рядом с планшетом.
8. **Фишки уровня.** Возьмите 2 фишки уровня одного цвета, вложите их друг в друга и разместите над колодой основ уровня 1.



В. **Подготовка босса**

1. **Планшет босса.** Выберите босса для этой партии, возьмите его планшет и проведите подготовку, как указано на его обратной стороне. В результате будут сформированы:
   а. **Колода босса.**
   б. **Колода врагов.**

   Примечание. *Боссом первой партии рекомендуется выбрать Предвестника.*
2. **Маркер угрозы.** Поместите маркер угрозы на значение 0 шкалы угрозы на планшете босса.
3. **Уровень сложности.** Выберите сложность игры: ОБЫЧНАЯ, ТЯЖЁЛАЯ или ЭКСПЕРТНАЯ. От этого будет зависеть скорость продвижения маркера угрозы.

СТРУКТУРА КАРТ

Основы (126)



Основы – лицевые стороны составных карт. Это ваши способности, ресурсы и союзники.

Составная карта состоит из **основы** и **врага**, вложенных в один протектор. Кроме того, между ними может быть вложено до 2 **улучшений**. Также в игре есть карты **боссов** – они вкладываются по одной в протектор, не комбинируясь с другими картами.

1. **Стоимость.** Количество фишек действий, которое нужно потратить, чтобы разыграть карту.
2. **Фракция.** Сама по себе не влияет на игру, но на неё могут ссылаться эффекты.
3. **Тип.** Основы бывают 2 типов: методы и союзники. Разыгранные методы сбрасываются в конце хода, а союзники остаются в игре.
4. **Эффекты.** Применяются при розыгрыше метода или активации союзника. Продублированы в краткой форме на обороте карты.
5. **Уровень.** Определяется тем, из какой из 6 колод была получена эта основа. Начальные основы имеют уровень 0.

Враги (65)



Враги – обратные стороны составных карт. Это чудовища и злодеи, с которыми вы столкнётесь на поле боя.

1. **Тип и планета.** Сами по себе не влияют на игру, но на них могут ссылаться эффекты.
2. **Атака.** Количество урона, наносимое врагом каждый ход.
3. **Защита.** Сумма защиты врага и его атаки является его здоровьем – количеством урона, которое нужно нанести ему для победы над ним.
4. **Награда.** Даётся за победу над врагом.
5. **Способность.** Особый эффект врага.

Улучшения (36)



1. **Стоимость.** Количество кредитов, которое нужно потратить, чтобы купить улучшение.
2. **Модификаторы основы.** Эффекты, применяющиеся вместе с эффектами основы.
3. **Модификаторы врага.** Дополнительные характеристики и способности, которые получает враг (продублированы на обороте).
4. **Требование по типу.** Тип основы, к которой можно добавить это улучшение.
5. **Скидка.** Уменьшение стоимости покупки при добавлении к карте указанной фракции.

Улучшения вкладываются между основой и врагом. Это различные модификации и инструменты.

Символы фракций



Совет **Мусорщики** **Сребroглавые** **Виряне**

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы должны победить босса, угрожающего вашей звёздной системе. Каждый босс действует по-разному, а условия победы над ним указаны на его планшете. Большинству боссов нужно наносить ультраурон – особый тип урона, который можно найти лишь на определённых картах. Игра завершается в одном из трёх случаев:

- Вы **побеждаете**, если победили босса.
- Вы **проигрываете**, если ваше здоровье снизилось до 0.
- Вы **проигрываете**, если маркер угрозы достиг .

ХОД ИГРЫ

Каждый ход состоит из 5 последовательных фаз:

А. **Восстановление**
Б. **Выбор**
В. **Действия**
Г. **Противодействия**
Д. **Ликвидация**

После завершения последней фазы начинается новый ход. Продолжайте совершать ходы, пока не победите или не проиграете.

А. Фаза восстановления

1. Получите 3 фишки действий – положите их на свой планшет.
2. Восстановите своих истощённых союзников, находящихся в игре, – разверните их карты.
3. Примените все эффекты, срабатывающие в фазу восстановления (если такие есть).

Б. Фаза выбора

Получите **новую карту**:

1. Возьмите 3 верхние карты из колоды основ, над которой лежит ваша малая фишка уровня.
2. Из этих карт выберите 1, а оставшиеся 2 положите под низ той же колоды в любом порядке.
3. Возьмите верхнюю карту колоды врагов, и, не смотря на сторону с врагом, вложите выбранную основу в её протектор.

   Примечание. *Если вы получаете карту из колоды основ благодаря какому-либо эффекту, точно так же добавляйте к ней врага. Если колода врагов закончится, возьмите из коробки врагов с оставшейся планеты и сформируйте из них новую колоду.*
4. Заберите получившуюся составную карту в руку, держа её стороной с основой к себе.
5. Верните свою малую фишку уровня на большую фишку уровня (если она ещё не находится там).

   Примечание. *С помощью тренировки можно временно продвигать малую фишку дальше большой, чтобы получать карты более высокого уровня.*

В. Фаза действий

Вы можете **разыгрывать карты**, **активировать союзников** и **покупать улучшения**. Выполняйте эти действия в любом порядке и сколько угодно раз (действия можно повторять). Эта фаза заканчивается, когда вы больше не можете или не хотите выполнять действия.

Всегда полностью заканчивайте выполнение одного действия, прежде чем приступать к следующему.

Повторение эффектов

Некоторые эффекты позволяют повторять применение эффекта карты. Но если вы применили эффект одной и той же карты в 4-й раз за ход, уничтожьте эту карту — уберите её в коробку.

Розыгрыш карт

Чтобы разыграть карту из своей руки, потратьте фишки действий (уберите их со своего планшета) в количестве равном стоимости карты. Затем выложите её перед собой основой вверх, после чего можете применить её эффекты, в том числе эффекты её улучшений.

Эффекты карты (включая эффекты улучшений) можно применять в любом порядке. Отдельными эффектами считаются: каждое предложение текста карты и каждый символ эффекта (стр. 16), не входящий в какое-либо предложение. Эффекты, которые вы не можете или не хотите применять, пропускаются.

Разыгранные и ещё не сброшенные карты, лежащие перед вами, считаются находящимися в игре.

Методы



При розыгрыше метода сразу применяется его эффект, после чего он остаётся в игре до фазы ликвидации, а затем сбрасывается.

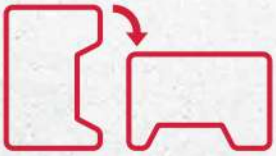
Союзники



Союзники имеют эффекты, которые можно применять каждый ход. Разыгранные союзники остаются в игре до тех пор, пока вы не повысите уровень, после чего сбрасываются.

Активация союзников

На картах союзников есть эффекты, начинающиеся с символа . Они не применяются при розыгрыше карты. Для их применения требуется активировать союзника. Активировать можно только своих союзников в игре, которые ещё не истощены.



Чтобы активировать союзника, истощите его – поверните его карту набок, а затем можете применить эффекты, указанные после символа (и эффекты улучшений, срабатывающие при активации). Если у союзника несколько символов , вы должны выбрать эффекты, какого одного из них вы примените при этой активации.

Эффекты активации (включая эффекты улучшений) можно применять в любом порядке. Эффекты, которые вы не можете или не хотите применять, пропускаются.

Истощённые союзники не могут быть активированы снова, пока не будут восстановлены (развёрнуты обратно) каким-либо эффектом или в фазе восстановления.

Покупка улучшений

Чтобы купить улучшение с рынка, потратьте кредиты (верните их в запас со своего планшета) в количестве, равном стоимости улучшения. Затем добавьте его к своей карте в игре или в руке. Для этого вложите улучшение в протектор между основой и врагом. Стоимость некоторых улучшений уменьшается, если вы добавляете их к основам определённой фракции.

Основа, к которой добавляется улучшение, должна иметь тип, указанный в требовании улучшения (союзник или метод). Если в требовании указаны оба типа, такое улучшение можно добавлять к любой основе.

Эффект улучшения будет виден в вырезе карты основы в одном из двух мест: верхнем или нижнем. Карте нельзя добавлять улучшение с эффектом в том же месте, в котором у неё уже есть улучшение. Таким образом, у каждой карты может быть только 2 улучшения – верхнее и нижнее.

Купив улучшение, восполните рынок: откройте и выложите на освободившееся место новую карту улучшения из колоды.

Примечание. *Некоторые эффекты позволяют бесплатно получить улучшение. Это происходит по тем же правилам, что и покупка, но без траты кредитов.*

Урон и победа над врагами

Если эффект карты позволяет нанести урон, можете нанести его любому активному врагу или врагу на подходе – положите на его карту соответствующее количество жетонов урона. Если количество жетонов урона у врага станет равно его здоровью или превысит его – этот враг побеждён. Здоровье врага равно сумме его атаки и защиты (и может быть увеличено улучшениями).

Победив врага, заберите его карту в руку, перевернув её стороной с основой к себе. **Победа над врагами – основной способ получать карты в руку.**

На картах некоторых врагов (и их улучшениях) указана награда за победу над ними. Победив врага, можете применить эффект его награды сразу после того, как забрали его карту в руку.

Г. Фаза противодействий

Получите урон от активных врагов.

Активными считаются враги, лежащие на поле боя перед вами. Враг на подходе (на верху колоды) не является активным. Каждый активный враг наносит вам урон, равный своей атаке (она может быть увеличена улучшениями). Жетоны урона у врага не влияют на его атаку.

За каждую полученную единицу урона потеряйте по 1 броне. Если ваша броня равна 0 и ещё остался нанесённый вам урон, за каждую оставшуюся его единицу потеряйте по 1 здоровью.

Враг на подходе

Карта врага на верху вашей колоды является врагом на подходе. Ему можно наносить урон и его можно победить так же, как и других врагов. Но он не считается активным и не нанесёт вам урон в следующей фазе.

События

События – обязательные игровые эффекты, которые автоматически выполняются при каких-либо условиях. Например: победа над врагом, повышение уровня, активация способности врага. События должны выполняться немедленно, даже если они произошли посреди другого действия (например, во время применения эффекта карты). В этом случае, закончив выполнять событие, продолжите применять прерванный эффект с того места, где остановились.

Примечание. *Когда меняется ваша броня или здоровье, двигайте маркер по соответствующей шкале.*

Если ваше здоровье опускается до 0 – вы немедленно проигрываете!

Д. Фаза ликвидации

1. Сбросьте все методы в игре (в свой личный сброс).
2. Уберите со своего планшета оставшиеся фишки действий – они не переносятся на следующий ход.
3. Снизьте вашу броню до 0.
4. Выкладывайте на поле боя новых врагов с верха своей колоды, пока не будут активны 3 врага без «Натиска» (стр. 19) и у врага на подходе также не будет «Натиска».

   Примечание. *Если в колоде закончились карты, а вы должны выложить ещё врагов, немедленно повысьте уровень (стр. 13) и продолжите выкладывать врагов из восполненной колоды.*
5. Продвиньте маркер угрозы на планшете босса на 1 деление вперёд.

Если маркер угрозы достиг деления с ☠ – вы немедленно проигрываете!

Пропуск делений

В зависимости от выбранной перед игрой сложности, продвигая маркер угрозы, пропускайте все деления с рамкой определённого цвета (их эффекты не применяются, а маркер продвигается на следующее деление).

- ОБЫЧНАЯ: пропускайте деления с зелёной рамкой.
- ТЯЖЁЛАЯ: пропускайте деления с жёлтой рамкой.
- ЭКСПЕРТНАЯ: пропускайте деления с красной рамкой.



Эффекты шкалы угрозы

Когда маркер угрозы достигает деления с эффектом, можете применить его.

: Можете потратить 1 кредит, чтобы уничтожить (убрать в коробку) 1 свою карту в игре, в руке или в сбросе.

: Положите любое количество улучшений с рынка под низ колоды улучшений и откройте на их места новые с верха колоды.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

Повышение уровня — событие, которое происходит в одном из двух случаев:

В фазу действий

Повысьте уровень, если в вашей колоде закончились карты и на поле боя не осталось активных врагов. Если это произошло во время выполнения других эффектов, прервите их, повысьте уровень, а затем продолжите их выполнять (даже если карта с этими эффектами покинет игру в процессе повышения уровня).

В фазу ликвидации

Повысьте уровень, если вы должны выложить нового врага на поле боя, а в вашей колоде закончились карты. После этого продолжите выкладывать врагов из восполненной колоды.

Чтобы повысить уровень:

1. Продвиньте каждую из своих фишек уровня — малую и большую — на 1 колоду вправо (они могут находиться над разными колодами).

   Примечание. *Если фишка уровня уже находится над самой правой колодой, она остаётся на месте, но все остальные шаги выполняются — это всё ещё считается повышением уровня.*
2. Сбросьте все свои карты методов и союзников из игры.
3. Если у вас больше 3 карт в руке, сбросьте столько из них, чтобы их осталось 3.
4. По желанию можете уничтожить (убрать в коробку) 1 карту у себя в руке или в своём сбросе.
5. Примените эффекты, указанные на планшете босса, срабатывающие при повышении уровня (если такие есть).
6. Перемешайте свой сброс, переверните получившуюся стопку стороной с врагами вверх и поместите её в ячейку своего планшета — это ваша новая колода.

   Примечание. *Вы можете смотреть на стороны карт с врагами только у карты на верху вашей колоды и у врагов на поле боя. Вы не должны видеть врагов на картах в вашей руке, в игре и в сбросе.*

ИГРА ВДВОЁМ

При игре вдвоём каждый игрок будет управлять своим персонажем, но вы будете действовать сообща, чтобы победить босса. Планируйте ходы вместе, договаривайтесь, какие карты получать и как распределять урон между врагами. Все правила, для которых не указано изменений далее, остаются такими же, как и в одиночной игре.

Подготовка к игре

Подготовка рынка и босса остаются без изменений, а подготовку игрока каждый участник выполняет отдельно для себя.



Цель игры

Как и в одиночном режиме, вы должны победить босса, но его здоровье будет удвоено. Если здоровье хотя бы одного из игроков снижается до 0, вы проигрываете.

Ход игры

А. **Фаза восстановления.** Игроки проводят её одновременно.

Б. **Фаза выбора**. Игроки проводят её одновременно. Если они должны взять карты из одной колоды, они сообща решают, кто сделает это первым.

В. **Фаза действий.** Игроки выполняют действия по одному в любой последовательности.
Примечание. *Может быть удобным чередовать действия между игроками, но это не обязательно.*

Г. **Фаза противодействий**. Игроки проводят её одновременно. Каждый игрок получает урон только от угроз на своём поле боя.

Д. **Фаза ликвидации.** Игроки проводят её одновременно. Продвигайте маркер угрозы только на 1 деление вперёд. Эффекты шкалы угрозы применяются каждым игроком по отдельности. Эффекты применяются игроками совместно один раз.

Особые правила

- Игроки могут наносить урон врагам друг друга и применять к ним другие эффекты, действующие на врагов. Это распространяется как на активных врагов, так и на врагов на подходе.
- Карту побеждённого врага забирает тот игрок, на чьём поле боя (или на верху чьей колоды) она была (даже если победил его другой игрок).
- Награду за победу над врагом получает победивший его игрок — тот, кто последним нанёс урон врагу, после чего тот был побеждён.
- Способность врага «Блок» действует только на поле боя (и верх колоды), где находится этот враг.

  Пример. *У 1-го игрока нет врагов с «Блоком», а на поле боя 2-го игрока — есть один. Любой игрок может наносить урон любому врагу на поле боя или на верху колоды 1-го игрока и только врагу с «Блоком» на поле боя 2-го игрока.*
- Все другие эффекты, влияющие на игроков, их ресурсы и карты (или зависящие от них), каждый участник может применять только к себе, как он делал бы это в одиночной игре.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Победив в игре, по желанию можете подсчитать набранные вами очки, чтобы сравнить свои успехи с друзьями или собственными прошлыми партиями.

Выполнив условие победы, можете продолжать играть до конца текущего хода, чтобы попытаться набрать больше очков (но вы не можете начинать новый ход). Затем просуммируйте свои очки:

- **Победа!** 100 очков за победу на обычной сложности, 200 — на тяжёлой, 300 — на экспертной.
- **Быстрота.** По 10 очков за каждое деление, которое осталось пройти маркеру угрозы до деления с ☠ (не считая его самого).
- **Осторожность.** По 1 очку за каждую единицу здоровья у вас.
- **Запасливость.** 10 очков, если у вас осталось хотя бы 15 кредитов.
- **Трансгуманизм.** 10 очков, если каждая ваша карта, кроме карт босса и начальных, имеет хотя бы по 1 улучшению.
- **Возглавление коалиции.** 10 очков, если у вас есть хотя бы по 2 карты каждой из 4 фракций.
- **Пробуждение силы.** По 10 очков за каждую карту, которую вам пришлось уничтожить в этой партии, потому что вы применили её эффект 4 раза за ход.
- **Непобедимые.** 50 очков, если во время вашего последнего хода, после того как вы выполнили условие победы, вы повысили уровень хотя бы 2 раза.

СИМВОЛЫ ЭФФЕКТОВ

Эффекты основ



Нанесите X урона

Можете нанести его любому активному врагу или врагу на подходе. Урон от одного такого символа должен быть нанесён одному врагу – его нельзя разделять.

Пример. *На «Пяти метрах вглубь» есть 2 символа:* 3 *и* 2*. Разыграв этот метод, можете нанести 3 урона одному врагу и 2 – другому, либо 5 урона одному врагу.*



Получите X кредитов

Возьмите их из запаса и поместите в ячейку своего планшета. Количество кредитов в запасе не ограничено – если они закончатся, замените их подручными предметами.



Получите X фишек действий

Положите их на свой планшет. У вас не может быть больше 6 фишек действий.

Также этот символ используется в некоторых эффектах в качестве ссылки на стоимость основы. Понятие «базовая стоимость» в эффектах означает стоимость, напечатанную на самой карте, без каких-либо модификаторов.



Получите X здоровья

Передвиньте свой маркер здоровья на нужное количество делений вверх по шкале. У вас не может быть больше 10 здоровья.

Также этот символ используется в некоторых эффектах в качестве ссылки на ваше текущее здоровье или – с указанием «потеряйте» – в эффектах снижения здоровья (это не считается уроном и броня не защищает от этого).



Получите X брони

Передвиньте свой маркер брони на нужное количество делений вверх по шкале. У вас не может быть больше 10 брони.

Также этот символ используется в некоторых эффектах в качестве ссылки на вашу текущую броню или – с указанием «потеряйте» – в эффектах снижения брони.



Проведите тренировку

Продвиньте свою малую фишку уровня на 1 колоду вправо. Фишка уровня не может быть продвинута дальше 6-й колоды.



Уничтожьте 1 карту

Выберите 1 свою карту в игре, в руке или в сбросе. Уберите её в коробку – она больше не участвует в этой партии.

УРОВЕНЬ X+

Если уровень X или выше...

Эффект, указанный после этого символа, применяется, только если ваша большая фишка уровня находится над колодой с картами указанного уровня или правее.

Эффекты врагов и боссов



Атака

Количество урона, которое нанесёт вам враг в фазу противодействий, если будет активен. Может быть увеличена улучшениями .

Пример. *У «Беглого стрелка» 2 единицы атаки. К нему добавлено улучшение «Лазпистолет», которое даёт ему ещё 1 единицу атаки. В фазу противодействий он нанесёт вам 3 урона. Его эффект «Награда: » не увеличивает его атаку – это урон, который вы сможете нанести другому врагу, победив «Беглого стрелка».*



Защита

В сумме с атакой является здоровьем врага – количеством урона, которое нужно нанести ему для победы над ним. Может быть увеличена улучшениями .

Пример. *У «Вирянина-реваншиста» 2 атаки и 1 защита. Чтобы победить его, нужно нанести ему 3 урона.*



Уровень угрозы

Используется вместо числа на символах. Его значение равно числу на делении шкалы угрозы, где находится маркер.

Пример. *Маркер угрозы находится на делении с числом 2. У «Цереринского вора» два символа атаки – со значением 1 и со значением . Его атака равна 3.*



Нанесите X ультраурона

Особый вид урона, который нужно наносить некоторым боссам для победы над ними. Встречается на картах босса и подробнее описан на планшете босса.



Потратьте 1 кредит, чтобы уничтожить 1 карту

Когда маркер угрозы достигает деления с этим эффектом, можете потратить 1 кредит, чтобы выбрать 1 свою карту в игре, в руке или в сбросе и убрать её в коробку.



Обновите рынок

Когда маркер угрозы достигает деления с этим эффектом, можете положить любое количество улучшений с рынка под низ колоды улучшений и открыть на их места новые с верха колоды.



Пропуск на обычной сложности

При игре на обычной сложности, продвигая маркер угрозы, пропускайте такие деления.



Пропуск на тяжёлой сложности

При игре на тяжёлой сложности, продвигая маркер угрозы, пропускайте такие деления.



Пропуск на экспертной сложности

При игре на экспертной сложности, продвигая маркер угрозы, пропускайте такие деления.



Смертельная угроза

Если маркер угрозы достигает этого деления, вы немедленно проигрываете!

ФРАКЦИОННЫЕ СПОСОБНОСТИ

Некоторые эффекты карт начинаются с ключевых слов, выделенных жирным. Это фракционные способности – их эффект зависит от количества карт определённых фракций у вас в игре и в руке.

Сделка X	Можете потратить X кредитов, чтобы применить эффект этой способности. Эта стоимость снижается на 1 кредит за каждую вашу карту в игре и в руке той же фракции, что и карта со «Сделкой» (включая её саму). Стоимость не может стать меньше 0. ***Пример.*** *Вы разыгрываете «Вольных стрелков» со способностью «Сделка 4» с эффектом, наносящим урон. У вас есть ещё 2 карты Мусорщиков в руке. Вы можете применить эффект этой «Сделки», потратив 1 кредит (стоимость снижена на 1 за самих «Вольных стрелков» и ещё на 2 за две другие карты Мусорщиков).*
Сговор	Эффект этой способности применяется, только если у вас в игре или в руке есть хотя бы 1 другая карта той же фракции, что и карта со «Сговором» (кроме неё самой). Большее количество карт нужной фракции не усиливает этот эффект. ***Пример.*** *Вы активируете «Придворную бронницу» со способностью «Сговор» с эффектом получения здоровья. Этот эффект будет применён, только если у вас в руке и/или в игре есть ещё хотя бы 1 другая карта Среброглавых.*
Концентрация	В эффекте этой способности используется значение X. Оно равно количеству ваших карт в игре и в руке той же фракции, что и карта с «Концентрацией» (включая её саму). ***Пример.*** *Вы разыгрываете «Вирянскую тактику» со способностью «Концентрация» с эффектом, наносящим X урона. У вас есть 1 другая карта Вирян в игре и ещё 2 в руке. Эффект этой «Концентрации» нанесёт 4 урона (X увеличен на 1 за саму «Вирянскую тактику» и ещё на 3 за три другие карты Вирян).*
Единство	В эффекте этой способности используется значение X. Оно равно количеству разных фракций среди ваших карт в игре и в руке (включая саму карту с «Единством»). ***Пример.*** *Вы активируете «Адмирала Уорли» со способностью «Единство», наносящей по 2 урона X раз. У вас в руке есть 2 карты Вирян и 2 карты Среброглавых. Эффект этого «Единства» нанесёт урон 3 раза (X увеличен на 1 за каждую фракцию ваших карт в игре и в руке: Совет, Виряне и Среброглавые).*

Если карте без фракции (например, начальной) будет добавлена фракционная способность с помощью улучшения, она будет работать частично или не будет работать вовсе:

- **Сделка.** Стоимость применения эффекта будет невозможно снизить.
- **Сговор.** Эффект будет невозможно применить.
- **Концентрация.** X всегда будет равно 0.
- **Единство.** Эффект будет работать как обычно (но сама карта без фракции не увеличивает X).

СПОСОБНОСТИ ВРАГОВ

Некоторые враги имеют особые способности. Они указаны на картах врагов и их улучшениях.

МАНИЯ X

Такие враги безрассудно бросаются в бой, если чувствуют своё преимущество. Если на момент, когда открывается карта врага с «Манией», ваше здоровье равно числу, указанному в этой способности, или меньше него, этот враг наносит себе 2 урона.

Пример. *Вы побеждаете врага на подходе, и на верху колоды оказывается «Вирепосианский олень» с «Манией 5». Если у вас 5 здоровья или меньше, он наносит себе 2 урона.*

НАТИСК

Такие враги стремительно заполняют поле боя. При подготовке к игре и в фазу ликвидации (но не в другие фазы), выкладывая новых врагов на поле боя, продолжайте выкладывать их, пока не окажутся активными 3 врага без «Натиска» и у врага на подходе также не будет «Натиска».

Пример. *В фазу ликвидации активны 2 врага без «Натиска». Вы выкладываете ещё 1 с верха колоды – это «Байкерша-мусорщица» с «Натиском». Так как всё ещё не активны 3 врага без «Натиска», вы выкладываете ещё 1 – это «Цереринский вор» без «Натиска». Активны 3 врага без «Натиска», однако теперь на верху колоды оказался «Плащеносный пламезавр» с «Натиском» – он тоже сразу выкладывается на поле боя. На верху колоды оказывается ещё один «Цереринский вор» без «Натиска» и пополнение поля боя на этом заканчивается – на нём оказалось 5 врагов.*

ЯРОСТЬ

Такие враги сеют хаос на поле боя. В фазу противодействий сбрасывайте по 1 своему союзнику из игры за каждую «Ярость» у активных врагов («Ярость» врага на подходе не действует).

Пример. *В фазу противодействий осталась активной «Мечница тёмных переулков» с «Яростью». В дополнение к получению урона от неё вы должны сбросить 1 своего союзника из игры, если у вас есть такой.*

БЛОК

Такие враги защищают собой других. Выбирая цель для эффекта, наносящего урон, вы должны выбирать врага с «Блоком», если такой есть среди активных или на подходе. «Блок» не влияет на выбор целей для любых других эффектов.

Пример. *Среди активных врагов есть «Споровик» с «Блоком». Враг на подходе – «Ревун» с «Блоком». Вы можете выбрать целью для нанесения урона только «Споровика» или «Ревуна».*

УЖАС

Такие враги подрывают ваш боевой дух. Выбирая врага с «Ужасом» целью эффекта, наносящего урон, теряйте 1 фишку действий. «Ужас» не срабатывает при выборе врага целью для любых других эффектов или если эффект наносит урон всем врагам, без выбора конкретной цели.

Пример. *Вы разыгрываете «Удар» (потратив 1 фишку действий), чтобы нанести 1 урон «Арахнодендре» с «Ужасом», за что должны потерять ещё 1 фишку действий. Если бы вы потратили свою последнюю фишку действий на розыгрыш «Удара», вы бы нанесли урон, ничего дополнительно не теряя.*

Эффекты «Мании», «Ярости» и «Ужаса» складываются: они применяются по 1 разу за каждую копию такой способности у врага. Копии «Натиска» и «Блока» у врага не влияют на игру.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор: Джон Д. Клэр
Разработчики: Джон Бригер и Джордан М. А. Джонсон
Старший продюсер настольных и карточных игр: Дэн Бояновски
Арт-директор: Анита Осберн
Иллюстратор коробки: Якопо Шиаво
Иллюстраторы: Якопо Шиаво, Cold Castle Studios, Стефани Дзезик, Брайант Гризл, Джузеппе де Юре, Дэмиен Маммолити, Фабиан Паренте и Ана Маза, Дарко Стоянович, Gunship Revolution (Крисс Сисон, Рафаэль Каль-Ортис, Арвин Альбо, Дженно Диас и Луиза Одулио)
Графический дизайн: Cold Castle Studios
Художественный писатель: Банана Чан
Автор книги истории: Банана Чан
Дополнительный писатель: Джон Бригер
Редактор: Дастин Шварц
Художник-оформитель: Ноэль Лопес
Тестировщики: Леон Блайт, Рис Грин, Кристофер Бакли, Джон Зинсер, Дуайт Стоун, Эрик Лима, Майк Эллиот, Эйвери Сакамото, Глен Армор, Нил Кимбалл, Грэм Николс, сообщество Golden Gate Gamemakers и многие другие
Благодарности автора. Огромное спасибо всем, кто тестировал «Непобедимых». Без их времени, отзывов и терпеливой проверки удачных и неудачных версий игры ничего не получилось бы. Я также благодарен замечательным командам Renegade Game Studios, Brieger Creative и всем художникам, писателям и подрядчикам, которые внесли свой вклад в улучшение и актуализацию моей изначальной разработки. Наконец, я хочу рассказать про игры, повлиявшие на этот проект больше всего. «Доминион» заслуживает признания как культовая колодостроительная игра. Также нельзя не упомянуть Magic: The Gathering, «Осколки бесконечности» и мои собственные предыдущие проекты с механикой картостроения, такие как «Мистическая долина» и «Легенды морей». И последняя, но, пожалуй, самая важная игра — Slay the Spire.

RENEGADE GAME STUDIOS

Директор и издатель: Скотт Гаэта
Финансист: Робин Гаэта
Заместитель директора по основной деятельности: Лейша Камминс
Заместитель директора по продажам: Эндрю Лупп
Старший продюсер настольных и карточных игр: Дэн Бояновски
Продюсер ролевых игр: Кевин Шлютер
Младший продюсер настольных и карточных игр: Кейн Кленко
Младший продюсер Heroscape: Ли Хоуфф
Младший продюсер ролевых игр: Бен Хейслер
Арт-директор: Анита Осберн
Креативный директор игр: Жанна Торрес
Креативный директор ролевых игр: Сара Робинсон
Старший разработчик: Мэтт Хайра
Разработчики: Дэн Бланшетт, Кристофер Чанг и Сара Роуэн
Ведущий разработчик World of Darkness: Юхана Петтерссон
Организатор тестирования: Маркус Э. Берчерс
Менеджер по маркетингу: Джордан Гаэта
Менеджер по онлайн-продажам: Ник Медингер
Менеджер по мероприятиям: Сара Эриксон
Менеджер по турнирам: Тревор МакГрегор
Менеджер проектов: Рэйчел Дель Рио
Менеджер по работе с клиентами: Дженни Яниковски
Координатор по финансам и продажам: Маделин Минервини
Креативное производство: Ноэль Лопес и Гордон Такер
Работа с клиентами: Бетани Бауткьюс
Специалист по маркетингу: Анаис Морган
Специалист по продажам: София Гамбилл

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Диана Гончарик
Корректор: Ирина Котова
Редактор: Даниил Молошников
Дизайнер-верстальщик: Ольга Тамкович
Руководитель проекта: Елена Ткачева
Руководитель редакции: Валерия Горбачёва
Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
© ООО «ГаГа Трейд», 2025 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

RENEGADE GAME STUDIOS

GAGA GAMES