



ОБ ИГРЕ

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

Цель игры — уничтожить всех вражеских существ.

СТАРТОВЫЙ НАБОР

Вы держите в руках стартовый набор, в который входят: готовая колода из 30 карт, необходимые для игры маркеры, кубик, основные правила, таблица ударов и памятка. Кроме этого, в коробке вы найдёте бустер — набор из 12 случайных карт, которыми можно усилить свою колоду или обменяться с другими игроками.

Колода

Колода стартового набора — готовый набор из 30 карт. Мы рекомендуем освоить азы игры с её помощью, но вы можете собрать индивидуальную колоду сами, комбинируя в ней карты из наборов и бустеров. В итоге в колоде должно быть не менее 30 и не более 50 карт. В колоде может быть не более трёх копий каждой карты.

Маркеры

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



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



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



— маркеры фишек для активации мощных особенностей некоторых карт.



— маркеры яда для обозначения величины отравления существ.



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



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



— жетоны инкарнации, выкладывайте их на карты с инкарнацией на вашем кладбище.

Шестигранный кубик

Кубик используется в сражениях для определения силы атак.

Таблица ударов



Используется для определения результатов сражений существ.

Элементы карты

① Стоимость карты, которая показывает, сколько кристаллов определённого вида требуется, чтобы взять её в отряд. Если над верхней гранью кристалла изображена корона — в отряде не может быть более одной карты с таким названием.

② Название карты, под которым в специальном поле может быть указан её класс.

③ Стихия, к которой принадлежит карта:

-  — степи;  — болота;
-  — горы;  — тьма;
-  — леса;  — нет стихии (нейтральные).

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

⑤ Количество жизней (♥) карты.

⑥ Количество единиц движения (♁) существа или тип карты: летающее существо (✈), компаньон (👤), паразит (🐛), артефакт (🏛) или местность (🌐).





⑦ Слабый-средний-сильный простой удар (☞) существа.



Цифрами указана величина удара.

⑧ Текстовое поле, где перечислены особенности карты.




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

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

Типы карт

Все карты в «Берсерке» делятся на три типа: существа, артефакты и местности. Существа могут иметь подтип — летающий или симбиот.

Летающие существа

Разновидность существ, которые располагаются в дополнительной зоне. Могут атаковать  любую карту на поле боя или в дополнительной зоне. Защитником от  летающего может выступить другой летающий или существо, стоящее рядом с целью атаки. Летающий не может выступить защитником от  наземного существа по наземному.



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

Симбиоты

Это разновидность существ, которые не занимают отдельную клетку поля боя, а располагаются на наземном существе-хозяине («сидят» на нём). Симбиоты делятся на компаньонов и паразитов; компаньоны сидят на существах из своего отряда, паразиты — на существах противника. Наземное существо не может иметь более одного симбиота, симбиота нельзя назначать летающему или другому





симбиоту. Если хозяин симбиота погибает или покидает поле боя любым другим способом (например, взлетает), его симбиот погибает.

Во время расстановки карт симбиоты, как и другие карты, помещаются на отдельные клетки поля боя. После расстановки и вскрытия карт происходит рассадка симбиотов в следующем порядке:

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



Если после окончания рассадки у симбиота нет хозяина — он погибает.

Артефакты

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



Местности

Это карты поддержки, после вскрытия помещающиеся в дополнительную зону. В отряде игрока не может быть больше одной местности. Местность не может атаковать  и не обладает . Местность нельзя атаковать.



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

1. Определение очерёдности хода

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

2. Формирование отряда

Определение количества кристаллов

В начале боя для формирования отряда Первый игрок получает 24 золотых (◆) и 22 серебряных (◇) кристалла, а Второй — на 1 ◆ и 1 ◇ больше (25 ◆ и 23 ◇). Ведите учёт кристаллов любым удобным для вас способом, например в уме или на листке бумаги.




Игроки перемешивают свои колоды и берут себе по 15 карт, которые называются раздачей. Если раздача не нравится игроку, он может замешать все карты обратно в колоду и снова взять 15 карт. Каждая пересдача стоит 1 ◆. Из карт раздачи игроки могут набирать карты для своего отряда. Чтобы взять карту в отряд, нужно оплатить её стоимость кристаллами. При наборе отряда игрок не может тратить суммарно больше 15 кристаллов на летающих существ.


Влияние стихий на набор отряда

Если у игрока в отряде присутствуют карты двух и более стихий (у нейтральных карт нет стихий), за каждую дополнительную стихию (не карту) игрок получает штраф в 1 ◆.

Элитные и рядовые карты

Все карты в игре «Берсерк» делятся на элитные (с ◆ в левом верхнем углу) и рядовые (с ◇ в левом верхнем










углу). Элитные карты можно набирать только за . Рядовые можно набирать как за , так и за  в любом сочетании.











Стоимость карты обозначается числом внутри символа кристалла. Мы рекомендуем сначала набирать элитные карты, а лишние  использовать для добора рядовых. Не взятые в отряд карты из раздачи замешиваются обратно в колоду.

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

Первая партия

Если это ваша первая партия в «Берсерк» и у вас есть оба стартовых набора, мы рекомендуем воспользоваться следующими готовыми отрядами (просто найдите в колоде указанные ниже карты и сформируйте из них отряды):

Полчища Раэра: Раэр (7), Тролль-людоед (7)
Бомбарда (4)
Огненный демон (5)
Моровой всадник (4)
Шутовка (4)
Виверна (4)
Надих (5)
Скелетная гончая (5)

Дружина Хельмира: Хельмир (7)
Пиромант Дзара (5)
Хазг (7)
Глиняный годем (4)
Стражник Туллена (4)
Гном-арбалетчик (3)
Жрец штормов (4)
Дух горы (4)
Черновар (5)
Ост (4)

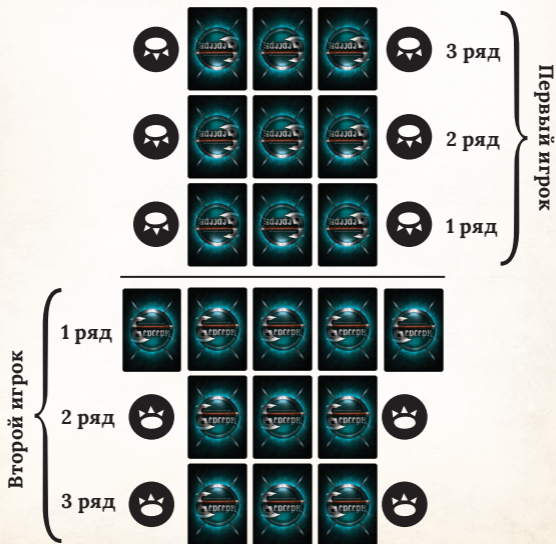
Игрок, выбравший Полчища Раэра, становится Первым игроком.

3. Расстановка карт на поле боя

Поле боя представляет собой условное пространство из 6 рядов по 5 клеток в каждом. Ближние к вам три ряда — это ваша половина поля боя. Оставшиеся

три ряда — половина поля боя противника. Отряды игроков располагаются друг напротив друга — каждый на своей половине поля боя. 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). Только после того, как все эти клетки окажутся занятыми, он сможет выкладывать карты на пустые клетки второго и третьего рядов; свободные клетки первого ряда занимают в последнюю очередь.



Второй игрок при расстановке может использовать все пять клеток своего первого ряда и центральные клетки второго и третьего ряда. Если игрок заполнил все эти клетки (см. рисунок выше), он может использовать оставшиеся пустые клетки своего второго и третьего рядов. Для летающих существ и местностей предусмотрена дополнительная зона, но при расстановке карт они выкладываются на отдельные клетки поля боя. Симбиоты при расстановке также занимают отдельную клетку поля боя.

Другие игровые зоны

Другие игровые зоны располагайте в любом удобном месте рядом с полем боя.

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

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

Кладбище: сюда помещаются погибшие в бою карты.

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

Расстановка отрядов в первой партии

Если вы воспользовались готовыми отрядами из раздела «Первая партия», расставьте их следующим образом (в первой игре вы можете расставить карты сразу же лицом вверх):



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 начала своего хода. Если скрытая карта действует или становится целью атаки, заклинания или воздействия (и ей не назначен защитник), вскройте её. Летающие существа и местности при вскрытии переносятся в дополнительную зону.

4. Основной этап игры

Во время своего хода игрок может двигаться и/или действовать своими картами. Делать это можно в любом порядке: сначала передвинуться некоторыми картами и только потом начать действовать или же двигаться и действовать картами по очереди. Вы не обязаны двигаться и действовать всеми картами.

Движение (👤)

Каждое открытое существо может двигаться, пока не потратило все свои единицы движения. Двигаться можно вперёд, назад, вправо или влево, но только на свободную клетку. Двигаться по диагонали или меняться местами с другими картами нельзя. При движении на одну клетку тратится одна единица движения. Все единицы движения восстанавливаются в начале своего хода или при открытии карты. На рисунке показан один из основных вариантов движения в первый ход.



Действие (⤴)

Каждая открытая карта может совершить одно из действий:

- атаковать простым ударом (⤴);
 - выступить защитником от простого удара (только в ход противника);
 - использовать отдельные особенности за ⤴;
 - получить фишку (при наличии особенности с Ⓞ).
- эти действия могут выполнять только существа*

После любого совершённого действия карта лишается способности двигаться и закрывается (поворачивается горизонтально, см. рисунок ниже).

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

Открытая карта



Закрытая карта



Атака простым ударом (⤴)

Все существа в игре способны наносить простой удар, величина которого обозначается как X-Y-Z, где X, Y и Z – величина слабого, среднего или сильного простого удара соответственно. Простым ударом можно атаковать только стоящую рядом (в том числе по диагонали) карту. Атакованная карта не закрывается.

Назначение защитника

Когда существо объявляет цель для своего простого удара, атакованному может быть назначен защитник, который отразит удар вместо него. Защитником может стать любое открытое существо противника, стоящее одновременно рядом и с атакующим, и с его первоначальной целью (в том числе симбиот атакующего или атакованного). Назначение защитника — внезапное действие (стр. 14), поэтому существо-защитник закрывается вместе с атакующим. Защитники назначаются только во время хода противника и только от атаки простым ударом. На рисунке показаны примеры назначения защитника (обозначен буквой «З»).



Атака по открытому существу простым ударом

Если атакованное существо открыто, оно сражается с атакующим существом. Атакующее существо считается нападающим, а атакованное — отражающим. 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.

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

Если у обоих игроков выпали одинаковые числа:

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

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

При обмене ударами игрок с большим результатом броска (с учётом всех модификаторов) может свести результат боя к предыдущей строке таблицы.

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


Атака по закрытой карте простым ударом

Если отражающее существо закрыто и ему не назначен защитник, оно не сражается (не бросает кубик). Кубик бросает только нападающий и в зависимости от результата (с учётом модификаторов) наносит цели удар:

- 3 или менее — нападающий наносит слабый удар;
- 4, 5 — нападающий наносит средний удар;
- 6 или более — нападающий наносит сильный удар.

Удары по закрытым картам всегда успешны, а открытые имеют шанс отбиться. Решение, кем атаковать, а кого оставить для защиты — один из важнейших тактических моментов в игре «Берсерк».

Использование отдельных особенностей за

Игрок может использовать особенность, указанную в тексте карты после символа . Как правило, для этого, как и для простого удара, нужно указать цель. В отличие от простого удара, цель не сражается, не может нанести ответный удар и ей не может быть назначен защитник.

Целью может быть не только стоящая рядом карта — это зависит от типа особенности. Если особенность наносит раны, их количество определяется как при атаке по закрытой карте. Так, для выстрела на 2-3-4 сила определяется броском кубика. Если выпало 3 и меньше — это слабый выстрел (на 2), если 4 или 5 — средний (на 3), если 6 или больше — сильный (на 4). Если на карте указано, например, «метание на 2», это означает метание на 2-2-2.

Если для применения особенности не требуется закрывать карту, то она может быть использована вне зависимости от того, закрыта карта или нет.

Особенности — это предложения в тексте карты.



Особенности, которые игрок может разыграть, всегда состоят из способностей.

Способности

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

Ближние атаки наносятся только по стоящей рядом карте. **Дальние атаки** наносятся на расстоянии, их нельзя наносить по стоящей рядом карте. Дальнюю атаку (кроме удара через ряд) всегда можно объявить по летающему — вне зависимости от дальности. **Воздействия и заклинания** не являются атаками и применяются по любым картам (либо так, как написано в тексте карты). Тип способности на карте выделяется курсивом (например, *разряд* или *выстрел*). Если тип способности не указан явно — это воздействие.

Использование фишек (◎)

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

Внезапные действия и особенности (⊗)

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

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

Назначение защитника — внезапное действие.

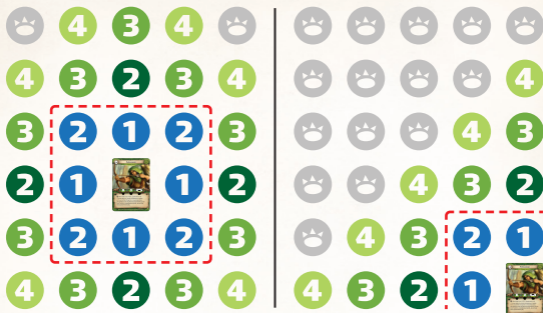
Расчёт дальности

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

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

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

Примеры расчёта дальности для дальних атак



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

Жизни и раны

Каждое существо или артефакт начинает игру с определённым количеством жизней (♥). Успешные атаки, а также некоторые заклинания и воздействия уменьшают их количество жизней. Для обозначения разницы между максимальным и текущим количеством жизней на карту выкладываются маркеры ран. Существо или артефакт погибает, когда у него не остаётся жизней.

Некоторые особенности могут лечить существ, возвращая им жизни (снимая маркеры ран).

5. Продолжение боя и конец игры

Когда Первый игрок закончил двигаться и действовать всеми картами, какими хотел, он передаёт ход Второму игроку. Тот начинает свой ход со вскрытия всех карт своего третьего ряда.

После этого Второй игрок открывает все свои закрытые карты и может двигаться и действовать ими. Игра продолжается по тому же принципу, противники ходят по очереди, и в начале своего хода каждый из них открывает все свои закрытые карты.

Игрок побеждает, когда в отряде противника не остаётся существ (игрок проигрывает, даже если в его отряде остались артефакты и местность).

Важные дополнения

1. Необязательно действовать всеми картами, можно оставить некоторые из них открытыми, чтобы они могли стать защитниками или использовали внезапные действия в ход противника. Всё зависит от стратегических решений каждого игрока.
2. Эффект одноимённых способностей (например, отравления или регенерации) не суммируется. Используется только бóльшая по величине особенность: если существо получило «отравление 2» и «отравление 1», используется только «отравление 2». Все остальные особенности суммируются, например «-2 от выстрелов» и «-1 от выстрелов» дадут в итоге «-3 от выстрелов».
3. Когда вы бросаете кубик, сначала к нему применяются ваши модификаторы, потом модификаторы противника.
4. Для расчёта величин сначала применяются модификаторы из отряда атакующего, затем — цели.

5. Модификаторы, сводящие бросок кубика и величину атаки к определённому значению, всегда применяются в последнюю очередь.
6. Если особенности игроков должны быть заявлены одновременно на какое-то игровое событие (при ударе, при гибели, в начале хода), то сначала заявляются особенности активного игрока, затем — его противника. Выполняются они в обратном порядке.

Правило топора

Если текст карты противоречит правилам, преимущество имеет текст карты.

ГЛОССАРИЙ

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

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

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

Когда бестелесное существо должно погибнуть — вместо этого оно изгоняется.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Защита: карта с защитой от какого-либо игрового действия (атаки, заклинания, воздействия) не получает от него никаких эффектов (раны не наносятся, сопутствующие особенности не срабатывают).

Самые частые типы защит представлены в виде символов:



— от выстрелов;



— от заклинаний;



— от метаний;



— от разрядов;



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



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



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

Значение атаки: см. «Величина атаки».

Изгнать: перенести карту в зону изгнания.

Излечение на X: снимите X ран с небестелесного существа.

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

Летающий, летающее существо: располагается в дополнительной зоне. Может атаковать простым ударом любую карту на поле боя или в дополнительной зоне (считается ближним ударом). Защитником от простого удара летающего существа может быть другой лета-

ющий или существо, стоящее рядом с атакованным. Защитником от простого удара по летающему существу может быть только другой летающий.

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

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

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

Неповоротливость X: карта получает $-X$ к броску кубика при определении силы простого удара. Если X не указан, то $X = 1$.

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

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

Опыт в атаке (♣): карта получает $+1$ к броску кубика в сражении, если атакует (см. « $+X$ к броску кубика»).

Опыт в защите (♠): карта получает $+1$ к броску кубика в сражении, если защищается (см. « $+X$ к броску кубика»).

Опыт в стрельбе (♠): карта получает $+1$ к броску кубика, когда нападает выстрелом (см. « $+X$ к броску кубика»).

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

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

Перенаправление: эффект, изменяющий цель атаки. Может быть использовано только до бросков кубика. Назначение защитника также является перенаправлением. Перенаправить атаку можно только один раз.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Стойкость (☉): карта со стойкостью не получает ран от воздействий противника и не может быть уничтожена воздействиями противника (например, добиванием); тем не менее она получает раны от своих воздействий (например, отравления).

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

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

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

Теряет особенности: считается, что карта, потерявшая особенности, не обладает никакой особенностью из

напечатанных на ней (они не применяются, не срабатывают, не могут быть заявлены). Если не указан период, то особенности теряются до конца боя.

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

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

Уникальность: свойство карты, обозначается изображением короны на левой верхней грани кристалла стоимости. В отряде игрока не может быть двух или более одинаковых карт с уникальностью (но в колоде их может быть несколько). В отряде может быть несколько разных карт с уникальностью.

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

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

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

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

Создатели игры

Авторы игры: Иван Попов, Максим Истомина

Разработчик: Егор Попов

Дизайн и вёрстка: Сергей Дулин, Дмитрий Ворон, Роман Кузьмин, Оксана Верба, Людмила Хомик

Директор издательского департамента:

Александр Киселев

Игру тестировали: Сергей Колемагин, Алексей Романычев, Семен Пыхтеев, Илья Чадаев, Глеб Моисеев, Даниил Леконцев, Игорь Жокин, Игорь Пильгинин, Константин Деревенцов, Олег Зверев, Павел Бубнов, Михаил Руденко Сергей Климов, Виктор Соломенцев, Илья Герман, Ярослав Лукьянец, Сергей Николаенко

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.

© 2023 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

hobbyworld.ru

Полную версию правил можно найти на berserk.ru



Видеоправила
игры

