

Коллекционная стратегическая игра

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 и оружие, а также разыгрывать карты событий, чтобы обеспечить своё превосходство на поле битвы. Побеждает игрок, который сократит до нуля или ниже количество жизней героя противника.

ТИПЫ КАРТ

В этом наборе «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.



Экипировка делится на два вида: оружие и броня. Разыгрывая экипировку, игрок кладёт карту на стол рядом с картой героя. Экипировка остаётся лежать там, пока не будет уничтожена.

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

События часто влияют на отряды обоих игроков. Разыгрывая событие, игрок кладёт карту на стол рядом с картой героя. Событие остаётся лежать там, пока не будет уничтожено.

СТИХИИ

В игре «Берсерк. Герои» несколько противоборствующих стихий: степи (🌿), горы (⛰️), лес (🌲), болота (🌊), тьма (🌑). Нейтральные (⚪) карты не принадлежат ни к одной из стихий и могут находиться в любой колоде.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок выбирает героя для игры. Каждому герою соответствует колода его стихии.

Если это не первое сражение, то игрок, проигравший предыдущую партию, может использовать нейтральную карту из этого набора для усиления своей колоды.

Игроки выкладывают на стол своих героев лицевой стороной вверх. Случайным образом определите первого игрока. 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. У игрока не может быть больше 10 маркеров монет. Чтобы сыграть карту с руки, игрок должен оплатить её маркерами монет. При использовании маркера монеты игрок закрывает его — поворачивает на 90 градусов вправо. Закрытый маркер монеты игрок не сможет использовать для оплаты розыгрыша карт, пока он вновь не откроется.



ХОД ИГРЫ

Начало хода



- Откройте все ваши закрытые карты и маркеры монет.
- Если у вас меньше 10 монет, получите новый маркер монеты.
- 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.
- Положите раны на отравленных существ (если такие есть).



Основной этап

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

- Сыграть карту с руки, оплатив её стоимость.
- Атаковать карту противника ударом своей карты. Одно существо может атаковать ударом только 1 раз за ход.
- 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 атаковать, а также нельзя использовать её особенности, требующие 🗡️ (исключение составляют карты с особенностью «Рывок» — они могут атаковать и 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 тексте особенностей 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.

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 урон, равный значениям их ударов.
- ♦ Если ваше существо атакует героя или **закрытое** существо противника, то ваше существо наносит атакованному урон, равный 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 ударом, выстрелом, а также применяя особенности карт, вы наносите герою или существам противника урон, и они получают раны по количеству нанесённого урона. Эти раны накапливаются. Игроки могут вести подсчёт ран любым удобным для них способом (например, с помощью фишек). Если количество ран на карте равно или превышает количество жизней, эта карта погибает и помещается на кладбище своего владельца.



Золотое правило

Если текст карты противоречит правилам, приоритет имеет текст карты.

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. Карта не получает первые X ран за ход от атак и ответных ударов. Несколько особенностей «Броня» не суммируются.

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

Возьмите под контроль X. Указанные карты теперь под вашим контролем и переходят в ваш отряд. В этот ход взятая под контроль карта не может атаковать и использовать особенности с оплатой, если у неё нет «Рывка».

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

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

Защита от [текст]. Эта карта не получает ран от [текст].

Защита от заклинаний. Игрок, играющий заклинание, не может выбрать целью существо с защитой от заклинаний.

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


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

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

Направленный удар. Если карта с этой особенностью наносит удар, против неё нельзя назначить защитника.

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


Опыт в защите. Карта не закрывается, после того как была назначена защитником, но второй раз выступить в защиту не сможет.

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 .

Отравить на X. Отравленная карта в начале каждого своего хода получает X ран. Несколько особенностей «Отравить на X» не суммируются.

Поиск — [карта/карты]. Найдите в своей колоде [карту/карты] и возьмите её/их себе в руку. Если в колоде карт, которые можно найти, несколько, берите любую из этих карт на свой выбор. После поиска перемешайте колоду.

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

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

Уничтожьте. Переместите карту из игры на кладбище владельца.

Усилить отравление на X. Эту особенность можно использовать против уже отравленных карт. Выбранная карта получает +X к отравлению.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Иван Попов

Составители набора: Евгений Баженов, Денис Андрейчиков, Семён Пыхтеев

Автор идеи: Михаил Акулов

Общий дизайн: Сергей Дулин

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

© 2016 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

hobbyworld.ru



Что ещё может пригодиться настоящему герою?



Стартовый набор. Отлично подойдёт для начинающего игрока, который хочет основать новую армию. В составе: полная колода одного из героев, тренировочный голем и его нейтральная колода для тренировок, фишки, карты элементарей и бустер.

Бустер. Дополнительный набор из 15 случайных карт всех стихий, среди которых обязательно есть редкая, а порой и ультраредкая карта. Также в бустерах иногда попадают новые карты героев!



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