



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 игре «Берсерк. Герои» встречаются несколько типов карт:



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

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



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

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

Важно: В этом наборе нет карт поддержки.

СТИХИИ

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

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

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

Игроки выкладывают на стол своих героев лицевой стороной вверх. 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. Обычно 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.

Основной этап

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

- Сыграть карту с руки, оплатив её стоимость. Вы можете разыграть любое количество карт пока у вас хватает монет чтобы их оплатить.

- ♦ Атаковать карту противника ударом своей карты. Одно существо может атаковать ударом только 1 раз за ход.
- ♦ 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. Исключение составляют карты с особенностью «Рывок» — они могут атаковать 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 и 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

Бешенство. Существо с Бешенством атакует при первой возможности (вы не можете заявлять другие атаки, разыгрывать карты или использовать Героя, если у вас есть существа с Бешенством, которые могут атаковать).

Броня X. Карта не получает первые X ран за ход от ударов и выстрелов. Из нескольких особенностей «Броня» применяется только последняя приобретённая.

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

Гибель: [текст]. [Текст] выполняется, когда эта карта погибает.

Действие (карты). Использование способностей, в качестве оплаты требующих закрытия карты (в том числе (Т)), а также атака ударом и назначение защитника.

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

Защита от [текст]. Эта карта не получает ран от [текст]. Исключение: защита от заклинаний. Эта карта не может быть выбрана целью заклинания (но заклинания без выбора целей всё равно воздействуют на эту карту).

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

Каждый раз. Срабатывающие способности, начинающиеся с «каждый раз» не имеют ограничений на число срабатываний за ход.

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

Оглушить [карту]. Указанная карта закрывается и получает эффект Оглушения. Карта с Оглушением в фазе восстановления не открывается, но теряет эффект Оглушения.

Орда. Вы можете включить в свою колоду до 5 одинаковых карт с особенностью «Орда».

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. Из нескольких особенностей «Отравить на X» применяется только последняя приобретённая.

Персонаж. Герой или существо.

Подготовить [карту]. Открыть эту карту, она может вновь атаковать и использовать все свои активируемые способности.

Поиск — [карта/карты]. Найдите в своей колоде [карту/карты] , покажите её противнику и положите её/их себе в руку. Если в колоде карт, удовлетворяющих параметру, несколько, положите любую из этих карт на свой выбор. После поиска перемешайте колоду.

Регенерация X. В конце своего хода излечиться на X. Регенерацию 0 заявить нельзя. Из нескольких особенностей «Регенерация» применяется только последняя приобретённая.

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. Атаковав с помощью этой способности, существо не теряет возможности атаковать ударом.

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

Уничтожьте. Переместите карту из игры на кладбище владельца.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Иван Попов

Разработчики игры: Михаил Турецкий, Семён Пыхтеев

Автор идеи: Михаил Акулов

Общий дизайн: Сергей Дулин



Играть интересно

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

© 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

hobbyworld.ru