

Коллекционная стратегическая игра



Правила игры

«Берсерк. Герои» — коллекционная стратегическая игра. Это сражение двух героев, которые возглавляют свои армии. В процессе игры вы будете нанимать существ в боевые отряды, использовать заклинания, а также разыгрывать карты поддержки, чтобы обеспечить своё превосходство на поле битвы. Побеждает игрок, который сократит до нуля или ниже количество жизней героя противника.

Если вы уже играли в «Берсерк. Герои» и знакомы с его правилами, смело переходите к стр. 18, где описаны особые правила набора «Чёрные паруса».

ТИПЫ КАРТ

В «Берсерк. Герои» 4 основных типа карт: герои, существа, заклинания и карты поддержки. Героев и существ также называют персонажами.

Герой — это персонификация игрока. Герой всегда лежит в открытую в игровой зоне своего владельца, пока продолжается игра. Игрок проигрывает, когда его герой получает суммарное количество ран, равное его количеству жизней (или превышающее это значение).



Существа встают на защиту своего героя и участвуют в сражениях. Разыгрывая существо, игрок кладёт его на стол в свою игровую зону. Существо остаётся там, пока не уйдёт на кладбище, обратно в колоду или в руку игрока.

Стоимость



Символ существа

Класс существа

Сила удара

Количество жизней

Игровая особенность

Заклинания помогают игроку усилить собственный отряд или ослабить противника. В отличие от существ, заклинания имеют разовый эффект. Разыгрывая заклинание, игрок отправляет эту карту на своё кладбище и сразу использует особенности заклинания.

Стоимость



Символ заклинания

Игровая особенность

Подтип заклинания

Карты поддержки делятся на несколько видов: оружие, броня, амулет, местность, событие. Разыгрывая карту поддержки, игрок кладёт её на стол рядом с картой героя. Карта поддержки остаётся там, пока не будет отправлена на кладбище. Когда игрок разыгрывает новую карту поддержки, другие карты поддержки такого же подтипа, находящиеся под его контролем, отправляются на кладбище игрока.



СТИХИИ

В игре «Берсерк. Герои» пять противоборствующих стихий: степи, горы, лес, болота, тьма. Большинство карт принадлежит к одной из этих стихий; карты, не принадлежащие ни к одной стихии, считаются нейтральными. Принадлежность карты к стихии определяется её общей цветовой гаммой, а также цветом круга в правом верхнем углу.



Степи



Горы



Лес



Болота



Тьма



Нейтралы

У полноформатных (с увеличенной картинкой) и мультистихийных (с несколькими стихиями) карт обозначение стихий сделано в виде отдельных значков в правом верхнем углу:



Полноформатные

Мультистихийные

РЕДКОСТЬ

Цвет и форма значка в правом нижнем углу карты означает, насколько часто встречается эта карта в бустерах.



Частая



Необычная



Редкая



Ультраредкая

ПРАВИЛА СОСТАВЛЕНИЯ КОЛОДЫ

Перед началом игры вам предстоит выбрать героя для игры и составить свою боевую колоду, которая включает в себя 40 или более карт. Герой определяет стихию колоды: в колоде игрока могут быть только карты той же стихии, что и его герой, а также нейтральные карты.

Важно: карт с одинаковым названием в колоде может быть не больше трёх экземпляров (исключение: карты с особенностью «Орда», которых может быть не более пяти).

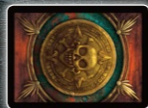
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игроки выкладывают на стол своих героев лицевой стороной вверх. Случайным образом (например, броском кубика) определяется игрок, который выбирает, кто будет ходить первым.

Каждый игрок перемешивает свою колоду, кладёт её перед собой рубашкой вверх. Игроки берут 4 верхние карты своей колоды себе в руку, не показывая их своему оппоненту. Если игрока не устроили карты в руке, то он может один раз убрать часть своих карт (или все) из раздачи под низ своей колоды в любом порядке и добрать с верха колоды недостающее число карт.

• Маркеры монет

*Открытый
маркер монеты*



*Закрытый
маркер монеты*

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. Для розыгрыша карт с руки игрок оплачивает каждую карту маркерами монет согласно её стоимости. 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 — обычно это происходит в начале хода игрока.

Пример игровой зоны



ХОД ИГРЫ

Ход каждого игрока состоит из трёх этапов:

1. Начало хода
2. Основной этап
3. Конец хода

Этап начала хода

Фаза восстановления

- ◆ Если в игровой зоне игрока есть закрытые карты (в том числе герой) и/или закрытые маркеры монет, все они открываются.
- ◆ Все особенности «Х раз за ход» можно снова использовать Х раз.

Фаза накопления


- ♦ Игрок получает новый маркер монеты. **Важно:** если у игрока уже есть 10 маркеров, нового маркера он не получает.
- ♦ Игрок берёт карту из своей колоды (*кроме первого хода первого игрока*). Если карт в колоде не осталось, то игрок просто не берёт карту. **Важно:** если игрок не смог взять карту из колоды в **третий** раз за игру по этой причине — он **проигрывает**.
- ♦ Выполняются особенности «в начале хода».


Основной этап



Игрок выбирает любые действия из перечисленных ниже и выполняет их в любом порядке до тех пор, пока не объявит конец хода. Возможные действия на основном этапе:

- ♦ **Сыграть карту с руки**, оплатив её стоимость маркерами монет (оплачивая стоимость розыгрыша карт, игрок закрывает свои маркеры).
- ♦ **Атаковать** персонажа противника ударом своего существа. Одно существо может атаковать ударом только 1 раз за ход, если не указано иного.
- ♦ **Использовать** особенность своей карты (в том числе героя), если это возможно. **Любая особенность используется 1 раз за ход, если не указано иного.**

Срабатывающие способности также срабатывают только один раз за ход. Исключение составляют способности, начинающиеся со слов «каждый раз, когда». Для них нет ограничения на число срабатываний.

Важно: вошедшая в игру карта существа в текущий ход не может атаковать, а также нельзя использовать её особенности, требующие  (исключение: карты с особенностью «Рывок»). Особенность карты заклинания используется мгновенно после её розыгрыша. Особенности карт событий, героя и экипировки используются в любой момент хода, в том числе в тот же ход, когда эти карты были разыграны.

На многих картах в тексте особенностей можно встретить символ . Этот символ означает, что перед использованием особенности карта закрывается — поворачивается на 90 градусов по часовой стрелке.

В свой ход игрок может атаковать любыми своими картами и/или использовать их различные 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 .

Этап конца хода

- ◆ Выполняются особенности «в конце хода».
- ◆ Заканчивают действовать особенности карт с текстом «до конца хода».
- ◆ Закончив ход, игрок передаёт ход своему противнику.

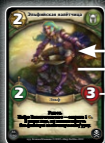


ВАЖНЫЕ ПРАВИЛА

Атака ударом

Любое существо обладает ударом и может атаковать им героя или существо противника.

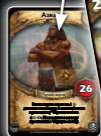
- ♦ Если вы атакуете **открытое** существо противника, и никто не встал на защиту, то оба существа (ваше и противника) наносят друг другу урон, равный значениям их ударов.
- ♦ Если вы атакуете закрытое существо противника, и никто не встал на защиту, ваше существо наносит атакованному существу урон, равный значению его удара.
- ♦ Если вы атакуете героя противника, и никто не встал на защиту, ваше существо наносит герою урон, равный значению его удара.



Важно: после того как карта атаковала ударом и выжила, она закрывается.

Назначение защитника

Если вашу карту (существо или героя) атакует ударом существо противника, и у вас в игровой зоне есть своё открытое существо, вы можете назначить это существо защитником. В этом случае вместо изначальной цели существо противника будет сражаться с защитником и они нанесут друг другу урон, равный значениям их ударов. После сражения, если ваш защитник выжил, он закрывается так же, как и атакующий. Каждое существо может выступать защитником только один раз за ход.



Раны

Атакуя ударом или применяя особенности карт, вы зачастую наносите 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 монет или 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.

Одновременное выполнение особенностей

Если несколько особенностей срабатывают в один и тот же момент (например, «в начале хода»), то сначала выполняются эти особенности неактивного игрока (не чей идёт ход) в выбранном им порядке. Потом выполняются особенности активного игрока (чей идёт ход) в выбранном им порядке.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Побеждает игрок, который сократит до нуля или ниже количество жизней героя противника. Также игрок побеждает, если его противник не может взять карту из своей колоды в третий раз за игру (см. Фаза накопления на стр. 9).

ГЛОССАРИЙ

Бесплатно. Способность или карта разыгрываются без оплаты. Все модификаторы оплаты этой способности или карты не применяются и теряются.

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

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

Возродите X. Найдите на кладбище карту X и положите её в игровую зону. В этот ход возрождённая карта не может действовать, если у неё нет Рывка, но может выступать защитником.

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 действовать, если у неё нет Рывка, но может выступать защитником.

Вызовите X. Найдите в колоде карту X и перенесите её в игровую зону. В этот ход вызванная карта не может действовать, если у неё нет Рывка, но может выступать защитником.

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

Гибель: [текст]. [Текст] выполняется, когда эта карта погибает (попадает из игровой зоны на кладбище).

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

Дополнительные жизни. Эффект, увеличивающий количество жизней карты. Нанесение на карту ран не снимает дополнительные жизни. Наложение на карту дополнительных жизней не снимает ран.

Жажда X. Когда вы разыгрываете эту карту, она ранит на X вашего героя или другое ваше существо на ваш выбор. Несколько особенностей «Жажда» не суммируются.

Жизни сокращаются до X. С существа снимаются все раны, затем накладывается такое количество отрицательных (или дополнительных) жизней, чтобы у него осталось X жизней. Не считается излечением.

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

Запас. Зона игрока, в которой изначально хранятся маркеры и карты. Например, маркеры монет и карты для создания.

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, 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.

Модуль. Если существо со способностью Модуль должно войти в игру, вместо этого можете присоединить эту карту к вашему механизму, при этом сработают те Наймы, которые принадлежат присоединяемому модулю.

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

Направленный удар. От атаки существа с Направленным ударом нельзя назначить защитника.

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

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

Опыт в защите. Карта не закрывается, после того как была назначена защитником.

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

Ответный удар. Удар, наносимый атакованным существом, если оно сражалось. **Важно:** не считается атакой.

Откройте. Поверните закрытую карту на 90 градусов против часовой стрелки: теперь она считается открытой. Открытая карта в свой ход может действовать.

Отравить на X. Отравленная карта в начале каждого своего хода получает X ран. Из нескольких особенностей «Отравить на X» применяется только последняя приобретённая.

Первый удар. Когда существо с особенностью «Первый удар» сражается с другим существом, они наносят друг другу удары не одновременно. Сначала наносит удар существо с особенностью «Первый удар», и только потом — его противник, если выжил. Если сражаются два существа с особенностью «Первый удар», их сражение протекает по обычным правилам.

Персонаж. Герой или существо.

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

Потерять особенности. Когда карта теряет особенности, считается, что в поле особенностей на ней ничего не написано.

Положите [карту] в руку/колоду. Перенесите карту из игровой зоны в руку/колоду.

При атаке — [текст]. [текст] выполняется после атаки, если она не была заблокирована. **Важно:** не работает при ответном ударе.

Присоединить [карту] X к [карте] Y. Карта X подкладывается под карту Y и это объединение считается как одна карта. В результате такого объединения запас жизней, сила удара и стоимость полученной карты равны сумме объединённых карт.

Раскрыться. Переверните карту скрытого существа лицевой стороной вверх. Оно перестаёт быть скрытым.

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

Рывок. Существо с особенностью «Рывок» может действовать в тот же ход, в который оно было разыграно, возрождено, вызвано или взято под контроль.

Сбросьте карту. Игрок на свой выбор сбрасывает карту из своей руки на своё кладбище.

Скрытность. Найм: Это существо скрывается.

Скрытое существо. Скрытое существо не может быть целью атак, заклинаний и особенностей, на него не действуют особенности и заклинания, не имеющие конкретной цели; иные

особенности существа не работают. В своей фазе накопления вы можете раскрыть его, и оно может действовать в этот ход.

Скрыться. Переверните карту нескрытого существа обратной стороной вниз. Это существо становится скрытым.

Создайте X. Положите в игру карту X. Карта создаётся не из вашей колоды, и вам не нужно иметь её в колоде.

Созданный. Эта карта вводится в игру с помощью способности «Создайте». Эта карта не может быть в колоде изначально или попасть туда. Список создаваемых карт с их характеристиками можно найти в конце правил.

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. Когда в тексте карт упоминается ключевое слово «Сражение», оно отсылает именно к этой особенности.

Уникальность. В игре под контролем одного игрока не может быть двух одинаковых карт с особенностью «Уникальность». Если вторая такая карта должна войти в игру, уберите первую копию этой карты на кладбище.

Уничтожьте. Положите карту из игры на кладбище владельца.

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

Усовершенствовать (существо). Если существо не является механизмом, то оно теряет все свои классы и становится механизмом; иначе отмените эту способность.

Уязвимость. Карта с особенностью «Уязвимость» получает на 1 рану больше от любых эффектов, которые наносят раны. Несколько особенностей «Уязвимость» не суммируются.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ВЫПУСКА

Помещённые

В сете **Чёрные паруса** появляется новая возможность взаимодействия с колодами игроков, причём как с положительными, так и отрицательными эффектами.



Помещённый. Эта карта вводится в игру с помощью способности «Поместите» из Запаса игрока. Когда Помещённая карта должна попасть на кладбище, вместо этого она уходит в Запас владельца. В сумме в колоде и руке игрока не может быть более 10 **помещённых** с одинаковым названием.

Поместите X: Замешайте X из вашего запаса в колоду указанного игрока. Если карта кладётся на указанное место колоды, перемешивание не происходит.

Когда вы разыгрываете **Кривоногого гонца**, вы берёте **Чёрную метку** из своего запаса и отдаёте противнику, который замешивает её в свою колоду.



Счётчик для подсчёта помещённых карт каждого вида



Вымогательство — <условие>.

Когда срабатывает эффект **Вымогательства**, противник может выполнить требование, указанное в <условии>. Если он соглашается и выполняет требования, то эта карта с **Вымогательством** теряет особенности. В таком случае **Вымогательство** считается оплаченным. Если игрок отказывается или не может выполнить требование, то такое **Вымогательство** считается не оплаченным.

Пример: Вы разыгрываете **Гагрида** с особенностью «**Найм: Вымогательство** — закрыть (3)». Ваш противник может закрыть (3), чтобы **Гагрид** потерял особенности и не мог пробить с Рывка в этот ход. Если ваш противник не хочет оплатить Вымогательство или у него нет открытых (3), то **Гагрид** останется с особенностями.

Неуловимость от [ТЕКСТ].

Существа с [ТЕКСТ] не могут быть защитниками от этого существа и не могут атаковать это существо, пока оно открыто.

Пример: **Ярл** имеет **Неуловимость от пиратов**. Пираты не могут быть защитниками от атак **Ярла** и не могут атаковать **Ярла**, пока он открыт.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Иван Попов

Разработчики игры: Семён Пыхтеев, Михаил Куциняк

Автор идеи: Михаил Акулов

Общий дизайн: Сергей Дулин

Автор игры выражает отдельную благодарность своему другу и соавтору ККИ «Берсерк» Максиму Истомину.

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством:

Иван Попов

Старший дизайнер-верстальщик:

Иван Суховой

Дизайнеры-верстальщики:

Дарья Великсар, Семён Пыхтеев

Корректор: Ольга Португалова

Разработчики игры выражают особую благодарность за помощь в работе над выпуском Дмитрию Бурцеву и Сергею Раевичу, за помощь в тестировании выпуска Золину Ивану и Максиму Артёмову и за помощь в развитии игры Алексею Багзину и Владимиру Сяркину.

По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru. Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2019 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.



hobbyworld.ru

? *Остались вопросы по правилам?
Мы с радостью вам поможем!*

*Пишите свои вопросы на электронную почту voпрос@hobbyworld.ru
или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.*

МАРКЕРЫ РАН И ЭФФЕКТОВ

Фишки ран



Негативный эффект



*Больше информации об игре
на <http://berserk.ru/>.*



Версия правил 6.0