



ARCHUTHEON

КНИГА ПРАВИЛ

Введение

Добро пожаловать в Архитеон! Здесь бессмертные Архонты собирают своих последователей, чтобы решать судьбы миров. Сможешь ли ты защитить свой мир от экспансии и коллапса? А может ты готов принести другие миры в жертву во имя процветания своего? Решать тебе!

Базовые правила настольной стратегии «Архитеон»

«Архитеон» - тактическое дуэльное сражение. Каждому игроку предстоит управлять четырьмя героями с уникальными способностями. Одного из героев вы выберете лидером, от которого сможете построить свою стратегию.

Чтобы получить преимущество на поле боя, используйте способности своих героев на картах. В пылу сражения вы будете решать какой вектор развития отряда выбрать и какими возможностями усилить его.

Особенностью игры является то, что в игре нет кубиков и других случайных факторов. Побеждает лучший стратег! Однако не думайте, что игра похожа на шахматы! Многие ваши действия и их эффективность завязаны на действиях противника, и на любое действие противник может ответить реакцией или контратакой.

Игра имеет несколько путей достижения победы. Первый игрок, который достигает одной из целей – побеждает. (подробнее об условиях победы читайте разделе [Условия победы](#))

Для первой партии рекомендуем использовать «Руководство по быстрому старту», где поэтапно объясняются все механики.

Что касается структуры книги правил: в начале будут описаны компоненты, объяснены основы и базовые понятия в игре. Далее подготовка к игре, как строится ход игры, и в завершении продвинутые (турнирные) правила для более опытных игроков, которые помогут разнообразить игру.

Оглавление

Введение.....	2
Комплектация.....	4
Подготовка к игре.....	5
Раскладка поля.....	5
Выбор лидеров.....	6
Расстановка героев и раскладка карт.....	6
Ход игры.....	6
Цель игры.....	6
Последовательность хода.....	7
Фаза Тактики.....	7
Активировать карту.....	7
Сбор Просветления.....	7
Переместить героев.....	8
Фаза сражения.....	8
Объявление карт.....	9
Выполнение карт.....	10
Фаза Восстановления.....	10
Передача хода оппоненту.....	11
Прокачка отряда.....	11
Условия победы.....	11
Золотые правила игры.....	12
Строение карты.....	12
Эффекты.....	15
Разовые эффекты.....	15
Перманенты.....	16
Активные объекты.....	16
Продвинутые правила.....	17
Карта местности.....	17
Продвинутый выбор лидеров.....	17
Пассивные лидерские карты.....	17
Модуль Заряда.....	17
Использование заряженного слота.....	18
Базовое усиление.....	18
Продвинутый планшет.....	19
Объявление свойства «слота».....	19

Комплектация



72 Карты героев



12 двусторонних
пассивных лидерских карт



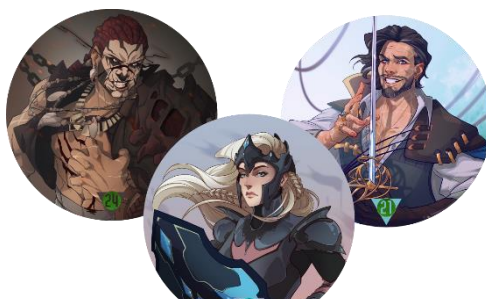
12 карт
местности



Карта
коллапса



8 фишек Просветления



12 миниатюр героев



8 баз героев



30 фишек
элементов



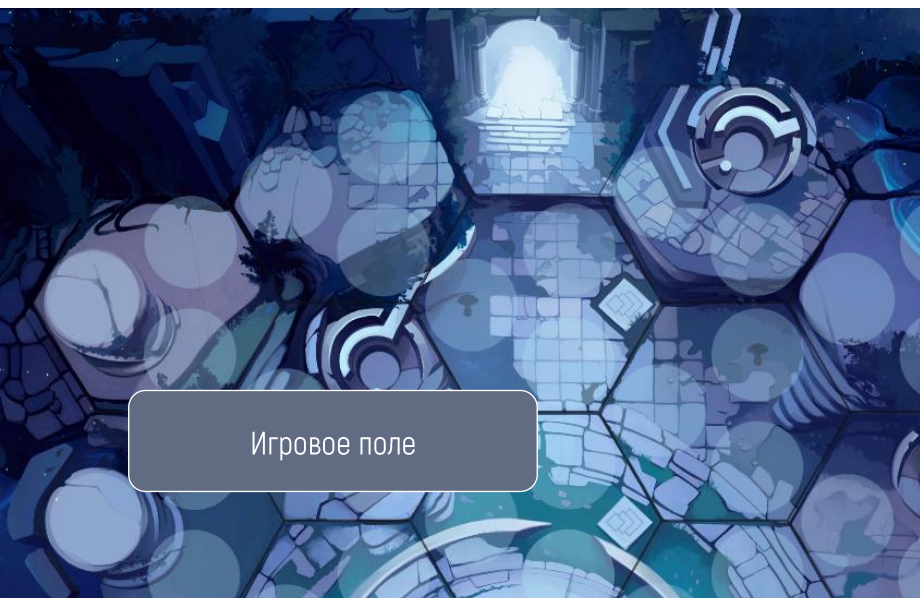
30 фишек
эффектов



12 фишек стен
и разломов



Фишка Врат



Игровое поле














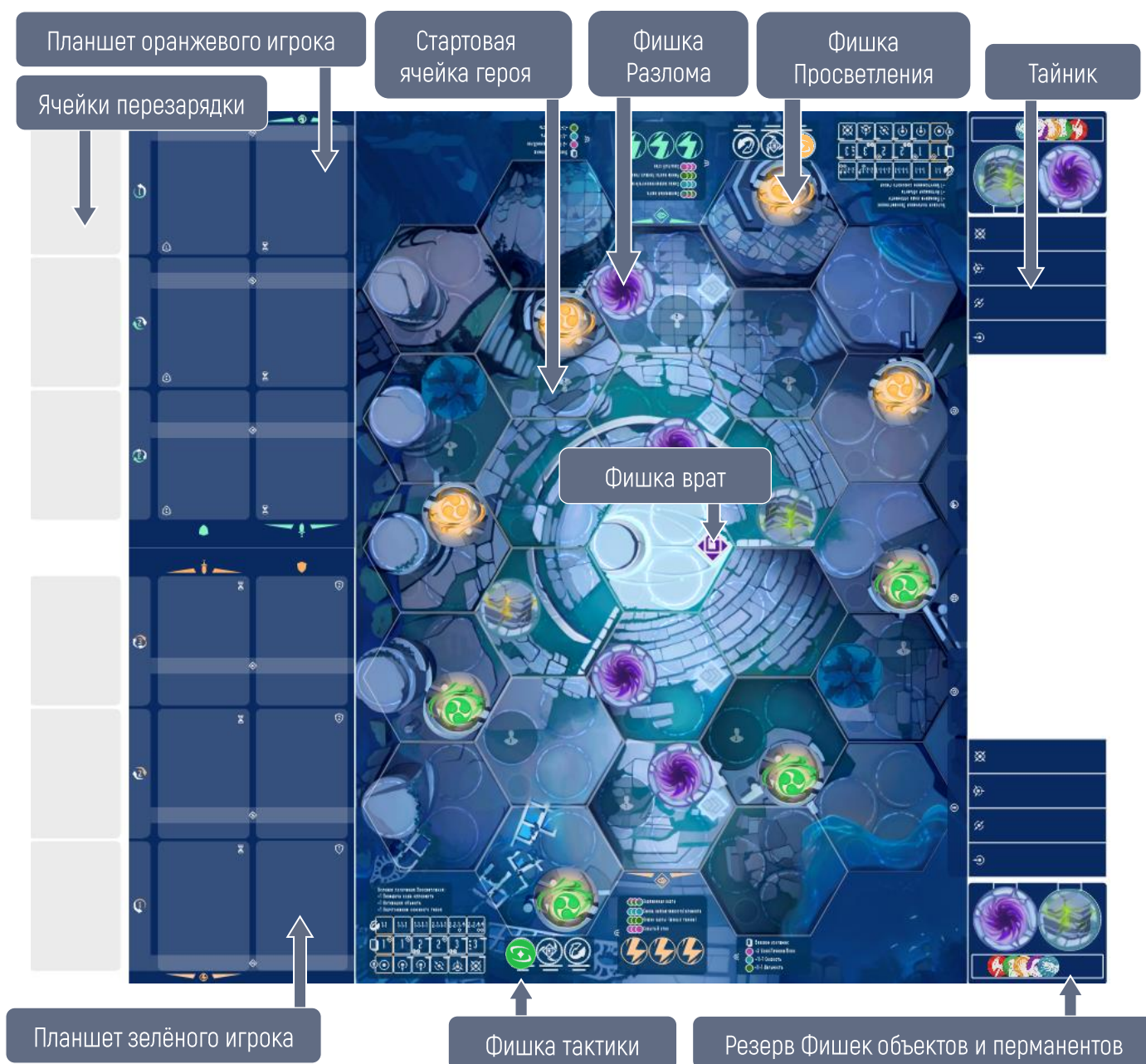
2 планшета игроков

Подготовка к игре

Раскладка поля



Разложите игровое поле на столе, как указано на рисунке ниже.



- Фишки Просветления 
- Фишка Врат 
- Фишки Укрытий , Стен  и Разломов 
- Фишки элементов  и фишки эффектов 
- По 3 Кубика на начальных позициях треков Просветления  
- Фишки тактики  
- Тайники





После раскладки игроки определяют очерёдность: первый игрок оранжевый, второй игрок – зелёный. Менее опытный игрок (или младший по возрасту) выбирает себе цвет.




Выбор лидеров


Далее атакующий выбирает героя-лидера отряда, потом защищающийся. Возьмите все карты героев с рубашкой . Обратите внимание на левый верхний угол карты. Там находится портрет героя, которому принадлежит карта . Возьмите все карты с портретом героя-лидера.

Затем обратите внимание на правый верхний угол карты. Там обозначена ценность карты . Карту лидера базовой ценности с символом  возьмите в руку.


Активную лидерскую карту  положите в ячейку перезарядки 3 -  вашего цвета.

Остальные карты лидеров положите в [тайник](#) , каждую карту соответственно её [ценности](#).


Возьмите карты стихий с портретом . Положите карту «Прилив Стихии» в перезарядку 2 - . Остальные карты стихий разложите согласно их ценности в тайник .


Карту «Дисциплина» положите в перезарядку 1 - .

Расстановка героев и раскладка карт

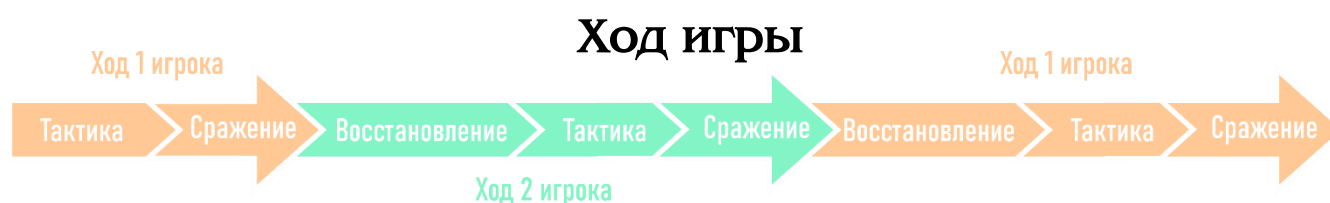
У каждого игрока есть 4 базы героев. Каждая база имеет боковые грани, соответствующие цвету игрока. База лидера имеет дополнительно обозначения щита на цифрах  5, чтобы обозначить что лидер всегда получает на 1 урона меньше! Возьмите базы лидеров и вложите на них миниатюры лидеров так, чтобы стрелка указывала на базовое здоровье.



Первым своего лидера выставляет оранжевый, затем – зелёный. Ячейка стартовой расстановки обозначена на поле силуэтом  с цифрой 1.

Далее игроки поочередно, начиная с оранжевого, в открытую выбирают по одному герою. После выбора героя Миниатюру героя вложите в базу и выставьте на поле в ячейку стартовой расстановки  со следующей по очереди цифрой. Далее возьмите карту базовой ценности  в руку, а остальные карты героя положите в тайник, соответственно их ценности.

В итоге у каждого игрока должно быть по 4 героя на поле, и по 4 карты на руке.



Вкратце структура хода выглядит так: атакующий игрок восстанавливает свои ресурсы, перемещает героев, объявляет атакующие карты, а защищающийся игрок – защитные карты. После этого карты выполняются и ход переходит к другому игроку. В этой схеме есть нюансы, которые мы рассмотрим ниже.

Цель игры

Цель каждого игрока – первым выполнить одно из трёх условий победы:

1. Убить лидера противника.
2. Открыть врата.
3. Ваш Лидер должен выжить во время Коллапса.

Как только вы выполнили одно из условий, игра заканчивается вашей победой.

Более подробно условия победы описаны в разделе [«Условия победы»](#)

Последовательность хода

Игроки ходят по очереди. Сначала ход оранжевого игрока, затем ход зелёного итд. Пока один игрок находится в атаке, второй игрок находится в защите и наоборот. От того находится игрок в атаке или в защите, зависит, какие ему доступны действия.

Ход состоит из трёх фаз:

- Фаза Восстановления
- Фаза Тактики
- Фаза Сражения

Первой фазой всегда совершается Восстановление.


Далее игрок в любом порядке может объявить либо сначала Сражение, затем Тактику, либо сначала Тактику, затем Сражение.

Игрок обязан объявить Сражение. Объявлять Тактику не обязательно.

Исключение – первый ход оранжевого игрока. Фаза восстановления не выполняется, и ход начинается сразу с тактики или сражения.

Начнём разбор с фазы Тактики, и далее разберём Сражение и Восстановление.

Фаза Тактики


Фаза тактики может быть совершена до или после фазы сражения. В начале хода Жетон Тактики  должен лежать в левой ячейке. Жетон Тактики может быть использован на одно из трёх действий, обозначенных на планшете игрока:

1. Активировать карту
2. Сбор Просветления
3. Переместить героев


Чтобы обозначить, что вы совершаете одно из действий, переместите фишку Тактики  на соответствующий символ.




Активировать карту

Чтобы обозначить, что вы активировали карту – переверните фишку тактики серой стороной вверх . Этот вариант фишки тактики используется только если вы решили использовать свойство карты, на котором указано «Переверните фишку тактики чтобы...» итд.

Сбор Просветления

Для того, чтобы усилить свой отряд, вам необходимо прокачивать отряд с помощью Просветления. Один из способов получить Просветление – сбор фишек Просветления  на игровом поле.

Чтобы собрать фишку Просветления, нужно чтобы ваш герой оказался на той ячейке, где находится фишка Просветления вашего цвета. После этого вы можете использовать фишку тактики  для сбора Просветления и забрать все фишки Просветления вашего цвета, на которых стоят ваши герои.

Если вы собрали фишку Просветления, вы убираете её в сброс и можете прокачать планшет, подвинув кубик на треке на одно деление вправо. Подробнее о прокачке вы можете узнать в разделе «[Прокачка отряда](#)».

Переместить героев

В фазе Тактики вы можете переместить героев. Для этого возьмите фишку тактики  и сдвиньте её на символ перемещения .

Количество героев и дальность их перемещения зависит от прокачки вашего отряда. В начале партии перемещение находится на значении 1-1, и означает, что вы можете переместить двух ваших героев по одному разу.



В дальнейшем вы сможете прокачать перемещение – подробнее в разделе «[Прокачка отряда](#)». Например, 2-1-1-1 означает, что вы можете одного героя переместить на 2 области, а остальных трёх героев на 1.

Все перемещения и измерение дальности в игре совершаются по областям. Области – это большие шестигранники, на которые делится всё игровое поле.

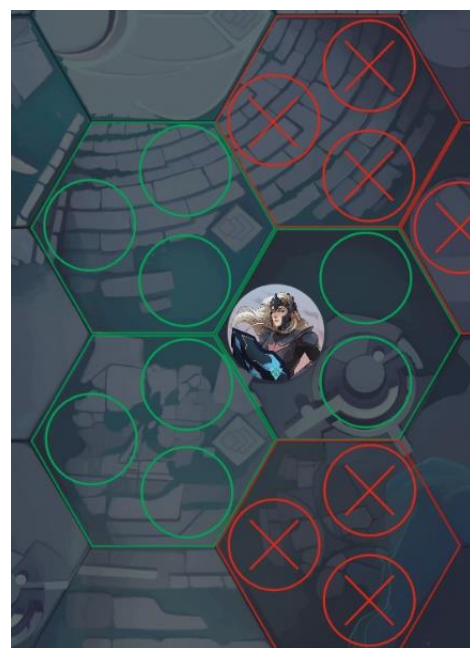
Внутри области находятся ячейки – это круги внутри шестигранников.

Переместить героя можно на свободную ячейку в области, в которой он находится, или на свободную ячейку в смежной области. Для каждой ячейки есть две смежные области – это те области, к которым визуальнo примыкает ячейка.

Если все ячейки определённой области заняты другими героями, существами или другими препятствиями, переместить героя в область с помощью перемещения невозможно.

Обозначение 1-1 означает, что вы не можете переместить одного героя два раза, вы можете либо переместить одного героя один раз, либо двух разных героев по одному разу.

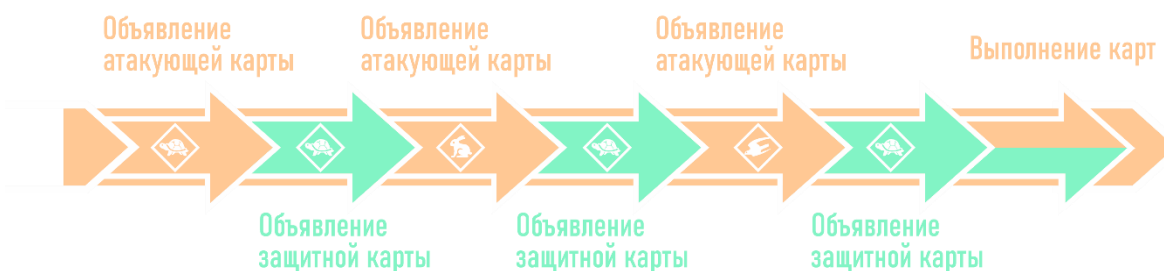
Помимо перемещения с помощью действия тактики, существует перемещение с помощью свойств карт такие как «Рывок», «Скачок», «Телепорт», «Смещение», «Отталкивание», «Притягивание». Эти способы подробнее описаны ниже, в разделе «[Разовые эффекты](#)».



В примере для ячейки, на которой находится герой Рыцарь, смежными являются обе области слева, так как ячейка примыкает к ним. Рыцаря можно переместить на любую зелёную ячейку на рисунке

Фаза сражения

ФАЗА СРАЖЕНИЯ 1 ИГРОКА



Фаза сражения начинается с объявления атакующим игроком атакующей карты. Эта карта обязательна для объявления, если у игрока нет карт на руке, он может объявить базовое медленное свойство слота.

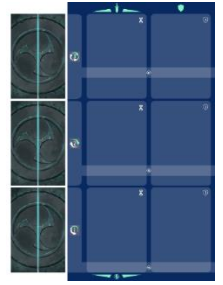
Карты объявляются в строгой очерёдности снизу вверх. т.е. каждая следующая карта должна быть быстрее предыдущей (исключение – если игрок прокачал до максимума трек слотов).

Планшет игрока



Для первых партий используйте указанную на рисунке сторону планшета игрока. В дальнейшем можно использовать [Продвинутый планшет](#).

Карты, которые игроки объявляют, они кладут в слоты на планшете.

Слот – прямоугольная область на планшете.



Объявление карт

Атакующий игрок объявляет карты в «Атаку», то есть в колонку слева на планшете с изображением меча . А защищающийся объявляет карты в «Защиту», то есть в колонку с изображением щита .

Атакующий всегда обязан объявить атакующую карту (или атаку слота). А вот защищающийся может либо отвечать после каждой объявленной атакующей карты, либо говорить «пасс» и давать возможность атакующему дальше объявлять карту следующей скорости, либо пока у игрока не закончатся доступные в этом ходу слоты карт (согласно [треку слотов](#)).

Атакующий не обязан объявлять быструю карту. Он может объявить медленную, и после неё стремительную.

Атакующий может объявить от 1 до 3 карт в атаке и после того как защищающийся ответил на них, объявить выполнение карт (смотрите следующий раздел – [«Выполнение карт»](#)).

Любой слот на планшете атаки или защиты можно использовать несколькими способами:

Объявление базовой атаки карты

Любую карту можно объявить в слот любой скорости. Также на каждой карте есть три свойства, соответствующие каждой своей скорости – медленное, быстрое и стремительное. В зависимости от того, в ячейку какой скорости карта будет объявлена, такое свойство и может быть добавлено по желанию игрока.

Объявление скрытной карты

Вы так же можете объявить «скрытную» карту, т. е. положив карту рубашкой вверх. В этом случае противник не будет знать точно, какую карту вы объявили, и ему придётся предугадать как именно противостоять этой атаке и какой именно способ защиты использовать.

Вы можете «блефовать», объявляя любую карту как скрытную, провоцируя противника защищаться от возможной сильной атаки. Но имейте в виду: если карта будет вскрыта в фазе выполнения и окажется, что она не обладает свойством скрытности, и герой не обладает скрытностью, то карта будет полностью отменена.

Блок


В защите можно объявить «блок». В этом случае вы должны положить карту в ответ на атакующую в свой слот той же скорости. Полный блок считается от любого героя, которые являются целью или находятся в поражаемой области.

Подробнее узнать, как считается блок можно в разделе [«Строение карты»](#).

Выполнение карт

Как только закончена фаза Объявления карт, начинается фаза выполнения карт.

Карты выполняются в строгом порядке – начиная с последней объявленной и заканчивая первой объявленной. (справа на рисунке крупно обозначена очерёдность выполнения)


Если невозможно выполнить какое-либо из свойств карты (например скрытность ) , то эти свойства не выполняются.

Урон и эффект карты наносятся отдельно. Если заблокирован урон, не значит, что заблокирован эффект. И наоборот!




Схема проверки свойств карт следующая:

При выполнении обязательно проверить дальность – позволяет ли она на момент выполнения поразить обозначенную цель или область. Если не позволяет, то карта не поражает цель/область.

Если дальность позволяет, то проверяется тип направленности:

- Если карта прицельная, а на герое-цели наложена Скрытность , то карта не поражает его.
- Если атака по области, но у героев в области проверяется «Над землёй» . Героев с над землёй атака по области не поражает.





Если урон всё же должен быть нанесён, проверяем:

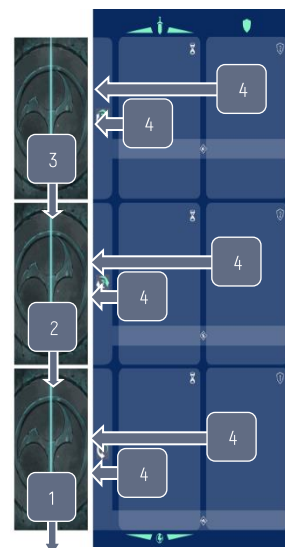
1. Заряд в элементе противника, чтобы увеличить урон карты
2. Влияет ли свойство местности на карту
3. Влияют ли пассивные лидерские свойства на карту
4. Выполнено ли свойство карты, чтобы усилить карту
5. Какое количество урона заблокировано чтобы уменьшить урон
6. Есть ли у цели эффекты брони  или барьер 
7. Есть ли у карты свойство бронебойная  чтобы игнорировать блок, броню и барьер

Далеко не всегда нужно для каждой карты проверять все свойства, но удобно иметь перед глазами полный список, чтобы ничего не забыть.

Фаза Восстановления

Восстановление происходит в определённой последовательности.

1. Сначала сдвигаются карты в перезарядке. Игрок забирает карты из ячейки перезарядки 1 в руку.
2. Карты из ячейки перезарядки 2 сдвигает в ячейку перезарядки 1.
3. Затем карты из ячейки перезарядки 3 перемещает в ячейку перезарядки 2.
4. Затем игрок сдвигает карты с планшета в ячейки перезарядки. Медленные карты сдвигаются в ячейку перезарядки 1, быстрые карты сдвигаются в перезарядку 2, Стремительные карты в перезарядку 3.
5. После этого игрок возвращает фишку тактики  на символ тактики .
6. После этого игрок наносит урон от перманента Увядание  героям противника.
7. Затем игрок производит эффект карт с отложенным эффектом .




Передача хода оппоненту


Прокачка отряда

При передаче хода игрок получает Просветление. При получении Просветления игрок выбирает трек прокачки и двигает указатель на нём направо на одно деление, тем самым усиливая отряд. Если игрок получил за одно действие более одного Просветления (например, за сбор фишек Просветления) он обязан распределить очки между несколькими треками. Нельзя за одно действие прокачать трек больше, чем на одно деление.

1. Трек перемещения позволяет перемещать больше героев, или перемещать их дальше. Количество цифр означает количество героев, а сама цифра – дальность перемещения. Стрелка обозначает рывок. Щит обозначает, что указанные перемещения можно совершить в защите, положив жетон тактики в соответствующий слот на планшете.



2. Трек слотов обозначает сколько карт и какой скорости доступны игроку для объявления. Символ  обозначает, что в момент прокачки можно обменять любое количество карт с руки на любое количество карт из доступных на данный момент тайников.

Символы скорости  в последней ячейке трека обозначают, что игрок теперь может объявлять карты в атаке в любой последовательности (например, сначала быструю, потом медленную, и потом стремительную).

3. Трек тайника обозначает карты какой ценности доступны игроку. Помимо этого, продвинувшись один раз по этому треку, игрок должен взять из тайника соответствующей ценности столько карт, сколько указано в левом верхнем углу.


Условия победы


Игрок побеждает, если первым выполнит одно из условий:

1. Убить лидера противника.

У каждого игрока есть один герой – лидер. Как только лидер выбывает с поля – игрок мгновенно проигрывает. *(Здоровье лидера может опуститься до нуля, но некоторые способности позволяют лидеру остаться в живых)*


2. Раскрыть врата.




Фишки врат  располагаются на ромбовидных ячейках .

Для того чтобы открыть Врата, необходимо сместить фишку врат за игровое поле на стороне противника, в область раскрытия врат с символом . Чтобы сместить врата, ваш лидер должен переместиться в область с фишкой врат. Если в этот момент в этой области нет ни одного врага, мгновенно сместите фишку в соседнюю область в сторону противника.

Как только фишка врат оказывается в области раскрытия Врат противника, вы мгновенно побеждаете.

3. Ваш Лидера должен выжить во время Коллапса.

У каждого игрока есть на поле 4 фишки Просветления на игровом поле. Как только один из игроков соберёт все фишки Просветления своего цвета, либо один из игроков прокачает все треки отряда до максимума – этот игрок кладёт карту Коллапса с символом . После этого он

кладёт фишки Коллапса  в зоны врат с символом . После этого каждый игрок в начале хода, в фазе Восстановления сдвигает одну из фишек Коллапса ближе к центральной области. Фишки Коллапса  указывают на линии, которые тянутся влево и вправо это фишки. Эти линии указывают зону Коллапса. Любой герой, оказавшийся в зоне Коллапса, теряет половину текущего здоровья с округлением в меньшую сторону. Например, если у героя 7 здоровья ($7/2=3.5$), остаётся 3.

Таким образом зона Коллапса всё время сужается, пока не останется в живых кто-то один. Если оба лидера умирают одновременно, в один ход, то побеждает тот игрок, который перевернул карту Коллапса.

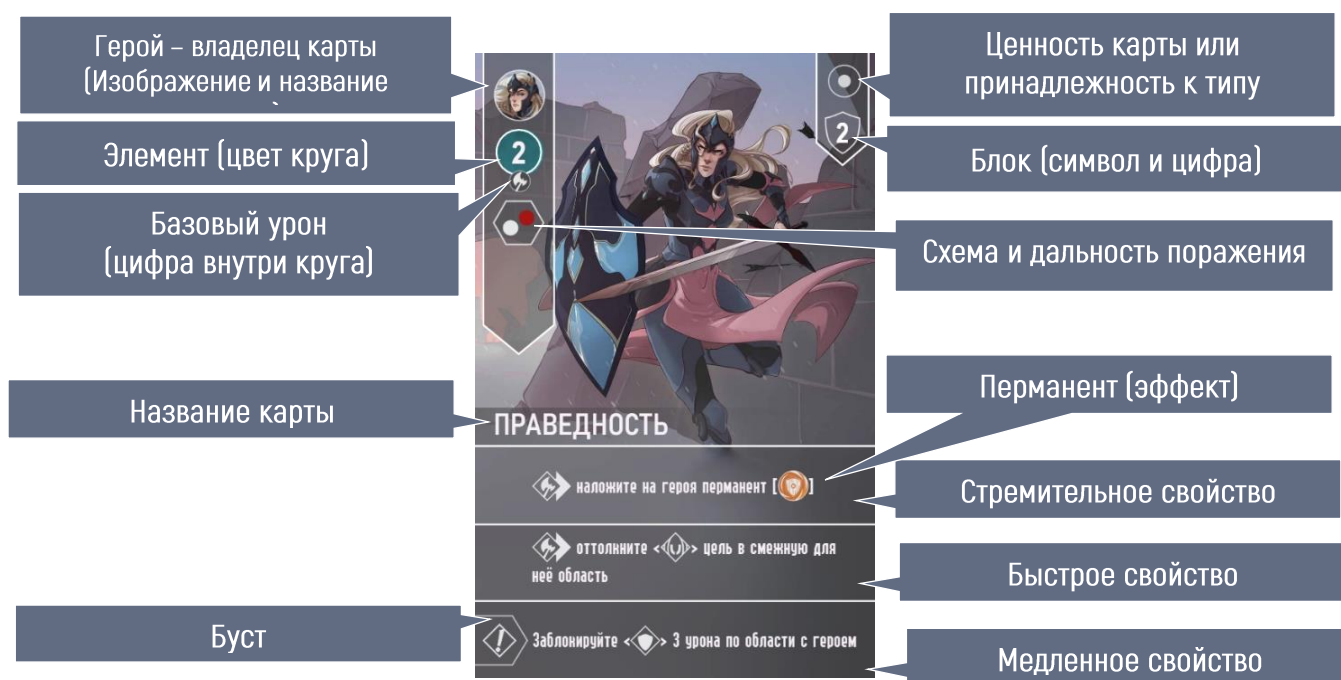



Карта Коллапса

Золотые правила игры

1. Действия производятся в указанной в правилах последовательности. Если вы не совершили действие вовремя, то это действие и все его последствия считаются пропущенными.
2. Если карта или фишка перемещены, и игрок отпустил руку, действие считается совершённым.
3. Условия карты имеют преимущество перед общими правилами игры.
4. Если в тексте карты сказано: «Вы можете...» значит игрок может выбрать – совершать действие или нет. Во всех остальных случаях действие обязательно.

Строение карты



Изображение и имя Героя – определяет какому герою принадлежит карта. (Карты стихии, Уловки и некоторые другие имеют изображение силуэта , обозначающее, что карты универсальные и могут быть использованы любым героем).

Элемент – это общее свойство карты, косвенно влияющее на урон. Некоторые свойства карт или параметры усиливают или ослабляют карты в зависимости от элемента самой карты или от элемента цели.

Бывает три основных типа элементов: Свобода, Истина, Хаос. Универсум, означает, что при объявлении карты вы можете заменить на любой элемент. Пустота означает, что при объявлении вы даёте противнику выбрать элемент вместо вас.



Базовый урон – показывает, сколько Здоровья отнимает карта у противника в случае попадания.

Схема и дальность поражения – обозначает на что направлена карта на поле. Бывает два вида направленности: прицельная и по области.

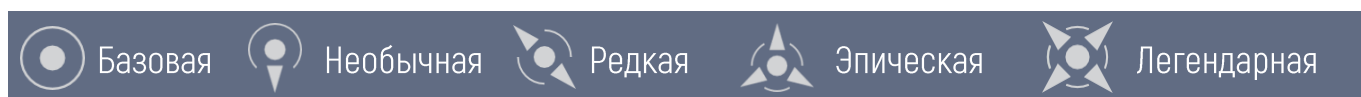
	– красный кружок означает, что карта прицельная, т.е. направлена на существо или героя. Цифры означают дистанцию от героя владельца до цели.
	– красная область обозначает, что карта направлена на всю указанную область. Цифры означают дистанцию от героя владельца до области.
	– белая точка обозначает позицию атакующего героя.
	– серым обозначаются свободные или не поражённые клетки.
	– белая стрелка означает рывок. Совершите рывок до нанесения урона

Буст – это усиление, которое добавляется именно при использовании свойства определённой скорости. Бывает 3 вида буста:

	Объявляя карту с этим бустом, карта обладает свойством «скрытность»
	Выполняя карту с этим бустом, вы не выполняете саму карту, а только усиляете другую согласно тексту свойства
	Выполняя карту с этим бустом, вы используете ТОЛЬКО само свойство и не используете базовую атаку карты

Перманент – это постоянный эффект, который накладывается на героя или область. (Подробнее смотрите на странице «[Перманенты](#)»)

Ценность карты – означает в какой момент карта появится в игре. Чем выше ценность, тем карта полезнее, и тем больше жетонов Просветления надо собрать, чтобы их получить. Карты разделены на 5 видов:












Помимо ценности в правом верхнем углу может обозначаться её тип, например «Местность» или обозначение её как пассивной лидерской или карта коллапса .

-Специальное обозначение, которое используется в тексте карты. Обозначает «если нанесли урон, то...».

Механика блока

Блок - показывает, сколько урона карта заблокирует, если игрок в защите объявит «Блок». Так же блок может иметь дополнительное свойство в зависимости от изображения:

	Обычный блок	Блокирует столько урона, сколько указано цифрой в центре
	Блок с отражением	Блокирует и отражает в атакующего столько же урона сколько заблокировано, и того же типа направленности
	Блок с поглощением	Блокирует указанное число урона, исцеляет цель атаки на число заблокированного урона
	Блок эффекта	Блокирует указанное число урона и блокирует <эффект> карты
	Блок перманента	Блокирует указанное число урона, блокирует перманент карты
	Блок перемещения	Блокирует указанное число урона и блокирует <эффект перемещения> (рывок, скачок, телепорт, отталкивание итд)
	Блок заряда	Блокирует увеличение урона от Заряда
	Уворот	Избегает урона направленной карты
	Подскок	Избегает урона по области карты

Если блок не блокирует ни 1 урона, то и дополнительное свойство не срабатывает. Это не касается Уворота и Подскока, эти свойства позволяют полностью избежать атаки одной карты.

Во время проверки того, сколько урона было заблокировано, делается три проверки свойств атакующей и блокирующей карты, и каждая может уменьшить эффективность блока на 1:

1. Элемент карт. Если он не совпадает, блок становится на 1 ниже.
2. Тип направленности. Если он не совпадает, блок становится на 1 ниже.
3. Если защищается не сама цель, а её защищает союзник, то блок становится на 1 ниже. И за каждую область до цели атаки блок становится еще ниже на 1.




Если игрок использует блок, то никакие другие свойства карты уже не используются.

Эффекты

В игре есть эффекты и перманенты.

Разовые эффекты

Разовые эффекты (или просто эффекты) выглядят как чёрно-белые изображения в ромбах, и в тексте обычно обозначаются просто как «эффект». Эти эффекты срабатывают один раз, когда выполняется карта, добавляя к атаке определённый эффект.

РЫВОК		Цель перемещается в соседнюю область по желанию игрока, который применил рывок
СКАЧОК		Цель перемещается по прямой через одну область. Область, через которую она перепрыгивает, не получает урон
ТЕЛЕПОРТ X		Цель перемещается в любом направлении на указанное количество областей(X). Клетки, через которые она проходит, не наносят вреда
ПРИТЯГИВАНИЕ		Цель перемещается в область с героем, который применил притягивание
ОТТАЛКИВАНИЕ		Цель перемещается в область противоположную от героя, который применил притягивание
СМЕЩЕНИЕ		Перемещает цель умения в свободную ячейку внутри области, в которой она находится
РАССЕИВАНИЕ		С цели снимаются все временные положительные и отрицательные эффекты (кроме уникальных)
ЛЕЧЕНИЕ X		Восстанавливает цели указанное количество здоровья (X)
БЛОК ЭФФЕКТА		Блокирует эффект карты, но не её урон
БЛОК УРОНА		Блокирует урон карты, но не её эффект
ОТМЕНА КАРТЫ		Полностью блокирует действие указанной карты
УКЛОНЕНИЕ		Герой остаётся на месте, избегая прицельного умения
ДОП. УРОН		Добавляет урон с определённым условием
КРОВОЖАДНОСТЬ		Исцеляет героя-владельца на количество нанесённого урона
СКРЫТНОСТЬ		Добавляет карте свойство скрытности

Перманенты

Перманенты выглядят как цветные изображения в круге. Эти эффекты имеют физический эквивалент в виде круглых фишек. При выполнении карты фишка соответствующего перманента кладётся на миниатюру героя-цели или в область. Бывают положительные и отрицательные перманенты. Два противоположных перманента взаимоисключаются, и фишка убирается с героя.



Эффект самого перманента действует на героя, пока не будет выполнено условие для его снятия, или игрок не снимет перманент со своего героя с помощью карты (например *уловки*).




НАД ЗЕМЛЁЙ: герой становится невосприимчив к умениям по области. <i>Герой «над землёй» не может собирать жетоны Просветления и сдвигать Врата</i>	 	ОЦЕПЕНИЕ: отнимает у героя возможность перемещаться и использовать Рывок и Скачок. Однако, герой с УДЕРЖАНИЕМ может быть перемещён другими героями
ВООДУШЕВЛЕНИЕ: увеличивает весь наносимый урон на 1	 	ИСТОЩЕНИЕ: уменьшает наносимый героем урон и лечение на 1 и уменьшает дальность его карт на 1
БРОНЯ: уменьшает входящий урон на 1 (кроме Увядания)	 	УЯЗВИМОСТЬ: увеличивает наносимый герою урон на 1 и снижает эффективность его лечения до 1
СКРЫТНОСТЬ: герой не может быть целью прицельных умений. <i>Герой со Скрытностью не может собирать жетоны Просветления и сдвигать Врата</i>	 	СТРАХ: при наложении переместите героя в соседнюю область. Вы не можете использовать карты героя с эффектом Страх в атаке.
УКРЕПЛЕНИЕ: герой становится невосприимчив к следующему принудительному перемещению: притягивание, отталкивание, итд. После блокирования эффекта, снимите перманент	 	УВЯДАНИЕ: Увядание наносит 1 урон целевому герою. Урон не усиливается другими эффектами и не блокируется бронёй или эффектом «Барьер»
БАРЬЕР: герой становится невосприимчив к следующей атаке. После блокирования урона снимите перманент	 	ОСЛЕПЛЕНИЕ: Герой не может использовать прицельные умения

Активные объекты

На игровом поле есть активные объекты, с которыми герои могут взаимодействовать. Если на одной ячейке находится активный объект, другой объект не может быть размещён поверх него.

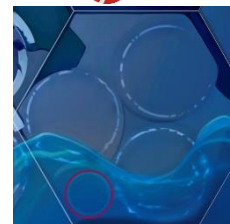
Укрытия  Стены  служат для получения преимущества в атаке или защите. Герой, который находится на фишке, Укрытие обладает эффектом «[Скрытность](#)». Герой, который находится на фишке Стена даёт эффектом «[Над землёй](#)».

Разломы  наносят 3 неблокируемого урона любому герою, который переместился на фишку Разлома. Некоторые герои могут игнорировать этот урон, или перемещать разломы для атаки противников (например Проводник).

Так же активными объектами могут быть фишки элементов  или перманентов .

Они не занимают ячейки персонажей и активных объектов, они кладутся в отдельную небольшую круглую ячейку сбоку области

В одной области может быть только один элемент или перманент. Если область занята перманентом, положить туда фишку элемента уже нельзя. А вот заменить на другой перманент можно. Так же можно заменить один элемент на другой.





Продвинутые правила (турнирные)


Все дополнительные модули помечены значком .

Карта местности

До определения сторон нужно выбрать карту местности.



Как выбирать карту местности  решать вам. Можете либо выбрать карту случайным образом, так как местность влияет на обоих игроков, это не нарушает баланс.

Второй вариант: возьмите все карты местности с символом  и по очереди, начиная с атакующего убирайте по одной карте, пока не останется одна. Защищающийся выбирает одну из сторон этой карты.

Затем выложите карту территории возле игрового поля напротив символа .



Свойство этой карты будет влиять на **всех** героев в игре.

Продвинутый выбор лидеров

После определения сторон каждый игрок выбирает лидера отряда. Выбор лидера происходит одновременно. У каждой карты есть символ в левой верхней части, означающий её принадлежность к определённому типу или ценности карт. Оранжевый игрок берёт пассивные карты героев с символом . Зелёный игрок берёт лидерские карты с символом .

Затем оба игрока в закрытую выбирают по одной карте и одновременно вскрывают их. Если оба игрока выбрали одного и того же лидера, игроки откладывают его карты и продолжают выбор из оставшихся героев. Так, продолжается, пока не будут выбраны разные лидеры.

Пассивные лидерские карты

После того, как лидеры выбраны, положите их пассивные карты с символом  рядом с игровым полем, возле символа . Игроки делают это одновременно, чтобы противник не видел, какую сторону карты выбрал оппонент. Пассивные лидерские карты будут влиять только на героев своего отряда.

Модуль Заряда

Когда игрок объявляет первую атакующую карту, он обязан положить фишку такого же элемента в следующую пустую ячейку заряда. Заполняется заряд всегда слева направо. В фазе восстановления, если в заряде лежат 3 элемента, уберите их в сброс и выберите бонус.



Заряд

Заряд – это обоюдоострый меч. С одной стороны, собирая комбинации определённых элементов вы можете получить бонус для ваших карт в атаке. С другой стороны, заряд работает как усиление урона по вашим героям, но только в атаке противника.

Усиление урона за счёт элементов в Заряде противника происходит только в атаке.

Если, например у вас в заряде 2 элемента Хаоса, и противник объявляет две карты, обе с элементом Хаоса, он усиливает урон каждой этой карты на 2. Так что стоит рассчитывать какие у противника на руках карты, и какие комбинации заряда вы готовы собирать.

Урон ваших карт в атаке так же усиливается за счёт элементов в заряде противника.

Возможные бонусы описаны на игровом поле, рядом с ячейками Заряда.

Бонусы даются при сборе трёх одинаковых элементов.

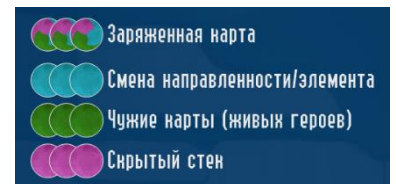
Три элемента истины могут изменить тип направленности или элемент всех карт

Три элемента свободы позволяют героям использовать карты других ваших живых героев, как если бы это были карты самого героя

Три элемента хаоса позволяют объявить и выполнить все карты в атаке в скрытую

Три элемента любого цвета позволяют вам использовать «заряженную карту».

Объявить какое свойство вы будете использовать необходимо в фазе восстановления, когда сбрасываете 3 элемента из заряда.



Использование заряженной карты

Если игроку не удалось собрать одинаковые элементы, он может сбросить три любые элемента, чтобы использовать «заряженную карту». Карта объявляется с руки, сразу выполняется любое свойство доступной скорости. Карта объявляется и кладётся сразу в перезарядку соответствующей скорости.

Базовое усиление

Базовое усиление – это еще один способ объявить карту. Базовое усиление изменяет одно из свойств другой вашей объявленной карты.

Объявляя карту как базовое свойство, вы не выполняете никакие другие свойства карты (если только это не указано отдельно на самой карте или на карте пассивного умения).

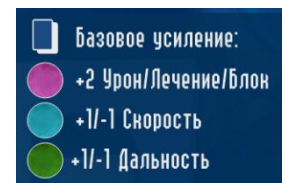
Базовое усиление можно объявить двумя способами.

Первый - комбо-усиление. Объявляется в один слот вместе с картой, на которую усиление повлияет. Карта базового усиления подкладывается под основную, слегка сдвигая её влево, чтобы было видно элемент.

Второй - объявление базового усиления как отдельной карты. В этом случае карта просто объявляется в слот и усиление влияет на карту в другом слоте. Базовое усиление для другого слота можно объявить как после, так и до основной карты, причём даже в защите.

Свойства усиления описаны на поле, чтобы не нужно было их запоминать:

1. Хаос позволяет увеличить урон, лечение или блок другой карты на 2
2. Истина позволяет выполнить более быстрое или более медленное свойство карты (например, быстрое свойство в медленном слоте). Но только в рамках открытой скорости на треке слотов!
3. Свобода позволяет увеличить или уменьшить на 1 дальность другой карты



Высвобождение

Еще один способ объявлять карту. Как и базовое усиление завязано на элементе карты. Позволяет при объявлении карты вместо других свойств, мгновенно наложить элемент карты на героя-владельца или на область, в которой он находится.

Продвинутый планшет

Объявление свойства «слота»

На продвинутой стороне планшета у каждого слота есть собственное свойство. Если вы не хотите объявлять карту, вы можете использовать это свойство. В этом случае урон и дальность атаки будут зависеть от свойства атаки слота. Все усиления и комбинации взаимодействуют с атакой слота так же, как и с обычными картам.

