

СМОТРИ,
КАК ИГРАТЬ



SUPER FANTASY BRAWL



ПРАВИЛА



СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3	НОКАУТ.....	12
СОСТАВ ИГРЫ.....	4	ПРОКАЧИВАНИЕ ЧЕМПИОНА.....	12
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ.....	6	ЛОВУШКИ.....	12
ПОБЕДА В ИГРЕ.....	7	Эффекты ловушек.....	13
ДРАФТ.....	7	КЛЕТКИ И РЯДЫ КЛЕТОК.....	13
Обычный драфт.....	7	СУПЕРКОМАНДЫ (ДЛЯ 4 ИГРОКОВ).....	14
Турнирный драфт.....	7	ПРАВИЛА КОМАНДНОГО РЕЖИМА.....	14
ОСНОВЫ ИГРЫ.....	7	1) Командная игра.....	14
ИГРОВОЙ РАУНД.....	8	2) Размер руки.....	14
ХОД ИГРОКА.....	8	3) Победа в игре.....	14
1) Фаза получения победных очков.....	8	4) Трек испытаний.....	14
2) Фаза активации.....	8	ПОДГОТОВКА К ИГРЕ.....	14
Движение.....	8	ДРАФТ.....	14
Атаки.....	9	Обычный драфт.....	15
Навыки.....	10	Турнирный драфт.....	15
Базовые действия.....	11	ИГРОВОЙ РАУНД.....	15
Реакции.....	11	КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА.....	15
3) Фаза обновления.....	12	УКАЗАТЕЛЬ.....	16
НОВАЯ КАРТА ИСПЫТАНИЯ.....	12		



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Идея и начальная стадия разработки: Йохен Айзенхут и Артём Ничипуров

Ведущие разработчики: Джош Чемберс и Стюарт Сиддонс

Разработка: Джейк Торнтон, Эд Гаррисон, Бабис Джанниос, Ник Ниотис, Дейл Роу

Дизайн персонажей: Йоханнес Хельгесон

Арт-директор: Стефан Гантьес

Концепт-арт: Стефан Гантьес, Кристоф Мадуро

Иллюстрации на коробке: Баярд Ву

Иллюстрации на картах: Йоханнес Хельгесон, Кристоф Маклин, Иван Фомин, Дидье Нгуен

Иллюстрации на поле: Эммануэль Були

Графический дизайн: Арно Маршан, Сандра Тесьер, Панайота Цибалиди, Стюарт Сиддонс, Анна Фэй

3D-модели персонажей: Ирек Зелински, Оливье Тилл

Художественный текст: Стюарт Сиддонс, Анна Фэй, Бабис Джанниос

Перевод: Анна Ветяр

Корректурa: Мишель Кавалло, Марко Червоне, Крис Чабб, Корина Крету, Бри Голдман, Сэм Хили, Эрик Хоут, Хейди Лайош, Альфред Морагас, Дельфин Сомма, Хелена Циоти, Джеймс Вомсли, Чет Зешонски, а также любители наших игр.

Поддержка: Бен Клаппертон, Хелена Циоти, Олли Шнайдер, Артём Ничипуров

Управление проектом: Эрванн Ле Торривеллек

Отдел связей: Леонидас Весперины, Хелена Циоти, Сэм Хили

Подготовка к изданию: Леонидас Весперины, Бенуа Вот

Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».

Редакция выражает благодарность Ирине Пластининой, Игорю Трескунову, Даниилу Яковенко, Денису Карпенко, Алисе Аргат, Андрею Черепанову, Роману Дженбазу, Арине Павловой, Всеволоду Иванову, Михаилу Куракину, Сергею Просольченко и Владимиру Сахно за помощь в подготовке русского издания.

ВВЕДЕНИЕ

Трудно представить, но всего несколько поколений назад Легендария была объята войной.

Затем появилась магия — и всё изменилось. Поначалу никто не понимал, что с ней делать, однако вскоре волшебники Легендарии увидели большие перспективы.

Спор за земли? Просто создайте больше! Голоден? Наколдуй себе яблоко. Или банан. Или обед из трёх блюд. Магия может сделать всё что угодно! Всего за поколение магия положила конец бедности и всем конфликтам и Легендария превратилась в утопический рай, где у каждого было всё, что он когда-либо хотел. Но был и побочный эффект — страшная скука.

Девятнадцатый всеобщий сбор волшебников в зале почестей был посвящён именно этой проблеме: как разнообразить рутину, когда никто ни в чём, кроме развлечений, не нуждается. Рагрил Мудрый, распорядитель Третьей Четверти, выступил с предложением:

— Может, отправимся в прошлое? Мы могли бы посмотреть на великих воинов нации Пан'даа в действии!

— Не смей нас! — ответил Гарнет из Четвёртого Круга. — Пан'даа никогда ничего из себя не представляла! То ли дело стеклянные тролли Гиблого болота! Вот это сила!

Спор между ними перекинулся на остальных волшебников, и вскоре все наперебой доказывали друг другу, какие бойцы из далёкого прошлого были сильнее.

Эзма Звездочёт разрешила этот спор, подав одну из лучших идей своего времени:

— Давайте просто соберём их на одной арене и узнаем, кто из них сражается лучше!

Битва между ними получилась поистине эпической. Хотя Совет Исправлений почти полгода латал дыры в пространстве и времени, тем не менее было решено, что это зрелище слишком увлекательно, чтобы отказываться от него. Оставалось только придумать правила.

Наконец-то в Легендарии появилось нечто новое и захватывающее!

Фантастические схватки стали главным развлечением для всего мира. Волшебники находили лучших бойцов в самых разных исторических периодах и убеждали их сражаться за славу и честь. Совет Исправлений взял на себя организацию схваток и следил за тем, каких чемпионов приводили волшебники, чтобы силы команд получались равными. Бои становились всё более популярными и зрелищными, и Совет объявил главный турнир года — Схватку лучших.

В нынешние дни по всей Легендарии проходят тысячи боёв между сотнями команд в десятках лиг. Все они сражаются за право участия в Схватке лучших, победа в которой сулит настоящую славу.

Весь мир следит за фантастическими схватками и с нетерпением ждёт, когда определится лучшая команда Легендарии!



СОСТАВ ИГРЫ

11 КАРТ ИСПЫТАНИЙ



ОБРАТНАЯ СТОРОНА ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА

58 ДВУСТОРОННИХ КАРТОННЫХ ЖЕТОНОВ



20 жетонов урона 13 жетонов победных очков (ПО) Жетон первого игрока

12 ЖЕТОНОВ ЛОВУШЕК



2x Оглушение 2x Обездвиживание



2x 1 урон 4x 2 урона 2x 3 урона

12 ЖЕТОНОВ МАГИЧЕСКИХ ЯДЕР



4x Управление 4x Разрушение 4x Сотворение

1 КНИГА ПРАВИЛ



42 КАРТЫ

6 КАРТ ЧЕМПИОНОВ



ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА (начальная)



ОБРАТНАЯ СТОРОНА (прокачанная)

36 КАРТ ДЕЙСТВИЙ (ПО 6 НА КАЖДОГО ЧЕМПИОНА)



ОБРАТНАЯ СТОРОНА

ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА

4 КАРТЫ-ПАМЯТКИ

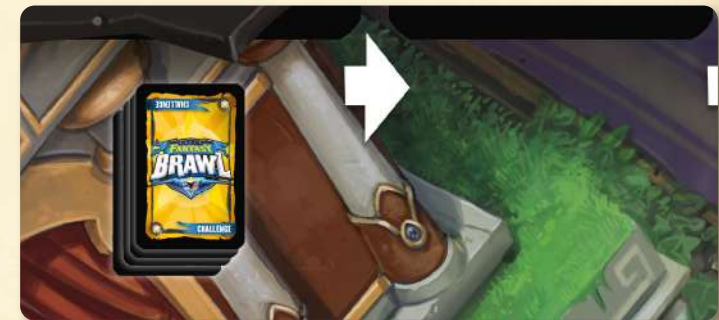
1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ (АРЕНА)



8 ПЛАСТИКОВЫХ ПОДСТАВОК



1 ПЛАНШЕТ ДЛЯ ПАРТИИ С 4 ИГРОКАМИ



4 ПЛАНШЕТА ИГРОКОВ



6 ФИГУРОК ЧЕМПИОНОВ



ГОЛД'АРР

ГВАЙЕН

КИЛГОР

ДЕРИН

ДУГРУН

ЦУ СЯО

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



1 Случайным образом определите первого игрока. Этот игрок выбирает область появления на арене и кладёт жетон первого игрока рядом со своими воротами.

2 Игроки решают, как будут выбирать чемпионов: по взаимной договорённости или с помощью драфта (обычного или турнирного; см. на стр. 7). Каждый игрок берёт пластиковые подставки своего цвета, прикрепляет к ним фигурки выбранных чемпионов, образуя команду, и размещает их у своих врат. Затем каждый игрок берёт свой планшет и размещает на нём все 3 карты своих чемпионов и 3 жетона магических ядер разных цветов.

3 Каждый игрок берёт 3 колоды карт действий своих чемпионов, формирует из них 1 колоду, тщательно перемешивает её и кладёт лицевой стороной вниз. Это будет личная колода.

4 Перемешайте 11 карт испытаний и сформируйте из них колоду. Выложите верхнюю карту лицевой стороной вверх на ячейку, не приносящую победных очков (т. е. на которой нет символа ПО).

5 Разместите жетоны победных очков и урона рядом с полем.

6 Перемешайте все жетоны ловушек и выложите их рядом с полем лицевой стороной вниз. Первый игрок берёт 2 жетона ловушек и, не подсматривая, размещает их лицевой стороной вниз на 2 любых пустых клетках ловушек.

7 Второй игрок размещает аналогичным образом ещё 2 жетона ловушек. Теперь на поле должно быть 4 жетона ловушек и 2 пустые клетки ловушек.

8 Первый игрок берёт 5 карт из личной колоды. Он может сбросить любое количество этих карт и добрать столько же новых, а затем замешать сброшенные карты обратно в личную колоду.

9 Второй игрок берёт 5 карт из личной колоды. Он может сбросить и добрать новые карты по тому же принципу, что и первый игрок.

10 Первый игрок размещает своих чемпионов на незанятых клетках своей области появления.

11 Второй игрок размещает своих чемпионов на незанятых клетках своей области появления.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Игрок, набравший первым 5 ПО, немедленно побеждает!

ДРАФТ

Обычный драфт

Обычный драфт проходит следующим образом:

1. Выложите как минимум 6 карт уникальных чемпионов.
2. Второй игрок выбирает первого чемпиона.
3. Первый игрок выбирает первого чемпиона.
4. Второй игрок выбирает второго чемпиона.
5. Первый игрок выбирает второго чемпиона.
6. Второй игрок выбирает третьего чемпиона.
7. Первый игрок выбирает третьего чемпиона.
8. У каждого игрока должна получиться команда из 3 чемпионов. Если остались чемпионы, уберите их в коробку.

Турнирный драфт

Требуется не менее 10 чемпионов

Турнирный драфт проходит следующим образом:

1. Каждый игрок выкладывает 5 разных карт чемпионов, выбранных им перед игрой или турниром.
2. Первый игрок выбирает одного из чемпионов второго игрока. Этот чемпион исключается из игры.
3. Второй игрок выбирает одного из чемпионов первого игрока. Этот чемпион исключается из игры.
4. Игроки, начиная с первого, по очереди выбирают себе по одному из своих оставшихся чемпионов, пока не наберут команду из 3 чемпионов.
5. У каждого игрока должна получиться команда из 3 чемпионов. Каждый игрок убирает в коробку оставшихся чемпионов.

ОСНОВЫ ИГРЫ

Золотое правило

Если эффект карты противоречит правилам, текст на карте имеет приоритет.

Враги и союзники

Фигурки в этой игре — лучшие воители и воительницы в истории Легендарии, полной конфликтов. Их называют **чемпионами**. Чемпионы, которыми играет ваш противник, называются **врагами**, а ваши чемпионы — **союзниками**. Если на карте указано, что эффект применяется к одному или нескольким **союзникам**, то он не может быть применён к чемпиону, которому принадлежит эта карта.

Цель игры

Победные очки олицетворяют собой благосклонность зрителей, которые определяют победителя Схватки лучших. Игрок, набравший первым 5 ПО, немедленно побеждает. Существует два способа получать ПО — выполнять условия карт испытаний и нокаутировать врагов.

Три магических ядра

Вся магия Легендарии неразрывно связана с магическими ядрами трёх типов: **разрушение** (красное), **сотворение** (жёлтое), **управление** (синее). Когда игрок выполняет то или иное действие, он должен истощить одно из магических ядер (перевернуть соответствующий жетон). Магические ядра восстанавливаются (возвращаются в готовое положение) в конце хода.

Приближение и отдаление

Когда эффект предписывает чемпиону **приблизиться** к игровому объекту, каждый шаг этого чемпиона должен сокращать расстояние между ним и этим объектом. Если это невозможно, то чемпион не двигается.

Когда эффект предписывает чемпиону **отдалиться** от игрового объекта, каждый шаг этого чемпиона должен увеличивать расстояние между ним и этим объектом. Если это невозможно, то чемпион не двигается.

Если при применении эффектов **отталкивания** и **притягивания** чемпион не может полностью переместиться на указанное расстояние, он получает урон за каждый шаг, который не может сделать.

Сила атаки и урон

Некоторые карты и эффекты указывают наносимый урон, другие — силу атаки.

Сила атаки всегда уменьшается на защиту цели, в то время как урон наносится в полном объёме, игнорируя защиту.

Розыгрыш карты

Если вы не можете разыграть карту полностью, примените её эффекты, насколько это возможно.

ПРИМЕЧАНИЕ

Модификаторы применяются только к указанному на картах значению (даже если это 0).

Назначение цели

Если на карте не указано иное, чемпион может назначить целью только врага. Если атака с областью действия, то можно выбрать только такую область, где есть хотя бы один враг (при этом в ней могут быть союзники, которые также станут целями атаки).

Открытая и тайная информация

Карты в руке — тайная информация, которую не должен видеть противник. Однако, когда эффект карты предписывает **показать** что-либо, все игроки могут видеть раскрытую информацию.

Карты в сбросе — открытая информация. Игроки могут в любой момент изучить сброс противника. То же касается обеих сторон карт чемпионов. Когда эффект карты предписывает **посмотреть** что-либо, смотреть эту информацию может только участник, разыгравший эту карту.

Добор карт

Когда эффект предписывает игроку добрать карты из личной колоды, а эта колода пуста, игрок сперва перемешивает свой сброс, чтобы сформировать личную колоду заново.

ИГРОВОЙ РАУНД

ХОД ИГРОКА

Игра делится на раунды и длится до тех пор, пока один из игроков не наберёт 5 ПО.

Каждый раунд проходит следующим образом: **ход первого игрока, ход второго игрока, новая карта испытания.** В свой ход игрок проходит следующие фазы в указанном порядке:

Фаза получения победных очков: игрок проверяет, выполнил ли он условия каких-либо активных карт испытаний. При выполнении условий игрок получает указанное количество ПО и сбрасывает карты этих испытаний.

Фаза активации: игрок переворачивает жетоны магических ядер, чтобы разыграть карты действий и активировать своих чемпионов.

Фаза обновления: игрок возвращает магические ядра в готовое положение, сбрасывает все оставшиеся в руке карты и берёт из личной колоды 5 новых карт.

1) Фаза получения победных очков

В этой фазе своего хода игрок проверяет, выполнил ли он условия каких-либо активных карт испытаний. Испытания — основной источник победных очков. Количество ПО за испытание зависит от положения карты на треке.

Сбросьте карты выполненных испытаний, получив за них ПО. Поскольку ПО за испытания начисляются в начале хода, у каждого игрока будет целый ход, чтобы помешать противнику их выполнить, одновременно пытаясь сделать это самому. Разумеется, в первом раунде партии ни один игрок не может получить ПО за испытания.

2) Фаза активации



В свой ход игрок может активировать своих чемпионов, разыгрывая из руки карты действий, принадлежащие этим чемпионам, и/или выполняя базовые действия. **Действие можно выполнить, перевернув магическое ядро соответствующего цвета.** Противник при этом может разыгрывать карты реакций. Можно разыгрывать любое количество карт в любом порядке, пока хватает магических ядер. Большая часть карт действий позволяет чемпионам двигаться и атаковать или применять навыки. Одного чемпиона можно активировать более одного раза за ход, если у игрока есть соответствующие карты и ядра. Одна карта действия должна быть разыграна полностью (или насколько это возможно), прежде чем можно будет разыграть другую.

Движение



Чемпион может передвинуться на столько клеток, сколько очков движения  указано на разыгрываемой карте действия. При этом игрок может передвинуть чемпиона на меньшее количество клеток или же вообще его не двигать. Клетки, на которых находятся статуи и враги, считаются непроходимыми — чемпион не может передвигаться через такие клетки (если не указано иное) и не может завершать движение на них. Чемпион может передвигаться через клетки с союзниками, но не может завершать движение на таких клетках. Можно передвигаться через клетки с жетонами ловушек, но ловушки при этом обычно активируются; прежде чем продолжится движение, к чемпиону должен быть полностью применён эффект ловушки (см. «Ловушки» на стр. 12). Если у чемпиона есть бонус к движению, он применяется ко всем его картам действий и базовым действиям (но только если на карте есть значение ). Движение происходит раньше всех других эффектов, поскольку эффекты на картах применяются сверху вниз.





СХЕМА КАРТЫ ДЕЙСТВИЯ



1	Символ чемпиона 
2	Тип действия 
3	Название карты
4	Магическое ядро 
5	Очки движения
6	Дальность (минимальная-максимальная, по прямой/непрямой линии, область действия)
7	Сила атаки
8	Эффект действия
9	Модификатор защиты
10	Художественное описание
11	Номер карты
12	Имя художника

Если эффект предписывает **разместить** чемпиона куда-либо, возьмите фигурку этого чемпиона и поставьте её на указанную клетку. Это не считается движением.

Атаки




ПЕРЕД АТАКОЙ И ПОСЛЕ АТАКИ

Игрок обязан применять эффекты перед атакой  и после атаки , когда разыгрывает карту атаки с такими символами. Если карта предписывает применить эффект  или , игрок должен применить этот эффект полностью, прежде чем переходить к следующему этапу атаки.

Главное различие между этими символами заключается в следующем: игрок может разыграть карту с эффектом , применить его и решить, что не будет атаковать, в то время как эффект  применяется только после того, как игрок осуществит атаку. Оба символа могут быть на картах реакций.

Обратите внимание, что для ключевых слов с возможностью выбора числового значения (до X клеток/карт и т. д.) вы можете выбрать в том числе 0 и таким образом отменить эффект.

Карта действия с символом атаки в левом верхнем углу называется картой атаки. Чтобы атаковать, выполните следующие этапы по порядку:

1. Используйте столько очков движения карты, сколько хотите (включая 0).
2. Примените эффекты .
3. Решите, будете ли вы атаковать. Если вы решили не атаковать, не применяйте остальные эффекты и сбросьте карту. Иначе перейдите к п. 4.
4. Назначьте цель(-и) атаки.
5. Противник решает, будет ли разыгрывать карту реакции.
6. Отнимите показатель защиты цели от показателя силы атаки.
7. Нанесите урон от атаки.
8. Если атакуемый чемпион не нокаутирован, противник применяет эффекты  карты реакции.
9. Если атакующий чемпион не нокаутирован, примените эффекты  карты атаки.

Назначение целей атаки

На картах атак указаны дальность и схема нацеливания, по которым вы поймёте, в каком диапазоне клеток вы можете назначать цели. Некоторые атаки имеют минимальную дальность, то есть враги, находящиеся к вашему чемпиону слишком близко, не могут попасть под их действие. Клетка серого цвета на схеме нацеливания обозначает положение атакующего по отношению к жёлтым клеткам, на которых могут находиться цели атаки.

Ближняя атака



Целью ближней атаки может быть только один враг, находящийся на одной из соседних клеток.

Непрямой выстрел



Целью непрямого выстрела может быть только один враг. Цифры рядом с символом обозначают дальность атаки. Если цифра одна, то она обозначает максимальную дальность. Если цифр две, то первая обозначает минимальную дальность, а вторая — максимальную. Чтобы определить дальность, посчитайте минимальное количество клеток, нужное для достижения цели атаки (вместе с клеткой, где находится цель, но без клетки, где находится атакующий чемпион). Непрямой выстрел **может** достичь цели, игнорируя статуи и фигурки других чемпионов (врагов или союзников).



Например, Гвайен может запустить свой «Огненный шар» в одного вражеского чемпиона на расстоянии от 2 до 3 клеток (не меньше и не больше) от себя.

Прямой выстрел



Дальность прямого выстрела отображается так же, как у непрямого, но в остальном он работает иначе. Целью прямого выстрела может быть только один враг, находящийся в том же ряду клеток, что и атакующий чемпион. Более того, прямой выстрел не может достичь цели, если между ней и атакующим чемпионом в том же ряду клеток стоят статуи или другие чемпионы (враги или союзники).

Например, целью карты «Испытание» Цу Сяо может стать один вражеский чемпион, находящийся в том же ряду клеток на расстоянии до 2 клеток от него.



Область действия



Атака с областью действия поражает всех чемпионов, находящихся на схеме нацеливания на жёлтых клетках (включая союзников). Участник, разыгрывающий такую карту, выбирает направление области действия, сохраняя при этом её форму.

Розыгрыш карт реакций

После назначения целей противник может разыграть карту реакции, выбрав **любого** из своих чемпионов, которые стали целями атаки. При этом противник должен перевернуть жетон соответствующего магического ядра. На каждую карту атаки можно разыграть только одну карту реакции (см. «Реакции» на стр. 11).

Сравнение атаки и защиты

У каждого чемпиона есть показатель защиты. Даже если на его карте указано значение «0», оно может быть изменено эффектами карт. Защита чемпиона не может быть ниже 0. Если эффекты опускают этот показатель ниже 0, он остаётся равным 0.

На этом этапе показатель защиты вычитается из показателя силы атаки. Не забудьте применить все модификаторы, меняющие эти показатели в этой атаке. Показатели защиты учитываются при каждой атаке против чемпиона, если они не уменьшены или не отменены эффектом карты. Полученный результат — итоговый урон от атаки.

Нанесение урона от атаки

Урон от атаки наносится всем целям атаки. Поместите на карту каждого чемпиона, получившего урон, жетоны урона, обозначающие количество нанесённого урона. Также на этом этапе применяются эффекты таких ключевых слов, как **вампиризм**, **удвоение** и **яд** (см. подробнее на стр. 15–16).

Навыки



У чемпионов есть карты навыков, обозначенные символом навыка в левом верхнем углу. Некоторые навыки влияют на определённые цели и содержат символы назначения целей. Чтобы активировать чемпиона с помощью карты навыка, выполните следующие этапы по порядку:

1. Используйте **столько очков движения карты, сколько хотите** (включая 0).
2. Решите, будете ли вы использовать навык. Если вы решили не использовать навык, не применяйте остальные эффекты и сбросьте карту. Иначе перейдите к п. 3.
3. Назначьте цель(-и), если это необходимо.
4. Примените эффекты, описанные на карте.

ПРИМЕЧАНИЕ

Эффекты, наносящие игнорируют защиту.



Например, игрок, контролирующий Цу Сяо, решает подвинуть его на 2 клетки. Затем он выбирает использовать его навык. Он назначает 3 цели на ближней дистанции с учётом формы области действия. На эти цели применяется эффект, описанный на карте навыка.

Базовые действия



Кроме карт действий, своих чемпионов можно активировать с помощью базовых действий, указанных на планшетах игроков. Эти действия слабее, чем действия на картах, но они могут быть полезны, если игрок не добрал нужную карту или не имеет необходимого готового магического ядра для розыгрыша этой карты.

Каждое базовое действие можно выполнить только 1 раз за фазу активации.

1. Переверните ядро управления , чтобы передвинуться на 1 и **запланировать** 1 (см. «Планирование» на стр. 16).
2. Переверните ядро сотворения , чтобы передвинуться на 1 и **вылечить** 1 (см. «Лечение» на стр. 15).
3. Переверните ядро разрушения , чтобы передвинуться на 1 и **нанести 1 урон врагу на соседней клетке** (этот урон игнорирует защиту).
4. Переверните ядро управления , сотворения или разрушения , чтобы передвинуться на 2.

СХЕМА КАРТЫ ЧЕМПИОНА



- | | |
|---------------------------|-------------------------------------|
| 1 Показатель защиты | 6 Имя художника |
| 2 Количество здоровья | 7 Способность прокачанного чемпиона |
| 3 Символ чемпиона | 8 Изображение прокачанного чемпиона |
| 4 Имя и описание чемпиона | |
| 5 Номер карты | |

Реакции

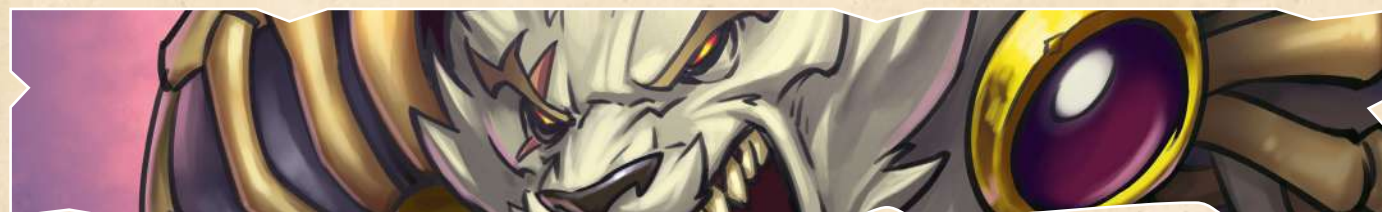


Во время хода противника вы можете среагировать на его атаку, разыграв карту реакции. **Карты реакций можно разыгрывать только в ход противника и только если хотя бы один из ваших чемпионов назначен целью атаки.**

ПРИМЕЧАНИЕ

Карты реакций разыгрывает участник, а не чемпион, поэтому вы можете разыграть эти карты на **любого** из своих чемпионов, а не только на чемпиона, которому принадлежит разыгрываемая карта реакции.

Вы можете разыграть только 1 карту реакции на 1 атаку, даже если целями атаки назначены несколько ваших чемпионов. В этом случае вы должны выбрать только одного из чемпионов, на которых нацелена атака. Когда карты реакций позволяют применять такие эффекты, как **отталкивание**, **притягивание** или , то применяет этот эффект выбранный вами чемпион. Цель эффекта обозначена на карте реакции. В результате розыгрыша карты реакции атакующий чемпион может быть нокаутирован. В этом случае чемпион, который был выбран для розыгрыша карты реакции, прокачивается (если он ещё не прокачан), а вы получаете 1 ПО.



3) Фаза обновления

В фазе обновления своего хода игрок возвращает все жетоны магических ядер в готовое положение. Это означает, что все магические ядра будут доступны для розыгрыша карт реакций во время хода противника. Важно отметить, что магические ядра, использованные для розыгрыша карт реакций, восстановятся только в следующей фазе обновления этого игрока.

Затем игрок сбрасывает все оставшиеся в руке карты и набирает 5 новых карт из личной колоды.

НОВАЯ КАРТА ИСПЫТАНИЯ

В конце каждого раунда (после того, как все игроки сделают ход) все выложенные карты испытаний сдвигаются на 1 ячейку вправо, после чего выкладывается новая карта из колоды испытаний. Эта карта всегда выкладывается на ячейку, которая не приносит ПО. Если карта испытания должна сдвинуться вправо из крайней правой ячейки, она сбрасывается. Если в колоде испытаний закончились карты, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.

НОКАУТ

Чемпион становится **нокаутированным**, получив количество урона, равное количеству здоровья, указанному на его карте, или превышающее его. Когда чемпион нокаутировал врага с помощью атаки, навыка или реакции, он прокачивается, а игрок контролирующий этого чемпиона, получает 1 ПО. Нокаутированный чемпион переносится к своим **воротам** и полностью восстанавливает здоровье. Если он был прокачан, его карта переворачивается на начальную сторону.

Пока чемпион находится у своих ворот, на него не действуют никакие эффекты и он не может быть назначен целью действия или атаки. Сам он также не может назначать цели. Чемпион находится у своих ворот до тех пор, пока он снова не будет активирован.

Чтобы активировать нокаутированного чемпиона, игрок должен сначала вывести его на одну из клеток области появления своей команды на арене, потратив 1 очко движения.

Нокаутированного чемпиона нельзя активировать с помощью карты действия без . Вернувшись на арену, чемпион может использовать оставшиеся очки движения и действия текущего хода.

Если чемпион одного игрока во время своей активации нокаутирует союзника или самого себя, его противник получает 1 ПО.

Если в результате розыгрыша карты у обоих игроков становятся нокаутированными по одному чемпиону, то они оба получают по 1 ПО и прокачивают соответствующих чемпионов. Если после этого игра заканчивается ничьей (например, счёт был 4–4 и стал 5–5), то побеждает противник участника, разыгравшего карту.

ПРОКАЧИВАНИЕ ЧЕМПИОНА

Если чемпион во время своей активации нокаутировал врага, то по завершении действия он прокачивается. Переверните карту этого чемпиона на прокачанную сторону, оставив на ней все жетоны урона. С этого момента действуют показатели и способность, указанные на прокачанной стороне (способность всегда считается активной). Если чемпион уже был прокачан, когда нокаутировал врага, то ничего не происходит.



Начальная сторона

Прокачанная сторона

ЛОВУШКИ



На некоторых клетках находятся жетоны ловушек. Эти жетоны всегда размещаются лицевой стороной вниз. Ловушка активируется, как только чемпион оказывается на клетке, где она размещена.

При этом неважно, оказался там чемпион по своей воле или в результате отталкивания, притягивания или подобного эффекта. Игрок, контролирующий чемпиона, оказавшегося на клетке с жетоном ловушки, переворачивает жетон ловушки, смотрит на его лицевую сторону и применяет указанный эффект. Затем этот чемпион может продолжить движение, если этому не мешает эффект ловушки.

На игровом поле всегда должны быть размещены 4 жетона ловушек. Применив эффект ловушки на своего чемпиона, игрок берёт новый жетон ловушки из запаса и, не смотря на его лицевую сторону, размещает жетон на другой пустой клетке ловушки лицевой стороной вниз. Затем игрок замешивает только что активированный жетон обратно в запас жетонов ловушек. Если все клетки ловушек заняты чемпионами или другими ловушками, то новый жетон ловушки можно разместить на любой соседней с ловушкой клетке, не занятой чемпионом или статуей. Клетка, на которой размещена ловушка, считается клеткой ловушки, даже если на ней нет соответствующего символа.

Если ловушка активируется благодаря эффекту карты (например, чемпион в ходе атаки оттолкнул врага, и тот оказался на клетке с жетоном ловушки), то полученный от неё урон считается полученным от чемпиона, применившего такой эффект. Если враг при этом нокаутирован, то активированный чемпион прокачивается, а его владелец получает 1 ПО.

Эффекты ловушек



Чемпион получает количество урона, изображённое на жетоне ловушки. Этот урон игнорирует защиту.



Чемпион становится **обездвиженным**.



Чемпион становится **оглушённым**.

СМЕЩЕНИЕ И ОБЕЗДВИЖИВАНИЕ

Отталкивание, принуждение, притягивание и страх называются эффектами смещения (недобровольного передвижения чемпионов). Эффекты, защищающие от смещения, защищают и от урона, который смещение могло причинить.

Важно отметить, что **обездвиживание** отменяет только само движение, но не побочные эффекты, связанные с невозможностью движения. Так, если обездвиженного чемпиона **притянуть** или **оттолкнуть**, то он получит за каждую клетку, на которую не может быть передвинут. **Принуждение** и **страх** также не двигают обездвиженного чемпиона, но при этом не наносится, поскольку в описаниях этих эффектов не указано, что они наносят урон за невозможность чемпиона передвинуться.

КЛЕТКИ И РЯДЫ КЛЕТОК

Игровое поле (арена) состоит из клеток. Непрерывная прямая линия из клеток называется рядом клеток.



Эта линия считается рядом клеток.



Эта линия не считается рядом клеток.

Пример:



Голд'арр применяет эффект **рывок 2**. Он может двигаться по любому ряду клеток (по стрелкам), но только по прямой линии, так как ключевое слово **рывок** указывает, что чемпион, совершающий рывок, должен остаться в том же ряду клеток (см. «Рывок» на стр. 16).

СУПЕРКОМАНДЫ: РЕЖИМ ДЛЯ 4 ИГРОКОВ

Требуется не менее 8 чемпионов

ПРАВИЛА КОМАНДНОГО РЕЖИМА

«Суперкоманды» — режим, в котором на одной арене сражаются две команды по два игрока, каждый из которых контролирует двух чемпионов. Для режима «Суперкоманды» действуют обычные правила с некоторыми исключениями:

1) Командная игра

В свой ход вы можете активировать своих чемпионов и использовать магические ядра по обычным правилам. Выполняемые вами действия влияют на ваших чемпионов и чемпионов соратника — игрока, состоящего с вами в одной команде. В ход противника вы можете разыгрывать карты реакций и на своих чемпионов, и на чемпионов соратника.

2) Размер руки

Каждый участник начинает игру с 4 картами и в фазе обновления также берёт 4 карты.

3) Победа в игре

Команда, первой набравшая в общей сложности 7 ПО, побеждает. В команде все выигрывают или проигрывают вместе.

4) Трек испытаний

В режиме «Суперкоманды» к треку испытаний добавляется особый планшет, продлевающий трек. В конце каждого раунда все выложенные карты испытаний сдвигаются на 2 ячейки вправо (вместо 1), после чего выкладываются 2 новые карты из колоды испытаний. В фазе получения победных очков команда получает их вместе, то есть для выполнения испытаний учитываются все четыре чемпиона одной команды.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Случайным образом определите команду, которая будет ходить первой.
2. Участники этой команды решают, кто из них будет ходить первым. Этот участник размещает жетон первого игрока в своей игровой области. Его соратник будет ходить третьим.

3. Затем участники другой команды решают, кто из них будет ходить вторым, а кто — четвёртым.

4. После этого проведите обычный или турнирный драфт (см. ниже). Каждый игрок берёт пластиковые подставки цвета своей команды, прикрепляет к ним фигурки выбранных чемпионов и размещает их у своих врат, а карты этих чемпионов размещает на своём планшете.

5. Каждый игрок берёт 2 колоды карт действий своих чемпионов и тщательно перемешивает их, формируя свою личную колоду.

6. Разместите особый планшет на крайней левой ячейке трека испытаний так, чтобы он совпадал с игровым полем. На треке испытаний образуется дополнительная пустая ячейка. Перемешайте карты испытаний. Выложите одну карту на крайнюю левую ячейку, приносящую 1 ПО, вторую карту — на крайнюю правую ячейку, не приносящую ПО, и третью — на крайнюю левую ячейку, не приносящую ПО.



7. Каждый игрок в порядке хода размещает случайный жетон ловушки лицевой стороной вниз на любой пустой клетке ловушки.

8. Каждый игрок в порядке хода берёт 4 карты из личной колоды. Игроки могут сбросить любое количество этих карт и добрать из личной колоды столько же. Сброшенные карты замешайте затем обратно в личную колоду.

9. Каждый игрок в порядке хода размещает своих чемпионов на незанятых клетках области появления своей команды.

ДРАФТ

Как и в обычном режиме, все игроки должны решить, как они будут выбирать чемпионов: по взаимной договорённости или с помощью драфта (обычного или турнирного). Правила драфта для командного режима см. на стр. 15.

Обычный драфт

1. Выложите как минимум 8 карт чемпионов. Все чемпионы не обязаны быть уникальными, но в одну команду нельзя брать одинаковых чемпионов.
2. Второй игрок выбирает первого чемпиона.
3. Первый игрок выбирает первого чемпиона.
4. Четвёртый игрок выбирает первого чемпиона.
5. Третий игрок выбирает первого чемпиона.
6. Второй игрок выбирает второго чемпиона.
7. Первый игрок выбирает второго чемпиона.
8. Четвёртый игрок выбирает второго чемпиона.
9. Третий игрок выбирает второго чемпиона.
10. У каждого игрока должно быть 2 чемпиона. Если остались чемпионы, уберите их в коробку.

Турнирный драфт

Требуется не менее 12 чемпионов

1. Каждый игрок выкладывает 3 уникальные карты чемпионов, выбранных им перед игрой или турниром. В одной команде не может быть одинаковых чемпионов.
2. Первый игрок выбирает одного из чемпионов второго игрока. Этот чемпион исключается из игры.
3. Второй игрок выбирает одного из чемпионов первого игрока. Этот чемпион исключается из игры.
4. Третий игрок выбирает одного из чемпионов четвёртого игрока. Этот чемпион исключается из игры.
5. Четвёртый игрок выбирает одного из чемпионов третьего игрока. Этот чемпион исключается из игры.
6. У каждого игрока останется 2 чемпиона, которых он будет использовать в игре. Уберите исключённых чемпионов в коробку.

ИГРОВОЙ РАУНД

1. Ход первого игрока.
2. Ход второго игрока.
3. Ход третьего игрока.
4. Ход четвёртого игрока.
5. Новые карты испытаний.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

ВАМПИРИЗМ: на этапе нанесения урона от атаки атакующий чемпион получает лечение, равное урону от атаки.

ДОБОР X: возьмите до X карт из личной колоды. Перед добором игрок должен объявить, сколько карт он хочет взять.

КОНТРОЛЬ: игрок контролирует ту или иную область, если у него в этой области больше чемпионов, чем у противника.

ЛЕЧЕНИЕ X: когда чемпион получает лечение, уберите до X урона с карты этого чемпиона. Если в описании не указано иное, лечение получает активированный чемпион. Если на чемпионе нет жетонов урона, к нему нельзя применить лечение.

НОКАУТ: чемпион становится нокаутированным, получив количество урона, равное количеству здоровья, указанному на его карте, или превышающее его. Переместите этого чемпиона к своим вратам, снимите с него все жетоны урона и переверните его карту на начальную сторону (если он был прокачан). Противник получает 1 ПО. Чемпион, нокаутировавший врага своим действием или реакцией, сразу же прокачивается (за нокаутирование союзника прокачивание не происходит). После нокаута чемпион должен сначала выйти на одну из клеток области появления своей команды с помощью ; до этого он не может быть целью действий, не может получать урон и сам не может назначать цели и наносить урон.

ОБЕЗДВИЖИВАНИЕ: **обездвиженный** чемпион мгновенно теряет все оставшиеся очки движения и до конца хода не может передвигаться, совершать **рывок**, **пролёт** или **прыжок**. Чемпион всё ещё может атаковать и применять навыки. **Обездвиженный** чемпион не может быть передвинут до конца хода, но может быть **размещён**.


ОГЛУШЕНИЕ: когда чемпион оглушён, игрок, контролирующий его, должен сбросить из руки карту, принадлежащую этому чемпиону, или, если таких карт нет, показать все свои карты в руке противнику.

ОТТАЛКИВАНИЕ X: чемпион, выбранный целью этого эффекта, должен отдалиться на X клеток по прямой линии от чемпиона, применяющего отталкивание, не покидая свой ряд клеток. Выбрав цель, активированный чемпион должен **оттолкнуть** её на максимально возможное количество клеток в пределах X. Цель остановится перед клеткой с другим чемпионом (врагом или союзником), перед статуей и перед краем арены. Цель передвигается через клетки с ловушками, активируя их. Если цель по любой причине нельзя оттолкнуть на полное значение X, она получает столько сколько клеток остаётся до X. Если цель не находится в том же ряду клеток, что и чемпион, применяющий **отталкивание**, то этот эффект игнорируется.

ПЛАНИРОВАНИЕ X: контролирующий игрок может положить до X карт из своей руки на верх личной колоды в любом порядке.

ПОБИТЫЙ: чемпион считается **побитым**, если на его карте 3 урона и более.

ПРИНУЖДЕНИЕ X: игрок, применяющий эффект **принуждения**, может передвинуть цель на расстояние до X клеток в любом направлении на свой выбор.

ПРИТЯГИВАНИЕ X: чемпион, выбранный целью этого эффекта, должен приблизиться на X клеток по прямой линии к чемпиону, применяющему притягивание, не покидая свой ряд клеток. Выбрав цель, активированный чемпион должен **притянуть** её на максимально возможное количество клеток в пределах X. Цель остановится перед клеткой с другим чемпионом (врагом или союзником), перед статуей и перед краем арены. Цель передвигается через клетки с ловушками, активируя их. Если цель по любой причине нельзя притянуть на полное значение X, она получает столько , сколько клеток остаётся до X. Если цель не находится в том же ряду клеток, что и чемпион, применяющий **притягивание**, то этот эффект игнорируется.

ПРОЛЁТ X: **пролёт** — это движение по прямой линии на расстояние до X клеток, при котором чемпион должен остаться в том же ряду клеток. Пролетающий чемпион игнорирует врагов, статуи и ловушки на пути. Ловушки активируются, только если чемпион заканчивает пролёт на клетке с жетоном ловушки (на клетке с чемпионом или статуей остановиться нельзя).


ПРЫЖОК X: **прыжок** — это движение на расстояние до X клеток, которое позволяет чемпиону игнорировать врагов, статуи и ловушки на пути. Ловушки активируются, только если чемпион заканчивает прыжок на клетке с жетоном ловушки (на клетке с чемпионом или статуей остановиться нельзя).

РАЗМЕЩЕНИЕ: снимите фигурку чемпиона или игрового элемента с той клетки, где она находится, и разместите на другой клетке так, как этого требует описание карты с эффектом **размещения**. Это не считается движением.

РЫВОК X: **рывок** — это движение по прямой линии на расстояние до X клеток, при котором чемпион, совершающий рывок, должен остаться в том же ряду клеток.

СТРАХ X: если действие или реакция накладывает эффект **страха**, то чемпион, на которого направлен этот эффект, должен совершить **рывок X** в любом направлении на свой выбор при условии, что он отдалится от источника **страха** на максимальное расстояние, используя **рывок** на максимально возможное значение.

УДВОЕНИЕ: после нанесения урона от атаки нанесите цели такое же количество урона ещё раз.

ЯД X: если на этапе нанесения урона от атаки цель получила не менее 1 урона, она получает ещё X .



УКАЗАТЕЛЬ

Активация чемпионов (8)
Атаки (8, 9, 10, 11)
Базовые действия (8, 11)
Ближняя атака (10)
Вампиризм (10, 15)
Враги (7)
Добор карт (8, 15)
Защита (7, 8, 10)
Здоровье чемпиона (11, 12)
Игровой раунд (8, 15)
Испытания (7, 8, 12, 14)
Карты действий (8, 9, 11, 12)
Клетки (6, 7, 13)
Ключевые слова (15)
Контроль (15)
Лечение (11, 12, 15)
Ловушки (6, 8, 12, 15)
Магические ядра (4, 6, 7)
Навыки (10)
Назначение цели (8, 9, 10)
Непрямой выстрел (10)

Нокаут (7, 11, 12)
Обездвиживание (13, 15)
Область действия (8, 10)
Обычный драфт (6, 7, 15)
Оглушение (13, 15)
Основы игры (7)
Отдаление (7, 10)
Отталкивание (11, 12, 13, 15)
Перед атакой (9)
Планирование (16)
Победные очки (4, 7)
Побитый (16)
Подготовка к игре (6, 14)
После атаки (9)
Принуждение (13, 16)
Притягивание (11, 12, 13, 16)
Прокачивание (12, 13)
Прыжок (16)
Прямой выстрел (10)
Размещение (6, 9, 10, 16)
Реакции (9, 10, 11, 14)

Рывок (16)
Ряды клеток (13)
Состав игры (4)
Союзники (7, 8, 10, 14)
Страх (13, 16)
Суперкоманды (14, 15)
Схема карты действия (9)
Схема карты чемпиона (11)
Трек испытаний (6, 7, 8, 12, 14, 15)
Турнирный драфт (7, 14, 15)
Удвоение (10, 16)
Урон (4, 6, 7)
Фаза активации (8, 9, 10, 11)
Фаза обновления (8, 12, 14)
Фаза получения ПО (8, 14)
Чемпионы (6)
Яд (10, 16)