

Турниры

Турнир Чемпионов

Гран-при

Регионал



Турниры для начинающих с особыми призами

Поздравляем вас с приобретением дополнения к настольной игре «Берсерк: Буря Стихий»!

Здесь вы найдёте две готовые к бою колоды: Орки и Тролли. Они подходят как для игры друг против друга, так и против колод из «Бури Стихий». Также вы можете комбинировать карты этих наборов и собрать свою уникальную и мощную колоду.

Помимо перечисленных наборов для улучшения колод часто используют бустеры, которые выходят с каждым новым выпуском игры «Берсерк». Бустер – это набор из 7 (или 12) случайных карт одного выпуска, одна (или две) из которых обязательно будет повышенной редкости. Разумеется, вам навряд ли понадобятся все карты из такого бустера, ведь они там случайные, поэтому вы всегда можете обменяться ими с другими игроками в клубе любителей настольных игр вашего города или же просто получить нужные карты сразу на настоящем турнире!

Каждую неделю в специализированных клубах по всей России, Беларуси и Украине проходят турниры с призами: начиная от бесплатных турниров для начинающих и заканчивая крупными региональными турнирами с денежным призовым фондом, главный из которых – ежегодный Гран-при в Москве.

В основном турниры бывают двух видов: Драфт и Констрактед.

Драфт – это турнир, в котором участники играют колодами, собранными непосредственно в ходе турнира следующим образом: игроки рассаживаются вокруг стола и получают три 12-карточных бустера. Затем участники выбирают по одной карте из последовательно передающихся по кругу бустеров: выбрали карту, передали бустер соседу слева – получили новый от соседа справа. Это продолжается, пока не закончатся карты во всех бустерах. Из полученных карт игрок составляет колоду на турнир. Все «надрафченные» карточки остаются у игрока после турнира, поэтому Драфт – не только самый интересный и необычный формат турниров, но ещё и отличный способ пополнить свою коллекцию или найти недостающие карты для вашей колоды.

Констрактед – это турнир, в котором участники играют заранее составленными колодами. Эти колоды игроки собирают из лучших своих карточек, учитывая их комбинации, и взаимодействие друг с другом. Здесь то вы и сможете удивить соперников необычной стратегией или сверхсильными комбинациями, застав их врасплох.

Начни свою турнирную карьеру сейчас и пройди путь от простого игрока до победителя Турнира Чемпионов! Не забудь захватить с собой друзей, вместе веселее!

Клубы

МОСКВА: Клуб-магазин "Единорог", м. Новослободская, ул. Краснопролетарская, 16, подъезд 4, тел. 775-4280. **САНКТ-ПЕТЕРБУРГ:** Клуб-магазин "Хоббит", м. Лиговский проспект, ул. Коломенская, 33/40, тел. 8-812-315-7763. **АБАКАН:** Клуб "Чайка", ул. Комарова, 6. **АСТРАХАНЬ:** Клуб "СЛОН", ул. Бэра, 28а, этаж 3, офис 5, тел. (8512) 75-85-05. **АЧИНСК:** Клуб "Е2-Е4", микрорайон 1, строение 35а. **БАРНАУЛ:** Клуб "Альтер-Эго", ул. Комсомольский проспект, 128. **ВИТЕБСК:** Клуб "Фронтир", наб. Щербакова, 8, ауд. 11, тел. +375-33-6128517. **ВЛАДИВОСТОК:** Клуб "Лаборатория игр", ул. Пограничная, 12а. **ВОЛОГДА:** Клуб "Терра", ул. Гагарина, 25а, тел. 8-911-5115525. **ВОРОНЕЖ:** Клуб "Единорог", ул. Московский пр-т, 9, ком. 10, тел. 8-903-8561839. **ГОМЕЛЬ:** Клуб "Цитадель", ул. Свиридова, 13, тел. +375-29-7327135. **ИЖЕВСК:** Клуб "Электрон" ул. Пушкинская, 216, тел. 89090624219. **ИЛЬИЧЕВСК:** Клуб "Обитель феникса", ул. 1 мая, 8а. **ИРКУТСК:** Клуб "СЭИ", ул. Лермонтова, 130. **КАЗАНЬ:** Клуб "Аквила", ул. Карла Маркса, 57 (художественный музей), 3 эт., тел. 8-917-249-9909, 8-950-317-1300. **КЕМЕРОВО:** Клуб "Руна", ул. Рукавишниковая, 15. **КИЕВ:** Клуб "Dungeon", ул. Братская, 8, тел. (044) 362-7322. Клуб "Гильдия", ул. Красноармейский пер., 14, тел. 0685-947-881. **КРАСНОДАР:** Клуб "Астрономикон", пер. Стеклотарный, 14, тел. 8-905-4770025. **КУРСК:** Клуб "Лири", ул. Менделеева, 51. **ЛИПЕЦК:** Клуб "Феникс", Московская, 30, тел. 8-906-595-9953. **ЛУКИНО:** Клуб "Айсберг", ул. Победы, 1, тел. 8-960-173-2412. **МАЙКОП:** Клуб "Хоббит", ул. Пролетарская, 217, тел. 8-961-829-1375. **МИРНЫЙ:** Клуб "Стратег", ул. Ленина, 11, тел. 8-924-164-4262. **МИНСК:** Клуб "Другой мир", ул. Партизанский пр-т, 52а, тел. +375-29-752-18-44. **НИЖНИЙ НОВГОРОД:** Клуб "Цитадель", ул. Советская, 12, этаж 3, тел. (831) 2-777-666. **НИЖНИЙ ТАГИЛ:** Клуб "Futura", ул. Пархоменко, 37. **НОВОСИБИРСК:** Клуб "Легенда", ул. Жуковского, 102, этаж 2, тел. 8-913-923-3588. **НОВОКУЗНЕЦК:** Клуб "Унгарск", ул. Батюшкова, 10/129. **НОВОПОЛОЦК:** Клуб "Анклав", ул. Линия, 5. **ОДЕССА:** Клуб "GameBринос", ул. Генерала Петрова, 25а. **ОЗЕРСК:** Клуб "Rainbow Kirin", проспект Карла Маркса, 30. **ОМСК:** Клуб "Авалон", ул. 70 лет Октября, 25, тел. 8-904-580-1811. **ОРЕЛ:** Клуб "Хоббит", ул. Октябрьская, 27. **ОРЕНБУРГ:** Клуб "Игрион", ул. Пролетарская, 50. **ПЕРМЬ:** Клуб "Хитрый Ёж", бульвар Гагарина, 46, тел. 8-902-479-8699. **ПЕНЗА:** Клуб "Гиперион", ул. Суворова, 3, тел. 72-43-66. **ПОЛОЦК:** Клуб "Фортпост", ул. Гоголя, 8, тел. +375-29-514-4024. **РИГА:** Клуб "Megagate", ул. Персес, 14. **РЯЗАНЬ:** Клуб-магазин "Лавка Чудес", ул. Введенская, 110. **САМАРА:** Клуб "Берсерк-Самара", ул. Дачная, 28, тел. (846) 933-33-27. Клуб-магазин "Цвет волшебства", ул. Мичурина, 21, офис 4. **САРАТОВ:** Клуб "Alien-Logic", ул. Шелковичная, д. 186, тел. 401415. **СЕВЕРОДВИНСК:** Клуб "Валькирия", ул. Первомайская, 13а. **СМОЛЕНСК:** Клуб-магазин "HobbyGames", проспект Гагарина, 8. **СУРГУТ:** Клуб "Северный Лев", ул. Энтузиастов, 1. **ТАГАНРОГ:** Клуб "D6", ул. Антона Глушко, 32, тел. 89054301549. **ТВЕРЬ:** Клуб "Вавилон", ул. Желябова, 33, тел. 8-910-536-69-59. **ТОЛЬЯТТИ:** Клуб "Берсерк-Тольятти", ул. Маршала Жукова, 14, тел. 8-963-918-6233. **ТУЛА:** Клуб "Wizzard", ул. Вересаева, 24а, тел. 8-909-264-4036. **ТОМСК:** Клуб "Стрелец", ул. Алтайская, 27. **ТЮМЕНЬ:** Клуб "Лабиринт миров", ул. Мельничная, 1, каб. 17, тел. 8-904-494-1786. **УЛЬЯНОВСК:** Клуб "5 стихий", ул. Гончарова, 11. **УФА:** Клуб "Альянс", ул. Бакалинская, 64, тел. 8-927-334-2339. **ХАБАРОВСК:** Клуб-магазин "Картон", ул. Тихоокеанская, 60, тел. 8-924-101-9100. **ХАРЬКОВ:** Клуб "Адмирал Бенбоу", проспект Ленина, 14, ауд. 334, тел. +38-063-234-79-26. **ХМЕЛЬНИЦКИЙ:** Клуб "Доминион", ул. Прибужская, 186. **ЧЕЛЯБИНСК:** Клуб "Локки", ул. Курчатова, 9, ауд. 310, тел. 8-905-838-1448. **ЧЕРЕПОВЕЦ:** Клуб "Визард", ул. Устюженская, 16. **ЭЛЕКТРОСТАЛЬ:** Клуб "Анклав", ул. Карла Маркса, 23, тел. 8-916-657-7169. **ЯКУТСК:** Клуб "Артефакт", ул. Орджоникидзе, 10/1, тел. 8-914-290-0840.

Колоды

Орки

- 1 Нартал
- 2 Буйный орк
- 3 Меткий орк
- 3 Нгонасах
- 3 Орк-стрелок
- 1 Орки-губители
- 1 Секира Захры
- 1 Сфера пыли
- 1 Горт
- 3 Дархан
- 1 Кос-Заг
- 2 Кровавый шаман
- 1 Лучник Захры
- 2 Орки-душегубы
- 2 Орочий ятаган
- 1 Орк-щитоносец
- 1 Плетеный щит
- 1 Шаграш

Тролли

- 1 Дуболом
- 1 Гаргах
- 2 Каппа
- 3 Мшистый тролль
- 2 Разбуженный тролль
- 1 Сфера порчи
- 3 Тролль-обжора
- 1 Тролль-притворщик
- 2 Тхакрай
- 2 Щит Исхара
- 1 Ырх
- 1 Аль-Фаграз
- 1 Афари
- 1 Гронда
- 1 Дубина
- 1 Жаборотый
- 1 Каменное копьё
- 1 Обидчивый тролль
- 3 Ореос
- 1 Разгал



Вражда Племен

Черное солнце, похожее на лемангарскую монету из вороненой стали, тускло просвечивало сквозь густой дым, затянувший все небо. Кос-Заг протянул руку, ухватил глиняный кувшин за узкое горло, подтянул к себе, и с трудом сдерживая стоны, напился. Вода была теплой, во рту остался привкус гари. Отныне и навсегда он стал для всего народа степных орков привкусом смерти.

Десятину назад кочевая орда, объединившая сорок четыре больших и малых рода, пришла на западные рубежи Великой Степи, спасаясь от идущих по пятам пожаров. Первое, что обнаружили разведчики — остатки лагеря сотни Ыхына, посланного загодя в дозор. Ни воинов, ни коней отыскать не удалось. Великий каган повелел разбить стан, огородить его повозками, чтобы избежать внезапного нападения, и разослал во все стороны разъезды.

К утру, когда больше половины разъездов не вернулось, стало ясно, что где-то поблизости находится враг, неведомый и опасный. Орки опасались углубляться далеко на запад — туда, где степь переходила в пустоши, заросшие кустарниками, а затем земля становилась мягкой и напитанной водой, словно войлочная губка. Однако и Кос-Заг, и другие орки понимали: если огонь подойдет близко, спастись они смогут только в толях.

На Малом совете каган был скуп на слова.

— Повозки придется бросить. Скот — резать, мясо — солить. Когда пожары погаснут, возвращаться будет некуда до тех пор, пока не пройдут дожди и не вырастет трава. В толях есть вода, есть звери, гады и рыба. Этим нам придется питаться целый год, если...

Кос-Заг хотел сказать: «Если ничего не случится», но не стал договаривать. Его мучили дурные предчувствия. В отличие от мертвого Ыхына каган знал, что такое Урлог, и почему шаман предостерегал орков от напасти с заката. Знал, но до поры не хотел пугать своих подданных.

Утром следующего дня, когда огонь приблизился настолько, что стал виден, Кос-Заг взобрался в седло самого большого эхеона, шкура которого была разрисована священными символами и украшена множеством золотых колокольчиков, и указал на темные земли заката.

— Вперед!

Орки двинулись единой массой, словно сама степь зашевелилась, поднялась и поползла туда, где качались на легком ветру зеленые кусты и тревожно кричали болотные птицы.

Враги появились внезапно, сразу с трех сторон, и лишь тогда орки увидели, с кем им предстоит сразиться. Это были болотные тролли, злобный и таинственный народ, обитавший в Толях Зенды, Исхаре и Ракшотольне. В степи их не видели уже давно, лишь предания кочевников сохранили память о каких-то древних битвах, в которых предки нынешних орков разгромили троллей и оттеснили зеленокожих великанов в топи.

Из укромных ложбин, из сырых логов и оврагов, надежно укрытых от чужих глаз зарослями, выходили отряды пеших арбалетчиков, а следом за ними двигались закованные в бронзовые панцири пехотинцы с длинными копьями и огромными топорами. Над увенчанными гребнистыми шлемами головами троллей развернулись черные с красным знамена, на которых недобро скалились боевые личины Того-Кто-Пожирает. Протяжно и гулко загудели медные трубы.

Кос-Заг поддал знак, и боевые барабаны степняков загрохотали в ответ грозно и пугающе. Услышав этот грохот, каждый орк понял: битва будет не на жизнь, а на смерть. Мужчины принялись отвязывать от седел походные сумки, сбрасывать тюки со скарбом — в бою ничто не должно мешать воину. Женщины отдавали плачущих детей старухам и разбирали оружие. У орков издревле было заведено, что в больших сражениях бьются все — и мужчины, и их жены и подруги.

Тролли тем временем построились ровными рядами — тяжелая пехота в центре, стрелки на флангах. Их войско перегородило долину, ту самую, что несколькими днями ранее озирал старый Ыхын. Вперед вышли одетые в плащи из человеческих кож жрецы бога Уорга, подняли вверх шесть, увенчанные орочьими головами и затянули Песнь Смерти.

Из толпы орков послышались крики проклятия и горестные вопли: отрубленные головы, обезображенные смертью, принадлежали воинам из дозорной сотни Ыхына и разведчикам, пропавшим накануне.

Снова загудели трубы. Жрецы низкими голосами читали заклинания, и жуткие слова их тяжкими камнями падали на орков, отнимая силы и волю. Уже не рокотали, а еле слышно стучали барабаны, обтянутые кожей. Тревожились, билась под седоками кони, а могучие гиганты эхеоны рыли копытами землю...