



Коллекционная стратегическая игра

Герсерк

ГЕРОИ

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. 13, где описаны особые правила набора «Переполах в Канор-Вейне».

ТИПЫ КАРТ

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

Герой — это карта, отображающая вас в игре. 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

(в выпуске «Переполох в Канор-Вейне» у карт заклинаний нет подтипов)

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, другая карта поддержки такого же подтипа, находящаяся под его контролем, отправляется 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



Нейтральные карты

У полноформатных (с увеличенной картинкой) и мульти-стихийных (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).

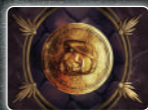
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

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. Игрок не может получить более чем 10-й маркер монет таким образом, но может получить более 10 маркеров монет с помощью способностей карт. 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 в начале своего хода 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 (начинаются со слов: «До», «При», «После», «Когда») также срабатывают только один раз за ход. Исключение составляют способности, начинающиеся со слов «каждый раз, когда». Для них нет ограничения на число срабатываний.

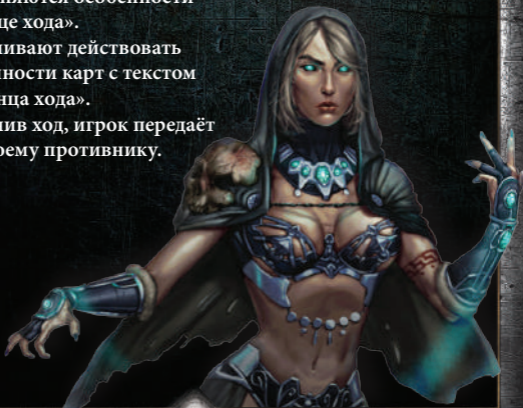
Важно: вошедшая в игру карта существа в текущий ход не может атаковать, а также нельзя использовать её особенности, требующие  (исключение: карты с особенностью «Рывок»). Особенность карты заклинания используется мгновенно после её розыгрыша. Особенности карт событий, героя и экипировки используются 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 в выбранном им порядке. Потом выполняются особенности активного игрока 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 в начале своего хода (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. Постоянная способность. Существо с Бешенством обязано атаковать ударом всякий раз, когда может.

Броня X. Карта не получает первые X ран за ход от ударов и выстрелов. Если в результате выполнения каких-либо способностей карта с Бронёй X получает Бронию Y, действовать будет только Броня с наибольшим значением.

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.

Добывает. [X] добывает [Y]. Выберите карту [Y], положите её под добывшую карту [X]; когда добывшая карта [X] покидает игровую зону, верните добытую карту [Y] в зону, где она изначально находилась. Никакие особенности не сбрасывают на такое перемещение между зонами. Добытые карты не считаются картами, находящимися в игровой зоне. С добытыми картами можно взаимодействовать только способностями, в которых прямо указано о взаимодействии с такими картами. Нельзя заявлять добычу себя самим собой.

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

Жажда X. Срабатывающая способность. Когда вы разыгрываете эту карту, она ранит на X другого вашего персонажа. Жажду 0 нельзя заявлять. Если в результате выполнения каких-либо способностей карта с Жаждой X получает Жажду Y, действовать будет только жажда с наибольшим значением.

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]. Постоянная способность, порождающая эффект замещения. Карта с Защитой от [текст] не получает ран от [текст]. Исключение: защита от заклинания. Карту с защитой от заклинания не может выбрать целью владелец заклинания.

Избыточный урон. Если после нанесения ран по персонажу ран на нём больше, чем его максимальный запас здоровья, эту разницу называют избыточным уроном. Избыточный урон определяется в момент нанесения ран и не может быть больше, чем суммарное количество ран, нанесённых существом или способностью за атаку или срабатывание, при котором карта нанесла раны.

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

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.

Копия карты (создайте копию ...). Полученная карта обладает такими же названием, ударом, стоимостью, жизнями и особенностями, как у исходной карты. Если вводится в игру с помощью способности «Создайте (Поместите) в игру копию ...», то к особенностям карты добавляется «Созданный». Раны, эффекты и приобретённые способности не «копируются». Копию карты можно визуально отображать в игровой зоне любым удобным игрокам способом (кубиками, токенами и т. п.).

Медитация X. Срабатывающая способность. При атаке по карте с Медитацией X противник должен заплатить X. Если не хватает — ранить героя противника на столько, сколько не хватает монет. Медитацию 0 нельзя заявить. Если в результате выполнения каких-либо способностей карта с Медитацией X получает Медитацию Y, действовать будет только Медитация с наибольшим значением.

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

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

Опыт в атаке. Карта не закрывается, после того как атаквала 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».

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. Если в результате выполнения каких-либо способностей карта с Отравлением X получает Отравление Y, действовать будет только Отравление с наибольшим значением.

Перемешать (Перемешивание). Игрок приводит расположение карт в колоде к случайному (путём перемешивания, поднятия или сдвига карт). После этого противник может поднять колоду игрока, данное действие не является перемешиванием.

Персонаж. Герой или существо.

Повторить заклинание. Выполните заклинание ещё раз, при этом вы можете выбрать другую цель. Если в тексте заклинания есть переменная величина, она остаётся неизменной.

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

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

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

Положите [карту] в руку/колоду владельца. 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.

Оглушение. Постоянная способность. Карта с Оглушением не открывается в свою фазу восстановления, но теряет Оглушение.

Оглушить [карту/карты]. Закройте указанные карты, они получают эффект «Оглушение».

Регенерация X. В конце своего хода излечиться на X. Регенерацию 0 заявить нельзя. Если в результате выполнения каких-либо способностей карта с Регенерацией X получает Регенерацию Y, действовать будет только Регенерация с наибольшим значением.

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 кладёт карту из своей руки на своё кладбище.

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 символ ☉). Против такой атаки нельзя назначить защитника. Атаковав с помощью этой способности, существо не теряет возможности атаковать ударом.

Уникальность. Если под контролем одного игрока оказалось 2 или более карты с одинаковым названием и особенностью «Уникальность», игрок немедленно выбирает одну из этих карт и уничтожает остальные.

Уничтожьте. Положите карту из игры на кладбище владельца.

Эффект усиления. Удар и жизни существа увеличиваются на 1 за каждый Эффект усиления на этом существе.

СОСТАВ КОЛОД

Степи — Орочья орда

Резак, Вождь орков

Существа:

Орки-застрельщики 5

Орк хаоса 3

Хван-стрелок 3

Орк-приставник 2

Орки-инженеры 3

Разъярённый пехотинец 3

Бешеный верзила 3

Баллиста 2

Орки-губители 2

Бард 2

Орк 3

Орк-воевода 1

Хранитель Хартии 1

Заклинания:

Легенды Лаара 1

Пустынный ветер 3

Последний стих 2

Нестерпимый жар 1

Горы — Уроки магии

Сейвар, Наставник

Существа:

Юный неофит	5
Наёмный полководец	3
Танкрис	3
Охранник келий	3
Бард	2
Бовкун	2
Лучший адепт	1
Тордис	3
Экстрактор магии	2
Страж молодёжи	3
Хранитель Хартии	1

Заклинания:

Легенды Лаара	1
Превращение в слизь	3
Воззвать к духам гор	2
Зубчатая молния	3
Колдовской круг	2

Поддержка:

Посох Дхайи	1
-------------	---

Леса — Звериная стая Нархи, Любимица леса

Существа:

Бяка	3
Даверакк	5
Виверна	2
Гончая	2
Юный клыкан	3
Инамут	3
Браконьер	2
Вестник грома	2
Ленивый медведь	1
Кроха	1
Держи-Дерево	1
Рогач	2
Нетопырь	2
Кабан	2
Хранитель Хартии	1

Заклинания:

Легенды Лаара	1
Атака с преимуществом	2
По свежим следам	3
Свет жизни	2

Болота — Предводитель троллей

Грых, Ужас троллей

Существа:

Молодой тролль	5
Задумчивый тролль	3
Заманивающая	2
Троль-разбойник	3
Окта	3
Бард	2
Тхакрай	2
Дрягв	1
Болотный кулак	3
Ленивый толстяк	3
Хранитель Хартии	1

Заклинания:

Легенды Лаара	1
Превращение в слизь	3
Шантаж	3
Крестьянский самосуд	2
Ловушка для безумцев	2
Хитрейшая уловка	1

Тьма — Жажда власти Элевера, Беспечная

Существа:

Неудачливый воришка	5
Младший послушник	3
Посвящённая	3
Коллекционерша	1
Бард	2
Старший послушник	2
Наёмник Ковена	2
Чёрный эскулап	2
Бесчестный агитатор	2
Гений трепанации	1
Нобиль-нарцисс	2
Зовущая мёртвых	1
Хранитель Хартии	1

Заклинания:

Сбор крови	2
Истязание	2
Гадание по костям	3
Свет подземелья	2
Кровавые знания	2
Откачать жизнь	2

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Иван Попов

Разработчики игры: Сергей Раевич,
Семён Пыхтеев, Егор Попов

Автор идеи: Михаил Акулов

Арт-директор: Сергей Дулин

Дизайн и вёрстка: Дмитрий Ворон

Директор издательского департамента:
Александр Киселев

Разработчики игры выражают особую благодарность за помощь в работе над выпуском Семёну Язовскому, Дмитрию Габриеляну и Павлу Колоколову, за помощь в тестировании выпуска Михаилу Францеву, Павлу Колоколову, Тимуру Чеботаревскому, Ивану Золину и за помощь в развитии игры.

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

Главный редактор: Валентин Матюша

Главный дизайнер-верстальщик:
Иван Суховой

Корректор: Наталья Валько

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2023 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.



Играть интересно

hobbyworld.ru

МАРКЕРЫ РАН И ЭФФЕКТОВ

Фишки ран



Добавятся Фишки дополнительных жизней и Фишки «эффектов усиления»



Больше информации
об игре berserk.ru



Версия правил 9.0



Видеоправила