

# PIXEL TACTICS

Игра Д. Брэда Тэлтона мл.  
Художник: Фабио Фонтес



## ОБЗОР

Ваша задача в Pixel Tactics — выбрать лидера, собрать вокруг него сплоченный отряд героев и затем использовать его для уничтожения соперника. Как только вражеский лидер будет повержен, вы побеждаете.

Обычно игра в «Пиксель Тактикс» состоит из 3 или 5 матчей (до 2 или до 3 побед).

Матч состоит из раундов, которые, в свою очередь, делятся на три волны.

Каждая волна — это один ход каждого игрока. Ход состоит из двух действий. Используйте действия для найма, атаки и поддержки, чтобы разгромить отряд соперника.

Пусть победит лучший тактик!

## КАРТЫ



Каждая карта может быть использована тремя разными способами:

1. Лидер разыгрывается в самом начале игры. Его способность работает на протяжении всего матча и распространяется на весь отряд. Лидер всегда находится в центре отряда, в ряду фланга. Красный меч и синий щит отображают силу атаки и количество жизней лидера соответственно.

2. Герой разыгрывается в течение боя при помощи действия «нанять героя».

Герои обладают различными способностями, основанными на том, в каком ряду отряда они находятся. Красный меч и синий щит отображают силу атаки и количество жизней героя.

2a. **Герои авангарда** — это герои, которые находятся в ряду перед лидером. Обычно они обладают атакующими или защитными способностями. Таким героям доступны их способности авангарда (первая/красная полоса текста).

2b. **Герои флангов** — это герои, которые находятся в одном ряду с лидером (справа и слева от него). Зачастую они наделены тактическими способностями или улучшают своих союзников. Таким героям доступны их способности фланга (вторая/зеленая полоса текста).

2c. **Герои тыла** — это герои, которые находятся в ряду позади лидера. Как правило, они имеют поддерживающие способности или дальнюю атаку. Таким героям доступны их способности тыла (третья/синяя полоса текста).

**Важно!** Герои не являются лидерами! Любые эффекты, действующие только на лидеров, не действуют на героев, и наоборот.

3. **Приказ** разыгрывается с руки игрока в качестве одноразового эффекта. Приказы мощны, но сбрасываются сразу же после использования. Решение использовать приказ в нужный момент или же сохранить его на будущее может иметь критическое значение в бою. Приказы на картах обозначаются значком и находятся в фиолетовой полосе текста.

3a. На некоторых картах вместо приказов расположены **операции**. Они разыгрываются в специальный ряд резерва позади отряда и действуют несколько ходов.

Операции отмечены специальным символом и расположены на серой полосе текста.

Операции встречаются в «Пиксель Тактикс — 2» и последующих дополнениях.

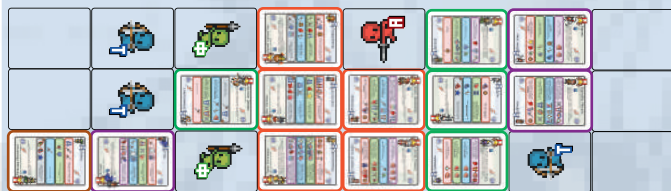
## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок получает колоду из 25 карт с синей или красной рубашкой. Затем они берут из колоды по 5 карт и переворачивают их стороной с лидером вверх. Игроки тайно выбирают по одному лидеру для своего отряда и затем одновременно вскрывают их. Оставшиеся 4 карты становятся стартовой рукой игрока.

Лидер становится центром отряда, вокруг которого находятся восемь пустых областей, где в дальнейшем смогут располагаться герои.

У каждого игрока будет своя колода, рука (с 4 стартовыми картами) и сброс (на данный момент пустой).

Рисунок ниже изображает два противостоящих отряда.



Лидер всегда находится в центре. Цветные рамки обозначают ряды, соответствующие определенным волнам.

**Красный** — ряд авангарда, **зеленый** — ряд флангов, **синий** — ряд тыла.

## ЦЕЛЬ

Ваша цель — повергнуть лидера соперника, снизив его жизни до 0.

## ХОД ИГРЫ

Матч состоит из раундов, каждый из которых включает в себя по три волны: волну авангарда, волну флангов и волну тыла. Игроки могут сделать по одному ходу в течение волны.

Случайным образом определите, кто из игроков будет ходить первым. Положите **карты первого и второго игроков** возле авангарда соответствующих игроков. Начинается **волна авангарда**. Сначала ходит первый игрок (совершает два действия), затем второй игрок (совершает два действия).

Когда оба игрока завершили свои ходы, наступает **волна флангов**. После того как каждый игрок завершает свой ход, наступает **волна тыла**.

Передвигайте **карты первого и второго игроков** в ряд, соответствующий начинающейся волне. В конце каждой волны подсчитывайте потери. Герои с уроном, равным или превышающим их очки жизней, повержены.

Когда завершается волна тыла, раунд подходит к концу. Игроки обмениваются **картами первого и второго игроков**. Новый раунд начинается опять с волны авангарда и так далее, до тех пор, пока один из лидеров не будет повержен.

## ПЕРЕМИРИЕ

В течение первого раунда объявляется перемирие. В это время:

- нельзя совершать действия атаки и сотворения заклинаний против другого игрока;
- нельзя использовать приказы и операции против другого игрока;
- нельзя никаким образом взаимодействовать с картами и отрядом другого игрока.

## ДЕЙСТВИЯ

Во время своего хода вы можете совершить два действия. Одно и то же действие можно выполнить дважды.

### Взять карту

Возьмите карту из своей колоды. Предел руки — 5 карт. Если в колоде не осталось карт или достигнут предел руки, это действие недоступно. Если по какой-либо причине количество карт на руке превышает предел, вы не обязаны их сбрасывать.

**Важно!** Вы можете получать карты благодаря иным действиям или способностям.

### Нанять героя\*

Разыграйте героя со своей руки в любую пустую область текущей волны (например, в волну авангарда вы можете нанимать героев только в пустые области ряда авангарда (первый ряд).

**Важно!** Герой не может атаковать, сотворить заклинание или передвигаться в ту же волну, в которую он был нанят.

### Атаковать героем/лидером\*

Подробнее атака описана в специальном разделе этих правил.

**Важно!** Герой, который атаковал, не может сотворить заклинание или передвигаться в эту же волну.

### Сотворить заклинание героем/лидером\*

Некоторые герои и лидеры владеют заклинаниями. Это специальное действие, которое не является атакой. Заклинания обозначены значком волшебной палочки.

**Важно!** Герой, который сотворил заклинание, не может атаковать или передвигаться в эту же волну.

### Специальные действия лидера

Некоторые лидеры обладают специальными действиями. Эффект этих действий подробно описан на картах соответствующих лидеров. Чаще всего такие действия могут быть использованы в течение любой волны.

### Разыграть приказ

Покажите карту с приказом со своей руки, следуйте тексту, потом сбросьте ее. Такие карты имеют значок и фиолетовую полосу текста.

На момент исполнения считается, что ваш приказ не находится ни в руке, ни в сбросе.

### Разыграть операцию

Некоторые карты имеют операции вместо приказов. Они отмечены специальным символом и расположены на серой полосе текста.

Положите карту операции в одну из ваших 3 областей резерва. Затем положите на нее сверху 4 жетона времени. В конце каждого своего хода убирайте по одному жетону времени с каждой из своих разыгранных операций.

Если жетон времени не может быть убран, сбросьте вместо этого саму карту операции. Пока операция находится в игре, ее эффект действует.

Если у вас нет свободных областей резерва, вы не можете разыгрывать операции.

**Важно!** Операции входят в игру только с помощью действия «разыграть операцию» или с помощью карт, предписывающих это. Карты, которые обладают эффектом операции, не имеют эффекта приказа. Если такая карта подвергается какому-либо эффекту, влияющему на приказ, то ее полоса приказа просто считается пустой.

### Убрать операцию

Вы можете убрать операцию из своей области резерва, чтобы освободить место.

### Убрать тело

Вы можете убирать тела в любой части отряда независимо от текущей волны.

Когда герой погибает в бою, его тело все еще занимает место в отряде. Позже он может быть возрожден, но если у вас нет планов относительно возрождения или другого его использования, вы можете убрать тело. Просто поместите поверженного героя в сброс.

**Важно!** Герои могут быть наняты только в пустые области в отряде. В продолжительной битве вам рано или поздно придется убирать тела.

### Передвижение\*

Передвиньте героя из любой части своего отряда в любую пустую область своего отряда.

**Важно!** Лидеры не могут передвигаться.

### Рокировка (длительное действие)\*

Поменяйте местами двух героев, два тела или героя и тело в пределах своего отряда.

### Пас

Вы можете закончить ход.

\*Действия с этой меткой выполняются вашими героями или лидером. Помните, что один и тот же герой или лидер может совершить только одно из таких действий за ход.

**Длительные действия.** Выполнение длительного действия расходует 2 ваших обычных действия.

**Свободные действия** — не тратят ваших действий при использовании. Вы можете совершать их так часто, как пожелаете. Однако ограничения на действия героев продолжают соблюдаться, поэтому, даже если «Атака — свободное действие для вас...», вы все еще не можете атаковать больше чем один раз одним и тем же героем в отряде.

**Ограниченные действия** — могут быть использованы один раз в ход.

## АТАКА

Выберите своего героя или лидера в ряду, соответствующем текущей волне, а также цель своей атаки в отряде противника. Когда совершается атака, атакующий наносит урон цели, равный его силе атаки.

### Ближняя атака

Все герои и лидеры могут совершать ближнюю атаку, но для этого атакующий и его цель должны находиться в ближнем бою. Только первый герой или лидер в каждом столбце доступны для ближнего боя.

На примере красным контуром выделены герои, которые находятся в ближнем бою.



## Дальняя атака

Только герои и лидеры, обладающие способностью «дальняя атака», могут ее совершать. Этот тип атаки может быть проведен по любому герою или лидеру.

## Перехват

Некоторые герои обладают способностью «перехват», которая означает, что дальние атаки противника не могут быть проведены через них. Герой-перехватчик защищает одного или двух героев позади себя в том же столбце, становясь целью атаки вместо них.

Герой с перехватом может являться целью дальних и ближних атак как обычно.

не заблокировано!



заблокировано!



не заблокировано!

## СПОСОБНОСТИ ГЕРОЕВ

### Заклипания

Некоторые герои (особенно герои тыла) владеют специальными способностями, которые могут заменять атаку. Например, герой может использовать «Заклинение: соперник сбрасывает карту». Это необязательное альтернативное действие вместо совершения атаки. Оно все еще считается действием для героя, поэтому вы не можете использовать его больше одного раза за волну. Отдельный герой не может совершить одновременно действия «сотворить заклинание» и «атаковать». Заклипания не наносят урон и для них не нужна цель, если специально не написано обратное. Они не являются атакой.

### Пассивные способности

В отличие от заклинаний (на которых написано «Заклинение: ...») эти способности героев постоянно активны и начинают действовать сразу же, как только становятся доступными.

### Реакции

Многие способности героев говорят вам совершить что-либо после того, как определенное событие состоялось или сработал эффект. Реакции всегда срабатывают после того, как условия их активации были выполнены.

### ЭФФЕКТЫ СОСТОЯНИЙ

Эффекты состояний — это продолжительные эффекты, которые изменяют характеристики и способности героев.

Некоторые из них увеличивают или уменьшают характеристики. Другие могут добавлять или убирать способности.

Эффекты состояний срабатывают независимо от того, в каком ряду находится герой.

Эффекты состояний отмечены квадратными скобками: [].

Если жизни героя понижены до нуля, такой герой должен быть повержен во время проверки потерь (даже притом, что у героя 0 урона, этот урон равен или превышает его жизни).

Некоторые эффекты приводят к увеличению эффектов состояний. Например «[+1 атака] x 2». Это означает, что на героя нужно разместить два эффекта состояний [+1 атака], каждый из которых должен быть удален отдельно.

Если два противоположных эффекта состояний действуют на одного героя в один и тот же момент времени, они отменяют друг друга. Например, если у вашего героя [+1 атака] и [-1 атака], оба эффекта тут же удаляются.

## УРОН И ПОТЕРИ

Когда героя или лидера атакуют, поместите жетоны урона на его карту, чтобы отметить количество единиц нанесенного урона. Эти жетоны останутся до тех пор, пока герой или лидер не выйдет из игры или пока они не будут сняты специальными эффектами.

В конце каждой волны происходит подсчет потерь. Любой герой, на карте которого содержится урона столько же или больше, чем у него жизней, считается поверженным.

Потери подсчитываются только в конце волны.

Когда герой повержен, снимите с него все жетоны урона и переверните его карту лицом вниз. Теперь это тело. Оно не может атаковать, не блокирует ближние атаки, и новые герои не могут быть сыграны поверх него. Только убрав тело, вы сможете сыграть нового героя в эту область.

Некоторые эффекты позволяют возрождать тела, а некоторые лидеры даже могут использовать их.

Поэтому совсем не обязательно каждый раз убирать тела поверженных героев. Иногда выгодно оставлять их в отряде.

## ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

**Отступление** (лидер повержен)

Если в конце волны на карте лидера находится урона столько же или больше, чем его значение жизни, то весь отряд отступает, и матч заканчивается. Игрок, чей лидер остался неповерженным, объявляется победителем. Он берет своего и проигравшего лидеров, складывает их в стопку и откладывает в сторону. Теперь это его трофей. Трофеи не замешиваются обратно в колоду и не участвуют в следующих матчах.

**Ничья**

Если оба отряда одновременно отступают, отряд с наибольшим количеством живых героев объявляется победителем. Если оба отряда имеют равное количество живых героев, объявляется ничья. Каждый игрок забирает лидера соперника в качестве трофея. Последний матч игры не может закончиться ничьей.

Если игрок может победить в игре из-за ничьей, он забирает лидера противника в качестве трофея.

### Следующий матч

Стандартная игра обычно ведется до двух или трех трофеев — это количество зависит от договоренности между игроками.

Первый, кто собирает нужное количество трофеев (обратите внимание, что трофеями считаются только лидеры противника), объявляется победителем.

Если ни один из игроков не набрал необходимого количества трофеев, начните следующий матч. С этого времени колоды обоих игроков будут содержать на одну карту меньше. Кроме того, за каждый трофей, которым обладает ваш противник, вы берете на одну карту больше в начале матча (до выбора лидера). Это небольшое преимущество увеличит выбор среди лидеров или даст вам фору в создании отряда. Игрок, который победил в прошлом матче, всегда ходит первым в следующем.

## СОВЕТЫ И УЛОВКИ

Использовать героев с перехватом для защиты лидера — обычно хорошая идея. Вам не обязательно нанимать всех героев в первый раунд. Вместо этого вы можете потратить несколько действий на взятие карт, чтобы сформировать более целостный и структурированный отряд, способности которого, тесно взаимодействуя между собой, сокрушат наскоро сколоченную банду противника. Не недооценивайте эффективность действий «передвижение» и «рокировка».

Если у вас есть дополнительное действие, перестройте ваш отряд вместо взятия новых карт. Каждая карта обладает особой тематикой. Например, Сновидец очень хорош в доборе карт, Глашатай судьбы может сорвать планы вашего противника, а Дриада — лечить союзников. Вы можете усилить эти способности, выбрав соответствующую карту в качестве лидера. Но помните, что независимо от того, победите вы или проиграете, карта лидера будет недоступна до конца матча.

Чаще всего выгоднее ходить вторым. Это позволит вам адекватно отвечать на атаки и действия противника. Берегите приказы исцеления для тех раундов, когда вы сможете использовать их максимально эффективно и спасти героев, которые в ином случае погибли бы.

Если вы ходите первым, вы можете использовать способности и приказы, направленные на немедленное устранение героев (например, Шпион). Такие приказы и способности срабатывают сразу же, не дожидаясь конца волны для подсчета потерь.



## ТЕРМИНЫ И ЭФФЕКТЫ

**Герой (авангард/фланг/тыл)** — герой в определенной волне.

**Отряд** — все герои и лидеры одного игрока в совокупности.

**Впередистоящий** — герой или лидер, стоящий прямо перед этим героем.

**Позадистоящий** — герой или лидер, стоящий прямо сзади этого героя.

**Сила атаки** — количество единиц урона, наносимого атакой героя или лидера.

**Повергнуть героя** — герой немедленно переворачивается лицом вниз и становится телом.

**Нанести урон** — поместить жетоны урона на целевую карту. Это не считается атакой.

**Сброс** — отдельная колода, куда уходят использованные карты: убранные тела, сыгранные приказы, операции, ловушки и т.п. Карты в сбросе лежат лицом вверх, если не указано обратное.

**Воскресить тело** — перевернуть тело. Оно снова становится героем. Воскрешенный герой может действовать в этот же ход.

**Соперник/любой соперник** — игрок или игроки, против которых вы сражаетесь.

**Исцелить урон** — снять указанное количество единиц урона. Если невозможно выполнить данное условие, то снимите столько, сколько возможно.

**Герой/любой герой** — если не указан конкретный отряд, вы можете выбрать героя как в своем, так и в отряде противника.

## СОСТАВ ИГРЫ

25 карт красного отряда

25 карт синего отряда

Карта первого игрока

Карта второго игрока

14 маленьких жетонов ранений

3 больших жетона ранений

Жетон времени — 8 шт.

Маркер смены — 8 шт.



Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Антон Сковородин

Редактор: Филипп Кан

Дизайнер-верстальщик:

Фаина Хамидуллина

Руководитель проекта: Филипп Кан



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

© ООО «ГаГа Трейд», 2018 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

© Level99Games