

Коллекционная стратегическая игра

Берсерк



ФАНСЕТ
КУБ НА ЗУБ

ВСТУПИТЕЛЬНОЕ СЛОВО

Этот набор — одна большая первоапрельская шутка, где традиционный игровой процесс «Берсерка» совмещён со смешными и безумными картами. Множество отсылок на популярные мемы, игры, гик-культуру и шутки сообщества «Берсерка» разнообразят ваши тактические сражения. Легендарная отечественная стратегия, где для победы нужно будет... строить карточный домик, кидать кубик с локтя и следить за зарядом батареи своего телефона.

Трепещите — ужасный толстый Дракон-кубохват вырвался на свободу из своей темницы! Погрызены будут не только кубики, но и кубометры времени и пространства — под угрозой находится вся мультивселенная Лаара!

Чтобы остановить ужасного монстра, Капитан Лаар собирает свой отряд, в который войдут только худшие из лучших и лучшие из худших. Сможет ли он предотвратить катастрофу, или дракону всё же удастся попробовать куб на зуб?



ОБ ИГРЕ

«Берсерк» — стратегическая карточная игра, в которой вы принимаете на себя роль странствующего мага, способного управлять существами с помощью магических кристаллов. Вы будете собирать войско из фантастических существ и командовать ими, атакуя и используя способности, чтобы одолеть войско противника. Вам предстоит балансировать картами на голове, кидать кубы под стол и ловить игроков на слове. Даже коробка от игры не останется без дела!

УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ

Вы побеждаете, когда в отряде противника не остаётся существ. Или когда у существ противника не осталось владельца.

СОСТАВ НАБОРА

Встречайте — гордость команды разработчиков «Берсерка», набор «Куб на зуб», в который входят: две колоды (в которых целых два котика!), необходимые для игры маркеры, кубики, основные правила и памятки.

Колоды

В наборе вы найдёте две готовые колоды из 30 карт. Мы рекомендуем для начала сыграть ими, но, набравшись опыта, вы можете собрать свои колоды из карт фансета самостоятельно. В колоде должно быть не менее 30 и не более 50 карт. В ней может быть не более трёх копий каждой карты.

Маркеры

В состав набора входят жетоны-маркеры различных типов для обозначения эффектов, которые могут получать карты в ходе сражения:




— маркеры ран. Выкладываете их на карты, когда они теряют здоровье в ходе боя, и снимаете, когда они излечиваются.





— маркеры дополнительных жизней для отображения увеличения максимального количества жизней карт.





— маркеры фишек для активации мощных особенностей некоторых карт.


 — маркеры яда для обозначения величины отравления существ.


 — маркеры положительных модификаторов. Вы можете использовать их для обозначения любых полученных картой бонусов или увеличений параметров.


 — маркеры отрицательных модификаторов. Вы можете использовать их для обозначения любых полученных картой штрафов или уменьшений параметров.


 — жетоны инкарнации. Выкладывайте их на карты с инкарнацией на вашем кладбище.


 — маркеры благословения и проклятия. Используйте их, когда карты получают благословение или проклятие.

 — маркер предупреждения, с помощью которого можно отмечать эффект особенности карты «Судья».

 — маркер цензуры, с помощью которого можно отмечать эффект особенности карты «Дева цензуры».

 — маркер тюрьмы, с помощью которого можно отмечать эффект особенности карты «Огр в тюрьме».

 — маркер рассудка, с помощью которого можно отмечать эффект особенности карты «Ре'куут Шабб'ах», двигая маркер по специальной памятке.

 — маркеры брони. Используйте их, чтобы отметить целую либо потраченную броню карт.

Шестигранные кубики

Кубики используются в сражениях для определения силы атак. Мы настаиваем, чтобы вы использовали в игре именно кубики из набора, поскольку их балансировку проверяли специально обученные сотрудники.



Таблица ударов

Используется для определения результатов сражений существ.







Таблица кристаллов

Мы не знаем, для чего она — возможно, вы найдёте для неё применение.

Элементы карты







① Стоимость карты, которая показывает, сколько золотых  или серебряных  кристаллов требуется, чтобы взять её в отряд. Если над верхней гранью кристалла изображена корона, то карта является уникальной, это важно при наборе отряда.


② Название карты, под которым в специальном поле может быть указан её класс, он показывает принадлежность карты к той или иной фракции в мире «Берсерка». Некоторые карты могут взаимодействовать с определёнными классами.

③ В игре есть 5 стихий:  степи,  горы,  леса,  болота и  тьма. Также есть  нейтральные карты, которые не считаются ни одной стихией. Стихия важна при наборе отряда.

④ Некоторые особенности для удобства представлены в виде символов слева от иллюстрации (см. глоссарий).

⑤ Количество жизней  карты.

⑥ Количество единиц движения  существа или тип карты: летающее существо , компаньон , паразит , артефакт  или местность .

⑦ Слабый-средний-сильный простой удар  существа. Цифрами указана величина удара.

⑧ Особенности карты перечислены в её текстовом поле. Также на карте может быть напечатанный курсивом художественный текст, рассказывающий о мире игры.

⑨ Каждый выпуск «Берсерка» обозначен уникальным символом. Цвет символа указывает на редкость карты (на самом деле мы присвоили редкость картам фансета просто потому, что мы можем):

 — частая;  — необычная;  — редкая;  — ультраредкая.



Типы карт

Все карты в «Берсерке» делятся на ~~два~~ ^{три} типа: существа, артефакты и местности.

Существо

В «Берсерке» это база. Существа могут перемещаться по игровому полю, объявлять атаки и применять особенности. Существа могут иметь подтип — летающий или симбиот. Все существа без этого подтипа являются наземными.

Летающие существа

Разновидность существ, которые располагаются в дополнительной зоне («летают» над полем боя). Могут атаковать ➔ любую карту на поле боя или в дополнительной зоне. Защитником (подробнее на стр. 66 «Расширенных правил») от ➔ летающего может выступить другой летающий или существо, стоящее рядом с целью атаки. Летающий не может выступить защитником от ➔ наземного существа по наземному.



Если в отряде противника остались только летающие, любое ваше существо может закрыться, чтобы получить возможность до конца вашего следующего хода один раз атаковать любого летающего простым ударом (при этом другой летающий может выступить защитником). После этой атаки оно теряет эту возможность, даже если промахнулось, но может получить её снова тем же способом.



Симбиоты

Это разновидность существ, которые не занимают отдельную клетку поля боя, а располагаются на наземном существе-хозяине («сидят» на нём). Симбиоты делятся на компаньонов и паразитов; компаньоны сидят на существах из своего отряда, паразиты — на существах противника. Наземное существо не может иметь более одного симбиота, симбиота нельзя назначать летающему или другому симбиоту. Если хозяин симбиота погибает или покидает поле боя любым другим способом (например, взлетает), его симбиот погибает.



Артефакты

Это боевые машины, постройки и другие объекты. Артефакты, как и существа, располагаются на поле боя и имеют запас ♣. Артефакты не могут двигаться и нападать ⚡, а ⚡ по ним всегда наносится как по закрытой карте.



Местности

Это карты поддержки, отображающие ландшафт, на котором ведётся сражение. После вскрытия помещаются в дополнительную зону (или даже на стул, на котором вы сидите). В отряде игрока не может быть больше одной местности. Местность не может атаковать ⚡ и не обладает ♣. Местность нельзя атаковать.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Определение очерёдности хода

Игроки определяют очерёдность хода броском кубика. Тот, у кого выпало большее значение, выбирает, будет ли он ходить первым (Первый игрок) или вторым (Второй игрок).

2. Раздача карт







Перемешайте свою колоду и раздайте себе 15 верхних карт.

Если это ваша первая партия, вы можете воспользоваться готовыми отрядами, вместо того чтобы набирать их самостоятельно (подробнее на стр. 11).

Если вам не нравится раздача, вы можете сделать пересдачу: замешайте все карты из неё обратно в колоду, а затем снова возьмите 15 карт. Но это вам будет дорого стоить — за каждую пересдачу вы получите штраф в виде 1 ♦ во время набора отряда.






Если оба игрока довольны своей раздачей, переходите к формированию отряда.


Набор отрядов

Будучи могучими магами и полководцами, игроки используют серебряные  и золотые  кристаллы для того, чтобы нанимать карты в отряд. Первый игрок получает 24  и 22  кристалла, а Второй — 25  и 23 . Из карт раздачи игроки могут набирать карты для своего отряда. Чтобы взять карту в отряд, нужно оплатить её стоимость кристаллами.

Если на левой верхней грани кристалла изображена корона, то карта является уникальной. В отряде игрока не может быть двух или более одинаковых карт с уникальностью (но в колоде их может быть несколько). В отряде может быть несколько разных карт с уникальностью. Кстати, это правило вам не нужно при игре только этим набором. Потому что всех карт — по одной.

Элитные и рядовые карты




Все карты в игре «Берсерк» делятся на элитные (с  в левом верхнем углу) и рядовые (с  в левом верхнем углу). Элитные карты можно набирать только за . Рядовые можно набирать как за , так и за  в любом сочетании.

Стоимость карты обозначается числом внутри символа кристалла. Мы рекомендуем сначала набирать элитные карты, а лишние  использовать для добора рядовых.







Действия до набора отряда

Некоторые карты имеют особенности, в тексте которых указано, что они могут быть сыграны до набора отряда. Если такая особенность предписывает взять карту в отряд, вы обязаны это сделать, заплатив её полную стоимость.

Влияние стихий на набор отряда

Если у игрока в отряде присутствуют карты более чем одной стихии, за каждую дополнительную стихию (не карту) игрок должен доплатить 1 . Например, если в вашем отряде есть горные и степные карты, вы доплачиваете за это 1 , если в нём есть горные, степные и лесные карты, вы доплачиваете 2  и так далее. У нейтральных карт нет стихий.

Каждая колода набора состоит из карт трёх стихий:

«Приспешники кубохвата» — степной , болотной  и тёмной 
«Защитники Лаара» — горной , лесной  и тёмной .

Особое правило для летающих существ

При наборе отряда игрок не может потратить суммарно более 15 кристаллов на летающих существ.

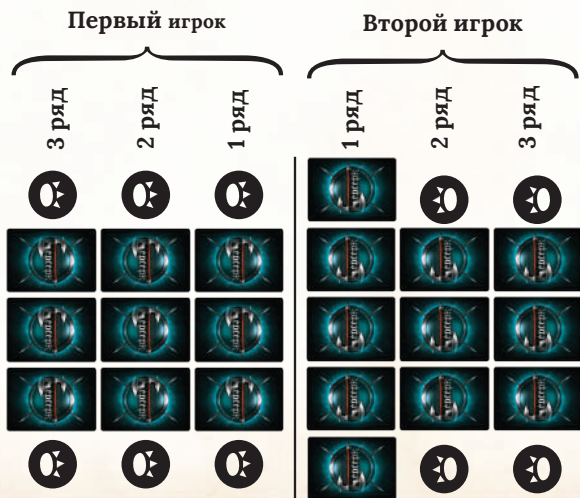
Не взятые в отряд карты из раздачи замешиваются обратно в колоду. Расходовать все кристаллы не обязательно, но, как правило, чем больше кристаллов потрачено, тем сильнее ваш отряд.

4. Расстановка карт на поле боя

Поле боя представляет собой условное пространство из 6 рядов по 5 клеток в каждом. Ближние к вам три ряда — это ваша половина поля боя. Оставшиеся три ряда — половина поля боя противника. Отряды игроков располагаются друг напротив друга — каждый на своей половине поля боя.

Выберите любую карту в своём отряде и в тайне от противника поместите её рубашкой вверх на любую свободную клетку своей половины поля боя, на которой нет другой карты и которая не запрещена правилами расстановки. Если вы дочитали до этого момента, вам следует задуматься о карьере судьи «Берсерка». Повторяйте процесс, пока не расставите все карты своего отряда.

Для летающих существ и местностей предусмотрена дополнительная зона, но при расстановке карт они выкладываются на клетки поля боя, как все остальные карты. Симбиоты также занимают отдельные клетки поля боя при расстановке.



Если вы Первый игрок

- Вы можете расставлять своих существ только в центральной части поля боя — 3×3 клетки, исключая боковые столбцы.
- Если вся центральная часть заполнена, вы можете расставлять карты в пустые клетки 2-го и 3-го рядов.
- Если 2-й и 3-й ряды заполнены полностью, вы можете расставлять карты в оставшиеся пустые клетки.

Если вы Второй игрок

- Вам доступны все 5 клеток 1-го ряда, а также центральная часть 2-го и 3-го рядов.
- Если все клетки из пункта выше заполнены, вы можете использовать остальные клетки.



Другие игровые зоны

Дополнительная зона: сюда переносятся летающие существа и местности с поля боя после вскрытия карт (см. ниже).

Колода: состоит из тех карт, которые не пришли игроку во время раздачи, и тех, которые игрок не взял в отряд.

Кладбище: сюда помещаются погибшие в бою карты.

Зона изгнания: в эту особую зону попадают карты в результате изгнания.



Первая партия

Если это ваша первая партия в «Берсерк», то вы попали, будет непросто! Мы рекомендуем воспользоваться заранее подготовленными отрядами. Первый игрок берёт колоду «Приспешников кубохвата», а Второй игрок — «Защитников Лаара», затем игроки находят в колодах и берут в отряд следующие карты:

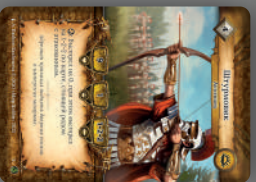
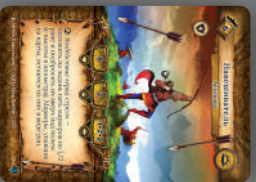
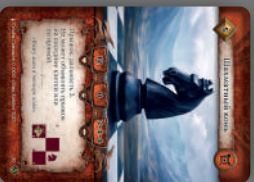
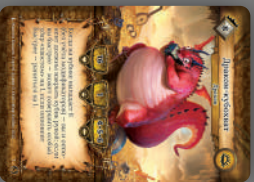
Приспешники кубохвата

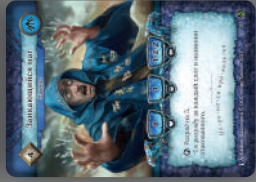
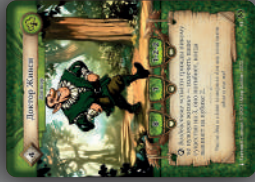
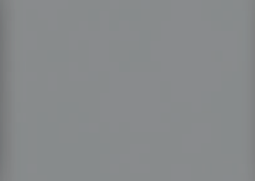
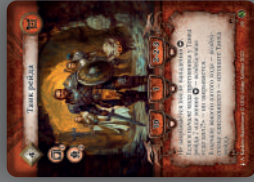
- 8 ♦ Боевой рак
- 6 ♦ Навешиватель
- 5 ♦ Шахматный конь
- 4 ♦ Приключенец
- 8 ♦ Дракон-кубохват
- 4 ♦ Штурмовик
- 4 ♦ Тролль в телеге
- 3 ♦ Усы Архаала
- 3 ♦ Жабка

Защитники Лаара

- 8 ♦ Капитан Лаар
- 6 ♦ Идущий к Эленьямену
- 6 ♦ Громовержец
- 4 ♦ Лсай Бэмро
- 5 ♦ Стражник Тайврана
- 4 ♦ Вобла
- 4 ♦ Доктор Живси
- 4 ♦ Заикающийся маг
- 4 ♦ Танк рейда
- 2 ♦ Палатка первой помощи

Расставьте карты на своей половине поля боя так, как указано на рисунке (на следующем развороте).
Вы можете расставлять карты сразу же лицом вверх.





Вскрытие карт и начало боя

В последующих партиях можно и нужно экспериментировать и менять начальную расстановку карт, расставляя их рубашкой вверх, чтобы держать вашу начальную стратегию в секрете от противника.

Когда оба отряда выставлены на поле, игроки вскрывают (переворачивают лицевой стороной вверх) свои карты. Первый игрок вскрывает все свои карты, Второй игрок может не вскрывать карты в своём третьем ряду до начала своего хода. Так задумано для того, чтобы скрыть уязвимые карты поддержки от Первого игрока — ему придётся атаковать их наугад. Если скрытая карта действует или становится целью атаки, заклинания или воздействия (и ей не назначен защитник), вскройте её. Летающие существа и местности при вскрытии переносятся в дополнительную зону.

Также после вскрытия карт происходит рассадка симбиотов:

- Первый игрок рассаживает своих компаньонов на существ в своём отряде;
- то же самое делает Второй игрок;
- Первый игрок рассаживает своих паразитов на существ противника в его первом ряду;
- то же самое делает и Второй игрок.

Второй игрок обязан вскрыть симбиота, даже если он находится в его третьем ряду. Если после окончания рассадки у симбиота нет хозяина, он погибает. Теперь все карты на своих местах, подготовка к игре окончена, благодарим, что смогли прочитать этот текст, вы можете приступить к битве!

Действия в начале боя

Некоторые карты имеют особенности, в тексте которых указано, что они могут быть сыграны в начале боя. Такие особенности играют по одной, по очереди, начиная с первого игрока. Если вы сильный турнирный игрок, самое время пересчитать кристаллы в отряде вашего оппонента.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Во время своего хода игрок может двигаться и/или действовать своими картами до тех пор, пока не подействует всеми или не решит передать ход. Делать это можно в любом порядке: сначала передвинуться некоторыми картами и только потом начать

действовать ими. Или же двигаться и действовать картами по очереди. Например, можно передвинуть одну карту, не подействовать ей и передвинуть две другие. После этого вернуться к первой карте и подействовать ей и так далее. Вы не обязаны двигаться и действовать всеми картами в свой ход (прим. – разработчик придумывал этот текст целый день).





Движение 🐾

Каждое открытое наземное существо может двигаться, пока не потратило все свои единицы движения. Двигаться можно вперёд, назад, вправо или влево, но только на свободную клетку. Двигаться по диагонали или меняться местами с другими картами нельзя. Существо не может двигаться, после того как подействовало. При движении на одну клетку тратится одна единица движения. Все единицы движения восстанавливаются в начале своего хода или при открытии карты. Артефакты, местности и летающие существа не могут двигаться. Симбиот не может двигаться сам, он перемещается по полю только при движении своего хозяина. На рисунке показан один из основных вариантов движения в первый ход.



Действие

Каждая открытая карта может совершить одно из действий:

- атаковать простым ударом ;
- выступить защитником от простого удара  (только в ход противника);
- использовать отдельные особенности за ;
- получить фишку (при наличии у карты особенности, которая требует ).

После любого совершённого действия карта лишается возможности двигаться в этот ход (даже если у неё остались очки движения) и закрывается — поворачивается горизонтально (см. рисунок ниже).

Закрытые карты не могут двигаться или действовать. Откройте (поверните вертикально) все ваши закрытые карты в начале своего хода.

Открытая карта



Закрытая карта



Атака простым ударом

Все существа в игре способны наносить простой удар на X-Y-Z, где X — величина слабого простого удара, Y — среднего, Z — сильного. Простым ударом можно атаковать только стоящую рядом (в том числе по диагонали) карту. Атакованная открытая карта не закрывается.

Назначение защитника

Когда существо объявляет цель для своего простого удара, атакованному может быть назначен защитник, который отразит удар вместо него. Защитником может стать любое открытое существо противника, стоящее одновременно рядом и с атакующим, и с его первоначальной целью (в том числе симбиот атакующего или атакованного). Назначение защитника — тоже действие, поэтому существо - защитник закрывается вместе с атакующим. Защитники назначаются только во время хода противника и только от атаки простым ударом. На рисунке показаны примеры назначения защитника (обозначен буквой «З»).



Атака по открытому существу простым ударом ☺

Если атакованное существо открыто, оно пытается отразить простой удар по себе и сражается с атакующим существом. Атакующее существо считается нападающим, а атакованное — отражающим. Чтобы определить, насколько успешным было нападение, каждый игрок бросает кубик — сперва нападающий, затем отражающий. Посчитайте разницу выпавших значений и сверьтесь с Таблицей ударов, чтобы определить, наносит ли существо удар (слабый, средний или сильный) или промахивается.

	Разница на кубике	Удар нападающего	Удар отражающего
Больше выбросил нападающий	1	слабый	промах
	2	средний	слабый
	3	средний	промах
	4	сильный	слабый
	5+	сильный	промах
Больше выбросил отражающий	1	слабый	промах
	2	промах	промах
	3	промах	слабый
	4	слабый	средний
	5+	промах	средний

Если у обоих игроков выпали одинаковые числа:

1, 2, 3, 4 (или меньше, с учётом модификаторов) — нападающий наносит слабый удар.

5, 6 (или больше, с учётом модификаторов) — отражающий наносит слабый удар.

При обмене ударами игрок с большим результатом броска (с учётом всех модификаторов) может свести результат боя к предыдущей строке таблицы. Чаще всего это имеет смысл сделать, когда получать удар в ответ невыгодно, лучше нанести менее сильный удар, но зато не получить сдачи.

Например, разница составляет 4 в пользу атакующего. Согласно таблице, атакующий должен нанести сильный удар и получить слабый в ответ. В этом случае атакующий может свести результат к предыдущей строке Таблицы ударов и нанести средний удар, не получив ответного удара.

Атака по закрытой карте простым ударом ➔


Если атакованное существо закрыто, оно не способно отбиться и не сражается (не бросает кубик). Кубик бросает только нападающий и в зависимости от результата (с учётом модификаторов) наносит цели удар:



Удары по закрытым картам всегда успешны, а открытые имеют шанс отбиться. Если подействовать абсолютно всеми своими существами в ваш ход и не оставить никого для защиты в ход противника, часто ваш отряд может оказаться беззащитным перед картами противника. Решение, кем атаковать, а кого оставить защитником, — один из важнейших тактических моментов в игре «Берсерк».

Использование отдельных особенностей за ♁

Карты в «Берсерке» могут использовать самые различные особенности. Например, лучники обладают *выстрелом*, чародеи сокрушают существ противника *разрядами* магии и так далее. Игрок может использовать особенность, указанную в тексте


карты после символа , после чего она закрывается. Как правило, для этого, как и для простого удара, нужно указать цель. В отличие от атаки простым ударом, цель не сражается, не может нанести ответный удар и ей не может быть назначен защитник (ведь, согласитесь, не так-то просто отбить летящую стрелу или заклинание).

Целью может быть не только стоящая рядом карта — это зависит от типа особенности.

Способности

	Магические	Немагические
Ближняя атака	Магический удар	Простой удар, особый удар
Дальняя атака	Разряд	Выстрел, метание, удар через ряд
Не является атакой	Заклинание	Воздействие

Ближние атаки наносятся только по стоящей рядом карте.

Дальние атаки наносятся на расстоянии, при этом их нельзя наносить по стоящей рядом карте. Дальнюю атаку (кроме удара через ряд ) всегда можно объявить по летающему — вне зависимости от дальности.

Воздействия и заклинания не являются атаками и применяются по любым картам (либо так, как написано в тексте карты). Тип способности на карте выделяется курсивом (например, *разряд* или *выстрел*). Если тип способности не указан явно (возможно, потому что разработчик забыл его указать), это *воздействие*.

Если особенность наносит раны, их количество определяется как при атаке по закрытой карте. Так, для *выстрела* на 2–3–4 сила определяется броском кубика. Если выпало 3 и меньше — это *слабый выстрел* (на 2), если 4 или 5 — *средний* (на 3), если 6 или больше — *сильный* (на 4).



Если на карте указано «выстрел на 2», то это является сокращением, имеется в виду выстрел на 2–2–2. Если для применения особенности не требуется закрывать карту, то она может быть использована вне зависимости от того, закрыта карта или нет.

Использование фишек ☉

Если перед символом ♣ стоит символ ☉, например 2☉♣, это означает, что для использования описанного в тексте действия вы должны заплатить (то есть снять с этой карты) 2 фишки. Карты, которые имеют такие особенности, могут в свой ход закрыться, чтобы получить одну фишку. Фишку можно получить и с помощью некоторых особенностей. Для использования действия, требующего траты фишек, карта должна закрыться, как после любого совершённого действия.

Внезапные действия и особенности (⊗)

Внезапные действия и особенности обозначаются символом ⊗. Они могут использоваться как обычные действия, но кроме этого могут быть объявлены во время своего хода или хода противника следом за своим действием или в ответ на действие противника. Некоторые такие действия имеют явные условия применения, которые определяют, в какой момент они могут быть заявлены. Если таких условий нет, внезапное действие может быть заявлено в любой момент.

Точно знает, когда можно применять такие действия, только судья.

Если объявлено несколько внезапных действий, лучше звоните Судье они выполняются поочередно, начиная с последнего объявленного.

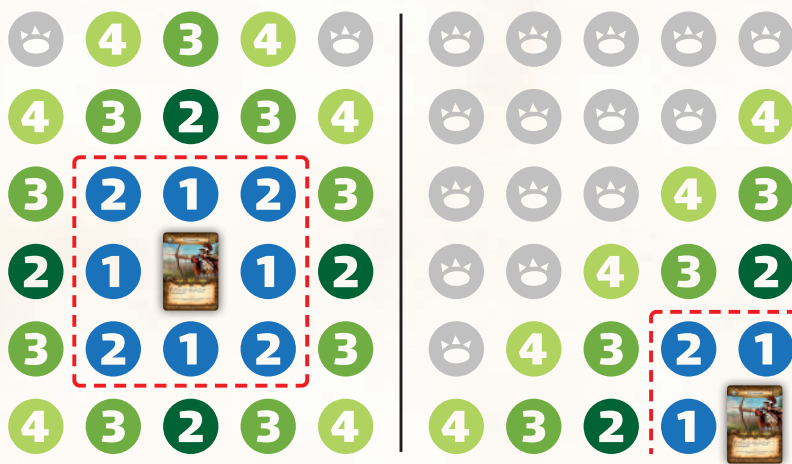
Назначение защитника — внезапное действие.

Расчёт дальности

Некоторые особенности карт обладают дальностью применения — например, дальние атаки, заклинания, воздействия, а также некоторые виды перемещения, например прыжок.


Дальность — кратчайшее расстояние в клетках по горизонтали и вертикали (но не диагонали) от карты, которая хочет использовать особенность, до цели. Так, если в описании особенности указана дальность X, это значит, что её можно объявлять только по целям, которые находятся от этой карты на расстоянии до X клеток включительно.

В случае, если дальность у дальней атаки, заклинания или воздействия не указана, она считается неограниченной. Дальние атаки нельзя объявлять по стоящим рядом (в том числе по диагонали) картам.



На рисунке тёмно-зелёным отмечены клетки, доступные для атаки с дальностью 2, тёмно-зелёным и зелёным - для атаки с дальностью 3, тёмно-зелёным, зелёным и светло-зелёным - для атаки с дальностью 4. Клетки внутри красного квадрата недоступны для дальних атак, но доступны для воздействий, заклинаний и прыжков.

Особенности «в начале хода» и «в конце хода»


Особенности некоторых карт содержат в себе текст «в начале хода» или «в конце хода». Такие особенности не имеют в тексте , а значит, не являются действиями, и их может объявлять даже закрытая карта.

Особенности «в начале хода» заявляются сразу после того, как открываются карты игрока, чей ход начался.

Особенности «в конце хода» заявляются сразу после того, как другой игрок объявляет, что он передаёт ход противнику.

Срабатывающие особенности


У некоторых карт есть особенности, которые начинаются

со слов «при», «если» и «когда». Например, «при  — атакованный получает отравление». Такие особенности называются срабатывающими и выполняются, когда выполняется определённое условие.

Модификаторы броска кубика

Некоторые особенности карт дают возможность влиять на значение кубика. В этом случае к выпавшему значению нужно прибавить значение модификатора (оно может быть отрицательным). При наличии нескольких модификаторов считается общая сумма, и именно она применяется к кубику. Значение броска кубика с учётом модификаторов может быть меньше 1 и больше 6.

Жизни и раны

Каждое существо или артефакт начинает игру с определённым количеством жизней . Успешные атаки, а также некоторые заклинания и воздействия уменьшают их количество жизней. Для обозначения разницы между максимальным и текущим количеством жизней на карту выкладываются маркеры ран. Существо или артефакт погибает, когда у него не остаётся жизней. Некоторые особенности могут лечить существ, возвращая им жизни (снимая маркеры ран).

Продолжение боя и конец игры

Когда Первый игрок закончил двигаться и действовать всеми картами, которыми хотел, он передаёт ход Второму игроку. Второй игрок открывает (разворачивает вертикально) все свои закрытые (повёрнутые горизонтально) карты. Он может двигаться и действовать любым числом своих карт. Игроки продолжают игру, чередуя ходы, пока у одного из них не погибнут все существа. Вы выигрываете, если в отряде противника не остаётся существ (все они попали на кладбище, были изгнаны или вернулись в колоду). Вы проигрываете, если у вас в отряде не осталось существ (даже если у вас остались артефакты или местность).

Напоминание: не забудьте вскрыть скрытые карты в третьем ряду Второго игрока в его первый ход (и тут же пересчитать его кристаллы, если вы соревновательный игрок в «Берсерк»).

Важные (???) дополнения

1. Не обязательно действовать всеми картами, можно оставить некоторые из них открытыми, чтобы они могли стать защитниками или использовали внезапные действия в ход противника. Всё зависит от стратегических решений каждого игрока.
2. Эффект одноимённых способностей (например, отравления или регенерации) не суммируется. Используется только большая по величине особенность: если существо получило «отравление 2» и «отравление 1», используется только «отравление 2». Все остальные особенности суммируются, например «-2 от выстрелов» и «-1 от выстрелов» дадут в итоге «-3 от выстрелов».
3. Когда вы бросаете кубик, сначала к нему применяются ваши модификаторы, потом — модификаторы противника.
4. Для расчёта величин сначала применяются модификаторы из отряда атакующего, затем — цели.
5. Модификаторы, сводящие бросок кубика и величину атаки к определённом значению, всегда применяются в последнюю очередь.
6. Если особенности игроков должны быть заявлены одновременно на какое-то игровое событие (при ударе, при гибели, в начале хода), то сначала заявляются особенности активного игрока, затем — его противника. Выполняются они в обратном порядке.

Правило топора

Если текст карты противоречит правилам, преимущество имеет текст карты.

Следующие партии

Когда вы освоились с картами фансета, вы можете поэкспериментировать с вашими колодами. Наигравшись колодами «Защитников Лаара» и «Приспешников кубохвата», вы можете собрать из набора свои колоды как вам нравится. Главное правило — что в колоде должно быть 30 карт.

Вы можете добавить в свои колоды карты из других продуктов серии «Берсерк» — весёлый дуэльный набор «Русы против Ящеров», карты из бустеров или даже вторую коробку фансета, которую принёс друг на вашу могучую схватку! Однако помните, что использовать карты фансета «Куб на зуб» на турнирах нельзя.

ГЛОССАРИЙ

Безответный удар: разновидность простого удара. Безответный удар означает: «Направленный удар. Сражается только существо, атакующее безответным ударом, результат сражения определяется как по закрытой карте».

Бестелесный: особенность карты, которая записывается в виде «Бестелесный», либо «Бестелесный: [текст]», где [текст] — особенность, связанная с бестелесностью. Бестелесные существа могут двигаться (но не перемещаться иным способом) на клетки, занятые другими картами. Если бестелесное существо оказывается на занятой клетке, оно обязано объявить движение с этой клетки при ближайшей возможности; если все единицы движения этого существа уже потрачены и оно не может сойти с занятой клетки, то оно изгоняется.

Бестелесное существо нельзя отравить, излечить, использовать против него вампиризм, добивание и трупоедство; оно не может стать хозяином небестелесному симбиоту.

Когда бестелесное существо должно погибнуть, вместо этого оно изгоняется.

Благословление: карта получает +1 к любым броскам кубика.

Блокировать атаку: если атака блокируется, то эта атака не оказывает влияния на игру и ни одна из сопутствующих ей особенностей не срабатывает. Атака считается невыполненной, но оплачивается, если должна быть оплачена.

Броня X (♣): карта с бронёй X не получает первые X ран от немагических атак в течение каждого хода (и своего, и противника).

В начале боя: особенность, которая объявляется и выполняется до начала первого хода игроков. Каждая такая особенность используется 1 раз за бой. Если у обоих игроков есть карты с такими особенностями, то они используют их по очереди, начиная с Первого игрока.

В начале хода: особенность, которая объявляется на каждом ходу игрока после того, как он открывает все свои карты. Сначала заявляются все особенности «в начале хода» активно-го игрока, затем — его противника. Выполняются особенности в обратном порядке.

Вампиризм: когда существо с вампиризмом наносит простым ударом X ран небестелесному существу, оно само излечивается на X (но не более, чем на оставшееся количество жизней у цели). Если величина излечения превышает количество ран на существе с вампиризмом, оно вместо этого излечивается полностью и получает дополнительные жизни, равные этой разнице.

Величина атаки: число, указанное в свойствах или особенностях карты. В сражении это итоговое значение атаки с учётом всех модификаторов.

Возродить: перенести карту со своего кладбища на поле боя. Карта возрождается в открытом виде рядом с картой, использующей возрождение, и только на свободную клетку. Летающие существа и местности помещаются сразу в дополнительную зону.

Вызвать: перенести карту из своей колоды на поле боя. Карта вызывается в открытом виде рядом с картой, использующей вызов, и только на свободную клетку. Летающие существа и местности помещаются сразу в дополнительную зону.

Гибель (существа, карты): перенос карты с поля боя или дополнительной зоны на кладбище. В момент попадания карты на кладбище срабатывают особенности «при гибели» (см. ниже).








Добивание на X : уничтожить стоящее рядом небестелесное существо (кроме симбиотов), у которого осталось X или менее жизней, не нанося при этом ран. Добивание является воздействием.

Дополнительные жизни: эффект, увеличивающий текущий максимум жизней карты. Получение ран не изменяет количества дополнительных жизней. Получение дополнительных жизней не изменяет количества ран.

Если вы ходите первым/вторым: карта обладает особенностью, указанной после **I**, только если вы ходите первым. Карта обладает особенностью, указанной после **II**, только если вы ходите вторым.

Защита: карта с защитой от какого-либо игрового действия (атаки, заклинания, воздействия) не получает от него и сопутствующих ему особенностей никаких эффектов (в том числе ран).

Самые частые типы защит представлены в виде символов:

-  — от выстрелов;
-  — от заклинаний;
-  — от метаний;
-  — от разрядов;
-  — от атак летающих: атаки летающих и все сопутствующие им особенности не наносят этой карте никаких эффектов (заклинания и воздействия не являются атаками);
-  — от магии: включает в себя три не зависящие друг от друга особенности: «защиту от заклинаний», «защиту от магических ударов» и «защиту от разрядов»;
-  — от отравления: существо не может получить отравление и не получает ран от отравления.

Изгнать: перенести карту в зону изгнания.

Излечение на X: снимите X ран с небестелесного существа.

Инкарнация X: если в начале вашего хода на вашем кладбище есть карта с инкарнацией X, положите на неё жетон инкарнации (карта может иметь такие жетоны только на кладбище). Когда число жетонов инкарнации на карте достигнет X, все жетоны снимаются, и карта выкладывается закрытой в ваш третий ряд (летающие помещаются сразу в дополнительную зону). Если пустых клеток в третьем ряду нет, карта остаётся на кладбище, пока клетка не освободится. Инкарнация используется 1 раз за бой. Если карта, уже использовавшая инкарнацию, погибает, она изгоняется при гибели.

Концентрация [текст]: в конце хода противника, если карта с концентрацией не получала ран в этот ход, совершите [текст]. Входящие в набор маркеры концентрации являются необязательными, они нужны для удобства отслеживания начинающими игроками. Класть такие маркеры на скрытые карты не следует, чтобы не выдать у них наличие концентрации.

Летающий, летающее существо: располагается в дополнительной зоне. Может атаковать простым ударом любую карту на поле боя или в дополнительной зоне (считается ближним ударом). Защитником от простого удара летающего существа может быть другой летающий или существо, стоящее рядом с атакованным. Защитником от простого удара по летающему существу может быть только другой летающий.

Направленный удар (⊕): разновидность простого удара.

От направленного удара нельзя назначить защитника.

Напротив: на одну клетку вверх по вертикали от указанной карты с точки зрения игрока, контролирующего эту карту.

Небестелесное существо (карта): любое существо (карта), кроме существ (карт) с особенностью «Бестелесный».

Неповоротливость: карта получает -1 к броску кубика при определении силы ⊕.

Один (X) раз за бой: карта может использовать эту особенность только 1 (X) раз за бой.

Один (X) раз за ход: карта может использовать эту особенность только 1 (X) раз за ход.

Опыт в атаке X (☒): карта получает +X к броску кубика в сражении ⊕, если атакует (см. «+X к броску кубика»).

Опыт в защите X (☑): карта получает +X к броску кубика в сражении ⊕, если защищается (см. «+X к броску кубика»).

Опыт в стрельбе X (☒): карта получает +X к броску кубика при определении силы выстрела (см. «+X к броску кубика»).

Орда: в колоде может находиться 5 или менее копий карты с этой особенностью.

Отменить действие: выполнение действия прерывается (до бросков кубика), но оплачивается (обычно закрытием карты). В случае, если особенность составная, не выполняется ни одна из её частей. Если отменяется ⊕ существа, которое может нападать ⊕ несколько раз за ход, отменяется только одно нападение ⊕.

Отравление на X: в начале своего хода существо с отравлением получает X ран (бестелесные карты не могут быть отравлены).

Перенаправление: эффект, изменяющий цель атаки. Может быть использовано только до бросков кубика. Назначение защитника также является перенаправлением. Нельзя выполнить перенаправление атаки, если она уже перенаправлена. Нельзя перенаправить атаку карты в неё саму.

Перемещение: изменение местоположения карты в пределах поля боя. Перемещать можно только на незанятую клетку. Движение, прыжок, телепортация, — частные случаи перемещения.

Перераспределить X ран: излечить существо на X, поранив карты, на которые перераспределяются раны, на такое же суммарное число ран, которое должно быть излечено.

Попадание на кладбище: перенос карты на кладбище из любой зоны. Гибель является частным случаем попадания на кладбище.

Предотвращение ран: эффект, уменьшающий количество ран, которые должны быть нанесены. Предотвращение меняет только количество нанесённых ран, не меняя величины атаки (заклиная, воздействия). См. также «Броня».

При атаке (при ударе): особенность, срабатывающая, когда карта совершает атаку (удар), даже если величина атаки (удара) равна 0.

При гибели: особенность, срабатывающая, когда карта попадает из игровой зоны на кладбище.

Приземлиться: потерять полёт. Если указано, что карта приземляется на определённую клетку(и), то контролирующий её игрок может выбрать для приземления только свободную из этих клеток; если все эти клетки заняты, карта не может потерять полёт.

Проклятие: карта получает -1 к любым броскам кубика.

Пророчество X; [текст]: покажите X верхних карт вашей колоды и выполните [текст]. Затем уберите показанные карты под низ колоды.

Прыжок, дальность X: существо тратит все единицы движения и перемещается на любую незанятую клетку поля боя в пределах X клеток (по правилам расчёта дальности). Считается движением карты. Существо не может использовать прыжок, если уже двигалось в этот ход.

Регенерация X (☺): в начале своего хода существо с регенерацией излечивается на X (бестелесные существа не могут иметь регенерацию).

Ряд: пять клеток поля боя, расположенных по горизонтали одна за другой.

Стоящая рядом карта: карта, которая находится сзади, напротив, справа, слева или по диагонали от карты.

Сзади: на одну клетку вниз по вертикали от указанной карты с точки зрения игрока, контролирующего эту карту.

Сила атаки (удара): любая атака (удар) подразделяется по силе на слабую, среднюю и сильную.

Слева/справа: на одну клетку влево/вправо по горизонтали от указанной карты с точки зрения игрока, контролирующего эту карту.

Стойкость (☹): карта со стойкостью не получает ран от воздействий противника и не может быть уничтожена воздействиями

противника (например, добиванием «Когтистого Палача» или особенностью «при гибели» «Единорога»); тем не менее она получает раны от своих воздействий (например, отравления).

Строй [текст]: стоящие рядом друг с другом (но не по диагонали) ваши карты с этой особенностью получают [текст] (каждая своей). Если строй разрывается — например, карта отходит, — эти особенности теряются.

Столбец: шесть клеток поля боя, расположенных по вертикали одна за другой.

Телепортация: существо тратит все единицы движения и перемещается на любую незанятую клетку поля боя. Считается движением карты. Существо не может использовать телепортацию, если уже двигалось в этот ход.

Теряет особенности: считается, что карта, потерявшая особенности, не обладает никакой особенностью из напечатанных на ней (они не применяются, не срабатывают, не могут быть заявлены). Если не указан период, то особенности теряются до конца боя.

Трупоедство: когда существо с трупоедством уничтожает стоящее рядом небестелесное существо противника либо уничтожает небестелесное существо противника ближней атакой — изгнать погибшее существо, при этом полностью излечиться и потерять отравление.

Удар через ряд (⊗): дальняя немагическая атака. Наносится через одну клетку по вертикали или горизонтали (пустую или занятую вашими картами). По диагонали или через клетку с картой противника бить нельзя.

Уничтожить: перенести карту с поля боя или дополнительной зоны на кладбище без нанесения ран. Считается гибелью карты.

+X (-X) к атаке: карта получает +X (-X) к величине своей атаки.

-X от атаки: -X к величине атаки, направленной на эту карту.

+X (-X) к броску кубика: карта с +X (-X) к броску кубика получает +X (-X) к числу, выпавшему на кубике.

СОСТАВ КОЛОД

Приспешники кубохвата

- 3♦ Продащица
- 4♦ Зодчий
- 4♦ Катапульта орков
- 4♦ Напёрсточник
- 4♦ Штурмовик
- 5♦ Близорукий орк
- 8♦ Дракон-кубохват
- 5♦ Пророк Бааагх
- 6♦ Навешиватель
- 3♦ Жабка
- 3♦ Усы Архааля
- 4♦ Вайл-паук
- 4♦ Троль в телеге
- 5♦ Габон
- 5♦ Дева цензуры
- 3♦ Огр в тюрьме
- 8♦ Боевой рак
- 10♦ Ре'куут Шабб'ах
- 2♦ Дурачок
- 500♦ Вайфу тёмного колдуна
- 5♦ Ышлок
- 6♦ Вампир с артритом
- 2♦ Куча неудачи
- 2♦ Фамильяр унгара
- 8♦ Важная персона
- 2♦ Сфера двух проблем
- 4♦ Безумный часовщик
- 4♦ Приключенец
- 5♦ Сноходец
- 5♦ Шахматный конь

Защитники Лаара

- 3♦ Ревнивая гномиха
- 4♦ Гном-полицейский
- 4♦ Заикающийся маг
- 5♦ Пингвин
- 5♦ Стражник Тайврана
- 4♦ Ждейс
- 4♦ Мортира гномов
- 6♦ Громовержец
- 6♦ Загулявший гном
- 3♦ Котик
- 3♦ Эльф-пикапер
- 4♦ Бобр Урва
- 4♦ Вобла
- 4♦ Доктор Живис
- 3♦ Рой мудрил
- 4♦ Бякиш
- 4♦ Лсай Бэмро
- 6♦ Идущий к Эленьямену
- 3♦ Дискомумия
- 4♦ Игорь
- 4♦ Немой гуль
- 4♦ Созерцатель
- 2♦ Палатка первой помощи
- 2♦ Перчатка
- 2♦ Плато Хапсона
- 4♦ Танк рейда
- 6♦ Судья
- 6♦ Частный сыщик
- 7♦ Тестер
- 8♦ Капитан Лаар

FAQ ПО КАРТАМ НАБОРА

Близорукий орк: ваши карты тоже теряют значки.

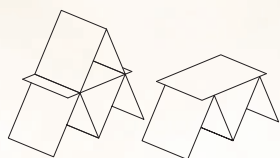
Вайл-паук: может нанести ответный ⚡, даже если заблокировал удар по себе.

Доктор Живси: вылеченный погибнет, если выкинет «2» с учётом модификаторов.

Дева цензуры: выдаёт ограничение до конца хода противника, затем маркер «цензуры» пропадает.

Ждейс: не может отменить заклинание «сон во сне».

Зодчий: если домик обрушился, новый уже не строится.



*Вот как нужно
строить домик!*

Идущий к Эльньямену: особенность срабатывает также при перемещении Эльфом-пикапером.

Котик: чтобы получить 1 ♦, платить за Котика не надо.

Навешиватель: для «града стрел» используются маркеры ран, имеющие цифру «1» с одной стороны и «2» с другой.

Перчатка: если вы ходили первым, противник должен взять Перчатку в отряд за 2 ♦ и не может бросить её вам обратно.

Пингвин: удар наносится с клетки, на которой стоял Пингвин перед гибелью.

Приключенец: может получить ответный удар, даже если удар Приключенца заблокирован. Кубики считаются с учётом модификаторов.

Ревнивая гномиха: налево относительно игрока, контролирующего хозяина.

Ре'куут Шабб'ах: оппонент не проигрывает игру, когда его существа переходят под ваш контроль.

Эльф-пикапер: вправо и влево относительно игрока, контролирующего выбранное существо.

Фамильяр унгара: используйте по одной цифре для каждого из пяти параметров.

Создатели игры

Авторы игры: Иван Попов, Максим Истомин

Разработчик: Егор Попов

Дизайн и вёрстка: Сергей Дулин, Александра Треснева

Директор издательского департамента:

Александр Киселев

Авторы идей карт: Егор Попов, Сергей Колемагин, Егор Костриков, Семён Пыхтеев, Дана Кузнецова, Сергей Отургашев, Сергей Ленин, Иван Медведев, Оксана Верба, Геннадий Лебедев, Анатолий Володин, Даниил Глеске, Никита Владыкин, Владимир Ковалёв, Дмитрий Зубко, Вадим Куров

Игру тестировали: Михаил Руденко, Ярослав Лукьянец, Владислав Гордеев, Илья Наумченко, Егор Костриков, Дана Кузнецова, Владислав Якубовский

Развитие игры: Семён Пыхтеев

Иллюстрация на коробке: Максим Козлов, Сергей Дулин

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.

© 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

hobbyworld.ru

Полную версию правил можно найти на berserk.ru



Видеоправила
игры

