

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. 15, где описаны особые правила выпуска «Битва за Раммарат».

ТИПЫ КАРТ

В «Берсерк. Герои» 5 основных типов карт: герои, существа, заклинания, карты поддержки и квесты. 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 игровую зону под своим контролем. Существо остаётся там, пока не сменит зону на другую.



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 способности заклинания.



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 сменит зону. Когда игрок разыгрывает новую карту поддержки, другая карта поддержки такого же типа, находящаяся под его контролем, отправляется на кладбище игрока.



Стоимость



Символы карт поддержки могут отличаться в зависимости от класса

Игровая особенность

Класс карты поддержки

Квест — особый тип карты. Они располагаются в игровой зоне, отслеживая изменения в ней для выполнения особых условий, приводящих к получению или выдаче маркера квеста —

Стоимости нет



Тип — квест

Игровая особенность

Класс квеста (у некоторых квестов может не быть класса)

Каждый квест, так же как и существа, не может действовать (использовать особенности требующие ❶ в тот же ход, когда появились под контролем игрока, если не обладают способностью «Рывок»).

Вы можете контролировать не более одного квеста одновременно, если какая-либо способность не говорит вам обратного.

Взять квест. Каждая карта с типом «квест» имеет дополнительное свойство, работающее в руке: «1 раз за ход: если вы не брали квест в этом ходу, переместите эту карту в игровую зону». Она может быть объявлена игроком только в фазе выбора основного этапа его хода. Это не является розыгрышем.

Завершить квест. Если какой-либо эффект предписывает вам завершить квест, то завершённый квест перемещается в стопку завершённых квестов.

ЗАВЕРШЁННЫЕ КВЕСТЫ

Стопка завершённых квестов — открытая частная зона, в которую переносятся завершённые квесты. У каждого игрока своя зона завершённых квестов.

Если две или более карты попадают в стопку завершённых квестов одновременно, то владелец этих карт сам решает, в каком порядке они помещаются в неё.

В стопке завершённых квестов карта лежит лицевой стороной вверх. Игрок в любой момент может посмотреть карты в стопке завершённых квестов (своей или противника).

Если какая-либо карта должна попасть в стопку завершённых квестов, то она всегда попадает в стопку завершённых квестов игрока — владельца этой карты.

После занесения в очередь всех срабатывающих особенностей эта карта теряет все эффекты и маркеры, кроме маркеров использования способностей с «Х раз за ход» и «Х раз за бой/игру».

СТИХИИ

В игре «Берсерк. Герои» пять противоборствующих стихий: степи, горы, леса, тьма, болота. Большинство карт принадлежат 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



Леса



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 эта карта встречается в бустерах.



Частая



Необычная



Редкая



Ультраредкая



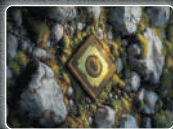
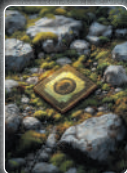
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

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 стартовой раздаче, то он может один раз за партию 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*

Каждый игрок начинает игру без монет. В начале каждого своего хода игрок получает новый маркер монеты и выкладывает его на стол к уже имеющимся у него маркерам. В этом наборе вместо карт монет используется трекер, поэтому вместо выкладывания монет передвиньте жетон монеты на следующее деление на трекере максимума монет. Чтобы сыграть карту с руки, игрок должен оплатить её маркерами монет.

При использовании маркера монеты игрок закрывает его — поворачивает на 90 градусов вправо (сдвигает маркер на трекере). Закрытый маркер монеты игрок не сможет использовать для оплаты розыгрыша карт или способностей, пока он вновь не откроется.

Пример игровой зоны

Трееры монет



Существо
первого
игрока

Колода Кладбище



Герой



Колода



Герой



Игровое поле



Маркеры
монет

ХОД ИГРЫ

Ход каждого игрока состоит из трёх этапов:

1. Начало хода.
2. Основной этап.
3. Конец хода.

Этап начала хода

Фаза восстановления

- ♦ Заканчивают действовать способности карт с текстом «до начала хода».
- ♦ Если в игровой зоне игрока есть закрытые карты (в том числе герой) и/или закрытые маркеры монет, все они открываются.
- ♦ Все способности «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 способности «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** способность своей карты (в том числе героя), если это возможно. **Любая способность 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. А также для эффектов замещения, содержащих слово «вместо», и эффектов отмены, которые применяются в актуальный момент времени.

ВИДЫ СПОСОБНОСТЕЙ

	Постоянные способности	Срабатывающие способности	Активируемые способности	Эффекты замещения
Формулировка	Утверждение	Условие — эффект	Оплата: эффект	[текст X], вместо этого — [текст Y]
Когда применяются	Не играют, пока источник находится в подходящей зоне	Выполняются, когда наступает условие срабатывания	Выполняются после активации игроком	Не играют, применяются в момент выполнения [текст X]
Очередь	Создаваемые эффекты применяются/пропадают сразу после появления/исчезновения источника в подходящей зоне	После срабатывания попадают в очередь, создаваемые эффекты применяются только после разрешения	После активации попадают в очередь, создаваемые эффекты применяются только после разрешения	Не используют очередь, сразу замения [текст X] в момент выполнения на [текст Y]

Важно!

- Срабатывающие способности и эффекты замещения, содержащие слово «может», применяются только при желании контролирующего игрока.
- Любые особенности и эффекты замещения могут содержать условия применения (пример:  Если у вас меньше 5 , возьмите карту).

Важно: вошедшая в игру карта существа в текущий ход не может атаковать, а также нельзя использовать её особенности, требующие  (исключение: карты со способностью «Рывок»). Способность карты заклинания используется мгновенно после её розыгрыша. Способности 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 способности. Когда карта действует (т. е. атакует или использует особенности с символом ) , то она закрывается и в этот ход больше не может атаковать или использовать способности с символом  , пока остаётся закрытой.

Способности

- ♦ Если не указано иного, то цель способности должна находиться в игре.
- ♦ Если в способности упоминается зона (например, рука), по умолчанию она работает с вашей зоной.

Этап конца хода

- ♦ Выполняются способности «в конце хода».
- ♦ Заканчивают действовать способности 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 не имеет слабости первого хода.

Слабость первого хода — свойство запрещает существу действовать (но оно может выступать защитником) в тот же ход, когда оно появилось под контролем этого игрока. Исключением выступают существа, у которых есть Рывок. Они могут атаковать и использовать активируемые способности сразу.

- ♦ 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. Цель атаки не закрывается, если не назначалась защитником.

Назначение защитника

Если персонажа (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 раны, равные 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 способности 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 способностей

Если несколько способностей срабатывают в один и тот же момент (например, «в начале хода»), то сначала выполняются эти способности неактивного игрока в выбранном им порядке. Потом выполняются способности 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. 10).

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ВЫПУСКА ДУШЕЛОВ

Душелов — [Текст]. Постоянная способность. [Текст]
существует только если в этом ходу погибло существо.
Особенность работает в игровой зоне, в руке и кладбище.

Пример: Вы атакуете Омидгалом. Если в этом ходу не
погибало существо, он умрёт от ответного удара, но если
погибало, то выживет из-за брони.



Кладбище

КОНЦЕНТРАЦИЯ

Концентрация: [Текст]. Срабатывающая способность. В начале вашего хода, выполните [Текст], если на этом персонаже нет ран.

Пример: Вы успешно защитили Отважного тролля от ранений в ход противника. В начале вашего хода Тролль успешно отравит чужую карту, чтобы она погибла от яда.



НАБЕГ

Набег X — [Текст]. Постоянная способность. Пока это существо атакует, и это X или более атака за ход, оно имеет [текст].

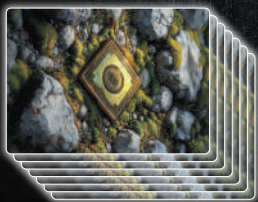
Пример: Вы атакуете Хельвой. Если вы атакуете её раньше, чем другой картой, её набег применится, но существо с силой 2 сможет быть защитником от этой атаки. Но если ранее атакует другое существо, то защитника назначить уже не получится.



РАСХОД

Расход Х: [Текст]. Срабатывающая способность. Когда вы тратите монеты, если были потрачены Х или более монет за ход, выполните [Текст]. Срабатывает один раз за ход для каждого значения расхода этой карты. Карта может иметь несколько значений расхода в рамках одной способности.

Пример: Игрок разыграл почтенного наставника, а затем Бивьёга Мадарха. Даже при том, что это 7 потраченных монет, расход 6 всё равно сработает.



ЭФФЕКТ ОСЛАБЛЕНИЯ

Эффект ослабления. Удар и жизни персонажа уменьшаются на 1 за каждый Эффект ослабления на этом персонаже. **ВАЖНО:** Эффекты усиления и ослабления взаимосокращаются.

Пример: Игрок разыгрывает Хищную лиану и кладёт на Стражницу Ульфгарда два эффекта ослабления, что приводит к её гибели.



Пример: На Хобтролле 1 эффект усиления. Игрок разыгрывает Хищную лиану и кладёт на Хобтролла два эффекта ослабления. Один эффект усиления взаимосокращается с эффектом ослабления, и на Хобтролле остаётся 1 эффект ослабления.



ЗАСАДА

Засада. Срабатывающая способность. Альтернативная стоимость. Имеет вид: «<условие>, Засада X ». Когда выполняется <условие>, вы можете разыграть эту карту из руки или добытую вашим Яйцом за X . Эта особенность работает как в свой ход, так и в ход противника.

Пример: Стражница Ульфгарда атакует героя противника. Противник не хочет получать раны и разыгрывает Дымовую завесу, что прерывает атаку. Стражница Ульфгарда не закрывается от прерванной атаки, так как у неё Опыт в атаке.



-2



ГЛОССАРИЙ

Альтернативная стоимость. Модификатор стоимости, сводящий итоговую стоимость к определённой значению 🍀 или другим ресурсам (действиям). При розыгрыше к карте может быть применена только одна альтернативная стоимость.

Бесплатно. Альтернативная стоимость. Способность или карта разыгрывается без оплаты. Все модификаторы оплаты этой способности или карты не применяются и теряются.

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 Броню Y, действовать будет только Броня с наибольшим значением.

Вместо. Ключевое слово в составе способности с использованием конструкции «Если (когда) [текст X], вместо этого выполнить [текст Y]». Способность применяется в актуальный момент, ожидая эффекта [X], и заменяет его (полностью или частично) эффектом [Y] без дополнительного занесения в очередь.

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 срабатывают 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.

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 нем 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, нанесенных 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).

Иначе. Ключевое слово в составе сложной способности с использованием конструкции «Выполнить [текст X], иначе выполнить [текст Y]». Способность перейдёт к выполнению [Y] только если игрок, выполняющий её, отказался или не имеет возможности полностью выполнить [X] без применения эффектов замещения.

Кладбище. Особая зона, куда попадают карты заклинаний после розыгрыша, а также погибшие существа, уничтоженные карты поддержки. У каждого игрока своё кладбище. Способности карт не работают на кладбище, если не сказано иного. 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.).

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

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

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».

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

Особенность. Любой текст, напечатанный на карте.

Отравить на X. Отравленная карта в начале каждого своего хода получает X ран. Если карта с Отравлением X получает Отравление Y, действовать будет только одно Отравление с наибольшим значением.

Первый удар. Постоянная способность. Существо со способностью «Первый удар» при сражении с другим существом наносит удар первым, и только потом — его противник, если выжил. Если сражаются два существа со способностью «Первый удар», их сражение протекает по обычным правилам.

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

Персонаж. Герой или существо.

Повторить. Если способность предписывает вам повторить что-либо, вы еще раз применяете все (или только указанные) способности карты, которую повторяете. Если способности повторенной карты зависят от стоимости карты и эта стоимость X, то X принимает то же значение, что и на повторяемой карте. Вы можете выбирать новые цели для повторенной карты. Срабатывающие способности на розыгрыш заклинания, не срабатывают на такое повторение заклинания.

Подготовить [карту]. Открыть эту карту, она может вновь атаковать и использовать все свои активируемые способности. Подготовка всё ещё не снимает у карт слабость первого хода.

Поиск — [карта/карты]. Найдите в своей колоде [карту/карты], покажите 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.

Полностью излечить. Снять с цели все раны. Излечение считается выполненным по количеству снятых ран. Полное излечение не снимает эффект отравления и другие подобные эффекты.

Положите [карту] в руку/колоду владельца. Перенесите карту из игровой зоны в руку/колоду.

Потерять особенности. Когда карта теряет особенности, считается, что в поле особенностей на ней нет текста.

Предотвращение. Эффект, который применяется к нанесённым ранам, уменьшая их количественное значение. Предотвращение не меняет силу атаки, а меняет только количественное значение нанесённых ран.

При атаке — [Текст]. [Текст] выполняется после атаки. Важно: не работает при ответном ударе.

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.

Создайте X. Положите в игру карту X из запаса. Карта создаётся не из вашей колоды, и вам не нужно иметь её в колоде.

Созданный. Карта с особенностью «Созданный» не может быть в колоде. Эта карта вводится в игру с помощью способности «Создайте». Владелец созданной карты является игрок, в результате выполнения способности которого карта вошла в игру. Когда Созданная карта должна покинуть игру, вместо этого верните её в запас владельца (эффект правил игры).

Способность. Логически неделимая игровая единица, влияющая на игру.

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. В игре под контролем одного игрока не может быть двух карт с одинаковым именем, если хотя бы одна из них обладает способностью «Уникальность». Перенесите карту с уникальностью на кладбище. Если вторая карта с таким же именем должна попасть в отряд, уберите первую копию этой карты на кладбище.

Уничтожьте. Положите карту из игры на кладбище владельца.

Экипировка. Объединённое название для Амулета, Брони и Оружия.

Эффект усиления. Удар и жизни персонажа увеличиваются на 1 за каждый Эффект усиления на этом персонаже. **ВАЖНО:** Эффекты усиления и ослабления взаимосокращаются.

ПАМЯТКА НОВИЧКА

В этой памятке собраны некоторые советы и ответы на часто задаваемые вопросы, которые помогут вам лучше сориентироваться в ваших первых партиях.

- I:** Обычно, при выставлении защитника, вы хотите чтобы ваше существо выжило, а противника — погибло.
- II:** Закрытые существа не наносят ответный удар.
- III:** Внимательно читайте карты. Они делают именно то, что на них написано.
- IV:** Все срабатывающие способности выполняются строго после полного выполнения события их вызвавшего.
- V:** Существа не закрываются после получения удара, если не были назначены защитником.
- VI:** В игре нет ограничений по количеству карт в руке или существ на поле.
- VII:** Не забывайте общаться с оппонентом. Важно, чтобы все игроки понимали, что происходит в партии.
- VIII:** Заклинания попадают на кладбище до применения их эффекта.
- IX:** Взятием карты считается только выполнение текста «взять карту».
- X:** Ваши карты не могут попасть в руку, кладбище или колоду противника.
- XI:** Чем меньше в колоде карт, тем больше вероятность найти нужную.
- XII:** Судья разрешит любой ваш вопрос. С ним сила Полных Правил.

СОСТАВ КОЛОД

Бюхоль 1

Существа:

Дирр-рикша 3

Неловкий новичок..... 3

Заступник ордена 3

Наглый выскочка 3

Пьющий души..... 3

Хозяйка прайда 3

Ушастый демон 3

Маг Тор-Гарона 3

Омидгал 2

Зирия 2

Заклинания:

С той стороны 3

Загадка сфинкса..... 3

Пламя феникса..... 3

Пламя войны..... 3

Одзаки..... 1

Существа:

Дирр-рикша3

Хобтроль.....3

Тогрол3

Наглый выскочка3

Хрумг2

Обрюзг3

Старательный ученик3

Тень спокойствия2

Астейрос3

Сомнительный торгош.....3

Троль-гурман2

Заклинания:

Внутренний покой3

С той стороны3

Хищная лиана2

Алхимия медуз2

Аррани 1

Существа:

Дирр-рикша 3

Ками 3

Кабуто 2

Наглый выскочка 3

Пору 3

Риппотай 3

Чубу 2

Ури 3

Бергвир 2

Хируко 2

Заклинания:

Дымовая завеса 3

Божественное вмешательство 2

С той стороны 3

Карты поддержки:

Тренировки в Шпиле 1

Квесты:

Крылатая подмога 2

Наточить ножи 1

Песчаная засада 2

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Иван Попов

Разработчики игры:

Сергей Раевич, Егор Попов

Автор идеи: Михаил Акулов

Арт-директор: Сергей Дулин

Директор издательского

департамента: Александр Киселев

Дизайн и вёрстка:

Светлана Филиппова

Развитие игры: Семён Пыхтеев

Иллюстрация на коробке:

Екатерина Михайлова

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](mailto: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

МАРКЕРЫ РАН И ЭФФЕКТОВ

Фишки ран



Дополнительные
жизни



Эффект
квеста



Эффект
яда



Эффект
усиления



Положительный
эффект



Эффект
ослабления



Отрицательный
эффект



Больше информации
об игре berserk.ru



Версия правил 18.0



Видеоправила