

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. 14, где описаны особые правила выпуска «Золотой век».

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 игровую зону под своим контролем. Существо остаётся там, пока не сменит зону на другую.

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 способности заклинания.

Стоимость



Символ заклинания

Игровая особенность

Класс заклинания
(у некоторых заклинаний может не быть класса)

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



СТИХИИ

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



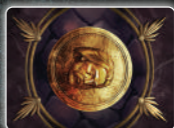
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

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 руке, 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*

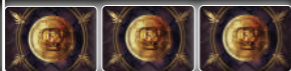


*Закрытый
маркер монеты*

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

Маркеры монет



Колода Кладбище



Существо
первого
игрока

Столпа
завершённых
квестов



Герой

Колода



Герой



Игровое поле



Маркер
монет

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 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 эффекты замещения, содержащие слово «вместо», и эффекты 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, работают, пока источник не ходит в подходящей зоне	Выполняются, когда наступает условие срабатывания	Выполняются после активации игроком	Не играют, применяются в момент выполнения [текст X]
Очередь	Создаваемые эффекты применяются/падают сразу после появления/исчезновения источника в подходящей зоне	После срабатывания попадают в очередь, создаваемые эффекты применяются только после разрешения	После активации падают	Не используют очередь, сразу заменяя [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.



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 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 противни-

ка 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 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 «ЗОЛОТОЙ ВЕК» — КВЕСТЫ


Стоимости нет



Тип — квест

Игровая
особенность

Квест — новый особый тип карты. Основные свойства этих карт — располагаются в игровой зоне, отслеживая изменения в ней для выполнения особых условий, приводящих к получению или выдаче маркера .

Каждый квест, так же как и существа, не может действовать (использовать особенности требующие  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».





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 Броней 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).

Гнев. Постоянная способность, порождающая модификатор к атаке. Означает +1 к атаке по существам, которые уже получили раны в этот ход.

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 жизни карты. Нанесение на карту ран не снимает дополнительные жизни. Нанесение на карту дополнительных жизней не снимает ран.

Жажда X. Дополнительная стоимость. При оплате карты или способности с Жаждой раньте вашего выбранного персонажа на X. Источником ран является карта с Жаждой. 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.

Модуль. Если существо со способностью «Модуль» должно войти в игру, вместо этого можете присоединить эту карту к вашему механизму, при этом сработают те Наймы, которые принадлежат присоединяемому существу.

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».

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.

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, 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 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. Важно: не работает при ответном ударе.

Присоединить карту X к карте Y. Карта X подкладывается под карту Y и это объединение считается одной картой. У объединённой карты меняются базовые свойства: начальные жизни, начальная сила удара и стоимость становятся равными сумме всех карт, участвующих в объединении. Объединённая карта обладает названиями, стихиями и классами всех своих составляющих. К особенностям карты Y добавляются все особенности карты X. Если на карте X были раны, то они тоже переносятся на объединённую карту. Если объединённая карта переходит из игры в другую зону, все карты, участвующие в объединении, уходят в эту зону и считаются разными картами. Возвращение объединённой карты на поле боя из-под добывшей карты происходит в объединённом виде. Карты X и Y являются частями объединённой карты.

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.

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». Владельцем созданной карты является игрок, в результате выполнения способности которого карта вошла в игру. Когда Созданная карта должна вернуться из любой зоны в колоду, в руку или становится добытой, 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. 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.

Усовершенствовать (существо). Если существо не является механизмом, то оно теряет все свои классы и становится механизмом; иначе отмените эту способность.

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

СОСТАВ КОЛОД

Мериса, Ловкач

Существа:

«Щедрый» ростовщик	3
Броненосец Сота	3
Визг МетеОРКОВ	3
Метатель дисков	3
Модуль кремации	2
Погромщик	1
Почтальон	3
Скорый поезд	2
Манипулятор	3
Трактирный зазывала	3
Трансморф	2

Заклинания:

Раскол черепа	2
Стена огня	3

Квесты:

Все тайны Тоа-Дан	3
Подготовка набега	1
Мой первый квест	1
Организовать бои	2

Ниара, Чаровница

Существа:

Жонглёр волками	3
Забывтый землекоп	3
Ио Ника «Юная»	3
Скупщик добытого	3
Сурок Лант-Мора	2
Впечатлённый турист	2
Паровой страж	3
Преданный фанат	1

Заклинания:

Вьюга	3
Собрать слухи	3

Квесты:

Накопить энергию	1
Собрать коллекцию	3
Мой первый квест	1
Особо опасен	1

Карты поддержки:

Браслет - чудострел	1
Доспех-капкан	3
Кузнечный молот	1
Вход в парк	1
Доска заданий	2

Зумб, Громила

Существа:

Акрида	2
Великий сеятель	1
Золотой энт	2
Искатель	5
Любознательный пень	3
Опытный крупье	3
Проращивающая	2
Скрипач Антонио	2
Щит Кронга	1
Ангел неравенства	2
Медведь Эленьямена	2

Заклинания:

Бесконечная любовь	3
Удар на миллион	2
Собрать слухи	2
Узнать дорогу	2

Квесты:

Помочь в нужде	1
Удачная инвестиция	3
Мой первый квест	2

Горут, Крючоктворец

Существа:

Лихой водила	3
Мастер поножовщины	3
Мехакванит	3
Нуна Мурэ На	3
Покой Архааля	2
Прекрасный корчмарь	2
Страж печатей	1
Тайный агент	1
Хладомор	3
Эхо предков	3

Заклинания:

Завладеть вниманием	3
Заглянуть в карман	1
Призрачные оковы	2
Сомнительный пир	3
Собрать слухи	3

Квесты:

Помочь сбежать	2
Спрятанные тайны	1
Мой первый квест	1

Элмор, Саботажник

Существа:

Весёлый могильщик	3
Мозговой голем	3
Отблеск памяти	3
Пятый Йоро	3
Сангра	3
Сид из КыШ	3
Ткач Соултрада	3
Бывалый авантюрист	1

Заклинания:

Собрать слухи	3
Груз вины	3
Непримиримые враги	2

Квесты:

Разогнать толпу	1
Саботаж	3
Сокровища предков	3
Мой первый квест	3



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Иван Попов

Разработчики игры: Сергей Раевич,
Егор Попов

Автор идеи: Михаил Акулов

Арт-директор: Сергей Дулин

Дизайн и вёрстка: Александра
Треснева

Директор издательского департамента:
Александр Киселев

Развитие игры: Семён Пыхтеев

Автор игры выражает отдельную благодарность своему другу
и соавтору ККИ «Берсерк» Максиму Истомину.

Разработчики игры выражают особую благодарность за помощь в работе над набором Семёну Язовскому, Константину Арискину, Артёму Власову, Алексею Яскину, Ивану Селищеву, Кириллу Папанову, Тимуру Чеботаревскому, Алексею Юмшанову, Роману Тютюннику и Кириллу Мельнику.

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.

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.



hobbyworld.ru

МАРКЕРЫ РАН И ЭФФЕКТОВ

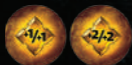
Фишки ран



Фишки яда



Эффект усиления



Отрицательный эффект



Фишки квестов



Больше информации
об игре berserk.ru



Версия правил 16.0



Видеоправила