

Коллекционная стратегическая игра

# Герцек Герои



# Правила игры

«Берсерк. Герои» — карточная стратегическая игра. Это сражение двух героев, которые возглавляют свои армии. В процессе игры вы будете нанимать существ в боевые отряды, использовать заклинания и оружие, а также разыгрывать карты событий, чтобы обеспечить своё превосходство на поле битвы. Побеждает игрок, который сократит до нуля или ниже количество жизней героя противника.

## ТИПЫ КАРТ

В «Берсерк. Герои» 5 основных типов карт: герои, существа, заклинания, экипировки и события.

**Герой** — это персонификация игрока. Герой всегда лежит в открытую в игровой зоне своего владельца, пока продолжается игра. Игрок проигрывает, когда его герой получает суммарное количество ран, равное его количеству жизней (или превышающее это значение).



**Существа** встают на защиту своего героя и участвуют в сражениях. Разыгрывая существо, игрок кладёт его на стол в свою игровую зону. Существо остаётся лежать там, пока не уйдёт на кладбище, обратно в колоду или на руку игрока.



**Заклинания** помогают игроку усилить собственный отряд или ослабить противника. В отличие от существ, заклинания имеют разовый эффект. Разыгрывая заклинание, игрок сразу использует его особенность и немедленно отправляет эту карту на своё кладбище.

Стоимость |



| Символ заклинания

Игровая особенность

**События** часто влияют на отряды обоих игроков. Разыгрывая событие, игрок кладёт карту на стол рядом с картой героя. Событие остаётся лежать там, пока не будет отправлено на кладбище. Когда новое событие входит в игру, на кладбище отправляются все другие события под контролем сыгравшего это событие игрока.

Стоимость |



| Символ события

Игровая особенность

## СТИХИИ

В игре «Берсерк. Герои» пять противоборствующих стихий: степи, горы, лес, болота, тьма. Большинство карт принадлежит к одной из этих стихий; карты, не принадлежащие ни к одной стихии, считаются нейтральными. Принадлежность карты к стихии определяется её общей цветовой гаммой, а также цветом круга в правом верхнем углу.



*Степи*



*Горы*



*Лес*



*Болота*



*Тьма*



*Нейтралы*

## РЕДКОСТЬ

Цвет в правом нижнем углу карты означает, насколько часто встречается эта карта в бустерах.



*Частая*



*Необычная*



*Редкая*



*Ультраредкая*

## ПРАВИЛА СОСТАВЛЕНИЯ КОЛОДЫ

Перед началом игры вам предстоит составить свою боевую колоду. Она включает в себя одну карту героя и 40 или более карт других типов. Герой определяет стихию колоды: в колоде игрока могут быть только карты той же стихии, что и его герой, а также нейтральные карты.

**Важно:** карт с одинаковым названием в колоде может быть не больше трёх экземпляров (исключение: карты с особенностью «Орда»).

**Примечание:** при желании противники могут выбрать одинаковую стихию и даже одинакового героя.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игроки выкладывают на стол своих героев лицевой стороной вверх. Случайным образом определите первого игрока (например, броском кубика). Этот игрок выбирает, кто будет ходить первым.

Каждый игрок тщательно перемешивает свою колоду, кладёт перед собой лицевой стороной вниз и берёт 4 верхние карты. Если игрока не устроили карты в раздаче, он может один раз сбросить часть карт (или все). Сброшенные карты замешиваются в колоду, и игрок берёт столько карт, сколько сбросил.



Маркеры золота



Открытый маркер золота

Закрытый маркер золота

## Пример игровой зоны

Маркеры золота



Колода Кладбище



Разыгранные существа

Разыгранная экипировка



Герой

Колода



Герой



Разыгранное событие

Разыгранные существа



Маркеры золота



Кладбище

В начале каждого своего хода игрок получает новый маркер золота и выкладывает его на стол к уже имеющимся у него маркерам. У игрока не может быть больше 10 маркеров золота. Для розыгрыша карт с руки игрок оплачивает каждую карту маркерами золота согласно её стоимости. При использовании маркера золота игрок закрывает его — поворачивает на 90 градусов вправо. Закрытый маркер золота игрок не сможет использовать для оплаты розыгрыша карт, пока он вновь не откроется — обычно это происходит в начале хода игрока.



# 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 золота, все они открываются.
- ◆ Все особенности «Х раз за ход» можно снова использовать Х раз.

### Фаза накопления

- ◆ Игрок получает новый маркер золота. **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 по этой причине — он **проигрывает**.
- ◆ Выполняются особенности «в начале хода».

## Основной этап

Игрок выбирает любые действия из перечисленных ниже и выполняет их в любом порядке до тех пор, пока не объявит конец хода. Возможные действия на основном этапе:

- ◆ **Сыграть карту с руки**, оплатив её стоимость маркерами золота (оплачивая стоимость розыгрыша карт, игрок закрывает свои маркеры).
- ◆ **Атаковать** карту противника ударом своей карты. Одно существо может атаковать ударом только 1 раз за ход, если не указано иного.



- ♦ **Использовать** особенность своей карты (в том числе героя), если это возможно. Любая особенность используется 1 раз за ход, если не указано иного.

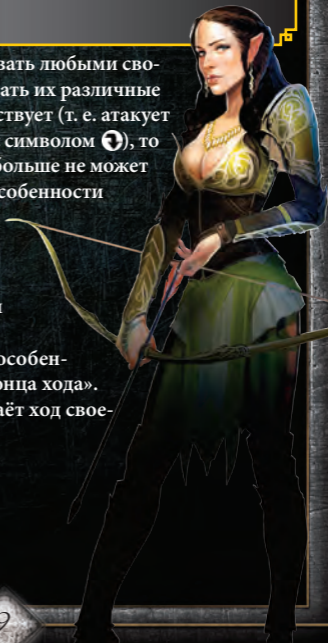
**Важно:** сыгранная с руки карта существа в текущий ход не может атаковать, а также нельзя использовать её особенности, требующие ☹ (исключение: карты с особенностью «Рывок»). Особенность карты заклинания используется мгновенно после её розыгрыша. Особенности карт событий, героя и экипировки используются в любой момент хода.

На многих картах в тексте особенностей можно встретить символ ☹. Этот символ означает, что после использования особенности карта закрывается — поворачивается на 90 градусов вправо.

В свой ход игрок может атаковать любыми своими картами и/или использовать их различные особенности. Когда карта действует (т. е. атакует или использует особенности с символом ☹), то она закрывается и в этот ход больше не может атаковать или использовать особенности с символом ☹.

## Этап конца хода

- ♦ Выполняются особенности «в конце хода».
- ♦ Заканчивают действовать особенности карт с текстом «до конца хода».
- ♦ Закончив ход, игрок передаёт ход своему противнику.



# ВАЖНЫЕ ПРАВИЛА

## Атака ударом

Любое существо обладает ударом и может атаковать им героя или существо противника.

- ♦ Если вы атакуете **открытое** существо противника и никто не встал на защиту, то оба существа (ваше и противника) наносят друг другу урон, равный значениям их ударов.
- ♦ Если вы атакуете закрытое существо противника и никто не встал на защиту, ваше существо наносит атакованному существу урон, равный значению его удара.
- ♦ Если вы атакуете героя противника и никто не встал на защиту, ваше существо наносит герою урон, равный значению его удара.



**Важно:** после того как карта атаковала ударом и выжила, она закрывается.

## Назначение защитника

Если вашу карту (существо или героя) атакует ударом существо противника и у вас в игровой зоне есть своё открытое существо, вы можете назначить это существо защитником. В этом случае вместо изначальной цели существо противника будет сражаться с защитником и они нанесут друг другу урон, равный значениям их ударов. После сражения, если ваш защитник выжил, он закрывается так же, как и атакующий. Каждое существо может выступать защитником только один раз за ход.



## Раны

Атакуя ударом или применяя особенности карт, вы зачастую наносите существам противника урон, и они получают раны по количеству нанесённого урона. Эти раны накапливаются. Игроки могут вести подсчёт ран любым удобным для них способом (например, с помощью монет или фишек). Если количество ран на карте равно или превышает количество жизней, эта карта погибает и помещается на кладбище своего владельца.

## Золотое правило

Если текст карты противоречит правилам, приоритет имеет текст карты.

## Одновременное выполнение особенностей

Если несколько особенностей срабатывают в один и тот же момент (например, «в начале хода»), то сначала выполняются эти особенности неактивного игрока (не чей идёт ход) в выбранном им порядке. Потом выполняются особенности активного игрока (чей идёт ход) 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 (см. Фаза накопления на стр. 8).



## ГЛОССАРИЙ

**Блокировать атаку.** Атака не наносит ран, не выполняется «при атаке».

**Броня X.** Карта не получает первые X ран за ход от атак и ответных ударов. Несколько особенностей «Броня» не суммируются.

**Возродите X.** Найдите на кладбище карту X и разыграйте её.

**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.

**Вызовите X.** Найдите в колоде карту X и разыграйте её.

**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.

**Гнев.** +1 к атаке по существам, которые уже получали раны в этот ход.

**Жажда X.** Когда вы разыгрываете эту карту, она ранит на X вашего героя или другое ваше существо на ваш выбор. Несколько особенностей «Жажда» не суммируются.

**Жизни сокращаются до X.** Существу наносится (или с него снимается) столько ран, чтобы у него осталось X жизней.

**Закройте.** Поверните карту на 90 градусов по часовой стрелке: теперь она считается закрытой.

**Защита от [текст].** Эта карта не получает ран от [текст].

**Исключение:** защита от заклинаний. Эта карта не может быть выбрана целью заклинания (но заклинания без выбора целей всё равно воздействуют на эту карту).

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

**Кладбище.** Особая игровая зона, куда попадают карты заклинаний после розыгрыша, а также погибшие существа, уничтоженная экипировка и события. 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.

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

**Направленный удар.** Если карта с этой особенностью наносит удар, против неё нельзя назначить защитника.


**Незаживающие раны.** Карта с незаживающими ранами не может быть излечена.

**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».

**Ответный удар.** Раны, наносимые атакованным существом, если оно сражалось. **Важно:** не считается атакой.

**Откройте.** Поверните закрытую карту на 90 градусов против часовой стрелки: теперь она считается открытой. Открытая карта в свой ход может атаковать и использовать особенности с символом .

**Отравить на X.** Отравленная карта в начале каждого своего хода получает X ран. Несколько особенностей «Отравить на X» не суммируются.

**Первый удар.** Когда существо с особенностью «Первый удар» сражается с другим существом, они наносят друг другу раны не одновременно. Сначала наносит раны существо с особенностью «Первый удар», и только потом — его противник, если выжил. Если сражаются два существа с особенностью «Первый удар», их сражение протекает по обычным правилам.

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

**При атаке** — [текст]. [текст] выполняется после атаки, если она не была заблокирована. **Важно:** не работает при ответном ударе.

**Рывок.** Карта с особенностью «Рывок» может атаковать и действовать в тот же ход, в который она была разыграна.

**Сбросьте карту.** Игрок на свой выбор сбрасывает карту со своей руки на своё кладбище.

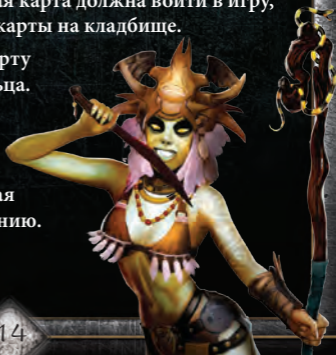
**Сразиться с выбранным существом.** Атаковать ударом выбранное существо по обычным правилам. Существа сражаются как открытые, даже если они были закрыты. Такая атака не приводит к закрытию существ (если в тексте особенности не стоит символа ☹). Против такой атаки нельзя назначить защитника.

**Уязвимость.** Карта с особенностью «Уязвимость» получает на 1 рану больше от любых эффектов, которые наносят раны. Несколько особенностей «Уязвимость» не суммируются.

**Уникальность.** В игре под контролем одного игрока не может быть двух одинаковых карт с особенностью «Уникальность». Если вторая такая карта должна войти в игру, уберите первую копию этой карты на кладбище.

**Уничтожьте.** Переместите карту из игры на кладбище владельца.

**Усилить отравление на X.** Эту особенность можно использовать против уже отравленных карт. Выбранная карта получает +X к отравлению.



# СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Ведущий разработчик:** Евгений Баженов

**Разработчики:** Семён Пыхтеев, Денис Андрейчиков

**Общий дизайн:** Сергей Дулин

**Художники:** AG, AKIR, Alex\_G, Alsares no Lynx, Azazello, Covana, curly, Dee Lane, Dimir, DMan, Dobriu\_Meduz, Dryad, Effulgent, Filigran, Gaalo, Gore Shiring, Greeme, Igorman, Jonah, Kaerlya, KataNemi, Kubikiri, Lay Lo, Leopard Snow, Levretka, Louis Lorry, MartinLuter, masterklep, Niconoff, Prat Beron, Schilier, Scorp GB, Simon, snailik, Sparrow-chan, SpoL, Timens, Tom, uildrim, Veresk0o, вуне, WhiteGrifon, Zenon, Илья Абдрахимов, Сергей Аврамов, Юлия Алексеева, Алексей Баландин, Павел Белов, Бовкун, Эдуард Борисов, Анастасия Булгакова, Ербол Булентаев, Евгений Бунин, Дмитрий Бурмак, Татьяна Ветрова, Алексей Виноградов, Александр Воробьев, Андрей Вялков, Степан Гилев, Артур Гималдинов, Елизавета Гокоева, Павел Гузенко, Роман Гунявый, Вероника Девятирова, Николай Дихтяренко, Сергей Дулин, Алексей Жижица, Анна Игнатьева, Леонид Илюхин, Дмитрий Исакевич, Елена Казей, Трой Карсон, Тимур Квасов, Антон Квасоваров, Татьяна Киргетова, Ян Клейман, Марина Клейман, Алена Клементьева, И. Ковтун, Александр Козаченко, Наталья Козлова, Антон Кокарев, Андрей Кокорин, Илья Комаров, Абылхаир Конурбаев, Сергей Конькин, Алексей Коробкин, Игорь Косинов, Дарья Котова, Ярослава Кузнецова, Ирина Кузьмина, Владлена Кузьминых, Роман Куприянов, Дмитрий Лабзов, Дмитрий Лебедев, Лео Хао, Андрей Максимов, Екатерина Максимович, Ксения Мамаева, Георги Марков, Горислав Мастеров, Андрей Миронишин, Константин Михайлов, Ж. Насыранбеков, Николай Никитин, Максим Никифоров, Альберт Новиков, Александр Облап, Константин Петрин, Кирилл Петров, Дмитрий Просвирнин, Борис Прошкин, Дмитрий Рогов, Павел Романов, Эльвира Сабирова, Игорь Савин, Игорь Савченко, Павел Савчук, Руслан Свободин, Руслан Свободин, Александра Семушина, Иван Соляев, Олег Спиритчев, Павел Спицын, Студия «Anubis», Никита Табатчиков, Никита Тимонин, Виктор Титов, Владислав Ткач, Мария Трепалина, Сергей Ушков, Роман Царьков, Евгений Чудин, Александр Шалдин, Е. Шаповалова

## ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов, Иван Попов

**Руководство редакцией:** Владимир Сергеев

**Выпускающий редактор:** Александр Киселев

**Редактор:** Валентин Матюша

**Дизайнеры-верстальщики:** Семён Пыхтеев, Дарья Смирнова

**Корректор:** Ольга Португалова

**Вопросы издания игр:** Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2015 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



Играть интересно



**Версия правил 1.0.**