

БАСТИОН

КООПЕРАТИВНАЯ ИГРА ПРО ОБОРОНУ ЗАМКА



ПРАВИЛА ИГРЫ

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Замок в осаде! Легионы чудовищ подступили к вековым стенам и вот-вот проломают ворота. Горные великаны топчут посевы, огненные всадники сжигают окрестные деревни, а ледяной дракон обвил хвостом башню цитадели и наводит ужас на горожан. И только горстка неуступчивых героев отделяет врага от полного триумфа.

В настольной игре «Бастион» вы станете отважными волшебниками на последнем рубеже обороны замка. Вам предстоит перемещаться по кварталам крепости, черпать ману из мистических источников и с её помощью отбиваться от наступающих врагов — от рядовых пехотинцев до гигантских драконов. В этом деле вам помогут магические артефакты, зачарованные сооружения и могущественные заклинания, получаемые из душ поверженных врагов. Готовьтесь совместно планировать каждое действие, потому что «Бастион» — это кооперативное приключение: либо игроки победят, уничтожив всех монстров до единого, либо проиграют, когда полчища врагов прорвутся через ворота замка.

СОСТАВ ИГРЫ

112 карт

- 24 карты врагов основного отряда
- 48 карт врагов вспомогательного отряда
- 10 карт врагов легендарного отряда
- 30 карт ритуалов



4 планшета с подсказками

7 частей двустороннего игрового поля

- 6 кварталов
- 1 цитадель

1 фишка врат

4 фишки защитников

5 пластиковых подставок под фишки

90 фишек маны (по 15 штук 6 цветов)

Правила игры



ПЕРЕД ПЕРВОЙ ПАРТИЕЙ

Аккуратно вставьте фишки врат и защитников в пластиковые подставки.

Мы рекомендуем вам начать своё знакомство с «Бастионом» с короткой обучающей партии. Для этого вам понадобятся все

24 карты врагов основного отряда: 6 карт зверей, 6 карт воинов, 6 карт магов, 6 карт всадников.

Карты ритуалов и все остальные карты врагов уберите в коробку: в обучающей партии они вам не понадобятся.

ШЕСТЬ ЦВЕТОВ «БЕРСЕРКА»

В «Бастионе» используется магия шести стихий вселенной «Берсерка»:

- | | |
|--|---|
|  жёлтый, цвет степей; |  зелёный, цвет лесов; |
|  красный, цвет огня; |  фиолетовый, цвет болот; |
|  синий, цвет гор; |  чёрный, цвет тьмы. |

Многие элементы игры окрашены в один из шести цветов:

БАШНИ ИСТОЧНИКИ



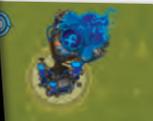
КВАРТАЛЫ



ВРАГИ



РИТУАЛЫ



МАНА



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Соберите **игровое поле** из 7 частей. В центр положите шестиугольник цитадели, а вокруг разместите 6 кварталов. Кварталы вы можете соединить в любой последовательности — это делает партии разнообразнее.

Обратите внимание, что кварталы двусторонние: с одной стороны на площади изображена статуя, с другой — нет. Собирая игровое поле, следите за тем, чтобы все кварталы лежали одинаковой стороной вверх: либо со статуей, либо без. Если вы играете в первый раз, рекомендуем использовать сторону со статуей: на ней источники маны распределены более равномерно. Другая сторона подходит более опытным игрокам.

Важно: все кварталы должны лежать одинаковой стороной вверх. В противном случае вы рискуете столкнуться с дефицитом маны какого-либо цвета, что существенно усложнит оборону замка.

2. Установите **фишку врат** у любого из шести внешних углов бастиона так, чтобы она продолжала линию стыка кварталов (см. изображение ниже). Врата разделяют первый и последний участки стены. Участок, расположенный против часовой стрелки от врат, считается **последним** и наиболее удалённым от врат; участок, находящийся по часовой стрелке от врат, — **первым** и ближайшим к вратам. Враги движутся вокруг бастиона против часовой стрелки, от последнего участка к первому.

3. Составьте **колоду врагов**. Как это сделать для вашей первой игры, рассказано на стр. 2. Как это сделать для последующих игр, вы узнаете на стр. 14.

Перетасуйте колоду врагов и положите рубашкой вверх на последний участок стены.

Все неиспользуемые карты врагов уберите в коробку.

4. Возьмите сверху колоды **карты по количеству игроков**. Выложите первую карту на первый участок стены (ближайший к вратам), вторую — на второй участок и т. д. Если вы замешали

в колоду карты вспомогательного или легендарного отряда врагов, возможно, вам придётся выкладывать карты в другие места бастиона или вытягивать из колоды дополнительных врагов — в зависимости от свойств открытых карт (в обучающей партии этого не произойдёт).

5. Каждый игрок отождествляет себя с одним из защитников бастиона. Игрок выбирает себе **фишку защитника** и соответствующий ей **планшет с подсказками**. Фишка обозначает место, где именно в бастионе находится защитник в данный момент. Перед началом игры фишки защитников ставятся в цитадель (центральный шестиугольный фрагмент).

6. Сложите все **фишки маны** рядом с полем. Это резерв.

7. Каждый игрок берёт из резерва **6 фишек маны, по одной каждого цвета**. Эта мана формирует личный запас игрока. У каждого игрока свой запас, игроки не могут свободно меняться маной.

8. Составьте колоду из всех **карт ритуалов**. Перемешайте её и положите рубашкой вверх рядом с полем. (В обучающей партии ритуалы не используются, уберите эти карты в коробку.)

9. Каждый игрок тянет из колоды ритуалов **3 карты**, выбирает две из них, а третью возвращает под низ колоды. Выбранные карты игрок подкладывает под свой планшет: так обозначаются пока не выполненные ритуалы. Если вы играете без планшетов, положите выбранные карты перед собой лицом вверх, иллюстрацией от себя (вверх ногами).

10. Первым ходит игрок, который последним был у крепостной стены.

ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ ДЛЯ 4 УЧАСТНИКОВ



АРХИТЕКТУРА БАСТИОНА



1. Цитадель. Отсюда защитники начинают первый ход. Защитник может переместиться из цитадели в любой квартал. Защитник, стоящий здесь, может собрать ману с башен. Сюда приземляются драконы.

2. Квартал. В квартале расположены 3 источника, 1 башня, 2 основания и 1 площадь. Защитник может переместиться из квартала в цитадель или в один из двух соседних кварталов. Цвет квартала (цвет знамён на стенах) определяет, какого цвета легендарный враг, стоящий на участке стены квартала.

3. Источник. Защитник, стоящий в квартале с источником, может получить ману из этого источника, если он открыт.

Открытым считается источник, поверх которого не лежит фишка маны. В противном случае источник закрыт.

Цвет источника определяет получаемую ману.

4. Башня. Защитник, стоящий в том же квартале, что и башня, может собрать ману с закрытых источников этого квартала, если башня открыта.

Открытой считается башня, поверх которой не лежит фишка маны. В противном случае башня закрыта.

5. Основание. Сюда помещается сооружение — карта выполненного ритуала. На каждом основании можно воздвигнуть лишь одно сооружение.

6. Площадь. Сюда приземляется летун. Пока летун на площади, источники и башня в этом квартале не могут использоваться.

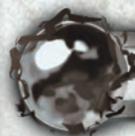
7. Стена. К стене выставляются враги из колоды врагов. У каждого квартала есть 4 участка стены (участки разделены башнями). Один враг занимает один участок стены.

8. Лагерь. Совокупное обозначение всех участков стены, на которых могут стоять враги.

В случае с участками стены, а также размещёнными на них картами врагов, следующий означает «расположенный дальше против часовой стрелки» (ближе к первому участку), а предыдущий — «расположенный дальше по часовой стрелке» (ближе к последнему участку). Враги перемещаются по лагерю против часовой стрелки, от последнего участка стены (где находится колода) к первому.



9. Врата. Специальная картонная конструкция, которая разделяет первый и последний участки стены. На последний участок в начале игры кладётся колода врагов. Если в игре возникает ситуация, когда враг должен быть выставлен или перемещён на последний участок стены, то защитники терпят поражение (враг врывается в замок).



ПОБЕДА ИЛИ ПОРАЖЕНИЕ

Игроки совместно **побеждают в игре**, если они уничтожили всех врагов в лагере, а в колоде врагов не осталось карт. Драконы в цитадели и летуны на площадях не мешают игрокам одержать победу: достаточно уничтожить всех врагов в лагере.

Обратите внимание: если все враги в лагере уничтожены, но колода врагов ещё не закончилась, игра продолжается.

Игроки совместно **терпят поражение**, если враги из лагеря врываются в замок. Когда один из врагов должен быть помещён в лагерь на участок стены, следующий за вратами (иными словами, на последний участок стены), считается, что враги ворвались в замок.



СТРОЕНИЕ КАРТЫ ВРАГА



ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА
КАРТЫ



РУБАШКА

- 1. Название.** Уникальное имя врага. Не влияет на игру.
- 2. Изображение.** Внешний вид врага. Не влияет на игру.
- 3. Свойства.** Способности, которыми обладает данный враг (у врагов основного отряда нет свойств). Легендарные враги могут обладать уникальными свойствами.
- 4. Цвет.** Цвет врага определяет, какой маной его можно победить.
- 5. Сила.** Сила врага определяет, сколько маны нужно, чтобы его победить.
- 6. Отряд.** Принадлежность к основному, вспомогательному или легендарному отряду.
- 7. Заклинание.** Победив этого врага, защитник получит в своё распоряжение это заклинание.

Каждый враг относится к одному из трёх отрядов: основному, вспомогательному или легендарному. Принадлежность к отряду можно определить по ленте под названием врага и числу точек в правой её части.

- Враги **основного** отряда всегда замешиваются в колоду врагов в начале игры в полном составе. В основной отряд входят враги четырёх классов: звери, воины, маги и всадники. К каждому классу принадлежат 6 врагов, по одному каждого цвета. У основных врагов нет особых свойств.



- Враги **вспомогательного** отряда замешиваются в колоду врагов в начале игры по выбору игроков или по указанию сценария. Во вспомогательный отряд входят враги восьми классов: разведчики, симбиоты, летуны, жрецы, великаны, архимаги, оборотни и драконы. К каждому классу принадлежат 6 врагов, по одному каждого цвета.



- Враги **легендарного** отряда уникальны по своим свойствам. Кроме того, они не принадлежат к какой-то одной стихии: цвет легендарного врага определяется цветом квартала, у которого тот стоит.



СТРОЕНИЕ КАРТЫ РИТУАЛА

- 1. Название.** Все ритуалы с одинаковым названием обладают похожим эффектом.
- 2. Изображение.** Не влияет на игру.

- 3. Цвет.** Цвет ритуала определяет, врага какого цвета защитник должен победить, чтобы ритуал был выполнен.

О том, как выполняются ритуалы и что они делают, читайте на стр. 13.

АРТЕФАКТ



ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА КАРТЫ

СООРУЖЕНИЕ



РУБАШКА

ПОРЯДОК ХОДА

Ход игрока состоит из двух этапов:

1. Нападение врага.
2. Действия защитника.

НАПАДЕНИЕ ВРАГА

Нападение врага происходит по-разному, в зависимости от того, остались ли враги в колоде врагов, или же колода опустела.

ВРАГ ИЗ КОЛОДЫ

Если в колоде врагов есть хотя бы одна карта, то игрок действует следующим образом.

Раскройте верхнюю карту колоды врагов. Перемещайте эту карту вокруг бастиона против часовой стрелки, пока не встретите **свободный участок перед препятствием**: другой картой врага или воротами. Выложите карту на этот свободный участок.

Если свойство открытого врага предписывает разместить его особым образом (например, в цитадель, на площадь, под другую карту врага или на самый дальний участок стены), то выполните предписание свойства.

Если у этого врага есть свойство, которое срабатывает, когда его карта выходит из колоды врагов, то сперва поместите его карту в положенное место, а затем выполните предписание этого свойства.

Если вы должны поместить карту врага на тот участок стены, где лежит незакончившаяся колода врагов, то враг врывается в замок — игроки терпят поражение.

ВРАГ ИЗ ЛАГЕРЯ

Если в колоде врагов карты закончились, то игрок действует следующим образом.

Найдите последнюю карту врага в лагере (карту, расположенную дальше всего от врат). Перемещайте её вокруг бастиона против часовой стрелки, пока не встретите свободный участок перед препятствием: другой картой врага или воротами. Выложите карту на этот свободный участок.



Если вы должны переместить единственного оставшегося врага в лагере, поместите его на первый участок стены (ближайший ко вратам), кроме случая, если этот враг уже находится на этом участке. Если вы вынуждены поместить карту врага на участок за воротами (например, если вы перемещаете карту, которая уже лежит у врат, или если все участки стены до врат заняты другими врагами), то враг врывается в замок — игроки терпят поражение.



ДЕЙСТВИЯ ЗАЩИТНИКА

Перед началом своих действий защитник переворачивает лицом вверх все артефакты, которые он использовал в прошлый ход, — они снова готовы к использованию.

В свой ход защитник может, в любом порядке:

- **один раз** переместиться в соседний квартал или цитадель;
- **один раз** получить ману, а именно:
 - или получить ману из источника в том квартале, где он стоит;
 - или получить ману из башни в том квартале, где он стоит;
 - или собрать ману в цитадели, если он стоит в цитадели.
- победить **одного** врага в том квартале, где он стоит;
- проколдовать **любое количество** заклинаний;
- использовать **любое количество** артефактов.

Ни одно из этих действий не является обязательным.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Переместите свою фишку защитника в цитадель или в соседний квартал. Соседним считается квартал, имеющий общую границу с тем кварталом, где вы стоите. Из любого квартала можно переместиться в цитадель, а из цитадели — в любой квартал.



Вы можете совершить одно перемещение в ход.

Поскольку все доступные защитнику действия опциональны, вы также можете остаться на месте.

Если в цитадели находится дракон, вы можете переместиться в неё, только чтобы победить дракона в тот же ход.

В одном квартале и в цитадели одновременно может находиться любое число защитников.

ПОЛУЧЕНИЕ МАНЫ

Резерв маны конечен: 15 фишек каждого цвета. Если в какой-либо момент игры вы должны получить три красных маны из резерва, а в резерве осталось лишь две красных маны, вы получите только две. Если в резерве вообще нет красной маны, вы не получите ничего.

Существуют три способа получения маны.

ИЗ ИСТОЧНИКА

Выберите один открытый источник в том квартале, где стоите.

Если в вашем запасе есть хотя бы одна фишка маны, положите фишку маны любого цвета из своего запаса поверх источника. Если ваш запас маны пуст, возьмите из резерва одну ману того же цвета, что и источник, и положите поверх источника. Если же ваш запас маны пуст и в резерве нет фишки маны нужного цвета, то вы не можете получить ману из этого источника.

После этого возьмите из резерва три маны того же цвета, что и источник, и поместите в свой запас.

Если на площади квартала находится летун, вы не можете получать ману из источников этого квартала.

После того как вы положили фишку маны на источник или башню, источник или башня становятся закрытыми. Их придёт-ся открыть перед тем, как снова использовать. Чтобы открыть источники в одном квартале, нужно собрать ману из башни в том же квартале. Чтобы открыть все башни бастиона, нужно собрать ману из цитадели.



ИЗ БАШНИ

Башня того квартала, где вы стоите, должна быть открыта.

Если в вашем запасе есть хотя бы одна фишка маны, положите фишку маны любого цвета из своего запаса поверх этой башни. Если ваш запас маны пуст, возьмите из резерва одну ману того же цвета, что и башня (цвет выпела на башне), и положите на неё. Если же ваш запас маны пуст и в резерве нет фишки маны нужного цвета, то вы не можете получить ману из этой башни.

После этого соберите все фишки маны, которые лежат на закрытых источниках этого же квартала, и поместите в свой запас.

Если на площади квартала находится летун, вы не можете получать ману из башни этого квартала.



ИЗ ЦИТАДЕЛИ

Находясь в цитадели, соберите все фишки маны, которые лежат на закрытых башнях бастиона, и поместите в свой запас.

Если в цитадели находится дракон, вы не можете получать ману из цитадели.



АТАКА

Выберите врага в том же квартале, где вы стоите, — на одном из участков стены квартала или на площади. Если вы находитесь в цитадели вместе с драконом, вы можете (и должны) выбрать его для атаки. Объявите, какого врага вы будете атаковать.

Возьмите из своего запаса столько же маны, какова сила врага, и того же цвета, что и цвет врага, — и сбросьте эту ману в резерв.

Защитники бастиона используют магию шести стихий для уничтожения врагов. Чтобы победить врага, нужно напиться волшебную атаку необходимым количеством маны той стихии, к которой принадлежит враг.

Пример: для победы над всадником тьмы с силой 6 вам нужно сбросить в резерв из своего запаса 6 фишек чёрной маны.

Враг побеждён! Возьмите карту врага на руку. С этого момента вы можете использовать её как заклинание.



Мистическая установка бастиона преобразует души павших врагов в могущественные заклинания. Таким образом, каждая карта врага в игре обозначает не только врага, но и, после его гибели, одноразовое заклинание, доступное его победителю.

КОЛДОВСТВО

В свой ход защитник может проколдовать в любом порядке любое количество заклинаний, полученных из душ павших врагов.

Некоторые редкие заклинания могут быть проколдованы даже во время хода другого защитника.

Все заклинания одноразовые. Карта заклинания убирается в коробку после того, как защитник его проколдует.

Подробнее о заклинаниях на стр. 11.

АРТЕФАКТЫ

Защитник получает новый артефакт, когда ему удаётся выполнить ритуал. Подробнее о ритуалах на стр. 13.

В свой ход защитник может применить в любом порядке любое количество артефактов.

После применения игрок переворачивает свою карту артефакта лицевой стороной вниз. Каждый артефакт можно использовать только раз в ход. В начале своего следующего хода игрок переворачивает свои артефакты лицевой стороной вверх.

Игрок может чередовать заклинания и артефакты с другими действиями. Например, проколдовать «Изобилие», получить ману из источника, проколдовать «Ускорение», переместиться на два квартала, использовать преобразователь для получения маны нужного цвета и победить врага.

ВРАГИ

Враги бастиона делятся на отряды и классы и обладают разными свойствами.

ТЕРМИНОЛОГИЯ ВОЙНЫ

Враг **входит в игру**, когда его карта открывается из колоды врагов.

Соседним врагом называется враг, чья карта лежит непосредственно на соседнем участке стены от карты рассматриваемого врага.

Если враг **неуязвим**, защитники не могут его атаковать.

ОСНОВНОЙ ОТРЯД

Враги основного отряда не имеют особых свойств, зато используются в каждой игре.



ЗВЕРЬ



ВОИН



МАГ



ВСАДНИК



Этот символ на карте врага означает отсутствие особого свойства. У врага могут отсутствовать как одно, так и оба особых свойства.

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ ОТРЯД

Враги вспомогательного отряда попадают в колоду врагов согласно сценарию.

В «Бастионе» представлены 8 классов врагов вспомогательного отряда. Каждому классу соответствует одно особое свойство.

РАЗВЕДЧИК

Сила 3

Когда разведчик входит в игру, введите в игру верхнюю карту из колоды врагов.

Если колода врагов пуста, свойство разведчика не срабатывает.

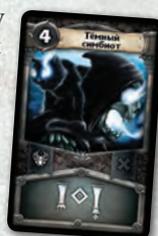


СИМБИОТ

Сила 4

Когда симбиот входит в игру, положите его карту под карту наиболее удалённого от врат врага таким образом, чтобы сила и название симбиота оставались видны. Если в лагере нет врагов, свойство симбиота не срабатывает: выложите симбиота по обычным правилам нападения врага.

Симбиот и враг, под картой которого он лежит, считаются единым существом (одним врагом).



Для победы над этим существом защитник должен одновременно потратить ману таких цветов и в таком количестве, которые необходимы для победы над каждым из двух врагов порознь.

В редких случаях симбиот может выкладываться под карту, под которой уже есть другой симбиот. Другими словами, организм существа может состоять из трёх и более врагов.

Если единое существо должно быть перемещено, оно перемещается всё целиком, как один враг.

Если на единое существо, в состав которого входит один или несколько симбиотов, воздействует некое волшебство, зависящее от цвета врага (например, дракон, орудие или выполнение ритуала), то эффект рассчитывается для каждого врага в составе существа по отдельности.



Пример 1: на существо, состоящее из красного зверя и красного симбиота, воздействует красный дракон. Он усиливает зверя на 1 и симбиота на 1.

Пример 2: существо, состоящее из жёлтого зверя и зелёного симбиота, стоит на участке стены квартала, где установлены два орудия (см. стр. 13): жёлтое и зелёное. Жёлтое орудие ослабляет зверя на 1, зелёное орудие ослабляет симбиота на 1.



Пример 3: игрок победил существо, состоящее из синего зверя и фиолетового симбиота. У игрока есть синий ритуал, который он выполняет за победу над синим зверем. После этого, согласно правилам ритуалов, он немедленно тянет из колоды ритуалов два ритуала, чтобы выбрать один из них и оставить перед собой. Игрок может выбрать фиолетовый ритуал и немедленно выполнить его за победу над фиолетовым симбиотом.



Во вселенной «Берсерка» симбиоты соединяются с организмом другого существа. Некоторые из симбиотов причиняют своему носителю вред, паразитируя на нём. Другие, наоборот, усиливают организм носителя.

ЛЕТУН Сила 5

Когда летун входит в игру, выложите его по обычным правилам и сразу после этого переместите на площадь квартала, у которого он оказался. Если эта площадь уже занята другим летуном, поместите нового летуна на следующую площадь против часовой стрелки. Верните в резерв все фишки маны с источников и башен квартала, в котором приземлился летун.



Пока летун находится на площади, защитники не могут получать ману из источников и башни этого квартала.

Защитник может атаковать летуна, только находясь с ним в одном квартале.

В редких случаях, если изначально в колоде врагов было больше 6 летунов, может сложиться ситуация, когда все площади заняты. В этом случае свойство нового летуна не срабатывает: выложите летуна по обычным правилам нападения врага.

Если все площади бастиона заняты летунами, защитники могут столкнуться с ситуацией, когда они не способны победить ни одного летуна при том, что получить ману невозможно. В этом случае поражение защитников предопределено.

В небесах вселенной «Берсерка» летают различные существа, как вполне мирные, так и огромные злобные хищники. Этих монстров часто используют в армиях вторжения, поскольку стены не способны их остановить.

ЖРЕЦ Сила 6

Когда жрец входит в игру, поместите его карту на положенный участок стены горизонтально, так чтобы края карты жреца выступали на два соседних участка стены.



Жрец из вспомогательного отряда обладает следующим свойством: соседние с ним враги неуязвимы.

Если в колоду врагов добавили нескольких жрецов, в финале партии может возникнуть редкая ситуация, когда все враги в лагере постоянно сохраняют неуязвимость, даже после перемещений. Очевидно, что в таком случае враг обязательно ворвется в лагерь и защитники проиграют.

Жрецы используют мощную защитную или усиливающую магию, которая воздействует на ближайших бойцов.

ВЕЛИКАН Сила 7

Когда великан входит в игру, поместите его карту на ближайший к воротам свободный участок стены.



Великаны — огромные человекоподобные существа из вселенной «Берсерка», которые относятся к разным племенам и видам. Маги-полководцы иногда используют их при осадах. Эти чудовища способны выломать ворота одним ударом ноги.

АРХИМАГ Сила 8

Карты архимагов отличаются по дизайну от остальных карт врагов: они более заметны на игровом поле. Это сделано умышленно: игроки постоянно должны помнить о присутствии архимага.

Когда архимаг входит в игру, начинает действовать его глобальное свойство-зачарование. Оно перестаёт действовать, когда архимаг побеждён.

Архимаг из вспомогательного отряда обладает следующим свойством-зачарованием: все источники одного определённого цвета не приносят маны. Каждый из 6 архимагов вспомогательного отряда запрещает получать ману из источников одного определённого цвета (этот цвет отличается от цвета самого архимага).



Архимаги — самые могущественные волшебники во вселенной «Берсерка». Многие из них используют свой выдающийся магический дар, чтобы упиваться властью, — они становятся тиранами государств и собирают под знамёнами полчища монстров.



ОБОРОТЕНЬ

Сила оборотня равна сумме сил соседних врагов (или силе одного соседнего врага, если второй соседний участок стены свободен). Если на соседних участках стены нет врагов, сила оборотня равна 9. Если оборотень стоит рядом с другим оборотнем (или между двумя другими), то сила каждого из стоящих рядом оборотней — 9. (Если вы хотите включить оборотня в сценарий, считайте, что его сила — 9.)



5 + 6 = 11

Оборотни, или перевертыши, нередко встречаются во вселенной «Берсерка». Так называются существа, которые способны перекидываться в несколько различных форм. Некоторые из них могут принимать человеческий облик.

Обратите внимание: драконы и орудия изменяют силу врагов своего цвета. Все эти модификаторы учитываются при подсчёте силы оборотня.

Пример: синий оборотень стоит между красным зверем и зелёным воином, в том же квартале есть зелёное орудие, а в цитадели — красный дракон. Сила красного зверя равна 4 (3+1), сила зелёного воина — 3 (4-1), следовательно, сила синего оборотня равна 7 (4+3). Если бы этот оборотень был красным, дракон дополнительно усилил бы его до 8.

ДРАКОН

Сила 10

Когда дракон входит в игру, поместите его в цитадель. Если в цитадели уже есть дракон, положите карту нового дракона поверх прежней карты крест-накрест. Если в цитадели стоят защитники, игроки должны немедленно переместить их в любые кварталы по своему выбору.

Пока дракон в цитадели, защитники не могут получать в цитадели ману. Пока дракон в цитадели, защитник может перемещаться в цитадель только для того, чтобы победить дракона в тот же ход. Защитник может атаковать только верхнюю карту дракона.

Если после победы над одним драконом защитник остаётся в цитадели с другим драконом и не может победить его на следующий ход, он обязан на следующем ходу переместиться из цитадели в один из кварталов (это будет считаться его перемещением).



Когда дракон входит в игру (или становится верхней картой дракона в цитадели после того, как предыдущий дракон побеждён), начинает действовать его глобальное свойство-зачарование. Оно перестаёт действовать, когда дракон побеждён (или когда вошедший в игру новый дракон закрывает карту этого дракона).

Дракон из вспомогательного отряда обладает следующим свойством-зачарованием: сила всех врагов цвета дракона (кроме самого дракона) увеличивается на 1.

Драконы во вселенной «Берсерка» — первозданные существа, олицетворение хаоса стихий. Многие драконы способны использовать сильное колдовство, подпитываемое одной из шести стихий.

ЛЕГЕНДАРНЫЙ ОТРЯД

Враги из легендарного отряда уникальны. Легендарный враг имеет тот же цвет, что и квартал, в котором он находится (цвет квартала определяется по знамёнам, свисающим с его стен).

ЛАЗУТЧИК

Сила 3

Когда лазутчик входит в игру, введите в игру 2 верхние карты из колоды врагов.

Если колода врагов пуста, свойство лазутчика не срабатывает.



БЕЛЛИГЕМИН

Сила 4

Беллигемин одновременно обладает свойствами симбиота и летуна. Когда он входит в игру, возьмите карту наиболее удалённого от врат врага. Переместите эту карту на площадь квартала, у которого он находится, согласно правилам для летуна. Подложите под неё карту Беллигемина, согласно правилам для симбиота.

Если в лагере нет врагов, свойство симбиота не срабатывает: поместите Беллигемина на площадь по правилам летуна.



РОКАЙ

Сила 5

К Рокая относятся все правила для летуна.

Если в квартале, на площадь которого помещён Рокай, стоят защитники, игроки должны немедленно переместить их в любой из соседних кварталов или в цитадель по своему выбору. Пока Рокай на площади квартала, защитник может перемещаться в этот квартал только для того, чтобы победить Рокая.



ВАЛЬКИРИЯ

Сила 5

К валькирии относятся все правила для летуна. Валькирия обладает особым свойством: пока она находится на площади квартала, все враги на участках стены этого квартала неуязвимы.



ГОЛЕМ

Сила 6

Для победы над големом защитнику понадобятся 6 фишек маны, по одной каждого цвета. (Если возникнет необходимость определить цвет голема, то он, как и все легендарные враги, имеет цвет того квартала, где стоит.)

На голема не действуют заклинания, зачарования и сооружения (например, против него нельзя применить «Алхимию», дракон не усиливает его, орудие не ослабляет и т. д.).



ЧЁРНОЕ КРЫЛО

Сила 6

К Чёрному Крылу относятся все правила для голема и летуна.



ИНКВИЗИТОР

Сила 6

К инквизитору относятся все правила для жреца.

В отличие от жрецов вспомогательного отряда, инквизитор обладает другим особым свойством: сила соседних с ним врагов увеличивается на 1.



ШАГГОН

Сила 8

К Шаггону относятся все правила для архимага.

В отличие от архимагов вспомогательного отряда, Шаггон обладает другим особым свойством-зачарованием: защитники не могут колдовать заклинания «Пламя» и «Молния».



КНЕЛЛЕРВИРМ

Сила 10

К Кнеллервирму относятся все правила для дракона.

Кнеллервирм не имеет цвета. Для победы над ним защитнику понадобится 10 фишек маны в любой комбинации цветов.

В отличие от драконов вспомогательного отряда, Кнеллервирм обладает другим особым свойством-зачарованием: сила всех врагов (кроме самого Кнеллервирма) увеличивается на 1.

Когда игрок побеждает Кнеллервирма, он может выполнить любой из двух своих ритуалов.



ЛЕВИАФАН

Сила 12

Для победы над Левиафаном защитнику понадобятся 12 фишек маны, по две каждого цвета. (Если возникнет необходимость определить цвет Левиафана, то он, как и все легендарные враги, имеет цвет того квартала, где стоит.)

На Левиафана не действуют заклинания, зачарования и сооружения (например, против него нельзя применить «Алхимию», дракон не усиливает его, орудие не ослабляет и т. д.).



ЗАКЛИНАНИЯ

Символ заклинания вы найдёте внизу карты врага.

Когда вы побеждаете врага, возьмите себе его карту, повернув заклинанием вверх, — теперь это ваше заклинание, которое останется у вас, пока вы его не проколдуете (используете). Удобнее держать полученные заклинания перед собой лицевой стороной вверх, в один ряд, объединяя в стопку заклинания одного типа.

Вы можете проколдовать любое количество заклинаний в свой ход, в любом порядке, но только в тот момент хода, что указан в описании заклинания. Например, заклинания, которые колдуются во время атаки, вы можете комбинировать в одной атаке.

Некоторые заклинания могут колдоваться и в чужой ход — об этом сказано в описании заклинания.

Уберите карту заклинания в коробку после того, как вы его проколдуете.



АЛХИМИЯ



Можете проколдовать во время атаки. Теперь для победы над врагом вы можете использовать ману любого цвета в любой комбинации, независимо от цвета врага (вы по-прежнему должны сбросить столько фишек маны, какова его сила).

«Алхимия» может комбинироваться с «Пламенем» и любыми другими заклинаниями, которые колдуются во время атаки.

ИЗОБИЛИЕ



Можете проколдовать, когда получаете ману из источника. Получите на 2 маны больше, чем положено (того же цвета).

КОПИЯ



Перед тем как проколдовать, выберите любое другое заклинание, которое есть у вас или у любого другого защитника. Когда вы колдуете «Копию», она считается выбранным заклинанием.

МОЛНИЯ



Рядом с символом молнии указана её сила (обычно 1 или 3).

Вы можете проколдовать «Молнию» во время атаки в свой ход или ход другого защитника. «Молния» усиливает одну атаку на столько, какова её сила. Это означает, что для победы над врагом необходимо потратить меньше маны, чем обычно: на столько меньше, какова сила «Молнии».

В одной атаке можно комбинировать несколько заклинаний «Молния». Например, чтобы победить жёлтого всадника с силой 6, можно использовать «Молнию» с силой 3, «Молнию» с силой 1 и две жёлтые маны.

Обратите внимание, что нельзя заместить всю необходимую ману заклинаниями «Молния». Если в примере выше к атаке будет добавлена ещё одна «Молния» с силой 3, всё равно понадобится хотя бы одна фишка жёлтой маны.

ПЛАМЯ



Рядом с символом пламени указана его сила (обычно 1 или 2).

Вы можете проколдовать «Пламя» во время атаки. «Пламя» усиливает одну вашу атаку на столько, какова его сила. Это означает, что для победы над врагом вы должны потратить меньше маны, чем обычно: на столько меньше, какова сила «Пламени».

Вы можете комбинировать несколько заклинаний «Пламя» в одной атаке. Например, чтобы победить жёлтого всадника с силой 6, вы можете использовать одно «Пламя» с силой 2, два «Пламени» с силой 1 и две жёлтых маны.

Обратите внимание, что вы не можете заместить всю необходимую ману заклинаниями «Пламя». Если в примере выше вы добавите к атаке ещё одно «Пламя» с силой 2, вам всё равно понадобится хотя бы одна фишка жёлтой маны.

ПОВТОРЕНИЕ



Можете проколдовать в конце своего хода. Сделайте ещё один ход, пропустив этап «Нападение врага» (новый враг не выходит из колоды врагов, враг не перемещается).

ПРИЗМА



Вы можете проколдовать «Призму», когда получаете ману из источника. Вместо того чтобы получить ману цвета источника, получите ману любого одного цвета по вашему выбору.

РОКИРОВКА



Можете проколдовать в любой момент своего хода. Выберите двух любых врагов в лагере и поменяйте их местами.

СТРЕЛА



Можете проколдовать во время атаки. Вы можете атаковать любого врага, вне зависимости от того, в какой части бастиона стоите.

ТЕЛЕПОРТ



Вы можете проколдовать «Телепорт» в любой момент своего хода. Выберите одного врага на любом участке стены и переместите его на любой свободный участок стены.

УСКОРЕНИЕ



Можете проколдовать во время перемещения — переместитесь на один квартал дальше, чем обычно. Например, вы можете пойти до противоположного квартала, пройдя через цитадель.



Обратите внимание, что «Ускорение» не даёт вам второй возможности переместиться в ход: вы не можете перейти в другой квартал, собрать там ману, а потом сыграть «Ускорение», чтобы переместиться в следующий квартал.

«Ускорение» не позволяет пройти через цитадель с драконом или через квартал, где находится Рокай.



РИТУАЛЫ

Ритуалы — карты из отдельной колоды ритуалов. Каждый ритуал обладает цветом.

У каждого защитника всегда есть два ритуала, которые он может выполнить. Ритуалы защитника лежат на столе лицом вверх, подсунутыми под планшет игрока (так обозначается, что ритуалы пока не выполнены). Если вы играете без планшетов, можете класть невыполненные ритуалы перед собой иллюстрацией от себя (вверх ногами).

Когда вы выполняете ритуал, вы немедленно получаете один новый ритуал следующим образом: возьмите две верхние карты из колоды ритуалов, выберите одну и оставьте перед собой иллюстрацией от себя (либо под планшетом), а другую положите под низ колоды ритуалов. Если в колоде ритуалов осталась только одна карта, получите только её. Если колода ритуалов опустела, игроки более не получают новых ритуалов.

Чтобы выполнить ритуал, вам надо победить одного любого врага того же цвета, что и цвет ритуала. Если у вас два ритуала одного цвета и вы побеждаете врага того же цвета, то вы сами выбираете, какой из двух ритуалов выполнится.

В зависимости от производимого эффекта, ритуалы делятся на два типа: артефакты и сооружения.

Если эффектом выполнения ритуала является артефакт, то после выполнения ритуала вытащите карту ритуала из-под планшета (или переверните её иллюстрацией к себе) и положите в свой ряд артефактов лицевой стороной вверх — это ваш новый артефакт, и его свойство с этого момента доступно для вас. Артефакт остаётся у вас до конца партии.

Если эффектом выполнения ритуала является сооружение, то после выполнения ритуала выберите свободное основание в бастионе и положите на него карту ритуала — свойство нового сооружения работает постоянно до окончания партии. В том редком случае, если в бастионе нет свободных оснований, выберите любое сооружение в бастионе и сбросьте в отбой, освободив основание. Поместите новое сооружение на это основание.



АРТЕФАКТЫ

Артефакты — могущественные волшебные предметы, которые может использовать защитник.

Свойство артефакта можно использовать один раз в ход. Когда вы используете артефакт, переверните его карту лицевой стороной вниз. В начале своего следующего хода переверните все свои артефакты лицевой стороной вверх.

В свой ход вы можете использовать свойства любого количества своих артефактов.

НАКОПИТЕЛЬ

Вы можете использовать свойство накопителя в любой момент своего хода.

Попросите у любого другого защитника 1 фишку маны любого цвета. Этот защитник может отдать запрошенную фишку маны из своего запаса в ваш. (Рекомендуем заранее договориться о передаче маны с другими защитниками перед тем, как использовать накопитель.)

Если в партии будет участвовать лишь один игрок, перед началом партии удалите карты накопителей из колоды ритуалов и верните их в коробку.



ПРЕОБРАЗОВАТЕЛЬ

Вы можете использовать свойство преобразователя в любой момент своего хода.

Сбросьте 1 фишку маны любого цвета из своего запаса и возьмите 1 фишку маны любого цвета из резерва. Если у вас нет фишек маны, вы не можете использовать это свойство.



Артефакты зачарованы таким образом, что они могут поглощать, накапливать магию и иначе с ней взаимодействовать. При этом внешний вид и материал артефакта не имеет принципиального значения. Умелый чародей с помощью сложного ритуала способен едва ли не любой предмет превратить в артефакт. В таких ритуалах зачастую используются души поверженных врагов.

СООРУЖЕНИЯ

Сооружения — сложные волшебные конструкции с постоянными свойствами.

ИСТОЧНИК

Становится ещё одним источником в том квартале, куда помещён. Используется так же, как обычный источник, избражённый на поле.



ОБЕЛИСК

Обелиск увеличивает производительность источников своего цвета. Когда защитник в квартале с обелиском получает ману из источника того же цвета, что и обелиск, он берёт на 1 фишку маны больше.



ОРУДИЕ

Орудие уменьшает на 1 силу каждого врага такого же цвета в своём квартале (на участках стены и на площади). Иными словами, когда защитник в квартале с орудием атакует врага того же цвета, что и орудие, он тратит на 1 фишку маны меньше.



СЦЕНАРИИ

Колоду врагов для партии можно собрать различным образом: тем самым каждая новая партия может стать уникальной. Вариант состава колоды называется **сценарием**.

Мы сперва изложим общие принципы составления колоды, а затем порекомендуем готовые сценарии.

Сложность партии определяется количеством игроков и суммарной силой врагов в колоде — **силой войска**. Мы советуем идти от простых сценариев к сложным. Соотношение сложности отражено в таблице.

Режим игры	Количество игроков	Сила войска
Обучающий	1–4	108
Нормальный	1	140–180
	2	150–190
	3	160–200
	4	170–210
Сложный	1	более 180
	2	более 190
	3	более 200
	4	более 210

Вы можете создавать собственные сценарии, комбинируя врагов так, как вам этого хочется. Используйте таблицу с количеством игроков и силой врагов в качестве рекомендации.

Если сценарий предлагает вытянуть случайного врага определённого класса, возьмите 6 карт врагов и втёмную вытащите одну карту. Добавьте её в колоду, не подсматривая.

СОЛО-ПАРТИЯ

Бастион может обороняться с помощью единственного защитника. Соло-партия — более сложный вариант игры, чем игра вдвоём-вчетвером. Единственному защитнику сложнее перемещаться в поисках открытых источников, он не может использовать накопители, у него меньший выбор ритуалов, чем у нескольких игроков, он не может рассчитывать на помощь чужой «Молнии» и так далее.

Перед началом соло-партии удалите карты накопителей из колоды ритуалов и верните в коробку.

Принципы игры не меняются в соло-партии.

СЦЕНАРИЙ 1 ОСАДА СТАНДАРТНАЯ

Сила войска 160, врагов 32

- 24 основных врага
- 1 случайный разведчик
- 1 случайный симбиот
- 1 случайный летун
- 1 случайный жрец
- 1 случайный великан
- 1 случайный архимаг
- 1 случайный оборотень
- 1 случайный дракон

СЦЕНАРИЙ 2 ОСАДА ЛЕТУНОВ

Сила войска 159, врагов 33

- 24 основных врага
- 6 летунов
- Беллигемин
- Рокай
- Чёрное Крыло

СЦЕНАРИЙ 3 ОСАДА ДРАКОНОВ

Сила войска 168, врагов 30

- 24 основных врага
- 6 драконов

СЦЕНАРИЙ 4 ОСАДА ЛЕГЕНД

Сила войска 168, врагов 34

- 24 основных врага
- 10 легендарных врагов

СЦЕНАРИЙ 5 ОСАДА АРХИМАГОВ

Сила войска 184, врагов 34

- 24 основных врага
- 6 великанов
- 1 случайный архимаг
- Голем
- Шаггон
- Левиафан

СЦЕНАРИЙ 6 ОСАДА ОБОРОТНЕЙ

Сила войска 214, врагов 43

- 24 основных врага
- 6 разведчиков
- 6 симбиотов
- 6 оборотней
- Кнеллервирм

СЦЕНАРИЙ 7 НЕВОЗМОЖНАЯ ОСАДА

Сила войска 220, врагов 42

- 24 основных врага
- 10 легендарных врагов
- 1 случайный разведчик
- 1 случайный симбиот
- 1 случайный летун
- 1 случайный жрец
- 1 случайный великан
- 1 случайный архимаг
- 1 случайный оборотень
- 1 случайный дракон

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Евгений Никитин, Николай Пегасов
Развитие игры: Петр Тюленев

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководитель редакции: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александр Киселев

Художники-оформители: Сергей Дулин, Александр Шалдин

Дизайнеры-верстальщики: Дарья Смирнова, Иван Суховой

Автор иллюстрации на поле: Антон Квасоваров

Авторы иллюстраций на картах: dao_tae, domik2D, Ellery, Eutheria, igorman, Prat Baron, Ryu, uildrim, Velena Gorosama,

Студия «Anubis», Илья Абдрахимов, Юлия Алексеева, Павел Белов, Эдуард Борисов, Евгений Бунин, Дмитрий Бурмак, Ника Васильева, Алексей Васюнин, Степан Гилев, Павел Гузенко, Роман Гунявый, Николай Дихтяренко, Дмитрий Дубяга, Сергей Дулин, Антон Земсков, Анна Игнатьева, Антон Квасоваров, Марина Клейман, Ян Клейман, Ирина Коваль, Антон Кокарев, Илья Комаров, Дмитрий Конько, Ярослава Кузнецова, Дмитрий Лабзов, Андрей Максимов, Ксения Мамаева, Андрей Миронишин, Ж. Насыранбеков, Николай Никитин, Александр Петров, Дмитрий Рогов, Игорь Савин, Игорь Савченко, Андрей Савчук, Сергей Самарский, Руслан Свободин, Андрей Славщик, Павел Спицын, Никита Табатчиков, Мария Трепалина, Сергей Ушков, Лео Хао, Дмитрий Храповицкий, Роман Царьков, Юлия Чиркова, Екатерина Шаповалова

Корректор: Ольга Португалова

Игру тестировали: Артём Амирханов, Сергей Гордеев, Владислав Горемыкин, Виктор Губерниев, Александр Киселев, Екатерина Ключникова, Илья Комаров, Алексей Коннов, Наталья Кононова, Морфей де Кореллон, Владимир Максимов, Валентин Магюша, Эдвард Мирный, Даниил Ничукин, Александра Новикова, Алексей Пальцев, Кирилл Перетятко, Константин Пономарев, Роман Пурэ, Сергей Пустоветов, Сергей Райцев, Мария Рочева, Илья Семенов, Виталий Семёнов, Ольга Семёнова, Анастасия Скворцова, Иван Суховой, Наталья Тележкина, Михаил Чевтаев, Влад Чопоров

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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Неоценимую помощь при подготовке русского издания оказал Семён Пыхтеев.

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

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

www.hobbyworld.ru



Играть интересно



ЗАКЛИНАНИЯ



Для победы над врагом можете использовать ману любых цветов в любой комбинации.



Получите из источника на 2 маны больше, чем положено.



Выберите любое другое заклинание, которое есть у вас или у любого другого защитника, и проколдуйте его.



Можете проколдовать в свой или в чужой ход. Усиливает одну атаку на указанное число.



Можете проколдовать в свой ход. Усиливает одну атаку на указанное число.



Сделайте ещё один ход, пропустив этап «Нападение врага».



Получите ману любого одного цвета вместо того, чтобы получить ману цвета источника.



Поменяйте местами двух врагов.



Можете атаковать любого врага в игре.



Переместите врага на любой свободный участок стены.



Переместитесь на один квартал дальше, чем обычно.