



правила игры

«Берсерк» представляет собой сражение между двумя отрядами существ, изображенных на картах.

По легенде игры вы становитесь странствующим магом-унгаром, получив способность «подчинять» существ с помощью магических кристаллов. Цель игры — уничтожить всех существ противника, атакуя и защищаясь своими картами, а также используя их особенности. Существо погибает сразу же, как только число ран на нём достигнет или превысит число его жизней.

Стихия: обрамление карты определяет стихию, к которой она принадлежит:

- Лес,
- Горы,
- Болота,
- Степи,
- Тьма

или Нейтральная карта

Тип карты (указан, если это не существо)

Стоимость карты в кристаллах:

- Золотой или
- Серебряный кристалл

Простой удар: тремя цифрами обозначена сила удара (слабый — средний — сильный)

Движение

Жизни

Редкость карты:

- Частая
- Редкая
- Суперредкая
- Ультраредкая
- Легендарная
- Промо-карта

Символ выпуска и коллекционный номер

Особенности карты



Типы карт

Все карты в «Берсерке» делятся на четыре типа: существо, экипировка, местность или артефакт. Существа обладают всеми свойствами, указанными выше. Артефакты не обладают запасом движения и простым ударом. Экипировки и местности не обладают ни движением, ни простым ударом, ни жизнями. Подробности см. на обороте.

Элементы игры

ПОЛЕ БОЯ

Размер игрового поля 5 на 6 клеток. В состав больших наборов игры входят красочные поля из плотного картона.

КОЛОДА

В колоде должно быть не менее 30 и не более 50 карт. В колоде не должно быть более трёх одинаковых карт. Игроки могут составить свою персональную колоду, комбинируя в ней карты из любых наборов игры.

КУБИКИ

Для определения силы атак, заклинаний или воздействий, используются кубики.

ФИШКИ

Для обозначения урона и других эффектов игры используются фишки, которые прилагаются к этому набору.



Краткое поэтапное описание игры

1. Определение очередности хода:

Игроки случайным образом решают, кто будет ходить первым («Первый игрок»), а кто вторым («Второй игрок»).

2. Раздача и формирование отрядов:

Каждый игрок перемешивает свою колоду и сдаёт себе 15 карт. Эти карты называются раздачей, из них каждому игроку предстоит сформировать отряд, которым он будет сражаться. Если игроку не нравится его раздача, он может её пересдать: замешать все карты обратно в колоду и взять новые, но уже на одну карту меньше. Пересдавать можно несколько раз, при этом число карт в вашей раздаче каждый раз будет уменьшаться на 1.

Для формирования отряда Первый игрок получает 24 золотых (☀) и 22 серебряных (☾) кристалла, а Второй — на 1 ☀ и 1 ☾ больше. Число кристаллов также зависит от числа стихий в вашем отряде (см. таблицу). Все карты делятся на два вида: «элитные» (⚔) — их можно набирать только за золотые кристаллы; и «рядовые» (⚔) — можно набирать как за золотые, так и за серебряные кристаллы. Рекомендуется сначала набрать в отряд элитные карты, а оставшиеся золотые и серебряные кристаллы потратить на рядовые карты. Вы не обязаны тратить все кристаллы. Карты, не вошедшие в ваш отряд, замешиваются обратно в Колоду.

Число стихий	Первый игрок	Второй игрок
0*-1	24 22	25 23
2	23 22	24 23
3	22 22	23 23
4	21 22	22 23
5	20 22	21 23
6**	19 22	20 23

* только нейтральные карты.
** при использовании карт стихии «Силы огня» из прошлых выпусков

3. Расстановка карт на поле боя:

Поле боя представляет собой условное пространство из 6 рядов по 5 клеток в каждом. Игроки расставляют все карты своих отрядов рубашкой вверх, каждый на своей половине поля боя.

Первый игрок может использовать только центральную зону своей половины поля боя размером 3 на 3 клетки (см. рис). Лишь после того, как все эти клетки окажутся занятыми, можно помещать карты на пустые клетки второго и третьего ряда. Крайние пустые клетки первого ряда используются в последнюю очередь. Второй игрок при расстановке может использовать все 5 клеток своего первого ряда и центральные клетки второго и третьего ряда (см. рис).

Если Второй игрок заполнил все эти клетки, он может использовать оставшиеся пустые клетки своей половины поля боя.



ДРУГИЕ ИГРОВЫЕ ЗОНЫ

- **Дополнительная зона:** зона, куда помещаются летающие существа и местности после вскрытия (см. ниже).
- **Колода:** состоит из тех карт, которые не пришли игрокам во время раздачи и тех, которые игроки не взяли в отряд.
- **Кладбище:** сюда помещаются погибшие в бою карты.

4. Вскрытие карт и начало боя:

После того, как оба отряда расставлены, игроки вскрывают свои карты. Второй игрок может оставить карты в своём третьем ряду скрытыми (рубашкой вверх) до начала своего хода. Если скрытая карта действует или становится целью атаки, заклинания или воздействия, то она вскрывается. Летающие существа и местности переносятся в дополнительную зону. После этого сначала Первый, а затем Второй игрок помещает карты экипировки и симбиотов на существ в своём отряде. Неразмещенные экипировки и симбиоты погибают.

Ход Первого игрока

В течение своего хода игрок может **двигаться** (только существами) и **действовать** любимыми картами из своего отряда. Двигаться и действовать можно в любом порядке: сначала передвинуться всеми существами и только потом начать действовать или же передвинуть одно существо, подействовать им и только потом двигать другое. Не обязательно двигаться и действовать всеми картами.



На рисунке показан один из основных вариантов движения карт в первый ход.

ДВИЖЕНИЕ (☾)

Каждое открытое существо может двигаться. Число единиц движения существа определяет то, на сколько клеток оно может передвинуться за свой ход. Двигаться можно на свободную соседнюю клетку вперёд, назад, вправо или влево. Двигаться по диагонали и меняться местами с другими картами нельзя. При движении на одну клетку тратится одна единица движения. Пока карта не потратила все единицы движения, она может двигаться. В начале своего хода или когда карта открывается, она восстанавливает все единицы движения.

ДЕЙСТВИЕ (⚔)

Каждое открытое существо также может совершать одно из трёх видов действий:

- нападать простым ударом,
- выступать защитником,
- использовать особенности за ⚔.

После того как карта подействует, она закрывается — поворачивается на 90°.

Открытая карта



Закрытая карта



Закрытые карты **не могут** двигаться и действовать!

НАПАДЕНИЕ ПРОСТЫМ УДАРОМ (⚔)

Все существа в игре обладают простым ударом, сила которого записана как X-Y-Z, где X — слабый удар, Y — средний удар, Z — сильный удар. Простым ударом можно нападать только на стоящую рядом карту, в том числе по диагонали.

НАЗНАЧЕНИЕ ЗАЩИТНИКА

Когда нападающее существо объявляет цель простого удара, атакованному может быть назначен защитник, который будет отражать простой удар вместо него. Защитником может стать любое открытое существо противника, стоящее одновременно рядом с нападающим и его первоначальной целью (см. рис).

Назначение защитника является действием, поэтому существо-защитник закроется вместе с нападающей картой. Назначать защитника можно только от простого удара и только в ход противника.



Вариант 1

Вариант 2

Вариант 3

НАПАДЕНИЕ ПРОСТЫМ УДАРОМ НА ОТКРЫТУЮ КАРТУ

Если отражающее существо открыто, то оно сражается с нападающим. При этом нападающий бросает белый кубик, а отражающий — чёрный. Также вместо них можно использовать традиционные кубики (D6). Обозначения результатов кубиков:



— Атакующее существо наносит простой удар в соответствии с результатом своего броска кубика (см. справа). (1, 2, 3 или 4 для обычного кубика)



— Оба существа промахиваются и не наносят удары (5 для обычного кубика)



— Атакующее существо промахивается. Отражающее существо наносит слабый простой удар по атакующему. (6 для обычного кубика)



— Атакующее существо наносит **слабый** простой удар. (1, 2 или 3 для обычного кубика)



— Атакующее существо наносит **средний** простой удар. (4 или 5 для обычного кубика)



— Атакующее существо наносит **сильный** простой удар. (6 для обычного кубика)

НАПАДЕНИЕ ПРОСТЫМ УДАРОМ НА ЗАКРЫТУЮ КАРТУ

Если отражающее существо закрыто и ему не назначен защитник, то оно не сражается (не бросает кубик). Кубик бросает только нападающий и наносит цели удар в соответствии с результатом броска кубика (см. оборот).

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: Простой удар всегда успешно проходит только против закрытого существа, тогда как открытое имеет шанс отбиться. Решение, кем атаковать, а кого оставить защитником от нападающих существ противника является одним из важнейших стратегических аспектов игры «Берсерк».

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОСОБЕННОСТЕЙ ЗА

Любые карты (в том числе и существа) могут обладать особенностями, применяемыми за . Как правило, для такого действия, как и для простого удара, нужно указать цель. Но, в отличие от простого удара, цель не сражается и не может нанести ответный удар, ей не может быть назначен защитник. Целью может быть не только стоящая рядом карта – это зависит от типа особенности. Наносимые раны определяются как при нападении на закрытую карту. Например, при *выстреле* на 2-3-4 сила определяется броском кубика (слабый выстрел нанесёт 2 раны, средний – 3, сильный – 4). Если на карте указано, например, *метание* на 2, то его нужно читать как *метание* на 2-2-2, то есть такое метание всегда наносит 2 раны.

Особенности	Магические	Немагические
Ближние атаки	Магический удар	Простой удар Особый удар
Дальние атаки	Разряд	Выстрел Метание Удар через ряд
Не атаки	Заклинание	Воздействие

Ближние атаки наносятся только по стоящей рядом карте. Дальние атаки наносятся на расстоянии, их нельзя наносить по стоящей рядом карте. Воздействия и заклинания не являются атаками и применяются по любым картам (или так, как указано в тексте карты). Тип особенности на карте выделяется курсивом (например, *разряд* или *выстрел*). Если тип особенности не указан явно, то она по умолчанию является воздействием.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ФИШЕК

Если перед значком стоит цифра и значок , например, 2 , то это означает, что для разыгрывания описанного в тексте действия карта должна сначала накопить 2 фишки – закрываться в течение двух ходов, накапливая по 1 фишке в ход. Само действие, прописанное после 2 , можно осуществить только тогда, когда у карты уже есть 2 фишки (эти фишки теряются – идут в оплату за совершение такого действия). Не забудьте, что после любого совершенного действия карта закрывается. Закрывание карты для накопления фишки также является действием.

ВНЕЗАПНЫЕ ДЕЙСТВИЯ И ОСОБЕННОСТИ

Внезапные действия и особенности используются в любой момент своего хода или хода противника. Внезапное действие можно сыграть в ответ на объявление противником любого действия (в том числе, внезапного). Если объявлено несколько внезапных действий, то они выполняются, начиная с последнего объявленного, то есть в обратном порядке.

РАНЫ

Любая успешная атака (кроме атаки на 0) наносит карте раны, отмечаемые фишками. Карта погибает и убирается на кладбище, если число ран достигает или превышает число её жизней .

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: Не обязательно действовать всеми картами в свой ход, можно оставить некоторые из них открытыми, чтобы они смогли быть защитниками или применять внезапные действия в ход противника. Когда Первый игрок закончил двигаться и действовать своими картами, он передает ход Второму игроку.

ХОД ВТОРОГО ИГРОКА

Начинается со вскрытия всех скрытых карт третьего ряда Второго игрока. После этого Второй игрок открывает все свои закрытые карты и может двигаться и действовать ими.

ПРОДОЛЖЕНИЕ БОЯ

Противники ходят по очереди. В начале своего хода игрок сначала открывает все свои закрытые карты, затем может двигаться и действовать ими по тому же принципу. Игрок побеждает, когда погибают все существа противника, даже если у того ещё остались артефакты или местность.

Золотые правила

ПРАВИЛО «ТОПОРА»

В спорных ситуациях, когда текст карты прямо противоречит правилам, преимущество имеет текст карты.

ПРАВИЛО ЛЕГАЛЬНОСТИ

Если особенность не может быть выполнена согласно правилам или тексту карты, то она считается нелегальной и отменяется без оплаты её стоимости (например, без закрытия карты).

ПРАВИЛО БЕСКОНЕЧНЫХ ЦЕПОЧЕК

Если какие-то эффекты или особенности должны повториться бесконечное число раз, они прерываются (не сбрасывают) перед первым повторением.

Типы карт

ЛЕТАЮЩИЕ. Подтип существ. Они располагаются в дополнительной зоне. Летающие могут нападать на любую карту на поле боя или в дополнительной зоне. Защитником от простого удара летающего может выступать другое летающее существо, либо существо, стоящее рядом с целью нападения. Летающий не может выступать защитником от нападения простым ударом наземного существа на наземное, но может – при нападении наземного на летающее. Дальнюю атаку (кроме удара через ряд) всегда можно объявить по летающему, независимо от дальности. При наборе отряда нельзя тратить на летающих больше 15 кристаллов. Если в отряде противника остались только летающие, то ваши наземные существа могут в свой ход действовать особым образом: «закрываются на удар по летающему». Закрывшееся таким образом существо может в свой следующий ход один раз напасть простым ударом на летающее существо, как на стоящее рядом.

СМИБИОТ. Подтип существ, который после вскрытия карт помещается на одну клетку поля боя с другим вашим существом («хозяином»), условно говоря, «сидит» на нём. Симбиот передвигается только вместе с хозяином. На одно существо можно поместить только одного симбиота. Если хозяин покинул поле боя – симбиот погибает. Хозяином симбиота не может стать другой симбиот, паразит или летающий. Симбиотом для бестелесного существа может стать только бестелесный симбиот. Защитником симбиоту может выступить любое существо, которое может выступить защитником хозяину, либо сам хозяин. Сам симбиот может стать защитником тем же существам, что и хозяин, а также самому хозяину. На симбиота нельзя применять добивание.

ЭКИПИРОВКА. Бывает одного из 5 классов: доспех, щит, оружие, обувь или зелье. После вскрытия карт экипировки помещаются на ваших нелетающих бестелесных существ с классом (эльф, линунг, демон и т. д.) – «хозяина». Экипировка передвигается только вместе с хозяином. Если хозяин экипировки теряет класс – его экипировка сохраняется. Если хозяин покидает поле боя, или становится бестелесным или летающим – его экипировка уничтожается. На одно существо можно поместить несколько экипировок, но только разного класса. Экипировка не сражается, не может быть атакована и не может получать раны.



МЕСТНОСТЬ. Располагается в дополнительной зоне. Не сражается, не может быть атакована и не может получать раны. У каждого игрока может быть только одна местность.

АРТЕФАКТ. Располагается на поле боя (если не указано обратное). Не может нападать, отражать простые удары и выступать защитником. Не может быть излечен и получать дополнительные жизни. Против артефактов не действуют отравление, добивание, вампиризм. На артефакты нельзя помещать экипировки и симбиотов.

Словарь терминов

АВАНГАРД. До начала боя (в подфазе авангарда) может один раз объявить простой безответный удар по карте противника (не закрываясь). Каждое существо может использовать Авангард только один раз за бой. Если у существа несколько особенностей «Авангард», то оно использует только одну такую особенность на свой выбор. Если у обоих игроков есть карты с Авангардом, то они используют Авангард своих карт по очереди.

БЕСТЕЛЕСНЫЕ. Бестелесные существа не излечиваются, но могут получать дополнительные жизни. Вызов карты осуществляется в открытом виде, рубашкой вниз, на свободную клетку рядом с картой, применяющей вызов, если в тексте карты не указано иное. Летающие существа, местности и карты с текстом «Располагается в дополнительной зоне» вызываются сразу в дополнительную зону.

БРОНЯ X. Карта с этой особенностью не получает первые X ран от немагических атак, нанесенных в течение каждого хода.

ВАМПИРИЗМ. Когда это существо простым ударом наносит X ран небестелесному существу, оно само излечивается на X. Если на этом существе ран меньше, чем X, то оставшаяся разница идёт на получение дополнительных жизней. С помощью вампиризма нельзя получить жизнью больше, чем было у атакованного на момент удара.

ВЫЗОВ. Вызвать карту – перенести карту из своей колоды в игровую зону под своим контролем. Вызов карты осуществляется в открытом виде, рубашкой вниз, на свободную клетку рядом с картой, применяющей вызов, если в тексте карты не указано иное. Летающие существа, местности и карты с текстом «Располагается в дополнительной зоне» вызываются сразу в дополнительную зону.

ВОЗРОЖДЕНИЕ. Возродить карту – перенести карту со своего кладбища в игровую зону под своим контролем. Возрождение карты осуществляется в открытом виде, рубашкой вниз, на свободную клетку рядом с картой, применяющей возрождение, если в тексте карты не указано иное. Летающие существа, местности и карты с текстом «Располагается в дополнительной зоне» возрождаются сразу в дополнительной зоне.

ДАЛЬНОСТЬ X. Особенность карты, имеющая дальность X, может быть использована только против карт, находящихся на расстоянии X или менее клеток от карты. Если дальность не указана, то она не ограничена. По картам в дополнительной зоне особенности можно использовать независимо от дальности.

ДОБИВАНИЕ НА X. Уничтожить стоящее рядом небестелесное существо с X или менее текущими жизнями (кроме симбиотов). Добивание не наносит раны.

ЕСЛИ ВЫ ХОДИТЕ ПЕРВЫМ/ВТОРЫМ. Карта обладает особенностью после , только если вы ходите первым. Карта обладает особенностью после , только если вы ходите вторым.

ДАР ЖИЗНИ X. При гибели этой карты – выбранное существо той же стихии в вашем отряде получает X дополнительных жизней.

ЗАЩИТА. Если карта, на которую направлена атака (заклинание, воздействие), имеет защиту от атаки (заклинания, воздействия), то атака (заклинание, воздействие) в отношении этой карты тратится впустую (раны не наносятся, сопутствующие особенности не сбрасываются). Отдельными значками обозначаются защиты от выстрелов , отравления , внезапных действий , а также защита от магии , которая включает в себя защиту от заклинаний , разрядов и магических ударов.

ИЗЛЕЧЕНИЕ X. Снять с небестелесного существа X ран. Если ран меньше, чем X, то снимаются все раны.

КЛАСС. Показывает принадлежность карты к одной из фракций, например: *Йордлинг*, *Порождение*, *Герой-воин*.

МУЛЬТИСТИХИЙНАЯ КАРТА. Карта, обладающая более чем одной стихией. Карты могут получать стихии в дополнение к имеющимся. Особенности, влияющие на карту определённой стихии, влияют и на мультистихийную карту с этой стихией. 2 карты имеют одинаковую стихию, если есть хотя бы одна стихия, общая для этих карт (иначе это карты разных стихий).

НАПРАВЛЕННЫЙ УДАР . От направленного удара нельзя назначить защитника.

ОПЫТ В АТАКЕ X. Игрок может до X раз перебросить атакующий кубик в сражении с участием этой карты.

ОПЫТ В ЗАЩИТЕ X. Игрок может до X раз перебросить защитный кубик в сражении с участием этой карты.

ОРДА. В колоде может быть 5 или менее одинаковых карт с Ордой.

ОСОБЕННОСТИ КАРТЫ. Весь текст на карте, за исключением её свойств (стоимость, жизни, движение, простой удар, тип карты) и художественного текста (который выделен особым шрифтом).

ОТРАВЛЕНИЕ НА X. Воздействие, при котором отравленное существо, открываясь в начале каждого своего хода, получает X ран. Не сбрасывается, если существо не открылось в начале хода. Срабатывает, если существо уже было открыто в начале своего хода.

ПРЫЖОК, ДАЛЬНОСТЬ X. Если карта в этот ваш ход еще не двигалась, то она может переместиться на любую свободную клетку в радиусе X клеток поля боя. Карта остаётся открытой, но тратит все единицы движения.

СТОЙКОСТЬ. Карта с этой особенностью не получает ран от воздействий карт противника (но получает раны от воздействий ваших карт).

СХРОН. Защита от атак летающих существ.

СТОЯЩАЯ РЯДОМ КАРТА. Карта, которая находится на соседней (напротив, позади, справа, слева или по диагонали), либо на той же клетке поля боя.

ТЕЛЕПОРТАЦИЯ. Если карта в этот ваш ход еще не двигалась, то может переместиться на любую свободную клетку поля. После телепортации карта остаётся открытой, но тратит все единицы движения.

ТРУПОЕДСТВО. Если существо с этой особенностью своей атакой или другой особенностью уничтожает стоящее рядом небестелесное существо противника, то оно полностью излечивается от ран и теряет отравление. Летающие существа могут использовать трупоедство, если уничтожают любую карту в игровой зоне.

УДАР ЧЕРЕЗ РЯД . Дальняя немагическая атака. Удар через ряд наносится по вертикали или горизонтали, через свою карту или пустую клетку. По диагонали или через клетку с картой противника атаковать нельзя.

УНИКАЛЬНОСТЬ . В отряде игрока (не может быть 2 (или более) одинаковых карт с уникальностью (в колоде их может быть несколько)). В отряде может быть несколько разных карт с уникальностью.

УЯЗВИМОСТЬ X. Все атаки по карте с уязвимостью наносят на X ран больше. Если X не указан, то он равен 1. Карта может обладать частичной уязвимостью (например, уязвимостью к выстрелам).

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ

Одинаковые именные особенности (имеющие своё название: «опыт в атаке», «отравление», «регенерация») не суммируются, а применяются особенность, наибольшая по величине. Все остальные особенности суммируются (например, -2 от выстрелов суммируется с -1 от выстрелов).

Полный словарь терминов вы найдете на официальном сайте игры:

www.berserk.ru

ВИДЕОПРАВИЛА



berserk.ru/pages/video_rules