

Расширенные Правила ККИ "Берсерк" для игры один на один.
Пятая базовая редакция.
Обновление от 18 июня 2012 г. (Версия 17.1с).

Разработчики.

Создатели игры: Иван Попов (Berserk) и Максим Истомин (Warlock).

Главный редактор: Илья Чадаев (Soviet Union).

Редколлегия: Аким Губанов (Ai), Илья Чадаев (Soviet Union), Евгений Сибирцев (eXcalibur), Алексей Данилов (dapaug), Денис Андрейчиков (Ancient), Евгений Костяев (BypDaJlak), Сергей Турункин (ТСВ), Илья Гнездилов (Илья Муромец).

Редколлегия выражает благодарности Степану Булатову (Depresnak) и всем, кто помогал устранять недочёты.

Вступление.

Расширенные Правила ККИ "Берсерк" представляют собой свод правил для игры один на один и являются официальным документом, выпускаемым компанией ООО "Мир Фэнтези". Все официальные турниры проводятся в соответствии с этими правилами.

Оглавление.

Разработчики.....	1
Вступление.....	1
Оглавление.....	1
Часть 1. Основные принципы игры "Берсерк". Свойства и особенности.....	2
Часть 2. Типы карт и зоны игрового поля.....	7
Часть 3. Приоритет и Пас. Медленные и Быстрые игровые действия. Стек.....	9
Часть 4. Фазы боя.....	10
Часть 5. Игровой процесс.....	13
Часть 6. Победа, ничья, поражение.....	22
Часть 7. Кампания как вариант игры один на один.....	23
8. Терминология.....	23
Символы:.....	35
Комментарий к формулировкам текстов карт.....	35
Информация об обновлениях.....	35
Контакты.....	36

Часть 1. Основные принципы игры "Берсерк". Свойства и особенности.

101. Общие сведения об игре.

101.1. "Берсерк" – стратегическая коллекционная карточная игра, представляющая собой сражение существ на поле боя. Целью игры является победа вашего отряда над отрядом противника.

101.2. Игрок начинает игру собственной колодой карт. Игроки делают ходы по очереди. В течение хода игрок может использовать перемещения, свойства и особенности (игродействия) своих карт (карт, находящихся под его контролем). Игрок обязан объявлять противнику каждое игродействие, которые он собирается выполнить и, при необходимости, указать цель (цели).

102. Объекты игры "Берсерк".

102.1. Для игры используются:

- ♦ оригинальные карты, произведённые ООО "Мир Фэнтези";
- ♦ фишки и маркеры для обозначения различных состояний карт;
- ♦ шестигранный кубик, пронумерованный от 1 до 6 стандартным способом (против грани с единицей располагается грань с шестёркой, против двойки – пятерка, против тройки – четвёрка);
- ♦ игровое поле для расположения карт.

103. Карты.

103.1. Карта содержит игровую информацию, неигровой текст и служебную информацию. Игровая информация – это свойства карты и особенности карты. Неигровой текст – это легенда, художественный текст и (иногда) автор идеи. Служебная информация – это значки редкости, значок выпуска (сета), порядковый коллекционный номер (номер карты в соответствующем выпуске), иллюстрация, автор иллюстрации, год выпуска, название компании-производителя (ООО "Мир Фэнтези").

103.2. Текстовое поле – это поле, в котором указываются особенности карты, художественный текст, легенда и (иногда) автор идеи. Остальное поле карты называется обрамлением и содержит информацию о свойствах карты и служебную информацию.

104. Свойства карт.

104.1. Базовые свойства – это элитность карты, стоимость, начальное количество жизней, запас движения и простой удар. Эти свойства указаны в обрамлении карты. Базовые свойства обязательно определяют стоимость карты и элитность, но не всегда (в зависимости от типов карты) содержат информацию о жизнях, запасе движения и простом ударе.

104.2. Небазовые свойства – это название карты, стихия, тип и подтип карты.

104.3. Дополнительные свойства – это свойства, которые никак не обозначены на картах, но присутствуют у них всегда (пока они в игровой зоне).

105. Базовые свойства.

105.1. Стоимость карты в кристаллах – число внутри символа  или .

105.2. Элитность. Принадлежность карты к элитной (если в стоимости карты есть ) или к рядовой (если в стоимости карты нет )

105.2.1. Если в тексте особенности указывается только числовое значение стоимости (без указания элитности), то эта особенность может быть использована по картам любой элитности.

105.2.2. Если в тексте карты указано, что особенность используется против карт большей, меньшей или той же стоимости, то элитность карт не учитывается.

105.2.3. Если стоимость карты имеет переменную величину X, то её владелец должен определить значение X при наборе отряда. Стоимость карты с учётом X сохраняется до конца игры. Если значение X невозможно определить, оно считается равным 0.

105.3. Начальное количество жизней – число над символом  (для типов карт "Существо", "Артефакт").

105.4. Запас движения – число над символом  (для подтипа "самостоятельное существо"). На некоторых картах вместо символа "запас движения" встречается символ "полёт"  (для подтипа "летающее существо"), либо "симбиот"  (для подтипа "симбиот").

105.5. Сила простого удара – три числа X-Y-Z над символом  (для типа "Существо"). X – сила слабого удара, Y – сила среднего удара, Z – сила сильного удара.

106. Небазовые свойства.

106.1. Название карты. Располагается в центре карты над иллюстрацией.

106.1.1. Если в тексте карты указывается название этой карты, то оно относится к данной карте, а к другим картам в игровой зоне с таким же названием не относится.

106.1.2. Если в тексте карты указывается эффект, содержащий название этой карты, то он относится к данной карте, а к другим картам в игровой зоне с таким же названием не относится.

ПРИМЕР: При простом ударе - атакованное существо получает "Не может действовать, пока Прародитель не объявит простой удар по другому существу" (Прародитель). Название "Прародитель", упоминаемое в тексте эффекта, относится только к Прародителю, который наложил этот эффект.

106.2. Стихия карты. Карта либо принадлежит к одной из **шести** стихий (Степи, Леса, Горы, Болота, Тьма, **Огонь**), либо не принадлежит ни к одной из них (является нейтральной картой), либо принадлежит одновременно к нескольким стихиям. Стихия карты и Нейтралы обозначаются следующим образом:

- ♦ Степи (степные, равнинные) – изображение солнца в правом верхнем углу, общий фон - жёлтый.
- ♦ Леса (лесные) – изображение дерева в правом верхнем углу, общий фон - зелёный.
- ♦ Горы (горные) – изображение горных пиков в правом верхнем углу, общий фон – тёмно-синий.

- ♦ Болота (болотные) – изображение мховых кочек в правом верхнем углу, общий фон – тёмно-зелёный.
- ♦ Силы Тьмы (тёмные) – изображение черепа в правом верхнем углу, общий фон – чёрный.
- ♦ **Силы Огня (огненные) – изображение пламени в правом верхнем углу, общий фон – оранжевый.**
- ♦ Нейтралы (нейтральные) – изображение щита и скрещенного оружия в правом верхнем углу, общий фон – светло-коричневый.

106.2.1. Если карта получает стихию, то она получает эту стихию в дополнение к уже имеющимся у неё стихиям. Если карта становится картой какой-либо стихии, то она теряет все имеющиеся у неё стихии и одновременно с этим получает новую стихию. Если карта теряет последнюю стихию, то она становится нейтральной картой.

106.2.2. Если особенность карты может быть использована против карты определённой стихии, то эта особенность используется против любой карты, обладающей этой стихией.

ПРИМЕР. Баграх имеет +2 к удару по болотным. Он имеет +2 к удару против любой карты, обладающей болотной стихией.

106.2.3. Карта А является картой той же стихии, что и карта Б, если есть стихия, к которой принадлежит и карта А, и карта Б. Если такой стихии нет, то карты А и Б – карты разных стихий (кроме нейтральных карт).

106.2.4. Карта не может получать стихию, которую уже имеет.

106.3. Тип карты. Карта принадлежит к одному из следующих типов: "Существо", "Артефакт", "Местность", "Экипировка". Принадлежность карты к тому или иному типу определяют его базовые свойства.

106.4. Подтип карты – это разновидность существ, артефактов, местностей и экипировок. "Существо" имеет разновидности "летающее существо", "нелетающее существо", "самостоятельное существо" и "симбиот". Артефакты, местности и экипировки не имеют подтипов.

107. Дополнительные свойства.

107.1. Кроме базовых и небазовых свойств, указанных в оформлении карты, имеются свойства, которые никак не обозначены на картах. Такие свойства называются дополнительными свойствами и по умолчанию имеются у любой карты соответствующего типа (подтипа). Никакая особенность не может отнять у карты соответствующего типа дополнительные свойства, однако может влиять на возможность их использования.

Дополнительные свойства карт:

- ♦ **Атака** простым ударом (этим свойством обладают все существа в игровой зоне);
- ♦ Отражение простого удара (этим свойством обладают все существа в игровой зоне);
- ♦ Назначение защитника от простого удара (этим свойством обладают все существа в игровой зоне);
- ♦ Закрытие на удар по летающему существу (этим свойством обладают все нелетающие существа в игровой зоне);

107.2. **Атака** простым ударом и закрытие на удар по летающему существу – это внезапные (медленные) играемые свойства (имеют вид : Простой удар", : В свой следующий ход может 1 раз **объявить простой удар по летающему существу противника**"). Они могут быть объявлены игроком только в подфазу Выбора Главной фазы его хода.

107.3. Назначение защитника – это внезапное (быстрое) играемое свойство (имеет вид : Выступить защитником от простого удара"); оно может быть объявлено игроком при объявлении простого удара, когда соблюдаются все необходимые условия для использования данного свойства.

108. Правила замещаемости свойств.

Начальный тип (подтип) – это тип (подтип) карты, который она имеет до начала игры.

108.1. Если карта приобретает какое-либо свойство, то оно заменяет свойство, расположенное в той же области на карте. Например:

- ♦ если существо становится артефактом, то оно перестаёт быть существом (теряя при этом свойства и особенности, которые не может иметь артефакт);
- ♦ если элитная карта становится рядовой, то она перестаёт быть элитной;
- ♦ если нелетающее существо становится летающим, то оно перестаёт обладать свойством "запас движения".

108.2. Когда карта меняет свой тип (или подтип), все свойства в поле базовых свойств становятся такими, чтобы соответствовать этому типу (и подтипу) карты. Когда карта теряет тип, но её новый подтип не указан, то карте возвращается начальный подтип (вместе с численными значениями).

Например, если нелетающее существо с запасом движения 2 "получает полёт", то запас движения этого существа заменяется значком "полёт". Если такая карта впоследствии "теряет полёт", то ей возвращается запас движения 2.

109. Неигровые элементы.

Неигровые элементы – это неигровой текст и служебная информация.

109.1. Неигровые элементы на карте служат для художественного и вспомогательного оформления карты. Неигровые элементы – это:

- ♦ легенда;
- ♦ художественный текст;
- ♦ автор идеи;
- ♦ иллюстрация;
- ♦ значок сета;
- ♦ порядковый коллекционный номер;
- ♦ автор иллюстрации;
- ♦ название компании-производителя (ООО "Мир Фэнтези");
- ♦ год выпуска;
- ♦ символ редкости карты (многочисленная , частая , редкая , суперредкая  (в 13-14 сетах) или  (в последующих сетах), ультраредкая , легендарная ("чёрная ультра") , промо .

109.2. Легенда – это текст, выделенный курсивом, идущий вслед за описанием всех особенностей карты. Легенда никак не объясняет способ использования карты.

Например, у Арацента: "Не кровь, но яд, сильнее которого нет на земле, течёт в их жилах".

109.3. Художественный текст – это текст, выделенный кавычками, идущий в описании какой-либо способности карты. Художественный текст никак не объясняет способ использования способности, за исключением специально оговоренных в тексте карты случаях.

Например, у Наргойла: "прах к праху" (название заклинания).

110. Фольгированные и полноформатные карты, репринты и переиздания.

110.1. Фольгированные (блестящие) карты могут использоваться в игре наравне с обычными картами.

110.2. Полноформатные карты (содержащие увеличенную иллюстрацию), имеют такое же расположение свойств и особенностей, что и обычные карты, однако пиктограммы стихий располагаются только в правом верхнем и левом верхнем углу, а иллюстрация занимает всю площадь карты. Такие карты могут использоваться в игре наравне с обычными картами.

110.3. Существуют карты с одинаковым названием, принадлежащие разным выпускам. Репринт – это карта, входящая в состав более позднего выпуска. Как правило, репринт отличается от старой карта только иллюстрацией (и её автором), но иногда может отличаться значок редкости, базовые свойства и даже особенности. Приоритет имеет игровая информация, относящаяся к более позднему выпуску.

110.3.1. Старыми картами, имеющими репринт, играть не запрещено. Однако на официальных турнирах всегда предпочтительнее использовать репринт. Если игрок умышленно выдаёт текст более раннего выпуска за новый текст, то он может быть подвергнут наказанию согласно Уложению о Наказаниях.

110.4. Переиздание – это репринт, у которого базовые свойства и особенности полностью изменены (как правило, сохранены только название, стихия и тип карты). Такие карты так же, как и репринты, разрешено использовать на официальных турнирах, однако текст старого выпуска не заменяется на текст более позднего выпуска.

110.5. Эрраты – это исправленный текст карты (как правило, устраняет двусмысленность формулировки, уточняет способ использования особенностей, устраняет опечатки). На официальных турнирах все карты должны играть согласно тексту наиболее поздней эрраты. Актуальные эрраты можно посмотреть в Каталоге Карт: <http://www.berserk.ru/catalog.html>

110.6. Карты, выпущенные до 12 сета включительно, имеют оформление, отличающееся от оформления 13 и последующих сетов. В частности:

а) Название располагалось в центре карты под иллюстрацией;

б) Базовые свойства (стоимость, элитность, жизни, запас движения и простой удар) указаны в поле базовых свойств, находящемся под названием карты, чуть выше особенностей;

в) Лесные карты содержали пиктограммы гладких квадратных дощечек по углам иллюстрации, зелёные листья вокруг иллюстрации;

Нейтральные карты содержали пиктограммы скрещенного меча и булавы по углам иллюстрации;

г) На старых картах принадлежность карты к тому или иному типу определяло поле базовых свойств, в котором текстом указывался тип карты (если это не существо).

д) По-другому выглядели символы базовых свойств, в частности, золотые кристаллы обозначались , а серебряные – .

111. Способности. Таблица способностей.

111.1. Способности – это атаки, заклинания и воздействия, с помощью которых игроки изменяют состояние других карт (создают эффекты). Все типы способностей приведены в Таблице способностей.

Таблица способностей.

	Магическая	Немагическая
Ближняя атака	Магический удар	Простой удар, Особый удар
Дальняя атака	Разряд	Выстрел, Метание, Удар через ряд
Не атака	Заклинание	Воздействие

111.1.1. Ближняя атака – это простой удар, магический удар и особый удар. Дальняя атака – это выстрел, метание, удар через ряд и разряд. Заклинание и воздействие не являются атаками. Ближняя атака с дальностью всё равно считается ближней атакой соответствующего типа.

111.1.2. Простой удар, особый удар, выстрел, метание, удар через ряд и воздействие – это немагические способности. Магический удар, разряд и заклинание – магические способности.

111.1.3. Магический удар и разряд – это магические атаки. Простой удар, особый удар, удар через ряд, выстрел и метание – это немагические атаки.

111.2. Тип способности, как правило, указывается в тексте игровой или срабатывающей особенности. Если тип не указан, то такая способность по умолчанию является воздействием.

Например, у Арацента: "При среднем или сильном ударе – отравить атакованного на 2". (Поскольку тип способности не указан, Арацент наносит эффект отравления воздействием).

111.3. Способность всегда использует стек (объявляется и выполняется). Игродействие, не использующее стек, не является способностью.

В частности, постоянная особенность не является способностью (атакой, заклинанием или воздействием), эффект от постоянной особенности просто присутствует в игре.

112. Виды особенностей.

112.1. В текстовом поле карты (ниже базовых свойств, но выше легенды) перечислены собственные особенности карты. Каждая отдельная собственная особенность – это одно предложение в текстовом поле карты, которое начинается с заглавной буквы (или символа) и заканчивается точкой.

112.2. По принципу действия все особенности подразделяются на срабатывающие ([п.113](#)), игровые ([п.114](#)) и постоянные ([п.115](#)).

112.3. По принадлежности к источнику все особенности подразделяются на собственные и приобретённые. Собственные особенности – это особенности, которые непосредственно напечатаны на карте. Приобретённые особенности – это особенности, которые получены в результате выполнения каких-либо других особенностей ([п.117](#)).

113. Срабатывающая особенность.

113.1. Срабатывающая особенность – это особенность, которая объявляется при выполнении определённых условий, указанных в тексте этой особенности. Срабатывающая особенность, как правило, записывается в виде "[условие] – [тип способности] - [описание эффекта]" или "[условие] – [описание эффекта] (тип способности)".

113.2. Условие срабатывающей особенности начинается со слов: "До", "При", "После", "Если", "Когда", "В начале хода", "В конце хода". Если наступает условие для объявления срабатывающей особенности, то она объявляется, как только игрок получает приоритет (после того, как будут применены все возникшие в игре эффекты правил игры).

ПРИМЕР: "При гибели вашего существа от атаки карты противника - получает +2 к удару до конца вашего хода" (Мститель).
"Когда у Невтиды становится 4 или менее текущих жизней — выбранное рядовое существо противника переходит под ваш контроль, пока Невтида в отряде (один раз за ход)" (Невтида). Невтида берёт Мстителя под контроль. Владелец Мстителя наносит по Невтиде атаку, у неё становится 0 жизней. При этом выполняется два эффекта правил игры: Невтида погибает (наступает условие срабатывания), Мститель возвращается в первоначальный отряд. Только после этого приоритет получает владелец Мстителя и объявляет его особенность (несмотря на то, что Мститель уже ушёл из-под контроля Невтиды).

113.3. Особенности вида "При [текст]", "Если [текст]", "Когда [текст]" срабатывают при выполнении [текст]. Особенности вида "После [текст]" срабатывают после оплаты [текст].

113.4. Запись некоторых срабатывающих особенностей может не содержать условия срабатывания, если оно чётко определяется правилами игры.

Например, в старых изданиях Оруженосца был текст: "Может перенаправить в себя атаку со стоящего рядом существа (воздействие "самопожертвование", 1 раз за ход)". Поскольку перенаправление возможно только "при объявлении атаки", то в тексте Оруженосца для краткости условие срабатывания опущено.

113.5. Если все необходимые условия для срабатывающей особенности выполнены и в тексте особенности нет записи "может... /вы можете...", игрок обязан объявить эту срабатывающую особенность.

113.6. Если все необходимые условия для срабатывающей особенности выполнены, но в тексте особенности есть запись "может... /вы можете...", игрок может не объявлять эту срабатывающую особенность. Но если игрок передаёт приоритет противнику, то вновь вернуться к объявлению этой срабатывающей особенности он не сможет (до тех пор, пока снова не наступит новое условие срабатывания).

113.7. Одна и та же срабатывающая особенность одной и той же карты может сработать при наступлении условия (или при одновременном наступлении нескольких одинаковых условий) только один раз.

Например, существо с симбиотом перемещается, в результате чего срабатывает особенность Валиера Аластара: "Если карта противника переместилась со своей половины поля боя на вашу - Валиер Аластар открывается". Переместилось две карты одновременно, но Валиер Аластар открывается только один раз, так как у него всего одна такая срабатывающая особенность.

114. Играемая особенность.

114.1. Играемая особенность – это особенность, для объявления которой обычно требуются ресурсы (эти ресурсы называются оплатой особенности и указываются в тексте особенности до двоеточия). Предпосылкой к объявлению играемой особенности может быть только воля игрока. Играемая особенность, как правило, записывается в виде "[оплата]: [тип способности] - [описание эффекта]" или "[оплата]: [описание эффекта] (тип способности)".

114.2. Играемая особенность может быть внезапной (быстрой) и невнезапной (медленной).

114.2.1. Невнезапная играемая особенность не содержит значок  в оплате и может быть объявлена игроком только в подфазу Выбора Главной фазы его хода, если соблюдаются все необходимые условия для использования этой особенности.

114.2.2. Внезапная играемая особенность содержит значок  в оплате и может быть объявлена игроком в любую фазу как своего хода, так и хода противника, когда игрок обладает приоритетом и соблюдаются все необходимые условия для использования данной особенности.

115. Постоянная особенность.

115.1. Постоянная особенность оказывает влияние на игру в течение указанного игрового отрезка (или в течение всей игры, если игровой отрезок не указан). Постоянная особенность накладывает эффект на карту, как только эта карта начинает удовлетворять условию наложения эффекта. Эффект снимается, как только карта перестаёт удовлетворять этому условию. Если источник постоянной особенности теряет эту постоянную особенность или покидает игровую зону, то эффект от постоянной особенности перестаёт влиять на цели. Обычно описание постоянной особенности содержит слово "Пока", либо специально никак не оформляется.

115.2. Постоянная особенность не объявляется, не выполняется и не использует стек. Появившись, постоянная особенность сразу же применяется к цели. Постоянная особенность оказывает влияние на цель, не выбирая эту цель.

115.3. Если в тексте особенности указано "пока X, цель с Y получает Z", то цель получает Z, пока выполняется X и пока цель обладает Y.

116. Комбинированная особенность.

116.1. Комбинированная особенность - это особенность, принадлежащая сразу к двум и более видам особенностей.

117. Приобретённая особенность.

117.1. Особенность, полученная в результате использования каких-либо других особенностей (свойств), называется приобретённой особенностью.

117.2. Приобретённые особенности так же, как и собственные особенности, подразделяются на постоянные, срабатывающие и играемые особенности. Правила использования этих особенностей описывают п.п. [113-116](#).

117.3. Приобретённая особенность сохраняется до конца игры, если в её тексте не указано обратного.

Например, у Арацента: "При среднем или сильном ударе – отравить атакованного на 2". Отравление на 2 – это приобретённая особенность существа, которого отравил Арацент. Отравление на 2 сохраняется, даже если Арацент погибнет.

117.4. Если в тексте карты указано "особенность", то под "особенностью" нужно понимать "собственную особенность". Если же в тексте карты указано, что карта даёт или получает "особенность", то под "особенностью" следует понимать "приобретённую особенность".

118.Отложенная особенность.

118.1. Отложенная особенность возникает в одном из следующих случаев:

- ♦ объявленная особенность не имеет явных целей (т.е. особенность такова, что нельзя сразу указать карту, которая станет целью этой особенности);
- ♦ сопутствующая особенность не может быть сразу использована, поскольку имеет ещё одно, другое условие срабатывания.

118.2. Если объявленная особенность не имеет явных целей, то эффект накладывается в тот момент, когда цель становится актуальной. Эффект накладывается независимо от того, покинула ли карта-источник игровую зону.

ПРИМЕР 1: Ловчий. : Воздействие "ловушка" - следующее существо противника, которое действует, ранится на 3". Невозможно сразу указать цель воздействия, поэтому возникает отложенная особенность, которая используется, как только какое-нибудь существо противника будет действовать (даже если Ловчий будет уничтожен или вернётся в колоду).

ПРИМЕР 2: Альхенгард. : Усилить следующую среднюю или сильную атаку вашего степного существа на 1". Если Альхенгард использует свою особенность, но в стеке нет атаки (т.е. невозможно указать цель, на которую будет воздействовать Альхенгард), то образуется отложенная особенность. Эффект накладывается, когда в стек заносится средняя или сильная атака вашего степного существа (даже если Альхенгард уже отсутствует в игровой зоне).

118.3. Сопутствующая особенность, имеющая два условия срабатывания, используется следующим образом:

- ♦ при наступлении первого условия срабатывания карта, на которую направлена сопутствующая особенность, получает приобретённую особенность;
- ♦ эта приобретённая особенность срабатывает, как только второе условие становится актуальным.

Например, у Рафаэля: : Ранить ваше существо на 2, в конце хода - излечить его на 5". После нанесения 2 ран возникает отложенная особенность, которая используется при наступлении Заключительной Фазы хода ("в конце хода"), даже если Рафаэль покинул игровую зону.

119.Маркеры и эффекты.

119.1. Эффект – это результат успешно выполненного игрового действия, который вносит изменения в игру.

119.2. Эффект может накладываться как на карты (например, карта получает маркеры ран, фишки, приобретённые особенности, переносится из одной зоны в другую и др.), так и на клетки поля боя. Если в тексте карты говорится, что эффект накладывается на атаку карты, бросок кубика карты и т.п., то целью особенности, создающей такой эффект, является эта карта.

ПРИМЕР: Потрошитель. : Усилить следующий простой удар хозяина на 1-2-2".

Целью этой особенности является хозяин Потрошителя.

119.3. Эффект принадлежит тем картам или тем клеткам, на которые он наложен. Эффект, наложенный на клетку поля боя, контролирует игрок, который контролировал карту, создавшую этот эффект, в момент наложения этого эффекта.

119.4. Эффекты на картах или клетках поля боя отмечаются маркерами. В "Берсерке" предусмотрены маркеры "ран" (для отображения текущего количества ран на карте) и маркеры "отрицательного/положительного эффекта" (отображают определённый эффект, наложенный на карту или клетку поля боя).

Некоторые маркеры для обозначения эффектов:  и т.д.

Примеры эффектов: отравление, проклятие, "костёр" Крондака.

119.5. Потеря эффекта или особенности в результате какого-либо игрового действия также является эффектом (в этом случае накладывается эффект потери особенности). Если эффект теряется до конца игры, то эффект снимается без наложения маркера потери.

119.5.1. Если игровое действие, снимающее X маркеров, направлено на карту, у которой менее X таких маркеров, то с карты снимаются все маркеры, указанные в тексте игрового действия.

119.5.2. Если в результате выполнения эффекта карта должна потерять именную особенность, то она теряет все имеющиеся у неё экземпляры этой особенности.

120.Получение и накопление фишек.

120.1. Для использования и оплаты некоторых игровых действий карта должна обладать фишкой (фишками). Карта может либо самостоятельно копить фишки, либо может получить фишку (фишки) в результате выполнения определённых условий.

120.2. Получать фишку (фишки) может любая карта в игровой зоне.

120.3. Карты могут копить фишки, используя особенность: : Накопить 1 фишку". Такое игровое действие называется накоплением фишки (говорят, что карта "копит фишку"). Если карта обладает особенностью, содержащей  (фишку) в оплате, то у неё по умолчанию есть особенность : Накопить 1 фишку", которая на карте не пишется. Если у карты нет такой особенности, она не может самостоятельно копить фишки.

ПРИМЕР 1: Кельпи. . Дитя Кронга. Не носит экипировку. При передвижении - получить фишку. X : Магический удар на X". Кельпи может копить фишки.

ПРИМЕР 2: Наёмная Копейщица: "В начале вашего хода получает фишку. Если на ней 5 или более фишек - возвращается в колоду". Наёмная Копейщица не может копить фишки самостоятельно.

120.4. Если не оговорено особо, максимум фишек на карте не ограничен.

120.5. Когда карта оплачивает игровое действие фишкой (фишками), она теряет ровно столько фишек, сколько требуется для оплаты этого игрового действия.

Часть 2. Типы карт и зоны игрового поля.

201. Игровая зона.

201.1. В игре "Берсерк" имеются следующие зоны – Поле боя, Вспомогательная зона, Колода и Кладбище. Игровая зона – это объединённое название зоны Поля боя и Вспомогательной зоны.

201.2. Свойства и особенности карт оказывают влияние только на игровую зону, и их можно использовать только пока эти карты находятся в игровой зоне и только на карты, которые находятся в игровой зоне.

202. Поле боя.

202.1. Поле боя – это зона прямоугольной формы со сторонами 6 клеток по вертикали и 5 клеток по горизонтали. Поле боя условно разделено на 6 рядов по 5 клеток в каждом. Ряд – это 5 клеток поля боя по горизонтали. Вертикаль – это 6 клеток поля боя по вертикали.

202.2. Половина поля боя каждого игрока – это три ближние к нему ряда по 5 клеток. Оставшиеся три ряда – половина поля боя противника. Первым рядом половины поля боя игрока называются пять клеток, которые непосредственно соприкасаются с половиной поля боя противника. Далее идёт 2-й ряд и затем 3-й ряд. Третий ряд каждого игрока – ближайший к нему ряд.

202.3. На поле боя помещаются нелетающие существа, симбиоты, артефакты и экипировки.

203. Вспомогательная зона.

203.1. Вспомогательная зона – это зона, в которой располагаются летающие существа и местности. У каждого игрока своя вспомогательная зона.

203.2. Карта может использовать выстрел, разряд, метание, заклинание или воздействие по карте во вспомогательной зоне независимо от дальности.

204. Колода.

204.1. Колода – это зона, в которой хранятся карты рубашкой вверх, непосредственно в игре не участвующие. У каждого игрока своя колода.

204.1.1. Карты в колоде должны быть сложены ровной стопкой, причём рубашки карт должны быть ориентированы одинаково (у каждого игрока по-своему).

204.2. Колода является закрытой зоной, т.е. только владелец имеет право просматривать свою колоду. Просмотр колоды возможен только в тех случаях, когда это предписано текстом правил или текстом особенности. После просмотра колода перемешивается.

204.3. После окончания подфазы Набора менять порядок расположения карт в колоде нельзя. После того, как одно игровое действие извлекает из колоды карту (карты) или убирает в колоду карту (карты) – эта колода перемешивается.

204.4. Если в колоду должна попасть какая-либо карта, то она всегда попадает в колоду игрока – владельца этой карты. При этом она теряет все фишки, маркеры и приобретённые особенности. При последующем возвращении в игровую зону она будет считаться другой картой.

205. Кладбище.

205.1. Кладбище – это зона, в которую переносятся уничтоженные карты. У каждого игрока своя зона кладбища. Карты переносятся на кладбище своего владельца поверх уже находящихся там карт. Карта может попасть на кладбище из колоды или раздачи (такие игровые действия не являются уничтожением карты).

205.1.1. Если карты на кладбищах имеют какие-либо маркеры или особенности, которые могут быть использованы, пока эти карты находятся на кладбище, то игроки могут располагать карты на кладбищах более удобным образом (чтобы иметь возможность видеть все эти маркеры или особенности), но так, чтобы чётко прослеживалась последовательность лежащих на этих кладбищах карт.

205.1.2. Если две или более карт попадают на кладбище одновременно, то владелец этих карт сам решает, в каком порядке они помещаются на кладбище.

205.2. На кладбище карта лежит лицевой стороной вверх. Игрок в любой момент может посмотреть карты на кладбище (своём или противника).

205.3. Менять порядок расположения карт на кладбище нельзя.

205.4. Если на кладбище должна попасть какая-либо карта, то она всегда попадает на кладбище игрока – владельца этой карты. При этом она теряет все фишки, маркеры и приобретённые особенности, кроме инкарнации и фишек инкарнации.

206. Типы карт.

206.1. Карты в зависимости от наличия или отсутствия тех или иных базовых свойств (стоимость, элитность, начальное количество жизней, запас движения, простой удар) подразделяются на Существа, Артефакты, Местности и Экипировки. Существа в свою очередь подразделяются на летающих существ (далее – летающие), самостоятельных существ и симбиотов. Самостоятельные существа и симбиоты составляют группу нелетающих существ.

206.2. Существа обладают всеми базовыми свойствами – стоимость, элитность, начальное количество жизней, запас движения (либо "полёт", либо "симбиот") и простой удар.

206.3. Артефакты обладают следующими базовыми свойствами: стоимость, элитность, начальное количество жизней.

206.4. Местности и экипировки обладают следующими базовыми свойствами: стоимость, элитность.

206.5. Карты, имеющие в поле базовых свойств информацию о стоимости (♦ или ♦), могут быть взяты в отряд. Если стоимость карты невозможно определить или вычислить, то взять её в отряд нельзя.

206.6. Карты, имеющие в поле базовых свойств информацию о количестве жизней (♥), могут получать раны и дополнительные жизни.

206.7. Карты, имеющие в поле базовых свойств информацию о запасе движения (♁), могут двигаться (или использовать особенность, заменяющую движение) по полю боя.

206.8.Карты, имеющие в поле базовых свойств информацию о простом ударе (☹), могут **объявлять** простой удар, отражать простой удар, выступать защитником от простого удара.

207.Нелетающие существа.

207.1.Нелетающее существо располагается на поле боя (занимают одну клетку зоны поля боя).

207.2.Нелетающее существо может перемещаться только по клеткам поля боя.

208.Летающие существа.

208.1.У летающего существа вместо символа запаса движения (☹) ставится символ полёта (☼). До вскрытия летающего существа это существо помещается на отдельную клетку поля боя. После вскрытия летающее существо сразу помещается во вспомогательную зону (это игродействие не использует стек). Инкарнация, возрождение и вызов летающего существа осуществляются во вспомогательную зону.

208.2.Летающее существо не является стоящим рядом ни с картами на поле боя, ни с картами во вспомогательной зоне.

208.3.Летающее существо не перемещается и не может быть перемещено.

208.4.Летающее существо может объявлять простой, особый или магический удар, дальнюю атаку, заклинание или воздействие как по картам на поле боя, так и по другим картам во вспомогательной зоне.

208.5.В подфазу Набора на летающих существ можно потратить не более 15 кристаллов.

208.6.Карты, расположенные на поле боя, **если не сказано иного**, не могут **объявлять** простой, магический или особый удар по летающему существу. Однако в конце игры, когда у противника из существ остаются только летающие существа, то нелетающие существа игрока получают возможность **объявлять простой удар по летающим существам** противника. Для объявления каждого такого удара существо должно "закрыться на удар по летающему существу". В свой следующий ход существо, "закрывшееся на удар по летающему существу", может один раз объявить простой удар по любому летающему существу противника.

208.7.Если летающее существо теряет полёт, то игрок, контролирующий это летающее существо, выбирает, какую свободную клетку займёт это существо на поле боя. Если свободных клеток нет, летающее существо не может потерять полёт.

209.Симбиоты, паразиты.

209.1.У симбиотов вместо символа запаса движения (☹) ставится символ (на некоторых старых картах можно встретить обозначение "☹-х"), а в самом текстовом поле карты указывается особенность "Симбиот" или "Паразит", которая означает, что карта помещается либо на существо в своём отряде (особенность "Симбиот"), либо на карту в отряде противника (особенность "Паразит").

209.2.До вскрытия симбиота этот симбиот помещается на отдельную клетку поля боя. В подфазу Вскрытия симбиот помещается на одну клетку с существом, которое становится "хозяином симбиота" (для симбиотов, имеющих особенность "Симбиот", хозяином может быть существо из своего отряда; для симбиотов, имеющих особенность "Паразит", хозяином может быть существо противника из первого ряда половины поля боя противника).

209.3.Если в результате использования какой-либо особенности симбиот помещён на другую карту, не являющуюся его хозяином, то эта карта становится хозяином этого симбиота, а предыдущий хозяин перестаёт быть его хозяином. Если хозяин симбиота перестаёт быть существом - его симбиот уничтожается.

209.4.Нельзя помещать симбиота на летающее существо. Если существо покидает поле боя (например, погибает, становится летающим и т.п.), его симбиот погибает.

209.5.Небестелесного симбиота нельзя поместить на бестелесное существо. Если существо стало бестелесным, его небестелесный симбиот погибает.

209.6.На существо можно поместить только одного симбиота. На симбиота нельзя помещать другого симбиота. Если существо стало симбиотом, его симбиот погибает.

209.7.Симбиот, который после окончания подфазы Вскрытия не имеет хозяина, – погибает.

209.8.Если в тексте карты указано, что вызываемый (возрождаемый или инкарнирующий) симбиот помещается на какую-либо карту, то эта карта становится хозяином этого симбиота. Если в тексте карты этого не указано, то вызванный (возрождённый или инкарнировавший) симбиот погибает.

209.9.Симбиот считается картой, занимающей ту же самую клетку, что и хозяин этого симбиота. Симбиот и его хозяин считаются стоящими рядом картами. Хозяин может **объявлять атаку по симбиоту, симбиот может объявлять атаку на хозяину** по общим правилам.

209.10.Нельзя объявить движение симбиота.

209.11.Симбиот не может перемещаться отдельно от хозяина. Если перемещается хозяин, то его симбиот перемещается одновременно с ним на ту же самую клетку. Все особенности, запрещающие симбиоту перемещаться на какую-либо клетку, влияют и на хозяина этого симбиота.

210.Артефакты.

210.1.Артефакты располагаются на поле боя (занимают одну клетку поля боя).

210.2.Артефакты не могут двигаться, **объявлять простой удар**, отражать простой удар, выступать защитником от простого удара.

210.3.Простой удар по артефакту рассчитывается как по закрытой карте.

211.Местности.

211.1.После набора местности в отряд она помещается на отдельную клетку поля боя. После своего вскрытия местность помещается во вспомогательную зону (это игродействие не использует стек).

211.2.Местность не может быть целью атаки и не может получать раны. В местность нельзя перенаправить атаку.

211.3.Под контролем каждого игрока может находиться не более одной местности. Игрок не может взять в отряд местность, если в его отряде уже есть местность.

211.4.Если какая-либо особенность позволяет взять в отряд вторую местность, то игрок может контролировать две местности до тех пор, пока одна из этих местностей не покинет игровую зону.

212. Экипировки.

- 212.1. До вскрытия экипировки эта экипировка помещается на отдельную клетку поля боя. В подфазу Вскрытия экипировка помещается на одну клетку с существом в своём отряде, которое становится "хозяином экипировки" (существо "носит экипировку"). Если в результате использования какой-либо особенности экипировка помещена на другую карту, не являющуюся её хозяином, то эта карта становится хозяином этой экипировки, а предыдущий хозяин перестаёт быть её хозяином.
- 212.2. Экипировку нельзя помещать на существ без класса. Если хозяин теряет класс или получает другой класс - его экипировка не уничтожается и может использоваться как обычно. Если хозяин экипировки перестаёт быть небестелесным существом - его экипировка уничтожается.
- 212.3. Нельзя помещать экипировку на летающее существо, симбиота или бестелесное существо. Если существо покидает поле боя, становится летающим, бестелесным или симбиотом - его экипировка уничтожается.
- 212.4. На существо можно поместить только одну экипировку каждого класса, но можно поместить несколько экипировок, каждая из которых имеет разный класс ("существо может "носить экипировки разных классов").
- 212.5. Экипировка, которая после окончания подфазы Вскрытия не имеет хозяина (ни одно существо "не носит эту экипировку"), — погибает.
- 212.6. Если в тексте карты указано, что вызываемая (возрождаемая) экипировка помещается на какую-либо карту, то эта карта становится хозяином этой экипировки. Если в тексте карты этого не указано, то вызванная (возрождённая) экипировка погибает.
- 212.7. Экипировка считается картой, занимающей ту же самую клетку, что и хозяин этой экипировки. Экипировка и её хозяин считаются стоящими рядом картами.
- 212.8. Экипировка не может перемещаться отдельно от хозяина. Если перемещается хозяин, то его экипировка перемещается одновременно с ним на ту же самую клетку. Все особенности, запрещающие экипировке перемещаться на какую-либо клетку, влияют и на хозяина этой экипировки.
- 212.9. Экипировка не может быть целью атаки и не может получать раны. В экипировку нельзя перенаправить атаку.

Часть 3. Приоритет и Пас. Медленные и Быстрые игродействия. Стек.

301. Игродействие.

- 301.1. Игродействие – это единица игрового процесса, включающая в себя объявление, выполнение и оплату какой-либо игровой заявки, сделанной игроком. Формально, игрок также делает все заявки, обусловленные правилами игры (см. Эффекты правил игры, [п.503](#)), хотя необязательно объявлять их вслух. Объявление и выполнение эффекта правил игры также является игродействием.
- 301.2. Все игродействия делятся:
- ♦ на медленные и быстрые;
 - ♦ на использующие стек и не использующие стек.

302. Стек.

- 302.1. Стек состоит из последовательности объявленных игродействий.
- 302.2. Игродействие, использующее стек, после объявления, перед тем, как оно будет рассчитано, выполнено и оплачено, сначала заносится в стек.
- 302.3. Игродействия, использующие стек, это:
- ♦ действие карты;
 - ♦ срабатывающая или играемая особенность карты;
 - ♦ перемещение карты;
 - ♦ бросок кубика.
- 302.4. Игродействие, не использующее стек, после объявления без передачи приоритета сразу выполняется (такие игродействия никогда не требуют расчёта и оплаты).
- 302.5. Игродействия, не использующие стек, это:
- ♦ эффекты правил игры;
 - ♦ смена картой типа "симбиот" на тип "самостоятельное существо" при гибели хозяина (в том случае, если это предусмотрено текстом карты);
 - ♦ переход от одной фазы или подфазы хода к следующей фазе или подфазе хода.
- 302.6. Общая схема использования игродействия, использующего стек:
- ♦ объявление игродействия (игродействие заносится в стек);
 - ♦ выполнение игродействия (игродействие выходит из стека); причём, если игродействие накладывает эффект, имеющий численную величину, то дополнительно производится расчёт игродействия (бросок кубика и наложение модификаторов на численную величину эффекта);
 - ♦ оплата игродействия (не использует стек).
- 302.7. Верхним в стеке считается то игродействие, которое помещено в стек последним. В каждый игровой момент только одно игродействие может быть верхним в стеке.
- 302.8. Стек считается пустым, если в нём нет ни одного игродействия.

303. Приоритет.

- 303.1. Приоритет – это возможность игрока объявлять и выполнять игродействия. В каждый игровой момент этой возможностью может владеть только один игрок. При переходе к каждой новой фазе (подфазе или шагу) боя приоритет получает Активный игрок.
- 303.2. Пас – это передача приоритета противнику без объявления какого-либо игродействия. Пас не является игродействием.
- 303.3. При объявлении игродействий, использующих стек, приоритет остаётся у игрока, объявившего это игродействие, после чего он имеет право объявить другое игродействие или спасовать.

303.4.Объявленное игродействие выполняется, если игродействие лежит верхним в стеке и оба игрока последовательно пасуют. Выполненное игродействие наносит эффект, удаляясь из стека, после чего Активный Игрок вновь получает приоритет. При этом игроки имеют право объявлять новые быстрые игродействия. Следующее игродействие, которое окажется верхним в стеке, после обоюдного паса выполняется. Так происходит до тех пор, пока все игродействия в стеке не будут выполнены и удалены из стека.

303.5.Если игродействие не использует стек, то приоритет противнику не передаётся, и игродействие немедленно выполняется.

303.6.Если в какой-то момент игры должны быть рассмотрены какие-либо эффекты, обусловленные правилами игры (см. Эффекты правил игры, [п.503](#)), то игрок, который должен получить приоритет, вместо этого применяет все эффекты правил игры, а затем получает приоритет.

304.Медленные и быстрые игродействия.

304.1.Игродействия, использующие стек, подразделяются на медленные игродействия и быстрые игродействия. Медленное игродействие можно объявлять только когда в стеке нет ни одного игродействия (стек пуст). Быстрое игродействие игрок может объявлять в любой момент игры, если имеет приоритет.

304.2.Медленные игродействия - это:

- ♦ движение существа по полю боя (а также использование особенностей, заменяющих движение);
- ♦ действие карты (кроме внезапного);
- ♦ использование особенностей "до набора отряда", "после расстановки карт", "в начале боя", "авангард".

304.3.Быстрые игродействия - это все другие использующие стек игродействия, кроме медленных:

- ♦ внезапное действие (в том числе внезапная атака);
- ♦ использование срабатывающей особенности;
- ♦ бросок кубика.

305.Одновременное срабатывание особенностей.

305.1.Если в течение игры одновременно возникает несколько срабатывающих особенностей, они также заносятся в стек. Причём сначала в стек заносятся особенности от карт Активного Игрока в выбранном этим игроком порядке, затем особенности от карт Неактивного Игрока в выбранном этим игроком порядке.

Обратите внимание! В игре одновременно могут возникнуть особенности, имеющие разное условие срабатывания (например, "в начале хода" и "когда открывается", "при ударе" и "когда получает X ран"); в этом случае Активный игрок заносит в стек все эти особенности, и только после этого Неактивный игрок заносит в стек особенности своих карт.

305.2.Иногда в игре встречается ситуация, когда при наступлении какого-либо условия игроки могут объявить несколько срабатывающих игровых (комбинированных) особенностей. В этом случае игроки получают возможность объявить каждую из этих особенностей (сначала Активный Игрок объявляет все срабатывающие игровые особенности, затем - Неактивный), однако если игрок пасует или объявляет особенность, которая имеет другое условие срабатывания, то этот игрок не может вернуться к объявлению оставшихся особенностей.

ПРИМЕР. Существо переместилось, после этого три Разведчика Эльфов Активного игрока хотят объявить свои особенности. Они должны сделать это сразу, без передачи приоритета противнику. Если один из Разведчиков Эльфов не хочет объявить свою особенность, то он теряет право использовать её до наступления следующего условия срабатывания.

306.Бросок кубика.

306.1.Бросок кубика - это игродействие, которое сопутствует атаке, некоторым действиям или применению свойств или особенностей некоторых карт (предназначается для их расчёта). Бросок кубика всегда заносится в стек как результат выпавшего значения от 1 до 6 без учёта модификаторов. Когда бросок кубика становится верхним в стеке и оба игрока последовательно пасуют, к нему применяются все модификаторы в соответствии с правилом наложения модификаторов броска ([п.518](#)), затем значение броска удаляется из стека. Значение броска кубика после применения к нему всех модификаторов называется в текстах карт "броском кубика (с учётом модификаторов)" или просто "броском кубика".

306.2.Если в тексте карты указан бросок кубика, то по умолчанию этот бросок осуществляет контролирующий карту игрок.

Часть 4. Фазы боя.

Игра начинается с Предварительной фазы боя, а после её окончания переходит в Основную фазу боя.

401.Предварительная фаза.

401.1.Предварительная Фаза выполняется один раз за игру (никакие особенности карт, работающие в Предварительной Фазе, не могут быть выполнены, если карта взята в отряд в Основной Фазе). В этой фазе (в отличие от Основной Фазы) игроки не могут объявлять никаких действий.

401.2.Игровые фазы и шаги проходят в указанном ниже порядке.

401.3.Если говорится, что "игроки чередуют использование особенностей", это означает, что вначале Первый Игрок при пустом стеке использует (объявляет и выполняет) свою особенность, а затем Второй Игрок при пустом стеке использует (объявляет и выполняет) свою особенность. Если один из игроков отказывается от использования особенности (пасует), то использовать особенности продолжает другой игрок; когда и он также отказывается от использования особенности, игра переходит к следующему Шагу.

401.4.Особенности, содержащие текст "один (X) раз за ход" не могут быть использованы в Предварительной фазе боя.

402.Подфаза Раздачи.

402.1.Шаг определения очередности хода. Игроки бросают кубик. Игрок, который выбросил большее число, выбирает, каким он будет ходить – первым (далее – Первый игрок) или вторым (далее – Второй игрок). Если броски кубика равны – игроки перебрасывают кубик. Для набора своих отрядов игроки получают по 24 золотых и 22 серебряных кристалла. Второй игрок дополнительно получает 1 золотой и 1 серебряный кристалл.

402.2.Шаг перемешивания колод. Игроки перемешивают свои колоды любым способом, но так, чтобы расположение карт в колоде было случайным и неизвестным. Перемешав собственную колоду, каждый игрок может перемешать колоду противника и/или поднять его колоду.

- 402.3. Шаг раздачи. Каждый игрок берёт 15 верхних карт своей колоды (на "драфте" – 12 карт), которые называются раздачей. Игрок может посмотреть карты своей раздачи.
- 402.4. Шаг пересдачи. Если игрок не желает составлять отряд из пришедших карт раздачи, он может заплатить 1 золотой кристалл, замешать эти карты обратно в колоду, перемешать колоду так, чтобы расположение карт в колоде было случайным и неизвестным (противник также имеет право её поднять или перемешать), и пересдать себе другую раздачу. Количество пересдач ограничено только наличием золотых кристаллов у игрока.
- 402.4.1. Первым о желании взять пересдачу объявляет Первый игрок. При этом Второй игрок также объявляет, будет ли он брать пересдачу. После этого оба игрока берут пересдачу. Если игрок в свой черёд не хочет брать пересдачу, то он теряет право её брать в дальнейшем – с этого момента брать пересдачи может только его противник.

403. Подфаза Набора. Правила набора отряда.

- 403.1. Шаг использования особенностей "до набора отряда". Игроки, начиная с Первого игрока, чередуют использование особенностей вида "до набора отряда - [текст]". Если игрок в свой черёд отказался от использования этой особенности, то сыграть её позже он не сможет. Каждая карта использует особенность "до набора отряда" один раз за бой.
- 403.2. Шаг набора отрядов. Набор отряда осуществляется согласно правилам, перечисленным в п.п. [403.2.1](#) - [403.2.2](#).
- 403.2.1. Чтобы карта из раздачи попала в отряд, игроку необходимо оплатить её стоимость имеющимися у него кристаллами. Элитные карты набираются за золотые кристаллы, а рядовые – за золотые и/или серебряные кристаллы. За каждую стихию в своём отряде, кроме первой, игрок теряет 1 золотой кристалл (этот кристалл теряется до набора карты в отряд). Оставшиеся после набора отряда кристаллы остаются у игрока (не пропадают).
- 403.2.2. Карты в отряд набираются по одной. После того, как карта взята в отряд, считается, что она находится в игровой зоне и может влиять на дальнейший набор отряда. Карты, оставшиеся в раздаче после набора отряда, возвращаются обратно в колоду.
- ПРИМЕР: Соултрад – как только он взят в отряд, игрок получает возможность тратить на набор членов Ковена на 1 кристалл меньше.

404. Подфаза Расстановки. Правила расстановки.

- 404.1. Шаг расстановки. Расстановка осуществляется согласно правилам, перечисленным в п.п. [404.1.1](#) – [404.1.3](#).
- 404.1.1. Все карты, взятые в отряд, помещаются на поле боя рубашкой вверх. Одна карта занимает одну клетку. Сначала Первый игрок помещает карты своего отряда на своей половине поля боя, затем то же самое делает Второй игрок.
- 404.1.2. Первый игрок может помещать карты на клетки центральной части своей половины поля боя размером 3x3 клетки. Лишь после того, как все эти клетки окажутся занятыми, Первый игрок получает право помещать карты на оставшиеся клетки 2-го и 3-го ряда. В последнюю очередь помещаются карты на пустых клетках 1-го ряда.
- 404.1.3. Второй игрок может помещать карты на клетки центральной части своей половины поля боя размером 3x3 клетки и на крайние клетки 1-го ряда. Крайние клетки своего 2-го и 3-го ряда Второй игрок заполняет в последнюю очередь.
- 404.1.4. Карты, которые в силу каких-то причин не удалось поместить на поле боя, возвращаются в колоды своих владельцев. Считается, что эти карты не были взяты в отряд и никакие их особенности не оказывали влияние на игру.
- 404.1.5. Если какой-либо эффект запрещает игроку использовать для расстановки какие-то клетки поля боя, во время расстановки эти клетки считаются занятыми.
- ПРИМЕР. Пират-картограф запретил противнику, ходящему вторым, использовать для расстановки две крайние клетки его 1-го ряда. Противник может расставлять карты, считая эти клетки занятыми.

- 404.2. Шаг использования особенностей "после расстановки карт". После того, как все карты расставлены, игроки, начиная с Первого игрока, чередуют использование особенностей вида "после расстановки карт – [текст]". Если игрок в свой черёд отказался от использования этой особенности, то сыграть её позже он не сможет. Каждая карта использует особенность "после расстановки" один раз за бой.
- 404.2.1. Если стоимость карты содержит величину X, то эта карта автоматически имеет особенность "После расстановки карт – вскрыться". При вскрытии игрок обязан сообщить противнику, какое значение величины X он использовал при наборе этой карты в отряд.
- 404.2.2. Если карта содержит особенность, позволяющая заменить её стоимость при наборе в отряд, то эта карта автоматически имеет особенность "После расстановки карт – вскрыться". При вскрытии игрок обязан сообщить противнику, какое значение величины X он использовал при наборе этой карты в отряд.

405. Подфаза Вскрытия.

- 405.1. Шаг вскрытия. Первый игрок вскрывает все свои карты и переносит летающие существа и местности во вспомогательную зону. После этого Второй игрок вскрывает все свои карты и переносит летающие существа и местности во вспомогательную зону. Второй игрок может оставить любые карты своего 3-го ряда скрытыми (перевернутыми рубашкой вверх) вплоть до конца первого хода Первого игрока.
- 405.2. Шаг рассадки. Первый игрок назначает всех своих симбиотов (кроме карт с особенностью "Паразит") и экипировки существам в своём отряде. После этого второй игрок назначает всех своих симбиотов (кроме карт с особенностью "Паразит") и экипировки существам в своём отряде. Затем Первый игрок назначает паразитов существам в первом ряду Второго игрока, а Второй игрок назначает паразитов существам в первом ряду Первого игрока. После этого оставшиеся без хозяев симбиоты (паразиты) и экипировки погибают.

406. Подфаза Начала боя.

- 406.1. После того, как все карты заняли соответствующее положение на поле боя и во вспомогательной зоне, игроки, начиная с Первого игрока, чередуют использование особенностей вида "в начале боя – [текст]". Если игрок в свой черёд отказался от использования этой особенности, то сыграть её позже он не сможет. Каждая карта использует особенность "в начале боя" один раз за бой.

407. Подфаза Авангарда.

- 407.1. Игроки, начиная с Первого игрока, чередуют использование особенностей "авангард" своих карт. Если игрок в свой черёд отказался от использования этой особенности, то сыграть её позже он не сможет. Каждая карта использует особенность "авангард" один раз за бой.

408. Основная фаза боя.

408.1. Когда завершается Предварительная Фаза боя, игра автоматически переходит в Основную Фазу, при этом Активным становится Первый игрок.

408.2. Каждый раз ход игрока начинается с Начальной Фазы. Начальная Фаза, Фаза Открытия, Главная Фаза и Заключительная Фаза обязательно осуществляются в каждый ход, 1 раз за ход и именно в таком порядке. Поскольку Активный игрок может не объявлять "медленных" игроводействий, подфаза Движения и/или подфаза Действия могут отсутствовать. При переходе к новой фазе (подфазе, шагу) приоритет получает Активный игрок.

408.3. Фаза (подфаза, шаг) завершается, когда в стеке нет игроводействий, которые должны быть рассмотрены в эту фазу (подфазу, шаг), и оба игрока последовательно пасуют. Затем игра переходит к следующей фазе (подфазе, шагу). Никакое событие не может произойти в игре между ходами, фазами, подфазами или шагами.

409. Начальная фаза.

409.1. В этой фазе игроки не могут использовать игровые особенности своих карт (но могут использовать срабатывающие особенности). Игроки по очереди, начиная с Активного Игрока, чередуют использование особенностей карт "до начала хода". Если игрок в свой черёд отказался от использования этой особенности, то сыграть её позже он не сможет. Каждая карта использует особенность "до начала хода" один раз за ход.

409.2. Если стек пуст и оба игрока пасовали, то Начальная Фаза хода заканчивается, и игра автоматически переходит в Фазу Открытия.

410. Фаза Открытия.

410.1. Шаг подготовки. Активный игрок принимает решения, будут ли открываться его карты, которые имеют особенности "Может не открываться в начале хода".

410.2. Шаг открытия. Активный игрок одновременно открывает все свои закрытые карты (это игроводействие не использует стек), кроме карт, выбранных в Шаге подготовки. При этом заносятся в стек особенности карт "в начале хода" и "при открытии" (а также отложенные эффекты, которые должны сработать "в начале хода"), в том числе отравление, регенерация, угасание. Затем игроки могут использовать другие срабатывающие и внезапные игровые особенности своих карт.

410.3. Если во время этой фазы карта получает приобретённую особенность, которая имеет условие срабатывание "в начале хода [игрока]", то она может использовать такую особенность только в начале следующего хода [игрока] (если позволяет текст этой особенности).

410.4. Если стек пуст и оба игрока последовательно пасуют, то Фаза Открытия заканчивается, и игра автоматически переходит в Главную Фазу.

411. Главная фаза.

411.1. Главная Фаза содержит подфазу Выбора (обязательно), подфазу Движения (не обязательно) и подфазу Действия (не обязательно).

411.2. Когда наступает Главная Фаза, игра автоматически переходит в подфазу Выбора.

412. Подфаза Выбора.

К подфазе Выбора Активный игрок может переходить любое число раз за ход.

412.1. Только Активный игрок имеет приоритет в этой подфазе.

412.2. Активный игрок должен выбрать одно из следующих игроводействий:

- ♦ объявить движение своей карты (указав источник, цель и способ движения), после чего игра автоматически переходит в Подфазу Движения, а приоритет остаётся у Активного игрока.
- ♦ объявить действие своей карты (указав источник, цель и используемую особенность), после чего игра автоматически переходит в Подфазу Действия, а приоритет остаётся у Активного игрока.
- ♦ передать ход противнику, после чего игра автоматически переходит в Заключительную Фазу, а приоритет остаётся у Активного игрока.

413. Подфаза Движения.

413.1. В эту подфазу игроки могут использовать срабатывающие и внезапные игровые особенности своих карт. После того, как движение выполнилось, карта оплачивает движение тратой единиц движения.

413.2. Если стек пуст и оба игрока последовательно пасуют, то подфаза Движения заканчивается, и игра автоматически переходит в подфазу Выбора.

414. Подфаза Действия.

414.1. В эту подфазу игроки могут использовать срабатывающие и внезапные игровые особенности своих карт. После того, как действие выполнилось, карта оплачивает его закрытием.

414.2. Если стек пуст и оба игрока последовательно пасуют, то подфаза Действия заканчивается, и игра автоматически переходит в подфазу Выбора.

415. Заключительная Фаза.

415.1. Если Активный игрок передаёт ход противнику, то игра автоматически переходит в Заключительную Фазу хода. При этом заносятся в стек особенности карт "в конце хода" (а также отложенные эффекты, которые должны сработать "в конце хода"). Затем игроки получают право использовать другие срабатывающие и внезапные игровые особенности своих карт.

415.2. Если во время этой фазы карта получает приобретённую особенность, которая имеет условие срабатывание «в конце хода [игрока]», то она может использовать такую особенность только в конце следующего хода [игрока] (если позволяет текст этой особенности).

Например, Рафаэль в Заключительную фазу использует особенность: : Ранишь ваше существо на 2, в конце хода - излечить его на 5". Рафаэль создаёт эффект, который должен излечить карту в конце хода. Согласно правилам, такой эффект может сработать только при наступлении Заключительной Фазы (а в данном случае он не успевают это сделать, т.к. начало этой Фазы уже прошло). В этом случае эффект не пропадает и будет использован при наступлении следующей Заключительной Фазы.

415.3. Если стек пуст и оба игрока последовательно пасуют, все эффекты, наложенные "до конца [этого] хода" одновременно перестают действовать, после чего Активный игрок становится Неактивным игроком, а Неактивный игрок получает ход и становится Активным игроком.

Часть 5. Игровой процесс.

501. Заявка. Оплата.

501.1. Заявка – это объявление игродействия с указанием источника, цели и самого игродействия. В некоторых случаях нельзя указать цель в явном виде; в этом случае указывается только источник и игродействие.

501.2. После выполнения игродействия карта оплачивает это игродействие теми ресурсами, которые требуются для оплаты данного игродействия. Такими ресурсами могут быть: закрытие карты, трата единиц движения, снятие с карты фишек, нанесение указанного числа ран и т.д. В тексте особенности оплата указывается до двоеточия. Карта не может объявлять игродействие, если на момент объявления игродействия она не имеет достаточного количества ресурсов для оплаты. Количество используемых картой ресурсов необходимо указывать в момент объявления игродействия. В качестве оплаты нельзя:

- ♦ тратить ресурсы, которые уже используются для оплаты другого игродействия;
- ♦ накладывать на карту ран больше, чем число оставшихся у неё жизней;
- ♦ уничтожать карту, если в качестве ресурса используется её уничтожение.

501.3. Оплата не является способностью карты (это просто ресурс, который должна заплатить карта), поэтому оплата не имеет ни источника, ни цели.

501.4. Если атака (заклинание, воздействие) карты имеет ограничение на радиус или способ её использования, то такое ограничение является ограничением выбора цели и не влияет на способность, если она уже в стеке.

ПРИМЕР 1: "При промахе в свой ход - метание "ножа" на 2, дальность 2" (Рубака). Карта может объявить эту особенность только в радиусе 2-х клеток от себя (или по летающему), однако противник **может** перенаправить атаку в карту, стоящую в радиусе 3-х клеток от источника.

ПРИМЕР 2:  3 или менее разряда на 1 по разным существам противника" (Аколит Дзара). Допустим, карта объявляет разряд по Оруженосцу и ещё двум картам рядом с ним. Оруженосец **может** перенаправить в себя ещё один разряд.

ПРИМЕР 3: Существо объявляет простой удар по стоящей рядом карте, однако после бросков кубика эта карта внезапно перемещается в другой конец поля боя. Существо всё равно нанесёт удар по ней.

502. Источники и цели.

502.1. Выбрать источник (цель) способности – это указать источник (цель) способности в заявке. Карта становится целью способности (атаки, заклинания или воздействия) в тот момент, когда эта цель окончательно определена (такой картой может стать защитник, либо карта, в которую перенаправлена способность, либо первоначальная цель).

502.2. Карта, объявившая игродействие, является источником этого игродействия. У каждого игродействия может быть только один источник.

502.3. Проверка легальности источника игродействия производится в момент занесения игродействия в стек и в момент выхода этого игродействия из стека. Игодействие не может быть выполнено и оплачено, если источник игродействия покинул игровую зону.

502.3.1. Если особенность объявлена, то наличие этой особенности у источника больше не проверяется. В этом случае особенность выполняется и оплачивается, как будто карта имеет эту особенность.

ПРИМЕР: Карта объявила особенность  Два выстрела на 2, только по разным целям". Внезапно эту карту лишили особенностей. Оба выстрела всё равно выполнятся, но если источник имеет дополнительные особенности, срабатывающие на этот выстрелы или накладываются модификаторы на выстрелы, то они уже не сработают, поскольку карта их не имеет.

502.4. Целью способности всегда являются карты, которые игрок фактически указывает в своей заявке в качестве карт, на которые будет направлено использование этой способности.

502.5. По умолчанию любая атака имеет одну и только одну цель.

502.6. Заклинание и воздействие может иметь любое число целей, в том числе 0 целей. Эффект от заклинания и воздействия наносится всем целям одновременно (каждая из целей получает этот эффект).

502.7. Целью перемещения является клетка поля боя.

502.8. Некоторые заклинания и воздействия в заявке указывают карты, обладающие каким-либо определённым свойством, особенностью или способностью. В этом случае целью становятся те и только те карты, которые обладают данным свойством, особенностью или способностью. Если сразу определить цель такого заклинания или воздействия нельзя, то цель определяется в тот момент, когда это становится возможным (причём, если легальных целей не оказалось, заклинание или воздействие оплачивается, но не наносит эффектов).

502.9. Возвратный суффикс указывает на то, что источник и цель – одна и та же карта, за исключением постоянных особенностей вида "Не может [текст]", в которых возвратный суффикс означает, что ни одна из карт не может использовать [текст] против карты с этой особенностью.

ПРИМЕР 1: "При ударе – излечиться на 2". Источник и цель излечения – сама карта, обладающая такой особенностью.

ПРИМЕР 2: "Не может излечиваться и получать дополнительные жизни до конца хода". Ни одна карта не может излечивать карту с такой особенностью.

503. Эффекты правил игры.

503.1. Эффекты правил игры – это эффекты, производимые в соответствии с правилами игры (не за счёт отдельных особенностей или свойств карты). Эти эффекты не имеют ни источника, ни цели, но применяются к конкретным картам в определённые игровые моменты. К эффектам правил игры относят:

- ♦ вскрытие карты;
- ♦ открытие карты в начале хода;
- ♦ оплата особенности после того, как она выполнена;
- ♦ наложение эффекта от постоянной особенности;

- ♦ уничтожение карты при получении ею смертельного числа ран;
- ♦ уничтожение симбиотов (паразитов) и экипировок, если у них нет хозяина;
- ♦ уничтожение симбиотов (паразитов) и экипировок, если хозяин покидает поле боя;
- ♦ перемещение симбиота (паразита) и экипировки одновременно с их хозяином;
- ♦ перенос карт с поля боя во вспомогательную зону и обратно;
- ♦ возвращение карт в колоду владельца вследствие нарушения правила уникальности;
- ♦ ослабление удара по Таблице Ударов;
- ♦ восстановление запаса движения в начале хода Активного игрока;
- ♦ сведение броска кубика к 1 (если он меньше 1) и к 6 (если он больше 6), кроме случаев расчёта простого удара по Таблице ударов;
- ♦ наложение эффекта от особенностей вида "начинает бой с [текст]" при вскрытии карты;
- ♦ снятие с карты постоянных эффектов, как только заканчивается срок их применения;
- ♦ снятие с карты лишних дополнительных жизней (фишек), как только количество жизней (фишек) карты превышает её максимум жизней (фишек);
- ♦ перемешивание колоды после извлечения из неё карты, после возвращения карты в колоду или после просмотра колоды;
- ♦ проигрыш игрока, если в его отряде нет существ.

503.2.Эффекты правил игры выполняются вне стека. Эти эффекты выполняются сразу, как только становятся актуальными. Ни один из игроков не имеет приоритета, пока выполняются эффекты правил игры.

503.3.Если применение нескольких эффектов правил игры вызывает бесконечную циклическую последовательность, то эта последовательность прерывается перед первым повторением эффекта.

ПРИМЕР: Грибынычи двух игроков стоят рядом друг с другом. Накладываются эффекты от постоянных особенностей, в результате оба Грибыныча и карты, стоящие рядом с ними, теряют особенности. Поскольку Грибынычи потеряли особенности, эффекты, наложенные ими, снимаются. Теперь Грибынычи снова имеют особенности, однако эффекты вновь не накладываются. В итоге – никто не будет лишён особенностей, когда приоритет перейдёт к одному из игроков.

504.Атаки, заклинания, воздействия.

504.1.Карта, расположенная на поле боя, может объявлять ближний удар по любому стоящему рядом существу или артефакту, а дальнюю атаку (кроме удара через ряд) – по любому существу или артефакту, кроме стоящих рядом.

504.1.1.Карта, расположенная на поле боя, может объявлять удар через ряд только через свою карту или пустую клетку по вертикали или горизонтали (но не по диагонали). Удар через ряд не является ударом с дальностью, но является дальней атакой.

504.2.Карта, расположенная во вспомогательной зоне, может объявлять атаку (кроме удара через ряд) по любой карте в игровой зоне.

504.3.Все карты могут использовать заклинания и воздействия как по картам, расположенным на поле боя, так и по картам, расположенным во вспомогательной зоне.

504.4.Карта не может объявлять атаку по себе, по клетке поля боя или по вспомогательной зоне.

505.Простые и составные особенности.

505.1.Особенность называется простой, если она содержит в тексте одну способность (даже если эта способность наносит эффект нескольким картам сразу).

ПРИМЕР. : Заклинание "магический кулак" - все карты противника выбранной стоимости и элитности ранятся на 2".

Это простая особенность. Она содержит одну способность (заклинание). Когда карта её использует, эффект накладывается одновременно на все указанные цели.

505.2.Особенность называется составной, если она содержит в тексте несколько способностей. Признаком составной особенности является перечисление разных эффектов.

ПРИМЕР: "В начале хода противника может открыться и переместиться на соседнюю клетку". Это составная особенность. Она содержит две способности, каждая из которых – воздействие. Каждое воздействие наносит разный эффект; первое воздействие – открыться, второе – переместиться на соседнюю клетку. Когда карта их использует, вначале наносится один эффект, затем второй.

505.3.Если составная особенность содержит запись "[способность 1], [способность 2]" или "[способность 1] и [способность 2]" (то есть представляет собой обычное перечисление независимых игровых действий, разделённых союзом "и" или запятой), то игрок, контролирующий карту на момент объявления особенности, использует эти способности по очереди (последовательно) – вначале объявляет и выполняет первую способность, затем объявляет и выполняет вторую и т.д. Для объявления следующей способности не обязательно, чтобы предыдущая способность была успешно выполнена (но обязательно, чтобы она удалась из стека). Если использовать одну из способностей нелегально, то игрок просто пропускает её и использует остальные. Если использование такой особенности требует оплаты, то оплата происходит после того, как игрок пройдёт все эти способности.

ПРИМЕР: "При простом ударе - магический удар на 2-2-3 и особый удар на 2". Игрок использует свои бонусные удары по очереди. Вначале объявляет и выполняет магический удар, а затем (даже если магический удар был заблокирован) – особый удар.

505.3.1.Запись вида "N [атак] на X-Y-Z" эквивалентна записи "[атака] на X-Y-Z, [атака] на X-Y-Z ... и [атака] на X-Y-Z". Порядок использования такой особенности полностью определяется [п.505.3](#).

ПРИМЕР: "Два выстрела на 2, только по разным целям". Вначале объявляется и выполняется первый выстрел, затем – второй (если цель второго выстрела указать невозможно, то второй выстрел не объявляется). Оплата происходит после второго выстрела (или после первого, если цель второго выстрела указать невозможно).

505.3.2. Запись вида "[атака] на X-Y-Z по [N целям]" эквивалентна записи "Выбрать N целей, [атака] на X-Y-Z по первой цели, [атака] на X-Y-Z по второй цели ... и [атака] на X-Y-Z по N-й цели". Порядок использования такой особенности полностью определяется [п.505.3](#).

ПРИМЕР. Черная вдова объявляет особый удар на 1 по каждому стоящему рядом существу. Сначала все стоящие рядом существа выбираются целью. Потом объявляется и выполняется особый удар по первой цели, затем – по второй, и т.д.. Оплата происходит после особого удара по последней цели.

505.4. Если составная особенность содержит запись "[способность 1], при этом [способность 2]", то игрок, контролирующий карту на момент объявления особенности, использует эти способности по очереди (последовательно) – вначале объявляет и выполняет первую способность, но вторую объявляет в том и только в том случае, если способность 1 была успешно выполнена (т.е. способность 2 срабатывает на выполнение способности 1).

ПРИМЕР. : Снять с вашего существа X дополнительных жизней, при этом излечить выбранное существо на X". Если по какой-то причине не удалось снять с существа X дополнительных жизней, то излечение на X не срабатывает.

505.4.1. Запись вида "[способность 1]; [способность 2]" (две способности, разделённые точкой с запятой) полностью эквивалентна записи "[способность 1], при этом [способность 2]".

505.4.2. Запись вида "[способность 1] – [способность 2]" (две способности, разделённые тире) полностью эквивалентна записи "[способность 1], при этом [способность 2]".

ПРИМЕР. : Уничтожить ваше существо - разряд на 4". Вначале нужно объявить уничтожение существа и только в том случае, если это уничтожение выполнено, используется разряд на 4. После разряда на 4 карта оплачивает действие.

505.5. Если составная особенность содержит запись "[способность 1] или [способность 2]" или "[способность 1], либо [способность 2]", то контролирующий игрок использует одну из этих способностей на свой выбор.

505.6. Если составная особенность содержит запись "[способность 1], в противном случае – [способность 2]", то игрок обязан объявить способность 1, но если сделать это нелегально, то он обязан объявить способность 2.

505.7. Если составная особенность содержит запись "[способность 1]; если противник не может или не хочет этого сделать – [способность 2]", то противник имеет право отказаться от получения эффекта, накладываемого способностью 1, и в этом случае объявляется способность 2 (также необходимо объявить способность 2, если объявить способность 1 нелегально).

505.8. Если несколько способностей перечисляется после слова "может", то контролирующий игрок имеет право не объявлять некоторые из них.

ПРИМЕР. "В начале хода противника может открыться и переместиться на соседнюю клетку". Игрок может объявить только одну способность (например, перемещение), а может объявить обе.

506. Движение.

506.1. Движение – это перемещение существа на соседнюю по вертикали или горизонтали незанятую клетку поля боя, при котором оно тратит одну единицу движения. Запас движения (количество единиц движения) указывается в поле базовых свойств над символом . Существо может двигаться, пока не потратит все свои единицы движения. Трата одной единицы движения является оплатой движения.

506.2. Движение может объявить только Активный игрок в подфазу Выбора.

506.3. Использовать движение может только открытое существо.

506.4. Запас движения карты восстанавливается в начале хода. Если карта открывается в течение хода, она восстанавливает свой запас движения, вновь может двигаться и использовать особенности "вместо движения".

506.5. Когда карта действует, она теряет весь свой запас движения.

506.6. Особенность, заменяющая движение (Прыжок, Телепортация и т.п.), также является движением. Только существа могут использовать особенности, заменяющие движение.

506.7. Любая особенность, которая используется "вместо движения", может быть объявлена в подфазу Выбора, если карта имеет неисраченный (полный) запас движения (даже если полный запас движения равен 0 или менее с учётом модификаторов или вовсе отсутствует).

507. Перемещение.

507.1. Карты могут изменять своё местоположение на поле боя не только за счет собственного запаса движения, но и с помощью отдельных особенностей карт (при этом запас движения не тратится). Игродействие, меняющее местоположение карты на поле боя, называется перемещением. Движение – частный случай перемещения.

507.2. Перемещение может быть объявлено и выполнено только на незанятую клетку.

507.3. Если сказано, что карта "помещается", "переносится" или "располагается", то это не является перемещением карты.

508. Жизни и раны.

508.1. Когда карта появляется в игровой зоне, её текущий максимум жизней равен (без учёта накладываемых на неё эффектов) начальному количеству жизней. В процессе игры карта может уменьшать или увеличивать свой текущий максимум жизней.

508.2. Дополнительные жизни – это эффект, наложенный на карту, который увеличивает количество текущих жизней карты.

508.3. Раны – это эффект, наложенный на карту, который уменьшает количество текущих жизней карты. Такой эффект возникает в результате использования против этой карты способностей [атака на X-Y-Z], [заклинание на X] и [воздействие на X].

508.4. Уменьшение жизней – это эффект, который не является ранами.

Например, Воин Вайлов: "При ударе – воздействие "увядание" – уменьшить максимум жизней атакованного на 1".

508.5. Дополнительные жизни отмечаются на карте маркерами дополнительных жизней. Раны отмечаются маркерами ран. Нанесение на карту ран не снимает дополнительных жизней. Нанесение маркеров дополнительных жизней не снимает маркеров ран. Уменьшение жизней отмечается отдельным маркером.

509. Уничтожение.

509.1. Когда количество текущих жизней карты становится равным нулю или меньше нуля, она сразу уничтожается (это игродействие не использует стек). Результатом уничтожения является гибель карты (перенос карты на кладбище своего владельца).

509.1.1. Карта, перенесённая на кладбище, считается погибшей от [текст], если она уничтожена с помощью [текст] или в результате выполнения [текст] количество её текущих жизней стало равным нулю или меньше нуля.

509.2.Карта может быть уничтожена без нанесения ран. Это может быть заклинание или воздействие, в тексте которого есть конструкция "Уничтожить [текст]".

Примеры уничтожения карты без нанесения ран: добивание на X; заклинание Харона; особенность Единорога.

509.3.Если в результате уничтожения карта переносится на кладбище своего владельца – срабатывают особенности "при гибели" ("при уничтожении") этой карты (а также все другие особенности этой карты, которые условием срабатывания содержат уничтожение этой карты). Если нужно знать, относительно какой клетки используется особенность "при гибели", то эта клетка – та, на которой стояла эта карта до гибели.

509.4.Уничтожение при получении смертельного количества ран - это эффект правил игры. Такой эффект не имеет ни источника, ни цели и не объявляется игроком.

510.Действие.

510.1.На игровом поле карты изначально располагаются вертикально (так, чтобы владелец карты мог свободно читать её текст). В процессе игры карты действуют. Действие карты – это использование игровой особенности или игрового свойства карты, содержащего значок  в оплате. Для того чтобы карта могла объявить действие, необходимо соблюдение следующих условий:

- ♦ карта открыта (т.е. расположена вертикально) и ещё не действовала в этот ход.
- ♦ карта может оплатить действие ресурсами, которые указаны в тексте игровой особенности или игрового свойства до двоеточия (эти ресурсы называются оплатой действия карты).

510.2.После того, как карта действует, она закрывается (поворачивается горизонтально) и теряет возможность действовать. Значок  означает закрытие (поворот карты горизонтально). Игродействия, которые не содержат значок  в оплате, не являются действиями.

510.3.Действия бывают внезапными (быстрыми) и невнезапными (медленными). Внезапное действие содержит  в оплате и может использоваться в любую фазу как своего хода, так и хода противника (кроме начальной фазы), когда игрок имеет приоритет. Медленное действие может быть объявлено только Активным игроком в подфазу Выбора.

510.4.Любая карта может действовать только один раз за ход. Если карта открывается, она восстанавливает возможность действовать один раз за ход.

510.5.При действии карта теряет весь свой запас движения.

510.6.Некоторые карты обладают постоянными особенностями вида "Может нападать (действовать) X раз за ход". Если карта открывается, она восстанавливает возможность действовать X раз за ход.

ПРИМЕР. Ведьмак: : "Магический удар на 2". После того, как Ведьмак выполнит действие, он теряет возможность двигаться и действовать в этот ход, пока закрыт. Если Ведьмак будет открыт в этот же ход особенностью какой-либо карты, то он восстанавливает запас движения и может снова действовать в этот ход.

ПРИМЕР: Барака может нападать 1 раз в свой ход (это является использованием одного действия). После нападения Барака не закрывается (см. правило "Топора", [п.520](#)), но и не действует, т.к. одно действие за ход уже потрачено.

511.Использование атак, заклинаний и воздействий.

511.1.Использование атак, заклинаний и воздействий представлено в виде нескольких этапов, осуществляемых один за другим в строго определённом порядке. Основной этап разбивается на шаги, которые также осуществляются в определённом порядке.

511.2.На каждом шаге (этапе) игроки могут использовать внезапные и игровые особенности своих карт. Когда шаг (этап) заканчивается, применяются все эффекты, связанные с окончанием данного шага (этапа), и после использования всех сопутствующих этим эффектам особенностей начинается следующий шаг (этап).

511.3.Как только атака (заклинание, воздействие) объявлена, начинается Предварительный этап атаки (заклинания, воздействия).

511.4.Предварительный этап.

При переходе к этому этапу заносятся в стек особенности вида "при объявлении [текст]". На этом шаге игроки могут перенаправить атаку, назначить защитника от атаки (если это простой удар) или заблокировать действие (особенность). Если оба игрока последовательно пасуют и в стеке нет игродействий, которые должны быть рассмотрены на данном этапе:

- ♦ источник **атаки** становится нападающей (**атакующей**) картой;
- ♦ карта, в которую перенаправлена способность, или карта, выступившая защитником (в противном случае – первоначальная цель) становится целью способности; после этого ничто не может изменить цель способности;
- ♦ цель способности вскрывается, если была скрыта;
- ♦ цель способности становится отражающей картой;
- ♦ срабатывают особенности карт "при нападении".

Этап заканчивается, если оба игрока последовательно пасуют и в стеке нет игродействий, которые должны быть рассмотрены на данном этапе.

511.5.Основной этап.

511.5.1.Шаг броска кубика. Игроки бросают кубик на определение силы атаки (согласно Правилам проведения сражений, [п.514](#)). После этого игроки могут использовать особенности, накладывающие модификаторы к броску кубика, а также другие внезапные и игровые особенности своих карт. Если оба игрока последовательно пасуют и в стеке нет игродействий, которые должны быть рассмотрены на данном шаге:

- ♦ к броску кубика применяются модификаторы;
- ♦ выпавшее значение броска кубика удаляется из стека;
- ♦ по Таблице Ударов определяется вид способности (слабая, средняя, сильная);
- ♦ карта, бросок кубика которой больше, может сыграть ослабление удара по Таблице Ударов;

- ♦ карта, которая должна нанести атаку согласно Таблице Ударов, становится атакующей, а цель атаки – атакованной;
- ♦ срабатывают особенности карт "при броске кубика".

Шаг заканчивается, если оба игрока последовательно пасуют и в стеке нет игродействий, которые должны быть рассмотрены на данном шаге.

511.5.2. Шаг нанесения эффекта. На этом шаге игроки могут **блокировать атаку**, использовать особенности, накладывающие модификаторы к силе этой атаки, а также другие внезапные и играемые особенности своих карт. Если оба игрока последовательно пасуют и способность лежит верхней в стеке:

- ♦ применяются модификаторы к численному значению способности;
- ♦ применяется **блокирование способности (атаки, воздействия или заклинания)** и защита;
- ♦ применяются эффекты замещения;
- ♦ применяются эффекты предотвращения;
- ♦ на цель наносится эффект в виде ран или приобретённых особенностей;

511.6. Этап окончания.

В начале этого этапа карта оплачивает использованное действие (особенность).

Затем заносятся в стек особенности "при [игродействии]" и "после [игродействии]" (в данном порядке). Условием срабатывания особенности вида "при [игродействии]" является нанесение эффекта от атаки (воздействия, заклинания). Это все особенности вида "при атаке" ("при ударе", "при выстреле"), "при нанесении ран" и т.д. Условием срабатывания особенности вида "после [игродействии]" является оплата игродействия. После этого игроки могут использовать внезапные особенности своих карт.

Этап заканчивается, если оба игрока последовательно пасуют и в стеке нет игродействий, которые должны быть рассмотрены на данном этапе. Одновременно с окончанием этапа карты перестают быть нападающими, отражающими, атакующими, атакованными, защитниками, источниками, целями (если они таковыми являлись). Игра возвращается в Подфазу Выбора.

511.7. В некоторых случаях обе карты (объявившая атаку и отражающая атаку) бросают кубик на определение силы атаки, а также обе карты могут нанести простой удар (см. правила проведения сражений, [п.514](#)). В этом случае, вопреки обычным правилам стека ([п.303.3](#)), оба этих броска (удара) заносятся в стек и выполняются одновременно.

511.8. Способности вида "Заклинание на X" и "Воздействие на X" никогда не требуют расчёта, однако, если в их записи вместо X указана "сила" X-Y-Z, то они рассчитываются аналогично расчёту простого удара по закрытой карте ([п.514.6](#)):

- ♦ X, если на кубике выпало 1, 2 или 3;
- ♦ Y, если на кубике выпало 4 или 5;
- ♦ Z, если на кубике выпало 6.

511.9. Если действие (особенность) заблокировано, Предварительный этап сразу же заканчивается и начинается Этап окончания.

512. Быстрые и медленные атаки.

512.1. Если действие карты имеет вид ": [атака]" (но не ": [атака]"), **то такая атака называется медленной атакой**. Также медленной атакой является использование особенности вида "в начале боя – [атака]" или "Авангард". Медленная атака может быть объявлена только при пустом стеке.

512.2. Быстрая атака может быть как внезапной играемой особенностью вида ": [атака]", так и срабатывающей особенностью. Быстрая атака может быть объявлена в любой момент, когда у игрока есть приоритет и соблюдены все необходимые условия.

513. Общие правила назначения защитников.

513.1. Назначение защитника – это внезапное действие, которое может использовать открытое существо Неактивного игрока, когда существо Активного игрока объявляет **атаку** простым ударом (в подфазу Выбора). Карта, назначенная защитником, становится целью **атаки** вместо карты, по которой **был объявлен простой удар**.

513.2. Защитника можно назначить только от простого безответного ненаправленного удара.

513.3. Назначение защитника – внезапное действие, целью которого является существо, объявившее **атаку** простым ударом.

513.4. Защитником от удара нелетающего существа по карте на поле боя может выступить существо, стоящее рядом с существом, объявившим этот удар, и картой, по которой объявлен этот удар.

513.5. Защитником от удара летающего существа по карте на поле боя может выступить существо, стоящее рядом с картой, по которой объявлен этот удар, или другое летающее существо.

513.6. Защитником от удара летающего существа по карте во вспомогательной зоне может выступить другое летающее существо.

513.7. Защитником от удара нелетающего существа по карте во вспомогательной зоне может выступить летающее существо.

513.8. Нельзя назначить защитника защитнику.

513.9. Оплата назначения защитника (закрытие карты) происходит на Этапе окончания одновременно с оплатой **простого удара атаковавшей** карты.

514. Правила проведения сражений.

514.1. Если существо **объявляет простой удар** (кроме безответного) и целью является открытое существо противника, то оба игрока бросают кубик на определение силы атаки (сражаются). После того, как броски кубиков нападающей и отражающей карт выходят из стека, вычисляется разница и согласно Таблице Ударов определяется вид ударов (слабый, средний или сильный), которыми обмениваются карты. Если обе карты должны получить удар, то эти удары наносятся одновременно.

514.2. Таблица Ударов.

Разница на кубиках в пользу нападающего	Нападающий наносит	Отражающий наносит
---	--------------------	--------------------

1	Слабый удар	Промех
2	Средний удар	Слабый удар
3	Средний удар	Промех
4	Сильный удар	Слабый удар
5 или больше	Сильный удар	Промех
Разница на кубиках в пользу отражающего	Нападающий наносит	Отражающий наносит
1	Слабый удар	Промех
2	Промех	Промех
3	Промех	Слабый удар
4	Слабый удар	Средний удар
5 или больше	Промех	Средний удар
Выпали одинаковые числа	Нападающий наносит	Отражающий наносит
4 или меньше	Слабый удар	Промех
5 или больше	Промех	Слабый удар

514.3. Если отражающий наносит удар согласно Таблице Ударов, то этот удар называется ответным ударом, является простым ударом и наносится со всеми сопутствующими простому удару особенностями. Ответный удар не является отдельным действием и не требует закрытия карты. Ответный удар не требует объявления и не может быть перенаправлен.

514.4. Если оба существа должны нанести простые удары согласно Таблице Ударов, то существо, выбросившее большее число на кубике, может подняться на одну строчку вверх по Таблице Ударов, не получая удара. Данное игровое действие называется "ослабление удара по Таблице Ударов", оно не использует стек.

514.5. При промахе удар не наносится, цель не получает ран и все сопутствующие удару особенности не срабатывают. При промахе нападающая карта и защитник считаются действовавшими в этот ход картами.

514.6. Если отражающая карта в момент, когда она должна бросать кубик на определение силы простого удара, закрыта, то она не сражается, то есть не бросает кубик на определение силы простого удара. В этом случае нападающая карта наносит:

- ♦ слабый удар, если на кубике выпало 1, 2 или 3;
- ♦ средний удар, если на кубике выпало 4 или 5;
- ♦ сильный удар, если на кубике выпало 6.

Такой удар называется ударом по закрытой карте.

514.7. Если карта Активного игрока **атакует** простым ударом на карту в своём отряде, то удар наносится "как по закрытой карте" (п.514.6), т.е. кубик на определение силы удара бросает только нападающая карта. Все особенности как нападающей, так и отражающей карты работают, как обычно.

514.8. Расчёт особого удара, безответного простого удара, магического удара, удара через ряд, выстрела, разряда, или метания всегда ведётся "как по закрытой карте" (кубик на определение силы атаки бросает только нападающая карта), даже если отражающая карта открыта.

В этом случае нападающая карта наносит:

- ♦ слабую атаку, если на кубике выпало 1, 2 или 3;
- ♦ среднюю атаку, если на кубике выпало 4 или 5;
- ♦ сильную атаку, если на кубике выпало 6.

515. Быстрая (внезапная) атака.

515.1. Цель внезапной атаки не сражается, от внезапной атаки нельзя назначить защитника. В остальном внезапная атака осуществляется так же, как медленная атака.

516. Модификаторы.

Модификаторы – это эффекты, меняющие численные значения способностей, свойств или других эффектов. Модификатор может быть применён к любой способности, свойству или эффекту, имеющему численное значение.

516.1. Модификаторы являются постоянными особенностями, не выбирают карты целью и применяются только в момент актуальности (например, модификатор уязвимости используется перед наложением эффекта атаки, а модификатор движения – когда нужно определить количество единиц движения).

516.2. Если численное значение базового свойства карты с учётом всех модификаторов стало меньше нуля, то оно автоматически становится равно нулю.

517. Именные модификаторы и особенности.

Именной модификатор – это модификатор, имеющий собственное название (например, Опыт в атаке X, Неповоротливость). Именная особенность – это особенность, имеющая собственное название (например, Стойкость, Схрон, Броня X, Ярость X).

517.1. Если в момент актуальности должно примениться несколько одинаковых именных модификаторов, то вместо этого применяется только один, самый большой по величине, именной модификатор.

517.2. Если карта имеет несколько одинаковых именных особенностей, всегда применяется только одна, самая большая по величине, именная особенность.

Например, существо с особенностью "Регенерация 2" получает особенность "Регенерация 1". Существо использует только особенность "Регенерация 2".

518. Модификаторы броска кубика.

518.1. Когда бросок кубика заносится в стек, игроки получают возможность использовать особенности, накладывающие модификаторы на этот бросок кубика.

518.2. Когда бросок кубика становится верхним в стеке, к нему применяются все модификаторы в соответствии с правилом наложения модификаторов броска (п.518.3), затем значение броска удаляется из стека.

п.518.3.Правило наложения модификаторов броска кубика. Модификаторы броска кубика накладываются в следующем порядке:

- а) модификаторы, полученные от карт из отряда игрока, бросающего кубик, кроме самой карты, бросающей кубик;
- б) модификаторы от самой карты, бросающей кубик;
- в) модификаторы, полученные от карт противника игрока, бросающего кубик;
- г) модификаторы правил игры для броска кубика ([п.518.4](#));
- д) модификаторы, сводящие численное значение броска кубика к определённому числу (последовательность наложения такая же, как в группах а-г).

Порядок наложения модификаторов внутри каждой группы а-д определяет создавший их игрок.

518.4.Модификатор правил игры для броска кубика. Если бросок кубика с учётом всех модификаторов броска кубика стал меньше 1 (больше 6), то бросок кубика принимается равным 1 (равным 6) для всех случаев, кроме случаев расчёта простого удара по Таблице ударов.

518.5.Нельзя объявлять никаких игровых действий, пока идёт наложение модификаторов на бросок кубика, до тех пор, пока бросок кубика не выйдет из стека.

518.6.Переброс кубика и переворот кубика не являются модификаторами. Если какие-либо особенности, накладывающие модификаторы на бросок кубика, были объявлены до переброса (переворота) кубика, то они остаются актуальными после переброса (переворота) кубика.

519.Модификаторы атаки.

519.1.Когда атака заносится в стек, игроки получают возможность использовать особенности, накладывающие модификаторы на силу этой атаки.

519.2.Когда атака становится верхней в стеке, к ней применяются все модификаторы в соответствии с правилом наложения модификаторов атаки ([п.519.3](#)).

519.3.Правило наложения модификаторов атаки. Модификаторы атаки накладываются в следующем порядке:

- а) модификаторы, полученные от карт из отряда источника атаки, кроме самого источника этой атаки;
- б) модификаторы, полученные от источника атаки;
- в) модификаторы, полученные от карт из отряда цели атаки;
- г) модификаторы, полученные от цели атаки;
- д) модификаторы, сводящие численное значение атаки к определённому числу (последовательность наложения такая же, как в группах а-г).

Порядок наложения модификаторов внутри каждой группы а-д определяет создавший их игрок. Нельзя численное значение атаки свести к большему числу (например, атака на 2 может быть сведена к 1, но атака на 0 не может быть сведена к 1).

519.4.Нельзя объявлять никаких игровых действий, пока идёт наложение модификаторов на силу атаки, до тех пор, пока атака не выйдет из стека (т.е. пока не будут нанесены раны).

519.5.Сведение атаки к слабой/средней/сильной является модификатором атаки. Если атака сводится к слабой (средней, сильной), то используются особенности, сопутствующие этому виду атаки.

ПРИМЕР: Гном-Басаарг в строю с Гномым Королём атакует средним ударом закрытое существо противника, по которому все атаки сводятся к 1. Согласно правилу наложения модификаторов Гном-Басаарг вначале получит +1 к удару за строй с Гномым Королём, затем +1 за удар по закрытому существу противника и +1 к удару за собственную особенность (строй: +1 к удару). Последним накладывается модификатор, имеющий конкретное численное значение (сведение к 1), в итоге сила удара Гнома-Басаарга равна 1.

520.Правило топора.

520.1.Если в тексте карты в явном виде прописано противоречие с настоящими Правилами, то преимущество в этой ситуации имеет текст карты.

Например, у Лёккена: "Выступая защитником, не закрывается. Может выступать защитником любое число раз за ход".

521.Правило бесконечных цепочек.

Последовательность (цепочка) срабатывающих особенностей возникает, когда новая срабатывающая особенность объявляется в результате выполнения другой срабатывающей особенности. Повторением эффекта от срабатывающей особенности считается повторное срабатывание этой особенности с совпадением её целей и источников.

521.1.Если какой-либо эффект последовательности (цепочки) срабатывающих особенностей повторяется, то выполнение этой последовательности прекращается перед первым повторением этого эффекта из этой последовательности (цепочки).

ПРИМЕР: Харон Первого игрока накопил фишку, Проклятый Маг Второго игрока получил фишку за Харона (источник и цель этого игрового действия – сам Проклятый Маг Второго игрока), Проклятый Маг Первого игрока получил фишку за Проклятого Мага противника. Далее цепочка обрывается, поскольку Проклятый маг Второго игрока уже использовал в этой цепочке свою особенность получить фишку (источник и цель этого игрового действия – сам Проклятый Маг Второго игрока - повторяется). В результате, Харон и оба Проклятых Мага получили по фишке.

522.Правила нуля.

522.1.Если сила атаки с учётом всех модификаторов стала меньше 0, то она принимается равной 0.

ПРИМЕР: Хранитель Древа излечивает Монаха Тарга, уменьшая его простой удар на 2. Монах Тарга, у которого изначально был удар 1-1-1, теперь имеет удар 0-0-0. Однако если Ингри даст ему +2 к удару, удар Монаха Тарга станет 1-1-1.

522.2.Если игровое действие производит эффект, численное значение которого равно нулю, то такой эффект на карту не наносится (считается, что карта не получала такого эффекта). Ресурсы в количестве, равном нулю, нельзя использовать для объявления и оплаты игрового действия.

В частности:

- ♦ если игровое действие (атака, заклинание или воздействие) должно нанести карте 0 ран (снять с карты 0 ран), то считается, что это игровое действие не наносит цели никаких ран (не снимает с карты ран) и все особенности, связанные с получением картой ран (со снятием с карты ран), не срабатывают. Игровое действие, тем не менее,

считается успешно выполненным и все сопутствующие особенности, связанные с выполнением этого игрового действия, срабатывают;

- ♦ карта не может накопить, получить и использовать нулевое число фишек.

ПРИМЕР 1: Монах Тарга: "Монах Тарга открывается, когда он получает раны от атаки противника". Если по Монаху Тарга нанесён удар на 0, то он не откроется. Особенности "при ударе" сработают.

ПРИМЕР 2: Джокер: "Начинает бой с X фишками. X : Вызвать существо стоимостью X". Джокер не может потратить 0 фишек и вызвать существо стоимостью 0 кристаллов.

523.Правило занятых клеток.

523.1.Если две карты (не являющиеся симбионтами и экипировками) каким-то образом оказались на одной клетке, то игрок, контролирующий карту, оказавшуюся на этой клетке последней, в ближайшую подфазу Выбора своего хода обязан объявить движение этой карты, в противном случае эта карта погибает. Если в подфазу Выбора игрок объявляет другую обязывающую особенность, то обязанность убрать эту карту с занятой клетки сохраняется до следующего наступления подфазы Выбора этого игрока.

524.Правила консервативности.

524.1.Если текст двух постоянных эффектов, наложенных на одну и ту же карту, входит в прямое противоречие друг с другом, то преимущество имеет тот эффект, который был наложен на карту последним (а другой эффект не учитывается, как будто отсутствует на карте, до тех пор, пока не будет снят тот эффект).

ПРИМЕР 1: Канор-Вэйн сделал всех героев нейтральными, а затем на героя был помещён Клинок Падших, который делает героя тёмным. Поскольку карта не может одновременно быть нейтральной и тёмной, то преимущество получает эффект, которым был наложен последним (т.е. этот герой считается тёмным).

524.2.Если одновременно применяются два эффекта, один из которых разрешает карте (или обязывает карту) объявить какое-либо игровое действие, а другой запрещает, то предпочтение отдаётся запрещающему эффекту.

Например, у Архимага: "Существа противника получают способность накапливать фишки", у Джокера: "Не может накапливать или получать фишки". Предпочтение отдаётся тексту Джокера.

525.Нелегальность.

525.1.Если игровое действие не может быть объявлено, рассчитано, применено, выполнено или оплачено в соответствии с текстом карты или настоящими Правилами, то оно является нелегальным. Если игровое действие не может быть объявлено, то это игровое действие не может быть занесено в стек. Если объявленное игровое действие не может быть рассчитано или выполнено – оно удаляется из стека перед тем, как должен произойти расчёт или выполнение этого игрового действия.

В частности, нельзя (нелегально):

- ♦ открыть открытую карту;
- ♦ закрыть закрытую карту;
- ♦ вскрыть вскрытую карту;
- ♦ скрыть скрытую карту.

525.2.Особенность вида "Не [текст]" или "Не может [текст]" - это постоянная особенность, которая запрещает карте использовать какое-либо игровое действие, либо ограничивает её в выборе целей и получении эффектов (включая численные значения эффектов).

525.3.Особенность вида "[карта] теряет [текст]" нелегально объявлять против карты, которая не имеет [текст].

526.Прерывание.

526.1.Прервать игровое действие (атаку, заклинание, воздействие и др.) означает сделать его невозможным по правилам игры и/или по тексту карты. Прерванное игровое действие (атака, заклинание, воздействие и др.) отменяется (удаляется из стека) без оплаты этого игрового действия (атаки, заклинания, воздействия и др.). Нельзя прервать игровое действие, которое уже выполняется (вышло из стека).

Например, карта объявляет добивание на 2 по существу, у которого осталось 2 жизни. Это существо внезапно лечится на 1. Теперь добивание становится нелегальным и удаляется из стека без оплаты.

526.2.Нельзя прервать объявление игрового действия (если игровое действие объявлено, оно сразу попадает в стек).

527.Блокирование.

527.1.Заблокировать можно только игровое действие, которое находится в стеке.

527.2.Если карта блокирует игровое действие, то она выбирает целью источник этого игрового действия. В случае особенностей "при гибели" и "при возвращении в колоду" можно выбирать целью карты на кладбище и в колоде.

527.3.Заблокированное игровое действие удаляется из стека, не нанося никаких эффектов (в том числе ран), и ни одна из сопутствующих игровому действию особенностей не срабатывает.

527.4.Заблокированное игровое действие считается объявленным, но не считается выполненным, тем не менее, источник этого игрового действия оплачивает его всеми ресурсами, которыми должен был оплатить его.

528.Защита.

528.1.Если карта обладает защитой от [текст], то она не получает никаких эффектов от [текст], никаких маркеров вида [текст] и ни одна из сопутствующих [текст] особенностей не срабатывает в отношении этой карты (однако срабатывают особенности, которые наносят эффекты другим целям).

528.2.Некоторые виды защит защищают карту сразу от нескольких типов способностей (такие защиты называются комплексными). Особенности карт могут быть использованы как против комплексных защит (в этом случае они используются против каждой защиты в отдельности), так и против конкретной защиты, входящей в состав комплексной защиты.

529.Правила для скрытых (перевёрнутых) карт.

529.1.Скрытая карта всегда располагается в игровой зоне рубашкой вверх.

529.2.Если карта начинает бой в скрытом состоянии, то она не должна иметь никаких маркеров и фишек; эти маркеры и фишки накладываются, когда карта вскрывается (наложение этих маркеров не использует стек). Если карта, уже имеющая эффекты (маркеры, фишки), становится скрытой, то эффекты (маркеры, фишки) остаются на этой карте.

529.3.Скрытая карта вскрывается в Подфазу Вскрытия (кроме карт, расположенных в 3 ряду Второго игрока – они могут оставаться скрытыми до конца первого хода Первого игрока), когда она объявляет игровое действие, становится целью игрового действия или когда сам игрок, контролирующий эту карту, её вскрывает. Вскрытие карты не использует стек.

529.4.Скрытая карта может не вскрываться, если она является источником постоянной особенности (в этом случае постоянная особенность скрытой карты считается отсутствующей в игре). Также постоянные особенности других карт не вскрывают скрытую карту (т.к. не выбирают её целью).

529.5.Скрытая карта может стать целью игрового действия как обычная карта, занимающая отдельную клетку поля боя. Если игровое действие содержит условие-ограничение, в соответствии с которым оно может быть использовано только по карте с [текст], то игрок может трактовать каждую скрытую карту противника как имеющую или не имеющую [текст]. Игрок не может трактовать свою скрытую карту как имеющую [текст], если она в действительности не имеет [текст].

529.6.Если игровое действие, объявленное по скрытой карте, оказывается нелегальным при вскрытии этой карты, то оно не выполняется, но оплачивается.

530.Эффект предотвращения.

530.1.Предотвращение – это эффект, который применяется к нанесённым ранам, уменьшая их количественное значение. Предотвращение не меняет силу атаки (заклинания, воздействия), а меняет только количественное значение нанесённых ран.

530.2.Предотвращение используется всегда после наложения всех модификаторов атаки (заклинания, воздействия).

530.3.Эффекты предотвращения, имеющие количественное значение, применяются по очереди (при этом вначале все эффекты применяет Неактивный игрок, а затем Активный), и могут быть применены все, если это позволяет количество нанесённых ран.

530.4.Эффект предотвращения может быть использован частично, если полное использование эффекта уменьшило бы количество ран до отрицательного значения. Неиспользованное значение сохраняется для последующего применения эффекта (если повторное применение этого эффекта предотвращения не противоречит его тексту).

Например, если карта может предотвратить "следующие 4 раны", а в результате атаки предотвратила 2 раны, то ещё 2 раны она может предотвратить от следующей атаки и т.п.

530.5. Эффект предотвращения является постоянной особенностью, которая применяется в момент своей актуальности.

530.6.Если карта – источник Эффекта Предотвращения покидает игровую зону, то эффект предотвращения от этой карты не применяется.

531.Эффект замещения.

531.1.Если особенность имеет вид "[текст 1], вместо этого – [текст 2]", то [текст 2] называется эффектом замещения. Эффект замещения ожидает применения конкретного эффекта и заменяет его (полностью или частично) другим.

Например: "Если тёмный герой-маг в вашем отряде получает раны - вместо него ранится Камень душ". Ранится Камень душ – это эффект замещения.

531.1.1.Эффекты вида "Не получает ран от [текст]" и "Получает раны только от [текст]" также являются эффектами замещения.

531.2.Эффект замещения может быть применён только в момент выполнения особенности (после наложения всех модификаторов и эффектов предотвращения). Эффекты замещения не влияют на уже выполненные игровые действия.

531.3.Эффект, который был заменён эффектом замещения, не считается выполненным (нанесённым на карту).

531.4.Один и тот же эффект замещения может применяться к каждому игровому действию только 1 раз.

ПРИМЕР: "В начале боя каждое ваше существо с регенерацией получает 2 дополнительные жизни" (Разгал). "Если ваше существо должно получить X дополнительных жизней, Тёмный Друид вместо этого может ранить любое существо противника на X" (Тёмный Друид). Несмотря на то, что существо, которым Разгал даёт дополнительные жизни, несколько, Тёмный Друид может использовать эффект замещения по отношению к этому игровому действию 1 раз.

531.4.1.Если игрок может применить несколько эффектов замещения к одному и тому же игровому действию, то он выбирает, какой именно эффект будет применён.

531.4.2.Если оба игрока могут применить эффекты замещения к одному и тому же игровому действию, то Активный игрок выбирает, какой именно эффект будет применён.

531.5.Эффект замещения можно применять к эффекту, который получился в результате использования другого эффекта замещения.

Например, Тёмный Друид эффектом замещения ранит тёмного героя-мага, но Камень Душ может получить раны вместо него.

532.Взятие карт в отряд.

532.1.Взятие карты в отряд – это набор карты в отряд в подфазу Набора, вызов карты, возрождение карты, инкарнация карты или взятие карты противника под свой контроль.

532.2.Набор карт в отряд осуществляется согласно [п.403.2](#). Игрок, взявший карту в отряд в подфазу Набора, становится игроком, контролирующим эту карту.

532.3.Вызвать карту – это извлечь её из колоды и поместить в игровую зону. Правила вызова по умолчанию:

- 1) из своей колоды;
- 2) рядом с картой, использующей вызов;
- 3) в открытом виде;
- 4) во вскрытом виде;
- 5) на свободную клетку;
- 6) не более 1 карты на клетку (если вызываемых карт несколько);
- 7) под своим контролем.

Летающие существа, местности и карты с текстом "Располагается во вспомогательной зоне" вместо вызова на клетку поля боя сразу же вызываются во вспомогательную зону.

532.3.1. Просмотр колоды на предмет наличия там вызываемой карты осуществляется как часть заявки вызова. Если игрок не нашёл (или не захотел найти) в колоде вызываемой карты, то заявка отменяется, а колода перемешивается.

523.3.2. Если срабатывающая особенность требует вызова из колоды определённой карты, то игрок может пропустить эту срабатывающую особенность, как будто у него нет в колоде данной карты.

532.4. Возродить карту – это извлечь её с кладбища и поместить в игровую зону. Правила возрождения по умолчанию:

- 1) со своего кладбища;
- 2) рядом с картой, использующей возрождение;
- 3) в открытом виде;
- 4) во вскрытом виде;
- 5) на свободную клетку;
- 6) не более 1 карты на клетку (если возрождаемых карт несколько);
- 7) под своим контролем.

Летающие существа, местности и карты с текстом "Располагается во вспомогательной зоне" вместо возрождения на клетку поля боя сразу же возрождаются во вспомогательной зоне.

532.5. Инкарнировать карту – это извлечь её с кладбища и поместить в игровую зону. Правила инкарнации по умолчанию:

- 1) со своего кладбища;
- 2) в своём третьем ряду (относительно игрока, контролирующего карту);
- 3) в закрытом виде;
- 4) во вскрытом виде;
- 5) на свободную клетку;
- 6) не более 1 карты на клетку (если инкарнирующих карт несколько);
- 7) под своим контролем.

Летающие существа, местности и карты с текстом "Располагается во вспомогательной зоне" вместо инкарнации на клетку поля боя сразу же инкарнируют во вспомогательную зону.

532.5.1. В начале своего хода карта, находящаяся на кладбище и имеющая неиспользованную особенность "инкарнация X", получает особую "фишку инкарнации". Карта инкарнирует, когда количество "фишек инкарнации" на карте достигает X. В тот момент, когда карта в результате инкарнации помещается в игровую зону, она теряет все свои фишки инкарнации (это игровое действие не использует стек).

532.5.2. Если инкарнация нарушает какие-либо правила, то карта остаётся на кладбище и инкарнирует (помещается в игровую зону), теряя все свои "фишки инкарнации", сразу, как только правила перестанут нарушаться.

532.5.3. Каждое существо может использовать инкарнацию 1 раз за бой.

532.5.4. Инкарнация – именная особенность. Если у существа несколько особенностей "инкарнация X", то применяется только одна из них (с **наибольшим** значением X).

532.6. Объявление вызова (возрождения, инкарнации) требует указания клетки, на которую будет произведён вызов, (возрождение, инкарнация). Если вызываемая (возрождаемая, инкарнирующая) карта является летающим существом, местностью или обладает особенностью "располагается во вспомогательной зоне", то такая клетка не указывается.

532.7. Взять карту под контроль – это стать игроком, контролирующим эту карту (одновременно с этим противник перестаёт контролировать карту). Если в результате какого-либо эффекта вы потеряли контроль над картой, то ваш противник автоматически становится игроком, контролирующим эту карту.

532.7.1. Если вы потеряли контроль над картой, но это карта по какой-либо причине не может быть взята в отряд противника, то вы продолжаете контролировать эту карту, пока какой-либо другой эффект не предпишет этой карте сменить владельца.

532.8. Если в тексте карты есть особенность вида "не может быть взята в отряд с [текст]", то:

– игрок в подфазу Набора не может набрать в отряд карту с этой особенностью, если в его отряде уже присутствует [текст], и не может набрать [текст], если в его отряде присутствует эта карта;

– игрок не может вызвать, возродить, инкарнировать или взять под контроль карту с этой особенностью, если в его отряде присутствует [текст].

Часть 6. Победа, ничья, поражение.

601. Общие принципы.

Для победы нужно лишить противника всех его существ в игровой зоне прежде, чем сам игрок лишится всех своих существ в игровой зоне. Достигнуть этого можно уничтожением существ противника, удалением их из игры (возвращением в колоду) или взятием их под свой контроль.

602. Чистая победа.

602.1. Игроку присуждается чистая победа:

- 1) если в игровой зоне под контролем противника не осталось существ;
- 2) если противник признаёт себя побеждённым (сдаётся);
- 3) если этот игрок имеет решающее преимущество (при любых бросках кубика вероятность его выигрыша равна 100%, а проиграть он никак не может);
- 4) если выполнялась особенность, текст которой говорит о том, что игрок выиграл игру или противник проиграл игру;
- 5) если противнику вынесено поражение по пенальти (см. Турнирные Правила, Уложение о Наказаниях).

ПРИМЕР: Корневик имеет особенность: "Защита от немагических атак силой 3 или более". Против Корневики остаётся несколько существ с ударом 3 и более (не имеющих никаких особенностей, благодаря которым они могут отразить все атаки Корневики), то это чистая победа владельца Корневики (поскольку он каждый ход будет блокировать удары по себе, но сам рано или поздно убьёт противника).

602.2. Если время игры истекло, но один из игроков имеет решающее преимущество, то он может потребовать, чтобы ему была засчитана чистая победа. Чтобы зафиксировать победу таким способом, игрок может обратиться к судье турнира. Порядок обращения к судье для вынесения такого решения регламентируется Турнирными Правилами.

603. Ничья.

603.1. Ничья присуждается в следующих случаях:

- 1) если оба игрока одновременно проигрывают (или выигрывают).
- 2) если оба игрока согласились признать ничью.
- 3) если ни один из игроков не имеет шансов на победу.

ПРИМЕР: Несущий Прозрение имеет особенность: "Если не уникальное существо противника вскрывает Несущего Прозрение своим действием или атакой - воздействие "прозрение" - взять это существо под свой контроль до конца боя". У одного игрока в отряде Нимерт, у другого – скрытый Несущий Прозрение. Первый игрок отказывается атаковать Нимертом, второй игрок отказывается вскрывать свою карту. Присуждается ничья согласно [п.603.1-б](#) или [603.1-в](#).

603.2. Пока игра не закончилась, игрок может предложить ничью. Если противник принимает предложение, то игра заканчивается присуждением ничьи обоим игрокам. В противном случае игра продолжается, и этот игрок не вправе настаивать на своём предложении.

603.3. Если время игры истекло, но ни один из игроков не имеет шансов на победу, игрок может потребовать, чтобы была зафиксирована ничья. Чтобы зафиксировать ничью таким способом, игрок может обратиться к судье турнира. Порядок обращения к судье для вынесения такого решения регламентируется Турнирными Правилами.

604. Техническая победа и техническая ничья.

604.1. Если время игры истекло и оба игрока имеют шансы на выигрыш, может быть присуждена техническая победа одному из игроков, либо техническая ничья. После того как Второй игрок заканчивает свой ход, игра останавливается и подсчитывается суммарная стоимость карт, находящихся под контролем каждого игрока (при подсчёте золотой кристалл приравнивается к серебряному). После подсчёта кристаллов результат партии определяется Турнирными правилами.

604.2. Техническую победу может присудить только главный судья турнира.

605. Окончание игры.

605.1. После того, как игроку присуждена победа, ничья или поражение, никакие игровые эффекты или действия не могут изменить этого решения или повлиять на эту игру.

605.2. По окончании игры все карты освобождаются от эффектов и возвращаются в колоду (скрытые карты перед этим вскрываются). Игровая зона также освобождается от эффектов (эффекты, принадлежащие клеткам поля боя, пропадают).

Часть 7. Кампания как вариант игры один на один.

701. Общие правила кампании.

701.1. Кампания состоит из серии игр. Каждый игрок начинает следующую игру кампании той же самой колодой, которой он закончил предыдущую игру.

701.2. До начала кампании игроки договариваются, до какого количества побед они собираются играть. Победителем кампании становится игрок, который первым одержит это число побед. Также игроки могут договориться играть определённое число игр – в этом случае победителем считается игрок, одержавший максимальное число побед.

701.3. Размер колоды каждого игрока в кампании не ограничен какими-либо правилами. Игроки сами, по собственной договорённости, устанавливают максимальный размер колоды. Этот размер обычно зависит от количества игр, которые собираются играть игроки.

701.4. Когда игра заканчивается – все карты победившего игрока, оставшиеся в игровой зоне, возвращаются в колоду своего владельца, а карты проигравшего игрока – на кладбище своего владельца.

701.5. После окончания каждой игры карты, оставшиеся на кладбищах обоих игроков, отправляются в сайдборд – специальную зону. Карты в сайдборде не принимают участие в дальнейших играх кампании. У каждого игрока своя зона сайдборда.

702. Отступление.

702.1. В кампании допускается отступление существами. Местности, артефакты и экипировки не отступают.

702.2. Прежде чем отступить, существо должно 1 раз "закрыться на отступление" в своём третьем ряду (для летающего существа – во вспомогательной зоне). Закрытие на отступление является дополнительным свойством карты.

702.3. Закрытие на отступление - это медленное действие (имеет вид : "Закрыться на отступление"). Если существо Активного игрока находится в своём третьем ряду (для летающего существа – во вспомогательной зоне), то в Подфазу Выбора этот игрок может "закрыть его на отступление".

702.4. Существо, "закрывшееся на отступление", остаётся в игровой зоне до конца следующего хода противника. Когда ход противника заканчивается – оно возвращается в колоду владельца (этот эффект нельзя потерять).

702.5. Симбиот, как и любое существо, чтобы отступить, должен в своём третьем ряду "закрыться на отступление". Если хозяин отступил, а симбиот нет – то симбиот погибает. Симбиот может отступить отдельно от хозяина.

703. Раздача и пересдача в кампании.

703.1. Раздача и пересдача карт (в Подфазу раздачи) осуществляется по общим правилам, за исключением того, что игрок, проигравший предыдущую партию, сразу берёт 2 любые карты из своей колоды в руку, после чего перемешивает колоду и досдаёт до 15 карт.

8. Терминология.

Авангард. Именная особенность. Авангард означает: "В подфазе Авангарда может 1 раз объявить простой безответный удар по карте противника (не закрываясь)". Авангард можно объявлять, только если стек пуст. Каждое существо может использовать Авангард 1 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.

Аккениец. Класс существа.

Активный игрок. В Предварительной фазе Активным игроком считается Первый игрок, в Основной фазе – игрок, ход которого идёт в данный момент.

Ангел. Класс существа.

Артефакт. Тип карты. Свойство.

Архаалит. Класс существа.

Атака. Удар, выстрел, метание или разряд. Атака может быть ближней или дальней, магической или немагической. Атака заносится в стек, когда игрок броском кубика определил вид этой атаки (слабая/средняя/сильная). Атака выходит из стека в тот момент, когда наносятся раны от этой атаки (даже если количество ран равно 0). Воздействие и заклинание не являются атаками.

Атака на X. Если в качестве силы атаки (удара) указано одно число X, то это означает, что карта имеет атаку на X-X-X (удар на X-X-X). Для определения вида атаки игрок обязан бросать кубик.

Атакованная карта. Карта, по которой должна быть нанесена атака, становится атакованной после бросков кубика на определение силы атаки по этой карте, кроме случая, когда результатом бросков стал "промах". Карта перестаёт быть атакованной в момент оплаты атаки.

Атакующая карта. Карта, которая должна нанести атаку, становится атакующей после бросков кубика на определение силы атаки этой карты, кроме случая, когда результатом бросков стал "промах". Карта перестаёт быть атакующей в момент оплаты атаки.

Безответный удар. Постоянная особенность. Разновидность простого удара. Безответный удар означает: "Направленный удар (от такого удара нельзя назначить защитника). Сражается только карта, объявившая безответный удар, результат сражения определяется как по закрытой карте".

Бестелесность (бестелесный). Особенность карты, которая записывается в виде "Бестелесный", либо "Бестелесный: [текст]", где [текст] - особенность, связанная с бестелесностью. На картах также вместо "Бестелесный" могут встречаться синонимы "Бестелесные", "Бестелесная", "Бестелесное". Бестелесное существо, в отличие от небестелесного существа, может двигаться на занятую клетку поля боя. Бестелесное существо может быть хозяином только бестелесному симбиоту.

Благословление. Именной модификатор броска кубика. Благословление означает "+1 к любому броску кубика". Если карта получает благословление несколько раз, то модификатор к броску кубика не меняется. Карта с благословлением называется благословлённой картой.

Ближний удар (ближняя атака). Простой удар, особый удар, магический удар. Ближний удар карты, стоящей на поле боя, может быть объявлен только по стоящей рядом карте (кроме ударов с дальностью X). Ближний удар с дальностью X может быть объявлен по любой карте в радиусе X клеток от источника удара, при этом удар остаётся ближним. По картам во вспомогательной зоне объявлять ближнюю атаку с дальностью нельзя. Ближний удар летающего существа может быть объявлен по любой карте в игровой зоне.

Блокировать [игродействие]. Если [игродействие] блокируется, то это [игродействие] удаляется из стека и ни одна из сопутствующих [игродействию] особенностей не срабатывает. Игродействие считается не выполненным, но оплачивается, если должно быть оплачено. Целью блокирования является карта, объявившая [игродействие].

Болото. Класс местности.

Братство. Класс существа.

Броня X. Именная особенность. Эффект предотвращения. Броня X означает: "Предотвратить первые X ран от немагических атак, нанесённых по этой карте в течение хода каждого игрока (предотвращённые раны отсчитываются от начала хода)". Даже если Броня X предотвратила все раны от атаки, сопутствующие этой атаке особенности и свойства выполняются. Предотвращённые особенностью "Броня X" раны не считаются нанесёнными на карту. Если у карты несколько особенностей "Броня X", то применяется самая большая по величине броня. Если карта получает или восстанавливает Броню X в течение хода, то Броня считается неиспользованной и может предотвращать раны.

Бросок кубика. Число (по умолчанию – с учётом модификаторов), которое игрок выбросил на кубике.

Бустер (дополнительный набор). Бустер содержит 7 случайных карт, 6 из которых частые и 1 редкая (суперредкая или ультраредкая) карта. В бустере не содержится промокарт. Бустеры используются в некоторых типах турниров ("драфт", "силед" и т.п.).

Быстрое игродействие. Любое игродействие, кроме медленного игродействия. Например, вскрытие карты, внезапные действия, срабатывающие особенности являются быстрыми игродействиями.

В игровой зоне. В зоне поля боя или во вспомогательной зоне.

В направлении движения (клетка в направлении движения). Две соседние клетки – первая (с которой перемещалась карта) и вторая (на которую переместилась карта) – задают направление для третьей клетки. Третья клетка должна быть соседней со второй и находиться на одной линии (в том числе по диагонали) с первой и второй клетками.

В направлении удара (атаки). Две соседние клетки – первая (на которой помещена атакующая карта) и вторая (на которой помещена атакованная карта) – задают направление для третьей клетки. Третья клетка должна быть соседней со второй клеткой и находиться на одной линии (в т.ч. по диагонали) с первой и второй клетками. "Удар, дальность X" и удар через ряд не имеют направления.

В начале боя. Особенность, начинающаяся со слов "в начале боя", используется в подфазу Начала боя (до подфазы Авангарда), если стек пуст. Каждую такую особенность можно использовать 1 раз за бой. Если у обоих игроков есть карты с такими особенностями, то они используют их по очереди.

В начале хода. Срабатывающая особенность, начинающаяся со слов "в начале хода", срабатывает сразу после того, как Активный игрок откроет свои карты на Шаге открытия.

Вампиризм. Срабатывающая особенность. Именная особенность. Вампиризм означает: "Когда это существо простым ударом наносит X ран небестелесному существу, оно само излечивается на X (или на Y, если у атакованного существа до удара оставалось Y жизнью, Y < X). Если на этом существе ран меньше, чем X, то оставшаяся разница идёт на получение дополнительных жизней".

Ваша карта. Карта, находящаяся под вашим контролем.

Вернуть (убрать) в колоду. Перенести карту из игровой зоны в колоду. После этого колода перемешивается.

Взять карту в отряд. Существуют следующие способы взять карту в отряд: Набор карты в отряд из карт раздачи, Вызов, Возрождение, Инкарнация, Взятие карты под свой контроль.

Вид атаки (удара). Любая атака (удар) подразделяется на 3 вида: слабая, средняя или сильная.

Владелец карты. Игрок, в колоде которого находилась карта до начала игры, называется владельцем этой карты. По окончании игры все карты возвращаются их владельцам.

Внезапная атака. Внезапные атаки могут быть внезапными действиями или срабатывающими особенностями. Цель внезапной атаки не сражается, от внезапной атаки нельзя назначить защитника.

Внезапное действие. Действие, которое содержит значки  в оплате. Назначение защитника – также внезапное действие.

Возвращается в колоду. См. Вернуть в колоду.

Воздействие. Немагическая способность. Воздействие не является атакой. Описание воздействия даётся в тексте особенности, который может содержать написанное курсивом слово "Воздействие". Если воздействие, с учётом всех модификаторов, должно нанести 0 ран или менее, то воздействие не наносит ран, сопутствующие нанесению ран особенности не срабатывают.

Возрождение (возродить). Возродить карту – это перенести карту с вашего кладбища в игровую зону. Возрождение карты осуществляется (по умолчанию): 1.со своего кладбища; 2.рядом с картой, использующей возрождение; 3.в открытом виде; 4.во вскрытом виде; 5.на свободную клетку; 6.не более 1 карты на клетку (если возрождаемых карт несколько); 7.под своим контролем. Летающие существа, местности и карты с текстом "Располагается во вспомогательной зоне" вместо возрождения на клетку поля боя сразу же возрождаются во вспомогательной зоне.

Возрождённый. Класс существа.

Вперёд. На одну или несколько клеток вверх по вертикали от указанной карты с точки зрения игрока, контролирующего эту карту.

Врата. Класс местности.

Вскрытие карты. Переворот карты рубашкой вниз (лицевой стороной вверх).

Второй игрок. Игрок, который ходит вторым.

Второй ряд игрока. Пять клеток по горизонтали, которые соприкасаются как с первым рядом, так и с третьим рядом половины поля боя игрока.

Выбранное существо (карта). Легальное существо (карта), которое игрок может выбрать целью заявки.

Выбранная атака (удар). Отдельная атака (удар), находящаяся в стеке (после расчёта атаки, но до нанесения ран на карту).

Выбранный бросок кубика. Отдельный (конкретный) бросок кубика, находящийся в стеке.

Вызов (вызвать). Вызвать карту – это перенести карту из колоды в игровую зону. Вызов карты осуществляется (по умолчанию): 1.из своей колоды; 2.рядом с картой, использующей вызов; 3.в открытом виде; 4.во вскрытом виде; 5.на свободную клетку; 6.не более 1 карты на клетку (если вызываемых карт несколько); 7.под своим контролем. Летающие существа, местности и карты с текстом "Располагается во вспомогательной зоне" вместо вызова на клетку поля боя сразу же вызываются во вспомогательную зону.

Выполнить (игродействие). Наложить эффект (в тот момент, когда игродействие выходит из стека). См. Применить.

Выстрел на X (на X-Y-Z). Способность. Тип дальней немагической атаки. Вид и сила выстрела на X-Y-Z определяется броском кубика: 3 или меньше – X; 4,5 – Y; 6 – Z. "Выстрел на X" – это всегда "выстрел на X-X-X".

Гарпия. Класс существа.

Герой-воин. Класс существа.

Герой-маг. Класс существа.

Гибель (существа, карты). Перенос карты из игровой зоны на кладбище.

Гнев. Именной модификатор атаки. Гнев означает "+1 к простому удару по картам, которые уже получали раны от атак в этот ход".

Гном. Класс существа.

Город. Класс местности.

Горы. Класс местности.

Дальность X. Особенность карты вида "[текст]", дальность X" означает, что объявлять [текст] можно только по объектам, до которых можно отсчитать X или менее клеток по вертикали, горизонтали или диагонали, в любом сочетании, от источника [текст]. Если дальность не указана, то ограничения по дальности использования игродействия нет. Карты могут использовать выстрел, разряд, метание, заклинание или воздействие по карте во вспомогательной зоне независимо от дальности. Карты во вспомогательной зоне могут объявлять игродействия с дальностью по любой карте в игровой зоне.

Дальняя атака. Выстрел, метание, разряд, удар через ряд. Выстрел, метание и разряд можно объявлять по любой карте (включая карты во вспомогательной зоне), кроме рядом стоящей. См. также Удар через ряд.

Дар жизни X. Срабатывающая особенность. Именная особенность. Дар жизни X означает: "При гибели этой карты – выбранное существо той же стихии в вашем отряде получает X дополнительных жизней".

Двигаться. Использовать запас движения  Движение на одну клетку напротив, назад, вправо или влево оплачивается одной единицей движения. Двигаться может только открытое существо игрока, имеющее запас движения больший 0, только на незанятую клетку. Запас движения карты восстанавливается в начале хода, а также когда карта открывается. Когда карта действует, она теряет весь свой запас движения. Объявлять движение может только Активный игрок в подфазу Выбора.

Действие (карты). Использование особенности, имеющей  в оплате. **Атака** простым ударом, закрытие на удар по летающему, накопление фишки, назначение защитника – тоже действия.

Демон. Класс существа.

Диагональ. Несколько соседних клеток, соприкасающихся только точками углов и расположенных на одной прямой. Клетка (карта) по диагонали от источника – это соседняя клетка (карта), находящаяся наискосок (не слева, не справа, не сверху и не снизу) от клетки или карты, для которой указано "по диагонали".

Дитя Кронга. Класс существа.

Добивание на X. Воздействие. Добивание означает: "Уничтожить стоящее рядом небестелесное существо с X или менее текущими жизнями (кроме симбиотов)". Добивание не наносит раны.

До конца боя получает [текст]. Любая приобретённая особенность (или свойство), в тексте которой не указан период, на который она накладывается, сохраняется до конца боя. Если карта потеряет эту (наложенную до конца боя) особенность (свойство) на некоторый указанный период времени, то приобретённая особенность (свойство) вновь восстанавливается по окончании этого периода.

До конца боя теряет [текст]. Любая приобретённая особенность (или свойство), в тексте которой не указан период, на который она теряется, теряется до конца боя. Однако карта может получить [текст] снова за счёт использования особенностей других карт.

До набора отряда. Срабатывающая особенность, начинающаяся со слов "до набора отряда", используется при наступлении подфазы Набора отряда.

Дополнительная зона. Устаревшее название. То же, что Вспомогательная зона.

Дополнительные жизни. Эффект, увеличивающий количество жизней карты. Нанесение на карту ран **не снимает** дополнительные жизни. Нанесение на карту дополнительных жизней **не снимает** ран.

Доспех. Класс экипировки.

Дракон. Класс существа.

Драконид. Класс существа.

Дух. Класс существа.

Душелов X. Комбинируемая особенность. Именная особенность. Душелов X означает: "При гибели существа эта карта получает фишку. Максимум X фишек".

Единение X. Срабатывающая особенность. Именная особенность. Единение X означает: "При ударе этого существа – вы можете показать из своей колоды X или менее разных карт с Единением меньшей, чем атакующая карта, стоимости, использовать их особенности "при ударе", сопутствующие данному типу удара, и замешать их обратно в колоду".

Жажда X. Срабатывающая особенность. Именная особенность. Воздействие. Жажда X означает: "До начала своего хода, если это существо закрыто, оно может нанести X ран стоящему рядом небестелесному существу. Если оно не нанесло X ран этому существу, то в начале своего хода не открывается". Летящие существа не могут получить жажду. Если существо с жаждой X стало летающим, оно теряет жажду.

Жизни карты (текущее число жизней). Количество жизней карты в данный игровой момент с учётом начального числа жизней (указанного после значка ) , дополнительных жизней, ран и некоторых других эффектов.

Заклинание. Магическая способность. Заклинание не является атакой. Описание заклинания даётся в тексте особенности, который содержит написанное курсивом слово "Заклинание". Если заклинание, с учётом всех модификаторов, должно нанести 0 ран или менее, то заклинание не наносит ран, сопутствующие нанесению ран особенности не срабатывают.

Закрыть (существо, карту). Обозначается . Открытая карта (находящаяся в вертикальном положении) закрывается, т.е. поворачивается на 90° по часовой стрелке и занимает горизонтальное положение. Оплатой действия карты является (помимо прочего) то, что она после выполнения действия закрывается. Закрытая карта не может объявлять и/или выполнять какие-либо действия и не может двигаться. Если карту игрока закрывает применяющаяся к ней особенность другой карты, то карта игрока не считается использовавшей своё действие. Она просто теряет возможность использовать своё действие, т.к. не может его оплатить.

Занятая клетка поля боя. Клетка, на которой находится карта, считается занятой клеткой поля боя. Некоторые эффекты могут делать клетку занятой, даже если на ней нет никаких карт.

Запас движения. Базовое свойство. Число после символа . Показывает, сколько раз существо может использовать собственный запас движения в течение своего хода. Запас движения восстанавливается в начале хода игрока, контролирующего карту, а также когда эта карта открывается.

Заряд X: [текст]. Заряд X: [текст] означает: "Пока имеет X или более фишек, получает [текст]. Максимум X фишек, где X – максимальная величина заряда у этой карты". Если карта обладает хотя бы одной особенностью вида "Заряд X: [текст]", то она автоматически обладает особенностью "В начале вашего хода – может получить фишку".

Защита от [текст]. Постоянная особенность. Если карта обладает защитой от [текст], то она не получает никаких эффектов (в т.ч. ран) от [текст], никаких маркеров вида [текст] и ни одна из сопутствующих [текст] особенностей не срабатывает в отношении этой карты (однако срабатывают особенности, которые наносят эффекты другим целям).

Например: а) Защита от метания защищает карту от ран, наносимых метанием, и от особенностей, сопутствующих данному метанию (даже если сопутствующая особенность используется другой картой). б) Маркер уязвимости не может быть наложен на карту с защитой от уязвимости.

Защита от атак. Защита от атак – это краткое обозначение семи независимых друг от друга особенностей: "защита от простых ударов", "защита от особых ударов", "защита от магических ударов", "защита от выстрелов", "защита от метаний", "защита от разрядов", "защита от ударов через ряд".

Защита от внезапных действий (ЗОВД). Постоянная особенность. Обозначается . Защита от внезапных действий означает: "Внезапное действие и все сопутствующие внезапному действию особенности не наносят этой карте никаких эффектов".

Защита от выстрелов (ЗОВ). Постоянная особенность. Обозначается . Защита от выстрелов означает: "Выстрел и все сопутствующие выстрелу особенности не наносят этой карте никаких эффектов".

Защита от дальних атак (ЗОДА). Защита от дальних атак - это краткое обозначение 4-х независимых друг от друга особенностей: "защита от выстрелов", "защита от метаний", "защита от разрядов" и "защита от ударов через ряд".

Защита от дальних немагических атак (ЗДНА). Защита от дальних немагических атак - это краткое обозначение 3-х независимых друг от друга особенностей: "защита от выстрелов", "защита от метаний", и "защита от ударов через ряд".

Защита от заклинаний (ЗОЗ). Постоянная особенность. Обозначается . Защита от заклинаний означает: "Заклинание и все сопутствующие заклинанию особенности не наносит этой карте никаких эффектов".

Защита от магии (ЗОМ). Обозначается . Защита от магии - это краткое обозначение 3-х независимых друг от друга особенностей: "защита от заклинаний", "защита от магических ударов" и "защита от разрядов".

Защита от отравления (яда) (ЗОЯ). Постоянная особенность. Обозначается . Существо не может получить отравление. Если отравленное существо получает , то оно теряет отравление.

Защита от разрядов (ЗОР). Постоянная особенность. Обозначается . Защита от разрядов означает: "Разряд и все сопутствующие разряду особенности не наносит этой карте никаких эффектов".

Значение удара. Число в свойствах или особенностях карты, которое определяет силу удара этой карты. Если в тексте карты указано "значение удара", то это значение считается без модификаторов.

Зелье. Класс экипировки.

Золотой кристалл. Ресурс в ККИ "Берсерк". Обозначается .

Зона (зоны). В ККИ "Берсерк" есть следующие зоны: игровая зона (состоящая из поля боя и вспомогательной зоны), колода и кладбище.

Игнорировать [текст]. Если карта А игнорирует [текст], то она использует игродействие по карте Б, как будто карта Б не имеет [текст].

Играемая (активная) особенность. Особенность, для объявления которой требуются ресурсы (ресурсами могут быть закрытие карты, фишки и т.п.). Требуемые ресурсы перечислены в тексте играемой особенности до двоеточия. Предпосылкой к объявлению играемой особенности может быть только воля игрока.

Игровой текст карты. Свойства карты и особенности карты.

Игродействие. Единица игрового процесса, включающая в себя объявление, выполнение и оплату какой-либо игровой заявки, сделанной игроком. Пас не является игродействием. Заклинание или воздействие, направленное одновременно на несколько целей, считается, тем не менее, одним игродействием.

Игрок. Один из двух людей, участвующих в партии.

Излечить (излечение) на X, излечиться на X. "Излечить на X" - это снять с небестелесного существа X ран. Если ран меньше, чем X, то источник снимает с цели все раны, при этом цель теряет число ран, которое с неё было фактически снято. См. также Полностью излечить.

Именная особенность, именной модификатор. Особенность (модификатор), имеющая собственное название (например, Стойкость, Броня X, Опыт в атаке X). Если у карты несколько одинаковых именных особенностей (модификаторов), всегда применяется только одна, большая по величине, именная особенность (модификатор).

Инкарнация X. Срабатывающая особенность. Именная особенность. Инкарнация X означает: "В начале своего хода, если эта карта имеет неиспользованную инкарнацию и находится на вашем кладбище, она получает "фишку инкарнации". Когда на ней оказывается X фишек инкарнации, она с кладбища переносится в ваш третий ряд (1 раз за бой)". См. Фишка инкарнации.

Инкарнация карты осуществляется (по умолчанию): 1.со своего кладбища; 2.в своём третьем ряду (относительно игрока, контролирующего карту); 3.в закрытом виде; 4.во вскрытом виде; 5.на свободную клетку; 6.не более 1 карты на клетку (если инкарнирующих карт несколько); 7.под своим контролем. Летающие существа, местности и карты с текстом "Располагается во вспомогательной зоне" вместо инкарнации на клетку поля боя сразу же инкарнируют во вспомогательную зону.

Если у существа несколько особенностей "инкарнация X", то оно должно использовать только одну из них, самую большую по величине. Если существо уже инкарнировало, то оно не может использовать ни одну из этих особенностей (в том числе получать фишки инкарнации). Если инкарнация нарушает какие-либо правила, то карта остаётся на кладбище и инкарнирует сразу, как только правила перестанут нарушаться (например, если карта должна инкарнировать в 3 ряду и он занят, карта ждёт, когда он освободится, после чего заявляет инкарнацию).

Инквизитор. Класс существа.

Использовать игродействие. Объявить и выполнить игродействие. Если употребляется глагольная форма игродействия, то она по умолчанию относится и к объявлению, и к выполнению игродействия. Например, двигаться - использовать движение, излечить - использовать излечение и т.п.

Источник. Карта, которая действует или влияет на другую карту (карты) или клетку (клетки) поля боя, является источником игродействия (особенности). Проверка легальности источника игродействия производится в момент занесения игродействия в стек и в момент выхода этого игродействия из стека. Игродействие не может быть выполнено, если источник игродействия покинул игровую зону. См. Цель.

Йордлинг. Класс существа.

Как по закрытой карте. Если атака наносится как по закрытой карте, то цель атаки не сражается.

Кампания. Вариант игры один на один. Кампания состоит из серии игр. Победителем кампании становится игрок, который одержит большее число побед. В кампании существует особый тип действий – отступление существами.

Карта. Основная игровая единица в ККИ "Берсерк". В официальных турнирах допускается использовать только оригинальные карты ООО "Мир Фэнтези".

Карта противника (ваша карта). Карта противника - это карта в отряде противника (находящаяся под его контролем). Ваша карта - это карта в вашем отряде (находящаяся под вашим контролем).

Класс карты. Постоянная особенность. Классы существ: аккениец, ангел, архаалит, братство, возрождённый, гарпия, герой-воин, герой-маг, гном, демон, дитя Кронга, дракон, драконид, дух, инквизитор, йордлинг, ковен,

койар, кусака, линунг, орк, пират, подземник, порождение, речная дева, слуга, страж леса, сумрак, Тоа-Дан, тролль, элементаль, эльф. Классы местностей: болото, врата, город, горы, лес, река, степь, пустыня. Классы артефактов: сфера. Классы экипировок: доспех, зелье, обувь, оружие, щит. Одна и та же карта может иметь несколько классов. Особенность, направленная на класс, используется против всех карт, обладающих этим классом. Карта не теряет класс, если меняет свой тип.

Клетка. Элемент поля боя, на который можно поместить или переместить карту. Клетка может быть целью игровых действий и получать особенности, если это оговорено в тексте карты. Приобретённую особенность клетки поля боя контролирует игрок, карта которого наложила эту особенность.

Ковен. Класс существа. В текстах карт существо, принадлежащее к классу Ковен, обозначено как "Член ковена".

Койар. Класс существа.

Колода "констрактед". Стопка карт, составленная по правилам ККИ "Берсерк". Минимальное число карт в колоде "констрактед" - 30 карт, максимальное - 50 карт. Перед началом игры в колоде игрока не должно быть более трёх карт с одинаковым названием. Подробнее о формате "констрактед" см. Турнирные Правила.

Колода "драфт". Стопка карт, составленная по правилам ККИ "Берсерк". Минимальное число карт в колоде "драфт" - 20 карт, максимальное - 28 карт. В колоде может быть любое число карт с одинаковым названием. Подробнее о формате "драфт" см. Турнирные Правила.

Комбинированная особенность. Особенность, принадлежащая сразу к двум и более видам особенностей (например, к срабатывающей и играемой).

Комплексная защита. Особенность, включающая в себя несколько разных видов защиты (например, "защита от магии" включает в себя "защиту от заклинаний", "защиту от магических ударов" и "защиту от разрядов").

Контролирующий карту (особенность) игрок. Перед игрой владелец карты является контролирующим эту карту игроком. Игрок, который получил под свой контроль карту противника в результате выполнения каких-либо игровых действий, становится контролирующим эту карту игроком. Игрок может использовать только особенности и свойства контролируемых им карт.

Концентрация. Срабатывающая особенность. Именная особенность. Концентрация означает: "Если эта карта в течение хода противника не получала ран, то в конце этого хода она получает 1 фишку".

Копия карты. Карты с одинаковыми названиями являются копиями друг друга.

Кусака. Класс существа.

Лес. Класс местности.

Летающее существо. Подтип существа. Обозначается . Будучи в отряде игрока, летающее существо располагается во вспомогательной зоне.

Линунг. Класс существа.

Ловкость. Срабатывающая особенность. Именная особенность. Ловкость означает: "Когда эта карта получает раны – может переместиться на соседнюю клетку (1 раз за ход)".

Магическая атака. Магический удар или разряд.

Магическая броня X. То же, что Броня X, но предотвращает первые X ран от **магических** атак, нанесённых по этой карте в течение хода каждого игрока. Если какая-либо особенность восстанавливает у карты Броню, то Магическая броня не восстанавливается.

Магическая особенность. Особенность, в тексте которой есть магическая способность (кроме случаев, когда эта способность приобретается другими картами). Например, у Хранителя Дольмена особенность : "Выбранное существо до конца хода получает особенность "При простом ударе – магический удар на 2 (1 раз за ход)" не является магической.

Магическая способность. Заклинание, магический удар или разряд.

Магический удар на X (на X-Y-Z). Способность. Тип ближней магической атаки. От магического удара нельзя назначить защитника. Сражается только карта, объявившая магический удар. Вид и сила магического удара на X-Y-Z определяется броском кубика: 3 или меньше – X; 4,5 – Y; 6 – Z. "Магический удар на X" – это всегда "магический удар на X-X-X".

Магия крови. Срабатывающая особенность. Именная особенность. Магия крови означает: "Когда получает раны - может получить фишку".

Максимум жизней. Суммарное число начальных жизней и дополнительных жизней карты.

Максимум X жизней. Постоянная особенность. Карта с этой особенностью не может иметь максимум жизней больше, чем X. Если максимум жизней карты должен стать больше, чем X, то дополнительные жизни сверх X на карту не накладываются. Если карта каким-либо образом имеет число жизней сверх максимума, то лишние дополнительные жизни снимаются.

Максимум X фишек. Постоянная особенность. Наибольшее число фишек, которое карта может накопить или получить. Если количество фишек на карте должно стать больше, чем X, то фишки сверх X на карту не накладываются. Если карта каким-либо образом имеет фишек сверх максимума, то лишние фишки снимаются.

Манёвр. Играемая особенность. Именная особенность. Используется вместо движения. Манёвр означает: "Затратить все единицы движения: Переместиться, поменявшись местами с другим существом в том же отряде, находящимся на клетке напротив, сзади, справа или слева". Только существа могут использовать манёвр. Существо не может использовать Манёвр, если оно уже двигалось. Трата всех единиц движения – это оплата манёвра. Карта может использовать манёвр, даже если количество единиц движения равно 0 или единицы движения отсутствуют.

Маркер. Наряду с фишками, маркеры используются для отслеживания некоторых состояний карты (ран, отравлений и прочих).

Маскировка. Постоянная особенность. Именная особенность. Маскировка означает: "Если эта карта закрыта, то она не получает ран от первой атаки по себе в течение хода". Тем не менее, все сопутствующие этой атаке особенности срабатывают, как обычно.

Медитация. Именная особенность. Медитация означает: "Эта карта может использовать (как свои собственные) фишки других карт из своего отряда, принадлежащих к той же стихии". Нейтральные карты не принадлежат

ни к одной из стихий и не могут использовать Медитацию. С каких карт использует фишки карта с Медитацией, необходимо указывать при объявлении особенностей, использующих фишки.

Медленное игродействие. Игродействие, которое игрок может объявить в течение своего хода в подфазу Выбора, а также особенности карт, используемые в определённой подфазе Предварительной фазы ("в начале боя", "авангард" и др.).

Местность. Тип карты. Свойство. Будучи в отряде игрока, местность располагается во вспомогательной зоне.

Метание на X (на X-Y-Z). Способность. Тип дальней немагической атаки. Вид и сила метания на X-Y-Z определяется броском кубика: 3 или меньше – X; 4,5 – Y; 6 – Z. "Метание на X" – это всегда "метание на X-X-X". Защита от выстрелов или разрядов не даёт защиты от метания.

Модификатор. Эффект, изменяющий численное значение особенности или свойства.

Муллиган. То же, что Пересдача. См. Пересдача.

На один (на X) ходов игрока. В следующий ход (в следующие X ходов) игрока, пока этот игрок является Активным игроком, будут применяться особенности, указанные после "на один (X) ходов игрока".

Назад. На одну или несколько клеток вниз по вертикали от указанной карты с точки зрения игрока, контролирующего эту карту.

Название карты. Свойство. В колоде для турнира "констрактед" должно быть не более 3 карт с одним и тем же названием (на "драфт" это ограничение не распространяется). Если в тексте карты указывается название этой карты, то оно относится к данной карте, а к другим картам в игровой зоне с таким же названием не относится.

Назначить защитника. Изменить первоначальную цель атаки простым ударом (целью становится карта-защитник). Назначение защитника – внезапное действие. Назначить защитника можно только от простого удара.

Накопить фишку (копить фишку). Получить фишку в результате использования особенности «: Накопить 1 фишку». Если карта обладает особенностью, содержащей  или X  в оплате, то у неё по умолчанию есть особенность ": Накопить 1 фишку", которая на карте не пишется.

Нападение. Объявление атаки.

Направленный удар (НУ). Разновидность простого удара. Обозначается . От направленного удара нельзя назначить защитника.

Напротив. На одну клетку вверх по вертикали от указанной карты с точки зрения игрока, контролирующего эту карту.

Начальное число жизней. Базовое свойство. Начальное число жизней - число после символа  для типов "Существо", "Артефакт".

Начинает бой с [текст]. Срабатывающая особенность. При наборе карты в отряд карта получает [текст]. Считается, что карта обладает [текст], однако [текст] не накладывается на карту (не применяется к карте) немедленно, а накладывается (применяется) тогда, когда карта в процессе игры вскрывается.

Не закрывается после нападения (не закрывается, выступая защитником). Эффект замещения. Карта, имеющая такую особенность, не закрывается после объявления медленной атаки (после того, как стала защитником), несмотря на то, что должна оплатить его закрытием. Карта, тем не менее, считается действовавшей.

Не закрываясь. Означает, что карта использует особенность, которая не является действием. Открытая карта остаётся открытой и в этот ход может действовать по обычным правилам.

Не может ... (Нельзя ...). Нелегально ...

Не может быть взят в отряд с [текст]. Если в тексте карты есть особенность вида "не может быть взята в отряд с [текст]", то игрок в подфазу Набора не может набрать в отряд карту с этой особенностью, если в его отряде уже присутствует [текст], и не может набрать [текст], если в его отряде присутствует эта карта; также игрок не может вызвать, возродить, инкарнировать или взять под контроль карту с этой особенностью, если в его отряде присутствует [текст].

Не носит [экипировку]. На существо не может быть помещена [экипировка].

Не получает ран от [текст]. [Текст] не наносит ран карте с такой особенностью, но эту карту можно выбирать легальной целью для [текст].

Не сражается. Карта не бросает кубик (в т.ч. не использует особенность, заменяющую бросок кубика) на расчёт вида и силы атаки (удара). Если карта "не сражается", то атакующий ведёт расчёт атаки (удара) как по закрытой карте.

Неактивный игрок. Игрок, противник которого является Активным игроком.

Незанятая (свободная, пустая) клетка поля. Клетка поля боя, на которой нет никаких карт и на которой нет эффектов, указывающих на то, что данная клетка считается занятой.

Нелегальность (нелегальное игродействие). Нелегальным считается игродействие (особенность), которое нельзя объявить, рассчитать, применить, выполнить или оплатить в соответствии с правилами или текстом карты. В частности, нельзя открыть уже открытую карту, нельзя закрыть уже закрытую карту. Если игродействие, уже находящее в стеке, становится нелегальным, то оно удаляется из стека без оплаты (за исключением нелегального игродействия, целью которого стала скрытая карта – в этом случае игродействие удаляется из стека, но оплачивается).

Немагическая атака. Удар (кроме магического удара), выстрел, метание.

Неповоротливость X. Именной модификатор броска кубика. Карта с неповоротливостью X получает -X к броску кубика при определении силы атаки, когда она атакует простым ударом или отражает простой удар. Если X не указан, то X=1. Если несколько особенностей дают существу неповоротливость, то применяется самая большая по величине.

Образовать строй. Существо "образует строй", когда получает особенности, связанные со строем.

Обувь. Класс экипировки.

Объявить (особенность, свойство). Объявить особенность (свойство) - это указать, какая особенность (свойство) используется, указать источник и цель, на которую оно направлено. Объявленное игродействие заносится в стек и находится там до выполнения этого игродействия.

Обязанность атаковать. Обязанность атаковать бывает 2-х типов:

- 1) Карта должна объявить атаку. Если обязанность атаковать накладывает штраф за отказ от объявления атаки, то карта может получить указанный штраф и не объявлять атаку. В противном случае отказаться от объявления атаки нельзя. **Игрок, контролирующий источник особенности, обязывающей другую карту атаковать, выбирает цели и источник для этой атаки.**
- 2) Карта должна выбрать целью своей атаки определённую карту. Если таких целей в игровой зоне несколько, то карта может выбрать любую из них (а другие цели больше выбирать не обязана).

Один (X) раз за бой. Ключевая фраза, накладывающая ограничение на возможность использования особенности. В качестве дополнительной оплаты свойства или особенности один (X) раз за бой карта получает специальный маркер, пока она находится в игровой зоне или на кладбище. Карта не может иметь более одного (X) таких маркеров.

Один (X) раз за ход. Ключевая фраза, либо накладывающая ограничение на возможность использования особенности, либо позволяющая атаковать простым ударом более одного раза за ход. В качестве дополнительной оплаты свойства или особенности "один (X) раз за ход" карта получает специальный маркер, пока она находится в игровой зоне или на кладбище. Карта не может иметь более одного (X) таких маркеров. Перед началом хода карта теряет эти маркеры. Особенности, содержащие текст "один (X) раз за ход" не могут использоваться в Предварительной фазе боя.

Оплата (игродействия). Ресурсы, необходимые для использования игродействия. Это может быть закрытие карты, получение ран и т.д. Оплата игродействия происходит после его выполнения. Нельзя заявить или выполнить игродействие, если недостаточно ресурсов для его оплаты.

Опыт в атаке X (ОВА). Именной модификатор броска кубика. Опыт в атаке X означает: "+X к броску кубика при определении силы простого удара, объявленного этой картой". Если X не указан, то X=1. Если несколько особенностей дают существу опыт в атаке, то применяется самый большой по величине.

Опыт в атаке и защите X. Опыт в атаке и защите X - это краткое обозначение 2-х независимых друг от друга особенностей: "Опыт в атаке X" и "Опыт в защите X".

Опыт в защите X (ОВЗ). Именной модификатор броска кубика. Опыт в защите X означает: "+X к броску кубика при определении силы простого удара, если эта карта отражает простой удар". Если X не указан, то X=1. Если несколько особенностей дают существу опыт в защите, то применяется самый большой по величине.

Опыт в метании (разряде, стрельбе) X. Именной модификатор броска кубика. Опыт в метании (разряде, стрельбе) X означает: "+X к броску кубика при определении силы своего метания (разряда, выстрела)". Если X не указан, то X=1. Если несколько особенностей дают карте опыт в метании (разряде, стрельбе), то применяется самый большой по величине.

Орда. Именная особенность. В колоде для турнира "констрактед" может находиться 5 (или менее) одинаковых карт с особенностью Орда.

Орк. Класс существа.

Оружие. Класс экипировки.

Ослабление удара по Таблице Ударов. Если бросок кубика по таблице ударов дал результат "сильный/слабый" или "средний/слабый", то игрок, выбросивший большее число на кубике, имеет право свести результат сражения соответственно к "средний/промах" или "слабый/промах".

Особенность (в текстах карт). Если в тексте карты указано "особенность", то под "особенностью" нужно понимать "собственную особенность". Если же в тексте карты указано, что карта даёт или получает "особенность", то под "особенностью" следует понимать "приобретённую особенность".

Особый удар на X (на X-Y-Z). Способность. Тип ближней немагической атаки. От особого удара нельзя назначить защитника. Сражается только карта, объявившая особый удар. Вид и сила особого удара на X-Y-Z определяется броском кубика: 3 или меньше – X; 4,5 – Y; 6 – Z. "Особый удар на X" – это всегда "особый удар на X-X-X". Особенности и свойства, влияющие на простой удар, не влияют на особый удар.

Остаётся X текущих жизней. Особенность, которая снимает или накладывает на карту такое число ран, чтобы у карты осталось ровно X текущих жизней. Если X больше максимума жизней карты, то с карты снимаются все раны (дополнительные жизни не накладываются). Особенности, сопутствующие получению ран, **не сбрасываются** в результате игродействия "Остаётся X текущих жизней".

Ответный удар. Простой удар, который наносит отражающая карта согласно Таблице Ударов.

Открытие карты. Когда карта открывается, она восстанавливает свой запас движения и теряет все маркеры, полученные при оплате атаки простым ударом.

Отравление на X. Срабатывающая особенность. Именная особенность. Воздействие. Отравление на X означает: "В начале своего хода, если это существо открыто – оно ранится на X". Если существо не открылось в начале своего хода, то отравление не срабатывает, но срабатывает, если существо уже было открыто в начале фазы открытия. Несколько отравлений у одной карты не складываются, применяется самое большое по величине отравление. Отравление отмечается особым маркером отравления, причём количество маркеров отравления соответствует силе отравления. Бестелесные карты не могут быть отравлены, иметь маркеры отравления и получать раны от отравления. Карта с отравлением называется отравленной картой. Особенность, наносящая эффект "Отравление на X", иногда записывается как "Отравить на X".

Отражающая карта. Карта, ставшая целью объявленной атаки (см. Цель). Карта перестаёт быть отражающей в момент оплаты атаки.

Отряд. Отряд - это карты, находящиеся под контролем игрока в игровой зоне.

Паразит. Симбиот, который помещается на карту противника.

Пас. Передача приоритета противнику без объявления какого-либо игродействия. Если игроки последовательно пасуют, то игродействие, находящееся наверху стека, выполняется. Если игроки последовательно пасуют при пустом стеке – заканчивается текущий шаг, фаза или подфаза хода.

Первый игрок. Игрок, который ходит первым.

- Первый ряд игрока.** Пять клеток по горизонтали половины поля боя игрока, которые соприкасаются с половиной поля боя противника.
- Перевернутая карта.** То же, что Скрытая карта.
- Передвижение.** Устаревшее. То же, что и движение.
- Перемешивание колоды.** Игродействие, в результате которого положение карт в колоде становится случайным и неизвестным для игроков, принимающих участие в партии.
- Перемещение.** Эффект, изменяющий местоположение карты на поле боя. Перемещение может быть объявлено и выполнено только на незанятую клетку. Если сказано, что карта "помещается", "переносится" или "располагается", то это не является перемещением карты.
- Перенаправление.** Это особенность, которая изменяет цель атаки (вместо карты А целью становится карта Б). Перенаправление может быть использовано только при объявлении атаки (до бросков кубика). Карта, перенаправляющая атаку, выбирает целью обе карты – А и Б. Нельзя перенаправить уже перенаправленную атаку. Нельзя перенаправить простой удар после того, как от него назначен защитник, и наоборот. Нельзя перенаправить атаку карты в саму эту карту.
- Перераспределить раны от [игродействия].** Излечить существо от ран, полученных в результате выполнения [игродействия], при этом нанести картам, на которые перераспределяются раны, такое же суммарное число ран. Раны, полученные от предыдущих игродействий, не перераспределяются.
- Пират.** Класс существа.
- Погибнуть (погибает).** См. Гибель, Уничтожить.
- Поле боя.** Представляет из себя 6 рядов по 5 клеток в каждом ряду. Ближние к вам 3 ряда - ваша половина поля боя, дальние 3 ряда - половина поля боя противника.
- Полёт.** Если существо получает полёт, то оно становится летающим существом. См. Летающее существо.
- Полностью излечить.** Снять с цели фактическое число ран, которое на ней находится. Полное излечение не снимает эффект отравления и другие подобные эффекты.
- Получает [текст] (получает особенность).** Если прямо не указано, на какой период времени карта получает [текст] (т.е. получает приобретённую особенность) или не указаны другие условия для поддержания этой особенности, то приобретённая особенность сохраняется до конца боя. Если в тексте особенности указано "пока X, цель с Y получает Z", то цель получает Z, пока выполняется X и пока цель обладает Y (а также пока источник такой особенности в игровой зоне и имеет эту особенность).
- Поменять местами.** Одновременно переместить первую карту на клетку второй карты и вторую карту на клетку первой карты. В общем случае карт может быть несколько, но они должны занять те же самые клетки (если в тексте карты не сказано обратного).
- Поместить (карту) на клетку поля боя.** Перенести карту на указанную клетку поля боя.
- Порождение.** Класс существа.
- После атаки.** Срабатывающая особенность, начинающаяся со слов "после атаки", срабатывает при оплате атаки.
- Постоянная (пассивная) особенность.** Особенность, которая присутствует в игре всегда (пока карта, содержащая эту особенность, находится в игровой зоне). Постоянная особенность создаёт эффект, не выбирая карты целью.
- Преданность X.** Именная особенность. При наборе в отряд стоит на X кристаллов меньше, если в вашем отряде есть другое существо стоимостью 9 или более.
- Предотвращение.** Эффект, который применяется к нанесённым ранам, уменьшая их количественное значение. Предотвращение не меняет силу атаки (заклинания, воздействия), а меняет только количественное значение нанесённых ран. Предотвращение используется всегда после наложения модификаторов.
- Прерывание.** Прервать игродействие (использование атаки, заклинания, воздействия и др.) означает сделать его невозможным по правилам игры и/или по тексту карты. Прерванное игродействие (атака, заклинание, воздействие и др.) отменяется без оплаты этого игродействия (атаки, заклинания, воздействия и др.). Нельзя прервать игродействие, которое уже выполняется (вышло из стека).
- При атаке (При ударе).** Срабатывающая особенность, начинающаяся со слов "при атаке" ("при ударе"), срабатывает, когда карта наносит атаку (удар), даже если сила атаки (удара) равна 0. Особенности "при атаке" ("при ударе") и "при нанесении ран" срабатывают одновременно и заносятся в стек в любом порядке.
- При гибели (при уничтожении).** Срабатывающая особенность, начинающаяся со слов "при гибели" ("при уничтожении"), срабатывает при любом переносе карты из игровой зоны на кладбище. Особенность "при гибели" погибшей карты используется, не проверяя наличие источника этой особенности в игровой зоне. Если нужно знать, относительно какой клетки используется особенность "при гибели", то эта клетка – та, на которой стояла эта карта до гибели. Погибшая карта теряет все маркеры только после того, как выполнятся все особенности "при гибели", сработавшие на гибель этой карты.
- При возвращении в колоду.** Срабатывающая особенность, начинающаяся со слов "при возвращении в колоду" ("когда возвращается в колоду"), срабатывает при любом переносе карты из игровой зоны в колоду. Особенность "при возвращении в колоду" используется, не проверяя наличие источника этой особенности в игровой зоне. Если нужно знать, относительно какой клетки используется такая особенность, то эта клетка – та, на которой стояла эта карта до возвращения в колоду. Вернувшаяся в колоду карта теряет все маркеры только после того, как выполнятся все особенности "при возвращении в колоду", сработавшие на возвращение этой карты в колоду.
- При нападении.** **При объявлении атаки.** Особенность, которая срабатывает до бросков кубика на определение силы атаки, но после того, как определена конечная цель **этой атаки** (с учётом назначения защитников и перенаправления).
- При этом.** Игродействие, описанное после слов "при этом", используется только в том случае, если игродействие, указанное до слов "при этом", успешно выполнилось.
- Применить (игродействие).** Наложить эффект ("применить" используется для игродействий, не использующих стек). См. Выполнить.
- Приоритет.** Приоритет – это возможность игрока объявлять и выполнять игродействия. В каждый игровой момент этой возможностью может владеть только один игрок. При переходе к каждой новой фазе (подфазе или шагу) боя приоритет получает Активный игрок. При объявлении игродействий, использующих стек,

приоритет остаётся у игрока, объявившего это игровое действие, после чего он имеет право снова объявить игровое действие или спасовать (передать приоритет противнику, не объявляя новых игровых действий). Если игровое действие не использует стек, то приоритет противнику не передаётся, и игровое действие немедленно выполняется. Также приоритет не передаётся противнику в том случае, если игрок должен объявить сразу несколько особенностей, срабатывающих одновременно – в этом случае он должен заявить их все, а затем передать приоритет.

Проклятие. Именной модификатор броска кубика. Проклятие означает "-1 к любому броску кубика". Если карта получает проклятие несколько раз, то модификатор к броску кубика не меняется. Карта с проклятием называется проклятой картой. Особенность, наносящая эффект "Проклятие", иногда записывается как "Проклясть [текст]".

Промех. Результат сражения. При промехе удар не наносится и все сопутствующие удару особенности не используются.

Простой удар. Базовое свойство. Способность. Обозначается . Тип ближней немагической атаки. Три числа после символа  обозначают силу удара (слабый - средний - сильный). Этим ударом обладают все существа в игровой зоне. У существа, простой удар которого вычисляется особым образом, после символа  стоит "х" ("х-х-х") с последующим описанием способа вычисления силы этого удара в тексте карты.

Профнабор (профколода). Готовая колода, выпускаемая ООО "Мир Фэнтези", состоящая из специально подобранных карт одной стихии (и нейтральных карт) для одного игрока.

Прыжок, дальность Х. Игровая особенность. Именная особенность. Используется вместо движения. Прыжок, дальность Х означает: "Затратить все единицы движения: Переместиться на любую незанятую клетку поля боя в радиусе Х клеток". Только существа могут использовать прыжок. Существо не может использовать прыжок, если оно уже двигалось. Трата всех единиц движения – это оплата прыжка. Карта может использовать прыжок, даже если количество единиц движения равно 0 или единицы движения отсутствуют.

Пустыня. Класс местности.

Радиус (в радиусе Х клеток). Клетка (карта), находящаяся в радиусе Х клеток от источника – это клетка (карта), до которой можно отсчитать подряд Х или менее клеток по вертикали, горизонтали или диагонали, в любом сочетании, от источника особенности. То же, что дальность.

Раздача. Карты игрока, которые он берёт после перемешивания колоды для набора отряда. Раздачу иногда называют "стартовая рука".

Разорвать строй. Существо "разрывает строй", когда теряет особенности, связанные со строем.

Разряд на Х (на Х-Y-Z). Способность. Тип дальней магической атаки. Вид и сила разряда на Х-Y-Z определяется броском кубика: 3 или меньше – Х; 4,5 – Y; 6 – Z. "Разряд на Х" – это всегда "разряд на Х-Х-Х".

Ранить на Х [цель], раниться. Нанести на цель (карту), указанную в описании особенности, маркер "Х ран". Раниться – ранить себя (источник и цель – одна и та же карта).

Раны. Результатом прошедшей по карте атаки является нанесение ран, которые отмечаются маркерами "ран". Воздействия и заклинания также могут наносить карте раны в соответствии с текстом этих особенностей.

Распад Х. Срабатывающая особенность. Именная особенность. Начинает бой с Х фишками. После действия – теряет фишку, если не может при этом потерять фишку – погибает.

Регенерация Х. Срабатывающая особенность. Именная особенность. Воздействие. Обозначается -Х. Регенерация Х означает: "В начале своего хода, если это небестелесное существо открыто – оно излечивается на Х". Если существо не открылось в начале своего хода, то регенерация не срабатывает, но срабатывает, если существо уже было открыто в начале Фазы открытия. Несколько регенераций у одной карты не складываются, применяется самая большая по величине регенерация.

Река. Класс местности.

Речная дева. Класс существа.

Ряд. Ряд – это 5 клеток поля боя, расположенных по горизонтали одна за другой.

Рядовое существо (карта). Свойство карты. Карта, в стоимости которой нет золотых кристаллов (только серебряные).

Самостоятельное существо. Существо (кроме симбиотов), которое находится на поля боя (занимает 1 клетку поля).

Сведение атаки (удара) к [текст]. Модификатор. Если атака (удар) сводится к слабой (средней, сильной), то используются особенности, сопутствующие этому виду атаки (удара).

Сведение атаки (удара) к Х. Модификатор. Сила атаки (удара) сводится к Х, но вид атаки (удара) и все сопутствующие особенности остаются без изменений. Если сила атаки (удара) была меньше Х, то атака (удар) не сводится к Х.

Сведение удара к [текст] по Таблице Ударов. См. Ослабление удара по Таблице Ударов.

Свободная клетка поля боя. См. Незанятая клетка поля боя.

Свойство (карты). Игровая характеристика карты (за исключением особенностей).

Своя карта. Для игрока своими считаются все карты, которые этот игрок контролирует в данный момент.

Серебряный кристалл. Ресурс в ККИ "Берсерк". Обозначается .

Сзади (позади). На одну клетку вниз по вертикали от указанной карты с точки зрения игрока, контролирующего эту карту.

Сила атаки. Число, указанное в свойствах или особенностях карты. В сражении – это вычисленное значение атаки с учётом всех модификаторов.

Симбиот. Тип карты. Свойство. Обозначается . Симбиот назначается существу и помещается на одну с ним клетку (условно говоря "сидит" на нём).

Скрытая карта. Карта, перевернутая рубашкой вверх. Скрытая карта может не вскрываться, если она является источником постоянной особенности (в этом случае постоянная особенность считается отсутствующей в игре). Также постоянные особенности других карт не вскрывают скрытую карту (т.к. не выбирают её целью). Скрытую карту противника можно объявить целью срабатывающей или игровой особенности, и тогда она вскрывается; однако, если при вскрытии выясняется, что заявка была нелегальной, то эта

особенность не выполняется, но оплачивается. Игрок, контролирующий карту со скрытностью, может вскрыть её сам в любой момент, если он обладает приоритетом. Вскрытие карты не использует стек. Нельзя (нелегально) скрыть уже скрытую карту, вскрыть уже вскрытую карту.

Скрытность. Постоянная особенность. Именная особенность. Карта с этой особенностью может не вскрываться в подфазу вскрытия (может в течение всей игры продолжать оставаться скрытой, если не становится источником или целью).

Слева. На одну клетку влево по горизонтали от указанной карты с точки зрения игрока, использующего особенность.

Слуа. Класс существа.

Сопутствующая особенность. Особенность, сопутствующая [игродействию], начинается со слов "при [игродействии]". Срабатывает при успешном выполнении [игродействия].

Соседняя (к карте/клетке) клетка поля боя. Клетка поля боя, расположенная слева, справа, напротив, сзади или по диагонали от указанной карты (клетки).

Соседняя (к карте/клетке) карта. Карта (существо) на поле боя, расположенная слева, справа, напротив, сзади или по диагонали от указанной карты (клетки). Несколько карт, занимающих одну и ту же клетку, считаются соседними картами.

Способность. Атака, заклинание или воздействие (обобщённое понятие).

Справа. На одну клетку вправо по горизонтали от указанной карты с точки зрения игрока, использующего особенность.

Срабатывающая особенность. Особенность, которая объявляется при выполнении определённых условий. Если 2 или более особенностей должны сработать одновременно, то вначале срабатывают все особенности активного игрока, затем – неактивного (а выполняются в обратном порядке). См. Объявить и Выполнить.

Сражается (сражаться). Карта бросает кубик (или использует особенность, заменяющую бросок кубика) на определение вида и силы своей атаки (удара).

Стартер (стартовый набор). Готовая колода для игры, выпускаемая ООО "Мир Фэнтези", которая содержит 30 (или более) заранее подобранных карт.

Стек. Стек состоит из последовательности игродействий. В стек помещаются все объявленные игродействия до того, как они выполняются. Игродействия, помещённые в стек, выполняются, начиная с последнего объявленного.

Степь. Класс местности.

Стихия. Свойство. В игре "Берсерк" существует 5 стихий (🔥 - степи, 🌳 - леса, 🏔️ - горы, 🌿 - болота, 🕸️ - силы тьмы) и нейтральные карты 🗺️, не принадлежащие ни к одной стихии.

Стоимость. Базовое свойство. Стоимость карты определяется в особых единицах – золотых (💰) и серебряных (💎) кристаллах.

Стойкость. Постоянная особенность. Именная особенность. Стойкость означает: "Эта карта не получает ран от воздействий карт противника и от воздействий, контролируемых противником (но получает раны от воздействий карт своего отряда)".

Стоящая рядом (карта). Карта на поле боя, стоящая слева, справа, сверху, снизу или по диагонали (наискосок) от другой карты на поле боя, считается стоящей рядом с ней картой. Карты, расположенные на одной клетке, также считаются стоящими рядом картами. Карты во вспомогательной зоне могут атаковать или использовать свои особенности и свойства на любые карты в игре, но эти карты не считаются стоящими рядом ни друг с другом, ни с картами на поле боя.

Страх X. Срабатывающая особенность. Именная особенность. Страх X означает: "При атаке по этой карте – атакующий ранится на X, если не имеет Страх".

Строй. Особенность, которая записывается в виде "Строй: [текст]", где [текст] - особенность, связанная со строем. Существо со строем получает все особенности, связанные со Строем, пока на клетке рядом с этим существом, но не по диагонали, находится другое ваше существо со Строем. Существо, получившее особенности, связанные со строем, называется существом в строю. Особенность, связанная со строем, является для существа приобретённой. См. Образовать строй и Разорвать строй.

Страж леса. Класс существа.

Существо. Тип карты. Свойство. К данному типу карт относятся самостоятельные существа, летающие существа и симбиоты (паразиты).

Сфера. Класс артефакта.

Схрон. Постоянная особенность. Именная особенность. Схрон означает: "Защита от атак летающих существ".

Телепортация. Играемая особенность. Именная особенность. Используется вместо движения. Телепортация означает: "Затратить все единицы движения: Переместиться на любую незанятую клетку поля боя". Только существа могут использовать телепортацию. Существо не может использовать телепортацию, если оно уже двигалось. Трата всех единиц движения – это оплата телепортации. Карта может использовать телепортацию, даже если количество единиц движения равно 0 или единицы движения отсутствуют.

Тоа-Дан. Класс существа. В текстах карт существо, принадлежащее к классу Тоа-Дан, обозначено как "Член ордена Тоа-Дан".

Толстокожесть (толстокожий). Постоянная особенность. Именная особенность. Толстокожесть означает "Эта карта не получает никаких эффектов от особенностей, срабатывающих при атаке по ней".

Точность. Постоянная особенность. Именная особенность. Точность означает: "Атака этой карты не может быть перенаправлена, и эта карта игнорирует все особенности, обязывающие атаковать".

Третий ряд игрока. Пять клеток по горизонтали, которые соприкасаются только со вторым рядом половины поля боя игрока.

Троль. Класс существа.

Трупоедство. Срабатывающая особенность. Именная особенность. Трупоедство означает: "Если это существо своей атакой или другой особенностью уничтожает стоящее рядом небестелесное существо противника, то

оно полностью излечивается от ран и теряет отравление". Летящие существа могут использовать трупоедство, если уничтожают любую карту в игровой зоне.

Убрать в колоду. См. Вернуть в колоду.

Убрать (положить, поместить) на кладбище. Игродействие, в результате которого карта кладётся на кладбище (из колоды или игровой зоны). Данное игродействие не является уничтожением карты.

Угасание X. Срабатывающая особенность. Именная особенность. Воздействие. Угасание X означает: "В начале своего хода, если эта карта открыта – она ранится на X". Если карта не открылась в начале своего хода, то угасание не срабатывает, но сработает, если карта уже была открыта в начале Фазы открытия. Несколько угасаний у одной карты не складываются, применяется самое большое по величине угасание.

Удар. Простой удар, особый удар, магический удар или удар через ряд. Любой удар (в том числе ответный простой удар) является атакой.

Удар с дальностью X. Разновидность ближнего удара. Защитник от простого удара с дальностью X выставляется по обычным правилам назначения защитников. Удар с дальностью нельзя объявить по карте во вспомогательной зоне. См. Ближний удар (ближняя атака).

Удар через ряд (УЧР) на X (на X-Y-Z). Способность. Немагическая дальняя атака. Обозначается . Если сила этой атаки не указана, то она равна 1. УЧР можно объявить через свою карту или пустую клетку по вертикали или горизонтали (но не по диагонали). Нельзя объявить УЧР через карту противника. Вид и сила УЧР на X-Y-Z определяется броском кубика: 3 или меньше – X; 4,5 – Y; 6 – Z. "Удар через ряд на X" – это всегда "Удар через ряд на X-X-X".

Уникальность. Постоянная особенность. Именная особенность. Обозначается . Нельзя взять в отряд карту с уникальностью, если карта с таким названием уже есть в вашем отряде. Нельзя взять в отряд карту с тем же названием, если уникальная карта с таким названием уже есть в вашем отряде. Если в игровой зоне под контролем игрока появляется несколько уникальных карт с одинаковым названием, то противник выбирает одну карту, которая остаётся в игровой зоне, а остальные возвращаются в колоды своих владельцев.

Уничтожить (карту). Перенести карту из игровой зоны на кладбище. Некоторые особенности могут уничтожать карты, не нанося им ран.

Уязвимость X. Именной модификатор атаки. Уязвимость означает: "Любая атака по этой карте получает +X к атаке". Если X не указан, то X=1. Карта может обладать частичной уязвимостью (например, уязвимостью к выстрелам). Если особенность должна наложить эффект на карту с уязвимостью, то она не накладывает эффект на карту с частичной уязвимостью.

Фишка. Обозначается . Может быть накоплена картой самостоятельно (см. Накопить фишку) или получена в результате выполнения каких-либо условий. Используется для оплаты некоторых особенностей карт.

Фишка инкарнации. Карта с инкарнацией, находясь на кладбище, в начале своего хода получает особую "фишку инкарнации". Карта не может иметь "фишек инкарнации", пока находится в игровой зоне.

+X (–X) к атаке. Модификатор атаки. Источник атаки получает +X (–X) к силе своей атаки.

–X от атаки. Модификатор атаки. Цель атаки накладывает модификатор –X к силе атаки, направленной на эту цель.

–X от выстрелов и метаний. "–X от выстрелов и метания" – это краткое обозначение 2-х независимых друг от друга особенностей: "–X от выстрелов" и "–X от метания".

X–Y–Z в тексте особенности. Если в тексте особенности встречается запись "X–Y–Z", она означает, что для определения численного значения карта с этой особенностью бросает кубик. Если выпало 3 или меньше – X; 4,5 – Y; 6 – Z.

Ход игрока. Совокупность всех фаз, подфаз и шагов Начальной Фазы, Фазы Открытия, Главной Фазы и Заключительной Фазы до передачи хода противнику.

Хозяин симбиота. Существо, на клетке которого помещается симбиот.

Цель (атаки, заклинания, воздействия). Карта, на которую направлено игродействие, становится целью этого игродействия, если оно не перенаправлено на другую карту или (в случае атаки простым ударом) от него не назначен защитник. Проверка легальности цели игродействия производится в момент занесения игродействия в стек и в момент выхода этого игродействия из стека. См. Источник.

Чешуя. Постоянная особенность. Именная особенность. Получает раны только от простых ударов, пока 5 или более ран.

Чума. Срабатывающая особенность. Именная особенность. Чума означает: "Если это существо выбрасывает на кубике нечётное число – оно ранится на X, где X – бросок кубика. При ближнем ударе этого существа - атакованное существо получает чуму".

Щит. Класс экипировки.

Щит Архааля X. Именной модификатор атаки. Щит Архааля X означает: "Эта карта имеет -1 от немагических атак за каждое отравленное существо рядом с ней (максимум –X)".

Экипировка. Тип карты. Свойство. Экипировка назначается существу с классом и помещается на одну с ним клетку.

Элементаль. Класс существа.

Элитное существо (карта). Базовое свойство. Карта, в стоимости которой указан золотой или золотые  кристаллы.

Эльф. Класс существа.

Эффект. Эффект – это результат выполненного игродействия. На картах эффект отображается в виде ран, маркеров и фишек.

Эффект предотвращения. См. Предотвращение.

Эффект замещения. Эффект замещения ожидает применения конкретного эффекта и заменяет его другим. Особенности, содержащие эффект замещения, имеют вид: "[текст 1], вместо этого – [текст 2]", "не получает ран от [текст]", "получает раны только от [текст]". Эффект, который был заменён эффектом замещения, не считается выполненным (нанесённым на карту).

Ярость X. Комбинированная особенность. Именная особенность. Ярость X означает: "В конце вашего хода, если эта карта не нападала в этот ход, она получает 1 фишку. Максимум X фишек. : Потерять фишку, при этом открыться (не более X раз за ваш ход)".

Символы:

	- золотой кристалл		- защита от магии (ЗОМ)		- внезапная особенность
	- серебряный кристалл		- защита от выстрелов (ЗОВ)		- регенерация
	- начальное количество жизней		- защита от разрядов (ЗОП)		- направленный удар (НУ)
	- запас движения		- защита от отравления (яда) (ЗОЯ)		- уникальность
	- простой удар		- защита от заклинаний (ЗОЗ)		- если вы ходите первым
	- полёт		- защита от внезапных действий (ЗОВД)		- если вы ходите вторым
	- симбиот (паразит)		- закрытие карты		- защита от метаний (ЗОМет)
	- удар через ряд (УЧР)		- фишка		

Комментарий к формулировкам текстов карт.

Разработчики игры стремятся записать текст на картах по возможности более красиво, иногда в ущерб точности и чёткости формулировок. В большинстве случаев точные формулировки можно найти в каталоге карт. Однако на турнирах, особенно крупных, игрокам и судьям требуется точно знать, как играет та или иная карта. Здесь мы приводим перечень соответствий устаревших и художественных формулировок реальным формулировкам, заложенным в основах Правил игры. Этот перечень не претендует на полноту, однако руководствуясь им, судьи смогут аналогичным образом свести некоторые неизвестные конструкции и известным (то есть имеющимся в правилах).

Усилить/ослабить [атаку] карты на X $\equiv$ Выбранная карта получает +X/-X к [атаке]. (Обратите внимание на то, что игровое действие должно иметь цель, которую игрок указывает в заявке).

Бестелесный: все [атаки] сводятся к [текст] $\equiv$ Бестелесный: все [атаки] по [название этой карты] сводятся к [текст].

[Игродействие], при этом – [текст] $\equiv$ [Игродействие], при [этом игродействии] – [текст].

Может перенаправить [атаку]... $\equiv$ При объявлении [атаки] – может перенаправить её...

[Карта] получает [текст], пока... $\equiv$ [Карта] имеет [текст], пока... (Обратите внимание на то, что в тексте постоянной особенности слово «пока» может отсутствовать в том случае, если эффект даётся на всё время, пока источник постоянной особенности в игровой зоне).

Ранить всех [существ, удовлетворяющих условию] $\equiv$ Ранить каждое [существо, удовлетворяющее условию].

При [игродействии] – [цель] не атакует (не действует, не двигается) в следующий ход $\equiv$ При [игродействии] – [цель] получает эффект "Не может атаковать (двигаться, действовать)" до конца следующего хода.

При [атаке] – отравление $\equiv$ При [атаке] – атакованный получает Отравление 1.

Нанести [атаку] $\equiv$ Объявить [атаку].

Также в некоторых случаях может отсутствовать тире между условием срабатывания и текстом способности.

Информация об обновлениях.

Дата выхода базовой версии правил: 15 ноября 2010 года.

Официальные статьи, посвящённые базовой версии: 16, 18, 23, 25 ноября 2010 года.

Официальная статья, посвящённая текущей версии: 24 марта 2012 года.

Обновления базовой версии: 23 ноября 2010, 20 декабря 2010, 28 февраля 2011, 16 июня 2011, 11 августа 2011, 11 марта 2012. Перечень обновлений можно найти в RP13.1d-2011-28-02.doc, RP14.1a-2011-16-06.doc и RP15.1a-2011-08-11.doc.

Правки от 24 августа 2012 года.

Добавлена новая стихия Силы Огня в пункт 106.2.

В пункт 511.5.2. добавлена возможность блокирования способностей.

В пункте 527.2. прописано блокирование особенностей "при гибели" и "при возвращении в колоду".

К символам добавлена пиктограмма «защита от метания» (ЗОМет)

404.1.5. Если какой-либо эффект запрещает игроку использовать для расстановки какие-то клетки поля боя, во время расстановки эти клетки считаются занятыми.

ПРИМЕР. Пират-картограф запретил противнику, ходящему вторым, использовать для расстановки две крайние клетки его 1-го ряда. Противник может расставлять карты, считая эти клетки занятыми.

505.3.2. Запись вида "[атака] на X-Y-Z по [N целям]" эквивалентна записи "Выбрать N целей, [атака] на X-Y-Z по первой цели, [атака] на X-Y-Z по второй цели ... и [атака] на X-Y-Z по N-й цели". Порядок использования такой особенности полностью определяется [п.505.3](#).

ПРИМЕР. Черная вдова объявляет особый удар на 1 по каждому стоящему рядом существу. Сначала все стоящие рядом существа выбираются целью. Потом объявляется и выполняется особый удар по первой цели, затем – по второй, и т.д.. Оплата происходит после особого удара по последней цели.

Обязанность атаковать. Обязанность атаковать бывает 2-х типов:

- Карта должна объявить атаку. Если обязанность атаковать накладывает штраф за отказ от объявления атаки, то карта может получить указанный штраф и не объявлять атаку. В противном случае отказаться от объявления атаки нельзя. Игрок, контролирующий источник особенности, обязывающей другую карту атаковать, выбирает цели и источник для этой атаки.

- 4) Карта должна выбрать целью своей атаки определённую карту. Если таких целей в игровой зоне несколько, то карта может выбрать любую из них (а другие цели больше выбирать не обязана).

Один (X) раз за бой. Ключевая фраза, накладывающая ограничение на возможность использования особенности. В качестве дополнительной оплаты свойства или особенности один (X) раз за бой карта получает специальный маркер, пока она находится в игровой зоне или на кладбище. Карта не может иметь более одного (X) таких маркеров.

Один (X) раз за ход. Ключевая фраза, либо накладывающая ограничение на возможность использования особенности, либо позволяющая атаковать простым ударом более одного раза за ход. В качестве дополнительной оплаты свойства или особенности "один (X) раз за ход" карта получает специальный маркер, пока она находится в игровой зоне или на кладбище. Карта не может иметь более одного (X) таких маркеров. Перед началом хода карта теряет эти маркеры. Особенности, содержащие текст "один (X) раз за ход" не могут использоваться в Предварительной фазе боя.

Открытие карты. Когда карта открывается, она восстанавливает свой запас движения и теряет все маркеры, полученные при оплате атаки простым ударом.

Преданность X. Именная особенность. При наборе в отряд стоит на X кристаллов меньше, если в вашем отряде есть другое существо стоимостью 9 или более.

При нападении. **При объявлении атаки.** Особенность, которая срабатывает до бросков кубика на определение силы атаки, но после того, как определена конечная цель **этой атаки** (с учётом назначения защитников и перенаправления).

Распад X. Срабатывающая особенность. Именная особенность. Начинает бой с X фишками. После действия – теряет фишку, если не может при этом потерять фишку – погибает.

Чешуя. Постоянная особенность. Именная особенность. Получает раны только от простых ударов, пока 5 или более ран.

Контакты.

Если вы заметили ошибку в каталоге карт, Расширенных или Турнирных Правилах, обратитесь к редколлегии текущих Расширенных правил. Пишите на адрес ww31w@mail.ru или akim_now@mail.ru, не забывая указать тему сообщения и представиться.