



Мощь против **Грании**
Стартовый набор

GAGA
GAMES

Sirlin
games



Версия правил 32



ЧТО ТАКОЕ CODEX

Codex – это колоδοстроительная (но не коллекционная) карточная игра, вдохновленная компьютерными стратегиями в реальном времени (real-time strategy). Возводите здания, нанимайте существ, прокачивайте героев и делайте все возможное для уничтожения базы противника. Турнир Fantasy Strike в самом разгаре, и каждая фракция пойдет на все, чтобы одержать верх.

В этом стартовом наборе вы сможете сразиться Троком Крушаком, героем Мощи, против Ривер Монтойи, героя Грации. Это нейтральные герои, не принадлежащие ни к одной из шести игровых фракций. Игра с другими фракциями (приобретаемыми отдельно) позволит вам управлять тремя героями одновременно!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Уничтожить базу противника – здание с 20 очками жизни.

КОМПОНЕНТЫ

- ◆ 77 карт:
 - ◆ 2 стартовые колоды из 10 карт (одинаковые для обоих игроков)
 - ◆ 2 карты героев
 - ◆ 2 карты рабочих (на одной стороне 4 рабочих, на другой – 5)
 - ◆ 24 карты технологий Мощи (по 2 копии каждой из 12 карт)
 - ◆ 24 карты технологий Грации (по 2 копии каждой из 12 карт)
 - ◆ 3 двусторонние карты помощников-Танцоров (для игрока за Грацию)
 - ◆ 2 маленькие карты пристроек
- ◆ 2 планшета игроков.
- ◆ 2 зоны патрулирования.
- ◆ Диск для учета очков жизни базы (необходима сборка).
- ◆ Жетоны для учета золота, урона, опыта героя, построенных зданий, а также бонусы танцоров +2/+2 и руны +1/+1.

Карты и золото являются вашими важнейшими ресурсами, поэтому рассмотрим, как ими управлять.

ДОБОР КАРТ И ПОСТРОЕНИЕ КОЛОДЫ

Изначально в вашей колоде всего 10 карт, вы вытягиваете 5 из них — это ваша стартовая рука. В каждой **фазе добора карт** вы сбрасываете все карты из руки (да, серьезно!), а затем берете из колоды столько карт, сколько сбросили, плюс 2, однако не больше 5.

Вы сбросили 0 карт →
возьмите 2 новые карты.

Вы сбросили 1 карту →
возьмите 3 новые карты.

Вы сбросили 2 карты →
возьмите 4 новые карты.

Вы сбросили 3, 4 или 5 карт → возьмите 5 новых карт.

Учтите, что, если за один ход вам удастся разыграть уйму карт, вы не получите столько же новых карт на следующий ход. Возможно, пройдет несколько ходов, пока вы полностью восстановитесь и снова сможете брать по 5 карт в конце хода.

Если вы должны взять карту, а в колоде их не осталось, перемешайте свою стопку сброса, поместите ее на место для колоды и продолжайте набирать карты. Таким образом, даже разыгранные карты со временем вновь возвращаются в руку.

Примечание: обновлять колоду (превращать сброс в новую колоду) таким способом можно только один раз за свою основную фазу. Если вам удастся опустошить колоду во второй раз за основную фазу, вы больше не берете из нее новые карты, потому что наверняка затеяли что-то недоброе...



Однако не думайте, что будете разыгрывать по кругу одни и те же карты. В каждой **фазе технологий** вы добавляете в стопку сброса 2 карты из своего кодекса рубашкой вверх. Кодекс — это набор из 24 дополни-

тельных карт (по 2 копии каждой из 12 карт), всегда доступный вам во время игры. В базовой версии (приобретается отдельно) для карт кодекса используется специальный альбом, поскольку вам придется управлять сразу 3 героями, а это в 3 раза больше карт! При игре со стартовым набором просто отложите в сторону 24 карты кодекса.

У каждого игрока своя колода карт кодекса. Добавляя 2 карты из кодекса в стопку сброса рубашкой вверх, только вы знаете, что именно вы добавляете. Остальные не догадываются даже, добавили ли вы 2 копии одной карты или по 1 копии двух разных карт. Стопка сброса — это колода со скрытой информацией. Сделано это специально для тайного колодостроения. Разумеется, свою собственную стопку сброса вы



можете просматривать в любой момент. Воспринимайте это как туман войны: противник не может разглядеть, что происходит у вас в тылу, и может лишь гадать, с чем ему придется столкнуться на передовой, когда вы разыграете новые карты.

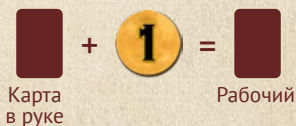
ЗОЛОТО И РАБОЧИЕ

Золото — это еще один важный ресурс. Оно тратится на розыгрыш карт, активацию свойств и повышение уровня героев (об этом чуть позже). Крупная цифра на золотой монете в верхнем левом углу карты определяет ее стоимость — количество золотых, необходимое для ее розыгрыша.

Вы получаете золото благодаря рабочим. Первый игрок начинает с 4 рабочими (карта с рабочими стороной «x4» вверх), а второй — с 5 рабочими (другая сторона этой карты — «x5»). Каждый ход во время фазы снабжения вы получаете 1 золотой за каждого своего рабочего. Вы можете отслеживать количество золота на вашей карте рабочих, выкладывая на нее жетоны золота, кубики или любые другие маркеры, которые устроят вас и соперника.

Все ваше золото остается у вас, пока вы его не потратите. Иными словами, если не тратить золото, с каждым ходом его становится все больше. Впрочем, и здесь есть ограничение: в любой момент игры у вас может быть не более 20 золотых. Если вы должны получить больше, все лишнее золото сгорает, а вы остаетесь с 20 золотыми. (Также это означает, что, возможно, вам стоит потратить часть золота.)

Вы можете нанимать не более одного рабочего в ход. Решив сделать это, заплатите 1 золотой и выложите рубашкой вверх любую карту из руки рядом со своей картой рабочих (или чуть ниже ее). Эта закрытая карта — ваш новый рабочий.



По возможности старайтесь нанимать рабочего каждый ход, хотя иногда у вас может просто не оказаться лишнего золотого или карты.

ЗАКЛИНАНИЯ И ГЕРОИ

Вы не можете разыгрывать заклинания сами по себе. **Чтобы разыграть заклинание, у вас ДОЛЖЕН быть герой в игре.** В конце концов, именно герои произносят заклинания.

Большинство заклинаний — это какие-то единовременные эффекты. Вы разыгрываете такую карту, а затем кладете ее в стопку сброса. Есть и заклинания с постоянными эффектами — после розыгрыша они остаются в игре, пока что-то не отменит их эффект. Заклинания с постоянными эффектами нельзя выбрать целью для атаки.



Четверо рабочих



Заклинание

Герой находится в вашей командной зоне (не в колоде) в ожидании, когда вы его призовете. Таким образом, герой доступен вам всегда. Уровень только что призванного героя равен 1. Пока герой находится в игре, вы можете повышать его уровень, тратя **1 золотой за уровень**. За один свой ход вы можете повысить уровень героя несколько раз (к примеру, заплатив 4 золотых, вы повысите его уровень 4 раза). Кроме того, если герой противника погибает, **ваш герой в игре дважды и бесплатно повышает уровень**.

Повышая уровень, герой улучшает значения атаки и очков жизни, а также получает новые свойства. Герой не теряет свойства прежних уровней. Кроме того, всякий раз, когда герой повышает уровень до диапазона средних уровней или до максимального уровня, **весь нанесенный ему урон излечивается** (круто, да?).

Достигнув максимального уровня, герой больше не может повысить уровень. Чтобы разыграть **великое заклинание**, вы должны контролировать этого героя, и в начале вашего хода его уровень должен быть максимальным (герой не может произнести великое заклинание на том же ходу, на котором прибыл или получил максимальный уровень). Великие заклинания настолько сильны, что требуют некоторой подготовки, поэтому планируйте их заранее и не забудьте поднять уровень своего героя до максимального перед ходом, в котором он должен будет произнести великое заклинание.

Когда ваш герой погибает, он возвращается в вашу командную зону и теряет все полученные уровни. Он также теряет все модификаторы (вроде рун +1/+1). Вы можете вновь призвать этого героя, **но лишь после завершения вашего следующего хода**. (Чтобы не забыть об этом ограничении, можете пока что перевернуть карту героя рубашкой вверх.)



Герой

ТЕХЗДАНИЯ

Техздания позволяют вам разыгрывать существ. Изначально у вас имеется лишь одно техздание — ваша база, которая позволяет вам разыгрывать карты технологии 0 — карты из вашей начальной колоды. В процессе игры вы сможете построить техздания I, II и III, чтобы разыгрывать более эффективных существ.

Чтобы разыграть **карту технологии I**, необходимо **техздание I**.



Условия постройки техзданий

Для постройки техздания I у вас должно быть хотя бы 6 рабочих. Если это условие выполняется, вы можете заплатить 1 золотой и начать

строительство. **Строительство техздания завершается в конце вашего хода**, таким образом вы не можете разыграть карты технологии I или построить техздание II до своего следующего хода.

Для постройки техздания II у вас должно быть 8 рабочих и в наличии техздание I. Для постройки техздания III у вас должно быть 10 рабочих и в наличии техздание II. Если ваше техздание уничтожается, **ваша база получает 2 урона**. Вы можете **заново и бесплатно построить уничтоженное техздание**, но вам все равно придется ждать окончания строительства до конца хода, и до тех пор вы не сможете разыграть карты соответствующего уровня технологии.

Техздания не позволяют вам разыгрывать заклинания, для этого требуется ГЕРОЙ. Техздания нужны только для производства существ (а также улучшений и других зданий, которые появятся в базовом наборе и дополнениях).

Техздания

Ваша база

→ позволяет разыгрывать карты технологии 0 (карты из начальной колоды).

Техздание I (требуется 6 рабочих для постройки)

→ позволяет разыгрывать карты технологии I.

Техздание II (требуется 8 рабочих для постройки и наличие техздания I)

→ позволяет разыгрывать карты технологии II.

Техздание III (требуется 10 рабочих для постройки и наличие техздания II)

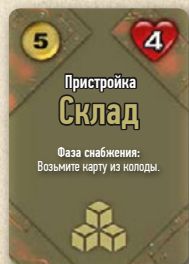
→ позволяет разыгрывать карты технологии III.

ПРИСТРОЙКИ

Одновременно у базы может быть только 1 пристройка (маленькие карты с разными пристройками на каждой стороне). Пристройка — это не техздание, однако окончания ее строительства также надо ждать до конца хода, и, если она будет уничтожена, ваша база получит 2 урона. При желании вы можете пожертвовать свою пристройку (и нанести базе 2 урона), чтобы освободить место под новую.

Пристройка «**Склад**» позволяет на каждом ходу взять одну карту из колоды в **фазе снабжения**. Просто и полезно. Постройте склад, если вы ограничены в картах больше, чем в золоте.

Раз в ход пристройка «**Башня**» позволяет обнаружить 1 скрытую или невидимую карту. Эффект обнаружения действует до конца хода. Обычно скрытые и невидимые агрессоры игнорируют ваши патрули (см. раздел «Бой» ниже), но если у вас есть башня, то первый из них, атакующий вас на этом ходу, не может использовать скрытность или невидимость для игнорирования ваших патрульных. На вашем ходу башня (при желании) позволяет вам обнаружить одну невидимую карту по выбору, что позволяет вам атаковать ее и выбрать целью заклинания или



свойства. Наконец, башня наносит 1 боевой урон каждому вражескому агрессору, который видим (то есть не является скрытым или невидимым). Это считается боевым уроном, он наносится в тот же момент, когда агрессор наносит боевой урон. Башня обладает атрибутом «Перехват», поэтому наносит урон и существам с полетом. Постройте башню, если нуждаетесь в дополнительной защите.

БОЙ

Во время вашей основной фазы вы можете атаковать столько раз, сколько хотите. Каждая атака — это столкновение один на один, в котором участвует один атакующий (агрессор) и один защищающийся. Вы можете атаковать у противника все, что имеет очки жизни: любое существо, героя, здание. Противнику не нужно принимать никаких решений во время ваших атак, ведь на своем ходу он уже подготовился к обороне.



Атака/очки жизни

Зона патрулирования

Зона патрулирования — это ваша главная линия обороны от атак противника. Она состоит из 5 ячеек, в каждую можно поместить 1 существо или героя. Повернутые существа и герои не могут патрулировать (поэтому обычно нельзя провести атаку существом и на том же ходу отправить его в патрулирование).



Во время вашей основной фазы вы можете как угодно и сколько угодно перемещать героев и существ в зону патрулирования и из нее, а также между ячейками зоны. Пока что они не закрепляются в ячейках и не считаются патрульными (и даже не считаются находящимися в этих ячейках). Когда вы заканчиваете свою основную фазу, ваши патрульные закрепляются в своих ячейках до вашего следующего хода. Патрульные защищают ваши остальные военные силы, поскольку противник в первую очередь сталкивается с вашим патрулем.

Командиру отряда отведена особо важная роль: противник обязан разобраться с ним, прежде чем получит возможность добраться до остальных патрульных.

Каждая из 5 ячеек зоны патрулирования предоставляет определенный бонус **во время хода противника**:

- ◆ **Командир отряда:** получает 1 броню при патрулировании, противник обязан атаковать его первым.

- ◆ **Боец:** +1 к атаке при патрулировании.
- ◆ **Интендант:** приносит вам 1 золотой, если погибает при патрулировании.
- ◆ **Техник:** вы берете карту из колоды, если он погибает при патрулировании.
- ◆ **Скаут:** обладает атрибутом «Спротивление 1» (противник должен потратить 1 золотой, чтобы выбрать его целью заклинания или свойства) при патрулировании.

Броня, которую получает командир отряда, поглощает первую единицу урона, которую он получает в ход соперника (то есть командир получает на 1 урон меньше), что делает его неплохим защитником.

Атака

Вы можете атаковать любым героем или существом, которое было под вашим контролем на момент начала хода. (Войска, прибывшие на текущем ходу, в большинстве случаев отдыхают весь ход.)

Для того чтобы атаковать, поверните своего агрессора и объявите, кого (или что) он атакует. Агрессор может атаковать все, что находится под контролем противника и имеет очки жизни: любое существо, героя, здание. Однако если он **МОЖЕТ** атаковать **командира отряда** противника, то он обязан атаковать именно его. Если же атаковать **командира отряда** невозможно и агрессор **МОЖЕТ** атаковать любого другого **патрульного** противника, то он обязан атаковать одного из них (вы сами выбираете патрульного, на которого хотите напасть).

Если ваш агрессор **НЕ МОЖЕТ** атаковать определенного патрульного, он может его проигнорировать. Например, наземное существо без атрибута «Перехват» не может атаковать существо с полетом, поэтому, столкнувшись с патрульным с атрибутом «Полет», оно не обязан его атаковать. Однако если агрессор может атаковать какого-то другого доступного патрульного, то он должен атаковать этого патрульного.

Агрессор наносит урон, равный значению своей атаки, по очкам жизни атакуемой карты, при этом цель атаки одновременно контратакует агрессора (даже если она повернута), нанося урон, равный значению своей атаки, по его очкам жизни. Если кто-либо погибает (получив урон, равный оставшимся очкам жизни или превышающий их, либо потеряв очки жизни в результате какого-либо другого эффекта), его карта кладется в стопку сброса его владельца рубашкой вверх. Полученный урон сохраняется от хода к ходу, поэтому отслеживайте, сколько урона получают ваши герои, существа и здания, с помощью жетонов урона.



СТРУКТУРА ХОДА

Фаза готовности

Приведите все свои повернутые карты в состояние готовности (поверните их вертикально).

Фаза снабжения

Получите по 1 золотому за каждого своего рабочего.

Основная фаза

Эта главная фаза вашего хода. Вы сможете сделать следующее (в любом порядке и количестве):

- ◆ нанять рабочего (не более одного за ход);
- ◆ построить техздание и/или пристройку;
- ◆ призвать героя из командной зоны;
- ◆ повысить уровень героя в игре;
- ◆ разыграть карты из руки и применить свойства уже разыгранных карт;
- ◆ провести сколько угодно боев (по одному за раз);
- ◆ закрепить карты в зоне патрулирования. **Это завершает вашу основную фазу.**

Фаза добора карт

Карты из руки положите в стопку сброса рубашкой вверх. Далее возьмите из колоды столько карт, сколько сбросили, плюс 2 карты, при этом прекратите добирать карты, как только у вас в руке окажется 5 карт.

Фаза технологий

Выберите 2 карты из кодекса и отложите их в сторону. Сразу перед началом своего следующего хода поместите их в стопку сброса рубашкой вверх.

Вы можете выбрать либо 2 копии одной и той же карты, либо 2 разные карты. Противнику не нужно дожидаться, пока вы сделаете выбор; он может начать ход, как только вы завершите фазу добора карт. Вы не обязаны делать выбор до начала своего следующего хода, однако если каждый будет планировать свои действия во время хода противника, это значительно ускорит игру.

Добавлять в сброс 2 карты в ход — обязательное действие, **пока у вас не будет 10 или более рабочих**. С этого момента вы можете добавлять 0, 1 или 2 карты. (Если вы не хотите засорять колоду, то добавление 0 карт может оказаться неплохим вариантом.)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок размещает перед собой компоненты следующим образом:

24 карты
кодекса



Стопка сброса



Колода

Возьмите колоду из 10 начальных карт, это карты с коричневой точкой в левом верхнем углу. Перемешайте ее и возьмите 5 карт. Эти карты – ваша стартовая рука.



Выложите в левую часть своей игровой области планшет игрока с вашими техзданиями и поместите карту своего героя на ячейку «герой» на планшете. Это ваша командная зона, здесь герой будет ждать вашего призыва. Поместите карту рабочих в зону рабочих (нижняя часть планшета). Карта служит напоминанием, что вы начинаете игру с 4 рабочими (или 5, если вы второй игрок), и местом для хранения золота.

Выложите зону патрулирования в верхнюю часть своей игровой области. Под ней находится ваше поле боя, куда вы помещаете разыгрываемые карты, которые не становятся патрульными.

Поместите колоду из 24 карт кодекса сбоку. Если вы играете с героем Мощи, то все эти 24 карты должны быть либо технологиями Мощи, либо магией Мощи (см. нижнюю часть карт). Если вы играете с героем Грации, то все 24 карты вашего кодекса – это либо технологии Грации, либо магия Грации. (Также вы получаете 3 карты помощников-Танцоров, которые пока что откладываются в сторону. Вы не можете разыграть Танцоров как обычные карты, их призывает ваше заклинание «Гармония».)

ЖЕТОНЫ

Золото

С помощью этих жетонов вы можете отслеживать, сколько у вас золота на данный момент.



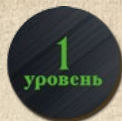
Урон

С помощью этих жетонов вы можете отслеживать, как много урона получили существа, герои и здания.



Опыт

С помощью этих жетонов вы можете отслеживать текущие уровни героев (сразу после призыва уровень героя равен 1).



Руны +1/+1 и -1/-1

Некоторые заклинания позволяют выкладывать их на существ и героев. (Руны «+» и «-» взаимно уничтожаются.)



Построенные техздания

С помощью этих жетонов вы можете отслеживать постройку техзданий I, II и III.



Бонус танцоров +2/+2

Заклинание Грации «Парный танец» дает этот бонус паре существ. Используйте жетоны одного цвета для каждой пары.



Очки жизни баз

При помощи этих дисков отслеживаются очки жизни баз обоих игроков.



ПРИМЕР ИГРЫ

Найдите себе достойного соперника и определите случайным образом, кто из вас станет первым игроком.

Первый ход первого игрока

Пропустите фазу готовности, поскольку ни одну из ваших карт не нужно приводить в состояние готовности. Получите 4 золотых в фазе снабжения.

Разыграйте существо из руки, но придержите 1 золотой для нового рабочего (обратите внимание, что существа и герои без атрибута «Расторопность» не могут атаковать в тот ход, когда были разыграны. Подробнее на стр. 17). Стоимость каждой карты указана в ее левом верхнем углу; не забывайте выплачивать требуемое количество золота, разыгрывая существ. Если хотите, то вместо существа призовите героя из командной зоны, на это нужно потратить 2 золотых. Переместите разыгранное существо или героя в ячейку командира отряда в зоне патрулирования. Если у вас есть еще одно разыгранное существо (или герой), поместите его в ячейку бойца или техника в зоне патрулирования.

Обязательно наймите рабочего: заплатите 1 золотой и выложите рубашкой вверх любую карту из руки рядом с картой рабочих «×4» (или частично под нее). Несмотря на то, что на это действие нужно потратить золотой, новый рабочий будет приносить вам 1 золотой в каждый ваш последующий ход. Это очень выгодное вложение денег!

Завершите основную фазу. Если у вас осталось золото, оно сохранится на следующий ход. Сбросьте карты из руки рубашкой вверх и возьмите столько же новых карт плюс 2, прекратив добор на 5 картах. (В конце первого хода вы, скорее всего, возьмете 5 карт в руку.)

Ваш противник может начать ходить, пока вы смотрите карты кодекса и выбираете из них 2: эти карты вы добавите в свой сброс рубашкой вверх. Возьмите 2 копии заклинания или 2 копии существа технологии I — выбор за вами.

Первый ход второго игрока

Делайте все то же, что делал первый игрок, но не забывайте, что свой ход вы начинаете с 5 рабочими (а не с 4).

Поместите разыгранное существо или героя в ячейку командира отряда, а если у вас есть еще одно существо, выложите его в ячейку бойца. Сбросьте руку, возьмите карты (вероятно, 5), приступайте к выбору 2 карт из кодекса, которые вы добавите в стопку сброса. Ваш противник начинает свой следующий ход.

Второй ход первого игрока

В фазе снабжения вы получаете золото. У вас должно быть 5 рабочих, значит вы получаете 5 золотых. Обязательно наймите шестого рабочего на этом ходу, это позволит вам начать строительство техздания I.

Потратьте еще 1 золотой и начните строительство. Техздание I будет готово только к следующему ходу, однако, если вы вытянете на следующем ходу карты существ технологии I, будет полезно иметь это здание построенным.

У вас осталось 3 золотых (а также, возможно, золото с прошлого хода). Исполняйте их как вам угодно: разыграйте заклинание, если у вас есть герой в игре, повысьте уровень героя или разыграйте существо.

Проведите атаку, если видите, что она принесет результат. Но тут уже решайте сами. Не забывайте, что первым делом вы атакуете командира отряда противника, и что первое очко нанесенного ему урона поглощает его броня. Весь оставшийся урон сохраняется на протяжении всех последующих ходов. Если вам удастся убить командира отряда, то далее вы можете атаковать другого патрульного. Как только патрульных не останется, вы сможете атаковать все, что захотите. Атака героев и техзданий, безусловно, скажется на противнике, но для победы вам необходимо атаковать его базу.

Закончив атаки (если вы их проводили), поместите одно из существ или героя в ячейку командира отряда. В зону патрулирования можно выложить лишь ГОТОВУЮ карту. Если вы атаковали героем или существом, его карта повернута горизонтально. Это значит, что его нельзя отправить в патруль на текущем ходу. Помните: если у вас нет патрульных, противник может атаковать все, что ему угодно.

Сбросьте карты из руки, возьмите столько же новых карт плюс 2, пре-кратив добор на 5 картах. Добавьте 2 карты кодекса в стопку сброса рубашкой вверх.

Второй ход второго игрока

Приведите в готовность героя и существ. В фазе снабжения получите по 1 золотому за каждого своего рабочего (вероятно, сейчас у вас их 6). Во всем остальном следуйте указаниям для второго хода первого игрока.

Решите, на что потратить деньги: на заклинания (не забывайте, что для них нужен герой в игре) или на карты существ технологии I (для них требуется полностью построенное техздание I). Если вашему герою нанесли урон, подумайте о его повышении до диапазона средних уровней: это снимет с него весь урон.

Конец игры

Продолжайте игру, пока один из вас не доведет количество жизни базы противника до 0. Если вам удастся разыграть существо технологии III, то, скорее всего, этим игроком окажетесь вы.

УЛУЧШИТЕ КОДЕКС

Если вам понравилась эта вводная партия, обратите внимание на базовую версию игры Codex, включающую в себя фракцию Кровавых анархистов (красную) и Моховых стражей (зеленых). Эта версия позволяет каждому из участников играть одновременно тремя героями. У вас будет гораздо больше возможностей выбора технологий, и, кроме того, вы сможете смешать колоды Мощи и Грации с колодами новых фракций. Также в вашем распоряжении окажутся 2 новые пристройки: «Лаборатория» и «Зал героев». К тому же вы получите крутейшие альбомы кодексов, благодаря которым вам будет проще хранить и просматривать карты.

ФРАКЦИИ И ЦВЕТА

В дополнение к стартовой фракции в других наборах есть 6 основных фракций, каждая своего цвета. С каждым цветом связаны 3 специализации.

Ренегаты (нейтральные)

Ренегаты не считают себя частью какой-то отдельной фракции. С их точки зрения, Твердь погрязла в коррупции, Кровавые анархисты вконец рехнулись, а монахи из Белой Звезды стали невыносимо нудными. Ривер Монтойя возглавляет группу ловких танцоров-фехтовальщиков и артистов, а Трок Крушак состоит в разношерстном братстве монстров и прочих малоприятных личностей.

Специализации: Мощь, Грация.

Кровавые анархисты (красные)

Кровавые анархисты — это шаткий союз пиратов, воров, разбойников и душегубов. Все, что у них есть, — это либо второсортные дешевки, либо краденые вещи. Они эксплуатируют пойманных монстров и наемников разных рас. Излюбленная тактика Кровавых анархистов — обрушиться на врага всей мощью, нисколько не заботясь о защите. У них нет какого-то единого лидера, однако среди всех наибольший страх вселяет, пожалуй, непредсказуемый капитан Зенон Зейн, которого еще называют Псих Зейн.

Специализации: Анархия, Кровь, Огонь.

Моховые стражи (зеленые)

Моховые стражи почитают красоту и силу природы. Они защищают природу от тех, кто разрушает и загрязняет ее. На помощь стражам всегда готовы прийти как маленькие создания, так и огромные твари, населяющие болота и леса, а иногда оживают даже сами деревья. Чью бы помощь ни снискали стражи, будь то легион белок или оборотень-динозавр, это всегда агрессивный и сильный соперник. Вождь стражей – Каламандра, тигровый маг.

Специализации: Баланс, Зверь, Рост.

Доминион Тверди (синие)

Твердь – это столица королевства и место торжества правосудия, а также моральных и семейных ценностей. Градоначальство пристально надзирает за жителями, помогая им делать правильный выбор. Законы Тверди неукоснительно выполняются, а ее армия хранит мир во всех окрестных землях. Твердью правит бесстрашный правдолюбец Сайрус Куинс.

Специализации: Закон, Мир, Истина.

Плеть Черной Длани (черные)

К северу от королевства зародилось и начало распространяться зло. Плеть Черной Длани сеет чуму и смерть везде, куда только может дотянуться. Она воскрешает мертвых, превращая их в своих рабов. Не так давно Плеть стала еще могущественнее: ее предводительница Венди Анадрема, известная как Королева демонов, заключила договор с кошмарными созданиями из другого мира, которые пока что сражаются на ее стороне. Эти демоны обладают чудовищными способностями, но у всего есть своя цена.

Специализации: Демонология, Чума, Некромантия.

Орден Белой Звезды (белые)

Орден Белой Звезды – это объединение сильнейших и доблестных воинов королевства, образованное в Утренней Звезде каменным големом Гарусом Горой. Их тренировочные площадки стали домом для просвещенных монахов, несгибаемых варваров и проворных ниндзя с их забавными питомцами. От послушников требуются только две вещи: поддерживать друг друга и постигать мастерство боя. Орден постоянно проводит боевые турниры Fantasy Strike, собирающие вместе всех представителей королевства. Орден надеется, что это пошатнет власть Тверди.

Специализации: Дух, Ниндзюцу, Сила.

Конклав Вортоссов (фиолетовые)

Вортоссы – это древняя полузабытая раса, которую многие считают вымышленной. Говорят, что они использовали технологии, кажущиеся невероятными даже в наше время. Существуют предположения, что они были знатоками истории и умели путешествовать во времени. И действительно, волшебство и технологии вортоссов связаны с управлением временем. Жизнь этой расы течет вне времени, и современному ученому Макс Гейгеру удалось войти с ними в контакт. Он стал их посланником.

Специализации: Прошлое, Настоящее, Будущее.

ПРОЧИЕ ПРАВИЛА

Поверот карты

Повернув карту горизонтально, вы показываете, что ее уже использовали на текущем ходу. Вы не можете повернуть такую карту еще раз, сначала вы должны привести ее в состояние готовности. Все ваши карты приводятся в состояние готовности (в вертикальное положение) в начале каждого вашего хода.



Ваши существа и герои поворачиваются при атаке, что означает, что они не могут атаковать вновь и патрулировать на текущем ходу (в зону патрулирования можно помещать только готовых существ или героев). Для активации некоторых свойств также требуется повернуть карту. Вы не можете повернуть героя или существо, чтобы отправить их в атаку или использовать их свойства в тот ход, когда они прибыли, если только у них нет атрибута «Расторопность».

[стоимость] → [эффект]

Вы обязаны выплатить полную стоимость, чтобы применить эффект. Применяйте эффект в том объеме, в котором вы можете максимально его применить. Если эффект состоит из двух частей, но одна из них невыполнима, вы по-прежнему должны разыграть вторую часть эффекта.



Цель

Заклинания с символом цели, расположенным рядом с типом карты, должны быть на что-то нацелены. Герои и существа с таким символом обладают свойством, применяющимся против некой цели. Это важно, поскольку карта в ячейке скаута зоны патрулирования обладает атрибутом «Спротивление 1», что означает, что противник должен заплатить 1 золотой, чтобы выбрать ее целью своего заклинания или свойства. Также некоторых существ вообще нельзя выбрать в качестве цели (атрибут «Не может быть целью»).



Помощники

Некоторые карты вводят в игру помощников. К примеру, герой грации может использовать заклинание «Гармония», чтобы ввести в игру помощников-Танцоров. Существа-помощники обладают всеми способностями обычных существ, однако их рубашка отличается от рубашки обычных карт, потому что они никогда не замешиваются в колоду и не попадают в руку. Если помощник выходит из игры, то он удаляется. Все помощники считаются существами технологии 0.

Руны +1/+1 и -1/-1

Эти модификаторы меняют атаку/очки жизни того героя или существа, на карте которого они лежат. Герой или существо с 0 очками жизни тут же погибает. Руна +1/+1 взаимно уничтожается с руной -1/-1, если они оказываются на одной карте.

АТРИБУТЫ И ГЛОССАРИЙ

Броня

Каждая единица брони поглощает 1 урон до того, как он отнимает очки жизни, а затем уничтожается. (Примечание: броня командира отряда восстанавливается в начале хода.)

Буйство X

+X к атаке на вашем ходу.

Выносливость

Эта карта не поворачивается при атаке, но может атаковать только 1 раз за ход.

Гибель: сделайте X

Когда эта карта перемещается из игры в вашу стопку сброса, сделайте X.

Истребление X

Всякий раз, когда эта карта атакует, первым делом уничтожьте X существ наименьшей тех. защищающегося противника. Если карты, на которую вы напали, больше нет, можете выбрать новую цель для атаки, при этом эффект истребления второй раз не срабатывает.

Лечение X

Во время своей фазы снабжения уберите X урона со всех дружественных героев и существ.

Не может быть атаковано

Эту карту нельзя атаковать. (Если она в патруле, ее можно игнорировать.)

Не может быть целью

Эта карта не может становиться целью заклинаний и свойств.

Невидимость

Для противников без обнаружения это карта с атрибутами «Не может быть целью» и «Не может быть атаковано». Она может миновать (т. е. игнорировать) патрульных. Если патрулирует сама, то может быть атакована.

Неудержимость

Эта карта может игнорировать патрульных, когда атакует.

Обнаружение

Скрытые и невидимые военные силы противника становятся вам видны, т. е. вы игнорируете их свойство скрытности и невидимости. (Пристройка «Башня» может обнаружить одну карту в ход.)

Оттеснить существо или героя

Вывести карту из зоны патрулирования.

Перехват

Карта может атаковать существ с полетом, при этом во время атаки это существо может игнорировать существ с полетом, которые находятся в патрульной зоне. Наносит боевой урон существам с полетом, с которыми сражаются и которые пролетают над этой картой во время патрулирования.

Поддерживаемое

Эта карта остается в игре. Пожертвуйте ее, когда вы теряете героя, произнесшего это заклинание.

Полет

Может пролетать над наземными патрульными. Наземные военные силы без атрибута «Перехват» не могут атаковать эту карту и нанести ей боевой урон, будучи атакованными. (Термин «пролетать» означает использование полета для игнорирования патрульного.)

Прибытие: сделайте X

Когда эта карта прибывает в игру, сделайте X.

Пробивание брони

Урон этой карты игнорирует броню.

Проворный удар

Эта карта наносит боевой урон до существ и героев без проворного удара.

Расторопность

Эта карта может атаковать и поворачиваться в тот же ход, на котором прибыла в игру.

Рикошет

При атаке патрульного эта карта наносит 1 урон соседнему патрульному. (Соседний патрульный — тот, кто находится на соседней ячейке; если между патрульными есть пустые ячейки, они не считаются соседними.)

Скрытность

Эта карта может миновать (т.е. игнорировать) патрульных, если у противника нет обнаружения.

Фаза снабжения: сделать X

Во время вашей фазы снабжения сделайте X.

Сокрушение

Излишний боевой урон, который эта карта нанесла бы патрульному, наносится другой цели, которую могла бы атаковать эта карта. Лишний урон не переносится на что-то третье. Излишним считается урон, превышающий очки жизни патрульного. При этом неважно, погибает ли этот патрульный.

Сопротивление X

Противники должны платить X золотых всякий раз, когда выбирают эту карту целью заклинания или свойства.

КРАТКАЯ ПАМЯТКА

Ход игрока

- **Фаза готовности.** Приведите свои карты в состояние готовности — в вертикальное положение.
- **Фаза снабжения.** Получите по 1 золотому за каждого своего рабочего.
- **Основная фаза.** Сделайте все, что в ваших силах!
- **Фаза добора карт.** Сбросьте карты из руки, возьмите столько же карт плюс 2 (прекратив добор на 5 картах).
- **Фаза технологий.** Поместите 2 карты из кодекса в стопку сброса рубашкой вверх. Вы не обязаны делать это до начала своего следующего хода.

Во время своей основной фазы вы можете

- Нанять рабочего (не более 1 за ход).
- Построить техздание и/или пристройку.
- Призвать героя из командной зоны.
- Повысить уровень героя в игре.
- Разыграть карты из руки и применить свойства уже разыгранных карт.

- Провести сколько угодно боев (по одному за раз).
- Закрепить карты в зоне патрулирования. **Это завершает вашу основную фазу.**

Рабочие

- Первый игрок начинает с 4 рабочими, второй — с 5.
- Для найма рабочего заплатите 1 золотой, а затем выложите любую карту из руки рядом со своей картой рабочих рубашкой вверх.
- Нанять можно не более 1 рабочего за ход.
- Уничтоженные и пожертвованные рабочие удаляются, они не откладываются в стопку сброса.

Герои

- Не считаются существами.
- Прибывают в игру с уровнем 1.
- Каждое повышение уровня стоит 1 золотой. За один ход уровень одного героя можно повысить несколько раз.
- Убирайте с героя весь урон, если улучшаете его до диапазона средних уровней или максимального уровня.
- Для розыгрыша заклинания требуется герой.

- Для розыгрыша великого заклинания требуется герой с максимальным уровнем (на начало вашего хода).
- Погибший герой возвращается в свою командную зону (он теряет все руны, уровни и т. п.), его можно будет призвать вновь только после вашего следующего хода.
- Всякий раз, когда герой противника погибает, ваш герой в игре дважды и бесплатно повышает уровень. Если героев несколько, того, кто повысит уровень, выбирает активный игрок. Он может выбрать лишь такого героя, которому есть куда повышать уровень. То есть героя максимального уровня выбрать нельзя.

Техздания

- Их строительство завершается вместе с концом вашего хода.
- Когда уничтожается техздание, ваша база получает 2 урона. Вы можете заново построить техздание за 0 золотых, но это по-прежнему займет весь ход.
- **Техздание I.** Для его постройки необходимо 6 рабочих. Оно позволяет разыгрывать карты технологии I (с бронзовой полосой внизу).
- **Техздание II.** Для его постройки необходимо 8 рабочих. Оно позволяет разыгрывать карты технологии II (с серебряной полосой внизу).
- **Техздание III.** Для его постройки необходимо 10 рабочих. Оно позволяет разыгрывать карты технологии III (с золотой полосой внизу).

Пристройки

- Пристройки — это здания, но не техздания.
- Строительство пристройки завершается вместе с концом вашего хода, а ее уничтожение наносит 2 урона вашей базе.

Атака

- За один ход можно сделать несколько атак. Для каждой используется свой агрессор.
- Чтобы атаковать, поверните своего агрессора и объявите, на кого (на что) он нападает. Агрессор должен атаковать командира отряда противника, если может; в противном случае — патрульного по вашему выбору, если может. Если у противника нет патрульных, которых мог бы атаковать ваш агрессор, вы можете атаковать любое его существо, героя или здание.
- Вы не обязаны атаковать.

Патрулирование

- Ваша зона патрулирования состоит из 5 ячеек, у каждой из них свой бонус.
- Патрулировать могут только готовые герои и существа.
- Каждый ход вы можете как угодно размещать своих патрульных по ячейкам. Они закрепляются в них в конце вашей основной фазы. Во время вашего хода они не считаются вашими патрульными — только во время чужих ходов.

Урон

- Нанесенный вам/вами урон сохраняется из хода в ход. Существа, герои и здания не лечатся автоматически каждый ход.
- Герой излечивает весь свой урон всякий раз, когда повышает уровень до диапазона средних уровней или до максимального уровня.

**GAGA
GAMES**

*Sirlin
games*

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Александр Петрунин

Дизайнеры-верстальщики: Мария Киселева, Лена Шлюйкова

Редактор: Катерина Шевчук

Руководитель проекта: Андрей Мательский

Общее руководство: Антон Сковородин

Особая благодарность за помощь в подготовке игры:
Валентине Аверчук, Антону Рогозину, Леониду Гребенщикову

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

© ООО «ГаГа Трейд», 2017 – правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.