



ОБ ИГРЕ

«Берсерк» — легендарная стратегическая карточная игра, в которой вы принимаете на себя роль странствующего мага, способного управлять существами с помощью магических кристаллов. Вы будете собирать войско из фантастических существ и командовать ими, атакуя и используя способности, чтобы одолеть войско противника.

Цель игры — уничтожить всех вражеских существ.

НАБОР ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

Вы держите в руках набор для начинающих, в который входят: 19 карт существ, необходимые для игры маркеры, кубик, основные правила, таблица ударов и памятки.

Карты существ и отряды

Для сражений в игре «Берсерк» каждый игрок набирает отряд существ из предварительно собранной колоды. В наборе для начинающих пропущен: карты набора уже представляют собой два готовых для игры отряда.

Маркеры

В состав набора входят жетоны-маркеры различных типов для обозначения эффектов, которые могут получать карты в ходе сражения:

— маркеры ран. Выкладываете их на карты, когда они теряют здоровье в ходе боя, и снимаете, когда они излечиваются.

— маркеры фишек для активации мощных особенностей некоторых карт.

— маркеры яда для обозначения величины отравления существ.

Шестигранный кубик

Кубик используется в сражениях для определения силы атак.

Таблица ударов

Используется для определения результатов сражений существ.

Элементы карты

1 Стоимость карты, которая показывает, сколько кристаллов определённого вида требуется, чтобы взять её в отряд. Если над верхней гранью кристалла изображена корона — в отряде не может быть более одной карты с таким названием.

2 Название карты, под которым в специальном поле может быть указан её класс.

3 Стихия, к которой принадлежит карта:

— степи; — болота;

— горы; — нет стихии (нейтральные).

— леса;

4 Некоторые особенности для удобства представлены в виде символов (см. глоссарий).

5 Количество жизней (♥) карты.

6 Количество единиц движения (♁) существа.

7 Слабый-средний-сильный простой удар (☉) существа. Цифрами указана величина удара.

8 Текстовое поле, где перечислены особенности карты.

9 Каждый выпуск «Берсерка» обозначен уникальным символом.

Все карты набора для начинающих имеют частую редкость и могут быть использованы в колодах вместе с картами любых других выпусков «Берсерка».



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

1. Определение очередности хода

Игроки определяют очередность хода броском кубика. Тот, у кого выпало большее значение, выбирает, будет ли он ходить первым («Первый игрок») или вторым («Второй игрок»).

Если это ваша первая партия, мы рекомендуем Первому игроку использовать отряд, состоящих из горных и болотных карт, а Второму — отряд, состоящий из лесных и степных карт.

2. Формирование отряда

В наборе для начинающих отряды уже подготовлены заранее, поэтому этап набора отряда пропускается. Карты степей и лесов составляют один отряд, карты гор и болот — другой.

Особое правило набора для начинающих

Игрок, ходящий вторым, также добавляет в свой отряд нейтральную карту Летописец — это особое правило действует только в наборе для начинающих и призвано сбалансировать силу отрядов игроков в зависимости от того, кто из них ходит первым.

В обычных партиях в «Берсерк» игроки сами формируют свои отряды, набирая в отряд существ за золотые и серебряные кристаллы.



3. Расстановка карт на поле боя

Поле боя представляет собой условное пространство из 6 рядов по 5 клеток в каждом. Ближние к вам три ряда — это ваша половина поля боя. Оставшиеся три ряда — половина поля боя противника. Отряды игроков располагаются друг напротив друга — каждый на своей половине поля боя. Карты выкладываются на поле боя скрытыми (рубашкой вверх).

Для первоначальной расстановки карт Первый игрок может использовать только центральную зону своей половины поля боя размером 3×3 клетки (см. рисунок ниже).



Второй игрок при расстановке может использовать все пять клеток своего первого ряда и центральные клетки второго и третьего ряда.

Кладбище: сюда помещаются погибшие в бою карты. Располагайте кладбище в любом удобном месте рядом с полем боя.

Расстановка отрядов в первой партии

Для вашего первого сражения мы рекомендуем использовать предложенную расстановку отрядов (в первой игре вы можете расставить карты сразу же лицом вверх):



Второй игрок расставляет лесных и степных существ и добавляет в отряд Летописца.

Первый игрок расставляет горных и болотных существ.

Вскрытие карт и начало боя

В последующих партиях можно и нужно экспериментировать и менять начальную расстановку карт, расставляя их рубашкой вниз, чтобы держать вашу начальную стратегию в секрете от противника.

Когда оба отряда выставлены на поле, игроки вскрывают (переворачивают лицевой стороной вверх) свои карты. Первый игрок вскрывает все свои карты, Второй игрок может не вскрывать карты в своём третьем ряду до конца первого хода противника. Если скрытая карта действует или становится целью атаки, заклинания или воздействия (и ей не назначен защитник), вскройте её.

4. Основной этап игры

Во время своего хода игрок может двигаться и/или действовать своими картами. Делать это можно в любом порядке: сначала передвинуться некоторыми картами и только потом начать действовать ими или же двигаться и действовать картами по очереди. Вы не обязаны двигаться и действовать всеми картами.

Движение (↔)

Каждое открытое существо может двигаться, пока не потратило все свои единицы движения. Двигаться можно вперёд, назад, вправо или влево, но только на свободную клетку. Двигаться по диагонали или меняться местами с другими картами нельзя. При движении на одну клетку тратится одна единица движения. Все единицы движения восстанавливаются в начале своего хода. Двигаться может только открытая карта. На рисунке показан один из основных вариантов движения в первый ход.



Действие (⚡)

Каждое открытое существо может совершить одно из действий:

- атаковать простым ударом (⚡);
- выступить защитником от простого удара (только в ход противника);
- использовать отдельные особенности за ⚡.

После любого совершённого действия карта лишается способности двигаться и закрывается (поворачивается горизонтально, см. рисунок ниже).

Закрытые карты не могут двигаться или действовать. Откройте (поверните вертикально) все ваши закрытые карты в начале своего хода.

Открытая карта Защи́тая карта

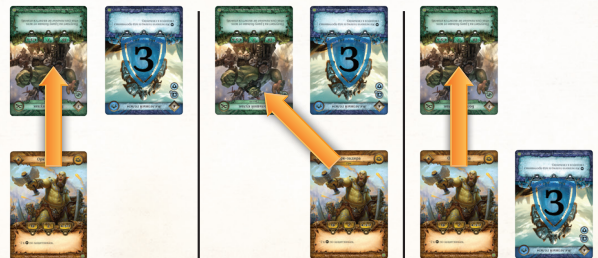


Атака простым ударом (⚡)

Все существа в игре способны наносить простой удар, величина которого обозначается как X-Y-Z, где X, Y и Z — величина слабого, среднего или сильного простого удара соответственно. Простым ударом можно атаковать только стоящую рядом (в том числе по диагонали) карту. Атакованная карта не закрывается.

Назначение защитника

Когда существо объявляет цель для своего простого удара, атакованному может быть назначен защитник, который отразит удар вместо него. Защитником может стать любое открытое существо противника, стоящее одновременно рядом и с атакующим, и с его первоначальной целью. Цель атаки меняется на защитника, и он сражается с атакующим как открытая карта. Назначение защитника — тоже действие, поэтому существо-защитник закрывается вместе с атакующим. Защитники назначаются только во время хода противника и только от атаки простым ударом. На рисунке показаны примеры назначения защитника (обозначен буквой «3»).



Атака по открытому существу простым ударом

Если атакованное существо открыто, оно сражается с атакующим существом. Атакующее существо считается нападающим, а атакованное — отражающим. Каждый игрок бросает кубик — сперва атакующий, затем атакованный. Посчитайте разницу выпавших значений и сверьтесь с Таблицей ударов, чтобы определить, наносит ли существо удар (слабый/средний/сильный) или промахивается.

	Разница на кубике	Удар нападающего	Удар отражающего
Больше выбросил нападающий	1	слабый	промах
	2	средний	слабый
	3	средний	промах
	4	сильный	слабый
	5+	сильный	промах
Больше выбросил отражающий	1	слабый	промах
	2	промах	промах
	3	промах	слабый
	4	слабый	средний
	5+	промах	средний

Если у обоих игроков выпали одинаковые числа:

- 1, 2, 3, 4** (или меньше, с учётом модификаторов) — нападающий наносит слабый удар.
5, 6 (или больше, с учётом модификаторов) — отражающий наносит слабый удар.

При обмене ударами игрок с большим результатом броска (с учётом всех модификаторов) может свести результат боя к предыдущей строке таблицы.

Допустим, разница составляет 4 в пользу нападающего. Согласно таблице, нападающий должен нанести сильный удар и получить слабый в ответ. В этом случае нападающий может свести результат к предыдущей строке Таблицы ударов и нанести средний удар, не получив ответного удара.

Атака по закрытой карте простым ударом

Если атакованное существо закрыто — оно не сражается (не бросает кубик). Кубик бросает только нападающий и в зависимости от результата (с учётом модификаторов) наносит цели удар:

- 3 или менее — нападающий наносит слабый удар;
- 4, 5 — нападающий наносит средний удар;
- 6 или более — нападающий наносит сильный удар.

Удары по закрытым картам всегда успешны, а открытые существа имеют шанс отбиться. Решение, кем атаковать, а кого оставить для защиты — один из важнейших тактических моментов в игре «Берсерк».

Использование отдельных особенностей за

Игрок может использовать особенность, указанную в тексте карты после символа . Как правило, для этого, как и для простого удара, нужно указать цель. В отличие от простого удара, цель не сражается, не может нанести ответный удар и ей не может быть назначен защитник.

Целью может быть не только стоящая рядом карта — это зависит от типа особенности. Если особенность наносит раны, их количество определяется как при атаке по закрытой карте. Например, для выстрела на 2–3–4 сила определяется броском кубика. Если выпало 3 и меньше — это слабый выстрел (на 2), если 4 или 5 — средний (на 3), если 6 или больше — сильный (на 4).

Если для применения особенности не требуется закрывать карту, то она может быть использована вне зависимости от того, закрыта карта или нет.

Особенности карт состоят из способностей:

	Магические	Немагические
Ближняя атака	Магический удар	Простой удар, особый удар
Дальняя атака	Разряд	Выстрел, метание
Не является атакой	Заклинание	Воздействие

Ближние атаки наносятся только по стоящей рядом карте. **Дальние атаки наносятся на расстоянии, их нельзя наносить по стоящей рядом карте. Воздействия и заклинания** не являются атаками и применяются по любым картам (либо так, как написано в тексте карты). Тип способности на карте выделяется курсивом (например, *разряд* или *выстрел*). Если тип способности не указан явно — это воздействие.

Использование фишек

Если перед символом стоит символ , например 2, это означает, что для использования описанного в тексте действия вы должны заплатить (то есть снять с этой карты) 2 фишки. Фишку можно получить с помощью некоторых особенностей. Для использования действия, требующего траты фишек, карта должна закрыться, как после любого совершённого действия.

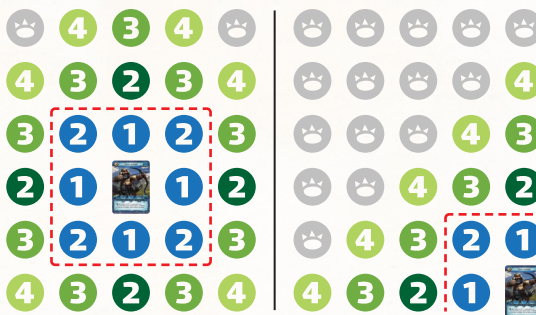
Расчёт дальности

Некоторые особенности карт обладают дальностью применения — например, дальние атаки, заклинания и воздействия.

Дальность — кратчайшее расстояние в клетках по горизонтали и вертикали (но не диагонали) от карты, которая хочет использовать особенность, до цели. Так, если в описании особенности указана дальность X, это значит, что её можно объявлять только по целям, которые находятся от этой карты на расстоянии до X клеток включительно.

В случае, если дальность у дальней атаки, заклинания или воздействия не указана, она считается неограниченной. Дальние атаки нельзя объявлять по стоящим рядом (в том числе по диагонали) картам.

Расчёт дальности



На рисунке тёмно-зелёным отмечены клетки, доступные для атаки с дальностью 2, тёмно-зелёным и зелёным — для атаки с дальностью 3, тёмно-зелёным, зелёным и светло-зелёным — для атаки с дальностью 4. Клетки внутри красного квадрата недоступны для дальних атак, но доступны для воздействий и заклинаний.

Жизни и раны

Каждое существо начинает игру с определённым количеством жизней . Успешные атаки, а также некоторые заклинания и воздействия уменьшают их количество жизней. Для обозначения разницы между максимальным и текущим количеством жизней на карту выкладываются маркеры ран. Существо погибает, когда у него не остаётся жизней.

Некоторые особенности могут лечить существ, возвращая им жизни (снимая маркеры ран).

5. Продолжение боя и конец игры

Когда Первый игрок закончил двигаться и действовать всеми картами, которыми хотел, он передаёт ход Второму игроку.

Второй игрок открывает (разворачивает вертикально) все свои закрытые (повёрнутые горизонтально) карты. Он может двигаться и действовать любым числом своих карт.

Игроки продолжают игру, чередуя ходы, пока у одного из них не погибнут все существа.

Игрок, чьи существа одолели всех существ противника, побеждает!

Напоминание: не забудьте вскрыть скрытые карты в третьем ряду Второго игрока в его первый ход.

Важные дополнения

1. Необязательно действовать всеми картами, можно оставить некоторые из них открытыми, чтобы они могли стать защитниками в ход противника. Всё зависит от стратегических решений каждого игрока.
2. Когда вы бросаете кубик, сначала к нему применяются ваши модификаторы, потом — модификаторы противника.
3. Модификаторы, сводящие бросок кубика и величину атаки к определённому значению, всегда применяются в последнюю очередь.
4. Особенности «при гибели» и «при ударе» срабатывают одновременно, причём сначала выполняются такие особенности неактивного игрока.

Правило топора

Если текст карты противоречит правилам, преимущество имеет текст карты.

ГЛОССАРИЙ

Броня X (♣): карта с бронёй X не получает первые X ран от немагических атак в течение каждого хода (и своего, и противника).

В начале хода: особенность, которая объявляется на каждом ходу игрока после того, как он открывает все свои карты. Сначала заявляются все особенности «в начале хода» активного игрока, затем — его противника. Выполняются особенности в обратном порядке.

Выстрел: дальняя немагическая атака, наносится как по закрытой карте, от выстрела нельзя назначить защитника.

Защита: карта с защитой от какого-либо игрового действия (атаки, заклинания, воздействия) не получает от него никаких эффектов (раны не наносятся, сопутствующие особенности не срабатывают).

В наборе для начинающих представлены следующие виды защит:

♣ — от выстрелов;

♣ — от отравления: существо не может получить отравление и не получает ран от отравления.

Излечение на X: снимите X ран существа.

Метание: дальняя немагическая атака, наносится как по закрытой карте, от метания нельзя назначить защитника.

Направленный удар (⊕): разновидность простого удара. От направленного удара нельзя назначить защитника.

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

Опыт в атаке (♣): карта получает +1 к броску кубика в сражении, если атакует (♣) (см. «+X к броску кубика»).

Опыт в защите (♣): карта получает +1 к броску кубика в сражении, если отражает (♣) (см. «+X к броску кубика»).

Особый удар: ближняя немагическая атака, наносится как по закрытой карте, от особого удара нельзя назначить защитника.

Отравление на X: если в начале своего хода существо с отравлением открылось или уже было открыто, то оно получает X ран. Не срабатывает, если существо не открылось в начале хода.

При атаке (при ударе): особенность, срабатывающая, когда карта совершает атаку (удар), даже если величина атаки (удара) равна 0.

При гибели: особенность, срабатывающая, когда карта попадает с поля боя на кладбище.

Простой удар (⊕): ваше существо может атаковать только стоящую рядом (в том числе по диагонали) карту.

Разряд: дальняя магическая атака, наносится как по закрытой карте, от разряда нельзя назначить защитника.

Регенерация X (♣): в начале своего хода существо с регенерацией излечивается на величину регенерации.

Ряд: пять клеток поля боя, расположенных по горизонтали одна за другой.

Стоящая рядом карта: карта, которая находится сзади, напротив, справа, слева или по диагонали от карты.

Сзади: на одну клетку вниз по вертикали от указанной карты с точки зрения игрока, контролирующего эту карту.

Сила атаки (удара): любая атака (удар) подразделяется по силе на слабую, среднюю или сильную.

Слева/справа: на одну клетку влево/вправо по горизонтали от указанной карты с точки зрения игрока, контролирующего эту карту.

Столбец: шесть клеток поля боя, расположенных по вертикали одна за другой.

+X (-X) к атаке: карта получает +X (-X) к величине своей атаки.

-X от атаки: -X к величине атаки, направленной на эту цель.

+X (-X) к броску кубика: карта с +X (-X) к броску кубика получает +X (-X) к числу, выпавшему на кубике.

Создатели игры

Авторы игры: Иван Попов, Максим Истомин

Разработчик: Егор Попов

Дизайн и вёрстка: Сергей Дулин, Дмитрий Ворон

Директор издательского департамента:
Александр Киселев

Игру тестировали: Сергей Колемагин, Алексей Романьчев, Семён Пыхтеев, Илья Чадаев, Глеб Моисеев, Даниил Леконцев, Олег Зверев, Павел Бубнов, Михаил Руденко, Илья Герман, Ярослав Лукьянец, Сергей Николаенко, Глеб Комов, Дмитрий Парыгин, Александр Винокуров, Илья Мельников, Сергей Михайлов, Геннадий Лебедев



Видеоправила
игры



Играть интересно

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Валентин Матюша

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Корректор: Наталья Валько

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2023 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

hobbyworld.ru

Полную версию правил можно найти на berserk.ru