

ИГРА
ЛЕАНДРЕ ПРУСТА



III ПРАВИЛА ИГРЫ

ВЕРСИЯ 1.2 — АПРЕЛЬ 2023 Г.

О ГЛАВЛЕНИЕ

Страница 3	Подготовка к игре
Страница 4	Форматы
Страница 5	Карты
Страница 6	Дуэльный режим
Страница 8	Одиночный режим
Страница 10	Больше двух игроков
Страница 12	Формат «Мутация»
Страница 14	Модуль «Чемпион»
Страница 15	Гримуар
Страница 16	Порядок активации
Страница 17	Особые способности
Страница 20	Невероятная история и команда

В ВСТУПЛЕНИЕ

Вы уцелевший лорд-чародей Эрретского архипелага, сотни островов которого соединены гигантскими мостами. Когда-то эти мосты были символом величия и процветания архипелага, ведь через них острова торговали друг с другом. И действительно, местные долгое время жили в комфорте и достатке благодаря перевозимым по мостам товарам и богатствам. Но сегодня перенаселённость, истощение природных ресурсов и ненасытная алчность лордов-чародей привели к катастрофическому кризису на Эрретском архипелаге. Не проходит и дня без того, чтобы земля не разрывалась на части, а море не обрушивалось на наиболее уязвимые острова. Лорды-чародеи борются за власть над самыми высокими и безопасными островами. Чтобы выжить в этом гиблом месте и завоевать его, вам нужно переходить через мосты и сражаться с другими лордами-чародеями!

САМОСТОЯТЕЛЬНЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ

— **Что такое набор «Посвящение»?**

— Это колода из 36 карт, при помощи которой легко обучиться игре «Битва колод».

— **Что такое самостоятельное дополнение?**

— Это набор из 36 карт, увеличивающий разнообразие и глубину игры. Каждое дополнение можно использовать как отдельную игру. Также дополнения можно объединить друг с другом для более интересных и неповторимых партий.

На данный момент издано 10 самостоятельных дополнений: «Коварство», «Погружение», «Вторжение», «Растворение», «Неуловимость», «Соппротивление», «Раздор», «Воинственность», «Лукавство» и «Увязание».

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Соберите колоду из 8 карт существ и/или заклинаний и сражайтесь с другими лордами-чародеями, стараясь уничтожить их форты. Для этого необходимо уменьшить число их очков здоровья (ОЗ) до 0. ОЗ представлены 8 картами в руке, с которыми вы начинаете игру, и местоположением карты крепости в руке. Вы всегда видите, где в руке противника находится карта крепости и какой половиной видна она повернута. Всё это определяет, сколько ОЗ у него осталось.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом партии игроки выбирают формат и режим.

1. Выберите игровой режим в зависимости от числа участников:

- 1 игрок: одиночный режим,
- 2 игрока: дуэльный режим,
- 2 игрока: кооперативный режим,
- 4 игрока: каждый сам за себя,
- 4 игрока: двое против двоих.

2. Выберите игровой формат: готовая колода, драфт, составленная колода или мутация. Затем подготовьте колоду соответствующим образом.

Исключение: в одиночном режиме нельзя выбрать формат с составленной колодой.

Затем, если вы играете в дуэльном режиме, пройдите следующие этапы подготовки к игре (об остальных режимах будет сказано далее):

- 1 Поместите 2 карты мостов в игровую зону.
- 2 Каждый игрок получает 1 карту крепости.
- 3 Каждый игрок перемешивает карты в своей колоде и берёт их все в руку.
- 4 Каждый игрок располагает карту крепости в руке так, чтобы она стала крайней левой картой, и поворачивает её половиной с бастионом вверх.
- 5 Подбросьте монетку, чтобы определить первого игрока.

Игровая зона состоит из 2 рядов, каждый продолжает справа и слева карту моста. Число карт в ряду неограниченно.

Королевство игрока А располагается слева от карт мостов, а королевство игрока Б — справа. По этой причине мы советуем игрокам сесть рядом.

Золотое правило: если текст особой способности противоречит правилам, приоритет за особой способностью.



КОРОЛЕВСТВО ИГРОКА А

КОРОЛЕВСТВО ИГРОКА Б



ФОРМАТЫ

Готовая колода (начальный уровень)

Вам понадобится лишь 1 экземпляр набора «Посвящение». Мы советуем использовать этот формат в первых партиях. Каждый игрок выбирает 1 из 4 готовых колод, показанных справа.

Одиночный режим: карты из 3 остальных колод станут колодой искусственного интеллекта (см. с. 8).

Драфт (средний уровень)

Вам понадобится 1 экземпляр набора «Посвящение» или хотя бы 1 самостоятельное дополнение. Мы советуем выбрать этот формат, когда вы сыграете с каждой из готовых колод. Игроки выбирают карты из общей колоды, собирая руку из 8 уникальных карт (не считая карты крепости). В процессе всего драфта выбираемые игроками карты остаются открытыми. Ниже описан процесс драфта для дуэльного режима:

1. Соберите колоду, перемешав все карты.
2. Игроки выбирают карты, проходя следующие этапы:
 - А. Откройте первые 4 карты из колоды.
 - Б. Игрок А выбирает 1 из 4 доступных карт.
 - В. Игрок Б выбирает 2 из 3 доступных карт.
 - Г. Игрок А берёт последнюю оставшуюся карту.
 - Д. Если у игроков меньше 8 карт в руке, вернитесь к этапу А, но на этот раз игрок А будет игроком Б и наоборот.

Составленная колода (экспертный уровень)

У каждого игрока должен быть 1 экземпляр набора «Посвящение». Для сбора оптимальной колоды советуем играть со всеми самостоятельными дополнениями. Этот формат предназначен для опытных игроков, которые виртуозно применяют механики игры и комбинации особых способностей.

Перед началом игры каждый участник собирает личную колоду из 8 карт, выбранных среди всех карт в игре. Перед тем как перемешать личную колоду и начать игру, участники показывают друг другу выбранные карты.



Уточнение: во всех форматах запрещено использовать дубликаты карт. Каждая колода должна состоять из 8 неповторяющихся карт.



КАРТЫ

В левом верхнем углу карты каждого существа и заклинания указана стоимость в мане.

Карты существ

У существ есть очки здоровья (ОЗ), указанные на символе щита, и значение атаки (ЗА), указанное на символе топора. Существа вступают в игру и остаются в ней, пока их не уничтожат.

Карты заклинаний

Активный игрок может разыгрывать заклинания в любой момент фазы 2 (фазы призыва). Целью заклинания может стать любое существо (включая существ активного игрока), но не вражеская крепость. Разыграв заклинание, немедленно примените его эффект, а затем верните в руку так, чтобы это заклинание стало вашей крайней правой картой.

Карта крепости

У каждой карты крепости есть половина с бастионом и половина с фортом. Если правила упоминают «карту крепости», не имеет значения, какой половиной вверх она повернута в руке игрока.

Местоположение карты крепости в руке определяет число ОЗ игрока. Когда вы возвращаете в руку уничтоженные карты, они естественным образом сдвигают карту крепости левее, восполняя вашу ману и ОЗ. Во время игры эта механика компенсирует потерю существ и восстанавливает баланс сил между участниками. Чем больше у вас разыгранных существ, тем меньше карт в руке и тем выше риск того, что карта крепости станет крайней правой картой.

Примечание: игрок, в руке которого остаётся лишь 1 карта (карта крепости), терпит поражение.



Примечание: к картам «Битвы колод» подходят протекторы размером 56 × 87 мм.

Особые способности

Показанные ниже символы — особые способности, которые вы можете встретить на картах существ и заклинаний (описание всех способностей см. на с. 17–19). Все особые способности находящейся в игре карты всегда активны и применяются автоматически: если способность можно применить, вы обязаны её применить. Существо не может получить особую способность, которая у него уже есть.



Примечание: если несколько существ должны одновременно применить эффекты своих особых способностей, применяйте их в таком порядке: сначала эффекты существ из верхнего ряда (от самых дальних от моста к самым ближним), затем эффекты существ из нижнего ряда (от самых дальних от моста к самым ближним).



УЭЛЬНЫЙ РЕЖИМ

Партия начинается с хода первого игрока и длится несколько ходов. Делаящий ход игрок называется активным. Каждый ход состоит из 3 фаз.

Фаза 1. Регенерация маны

Активный игрок получает столько маны, сколько карт у него в руке (включая карту крепости).

Исключение: в свой начальный ход первый игрок получает только 6 маны (вместо 9).

Активный игрок тратит ману в фазе 2 своего хода для розыгрыша карт из руки. В конце хода вся его непотраченная мана стораet.

Фаза 2. Призыв

Активный игрок может потратить ману на розыгрыш карт (существ и заклинаний) из руки. Он может разыгрывать только те карты, которые в текущий момент входят в число 4 крайних левых карт в руке (не считая карты крепости), при условии, что у него достаточно маны для оплаты их стоимости. Также он может решить не разыгрывать карты.

Примечание: когда игрок разыгрывает карту из руки, ему тут же становится доступна новая карта в руке. Он может разыграть её в текущий ход, если у него достаточно маны.

Примечание: при определённом количестве карт в руке можно несколько раз разыграть одно и то же заклинание.

Игрок не может потратить больше маны, чем он получил в фазе 1. Разыгрывая существо, кладите его лицевой стороной вверх в любой ряд игровой зоны на стороне вашего королевства позади всех уже разыгранных существ в этом ряду. Существо остаётся в игре, пока его не уничтожат.

Фаза 3. Штурм

Каждое существо, управляемое активным игроком и не разыгранное в текущий ход, атакует. Существа активируются в следующем порядке: сначала существа из верхнего ряда (от самых дальних от моста к самым ближним), затем существа из нижнего ряда (от самых дальних от моста к самым ближним). Существо наносит урон, равный своему ЗА, вражескому существу, находящемуся ближе всех к мосту в том же ряду. Если ваше существо не может атаковать вражеское существо, оно наносит урон напрямую вражеской крепости.



Атака против существа

Если количество суммарного урона, полученного существом, равно числу его ОЗ или больше, оно считается уничтоженным. Весь возможный оставшийся урон сгорает, а карта существа возвращается в руку владельца, становясь его крайней правой картой. Если необходимо, владелец тут же сдвигает всех существ, оставшихся в ряду уничтоженного существа, ближе к мосту, чтобы заполнить пустое место. Неуничтоженное существо восстанавливает все свои ОЗ в конце хода. Атакованное существо не контратакует.

Примечание: если несколько существ уничтожаются одновременно, их карты возвращаются в руку владельца в следующем порядке: сначала существа из верхнего ряда (от самых дальних от моста к самым ближним), затем существа из нижнего ряда (от самых дальних от моста к самым ближним).

Примечание: весь оставшийся, ненанесённый урон сгорает. Возможна ситуация, когда вы потратите большое ЗА на существо с маленьким количеством ОЗ.

Атака против крепости

Если крепость получает урон, она сдвигается в руке своего владельца на столько карт вправо, сколько урона получила.

Если бастион оказывается крайней правой картой в руке игрока, он уничтожается. Игрок поворачивает карту крепости на 180°, чтобы вверх оказался форт (а внизу бастион), и перемещает её в руке так, чтобы она стала крайней левой картой. Возможный оставшийся урон от атаки против бастиона сгорает и не наносится форту. Если форт становится вашей крайней правой картой в руке, вы тут же проигрываете. Как только активный игрок заканчивает фазу 3, его ход завершается, а его противник становится новым активным игроком.

Конец игры

Партия заканчивается, как только форт в руке какого-либо игрока становится крайней правой картой. Побеждает противник этого игрока.

МОДУЛЬ «УСТАЛОСТЬ»

Правила этого модуля необязательны. Советуем использовать его, чтобы ограничить длительность партии, особенно на турнирах. Как только участник сделал 8 ходов, его охватывает усталость: в начале каждого следующего своего хода (после 8-го) перед фазой 1 он убирает из игры крайнюю правую карту из руки.

Для отслеживания количества ходов используйте карты мостов. В начале каждого своего хода первый игрок должен поворачивать карту моста из верхнего ряда на 90° по часовой стрелке. Когда карта сделает полный поворот, переверните её, чтобы показать, что сейчас 4-й ход. Затем первый игрок делает то же самое с картой моста из нижнего ряда. Когда карта сделает полный поворот, переверните её, чтобы показать, что сейчас 8-й ход. После 8-го хода игроков немедленно охватывает усталость.

ОТТАЧИВАЙТЕ
свои навыки
в мобильной игре
«БИТВА КОЛОД»!



ДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Этот режим позволяет играть в «Битву колод» в одиночку: либо по быстрому, либо по настраиваемому варианту. В этом режиме игрок противостоит искусственному интеллекту (ИИ). Применяйте все правила базовой игры. Если правила одиночного режима противоречат базовым, приоритет за одиночным режимом.

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ. БЫСТРЫЙ ВАРИАНТ

Подготовка к игре с готовой колодой

Игрок выбирает 1 из 4 готовых колод, показанных на с. 4. Карты 3 остальных колод составят колоду ИИ.

Подготовка к игре с драфтом

1. Игрок получает 1 карту крепости.
2. Поместите 2 карты мостов в игровую зону.
3. Соберите общую колоду, перемешав 32 карты.
4. Игрок выбирает карты, проходя следующие этапы:
 - А. Откройте первые 4 карты из колоды.
 - Б. Игрок выбирает 1 из 4 доступных карт, а ИИ получает оставшиеся 3.
 - В. Если у игрока меньше 8 карт в руке, вернитесь к этапу А.
5. Игрок перемешивает карты из личной колоды и берёт их в руку.
6. Игрок располагает карту крепости в руке так, чтобы она стала крайней левой картой, и поворачивает её половиной с бастионом вверх.
7. Перемешайте 24 карты ИИ и сложите их лицевой стороной вниз в одну колоду. Теперь это колода ИИ.
8. Положите 1 карту крепости под колоду ИИ половиной с бастионом вверх.
9. Игрок становится первым игроком.

Процесс игры

Вы делаете свои ходы так же, как в дуэльном режиме.

Напоминание: в первый ход вы получаете лишь 6 маны.

ИИ делает свои ходы так, как описано ниже.

Фаза 1. Регенерация маны

При игре по быстрому варианту ИИ всегда получает 6 маны (фиксированное количество) плюс 1 ману за каждое разыгранное на текущий момент существо игрока (переменное количество).

Фаза 2. Призыв

Откройте верхнюю карту из колоды ИИ и поместите её в верхний ряд королевства ИИ позади всех уже разыгранных существ, если они есть.

Если суммарная стоимость карт, призванных в королевство ИИ в текущий ход, меньше количества маны, доступного ИИ, откройте новую верхнюю карту из колоды ИИ и поместите её в нижний ряд его королевства позади всех уже разыгранных существ, если они есть. Продолжайте призывать карты, меняя ряд для каждой новой карты, пока суммарная стоимость карт, призванных ИИ в текущий ход, не станет равна доступному ему количеству маны или больше.

Если ИИ открывает карту заклинания, её целью всегда становится вражеское существо, находящееся ближе всех к мосту в том же ряду. Если такой цели нет, ИИ не тратит ману, эффект заклинания не применяется, а его карта убирается в стопку сброса ИИ.

Стопка сброса ИИ размещается рядом с его колодой. Она состоит из его карт уничтоженных существ и использованных заклинаний.

Фаза 3. Штурм

Если существо игрока проводит атаку против крепости ИИ, уберите в стопку сброса ИИ лицевой стороной вверх столько карт с верха колоды ИИ, сколько урона он получил. Когда колода ИИ опустеет и станет виден его бастион, поверните его карту крепости на 180°, чтобы сверху оказался форт. Соберите новую колоду ИИ, перемешав все его сброшенные карты лицевой стороной вниз и поместив их на его форт.

Конец игры и условия победы

Игра завершается в двух случаях:

- Форт игрока становится крайней правой картой в его руке. ИИ немедленно побеждает.
- Колода ИИ опустела, и стал виден его форт. Игрок немедленно побеждает.

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ.

НАСТРАИВАЕМЫЙ ВАРИАНТ

Настройте уровень сложности ИИ  и попробуйте добраться до уровня 10! Советуем провести несколько партий по быстрому варианту, чтобы досконально освоиться в правилах игры и нюансах одиночного режима, а затем переходить к настраиваемому варианту.

- После драфта выберите уровень сложности в пределах между 1  (очень легко) и 10  (очень трудно).
- Настройте ИИ, распределив число очков сложности, равное уровню сложности , между любыми следующими параметрами:
 - Определите переменное количество маны, которое получает ИИ в фазе регенерации маны:
 - +2 маны за каждое ваше разыгранное существо ( .
 - Определите фиксированное количество маны, которое получает ИИ в фазе регенерации маны:
 - 7 () , 8 ( ) ,
 - 9 (  ) , 10 (     .
 - Определите первого игрока:
 - ИИ (.
 - Определите стойкость ИИ:
 - Каждая атака против крепости ИИ наносит лишь 1 урон ( .
 - Выберите особые способности, которые получают все существа ИИ (существо не может получить способность, которая у него уже есть):

 ОСТРИЁ 

 БЕРСЕРК 

 ИСЧЕЗНОВЕНИЕ 

 ПРОНЗАНИЕ 

 ЯРОСТЬ  

 СПРИНТ 

 ВОДА 

 КАТАЛИЗАТОР 

 ИНСТИНКТ 

 ОБОРОНА 

 РАССЕЧЕНИЕ  

Модуль «Чемпион» (с. 14): вы можете играть с уникальной картой чемпиона. В этом случае, распределив очки сложности, вычтите 2 из уровня сложности.

3. Играйте!

ИСКЛЮЧЕНИЯ ДЛЯ ИИ

 **КРОВАВАЯ ДАнь.** Карта с особой способностью «кровавая дань», разыгрываемая ИИ, стоит 0 маны. ИИ сбрасывает столько карт с верха своей колоды, сколько составляет стоимость существа или заклинания.

 **НАЁМНИК.** Когда носитель должен вернуться в руку владельца, он возвращается на верх колоды ИИ.

 **ОКОВЫ.** Когда носитель получит хотя бы 1 урон, поместите лежащую под ним лицевой стороной вниз карту ИИ на верх колоды ИИ.

 **ПОДКРЕПЛЕНИЕ.** Когда носитель переместится в стопку сброса ИИ, немедленно призовите верхнюю карту из колоды ИИ в тот же ряд, не оплачивая её стоимость.

 **ПОРУЧЕНИЕ.** Открыв карту ИИ с особой способностью «поручение», сравните её стоимость со стоимостью верхней карты ИИ в его стопке сброса. Карта с наибольшей стоимостью вступает в игру, а другая карта перемещается на верх стопки сброса ИИ. Если стоимость двух карт одинакова, ничего не происходит.

 **ПРОКЛЯТИЕ.** Если карта ИИ уничтожена, она возвращается на верх колоды ИИ.

 **РЕГЕНЕРАЦИЯ.** Когда существо ИИ с особой способностью «регенерация» наносит урон, первая карта из стопки сброса ИИ перемещается на верх его колоды. Если в стопке сброса нет карт, ничего не происходит.

 **СИМБИОЗ.** Карта с особой способностью «симбиоз» объединяется с ближайшим к мосту существом ИИ в ряду этой карты, у которого нет «симбиоза». Если в ряду нет подходящего существа, эта карта убирается в стопку сброса ИИ, а ИИ не тратит ману.

 **УЯЗВИМОСТЬ.** Если карта с особой способностью «уязвимость» атакует крепость ИИ, её ЗА равно 0 (вместо X).

 **ШАНТАЖ.** Пока носитель в игре, у ИИ на 1 ману меньше.

БОЛЬШЕ ДВУХ ИГРОКОВ

Подготовка к игре

Поместите 4 карты мостов в игровую зону, которая состоит из 4 рядов, каждый продолжается с обеих сторон карту моста. Каждый игрок делит один ряд с противником слева и другой ряд с противником справа. Игрок А делит верхний ряд с игроком Б, а нижний — с игроком Г. Игрок В делит верхний ряд с игроком Г, а нижний — с игроком Б. Таким образом, игрок может атаковать существ и крепость только игроков, сидящих справа и слева от него, но не может атаковать существ и крепость игрока, сидящего напротив (например, игрок А может атаковать существ и крепость игроков Б и Г, но не игрока В).

Конец игры и условие победы

Партия заканчивается, как только форт в руке какого-либо игрока становится крайней правой картой. Противник (или команда), уничтоживший (уничтожившая) этот форт, тут же побеждает.

Исключение: в свой начальный ход первый игрок получает только 6 маны (вместо 9), второй игрок получает только 7 маны (вместо 9), а третий игрок получает только 8 маны (вместо 9). Четвёртый игрок следует обычным правилам получения маны по количеству карт в руке.



Каждый сам за себя (4 игрока)

В режиме «Каждый сам за себя» вы сражаетесь с 3 противниками. Побеждает самый хитрый и удачливый.

Двое против двоих (4 игрока)

В режиме «Двое против двоих» 2 игрока сражаются с 2 другими игроками, стараясь действовать как одна команда в пылу битвы. Игроки из одной команды садятся друг против друга.

Режимы «Каждый сам за себя» и «Двое против двоих» подчиняются правилам **двуального режима**, но с описанными ниже важными изменениями.

Особенности драфта с 4 игроками

1. Перемешайте 32 карты, чтобы собрать общую колоду.
2. Игроки выбирают карты, проходя следующие этапы:
 - А. Откройте первые 8 карт из колоды.
 - Б. Игрок А выбирает 1 из 8 доступных карт.
 - В. Игрок Б выбирает 1 из 7 доступных карт.
 - Г. Игрок В выбирает 1 из 6 доступных карт.
 - Д. Игрок Г выбирает 2 из 5 доступных карт.
 - Е. Игрок В выбирает 1 из 3 доступных карт.
 - Ж. Игрок Б выбирает 1 из 2 доступных карт.
3. Игрок А берёт последнюю оставшуюся карту.
- И. Если у игроков меньше 8 карт в руке, вернитесь к этапу А. При этом меняйте очерёдность, в которой игроки выбирают карты: БВГААГВБ, ВГАББАГВ, ГАБВВБАГ.

Кооперативный режим (2 игрока и 2 ИИ)

В кооперативном режиме вы объединяете усилия с союзником, стараясь сдерживать толпы врагов из королевств ИИ. При этом два ИИ являются союзниками друг для друга, и их королевства располагаются друг против друга.

Кооперативный режим подчиняется правилам **одиночного режима**, но с описанными ниже важными изменениями.

Особенности драфта в кооперативном режиме

1. Перемешайте 64 карты, чтобы собрать общую колоду.
2. Игроки выбирают карты, проходя следующие этапы:
 - А. Откройте первые 8 карт из колоды.
 - Б. Игрок А выбирает 1 из 8 доступных карт.
 - В. Игрок Б выбирает 1 из 7 доступных карт, а ИИ получают оставшиеся 6.
 - Г. Если у игроков меньше 8 карт в руке, вернитесь к этапу А, но на этот раз игрок А будет игроком Б и наоборот.
3. Перемешайте 48 карт ИИ, разделите их на 2 колоды по 24 карты и положите их лицевой стороной вниз — это 2 колоды ИИ. Игроки вправе изменить уровень сложности ИИ, следуя правилам раздела «Одиночный режим. Настраиваемый вариант».



ФОРМАТ «МУТАЦИЯ»

Для игры вам понадобятся:

- ножницы,
- клей,
- набор мутации (2 разных самостоятельных дополнения и протекторы).

Краткое описание

Формат «Мутация» даёт по-настоящему уникальный игровой опыт. Вы будете наращивать свою мощь благодаря личным картам, эволюционирующим после каждой партии! Формат «Мутация» используется при игре вчетвером в дуэльном режиме. Таким образом, каждый участник сразится с одним и тем же противником дважды и сыграет в общей сложности 6 партий. Полная игра в формате «Мутация» займёт приблизительно 2 часа. По таблице ниже легко отслеживать прогресс полной игры и места, занятые участниками:

Игрок	А	Б	В	Г	
А			4	5	6
Б	1		6	5	
В	2	3		4	
Г	3	2	1		

Подготовка к игре

Перед началом партии игроки проводят драфт. Перемешайте 64 карты существ и заклинаний из 2 разных дополнений и раздайте каждому игроку 16 случайных карт.

Теперь у всех игроков по 16 карт в руке. Каждый участник выбирает 1 карту и передаёт оставшиеся своему соседу слева. Так продолжается, пока у игроков не закончатся карты в руке. После драфта у каждого игрока будет 16 карт, из которых он выбирает 8 карт для личной колоды.

Каждый игрок берёт карту крепости и надевает протекторы на все свои 9 карт. Эти 9 карт становятся его колодой на все последующие 6 партий. Игрок не может заменять карты из колоды между партиями.

8 карт существ и/или заклинаний, которые игрок не выбрал для личной колоды, становятся его лабораторией.

Фаза мутации

Фаза мутации проводится перед каждой партией. В этой фазе вы получаете возможность изменить ЗА, количество ОЗ, стоимость и особые способности существ из личной колоды. Для этого вырежьте соответствующие фрагменты карт из вашей лаборатории и приклейте их на карты из колоды, тем самым усилив ваших существ.

Перед началом каждой партии вы получите 2,5 очка мутации. Непотраченные очки мутации сторают и не переносятся в следующую фазу мутации.

Мутировать могут любые карты существ из вашей колоды, вы ограничены лишь доступными очками мутации в фазе мутации. За одну фазу мутации могут мутировать сразу несколько ваших карт и/или сразу несколько элементов одной и той же карты. Мутировать может даже карта, мутировавшая в одной из прошлых фаз мутации. Однако вы не можете приклеить новый фрагмент карты поверх уже приклеенного.



МОДУЛЬ «ЧЕМПИОН»

Карт чемпионов нет ни в наборе «Посвящение», ни в самостоятельных дополнениях. Эти карты можно создать только через онлайн-генератор карт: www.clashofdecks.com. Затем вы можете сохранить и распечатать получившиеся карты чемпионов.



«Чемпион» — необязательный модуль, добавляющий некоторые новые правила. Чемпион — особое существо, подчиняющееся всем правилам существ. Если правило модуля «Чемпион» противоречит базовому правилу, приоритет за модулем. С картами чемпионов можно играть в любых форматах и режимах, кроме быстрого варианта одиночного режима.

Совет: если у вас нет возможности напечатать или получить карты чемпионов, вы можете использовать в качестве чемпиона любую карту существа, не входящую в вашу начальную колоду.

Подготовка к игре

После сбора колод игроки выбирают и открывают свои карты чемпионов. Каждый игрок выбирает 1 карту чемпиона на всю партию. Чемпион не хранится в руке вместе с остальными существами и заклинаниями, составляющими колоду игрока. Вместо этого карта чемпиона лежит на столе лицевой стороной вверх рядом с игровой зоной и вне королевств участников.

Условия призыва

Чемпиона можно призвать так же, как любое другое существо, оплатив его стоимость в мане. Это можно сделать в любой фазе призыва. Считается, что чемпион всегда находится среди 4 крайних левых карт в руке своего владельца. (Это не уменьшает количество карт, которое игрок может разыграть из руки в течение хода.) Призывая чемпиона, тратьте на 1 ману меньше за каждое существо из обоих королевств с такой же стоимостью в мане, что и у чемпиона. Использованного чемпиона нельзя призвать, сначала его нужно восстановить.



Условия повторного призыва

Когда чемпиона уничтожают, его карта не возвращается в руку владельца. Вместо этого она становится использованной (поворачивается горизонтально) и вновь кладётся рядом с игровой зоной. Использованного чемпиона нельзя призвать. Как только любой игрок (или ИИ) разыгрывает карту с той же стоимостью в мане, что и у использованного чемпиона, карта этого чемпиона восстанавливается (поворачивается вертикально).

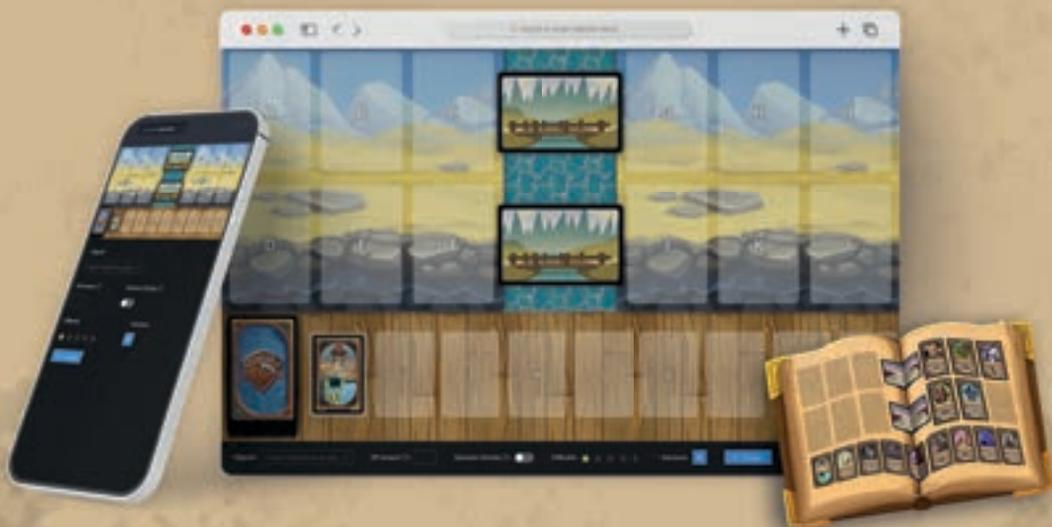
ГРИМУАР

Гримуар появился благодаря серверу Discord. Там мы каждый день придумывали ту или иную игровую проблему, которую необходимо было решить. Игроки тем самым могли проанализировать различные ситуации и лучше понять, как применяются и взаимодействуют друг с другом особые способности из «Битвы колод». Каждая страница гримуара описывает задачу, споры о которой не утихают на сервере Discord. Мы подумали, что это очень полезно для игроков, и разработали ещё один инструмент. Подобно онлайн-генератору карт, он позволяет каждому создать собственные страницы гримуара и поделиться ими с другими игроками через Discord или любую иную социальную сеть. Огромное спасибо Кадраху за работу над этим проектом.



Помимо онлайн-версии, мы создали печатную версию гримуара. На данный момент выпущено 11 гримуаров (по 1 для каждого дополнения и ещё 1 для набора «Посвящение»). В каждом 32 страницы со своими задачами и решениями. Решив все задачи (или хотя бы разобравшись в них), вы станете истинным лордом-чародеем!

Онлайн-гримуар
<https://grimoire.clashofdecks.com>



ПОРЯДОК АКТИВАЦИИ

Порядок активации особых способностей в фазе штурма:

1. Проверка «аур».
2. Определение атакующих существ: существа, находившиеся в игре к началу хода, «ярость».
3. Определение целей: «защитник», «воздух», «рассечение», «пронзание».
4. «Спринт».
5. Обновление «аур».
6. Подсчёт урона, «уязвимость», «вода».
7. Нанесение урона, «оборона».
8. «Оковы».
9. Запоминание несмертельного урона до конца фазы штурма.
10. Уничтоженные существа возвращаются в руку, «наёмник», «проклятие».
11. «Подкрепление».
12. Сдвиг существ для заполнения пустых мест.
13. Обновление «аур».
14. «Регенерация».
15. «Остриё».
16. «Исчезновение».
17. Сдвиг существ для заполнения пустых мест.
18. Обновление «аур».
19. «Берсерк» (возвращение к этапу 3).
20. «Инстинкт» (возвращение к этапу 3).

Порядок активации особых способностей в фазе призыва:

1. Оплата стоимости в мане, «ясность».
2. Активация «кровавой дани»: оплата остатка стоимости в виде получения урона.
3. Карта выкладывается из руки владельца.
4. Определение целей: «рассечение», «пронзание».
5. «Жертвоприношение».
6. «Ответный удар».
7. «Поручение».
8. Подсчёт урона, «уязвимость», «вода».
9. Нанесение урона, «оборона», «невосприимчивость».
10. Запоминание несмертельного урона до конца фазы штурма.
11. Уничтоженные существа возвращаются в руку, «наёмник» (существо), «проклятие» (существо).
12. Сдвиг существ для заполнения пустых мест.
13. Обновление «аур».
14. «Регенерация».
15. «Остриё».
16. Заклинания возвращаются в руку, «наёмник» (заклинание), «проклятие» (заклинание).
17. «Исчезновение».
18. Сдвиг существ для заполнения пустых мест.
19. Обновление «аур».



СОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Важное замечание: носитель — это карта с описываемой особой способностью.

 **АУРА.** «Аура» всегда объединена с другой особой способностью. Пока носитель остаётся в игре, соседние существа в его ряду получают особую способность, с которой объединена «аура» носителя. Сам он не получает эту способность. Когда носитель перемещается или покидает игру (возвращаясь в руку владельца), два возможных соседних существа теряют способность, приносящую «ауру».

 **БЕРСЕРК.** Каждый раз, когда носитель атакует и уничтожает хотя бы 1 вражеское существо, он атакует ещё раз. Проводите все атаки носителя до того, как проводить атаки и применять эффекты следующих существ. Уничтожив последнее вражеское существо в своём ряду, носитель атакует вражескую крепость (поскольку должен атаковать ещё раз), если только он не атакует в тот же ход, в котором вступил в игру (благодаря особой способности «ярость»).

 **ВОДА.** Пока носитель находится по соседству с мостом, он наносит двойной урон. Если у носителя есть особая способность «спринт», то атакующий бонус «спринта» тоже удваивается.

 **ВОЗДУХ.** Если носитель находится в верхнем ряду, он не может атаковать вражеских существ. Он напрямую атакует вражескую крепость, игнорируя существ. Дополнительно полученная носителем из верхнего ряда особая способность «ярость» ничего не даёт. Дополнительно полученная носителем из верхнего ряда особая способность «защитник» сделает невозможной его атаку как против вражеских существ, так и против вражеской крепости.

 **ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЕ.** Пока носитель в игре, каждый раз, когда любой игрок разыгрывает карту в тот же ряд, крепость этого игрока получает 1 урон.

 **ЗАЩИТНИК.** Носитель может атаковать вражеских существ, но не вражескую крепость. Это негативная особая способность, компенсирующаяся тем, что носитель ощутимо сильнее других карт с такой же стоимостью в мане.

 **ИНСТИНКТ.** Если носитель получил хотя бы 1 урон от существа и не уничтожился, то после всех атак этого существа он атакует ближайшее к мосту вражеское существо в своём ряду. Если вражеского существа нет или носитель не может нанести ему урон, он атакует вражескую крепость. Особая способность «инстинкт» активируется после особой способности «исчезновение».

 **ИСЧЕЗНОВЕНИЕ.** Если носитель получил хотя бы 1 урон и не уничтожился, переместите его на самое дальнее от моста место в его ряду. «Исчезновение» активируется до особой способности «инстинкт».

 **КАТАЛИЗАТОР.** Если носитель находится в игре во время вашей фазы 1, получите +2 маны на этот ход. В игре нет ограничения на количество маны, которое может получить игрок в фазе 1 (фазе регенерации маны).

 **КРОВАВАЯ ДАТЬ.** Если у вас недостаточно маны, чтобы оплатить полную стоимость носителя, потратьте всю вашу оставшуюся ману, а затем за каждую недостающую единицу маны получите 1 урон (сдвигая карту крепости в руке на 1 карту вправо). Учитывайте единицы получаемого урона поочередно.



НАЁМНИК. Когда носитель должен вернуться в руку владельца, он вместо этого возвращается в руку противника, становясь его крайней правой картой. Это негативная особая способность, компенсирующаяся тем, что носитель ощущимо сильнее других карт с такой же стойкостью в мане.



НЕВОСПРИИМЧИВОСТЬ. Носитель не получает урон от заклинаний и особой способности «ответный удар» и игнорирует их эффекты, но по-прежнему может стать их целью.



ОБОРОНА. Во время каждого хода урон от первого источника урона, нацеленного на носителя, уменьшается до 0. Источник урона — это любое существо или заклинание, наносящие хотя бы 1 урон. Эффекты этих источников урона по-прежнему активируются («рассечение», «пронзание» и т. д.) и наносят урон другим существам по обычным правилам.



ОКОВЫ. Когда носитель вступит в игру, возьмите крайнюю левую карту существа или заклинания из руки противника. Откройте эту карту и положите лицевой стороной вниз под носителя. Когда носитель получит хотя бы 1 урон, верните лежащую под ним лицевой стороной вниз карту в руку владельца — она становится крайней правой картой в его руке.



ОСТРИЁ. Во время каждого хода, когда носитель в первый раз наносит достаточно урона, чтобы уничтожить существо, весь возможный оставшийся урон наносится крепости владельца уничтоженного существа. Если от одной атаки уничтожается несколько существ (например, из-за «рассечения» или «пронзания»), возможный оставшийся урон вражеской крепости наносится одновременно. Эффект носителя не применяется к существу с особой способностью «оборона», так как при уменьшении урона до 0 нет лишнего урона.



ОТВЕТНЫЙ УДАР. Когда носитель вступит в игру, нанесите ближайшему к мосту вражескому существу

из того же ряда урон, равный количеству карт, оставшихся у вас в руке слева от карты крепости. Эта способность сочетается со всеми особыми способностями, которые активируются при нанесении урона («рассечение», «пронзание», «вода», «регенерация», «остриё»), но не со способностью «берсерк», которая активируется при атаке существа.



ПОДКРЕПЛЕНИЕ. Когда носитель вернётся вам в руку, немедленно разыграйте своё крайнее левое доступное существо из руки, которое стоит не более 4 маны и у которого нет особой способности «подкрепление».



ПОРУЧЕНИЕ. Когда носитель вступает в игру, его владелец перемещает свою крайнюю левую карту существа или заклинания в руку так, чтобы она стала крайней правой картой.



ПРОКЛЯТИЕ. Когда носитель должен вернуться в руку владельца и стать крайней правой картой, он вместо этого становится крайней левой картой.



ПРОНЗАНИЕ. Носитель наносит урон ставшему целью существу и существу, находящемуся сразу за ним в том же ряду. (Второе существо получает такой же урон, что и первое.) Этот эффект применяется лишь к существам и никогда к вражеской крепости. Урон от атаки более чем с одной целью наносится одновременно.



РАССЕЧЕНИЕ. Носитель наносит урон ставшему целью существу и соседнему с ним существу в другом ряду. (Второе существо получает такой же урон, что и первое.) Этот эффект применяется лишь к существам и никогда к вражеской крепости. Урон от атаки более чем с одной целью наносится одновременно.



РЕГЕНЕРАЦИЯ. Каждый раз, когда носитель наносит урон цели, владелец носителя сдвигает крепость у себя в руке на 1 карту влево. Если форт, и так являющийся крайней левой картой, должен сдвинуться влево, его владелец поворачивает карту крепости бастионом вверх и делает второй картой справа в руке.



СИМБИОЗ. Когда носитель вступает в игру, его можно помещать поверх уже находящегося в его же королевстве существа. Пока оба существа остаются в игре, их ЗА, ОЗ и особые способности объединяются. При уничтожении обе карты возвращаются в руку владельца, начиная с носителя. Также носитель может вступить в игру как независимое существо. Носителя нельзя поместить поверх другого существа, уже имеющего особую способность «симбиоз». Симбиоз не объединяет «уязвимость» с ЗА другого существа. Игнорируйте указанное ЗА, учитывайте только «уязвимость». Если у «хозяина» носителя есть способность «наёмник», в руку противника возвращается только карта со способностью «наёмник».



СПРИНТ. Каждый раз, когда носитель атакует, перемещайте его, пока он не окажется по соседству с мостом в том же ряду. В этот ход носитель наносит +X урона, где X — количество существ, через которые переместился носитель. Он атакует лишь один раз, но его ЗА остаётся изменённым до конца фазы 3 (фазы штурма).



УЯЗВИМОСТЬ. ЗА носителя при атаке против вражеского существа или крепости равно X, где X — число ОЗ цели минус 1. Если носитель атакует несколько целей (например, благодаря «рассечению» или «пронзанию»), этот эффект применяет-

ся к каждой цели. «Уязвимость» ослабляет цель, а не уничтожает её. В паре с особой способностью вроде «спринта» или «воды» «уязвимость» позволяет носителю уничтожить любую цель за одну атаку. Если носитель атакует вражескую крепость, она становится второй картой справа в руке противника, не меняя своей половины (то есть бастион остался бы вверху).



ШАНТАЖ. Пока носитель в игре, вы не можете разыгрывать крайнюю правую из своих доступных карт в руке (у вас не может быть менее 1 доступной карты). Это негативная особая способность, компенсирующаяся тем, что носитель ощутимо сильнее других карт с такой же стоимостью в мане.



ЯРОСТЬ. Носитель может атаковать вражеских существ в тот же ход, в котором вступает в игру. Этот эффект не позволяет носителю атаковать вражескую крепость в тот же ход, в котором он вступает в игру. Если в тот ход, в котором носитель вступает в игру, нет вражеских существ, которых он мог бы атаковать, особая способность «ярость» не действует.



ЯСНОСТЬ. Если носитель — крайняя левая карта существа или заклинания у вас в руке, его стоимость уменьшается на 2 маны.



ГДЕ КУПИТЬ?

www.lavkaigr.ru

НЕВЕРОЯТНАЯ ИСТОРИЯ

Изначально игру «Битва колод» издали во Франции в 2020 году. У неё был необычный формат: игрокам приходилось самостоятельно вырезать карты из картонного листа. Затем каждый месяц выходило новое дополнение. К концу 2020 года мы решили изменить подход. Игра «Битва колод» умерла...



Да здравствует игра «Битва колод»! В мае 2021 года мы запустили нашу первую кампанию на площадке Kickstarter. Мы хотели развить формат игры, сделать более удобные компоненты, например «настоящие» большие и качественные карты с коробочкой для хранения. И мы сказали себе: пусть «Битва колод» будет доступна каждому! В результате мы запустили кампанию на Kickstarter с необычным предложением — бесплатно давать по экземпляру игры каждому, кто поддержит кампанию! Наша кампания была встречена с большим энтузиазмом и привлекла более 20 000 участников. В итоге мы напечатали и распространили более 36 000 экземпляров начального набора «Битва колод».



В конце 2021 года мы вернулись на Kickstarter, где нас уже ждало сообщество из десятков тысяч фанатов. На сегодняшний день игра «Битва колод» распространяется во Франции издательством Grammes Edition и в остальном мире издательством Lucky Duck Games.

КОМАНДА



АЛЕАНДРЕ ПРУСТ
РАЗРАБОТЧИК И ИЗДАТЕЛЬ



АДЕЛИНА ДЕСЛЕ
ИЗДАТЕЛЬ И АГЕНТ



КЛЕМАН ПРУСТ
ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР

GR
EDITION

Издатель: Grammes Edition
Иллюстрации: Studio Rexard
Международный дистрибьютор:
Lucky Duck Games
Корректоры: Зигфрид Вюрц,
Рафаэль Биоллюз, Эстелль Верне
Перевод на английский язык:
Альбен Шеврель



Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».
Редакция благодарит Александра Петрунина, Татьяну Олейник, Дениса Карпенко, Романа Дженбаза, Андрея Черепанова, Владислава Пржигоцкого, Анастасию Ефремову и Всеволода Чернова за помощь в подготовке игры к изданию.



www.clashofdecks.com