



Улазаро

ИГРА БОГОВ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Авторы игры: Павел Иф и Ник Зельге

Доработка и развитие: Сергей Онзин, Данил Дар, Василий Коваленко

Художники: Денис Биркин, Ирина Беззубова

Дизайн и оформление: Ник Зельге

Составление правил: Василий Коваленко

Корректурa: Анна Воропаева

Тестировщики: Борис Николаев, Мария Николаева, Григорий Коваленко, Денис Мазенков, Александр Спивак, Александр Корунов, Артем Бурко, Александр Мансуров, Алексей Середюк, Сергей Крайнов, Елена Жуковская, Артем Федоров, Николай Андреев, Мария Петрова, Николина Волынец, Андрей Сергиенко, Максим Николаев, Станислав Кремнев, Егор Моисеев, Александра Серая, Маиранна Мирошкина, Георгий Гудков, Александра Галахова, Алла Спирихина, Марина Сапего, Данил Гуцин, Владислав Ермолаев, Степан Лапшин, Михаил Чулошников, Петр Корсунский, Николай Андреев, Михаил Шулепко, Данила Вороновский, Илья Мананников, Максим Васильев и множество замечательных людей с Ролекона 2013.

© 2014 ООО «DiceBrink».

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены (за исключением материалов размещенных на оф. сайте компании и игры – www.dicebrink.ru, www.shazar.ru).



ЧТО ИЗ СЕБЯ ПРЕДСТАВЛЯЕТ ИГРА «ШАЗАР»?

«Шазар» - это карточная тактическая игра о соперничестве могущественных магов за право обладать великим артефактом. Их инструментами в этой борьбе будут ловушки и укрепления (уникальное составное поле), магия (колода заклинаний) и, конечно же, удача (кубики и карты Судьбы). Вас ожидают четыре героя, каждый со своими убеждениями, способностями и целями. Сможет ли кто-то из них одержать победу или стигнет в небытие - всё зависит только от Вас. Игра Богов - так называли Шазар испокон веков. На чьей же стороне выступите Вы в этой битве?!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы должны завладеть великим артефактом - «камнем Шазара», а для этого нужно доказать, что Вы сильнейший. Великий артефакт - сама суть магической энергии, он сам определяет, достойны Вы обладать им или нет. И в награду выполнит одно Ваше желание. Для этого ему требуется единственное условие - явный перевес силы в Вашу пользу.

Достигнуть его можно, собрав большую часть артефактов соперников. Если в игре довелось встретиться всего двоим - Вам нужно завладеть двумя артефактами, считая Ваш собственный. Если троим - будет достаточно завладеть двумя из трех артефактов. Четверым - три артефакта.

Но, как и в любой игре, здесь есть свои хитрости. Соперников можно вывести из игры - убить. Это значит, что чем больше соперников выйдет из игры - тем меньше артефактов Вам понадобится собрать. А кому-то может показаться более резонным убить всех соперников, тогда необходимость гоняться за артефактами отпадает.

БЫСТРЫЙ СТАРТ

Чтобы немедленно начать играть, вам необходимо:

- Каждый игрок должен взять карточку персонажа и его фигурку;
- После этого отобрать подходящие выбранному персонажу гексы при помощи символа на карточке персонажа и рубашке гексов;
- Затем разложить их перед собой;
- Поставить фигурку персонажа на гекс под названием Столица;
- Перемешать колоду карт Судьбы и положить в центр стола, рубашкой вверх;
- Взять по 10 голубых фишек Жизни и положить их рядом с полем;
- Оставшиеся фишки положить в центр стола;
- Перемешать карты артефакта и, не глядя, раздать каждому игроку по одной;
- Тщательно перемешать колоды карт заклинаний выбранных персонажей и положить их рубашкой вверх рядом с собой;
- После этого взять из неё 5 карт – это ваша “рука”;
- Определить, в какой последовательности игроки будут совершать свой ход.

Теперь можно начинать!

ОБРАЗЕЦ ИГРОВОГО НАБОРА ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА



ЧАСТЬ 1: ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Вы уже познакомились с игрой и её целью, в этой части будут приведены шаги, которые надо пройти перед началом игры. После каждого из пунктов будет подробное разъяснение касательно всех элементов игры.

ПЕРСОНАЖИ

Вы должны выбрать персонажа, за которого собираетесь играть. Каждый из них уникален, и игра будет меняться в зависимости от выбора.

В игре присутствуют четыре персонажа: Беатрисс, Готхард, Дарен и Шан'Тирен.

Для каждого из них Вы найдете фигурку, которая в процессе игры будет использоваться для отслеживания его передвижений по игровому полю. Также Вы найдёте карточки персонажей с их изображениями и памяткой игрового поля.

У каждого из персонажей свой характер и свои особенности. Беатрисс агрессивна и полагается исключительно на силу своих атакующих заклинаний. Готхард предпочитает ослаблять своих врагов проклятиями, перед тем как обрушить на них свою мощь. Дарен хитер и ловок, что неоднократно будет подтверждено его умением подстраивать магические ловушки. Шан'Тирен, в свою очередь, избегает насильственных методов, в чем ей способствует магия исцеления и благословения.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

После выбора персонажа Вам следует разложить его игровое поле на столе перед собой.

Для наглядности и облегчения игры ниже мы приведем пример составленного поля для каждого из персонажей.

У каждого из персонажей есть своя территория – игровое поле, состоящее из набора шестиугольных ячеек – гексов. Поле каждого из персонажей легко отличить друг от друга по символу персонажа.

При этом существуют обязательные условия - *Столица* должна располагаться в центре поля; *Вход* и *Выход из Портала* должны располагаться по краям поля, они не могут соприкасаться друг с другом и должны примыкать к полю двумя сторонами; все остальные гексы персонажа должны окружать Столицу в два кольца.



СТОЛИЦА

БЕАТРИСС



ГОТХАРД

СТОЛИЦА



СТОЛИЦА

ДАРЕН



ШАН'ТИРЕН

СТОЛИЦА

ОБОЗНАЧЕНИЯ НА ГЕКСАХ

На каждом гексе есть ряд обозначений:

1. Название гекса – определяет его свойства
2. Мощность гекса – обозначается цифрой
3. Пиктограмма заклинания, которое можно применить, находясь на конкретном гексе

Есть 5 вариантов пиктограмм:

1. Квадрат – слабое заклинание
2. Треугольник – среднее
3. Крест – сильное
4. Звезда – универсальный гекс, на нем может быть использовано заклинание любой силы
5. Пиктограмма отсутствует – находясь на таком гексе, Вы не можете использовать карты заклинаний



ПРЕДНАЗНАЧЕНИЯ ГЕКСОВ

Гексы бывают разных типов. Для начала, рассмотрим общие для всех персонажей гексы:

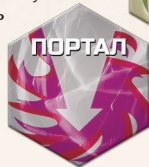
Столица – олот силы и власти мага. Всегда находится в центре поля, также в ней хранится артефакт каждого из магов, за которым ведут охоту его соперники.



Вход в Портал – контролируемое завихрение силы, отправная точка для перемещения на вражеские земли. Зайдя в него, Вы моментально переноситесь на Выход из Портала на вражеской территории. На чью территорию попасть, пройдя через портал, Вы решаете сами.



Выход из Портала – пройдя через тоннель Портала и попав на территорию врага, Вы теряете контроль над завихрением. Это конечная точка перемещения, вернуться обратно через неё Вы уже не сможете. Если у Вас нет возможности продолжить передвижение, на этом Ваш ход заканчивается, так как использовать заклинания на Выходе из Портала Вы не можете, у этого гекса нет пиктограммы заклинания.



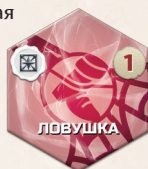
Урон на число, равное мощности гекса.

Родник – восполняет Вашу жизненную энергию. Лечит Вас на число, равное мощности гекса.



Ловушка – вытягивает из Вас жизненную энергию. Наносит Вам Урон, равный мощности гекса.

Капкан – магическая западня. Не даёт Вам передвигаться на следующем ходу. В случае, если Вы передвигаетесь на несколько гексов и попадаете в Капкан, Вы не можете продолжить передвижение.



Судьба – место беспорядочных завихрений магической энергии, здесь может произойти всё что угодно. Встав на этот гекс, Вы должны вытянуть карту Судьбы.



Астрал – усиливает Ваши атакующие заклинания. При успешной атаке число, равное мощности гекса, прибавляется к нанесенному заклинанием Урону.

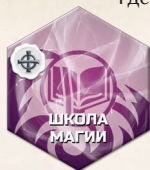


Бастион – снижает Урон, получаемый Вами от заклинаний. При успешной атаке по Вам снижает получаемый

Уникальные для персонажей гексы:

ТЕРРИТОРИЯ БЕАТРИСС:

Школа магии – кладезь знаний мира магии, где можно найти ответы на многие вопросы. Оказавшись на этом гексе, Вы можете вернуть ненужные Вам карты назад в колоду и взять на их место новые. Не забудьте после этого вновь перемешать колоду.



Ледяная преграда – созданный в виде эксперимента холм из идеально гладкого и прозрачного льда. Сделайте бросок. Если Вы выбросили 50 или меньше, то скатитесь назад, на гекс, с которого передвинулись на ледяную преграду.

Озеро маны – редчайшая аномалия, пересечение магических потоков, внешне напоминающее озеро, переливающееся всеми цветами радуги. Этот гекс дублирует свойства других гексов. Наступив на этот гекс, Вы сами решаете, какими свойствами он обладает. Пиктограмма силы заклинания при этом не изменяется. Вы также не можете придать ему свойства Порталов, Столиц и любых других гексов, не участвующих в игре.



Бодрость – необычный родник, испив из которого, Вы ощущаете сверхъестественный прилив сил. Вы можете сделать два дополнительных шага, собирая эффекты гексов по дороге.

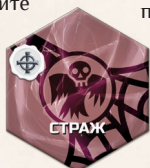
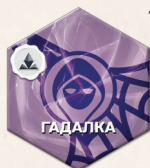


Бурелом – люди всегда были алчны, и после того, как они попытались убить духа, хозяина леса, он навсегда закрыл для них дорогу в свои владения. Никто не может наступить на этот гекс.

ТЕРРИТОРИЯ ШАН'ТИРЕН:

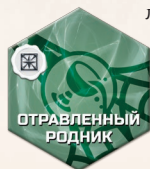
ТЕРРИТОРИЯ ГОТХАРДА:

Гадалка – слепая старуха, которая даёт Вам шанс выбрать свою судьбу. Вытяните три карты Судьбы и примените одну, на Ваш выбор, а остальные отправьте в колоду сброса.



Страж – не знающее сна и отдыха существо, сотканное из самой магии.

Его убивали несчетное количество раз, но он всегда возвращался на свой пост. Наступив сюда, Вы моментально потеряете 4 Жизни, если не убьете Стража, применив любое своё атакующее заклинание и выбросив 60 или больше. Вы не обязаны атаковать Стража, если не желаете.



Отравленный родник – тёмные ритуалы, проводившиеся на этой земле, отравили воды родника. Их действие можно ненадолго нейтрализовать, если провести ритуал очищения, не допустив ошибок. Сделайте бросок. Если Вы выбросили 50 или меньше, то вместо лечения Родник отнимет у Вас 1 Жизнь.

Тартар – попав в Тартар, Вам кажется, что сама бездна обрушилась на Вас. Пока Вы на этом гексе, весь урон по Вам удваивается.



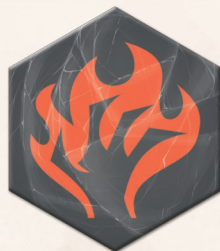
Проклятая земля – земля, пропитанная кровью людей, принесённых в жертву давно забытым богам. Отныне Вы теряете по 1 Жизни, пока не выбросите 50 или больше в начале своего хода.



Святая земля – развалины древнего храма. Имя того, в чью честь он был воздвигнут, давно забыто. Здесь чувствуется умиротворение и спокойствие. Сделайте бросок. Если Вы выбросили 50 или меньше, то Вы не сможете атаковать следующие два хода.

ПРИМЕРЫ ПОЛЕЙ

Представленные схемы построения полей являются лишь рекомендацией. Экспериментируйте и смотрите, что из этого получится.



БЕАТРИСС



ГОТХАРД





ДАРЕН

ШАНТИРЕН



ФИШКИ ЖИЗНЕННОЙ ЭНЕРГИИ

Разложите поле, затем положите на стол карту персонажа и 10 фишек жизненной энергии голубого цвета, а фигурку поставьте в центр своего поля на Столицу.

Персонажи не бессмертны, и количество Урона, который они могут выдержать, ограничено. Для наглядного отображения количества жизненной энергии у каждого игрока используются фишки жизненной энергии, или просто фишки Жизни.

В описаниях карт и текстов есть цифра, обозначающая количество фишек “Жизни”, которые у Вас отнимаются или восстанавливаются.

В начале у всех персонажей равное количество жизненной энергии – 10 фишек. Максимальное количество энергии может изменяться на протяжении игры, но выше этого значения восстановить или накопить энергию Вы не можете.



Есть исключения – некоторые заклинания могут давать временные бонусы к Вашему текущему количеству жизненной энергии. Эти бонусы могут превышать Ваше текущее максимальное количество жизненной энергии.

Но изменяется не только ее максимальное количество. Если Вам нанесли Урон заклинанием или другим из доступных способов – Вы теряете столько фишек жизненной энергии, сколько Урона Вам было нанесено. Потерянную таким образом жизненную энергию Вы можете восстановить при помощи заклинания, либо любым другим из доступных способов.

КАРТЫ ЭФФЕКТОВ

Болезни, проклятия и пропуски ходов – это длительные негативные эффекты, которые игроки могут применять в ходе игры. Для удобства обозначения и напоминания, что эффект все еще действует на Вас, существуют дополнительные карты эффектов.

Они бывают двух видов:

1. Зелёные карты болезней – болезни постепенно вытягивают из Вас жизненную энергию или ослабляют Вас, не давая совершать те или иные действия. И действовать они будут до тех пор, пока Вы от них не избавитесь. За каждую болезнь,



действующую на Вас, Вы берете по карте.

2. Красные карты пропуска хода – противники устраивают Вам ловушки, проклинают Вас, а временами и сама судьба против Вас, заставляя бездействовать, пока остальные даже не думают останавливаться. За каждый ход, который Вы должны пропустить, Вы берете по карте.

Эти карты убираются, когда эффект был сброшен или его действие закончилось. Если все карты на руках – эффекты сверх количества карт не накладываются.

КАРТЫ АРТЕФАКТОВ

Далее каждый игрок должен взять одну карту артефакта и положить ее рядом с картой персонажа.

Ценнейшей вещью для каждого из персонажей является артефакт, это его источник силы. Находясь в Столице, он излучает магическую энергию, в потоках которой герои могут переродиться после смерти. Артефакт наделяет обладателя уникальными способностями, при этом жестоко карая за неаккуратное обращение с его мощью.

На картах артефактов нет никаких специальных обозначений, есть только условия, при которых они активируются:

- **Критический успех** – на кубиках выпало 96 или больше, у Вас получается обрушить на врага всю мощь артефакта, почувствовав его силу в потоках магической энергии.
- **Критический провал** – на кубиках выпало 10 или меньше, у Вас не получается удержать артефакт под контролем, за что приходится расплачиваться.

Числа в условиях карт артефактов могут отличаться от указанных выше.

Критические эффекты артефактов будут работать при любом броске кубиков, вне зависимости от того, на что совершался бросок и чей сейчас ход.

Критические эффекты срабатывают моментально. При встречном броске первым сработает эффект артефакта атакующего. В других спорных ситуациях (например, если все игроки совершали бросок против эффекта карты Судьбы) – по очередности хода.



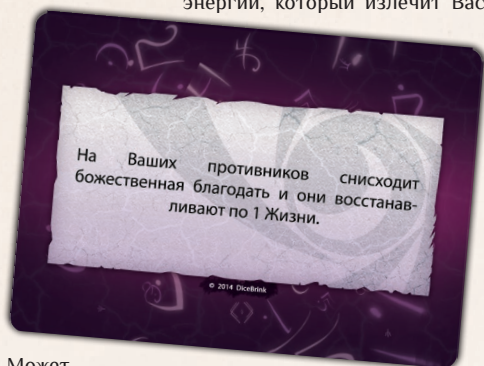
Если удача на Вашей стороне, и Вам удалось собрать несколько артефактов, то на Ваши броски кубиков срабатывают критические эффекты от всех артефактов, находящихся у Вас в Столице.

КАРТЫ СУДЬБЫ

Еще одним неотъемлемым элементом игры являются карты Судьбы. Возьмите колоду, тщательно перемешайте и положите в центр стола рубашкой вверх.

Передвигаясь на гекс Судьба, Вы идете на осознанный риск – беспорядочные завихрения магической энергии могут преподнести Вам неожиданные сюрпризы.

Может открыться портал, откуда на Вас выскочит злобный лепрекон, а может повстречаться затерявшийся странник, который в песне поведает Вам о своих приключениях. Вас может ударить молнией, Вы можете заболеть редкой болезнью, но можете и наткнуться на сгусток живительной энергии, который излечит Вас.



Может представиться шанс на самом деле изменить судьбу – например, перекинув неудачный бросок кубиков в решающий момент или помешать всем использовать атаковую магию.

Узнать, что же с Вами произойдет, если Вы решились прийти в такое место, можно, вытянув карту из колоды карт Судьбы.

КАРТЫ ЗАКЛИНАНИЙ

Практически то же самое теперь надо проделать с Вашей колодой карт заклинаний. Тщательно перемешайте ее и положите рядом с картой персонажа рубашкой вверх. Не забудьте после этого вытянуть из колоды 5 карт – это Ваша “рука”, тот набор заклинаний, который будет доступен для использования на Вашем ходу.

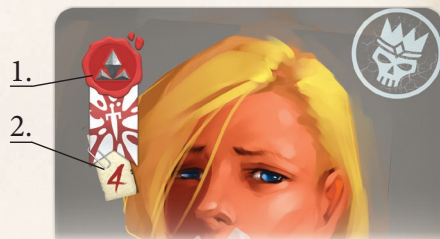
На руке у игрока всегда должно быть 5 карт, кроме особых случаев при срабатывании

дополнительных условий заклинаний или карт Судьбы.

У каждого персонажа свой набор заклинаний – колода карт.

На картах, как и на гексах, есть ряд обозначений:

1. Пиктограмма заклинания. В отличие от гексов, здесь только три варианта:
 - Квадрат – слабое заклинание
 - Треугольник – среднее заклинание
 - Крест – сильное заклинание
2. Мощность атакующего заклинания обозначается цифрой – Урон, который будет нанесен противнику при его удачном применении.

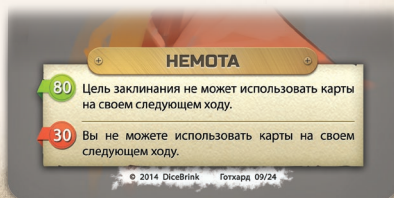


Заклинания различаются по типу применения, их всего три вида:

Атакующие – нацеленные на уничтожение противника, основным свойством является нанесение Урона вражескому здоровью.

Благословения – они призваны помочь Вам выжить в кровопролитных боях. Их основным свойством является какой-либо положительный эффект, действующий моментально, либо накладываемый на промежуток времени.

Проклятия – они могут основательно подпортить жизнь Вам или вашим врагам. Болезни, ловушки и даже подчинение своей воле – всё это относится к проклятиям. Их основным свойством являются негативные эффекты. Как и благословения, они могут применяться моментально и накладываться на промежуток времени.



У карт заклинаний также бывают дополнительные эффекты. Их срабатывание напрямую привязано к Вашей удаче – броску кубиков. На картах указаны условия срабатывания этих эффектов.

Равно или больше, либо равно или меньше определенного значения.

Колоды различаются, каждое заклинание в них присуще определенному персонажу, поэтому на картах, как и на гексах, есть символ того, кому они принадлежат.

КУБИКИ

Последним этапом подготовки к игре будет определение очередности ходов участников. Это можно решить любым удобным для Вас способом. Мы, в свою очередь, предлагаем такой: все игроки по очереди кидают кубики, тот, у кого выпало наибольшее число, ходит первым, остальные по очереди в направлении по часовой стрелке от первого. После того, как все игроки сделали свой ход, круг повторяется.

Очень многое решают Ваши мастерство и удача. За мастерство будут отвечать ваши действия и общая стратегия игры. А за Вашу удачу будут отвечать два десятигранных кубика. На одном высечены цифры от 0 до 9. На втором – десятки от 00 до 90.

Бросаются оба кубика, прочесть значение при этом достаточно просто. Если на одном выпало 80, а на втором 8, мы получаем 88. Если выпало 00 и 7, мы получаем значение 7. За значение 100 принято считать выпавшие три нуля.

Многие действия в игре требуют подтверждения, для этого совершаются броски кубиков.

Броски бывают двух видов:

1. **Встречная проверка** – Вы и игрок, на которого направлено заклинание, по очереди бросаете кубики и сравниваете значения. При равных значениях кубики перекидываются. Если Ваше значение больше – Вы смогли использовать заклинание, если же наоборот – соперник смог увернуться от Вашего заклинания. Этот тип броска применяется только для атакующих заклинаний.

2. **Выше значения** – Вы бросаете кубики, и выпавшее значение должно быть равно или превышать указанное в условиях карты заклинания, карты Судьбы или гекса. Этот тип броска применяется для любой проверки, кроме атакующих заклинаний.



ЧАСТЬ 2: ПРОЦЕСС ИГРЫ

Теперь о том, как же проходит непосредственно игровой процесс.

ХОД ИГРОКА

Ход игрока проходит в несколько этапов в строгой последовательности. Всего их четыре:

СРАБАТЫВАНИЕ ЭФФЕКТОВ

В начале хода срабатывают уже наложенные на игрока эффекты, такие как болезни, проклятия и благословения. Этот этап игрок проходит даже при полном пропуске своего хода.

На этом же этапе, после срабатывания негативного эффекта, игрок может попытаться сбросить его с себя. Сделать это можно, выбросив на кубиках значение равное или больше указанного в условиях соответствующей карты заклинания или карты Судьбы.

Если игрок избавляется сразу от нескольких негативных эффектов, броски кубиков делаются по количеству сбрасываемых эффектов и, при наличии успешных бросков, игрок сам выбирает, от каких он избавляется.

Эффекты благословений, при необходимости, можно сбросить без броска проверки.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

После этого следует передвижение. На каждом своем ходу игрок обязан передвинуть своего персонажа на один гекс в любом направлении.

Исключениями из этого правила являются три обстоятельства: полный пропуск своего хода; игрок лишен возможности передвижения тем или иным способом; попытка захвата артефакта.

Обратите внимание, что на одном гексе может находиться только один персонаж. Например, в случае, если на Выходе из Портала уже стоит другой персонаж, а Вы хотите туда переместиться, Вам придется ждать, пока другой персонаж не передвинется. Как только он это сделает, Вы сможете переместиться на Выход из Портала. Ждать, не сходя с места, вы не можете, а перейдя на Вход в Портал, вы обязаны переместиться на один из свободных Выходов из Портала. При этом перемещение на Выход из портала происходит автоматически и не является действием передвижения.

Также учтите, что при переходе на гекс Бодрость Вы сразу двигаетесь дальше, а эффекты гексов срабатывают в последовательности прохождения по ним. Все они будут действовать на Вас до Вашего следующего хода. При передвижении на

несколько гексов иными способами, эффекты гексов также срабатывают в последовательности прохождения по ним, но до Вашего следующего хода на Вас будет действовать эффект только того гекса, на котором Вы закончили передвижение.

АКТИВАЦИЯ ПОЛЯ

Сразу за передвижением идет активация эффекта гекса, на который перешел персонаж.

Эффект срабатывает сразу и длится до начала Вашего следующего хода. Если Вы не можете передвинуться с этого гекса на следующий ход – его эффект больше на Вас не действует.

Все гексы могут быть активированы только один раз за ход. Например, Вы передвинулись на гекс Бодрость, сделали один дополнительный шаг в сторону, а вторым вернулись на Бодрость – второй раз за ход она на Вас не работает. При этом, пока Ваш ход не закончен, Бодрость не работает и на других игроках.

Эффект гекса срабатывает на того персонажа, который на него передвинулся. Для примера – Вас передвинули заклинанием на гекс Судьбы, карту Судьбы берете Вы, а не оппонент, передвинувший Вашего персонажа.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Теперь настал этап использования заклинаний.

Посмотрите, какая пиктограмма мощности заклинания изображена на гексе, на котором стоит Ваш персонаж, и сравните её с пиктограммами на картах, что Вы держите в “руке”. На этом ходу Вы можете использовать одну из карт, где эти пиктограммы совпадают.

Важный момент – Вы сами выбираете, на кого применить то или иное заклинание. В том числе, будете ли Вы его применять на своего персонажа или на персонажей других игроков. Например, любое из заклинаний лечения – в описании карты подразумевается, что Вы постараетесь исцелить своего персонажа, но этой же картой Вы можете исцелить персонажа другого игрока. Это условие справедливо для всех карт заклинаний, в том числе для атакующих.

Используя заклинание, Вы обязаны показать карту игроку, которого выбрали своей целью. Вы так же должны оставить карту заклинания ему, как напоминание, какой именно эффект на него действует, если заклинание было успешным и имеет продолжительный эффект. Карта при этом

кладется на стол перед игроком, который был целью заклинания. Когда эффект был сброшен, или его действие закончилось, карта отправляется в сброс. Это условие справедливо и для заклинаний, применяемых на себя.

Если у Вас на “руке” нет карт, которые Вы можете использовать, или Вы просто не хотите использовать заклинание – можете пропустить этот этап своего хода.

После применения карта заклинания считается использованной и кладется в отдельную колоду – сброс. Нельзя сбросить карту заклинания, не использовав ее, если на то нет прямых указаний в условиях активации гекса, карты Судьбы или любого другого эффекта, действующего на Вас.

Когда Ваша колода заклинаний опустела – Вы можете перемешать колоду сброса и использовать ее повторно.

ПРОКЛЯТИЯ И БЛАГОСЛОВЕНИЯ

При использовании карт проклятий и благословений, эффект, как правило, срабатывает сразу, без броска проверки. Картами заклинаний на игрока может быть наложено максимум четыре положительных и четыре отрицательных эффекта.

Эффекты могут дублироваться, но при этом они не накапливаются. Для примера – на игрока одновременно использовали два заклинания Немощность, но не сработает на него только один эффект лечения.

Если на картах имеются дополнительные условия срабатывания, число равное или выше которого необходимо выкинуть на кубиках, игрок делает бросок для проверки успешности применения заклинания. Например, проклятие Ловушка Стихий у Беатрисс. После активации Вы должны совершить бросок кубиков. Чем больше будет выпавшее значение, тем больше эффектов будет активировано на цель заклинания. А если значение на кубиках будет недостаточно высоким даже для одного эффекта – проклятие никак не подействует на цель.

АТАКУЮЩИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

При использовании атакующих заклинаний выполняется бросок встречной проверки, который определяет, достигло ли заклинание цели.

На всех картах атакующих заклинаний есть условия активации дополнительных эффектов. Равно или больше – положительные дополнительные эффекты, равно или меньше – негативные дополнительные эффекты. Их активация привязана к броску атакующего во время встречной проверки.

У успешной атаки, в зависимости от выпавшего на кубиках числа, могут сработать положительные

дополнительные эффекты. Если атака провалилась, также в зависимости от числа на кубиках, может сработать негативный дополнительный эффект. Например, карта атаки Оцепенение. Если атака была успешной, и на кубиках у атакующего выпало 70 или больше, на цель сработает положительный дополнительный эффект и она не сможет передвигаться. Если же атака провалилась, и на кубиках у атакующего было 20 или меньше, сработает негативный дополнительный эффект и он сам не сможет передвигаться.

Негативный дополнительный эффект, если атакующее заклинание было успешным, не сработает.

Положительный дополнительный эффект, если атакующее заклинание не достигло цели, не сработает.

СРАБАТЫВАНИЕ КАРТ СУДЬБЫ

Когда Вы на своем ходу передвинули персонажа на гекс Судьба, эффект карты срабатывает сразу, на этапе активации эффекта гекса.

Если же Вас передвинули на гекс Судьба вне Вашего хода, и Вы берете карту, ее эффект активируется на следующем Вашем ходу на этапе срабатывания уже наложенных на игрока эффектов.

Берет карту тот игрок, который попадает на гекс Судьба.

Карты Судьбы, полученные любым другим способом вне Вашего хода, так же активируются на следующем Вашем ходу, на этапе срабатывания уже наложенных на игрока эффектов.

Еще существуют именные карты Судьбы, их не обязательно использовать сразу. Такие карты можно сохранить до подходящего момента и использовать при удобном случае. Эффект таких карт сработает моментально, вне зависимости от того, чей сейчас ход.

Так же, как с картами заклинаний, после активации карта Судьбы считается использованной и кладется в отдельную колоду – сброс. Когда колода карт Судьбы опустела, можно взять колоду сброса, перемешать ее и использовать повторно.

ЗАХВАТ АРТЕФАКТОВ

Важной составляющей игрового процесса является захват вражеских артефактов.

Дойдя до вражеской Столицы, Вы должны закончить свой текущий ход. На следующем ходу Вы можете объявить, что пытаетесь захватить артефакт. Во время захвата Вы не можете передвигаться и использовать заклинания, на это уйдет весь Ваш ход.

Для проверки, получилось ли у Вас захватить артефакт, необходимо совершить бросок кубиков. Попытка считается удачной, если на кубиках выпало 50 или больше. Если попытка была провалена, повторить её сразу Вы не можете и на следующем ходу должны уйти из Столицы. Чтобы повторить попытку, Вам снова надо передвинуться на вражескую Столицу, закончить текущий ход и на следующем ходу совершить бросок кубиков.

Просто захватить артефакт недостаточно. Чтобы он заработал в Ваших руках, его необходимо принести в собственную Столицу.

Если Ваш артефакт украли – его способности больше не действуют на Ваши броски кубиков, но Вы еще не потеряли возможность переродиться после смерти. Способность к перерождению Вы теряете, как только враг донес Ваш артефакт до своей Столицы. Если же врага, несущего Ваш артефакт, убивают по дороге – артефакт незамедлительно возвращается на свое законное место, к Вам в Столицу.

СОЮЗЫ

Не возбраняются союзы между игроками. На протяжении игры это могут быть кратковременные союзы против более сильного противника. А могут быть и постоянные союзы, как, например, партия двое против двух.

Правила игры при этом не изменятся, а победившей будет считаться сторона, захватившая большую часть артефактов или уничтожившая своих соперников. Эти взаимоотношения мы никак не ограничиваем и оставляем их на усмотрение самих игроков.

СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖЕЙ

Смерть персонажей – неотъемлемая часть игры. Когда жизненная энергия персонажа заканчивается после нанесенного ему Урона – персонаж умирает.

В зависимости от места смерти у персонажа в разной степени истощается его максимальный запас жизненной энергии. При смерти на родной территории максимальный запас персонажа уменьшается на три фишки жизненной энергии, при смерти на вражеской территории – всего на одну. Восстановить максимальный запас жизненной энергии нельзя.

Если персонаж умер на Вашем ходу – ход сразу заканчивается, если его убили вне Вашего хода – свой следующий ход Вы не пропускаете. Перед перерождением персонажа игрок обязан скинуть всю имеющуюся на момент смерти “руку” в колоду сброса, колоду заклинаний перемешать и взять новую “руку”. Все действующие на персонажа на момент смерти эффекты также сбрасываются. Если у игрока были на руках неиспользованные карты Судьбы, они также отправляются в колоду

сброса карт Судьбы.

Умерший персонаж моментально перерождается у себя в Столице. Если в этот момент на его Столице стоит персонаж другого игрока, Вы будете ждать и пропускать свои ходы, пока его персонаж не передвинется, освободив Вам место для перерождения.

Пока персонаж игрока находится вне игрового поля, на него нельзя использовать заклинания.

ОКОНЧАТЕЛЬНАЯ СМЕРТЬ

Если персонаж теряет возможность переродиться и умирает – для него наступает окончательная смерть, а игрок выбывает из игры.

Происходит это в двух случаях:

1. Ваш артефакт захватил другой игрок и принес в свою Столицу. Если за время, пока Вашего персонажа не успели убить, Вы не захватите чужой артефакт и не донесете до своей Столицы или не вернете свой – Вы выбываете из игры.

2. После каждой смерти максимальный запас жизненной энергии персонажа уменьшается. Когда, после очередной смерти, он становится меньше одного – Вы также выбываете из игры.

После окончательной смерти персонажа его поле остается на столе и по нему можно передвигаться. Пытаться захватить артефакт умершего персонажа не имеет смысла. Если в момент окончательной смерти его артефакт был в Столице – он сгорает и больше не участвует в игре.

Артефакт сгорает, если игрок, им обладающий, выбывает из игры. Но если артефакт в момент окончательной смерти персонажа находился не в Столице – он останется в игре. Это может произойти, если в момент окончательной смерти персонажа артефакт был украден и находился у другого игрока. Если этот игрок сумеет донести его до своей Столицы – артефакт останется в игре. Если по дороге его убьют – артефакт вернется в Столицу выбывшего игрока и сгорит.

Обладателем артефакта является игрок, в Столице которого артефакт находился в последний раз. При неудачной попытке захвата артефакт будет возвращаться к нему в Столицу, а не в Столицу игрока, у которого он находился в начале игры.

P.S.

Условия, написанные на картах, всегда имеют приоритет над правилами, изложенными выше.

То, что прямым образом не запрещено данными правилами – разрешено.

DICE & RINK

SHAZAR.RU

VK.COM/SHAZARGAME