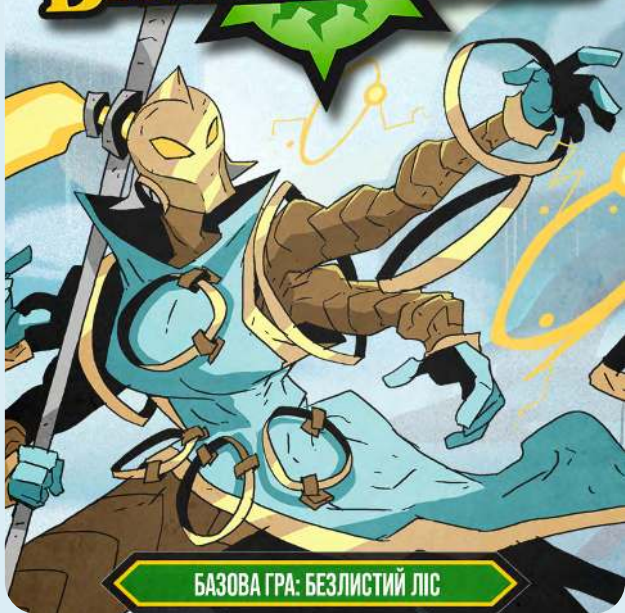


ДАСТІН ДОБСОН

МІЛАН ЖИВКОВИЧ

БИТВИ ГЕРБІВ



БАЗОВА ГРА: БЕЗЛИСТІЙ ЛІС

Десь за лісом лунають постріли. На обрії з'являється кремезний Бунтар. Озброєний до зубів, він насуплено озирає лісові хащі. Тим часом у небі над ним ширяє балдахін небесної богині. Небесна богиня просить благословення предків, а потім із громом сходить на землю. Вона піднімає свою багато оздоблену палицю, щоб вразити ворога силою тисячі воїнів...

«Битви гербів» — швидка мінімалістична дуельна гра про епічні битви героїв.

Базова гра містить 18 карт (2 набори по 6 карт героїв і 6 карт локацій). Цього вистачить для гри вдвох. Будь-які набори героїв і локацій можна комбінувати з іншими наборами, якщо ви хочете випробувати нові тактики й урізноманітнити гру.

ВМІСТ ГРИ

Поле битви в Безлистому лісі (6 карт локацій), правила. Набір карт Ахени (1 герой, 1 карта здоров'я, 4 карти дій). Набір карт Бунтаря (1 герой, 1 карта здоров'я, 1 помічник, 3 карти дій).

Кarti Ахени та Бунтаря для соло-гри (потрібне доповнення «Імператор»).

ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ

Воїни — це персонажі, якими керують гравці. Головних воїнів називають героями.

Помічники — воїни, які допомагають деяким героям.

Союзники та вороги. Для кожного гравця союзники — це воїни, якими керує він, а вороги — це воїни, якими керує його суперник.

Підготовлена / активована / ініціатива герба.

Карту вважають підготовленою, якщо вона лежить вертикально. Щоб активувати підготовлену карту, поверніть її на 90° за годинниковою стрілкою. Тепер карту вважають активованою. За допомогою активованої карти можна застосувати ініціативу герба (див. «Модифікатори властивостей», с. 14).

Суміжна. Карти вважають суміжними, якщо вони прилягають одна до одної сторонами (ортогонально) або дотикаються своїми кутами (по діагоналі).

Символ «Перевернути» 🔄. Негайно переверніть цю карту в рамках цього ефекту.

ПОЛЯ БИТВ

Кожен набір локацій утворює поле битви. Він містить властивості та ефекти (дороговкази, бонуси та небезпеки), які воїни можуть застосовувати під час битв.

КАРТА ЛОКАЦІЇ

- А. Початкова сторона карти
- Б. Тип карти – назва набору локацій
- В. Назва та номер локації
- Г. Ефект локації (неактивний)
- Д. Ефект локації (активний)
- Е. Властивість локації



НАБОРИ КАРТ ГЕРОЇВ

Кожен гравець використовує набір карт героя, який складається з карт воїнів, здоров'я та властивостей.

УСІ КАРТИ

- А. Початкова сторона карти
- Б. Тип карти – назва набору

КАРТА ГЕРОЯ / ПОМІЧНИКА

- В. Ім'я воїна
- Г. Назва особливої властивості
- Д. Особлива властивість

КАРТА ПОМІЧНИКА

- Е. Символ здоров'я / поранення
- Ж. Значення переміщення
- И. Значення оборони

КАРТА ЗДОРОВ'Я

- К. Трек здоров'я
- Л. Символ здоров'я / поранення
- М. Герб ініціативи (на протилежному боці карти здоров'я)

КАРТА ДІЇ

- Н. Назва карти дії
- О. Властивості
- П. Герб
- Р. Значення оборони
- С. Значення переміщення



ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Насамперед створіть поле битви. Після цього кожний гравець готує власні карти та розміщує своїх воїнів за спеціальними правилами. Покладіть кожну карту з написом «ПОЧАТКОВА» горілиць.

СТВОРЕННЯ ПОЛЯ БИТВИ

Перетасуйте шість карт локацій.

Поле битви — це квадрат 6х6 комірок. Навмання розмістіть по одній карті локації (Л) в комірках, зображених на схемі нижче. Перевірте, щоб усі карти локацій були зорієнтовані однаково. Героїв (Г) і помічників (П) ви розмістите пізніше, на кроці розміщення воїнів.

Г					
П	Л			Л	
			Л		
		Л			
	Л			Л	П
					Г

СХЕМА ПОЛЯ БИТВИ

ПРИГОТУВАННЯ ГРАВЦЯ

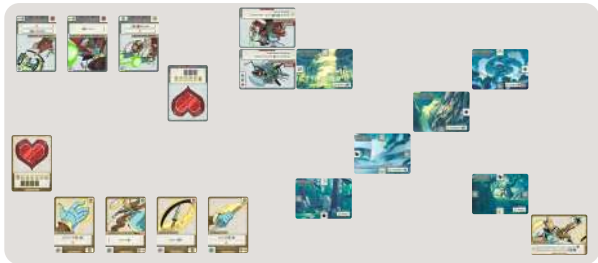
Виберіть героя і візьміть його набір карт. Відкладіть убік карти для соло-гри.

Викладіть перед собою карти дій у будь-якому порядку, утворивши ряд дій. Вище покладіть карту здоров'я: початкове положення цієї карти вказане на зображеному на карті треку.

Навмання виберіть першого гравця.

РОЗМІЩЕННЯ ВОЇНІВ

Згідно зі схемою поля битви перший гравець розміщує свого героя в (Г) початковій комірці біля карти локації з найбільшим значенням. Другий гравець розміщує свого героя в іншій (Г) початковій комірці. Обидва гравці розміщують своїх помічників (П) (якщо такі є) біля своїх героїв у відповідних (П) комірках.



ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

ПЕРЕБІГ ГРИ

Гравці виконують ходи, доки один із героїв не загине. Щодоходу активний гравець вибирає 2 різні дії та виконує їх у будь-якому порядку.

Завдяки своїм діям гравці змінюють ситуацію на полі битви. Гравець може переміститися в іншу комірку, завдати поранення ворогові, активувати або застосувати ініціативу герба карти дії, застосувати ефект локації тощо.

ДІЇ ГРАВЦЯ (виберіть дві різні дії)

Активація. Виберіть одну зі своїх підготовлених карт дій та активуйте її, застосувавши вказані на карті властивості (див. «Властивості воїнів», с. 8).

Застосування ініціативи герба. Виберіть одну зі своїх підготовлених карт дій та активуйте її, не застосовуючи вказані на карті властивості. Натомість ви застосуєте ініціативу герба цієї карти.

Оновлення. Переверніть кожну з активованих карт дій на протилежний бік. Після цього підготуйте ці карти, повернувши їх у вертикальне положення.

Переміщення. Перемістіть одного або кількох своїх воїнів по черзі. Кожного воїна можна перемістити на відстань, що не перевищує його значення переміщення. Значення переміщення героя — це сума значень переміщення на всіх його підготовлених картах дій. Значення переміщення помічника вказане на його карті (див. «Правила переміщення», с. 10).

ПЕРЕМОГА В ГРІ

У грі перемагає гравець, який першим здолав героя опонента.

ВЛАСТИВОСТІ ВОЇНІВ

Воїн застосовує властивості, указані на його карті. Тільки герої можуть застосовувати властивості на всіх картах.

КАРТИ З КІЛЬКОМА ВЛАСТИВОСТЯМИ

Коли гравець активує карту з кількома властивостями / зірками, він може проігнорувати одну з властивостей або по черзі застосувати кожну властивість. Гравець не може проігнорувати всі властивості / зірки на карті.

ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ


Атака. Воїн може атакувати одного або кількох ворогів.

Марш. Воїн переміщується на вказану кількість комірок (або на меншу відстань) за правилами переміщення.


Поштовх. Воїн переміщує будь-якого іншого воїна (союзника або ворога) на вказану кількість комірок (або на меншу відстань). Гравець дотримується правил переміщення, але тепер він може перемістити воїна через комірку з будь-яким іншим воїном (не лише союзниками).

ЦІЛЬ АТАКИ



Якщо воїн застосовує властивість, за допомогою якої можна влучити в іншого воїна, то його ціль повинна перебувати на вказаній відстані. Відстань — кількість комірок по ортогоналі, рахуючи локації та комірки з іншими воїнами.

 **Близька відстань.** Ціль перебуває в одній із суміжних ортогональних комірок.




 **Середня відстань.** Ціль перебуває в будь-якій суміжній комірці (по вертикалі, горизонталі або діагоналі).



 **Далека відстань.** Ціль повинна перебувати на відстані щонайменше двох комірок, але не далі, ніж вказана кількість комірок. (Наприклад,  4 означає, що воїн може влучити в ціль на відстані 2, 3 або 4 комірок).



 **Кілька цілей.** Ця властивість дозволяє влучити у вказану кількість воїнів (усі повинні перебувати на вказаній відстані). У кожного воїна можна влучити лише один раз. Гравець вибирає, у якому порядку влучити в цілі. Бонуси локацій можна отримати лише за першу ціль.

ПРАВИЛА ПЕРЕМІЩЕННЯ

У цьому розділі наведені всі правила переміщення, зокрема дії «Переміщення» і таких властивостей, як «Марш» або «Поштовх».

ДОКЛАДНІШЕ ПРО ПЕРЕМІЩЕННЯ

- Будь-який воїн повинен завершити своє переміщення до того, як почне переміщуватися інший воїн.
- Воїни переміщуються ортогонально на кількість комірок, що не перевищує значення переміщення.
- Комірка, у яку переміщується або в якій завершує переміщення воїн, повинна бути суміжною з локацією.
- Воїни можуть переміщуватися через комірки з союзниками, але не через комірки з ворогами (проте властивість «Поштовх» дозволяє це зробити).
- Воїни не можуть переміщуватися через локації, якщо не використовують дороговкази (див. «Дороговкази»).

ДОРОГОВКАЗИ

За допомогою дороговказів воїни можуть переміщуватися через локації. Якщо одна зі сторін карти воїна дотикається до символу дороговказу на карті локації, цей воїн може переміститися через локацію в іншу комірку в напрямку, указаному на дороговказі.



Переміщення за допомогою дороговказа вважають переміщенням на одну комірку.

АТАКА

Кожна атака складається із 3 послідовних кроків:

1. Вибір цілі. Активний гравець вибирає щонайменше одну ціль, яку хоче атакувати (див. «Ціль атаки» в розділі «Властивості воїнів», с. 8) і визначає загальне значення атаки (див. «Модифікатори властивостей», с. 14).

2. Оборона. Якщо активний гравець атакує героя суперника, гравець, що захищається, може активувати одну (і тільки одну) зі своїх підготовлених карт дій для оборони. Він використовує значення оборони на цій карті та будь-які бонуси карти локації (див. «Модифікатори властивостей», с. 14). Гравець може активувати для оборони карту дії зі значенням оборони 0.

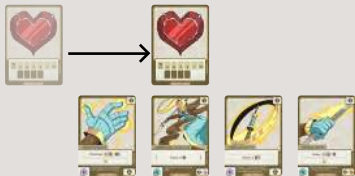
Якщо атакують помічника, той завжди захищається, використовуючи значення оборони, указане на його карті, а також будь-які бонуси карти локації.

3. Поранення. Відніміть значення оборони (якщо воно є) воїна, який захищається, від значення атаки воїна, що атакує. Результат — це кількість поранень, яких зазнає воїн, що захищається. Якщо цей результат 0 або менше, то воїн, що захищається, не зазнає поранень.

ЗДОРОВ'Я ТА ПОРАНЕННЯ

Воїн може бути здоровим ♥ або пораненим ❤️. Ці стани представлені двома сторонами карти здоров'я або карти помічника.

Герої. Значення здоров'я героя визначається положенням карти здоров'я над рядом карт дій (використовуйте трек здоров'я на карті, щоб правильно розмістити карту здоров'я). Якщо герой зазнає поранень, перемістіть карту здоров'я праворуч на відповідну кількість комірок над рядом карт дій.



Приклад. Ахена зазнає 2 поранень, тому її карту здоров'я треба перемістити праворуч на 2 комірки.

Якщо карта здоров'я героя досягає комірки, що відповідає поділці з символом перевертання ↺, переверніть карту на протилежний (поранений) бік і розмістіть карту здоров'я, як указано на треку на цьому боці карти. Якщо треба, продовжуйте відмічати поранення героя з цього місця.

Якщо карта здоров'я пораненого героя досягає комірки, що відповідає поділці з символом черепа ☠ на треку, цей герой гине.

Помічники. Якщо здоровий помічник зазнає будь-якої кількості поранень, переверніть його карту на протилежний (поранений) бік і проігноруйте надлишкові поранення. Якщо поранений помічник зазнає будь-якої кількості поранень, він гине й вибуває з гри.

☠ Небезпеки. Якщо карта воїна після переміщення в комірку дотикається до символу активної небезпеки на карті локації або якщо неактивна небезпека, що дотикається до карти воїна, стає активною, цей воїн зазнає 1 поранення. Небезпеки — це не атаки, тож від них неможливо захиститися. Якщо дія або властивість гравця активує небезпеку, воїн відразу зазнає поранень, після цього продовжує виконувати дію або застосовувати властивість.

ОСОБЛИВІ ВЛАСТИВОСТІ

Щоб використати властивість героя, помічника або локації, треба виконати певні умови або використати зірки.

ВЛАСТИВОСТІ ІЗ СИМВОЛОМ ★

Деякі воїни та локації мають властивості із символом ★, для застосування яких треба витратити зірку.

Коли гравець активує карту дії з однією або кількома зірками, кожен непроігноровану зірку (див. «Карти з кількома властивостями», с. 8) треба відразу використати для застосування властивості із символом ★. Застосування властивості із символом ★ вважають частиною дії «Активація».

Кожна карта локації має властивість із символом ★. Її може застосувати тільки герой (не помічник) на ✕ відстані від локації. Відстань рахують від карти героя, а не від цієї локації.

Кожну окрему властивість із символом ★ можна застосувати лише один раз за хід, навіть якщо карта дії дає кілька зірок.

МОДИФІКАТОРИ ВЛАСТИВОСТЕЙ

Ці модифікатори змінюють силу певних властивостей та ефектів.

ГЕРБИ ТА ІНІЦІАТИВА

У лівому нижньому куті кожної карти дії зображено герб. Гравець застосовує ініціативу герба, коли карта активована, а герб перебуває в лівому верхньому куті карти. На кожній карті здоров'я на пораненому боці також зображено постійний символ застосованої ініціативи герба.

Підготовлена
карта дії та герб




Активована
карта та
ініціатива
герба


Деякі властивості та значення оборони мають бонус герба. Вони додають +1 до значення за кожну застосовану ініціативу герба цього типу на картах героя.





БОНУСИ ЛОКАЦІЙ


Коли карта воїна дотикається до символу бонусу локації, а гравець виконує відповідну дію (наприклад, атакує, захищається або переміщується), указаний бонус додається автоматично. Після цього гравець перевертає карту локації та продовжує виконання дії або застосування властивості.


Кожен символ бонусу додає +1. Якщо гравець отримує бонуси від кількох локацій, їх усі застосовують одночасно. Якщо в бонусі локації вказано кілька символів, усі ці ефекти застосовують в указаному порядку.

 **Атака.** Додайте +1 до значення атаки.

 **Оборона.** Додайте +1 до значення оборони.

 **Далека відстань.** Додайте +1 до значення  відстані (не стосується властивостей  і .

 **Переміщення.** Додайте +1 до значення переміщення з цієї комірки (не стосується властивості «Поштовх»).

 **Поштовх.** Додайте +1 до значення поштовху, коли застосовуєте властивість «Поштовх» з цієї локації.



КОМАНДНИЙ РЕЖИМ

У битві проти епічних героїв Небуття не завадить заручитися підтримкою. Об'єднайтеся з союзником, щоб зрівняти шанси та здолати своїх суперників. У цьому режимі для 3–4 гравців у бою зійдуться дві команди.

ВИМОГИ РЕЖИМУ

Щоб грати команда проти команди вам знадобиться 1 набір локацій і 4 набори героїв.

КОМАНДИ

4 ГРАВЦІ

Перед приготуваннями розділіться на 2 команди по 2 гравці в кожній. Кожен гравець вибирає 1 набір карт героя, за якого гратиме.

3 ГРАВЦІ

Два гравці утворюють одну команду і грають проти третього гравця, що контролює 2 різних персонажів.

ПРИГОТУВАННЯ

ПОЛЕ БИТВИ Й ПРИГОТУВАННЯ ГРАВЦЯ

Створіть поле битви й виконайте приготування гравців за звичайними правилами.

РОЗМІЩЕННЯ ВОЇНІВ

Згідно зі схемою поля битви (див. с. 5) перший гравець розміщує свого героя в (Г) початковій комірці біля карти локації із найбільшим значенням. Потім ваш союзник розміщує свого героя біля вас у (П) початковій комірці. Якщо у вашого героя є помічник, розмістіть його в суміжній з вами комірці.

Тепер друга команда розміщує своїх героїв на інших вільних (Г) і (П) початкових комірках. Якщо у вашого героя є помічник, розмістіть його в суміжній з вами комірці.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Грайте за звичайними правилами, але з такими змінами:

ПОРЯДОК ХОДІВ

Гравці по черзі виконують ходи за таким порядком:

Гравець 1 (Команда А)

Гравець 2 (Команда Б)

Гравець 3 (Команда А)

Гравець 4 (Команда Б).

СОЮЗНИКИ Й ВОРОГИ

Для кожного гравця союзники — це воїни, якими керує ваша команда, а вороги — це воїни, якими керує команда суперників.

ОСОБЛИВІ ВЛАСТИВОСТІ

Тільки гравець, що контролює персонажа, може застосовувати особливі властивості його набору.

ПРИМАРА

Коли герой гине, негайно вилучіть його карту здоров'я з гри. Загиблий гравець стає примарою. Примара продовжує грати за звичайними правилами, поки інший гравець у його команді теж не стане примарою, унаслідок чого гра завершиться. Примару можна вибрати ціллю властивості, але їй не можна завдати поранень або будь-яким способом вплинути на її здоров'я.

ПЕРЕМОГА

Гра завершується вашою перемогою, якщо обидва герої ворожої команди стають примарами.

ПОШИРЕНІ ПИТАННЯ І ВІДПОВІДІ

П: Чи можу я активувати 2 різні карти дій за один хід?

В: Ні. Активацію вважають однією з дій гравця. У свій хід гравець повинен вибрати 2 різні дії.

П: Чи можу я отримати бонус оборони локації, якщо не маю жодної підготовленої карти дії?

В: Ні, ви отримуєте бонус оборони локації, тільки якщо активуєте карту дії для оборони. Ви не можете оборонятися без підготовлених карт дій.

П: Чи можу я отримати бонус переміщення локації, якщо не маю жодної підготовленої карти дії?

В: Ні, ви отримуєте бонус переміщення локації, тільки якщо виконуєте дію переміщення або застосуєте властивість переміщення.

П: Чи можу я додати бонус ініціативи щойно активованої карти до дії цієї карти?

В: Так. Під час активації карти ви негайно отримуєте бонус застосованої ініціативи герба на цій карті.

П: Чи можна застосувати марш, карту дії або карту локації, щоб перемістити свого помічника?

В: Ні. Тільки герої можуть застосовувати властивості на картах дій і картах локацій.

П: Як зрозуміти, що воїн «дотикається» до локації, щоб отримати її бонус?

В: Карту воїна вважають суміжною з картою локації, якщо вони прилягають одна до одної сторонами.

П: Чи потрібно перевертати карту локації, коли ви переміщуєтеся в комірку небезпеки? **В:** Ні.

П: Чи зазнаю я поранення, якщо проходжу через комірку з небезпекою, але не завершую переміщення на ній?

В: Так.

П: Якщо я за один хід переміщуюся на ту саму комірку з небезпекою кілька разів (унаслідок переміщення або поштовху), то щоразу зазнаю поранення? **В:** Так.

ТВОРЦІ

Автори гри: Дастін Добсон і Мілан Живкович

Художники: Джессі Тернер і Фахрі Маулана

Редактор: Майкл Лі

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту: Олександр Ручка

Випускова редакторка: Алла Костовська

Координатор проєкту: Володимир Рибаків

Перекладачі: Данило Рега, Артем Деменко

Редактор: Сергій Лисенко

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Директор з виробництва: Сергій Водоп'янов

Неоціненна допомога: Анна Вакуленко, Ганна Жукова, Дмитро Бібик, Дмитро Науменко, Ілля Бобров, Олена Богуславська, Сергій Іщук, Сергій Тодоров і Тетяна Іщук

Українське видання ©2024 Geekach за ліцензією Button Shy.
www.geekach.com.ua

