

Дальняя атака

Только герои и лидеры, обладающие способностью «дальняя атака», могут ее совершать. Этот тип атаки может быть проведен по любому герою или лидеру.

Перехват

Некоторые герои обладают способностью «перехват», которая означает, что дальние атаки противника не могут быть проведены через них. Герой-перехватчик защищает одного или двух героев позади себя в том же столбце, становясь целью атаки вместо них.

Герой с перехватом может являться целью дальних и ближних атак как обычно.

не заблокировано!



заблокировано!



не заблокировано!

СПОСОБНОСТИ ГЕРОЕВ

Заклипания

Некоторые герои (особенно герои тыла) владеют специальными способностями, которые могут заменять атаку. Например, герой может использовать «Заклинение: соперник сбрасывает карту». Это необязательное альтернативное действие вместо совершения атаки. Оно все еще считается действием для героя, поэтому вы не можете использовать его больше одного раза за волну. Отдельный герой не может совершить одновременно действия «сотворить заклинание» и «атаковать». Заклипания не наносят урон и для них не нужна цель, если специально не написано обратное. Они не являются атакой.

Пассивные способности

В отличие от заклинаний (на которых написано «Заклинение: ...») эти способности героев постоянно активны и начинают действовать сразу же, как только становятся доступными.

Реакции

Многие способности героев говорят вам совершить что-либо после того, как определенное событие состоялось или сработал эффект. Реакции всегда срабатывают после того, как условия их активации были выполнены.

ЭФФЕКТЫ СОСТОЯНИЙ

Эффекты состояний — это продолжительные эффекты, которые изменяют характеристики и способности героев.

Некоторые из них увеличивают или уменьшают характеристики. Другие могут добавлять или убирать способности.

Эффекты состояний срабатывают независимо от того, в каком ряду находится герой.

Эффекты состояний отмечены квадратными скобками: [].

Если жизни героя понижены до нуля, такой герой должен быть повержен во время проверки потерь (даже притом, что у героя 0 урона, этот урон равен или превышает его жизни).

Некоторые эффекты приводят к увеличению эффектов состояний. Например «[+1 атака] x 2». Это означает, что на героя нужно разместить два эффекта состояний [+1 атака], каждый из которых должен быть удален отдельно.

Если два противоположных эффекта состояний действуют на одного героя в один и тот же момент времени, они отменяют друг друга. Например, если у вашего героя [+1 атака] и [-1 атака], оба эффекта тут же удаляются.

УРОН И ПОТЕРИ

Когда героя или лидера атакуют, поместите жетоны урона на его карту, чтобы отметить количество единиц нанесенного урона. Эти жетоны останутся до тех пор, пока герой или лидер не выйдет из игры или пока они не будут сняты специальными эффектами.

В конце каждой волны происходит подсчет потерь. Любой герой, на карте которого содержится урона столько же или больше, чем у него жизней, считается поверженным.

Потери подсчитываются только в конце волны.

Когда герой повержен, снимите с него все жетоны урона и переверните его карту лицом вниз. Теперь это тело. Оно не может атаковать, не блокирует ближние атаки, и новые герои не могут быть сыграны поверх него. Только убрав тело, вы сможете сыграть нового героя в эту область.

Некоторые эффекты позволяют возрождать тела, а некоторые лидеры даже могут использовать их.

Поэтому совсем не обязательно каждый раз убирать тела поверженных героев. Иногда выгодно оставлять их в отряде.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Отступление (лидер повержен)

Если в конце волны на карте лидера находится урона столько же или больше, чем его значение жизни, то весь отряд отступает, и матч заканчивается. Игрок, чей лидер остался неповерженным, объявляется победителем. Он берет своего и проигравшего лидеров, складывает их в стопку и откладывает в сторону. Теперь это его трофей. Трофеи не замешиваются обратно в колоду и не участвуют в следующих матчах.

Ничья

Если оба отряда одновременно отступают, отряд с наибольшим количеством живых героев объявляется победителем. Если оба отряда имеют равное количество живых героев, объявляется ничья. Каждый игрок забирает лидера соперника в качестве трофея. Последний матч игры не может закончиться ничьей.

Если игрок может победить в игре из-за ничьей, он забирает лидера противника в качестве трофея.

Следующий матч

Стандартная игра обычно ведется до двух или трех трофеев — это количество зависит от договоренности между игроками.

Первый, кто собирает нужное количество трофеев (обратите внимание, что трофеями считаются только лидеры противника), объявляется победителем.

Если ни один из игроков не набрал необходимого количества трофеев, начните следующий матч. С этого времени колоды обоих игроков будут содержать на одну карту меньше. Кроме того, за каждый трофей, которым обладает ваш противник, вы берете на одну карту больше в начале матча (до выбора лидера). Это небольшое преимущество увеличит выбор среди лидеров или даст вам фору в создании отряда. Игрок, который победил в прошлом матче, всегда ходит первым в следующем.

СОВЕТЫ И УЛОВКИ

Использовать героев с перехватом для защиты лидера — обычно хорошая идея. Вам не обязательно нанимать всех героев в первый раунд. Вместо этого вы можете потратить несколько действий на взятие карт, чтобы сформировать более целостный и структурированный отряд, способности которого, тесно взаимодействуя между собой, сокрушат наскоро сколоченную банду противника. Не недооценивайте эффективность действий «передвижение» и «рокировка».

Если у вас есть дополнительное действие, перестройте ваш отряд вместо взятия новых карт. Каждая карта обладает особой тематикой. Например, Сновидец очень хорош в доборе карт, Глашатай судьбы может сорвать планы вашего противника, а Дриада — лечить союзников. Вы можете усилить эти способности, выбрав соответствующую карту в качестве лидера. Но помните, что независимо от того, победите вы или проиграете, карта лидера будет недоступна до конца матча.

Чаще всего выгоднее ходить вторым. Это позволит вам адекватно отвечать на атаки и действия противника. Берегите приказы исцеления для тех раундов, когда вы сможете использовать их максимально эффективно и спасти героев, которые в ином случае погибли бы.

Если вы ходите первым, вы можете использовать способности и приказы, направленные на немедленное устранение героев (например, Шпion). Такие приказы и способности срабатывают сразу же, не дожидаясь конца волны для подсчета потерь.

ТЕРМИНЫ И ЭФФЕКТЫ

Герой (авангард/фланг/тыл) — герой в определенной волне.

Отряд — все герои и лидеры одного игрока в совокупности.

Впередистоящий — герой или лидер, стоящий прямо перед этим героем.

Позадистоящий — герой или лидер, стоящий прямо сзади этого героя.

Сила атаки — количество единиц урона, наносимого атакой героя или лидера.

Повергнуть героя — герой немедленно переворачивается лицом вниз и становится телом.

Нанести урон — поместить жетоны урона на целевую карту. Это не считается атакой.

Сброс — отдельная колода, куда уходят использованные карты: убранные тела, сыгранные приказы, операции, ловушки и т.п. Карты в сбросе лежат лицом вверх, если не указано обратное.

Воскресить тело — перевернуть тело. Оно снова становится героем. Воскрешенный герой может действовать в этот же ход.

Соперник/любой соперник — игрок или игроки, против которых вы сражаетесь.

Исцелить урон — снять указанное количество единиц урона. Если невозможно выполнить данное условие, то снимите столько, сколько возможно.

Герой/любой герой — если не указан конкретный отряд, вы можете выбрать героя как в своем, так и в отряде противника.

СОСТАВ ИГРЫ

25 карт красного отряда

25 карт синего отряда

Карта первого игрока

Карта второго игрока

14 маленьких жетонов ранений

3 больших жетона ранений

Жетон времени — 8 шт.

Маркер смены — 8 шт.



Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Антон Сковородин

Редактор: Филипп Кан

Дизайнер-верстальщик:

Фаина Хамидуллина

Руководитель проекта: Филипп Кан



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

© ООО «ГаГа Трейд», 2018 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

© Level99Games

