



## Правила

**GIGA**  
GAMES

*Sirlin*  
games





Версия правил 46



## ЧТО ТАКОЕ CODEX

Codex – это колодостроительная (но не коллекционная) карточная игра, вдохновленная компьютерными стратегиями в реальном времени (real-time strategy). Возводите здания, нанимайте существ, прокачивайте героев и делайте все возможное для уничтожения базы противника. Турнир Fantasy Strike в самом разгаре, и каждая фракция пойдет на все, чтобы одержать верх.

## ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

- ◆ Сбор колоды прямо во время партии: противник никогда не знает, что его ждет.
- ◆ Ваш кодекс полон возможностей отразить любую угрозу.
- ◆ Герои, которые могут повышать уровень и обладают уникальными заклинаниями.
- ◆ Боевая система патрульной зоны, благодаря которой ходы пролетают незаметно.
- ◆ Отсутствие случайности в получении ресурсов.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Уничтожить базу противника – здание с 20 очками жизни.

Игровой режим	Число игроков	Комментарий	Страница
Один герой	1 на 1	Первым делом изучите правила этого режима. У каждого игрока 1 герой	4
Три героя	1 на 1	У каждого игрока 3 героя. Это стандартный режим игры	12
Двухголовый дракон	2 на 2	Разделитесь на пары и сыграйте команда против команды	15
Куча мала	От 3 до 5	Каждый участник играет полную партию (никто не выбывает)	16

## КОМПОНЕНТЫ

- ◆ 229 карт
  - ◆ 2 стартовые колоды из 10 карт (красная и зеленая)
  - ◆ 2 карты рабочих (на одной стороне 4 рабочих, на другой – 5)
  - ◆ 6 карт героев (3 красных и 3 зеленых)
  - ◆ 72 красные карты для вашего кодекса (по 2 копии каждой из 36 карт)
  - ◆ 72 зеленые карты для вашего кодекса (по 2 копии каждой из 36 карт)
  - ◆ 33 карты помощников
  - ◆ 24 маленькие карты пристроек и специализаций
- ◆ 2 альбома кодексов
- ◆ 2 планшета игроков
- ◆ Диск для учета очков жизни базы (необходима сборка)
- ◆ Жетоны для учета золота, урона, опыта героя и т. д.
- ◆ Правила игры



## ИГРОВОЙ РЕЖИМ «ОДИН ГЕРОЙ»

Если вы уже играли в стартовый набор Codex «Мощь против Грации», то вы уже знаете, как проходит игра. Можете сразу перейти к странице 12 и прочитать, как играть тремя героями одновременно.

Если вы еще не играли в Codex, лучше всего начать с управления одним героем. Так у вас на выбор окажется меньше карт. Прежде всего мы рассмотрим основные принципы игры, а затем научимся их применять. Вот вкратце то, о чем вы сейчас узнаете:

- ◆ получение карт и построение колоды;
- ◆ золото и рабочие;
- ◆ заклинания и герои;
- ◆ техздания (и что они производят), а также пристройки;
- ◆ бой;
- ◆ структура хода.

Затем мы расскажем о подготовке к первой игре. После изучения режима «Один герой» вам нужно будет узнать лишь пару новых вещей, прежде чем перейти к режиму «Три героя».

### ДОБОР КАРТ И ПОСТРОЕНИЕ КОЛОДЫ

Изначально в вашей колоде всего 10 карт, вы вытягиваете 5 из них — это ваша стартовая рука. В каждой фазе добора карт вы сбрасываете все карты из руки (да, серьезно!), а затем берете из колоды столько карт, сколько сбросили, плюс 2, однако не больше 5.

Вы сбросили 0 карт → возьмите 2 новые карты.

Вы сбросили 1 карту → возьмите 3 новые карты.

Вы сбросили 2 карты → возьмите 4 новые карты.

Вы сбросили 3, 4 или 5 карт → возьмите 5 новых карт.

Учтите, что если за один ход вам удастся разыграть уйму карт, то вы не получите столько же новых карт на следующий ход. Возможно, пройдет несколько ходов, пока вы полностью восстановитесь и снова сможете брать по 5 карт в конце хода.

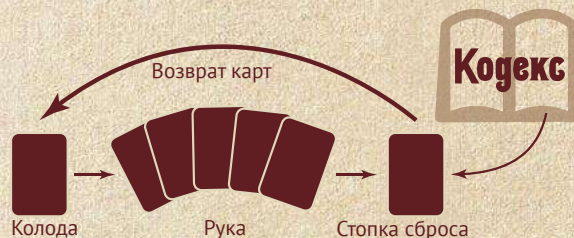
Если вы должны взять карту, а в колоде их не осталось, перемещайте свою стопку сброса, поместите ее на место для колоды и продолжайте набирать карты. Таким образом, даже разыгранные карты со временем вновь возвращаются в руку.

Однако не думайте, что будете разыгрывать по кругу одни и те же карты. В каждой **фазе технологий** вы добавляете в стопку сброса 2 карты из своего кодекса рубашкой вверх. Кодекс — это набор из 24 дополнительных карт (по 2 копии каждой из 12 карт), всегда доступный вам во время игры. В режиме «Три героя» в вашем кодексе будет в три раза больше карт, для их хранения вам пригодится специальный альбом, который входит в комплект игры. Пока что вы можете просто отложить в сторону 24 карты кодекса. Если хотите, можете разложить их в альбоме, но в режиме «Один герой» для этого нет никакой практической необходимости.

У каждого игрока своя колода карт кодекса. Добавляя 2 карты из кодекса в стопку сброса рубашкой вверх, только вы знаете, что именно вы добавляете. Остальные не догадываются даже, добавили вы 2 копии одной карты или по 1 копии двух разных карт. Стопка сброса — это колода со скрытой информацией. Сделано это специально для тайного колодостроения. Разумеется, свою собственную стопку сброса вы можете просматривать в любой момент. Воспринимайте это как туман войны: противник не может разглядеть, что происходит у вас в тылу, и может лишь гадать, с чем ему придется столкнуться на передовой, когда вы разыграете новые карты.



**Примечание:** обновлять колоду (превращать сброс в новую колоду) таким способом можно только один раз за свою основную фазу. Если вам удастся опустошить колоду во второй раз за основную фазу, вы больше не берете из нее новые карты, потому что наверняка затеяли что-то недоброе...





## ЗОЛОТО И РАБОЧИЕ

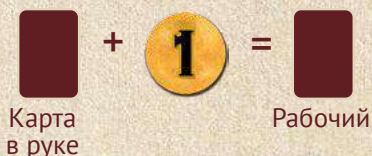
Золото — это еще один важный ресурс. Оно тратится на розыгрыш карт, активацию свойств и повышение уровня героев (об этом чуть позже). Крупная цифра на золотой монете в верхнем левом углу карты определяет ее стоимость — количество золотых, необходимое для ее розыгрыша.

Вы получаете золото благодаря рабочим. Первый игрок начинает с 4 рабочими (карта с рабочими стороной «x4» вверх), а второй — с 5 рабочими (другая сторона этой карты — «x5»). Каждый ход во время фазы снабжения вы получаете 1 золотой за каждого своего рабочего. Вы можете отслеживать количество золота на вашей карте рабочих, выкладывая на нее жетоны золота, кубики или любые другие маркеры, которые устроят вас и соперника.

Все ваше золото остается у вас, пока вы его не потратите. Иными словами, если не тратить золото, с каждым ходом его становится все больше. Впрочем, и здесь есть ограничение: в любой момент игры у вас может быть не более 20 золотых. Если вы должны получить больше, все лишнее золото сгорает, а вы остаетесь с 20 золотыми. (Также это означает, что, возможно, вам стоит потратить часть золота.)

Вы можете нанимать не более одного рабочего каждый ход. Решив сделать это, заплатите 1 золотой и выложите рубашкой вверх любую карту из руки рядом со своей картой рабочих (или чуть ниже нее). Эта закрытая карта — ваш новый рабочий.

По возможности старайтесь нанимать рабочего каждый ход, хотя иногда у вас может просто не оказаться лишнего золотого или карты.



Уничтоженные или жертвованные рабочие всегда убираются из игры, они не откладываются в стопку сброса.

## ЗАКЛИНАНИЯ И ГЕРОИ

Вы не можете разыгрывать заклинания сами по себе. **Чтобы разыграть заклинание, у вас ДОЛЖЕН быть герой в игре.** В конце концов, именно герои произносят заклинания.

Большинство заклинаний — это какие-то единовременные эффекты. Вы разыгрываете такую карту, а затем кладете ее в стопку сброса. Есть и заклинания с постоянными эффектами — после розыгрыша они остаются в игре, пока что-то не отменит их эффект.

На некоторых заклинаниях с постоянными эффектами написано **поддерживаемые** — они будут уничтожены, если поддерживающий их герой покидает игру. На других написано, что они «прикрепляются» к чему-либо, и если это «что-либо» умрет, заклинание также сбрасывается. Но если оно ни к чему не прикреплено и не является поддерживаемым, оно остается в игре, пока его не уничтожит некий эффект. Заклинание с постоянными эффектами нельзя атаковать.

Герой находится в вашей командной зоне (не в колоде) в ожидании, когда вы его призовете. Таким образом, герой доступен вам всегда. Уровень только что призванного героя равен 1. Пока герой находится в игре, вы можете повышать его уровень, тратя **1 золотой за уровень**. За один свой ход вы можете повысить уровень героя несколько раз (к примеру, заплатив 4 золотых, вы повысите его уровень 4 раза). Кроме того, если герой противника погибает, **ваш герой в игре дважды и бесплатно повышает уровень**.

Повышая свой уровень, герой улучшает значения атаки и очков жизни, а также получает новые свойства. Герой не теряет свойства прежних уровней. Кроме того, всякий раз, когда герой повышает свой уровень до диапазона средних уровней или до максимального уровня, **весь нанесенный ему урон излечивается** (круто, да?).

Достигнув максимального уровня, герой больше не может повышать его. Чтобы разыграть **великое заклинание**, вы должны контролировать этого героя, и в начале вашего хода его уровень должен быть максимальным (герой не может произнести великое заклинание на том же ходу, на котором появился или получил максимальный уровень). Великие заклинания настолько сильны, что требуют некоторой подготовки, поэтому планируйте их заранее и не забудьте поднять уровень вашего героя до максимального перед ходом, в котором он должен будет произнести великое заклинание.

Когда ваш герой погибает, он возвращается в вашу командную зону и теряет все полученные уровни. Он также теряет все модификаторы (вроде рун +1/+1). Вы можете вновь призвать этого героя, **но лишь после завершения вашего следующего хода**. (Чтобы не забыть об этом ограничении, можете пока что перевернуть карту героя рубашкой вверх.)



Четверо рабочих



Заклинание



Герой



## ТЕХЗДАНИЯ

Техздания позволяют вам разыгрывать существ, улучшения и здания. Изначально у вас имеется лишь одно техздание — ваша база, которая позволяет вам разыгрывать карты технологии 0 — карты из вашей начальной колоды. В процессе игры вы сможете построить техздания I, II и III, чтобы разыгрывать более эффективных существ, улучшения и здания.

Чтобы разыграть карту **технологии I**, необходимо **техздание I**.

**Существа** — это костяк ваших войск. Они атакуют противника и защищают ваши военные силы, отправляясь в патрулирование (см. главу «Бой» на стр. 7).

**Улучшения** приносят вам разнообразные бонусы и свойства. Их нельзя атаковать. Сами они тоже не атакуют и не патрулируют.

**Здания** не атакуют и не патрулируют. В отличие от улучшений, их **МОЖНО** атаковать.



### Условия постройки техзданий

Для постройки техздания I у вас должно быть хотя бы 6 рабочих. Если это условие выполняется, вы можете заплатить 1 золотой и начать строительство. **Строительство техздания завершается в конце вашего хода**, таким образом, вы не можете разыграть карты технологии I или начать строительство техздания II до своего следующего хода.

Для постройки техздания II у вас должно быть 8 рабочих и в наличии техздание I. Для постройки техздания III у вас должно быть 10 рабочих и в наличии техздание II. Если ваше техздание уничтожается, **ваша база получает 2 урона**. Вы можете **заново и бесплатно построить уничтоженное техздание**, но вам все равно придется ждать окончания строительства до конца хода, и до тех пор вы не сможете разыграть карты соответствующего уровня технологии.

Техздания не позволяют вам разыгрывать заклинания, для этого требуется ГЕРОЙ. Техздания нужны только для розыгрыша существ (а также улучшений и других зданий).



### Техздания

**Ваша база** → позволяет разыгрывать карты технологии 0 (карты из начальной колоды).

**Техздание I** (требуется 6 рабочих для постройки) → позволяет разыгрывать карты технологии I.

**Техздание II** (требуется 8 рабочих для постройки и наличие техздания I) → позволяет разыгрывать карты технологии II.

**Техздание III** (требуется 10 рабочих для постройки и наличие техздания II) → позволяет разыгрывать карты технологии III.

## ПРИСТРОЙКИ

Одновременно у базы может быть только 1 пристройка (маленькие карты с разными пристройками на каждой стороне). Пристройка — это не техздание, однако окончания ее строительства также надо ждать до конца хода, и, если она будет уничтожена, ваша база получит 2 урона. При желании вы можете пожертвовать свою пристройку (и нанести базе 2 урона), чтобы освободить место под новую.

Пристройка **«Склад»** позволяет на каждом ходу взять одну карту из колоды в **фазе снабжения**. Просто и полезно. Постройте склад, если вы ограничены в картах больше, чем в золоте.

Раз в ход пристройка **«Башня»** позволяет обнаружить 1 скрытую или невидимую карту. Эффект обнаружения действует до конца хода. Обычно скрытые и невидимые агрессоры игнорируют ваши патрули (см. раздел «Бой» на стр. 7), но если у вас есть башня, то первый из них, атакующий вас на этом ходу, не может использовать скрытность или невидимость для игнорирования ваших патрульных. На вашем ходу башня (при желании) позволяет вам обнаружить одну невидимую карту по выбору, что позволяет вам атаковать ее и выбрать целью заклинания или свойства. Наконец, башня наносит 1 боевой урон каждому вражескому агрессору, который видим (то есть не является скрытым или невидимым). Это считается боевым уроном, он наносится в тот момент, когда агрессор наносит боевой урон. Башня обладает атрибутом «Перехват», поэтому наносит урон и существам с полетом. Постройте башню, если нуждаетесь в дополнительной защите.





## БОЙ

Во время вашей основной фазы вы можете атаковать столько раз, сколько хотите. Каждая атака — это столкновение один на один, в котором участвует один атакующий (агрессор) и один защищающийся. Вы можете атаковать у противника все, что имеет очки жизни: любое существо, героя, здание. Противнику не нужно принимать никаких решений во время ваших атак, ведь на своем ходу он уже подготовился к обороне.



Атака/очки жизни

### Зона патрулирования

**Зона патрулирования** — это ваша главная линия обороны от атак противника. Она состоит из 5 ячеек, в каждую можно поместить 1 существо или героя. Повернутые существа и герои не могут патрулировать (поэтому обычно нельзя провести атаку существом и на том же ходу отправить его в патрулирование).



Во время вашей основной фазы вы можете как угодно и сколько угодно перемещать героев и существ в зону патрулирования и из нее, а также между ячейками зоны. Пока что они не закрепляются в ячейках и не считаются патрульными (и даже не считаются находящимися в этих ячейках). Когда вы заканчиваете свою основную фазу, ваши патрульные закрепляются в своих ячейках до вашего следующего хода. Патрульные защищают ваши остальные военные силы, поскольку противник в первую очередь сталкивается с вашим патрулем. **Командиру отряда** отведена особо важная роль: противник обязан разобраться с ним, прежде чем получит возможность добраться до остальных патрульных.

Каждая из 5 ячеек зоны патрулирования дает вам определенный бонус **во время хода противника**:

- ◆ **Командир отряда:** 1 броня при патрулировании, противник обязан атаковать его первым.
- ◆ **Боец:** +1 к атаке при патрулировании.
- ◆ **Интендант:** приносит вам 1 золотой, если погибает при патрулировании.
- ◆ **Техник:** вы берете карту из колоды, если он погибает при патрулировании.
- ◆ **Скаут:** обладает атрибутом «Сопrotивление 1» (противник должен потратить 1 золотой, чтобы выбрать его целью заклинания или свойства) при патрулировании.

Броня, которую получает командир отряда, поглощает первую единицу урона, которую он получает в ход соперника (то есть командир получает на 1 урон меньше), что делает его неплохим защитником.

## АТАКА

Вы можете атаковать любым героем или существом, которое было под вашим контролем на момент начала хода. (Войска, прибывшие на текущем ходу, в большинстве случаев отдыхают весь ход.)

Для того чтобы атаковать, поверните своего агрессора и объявите, кого (или что) он атакует. Агрессор может атаковать все, что находится под контролем противника и имеет очки жизни: любое существо, героя, здание. Однако если он **МОЖЕТ** атаковать **командира отряда** противника, то он обязан атаковать именно его. Если же атаковать **командира отряда** невозможно и агрессор **МОЖЕТ** атаковать любого другого **патрульного** противника, то он обязан атаковать одного из них (вы сами выбираете патрульного, на которого хотите напасть).

Если ваш агрессор **НЕ МОЖЕТ** атаковать определенного патрульного, он может его проигнорировать. Например, наземное существо без атрибута «Перехват» не может атаковать существо с полетом, поэтому, столкнувшись с патрульным с атрибутом «Полет», оно не обязано его атаковать. Однако если агрессор может атаковать какого-то другого доступного патрульного, то он должен атаковать этого патрульного.

Агрессор наносит урон, равный значению своей атаки, по очкам жизни атакуемой карты, при этом цель атаки одновременно контратакует агрессора (даже если она повернута), нанося урон, равный значению своей атаки, по его очкам жизни. Если кто-либо погибает (получив урон, равный оставшимся очкам жизни или превышающий их, либо потеряв очки жизни в результате какого-либо другого эффекта), его карта кладется в стопку сброса его владельца рубашкой вверх. Полученный урон сохраняется от хода к ходу, поэтому отслеживайте, сколько урона получают ваши герои, существа и здания, с помощью жетонов урона.



Защищающийся



## СТРУКТУРА ХОДА

### Фаза готовности

Приведите все свои повернутые карты в состояние готовности (поверните их вертикально).

### Фаза снабжения

Получите по 1 золотому за каждого своего рабочего.

### Основная фаза

Это главная фаза вашего хода. Вы сможете сделать следующее (в любом порядке и количестве):

- ◆ нанять рабочего (не более одного за ход);
- ◆ построить техздание и/или пристройку;
- ◆ призвать героя из командной зоны;
- ◆ повысить уровень героя в игре;
- ◆ разыграть карты из руки и применить свойства уже разыгранных карт;
- ◆ провести сколько угодно боев (по одному за раз);
- ◆ закрепить карты в зоне патрулирования. **Это завершает вашу основную фазу.**

### Фаза добора карт

Карты из руки положите в стопку сброса рубашкой вверх. Далее возьмите из колоды столько карт, сколько сбросили, плюс 2 карты, при этом прекратите добирать карты, как только у вас в руке окажется 5 карт.

### Фаза технологий

Выберите 2 карты из кодекса и отложите их в сторону. Сразу перед началом своего следующего хода поместите их в стопку сброса рубашкой вверх.

Вы можете выбрать либо 2 копии одной и той же карты, либо 2 разные карты. Противнику не нужно дожидаться, пока вы сделаете выбор; он может начать ход, как только вы завершите фазу добора карт. Вы не обязаны делать выбор до начала своего следующего хода, однако если каждый будет планировать свои действия во время хода противника, это значительно ускорит игру.

Добавлять в сброс 2 карты в ход — обязательное действие, **пока у вас не будет 10 или более рабочих**. С этого момента вы можете добавлять 0, 1 или 2 карты. (Если вы не хотите засорять колоду, то добавление 0 карт может оказаться неплохим вариантом.)





## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок выбирает 1 героя на текущую партию. Для вашей первой партии мы рекомендуем одному игроку выбрать 1 из 3 красных героев, а второму – 1 из 3 зеленых героев.

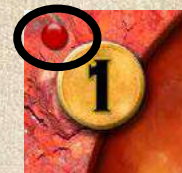
Выложите карту выбранного героя в командную зону своего планшета. Здесь герой будет ждать, когда вы его призовете.

Выложите карту рабочих в зону рабочих (нижняя часть планшета). Карта служит напоминанием, что вы начинаете игру с 4 рабочими (или 5, если вы второй игрок), и местом хранения золота.



Возьмите 10 начальных карт, совпадающих по цвету с цветом вашего героя. Карты начальных колод отмечены точкой в левом верхнем углу, поэтому вы всегда сможете отличить их от остальных карт. Перемешайте свою колоду из 10 карт и возьмите из нее 5 карт. Эти карты – ваша стартовая рука.







Каждый игрок берет 24 карты, соответствующие своему герою. К примеру, если вы выбрали красного героя *Крови*, возьмите 24 карты (2 копии каждой из 12 карт) со словом «Крови» в нижней части. На одних из них написано «Магия Крови», а на других – «Тех. Крови». Но ни на одной из них нет красной точки в левом верхнем углу (красной точкой отмечены карты из начальной колоды).



Вы можете либо положить эти карты одной стопкой рядом с собой, либо разложить их в кодексе. Кодекс – это альбом, где хранятся карты, которые вы добавляете в колоду по ходу игры. В режиме «Один герой» не так много карт, поэтому необходимости в альбоме нет, но вы все равно можете его использовать. При игре в режиме «Три героя» карт в 3 раза больше, поэтому использование альбома **НАСТОЯТЕЛЬНО РЕКОМЕНДУЕТСЯ**. Если вы решили играть с альбомом в режиме «Один герой», можете разложить в нем карты как угодно. Каждый кармашек рассчитан под 2 карты, поэтому можете держать 2 копии одной карты вместе.



## ЖЕТОНЫ

<b>Золото</b> С помощью этих жетонов вы можете отслеживать, сколько у вас золота на данный момент.	
<b>Урон</b> С помощью этих жетонов вы можете отслеживать, как много урона получили существа, герои и здания.	
<b>Опыт</b> С помощью этих жетонов вы можете отслеживать текущие уровни героев (сразу после призыва уровень героя равен 1).	
<b>Руны +1/+1 и -1/-1</b> Некоторые заклинания позволяют выкладывать их на существ и героев. (Руны «+» и «-» взаимно уничтожаются.)	
<b>Построенные техздания</b> С помощью этих жетонов вы можете отслеживать постройку техзданий I, II и III.	
<b>Другие руны</b> Можете использовать их, если карта предписывает отметить что-либо руной, не являющейся ни +1/+1, ни -1/-1.	

### Очки жизни баз

При помощи этих дисков отслеживаются очки жизни баз обоих игроков.





## ПРИМЕР ИГРЫ

Найдите себе достойного соперника и определите случайным образом, кто из вас станет первым игроком.

### Первый ход первого игрока

Пропустите фазу готовности, поскольку ни одну из ваших карт не нужно приводить в состояние готовности. Получите 4 золотых в фазе снабжения.

Разыграйте существо из руки, но приберегите 1 золотой для нового рабочего. (Обратите внимание, что существа и герои без атрибута «Расторопность» не могут атаковать в тот ход, когда были разыграны. Подробнее на стр. 22.) Стоимость каждой карты указана в ее левом верхнем углу; не забывайте выплачивать требуемое количество золота, разыгрывая существ. Если хотите, то вместо существа призовите героя из командной зоны, на это нужно потратить 2 золотых. Переместите разыгранное существо или героя в ячейку командира отряда в зоне патрулирования. Если у вас есть еще одно разыгранное существо (или герой), поместите его в ячейку бойца или техника в зоне патрулирования.

Обязательно наймите рабочего: заплатите 1 золотой и выложите рубашкой вверх любую карту из руки рядом с картой рабочих «\*4» (или частично под нее). Несмотря на то что на это действие нужно потратить золотой, новый рабочий будет приносить вам 1 золотой в каждый ваш последующий ход. Это очень выгодное вложение денег!

Завершите основную фазу. Если у вас осталось золото, оно сохранится на следующий ход. Сбросьте карты из руки рубашкой вверх и возьмите столько же новых карт плюс 2, прекратив добор на 5 картах. (В конце первого хода вы, скорее всего, возьмете 5 карт в руку.)

Ваш противник может начать ходить, пока вы смотрите карты кодекса и выбираете из них 2: эти карты вы добавите в свой сброс рубашкой вверх. Возьмите 2 копии заклинания или 2 копии существа технологии I – выбор за вами.

### Первый ход второго игрока

Делайте все то же, что делал первый игрок, но не забывайте, что свой ход вы начинаете с 5 рабочими (а не с 4).

Поместите разыгранное существо или героя в ячейку командира отряда, а если у вас есть еще одно существо, выложите его в ячейку бойца. Сбросьте руку, возьмите карты (вероятно, 5), приступайте к выбору 2 карт из кодекса, которые вы добавите в стопку сброса. Ваш противник начинает свой следующий ход.

### Второй ход первого игрока

В фазе снабжения вы получаете золото. У вас должно быть 5 рабочих, значит, вы получаете 5 золотых. Обязательно наймите шестого рабочего на этом ходу, это позволит вам начать строительство техздания I.

Потратьте еще 1 золотой и начните строительство. Техздание I будет готово только к следующему ходу, однако, если вы вытянете на следующем ходу карты существ технологии I, будет полезно иметь это здание построенным.

У вас осталось 3 золотых (а также, возможно, золото с прошлого хода). Используйте их как вам угодно: разыграйте заклинание, если у вас есть герой в игре, повысьте уровень героя или разыграйте существо.

Проведите атаку, если видите, что она принесет результат. Но тут уже решайте сами. Не забывайте, что первым делом вы атакуете командира отряда противника и что первую единицу нанесенного ему урона поглощает его броня. Весь оставшийся урон сохраняется на протяжении всех последующих ходов. Если вам удастся убить командира отряда, то далее вы можете атаковать другого патрульного. Как только патрульных не останется, вы сможете атаковать все, что захотите. Атака героев и техзданий, безусловно, скажется на противнике, но для победы вам необходимо атаковать его базу.

Закончив атаки (если вы их проводили), поместите одно из существ или героя в ячейку командира отряда. В зону патрулирования можно выложить лишь ГОТОВУЮ карту. Если вы атаковали героем или существом, его карта повернута горизонтально. Это значит, что его нельзя отправить в патруль на текущем ходу. Помните: если у вас нет патрульных, противник может атаковать все, что ему угодно.

Сбросьте карты из руки, возьмите столько же новых карт плюс 2, прекратив добор на 5 картах. Добавьте 2 карты кодекса в стопку сброса рубашкой вверх.

### Второй ход второго игрока

Приведите в готовность героя и существ. В фазе снабжения получите по 1 золотому за каждого своего рабочего (вероятно, сейчас у вас их 6). Во всем остальном следуйте указаниям для второго хода первого игрока.

Решите, на что потратить деньги: на заклинания (не забывайте, что для них нужен герой в игре) или на карты существ технологии I (для них требуется полностью построенное техздание I). Если вашему герою нанесли урон, подумайте о его повышении до диапазона средних уровней: это снимет с него весь урон.

### Конец игры

Продолжайте игру, пока один из вас не доведет количество жизни базы противника до 0. Если вам удастся разыграть существо технологии III, то, скорее всего, этим игроком окажетесь вы.



## ИГРОВОЙ РЕЖИМ «ТРИ ГЕРОЯ»

Это более глубокий, сбалансированный и подходящий для турнирной игры режим, чем «Один герой». Опробуйте его, как только освоите режим с одним героем.

Подготовка к игре начинается с выбора любых 3 героев. Для первого раза советуем одному игроку взять 3 красных героев, а другому – 3 зеленых. Игрок с красными героями получает начальную колоду из 10 красных карт, а его противник – начальную колоду из 10 зеленых карт. Если перед началом игры вы выбираете героев нескольких цветов, то назначаете одного из них главным. Цвет главного героя определяет, начальную колоду какого цвета вы берете.

Далее подготовьте кодекс. Вы получаете все карты, принадлежащие 3 выбранным героям. Например, если вы выбрали героев Баланса, Зверя и Роста, добавьте в ваш кодекс по 24 карты каждой из этих специализаций (по 2 копии каждой из 12 карт каждого набора). Удобнее всего хранить эти карты в специальном альбоме, который входит в игровой комплект. В конце концов, это и есть ваш кодекс. Кладите парные карты в один кармашек, так у вас заполнятся 36 кармашков.

Вы можете размещать карты как угодно, однако удобнее всего назначить каждой специализации отдельный ряд кодекса. Например, вы можете разместить карты Баланса в верхнем ряду, Зверя – в среднем, а Роста – в нижнем. Рекомендуем хранить карты в кодексе следующим образом:

3 героя



Ваш кодекс с рядами карт для каждого героя



### Страницы кодекса 1 и 2

Заклинание	Заклинание	Заклинание	Великое заклинание	Технология I	Технология I
Заклинание	Заклинание	Заклинание	Великое заклинание	Технология I	Технология I
Заклинание	Заклинание	Заклинание	Великое заклинание	Технология I	Технология I

### Страницы кодекса 3 и 4

Технология II	Технология II	Технология II	Технология II	Технология II	Технология III
Технология II	Технология II	Технология II	Технология II	Технология II	Технология III
Технология II	Технология II	Технология II	Технология II	Технология II	Технология III



## ПРИЗЫВ ГЕРОЕВ

Перед началом игры поместите 3 своих героев в командную зону. Информация о том, что это за герои, является открытой, и противник при желании может изучить их карты.

Во время игры вы можете призвать всех 3 героев, но не сразу. В начале игры **максимальное число ваших героев** равно 1. Завершив строительство техздания II, вы увеличиваете это число до 2, а завершив строительство техздания III — до 3. Таким образом, в начале игры вы можете призвать любого из 3 героев, но пока он будет оставаться в игре, вы не сможете призвать второго, для этого вам придется сначала построить техздание II.

Максимальное число героев	Вам требуется
Один герой	Просто ваша база
Два героя	Техздание II
Три героя	Техздание III

Проверка количества ваших героев в игре проводится только перед призывом нового героя. Таким образом, если ваше техздание уничтожают, вам не нужно жертвовать «лишних» героев. При желании можно даже призвать героя, дать ему погибнуть, а затем призвать другого героя, и это не нарушит ограничения в 1 героя до строительства техздания II.

И раз уж зашла речь о гибели героев. Всякий раз, когда ваш герой погибает, один из героев в игре противника дважды и бесплатно повышает уровень. Если у противника несколько героев в игре, того, кто повысит уровень, выбирает **активный игрок**. При этом активный игрок обязан выбрать такого героя, который может повысить уровень хотя бы на 1.

## РОЗЫГРЫШ ЗАКЛИНАНИЙ

Заклинания из начальной колоды называются малыми. Они связаны с определенным цветом, а не со специализацией. Например, в нижней части малых красных заклинаний написано «Красная магия», а не «Магия Анархии». Благодаря этому их может произнести любой красный герой. Если у вас в игре лишь один не красный герой, вы ВСЕ РАВНО можете разыграть малое красное заклинание, но **вам придется заплатить 1 дополнительный золотой**.

Если вы используете начальную колоду нейтральной фракции из базового набора «Мощь против Грации», вам не нужно платить дополнительный золотой, так как любой герой может произносить нейтральные заклинания без каких-либо штрафов.



Остальные заклинания из кодекса связаны с определенной специализацией (например, «Магия Крови»). Они уже не так универсальны, и вы не можете разыгрывать их при помощи героя другой специализации даже за дополнительный золотой. У вас ДОЛЖЕН быть *герой Крови* в игре, чтобы сыграть *заклинание Крови*, и если у вас его нет, то вы просто не можете сыграть это заклинание. Аналогично только *герой Анархии* может использовать *магию Анархии*, и т. д. Нельзя, чтобы кто попало разгуливал и читал анархические заклинания!





## ТЕХНОЛОГИИ

Ваши техздания позволяют вам разыгрывать существ, улучшения и здания. Как обычно, сама по себе база позволяет вам разыгрывать существ, улучшения и здания технологии 0. Ваше техздание I уникально тем, что позволяет вам разыгрывать существ, улучшения и здания технологии I любой специализации! Подвох в том, что **если ваши герои не одного цвета, первое техздание или пристройка при строительстве стоят на 1 золотой дорожке**. (Нейтральные герои из базового набора не считаются героями какого-либо цвета, поэтому вам не нужно тратить 1 дополнительный золотой, если вы играете с командой из красного, красного и нейтрального героев, но нужно, если играете с красным, красным и зеленым героями.)

Достигнув уровня технологии II, вы обязаны выбрать специализацию. Начав строительство техздания II, объявите вашу специализацию. Каждой из них соответствует своя маленькая карта, которую вы выкладываете на свою базу. Отныне ваше техздание II (а позже и техздание III) связано с этой специализацией и может производить только соответствующие ей существа, улучшения и здания. Ваша специализация не меняется до конца игры.



## ПРИСТРОЙКИ

Что, если вы хотите выбрать более одной специализации? Хорошая новость: у вас теперь есть еще 2 пристройки на выбор, и одна из них сможет вам помочь. Помимо «Склада» и «Башни», вам теперь доступны пристройки «Лаборатория» и «Зал героев». Как обычно, одновременно у вас может быть только 1 пристройка.

Построив «Лабораторию», вы выбираете еще одну специализацию (ее маленькая карта тоже кладется на базу). Это дополнительная специализация по отношению к той, которую вы выбираете при постройке техздания II. Например, вы можете построить техздание II и выбрать специализацию «Анархия», а затем построить лабораторию и выбрать специализацию «Огонь». Теперь вы можете разыгрывать карты ОБОИХ типов. При желании лабораторию можно строить первой, ее эффект будет тем же. Однако на деле она мало чем вам поможет до постройки техздания II.



Если вашу лабораторию уничтожают, вы больше не можете создавать ничего связанного с ее специализацией, пока не постройте ее заново. Во время нового строительства лаборатории вы можете выбрать другую специализацию, если хотите. Если ваше техздание II уничтожают, вы больше не можете создавать ничего связанного с технологией II, даже если у вас есть лаборатория. Вы не можете изменить выбор специализации при повторном строительстве техздания II!



«Зал героев» позволяет иметь в игре на 1 героя больше, чем обычно. Теперь вы сможете попробовать проворачивать комбинации заклинаний двух разных героев даже без техздания II. Если ваш зал героев уничтожат, вам не нужно будет жертвовать «лишнего» героя в игре.



## ИГРОВОЙ РЕЖИМ «ДВУХГОЛОВЫЙ ДРАКОН»

Это режим для четырех игроков, объединившихся в команды по два человека.

### Подготовка к игре

Сядьте рядом с напарником по команде, так вам будет проще смотреть карты друг друга и обсуждать стратегию. У каждой команды есть одна общая база с 30 очками жизни. Если база команды будет разрушена, эта команда проигрывает партию.

Помимо базы (и информации), у вас нет ничего общего с вашим напарником. У каждого из вас своя рука карт, личный кодекс, колода, стопка сброса, техздание, зона патрулирования и т. д. У каждого свои личные рабочие и запас золота. У каждого из вас есть одна ячейка пристройки к базе, поэтому у вашей базы могут быть 2 пристройки, но это должны быть разные пристройки!

Каждый игрок, состоящий в команде, которая ходит первой, начинает с 4 рабочими. Члены команды, которая ходит второй, начинают игру с 5 рабочими.

### Ход вашей команды

Вы и ваш напарник ходите одновременно. Во время фазы снабжения команды вы получаете золото только от своих рабочих. Во время основной фазы вы оба разыгрываете карты из руки, проводите атаки и т. д.

У команды противников две зоны патрулирования, которые защищают сразу обоих игроков. Поэтому даже если вы опустошите зону патрулирования одного противника, вы не сможете атаковать его здания, если у его напарника по команде есть патрульные, которых вы можете атаковать. Вы также обязаны расправиться сперва с двумя командирами отряда. Если ваш агрессор может атаковать одного из командиров отряда, он обязан это сделать (вы сами выбираете, какого именно).

В конце основной фазы вашего хода вы закрепляете патрульных, однако вы не можете поместить своих патрульных в зону патрулирования напарника.

Самое важное правило, которое нужно усвоить, это то, что вы – это вы. К примеру, если эффект приносит *вашим существам* +1/+1, то бонус достается только ВАШИМ собственным существам, существа вашего напарника его не получают. Если эффект учитывает, сколько зеленых существ у *вас есть*, в их число не входят зеленые существа вашего напарника. Даже обезличенные эффекты вроде «Сделайте дополнительный ход после этого» тоже действуют только на вас: дополнительный ход сделаете только вы, и во время него ваш напарник не будет ничего делать.

Однако эффекты, относящиеся к *дружественным* существам и героям, распространяются и на вашего напарника по команде. К примеру, если эффект приносит +1/+1 дружественному существу, вы выбираете одно из своих существ или одно из существ напарника. Дружественные военные силы – те, которые контролируете вы и ваш напарник.

Теперь вы готовы сразиться двое на двое!



## ИГРОВОЙ РЕЖИМ «КУЧА МАЛА»

Этот режим предназначен для 3–5 игроков. В конце будет только один победитель, и, поскольку в игре нет команд, в разные моменты партии вам, возможно, придется заключать временные альянсы.

### Подготовка к игре

Первый игрок, как обычно, начинает с 4 рабочими. Все остальные игроки начинают с 5 рабочими. Также во время своей **первой** фазы снабжения третий игрок получает нейтрального *наемника* — существо технологии 0 с характеристиками 1/1 (у него нет атрибута «Расторопность», поэтому он не может провести атаку на первом ходу). Четвертый и пятый игроки получают соответственно 2 и 3 таких же наемников в свои первые фазы снабжения.

	Начальные рабочие	Начальные наемники
Первый игрок	4	—
Второй игрок	5	—
Третий игрок	5	1
Четвертый игрок	5	2
Пятый игрок	5	3

### Цель игры

Игра заканчивается, когда уничтожается база одного из игроков. В игре **побеждает тот, у чьей базы больше всего очков жизни**. В случае ничьей претенденты на победу делают еще по одному ходу и проверяют, разрешилась ли ничейная ситуация. Если нет, они делают еще ход, и так далее (но такое случается редко).

### Восстановление базы

В этом игровом режиме у каждой базы есть новое свойство: потратьте 3 золотых и восстановите 1 урон, нанесенный вашей базе. Вы можете использовать это свойство несколько раз за ход до тех пор, пока у вас достаточно золота. Если у вашей базы остается мало жизней, не обязательно выбывать из игры!

### Пощирительный золотой

В этом игровом режиме всякий раз, убивая на своем ходу существо противника, вы получаете 1 золотой. За один ход вы можете получить таким способом не более 3 золотых. Не отсиживайтесь в кустах, ведь, участвуя во всеобщем веселье, вы получаете награду!

### Патрульные в долг

Если база одного из игроков на грани разрушения, вероятно, вам или вашему другу не составит труда добить ее, однако в этом режиме выбывания игроков не предусмотрено. Все, что вы сделаете, — это закончите игру. А если у вашей базы окажется меньше очков жизни, вы еще и проиграете. В этой ситуации вы можете не добивать ослабевшего игрока, а защитить его.

В конце основной фазы своего хода вы, как обычно, закрепляете патрульных в своей зоне патрулирования. В этот момент вы также можете **ОДОЛЖИТЬ** другим игрокам своих существ и героев в качестве патрульных. Просто поместите героя или существо в любую свободную ячейку зоны патрулирования любого противника. Это поможет защитить слабого игрока и оттянет окончание игры. Не забывайте, в игре побеждает тот, у чьей базы больше всего очков жизни. Если это не вы, постарайтесь продлить игру, чтобы стать им.

Всякий раз, когда вы одалживаете существо или героя другому игроку, это существо или герой возвращается к вам во время фазы снабжения этого игрока (таким образом, вы не сможете защитить игрока, который ходит сразу после вас). Вы перестаете контролировать патрульного, которого одолжили, его полностью контролирует тот, кому вы его одолжили. Если ваш патрульный погибает, то он возвращается в ВАШУ стопку сброса, и именно вы получаете его возможный бонус интенданта или техника. Смена контроля над существами и героями не приводит к активации свойств *прибытия* и никак не влияет на их состояние. Например, если вы одолжили существо с руной +1/+1, то и получаете его обратно с руной +1/+1. Когда вы получаете одолженное существо или героя обратно, он не добавляется в вашу зону патрулирования.

Надеемся, вы оцените этот необычный режим игры!



## ФРАКЦИИ И ЦВЕТА

В игре есть 6 основных фракций, у каждой из них свой цвет. С каждым цветом связаны 3 специализации. Также есть нейтральная фракция с 2 специализациями. Нейтральная фракция позволяет быстро освоить принципы игры. Базовый набор включает в себя красную и зеленую фракции, а в дополнениях к игре вы найдете еще четыре фракции вдобавок к этим двум.

### Ренегаты (нейтральные)

Ренегаты не считают себя частью какой-то отдельной фракции. С их точки зрения, Твердь погрязла в коррупции, Кровавые анархисты вконец рехнулись, а монахи из Белой Звезды стали невыносимо нудными. Ривер Монтойя возглавляет группу ловких танцоров-фехтовальщиков и артистов, а Трок Крушак состоит в разношерстном братстве монстров и прочих малоприятных личностей.

Специализации: Мощь, Грация.



### Кровавые анархисты (красные)

Кровавые анархисты — это шаткий союз пиратов, воров, разбойников и душегубов. Все, что у них есть, — это либо второсортные дешевки, либо краденые вещи. Они эксплуатируют пойманных монстров и наемников разных рас. Излюбленная тактика Кровавых анархистов — обрушиться на врага всей мощью, нисколько не заботясь о защите. У них нет какого-то одного лидера, однако наибольший страх вселяет, пожалуй, непредсказуемый капитан Зенон Зейн, которого еще называют Псих Зейн.



Специализации: Анархия, Кровь, Огонь.

### Моховые стражи (зеленые)

Моховые стражи почитают красоту и силу природы. Они защищают природу от тех, кто разрушает и загрязняет ее. На помощь стражам всегда готовы прийти как маленькие создания, так и огромные твари, населяющие болота и леса, а иногда оживают даже сами деревья. Чью бы помощь ни снискали стражи, будь то легион белок или оборотень-динозавр, это всегда агрессивный и сильный соперник. Вождь стражей — Каламандра, тигровый маг.



Специализации: Баланс, Зверь, Рост.

### Доминион Тверди (синие)

Твердь — это столица королевства и место торжества правосудия, а также моральных и семейных ценностей. Градоначальство пристально надзирает за жителями, помогая им делать правильный выбор. Законы Тверди неукоснительно выполняются, а ее армия хранит мир во всех окрестных землях. Твердью правит бесстрашный правдолюбец Сайрус Куинс.



Специализации: Закон, Мир, Истина.



## ФРАКЦИИ И ЦВЕТА

### Плеть Черной Длани (черные)

К северу от королевства зародилось и начало распространяться зло. Плеть Черной Длани сеет чуму и смерть везде, куда только может дотянуться. Она воскрешает мертвых, превращая их в своих рабов. Не так давно Плеть стала еще могущественнее: ее предводительница Венди Анадрема, известная как Королева демонов, заключила договор с кошмарными созданиями из другого мира, которые пока что сражаются на ее стороне. Эти демоны обладают чудовищными способностями, но у всего есть своя цена.



Специализации: Демонология, Чума, Некромантия.

### Орден Белой Звезды (белые)

Орден Белой Звезды – это объединение сильнейших и доблестных воинов королевства, образованное в Утренней Звезде каменным големом Гарусом Горой. Их тренировочные площадки стали домом для просвещенных монахов, несгибаемых варваров и проворных ниндзя с их забавными питомцами. От послушников требуются только две вещи: поддерживать друг друга и постигать мастерство боя. Орден постоянно проводит боевые турниры Fantasy Strike, собирающие вместе всех представителей королевства. Орден надеется, что это пошатнет власть Тверди.



Специализации: Дух, Ниндзюцу, Сила.

### Конклав Вортоссов (фиолетовые)

Вортоссы – это древняя полузабытая раса, которую многие считают вымышленной. Говорят, что они использовали технологии, кажущиеся невероятными даже в наше время. Существуют предположения, что они были знатоками истории и умели путешествовать во времени. И действительно, волшебство и технологии вортоссов связаны с управлением временем. Жизнь этой расы течет вне времени, и современному ученому Макс Гейгеру удалось войти с ними в контакт. Он стал их посланником.



Специализации: Прошлое, Настоящее, Будущее.



## ПРОЧИЕ ПРАВИЛА

### Поворот карты

Повернув карту горизонтально, вы показываете, что уже использовали ее на текущем ходу. Вы не можете повернуть такую карту еще раз, сначала вы должны привести ее в состояние готовности (в вертикальное положение). Все ваши карты приводятся в состояние готовности в начале каждого вашего хода.



Ваши существа и герои поворачиваются при атаке, что означает, что они не могут атаковать вновь и патрулировать на текущем ходу (в зону патрулирования можно помещать только готовых существ или героев). Однако если вы сможете привести их в состояние готовности (например, благодаря какому-либо свойству), они СМОГУТ повторно атаковать или патрулировать.

Карты любого вида прибывают уставшими. Иными словами, на том ходу, когда вы получаете их под свой контроль, вы не можете использовать их свойства, если те поворачивают эти карты. Если эти карты – герои или существа, то вы не можете ими атаковать на том ходу, когда вы получили их под свой контроль. Однако если у карты есть атрибут «Расторопность», то ею МОЖНО атаковать и использовать поворачивающую карту свойство на том же ходу, когда вы получили ее под свой контроль.

### [стоимость] → [эффект]

Вы обязаны выплатить полную стоимость, чтобы применить эффект. Применяйте эффект в том объеме, в котором вы можете максимально его применить. Если эффект состоит из двух частей, но одна из них невыполнима, вы по-прежнему должны разыграть вторую часть эффекта.



### Цель

Заклинания с символом цели, расположенным рядом с типом карты, должны быть на что-то нацелены. Герои и существа с таким символом обладают свойством, применяющимся против некой цели. Это важно, поскольку карта в ячейке скаута зоны патрулирования обладает атрибутом «Сопrotивление 1», что означает, что противник должен заплатить 1 золотой, чтобы выбрать ее целью своего заклинания или свойства. Также некоторых существ вообще нельзя выбрать в качестве цели (атрибут «Не может быть целью»).



### Помощники

Некоторые карты вводят в игру помощников. К примеру, достигнув максимального уровня, герой Роста может ввести в игру помощника-Элементаля. Существа-помощники обладают всеми способностями обычных существ, однако их рубашка отличается от рубашки обычных карт, потому что они никогда не замешиваются в колоду и не попадают в руку. Если помощник выходит из игры, то он удаляется. Все помощники считаются существами технологии 0.

### Руны +1/+1 и -1/-1

Эти модификаторы меняют атаку/очки жизни того героя или существа, на карте которого они лежат. Герой или существо с 0 очков жизни тут же погибает. Руна +1/+1 взаимно уничтожается с руной -1/-1, если они оказываются на одной карте.

### Легендарные карты

Вы не можете контролировать более чем одну копию карты существа (или карты другого вида) с отметкой «Легендарное существо». Если под ваш контроль должна попасть вторая копия этой карты, вы сбрасываете ее. Одновременно у вас никогда не может быть двух копий одного определенного легендарного существа, даже если какое-то правило теоретически разрешает это. Данное ограничение главнее всех остальных правил, касающихся легенд.

Данное ограничение распространяется только на легендарных существ одного игрока, имеющих одинаковое название. У вас МОЖЕТ быть 2 легендарных существа с разными названиями, и у вас МОЖЕТ быть легендарное существо, вторая копия которого находится под контролем другого игрока.

### Делайте столько, сколько можно сделать

Если карта предписывает сделать X и Y, но сделать X нельзя, вы по-прежнему должны сделать Y. Применяя эффект, делайте столько, сколько можно сделать.



### **Нет ничего «мгновенного»**

В некоторых карточных играх вы можете активировать свойства, а затем — перед тем как применить их эффект — использовать так называемые мгновенные способности. В Codex ничего мгновенного нет, поэтому в общем случае вы обязаны закончить применение чего-либо, прежде чем сделать что-то еще. Например, если эффект предписывает: «Пожертвуйте существо. Если делаете это, другое существо получает +2/+2 на этот ход», то вы не можете пожертвовать существо, затем активировать какое-то другое свойство или нанять рабочего, призвать героя и т. д., а уже потом дать другому существу +2/+2. Вы обязаны полностью завершить применение первого свойства, перед тем как начать делать что-то еще.

Вы также не можете прервать бой, чтобы нанять рабочего, призвать героя, разыграть карту, построить здание, применить свойство и т. д., если только сама карта не говорит об обратном. Свойство, срабатывающее при каком-то условии (например, «Всякий раз, когда вы атакуете, ваши существа получают +1/+1»), может сработать во время выполнения другого действия, но вы не можете использовать активированные свойства или другие сопутствующие действия, пока не примените все текущие эффекты или не завершите бой.

### **Владеющий игрок, контролирующий игрок**

Карты, которыми вы владеете, это карты, с которыми вы начали игру. Обычно карты, которыми вы владеете, и становятся картами, которые вы контролируете, однако иногда вы можете брать под свой контроль чужие карты. В этом случае вы контролируете эти карты, но владеют ими по-прежнему другие. Эффекты, которые возвращают карту в руку, предписывают вернуть ее в руку владельца.

Всякий раз, когда текст эффекта не конкретизирует владельца или контролирующего игрока, подразумевается контролирующий игрок. Ситуации с владельцем настолько редки, что они всегда конкретизированы. Формулировки вида «Ваши существа получают +1/+1» означают «Существа под вашим контролем получают +1/+1», а не «Существа, которыми вы ВЛАДЕЕТЕ, получают +1/+1».

### **Решения активного игрока**

Если эффект предусматривает принятие решения, то его всегда принимает активный игрок. Если сейчас ваш ход, то сейчас вы принимаете решения, другие игроки никогда не принимают решений на вашем ходу. Это делает ходы полностью независимыми. В случае, если эффект особо указывает на то, что во время вашего хода решение обязан принять противник, ничего не происходит.



## АТТРИБУТЫ И ГЛОССАРИЙ

### Атака: сделайте X

Всякий раз, когда эта карта атакует, сделайте X. Это свойство активируется после того, как вы выбрали боевую цель и повернули своего агрессора, но до нанесения боевого урона.

### Бессмертие

Если эта карта должна погибнуть, вместо гибели поверните ее и уберите с нее весь урон и все прикрепленные карты. Вы не можете пожертвовать эту карту.

### Броня

Каждая единица брони поглощает 1 урон до того, как он отнимает очки жизни, а затем уничтожается. (Примечание: броня командира отряда восстанавливается в начале хода.)

### Буйство X

+X к атаке на вашем ходу.

### Выносливость

Эта карта не поворачивается при атаке, но может атаковать только 1 раз за ход.

### Гибель: сделайте X

Когда эта карта перемещается из игры в вашу стопку сброса, сделайте X.

### Дальний бой

Защищающиеся карты без дальнего боя не наносят урон картам с дальним боем, когда те атакуют их.

### Две жизни

Если эта карта должна погибнуть, уберите с нее весь урон и поместите на нее руну разрушения. Когда на ней есть руна разрушения, она может погибнуть.

### Доплата X

Разыгрывая эту карту, вы можете заплатить еще X золотых и применить эффект доплаты.

### Иллюзия

Иллюзии погибают, когда становятся целью заклинаний или свойств.

### Истребление X

Всякий раз, когда эта карта атакует, первым делом уничтожьте X существ наименьшей тех. защищающегося противника. Если карты, на которую вы напали, больше нет, можете выбрать новую цель для атаки, при этом эффект истребления второй раз не срабатывает.

### Легендарная

У вас не может быть более одной копии одной и той же легендарной карты в игре. Если под ваш контроль должна попасть вторая копия этой карты, вместо этого она отправится в сброс. Это ограничение главнее всех остальных правил, даже тех, которые разрешают оставить 2 копии карты.

### Лечение X

Во время своей фазы снабжения уберите X урона со всех дружественных героев и существ.

### Макс. уровень: сделайте X

Когда этот герой достигает максимального уровня, сделайте X. (Вы не можете повышать его уровень после того, как он достиг максимального.)

### Не может быть атаковано

Эту карту нельзя атаковать. (Если она в патруле, ее можно игнорировать.)

### Не может быть целью

Эта карта не может становиться целью заклинаний и свойств.

### Невидимость

Для противников без обнаружения это карта с атрибутами «Не может быть целью» и «Не может быть атаковано». Она может миновать (т. е. игнорировать) патрульных. Если патрулирует сама, то может быть атакована.

### Неудержимость

Эта карта может игнорировать патрульных, когда атакует.

### Обезвредить карту

Поверните карту. Она не приходит в состояние готовности в своей ближайшей фазе готовности. Если она была в патруле, оттесните ее.

### Обнаружение

Скрытые и невидимые военные силы противника становятся вам видны, т. е. вы игнорируете их свойство скрытности и невидимости. (Пристройка «Башня» может обнаружить одну карту в ход.)

### Оттеснить существо или героя

Вывести карту из зоны патрулирования.

### Перехват

Карта может атаковать существ с полетом, при этом во время атаки это существо может игнорировать существ с полетом, которые находятся в патрульной зоне. Наносит боевой урон существам с полетом, с которыми сражается и которые пролетают над этой картой во время патрулирования.

### Поддерживаемое

Эта карта остается в игре. Пожертвуйте ее, когда вы теряете героя, произнесшего это заклинание.

### Пожертвовать карту

Уничтожьте карту под вашим контролем. Это не требует выбора цели, поэтому вы можете пожертвовать карту с атрибутом «Не может быть целью». Карта кладется в стопку сброса, если только это не рабочий и не герой. (Если сбрасываемая карта обладает атрибутом «Гибель», его эффект активируется.) Герои откладываются в командную зону, а рабочие убираются из игры.



### **Покидая игру: сделайте X**

Когда эта карта покидает игру, сделайте X.

### **Полет**

Может пролетать над наземными патрульными. Наземные военные силы без атрибута «Перехват» не могут атаковать эту карту и наносить ей боевой урон, будучи атакованными. (Термин «пролетать» означает использование полета для игнорирования патрульного.)

### **Предсказание**

Эта карта разыгрывается с задержкой прибытия в игру. Поместите на нее X рун времени. Убирайте одну из них в каждой своей фазе снабжения. Когда вы убираете последнюю руну, эта карта прибывает в игру.

### **Прибытие: сделайте X**

Когда эта карта прибывает в игру, сделайте X.

### **Пробивание брони**

Урон этой карты игнорирует броню.

### **Проворный удар**

Эта карта наносит боевой урон до существ и героев без проворного удара.

### **Расторопность**

Эта карта может атаковать и поворачиваться в тот же ход, на котором прибыла в игру.

### **Рикошет**

При атаке патрульного эта карта наносит 1 урон соседнему патрульному. (Соседний патрульный — тот, кто находится на соседней ячейке; если между патрульными есть пустые ячейки, они не считаются соседними.)

### **Скрытность**

Эта карта может миновать (т. е. игнорировать) патрульных, если у противника нет обнаружения.

### **Смертоносность**

Боевой урон, наносимый этой картой существам и героям (нанесенный даже по их броне), убивает их.

### **Фаза снабжения: сделать X**

Во время вашей фазы снабжения сделайте X.

### **Сокрушение**

Излишний боевой урон, который эта карта нанесла бы патрульному, наносится другой цели, которую могла бы атаковать эта карта. Лишний урон не переносится на что-то третье. Излишним считается урон, превышающий очки жизни патрульного. При этом неважно, погибает ли этот патрульный.

### **Сопrotивление X**

Противники должны платить X золотых всякий раз, когда выбирают эту карту целью заклинания или свойства.

### **Угасание**

Прибывает с X рунами времени. Убирайте одну из них в каждой своей фазе снабжения. Убрав последнюю руну, пожертвуйте эту карту.

### **Удалить карту**

Это означает убрать карту в коробку, а не сбросить ее. Удалить можно даже бессмертную карту.

### **Эфемерность**

Эта карта гибнет в конце хода.





# КРАТКАЯ ПАМЯТКА

## Ход игрока

- ◆ **Фаза готовности.** Приведите свои карты в состояние готовности — в вертикальное положение.
- ◆ **Фаза снабжения.** Получите по 1 золотому за каждого своего рабочего.
- ◆ **Основная фаза.** Сделайте все, что в ваших силах!
- ◆ **Фаза добора карт.** Сбросьте карты из руки, возьмите столько же карт плюс 2 (прекратив добор на 5 картах).
- ◆ **Фаза технологий.** Поместите 2 карты из кодекса в стопку сброса рубашкой вверх. Вы не обязаны делать это до начала своего следующего хода.

## Во время своей основной фазы вы можете:

- ◆ нанять рабочего (не более 1 за ход);
- ◆ построить техздание и/или пристройку;
- ◆ призвать героя из командной зоны;
- ◆ повысить уровень героя в игре;
- ◆ разыграть карты с руки и применить свойства уже разыгранных карт;
- ◆ провести сколько угодно боев (по одному за раз);
- ◆ закрепить карты в зоне патрулирования. **Это завершает вашу основную фазу.**

## Рабочие

- ◆ Первый игрок начинает с 4 рабочими, второй — с 5.
- ◆ Для найма рабочего заплатите 1 золотой, а затем выложите любую карту из руки рядом со своей картой рабочих рубашкой вверх.
- ◆ Нанять можно не более 1 рабочего за ход.
- ◆ Уничтоженные и пожертвованные рабочие удаляются, они не откладываются в стопку сброса.

## Герои

- ◆ Не считаются существами.
- ◆ Прибывают в игру с уровнем 1.
- ◆ Каждое повышение уровня стоит 1 золотой.
- ◆ За один ход уровень одного героя можно повысить несколько раз.
- ◆ Убирайте с героя весь урон, если улучшаете его до диапазона средних уровней или максимального уровня.
- ◆ **Для розыгрыша заклинания требуется герой.**
- ◆ Для розыгрыша великого заклинания требуется герой с максимальным уровнем (на начало вашего хода).
- ◆ Погибший герой возвращается в свою командную зону (он теряет все руны, уровни и т. п.), его можно будет призвать вновь только после вашего следующего хода.
- ◆ Всякий раз, когда герой противника погибает, ваш герой в игре дважды и бесплатно повышает уровень. Если героев несколько, того, кто повысит уровень, выбирает активный игрок. Он может выбрать лишь такого героя, которому есть куда повысить уровень, то есть героя максимального уровня выбрать нельзя.

## Техздания

- ◆ Их строительство завершается вместе с концом вашего хода.
- ◆ Когда уничтожается техздание, ваша база получает 2 урона. Вы можете заново построить техздание за 0 золотых, но это по-прежнему займет весь ход.
- ◆ **Техздание I.** Для его постройки необходимо 6 рабочих. Оно позволяет разыгрывать карты технологии I (с бронзовой полосой внизу).
- ◆ **Техздание II.** Для его постройки необходимо 8 рабочих. Оно позволяет разыгрывать карты технологии II (с серебряной полосой внизу).
- ◆ **Техздание III.** Для его постройки необходимо 10 рабочих. Оно позволяет разыгрывать карты технологии III (с золотой полосой внизу).

## Пристройки

- ◆ Пристройки — это здания, но не техздания.
- ◆ Строительство пристройки завершается вместе с концом вашего хода, а ее уничтожение наносит 2 урона вашей базе.
- ◆ Одновременно у вас может быть только 1 пристройка. Вы можете пожертвовать свою пристройку, чтобы освободить место для новой, но ваша база все равно получит 2 урона.

## Атака

- ◆ За один ход можно сделать несколько атак. Для каждой используется свой агрессор.
- ◆ Чтобы атаковать, поверните своего агрессора и объявите, на кого (на что) он нападает. Агрессор должен атаковать командира отряда противника, если может; в противном случае — патрульного по вашему выбору, если может. Если у противника нет патрульных, которых мог бы атаковать ваш агрессор, вы можете атаковать любое его существо, героя или здание.
- ◆ Вы не обязаны атаковать.

## Патрулирование

- ◆ Ваша зона патрулирования состоит из 5 ячеек, у каждой из них свой бонус.
- ◆ Патрулировать могут только готовые герои и существа.
- ◆ Каждый ход вы можете как угодно размещать своих патрульных по ячейкам. Они закрепляются в них в конце вашей основной фазы. Во время вашего хода они не считаются вашими патрульными — только во время чужих ходов.

## Урон

- ◆ Нанесенный вам/вами урон сохраняется из хода в ход. Существа, герои и здания не лечатся автоматически каждый ход.
- ◆ Герой излечивает весь свой урон всякий раз, когда повышает уровень до диапазона средних уровней или до максимального уровня.



**GAGA  
GAMES**

*Sirlin  
games*

**Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.**

**Переводчик:** Александр Петрунин

**Дизайнеры-верстальщики:** Мария Киселева, Лена Шлюйкова

**Редактор:** Катерина Шевчук

**Руководитель проекта:** Андрей Мательский

**Общее руководство:** Антон Сковородин

**Особая благодарность за помощь в подготовке игры:**  
Валентине Аверчук, Антону Рогозину, Леониду Гребенщикову

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

© ООО «ГаГа Трейд», 2017 – правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.