



КРОСМАСТЕР АРЕНА 2.0

КНИГА ПРАВИЛ

ФАБРИКА
ИГР

КРОСМАСТЕР АРЕНА 2.0

Добро пожаловать в Кросмоз!

Это огромная Вселенная, полная удивительных мест и существ. Самая известная точка в этом пространстве — маленькая планета, называемая **Мир Двенадцати**. На ней живут миллионы искателей приключений. И хотя они все очень разные, их объединяет общая цель: раздобыть Дофус — драконье яйцо невиданной силы.

В Кросмозе есть и **Внешний Мир** — параллельное измерение, в котором живут **Демоны Часов** и **Минут**. Любимое их занятие — отлынивать от возложенной на них работы хранителей времени и посещать **Арену**, которую они сами и создали. Здесь великие воины, похищенные Демонами из Мира Двенадцати, сражаются в бесконечных битвах на радость потусторонней публике.

Последние из доставленных во Внешний Мир пленников вызвали особый ажиотаж. Демонам так понравились приключения Джулит, Жориса, Керуба и остальных, что они решили разыгрывать сражения героев снова и снова, но уже на своей Арене. И правда: зачем ждать выхода книги, когда можно просто похитить ее персонажей?

В игре **«Кросмастер Арена»** вы примерите на себя шкуру одного из этих Демонов. Выберите команду бойцов — **Кросмастеров** из мультфильма **«Дофус книга первая: Джулит»** — и проверьте свои силы на Арене.

На следующих страницах вы постепенно познакомитесь со всеми игровыми элементами и правилами **«Кросмастер Арена»**. Если вы играете впервые, рекомендуем взглянуть. А если вы уже готовы к полноценной партии — переходите сразу к разделу **«Правила Игры»**.



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В КРОСМОЗ 2

ОГЛАВЛЕНИЕ 3

КОМПЛЕКТАЦИЯ 4-5

ЧАСТЬ I: ОБУЧЕНИЕ 6-19

1 – Прямо в тыкву!	6-7
2 – Мое первое заклинание	8-9
3 – Призвание призывать	10-11
4 – Возьмем их числом	12-13
5 – Дорогу молодым	14-15
6 – Неоконченная симпатия	16-17
7 – Деревня, город: тактика боя	18-19

ЧАСТЬ II: ПРАВИЛА ИГРЫ 20-25

Основные правила	20
Начало игры	21
Игровые ходы	22
ОП и ОД	23
Заклинания	24-25

ЧАСТЬ III: ПРИЛОЖЕНИЕ 26-31

Призывы	26
Свойства	27
Декорации	27
Демонические Награды	28-29
Продвинутые правила	30
ЧаВо	31

ПАМЯТКА 32

КОМПЛЕКТАЦИЯ



x8

ФИГУРКИ КРОСМАСТЕРОВ

8 персонажей из мультфильма «Дофус».



x8

КАРТЫ КРОСМАСТЕРОВ

Вся информация о Кросмастере находится на его карте.

Инициатива: Насколько проворен персонаж.

Очки Передвижения (ОП): Используются для перемещения персонажа.

Радиус Действия (РД): Показывает на каком расстоянии в клетках можно поразить цель.

История: Небольшая выдержка из биографии персонажа, чтобы вы больше узнали о нем.

Очков Здоровья (ОЗ): Показывают сколько Ран может получить персонаж, до того, как будет нокаутирован.

Уровень: Общий уровень силы персонажа.

Очки Действия (ОД): Используются для нападения на врагов и других действий.

Урон Заклинания: Сколько Ран получает цель заклинания. Некоторые заклинания не наносят урона.

Стоимость Заклинания: Столько **ОД** нужно потратить, чтобы применить заклинание.

Свойства: Особые способности персонажа.



x12

+1/-1 РД

Маркеры Радиуса Действия (РД).



x12

+1/-1 ОД

Маркеры Очков Действия (ОД).



x12

+1/-1 ОП

Маркеры Очков Передвижения (ОП).



x50

МАРКЕРЫ РАН

Отмечают количество Ран, полученных персонажем.



x15 НАШИВКИ СЛАВЫ

Знаменитые Нашивки Славы, без которых не победить.



x10 КУБИКИ



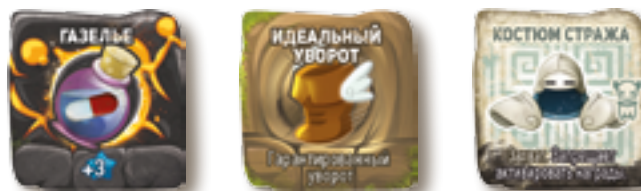
x18 ДЕКОРАЦИИ

Аккуратно достаньте детали мешков, ящиков и ларьков из коробки и соберите их, как показано на картинке. Следуйте инструкциям на деталях ларьков и ящиков.



x60 ДЕМОНИЧЕСКИЕ НАГРАДЫ

Награды усиливают Кросмастеров во время игры. У Демонов есть три уровня Наград: Гранитные (слабые), Нефритовые (средние) и Серебряные (сильные).



Награда может быть Усилением (мгновенным), Улучшением (временным) или Экипировкой (постоянной).



x50 КАМЫ

За эти монетки можно купить Демонические Награды и Нашивки Славы.



x4 ЖЕТОНЫ ПРИЗЫВОВ

Эти жетоны отображают всё, что Кросмастеры могут призывать себе в помощь на Арену: существ, бомбы, ловушки...

x1 ДВУХСТОРОННЕЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Две разные Арены, которые отличаются расположением декораций, Демонических Клеток, Стартовых Клеток и Кам.

ПРЯМО В ТЫКВУ!

Давайте начнем с азов: что такое игровой ход, как передвигать персонажа и как драться врукопашную. Прочитайте руководство и, когда будете готовы, начинайте свою первую игру прямо на странице справа.

ИГРОВОЙ ХОД

Каждая партия в **Кросмастер Арена** состоит из игровых ходов. Каждый ход вы будете передвигать свою Фигурку и атаковать ей. После этого ходит ваш противник, потом снова вы, и так до тех пор, пока один из вас не победит.

Каждый ход ваш персонаж сможет тратить **Очки Передвижения (ОП)** и **Очки Действия (ОД)**. **ОП** используются для движения, а **ОД** — для атак. Вы можете тратить **ОП** и **ОД** в любой последовательности.

Например, Жорис может потратить 2 **ОП** на движение, потом 5 **ОД** на атаку, потом еще 1 **ОП** на движение.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

В свой ход персонаж может переместиться на количество клеток, равное или меньшее показателя **ОП**, указанного на его карте. Например, Жорис может переместиться на 3 клетки, потому что у него **3 ОП**.

Соседние клетки

Две клетки считаются соседними, если у них есть общая сторона. Двигаться по диагонали нельзя: вы можете перемещать персонажа только в соседние клетки. Считается, что два персонажа в соседних клетках находятся «в ближнем бою».

**Непроходимые клетки**

Персонаж не может перемещаться на клетки, в которых находится мешок или другие персонажи.

Захват

Если ваш персонаж хочет выйти из клетки, соседней с оппонентом («выход из ближнего боя»), он может быть Захвачен или Пойман! В этом случае происходит следующее:

- Ваш оппонент бросает 1 кубик. Если выпадает или , это успешный бросок на Захват.
- Вы также бросаете 1 кубик. Если выпал , или , это успешный бросок на Уворот.

Если успешных бросков на Уворот больше, чем успешных бросков на Захват, то ваш персонаж Увернулся и продолжает движение, как обычно.

Если успешных бросков на Захват больше, чем успешных бросков на Уворот, то ваш персонаж Захвачен. Он мгновенно теряет **3 ОД** и **3 ОП** на текущий ход.

Если успешных бросков на Уворот столько же, сколько успешных бросков на Захват, то ваш персонаж Пойман. Он мгновенно теряет **1 ОД** и **1 ОП** на текущий ход.

Если после бросков на Захват и Уворот у персонажа еще остаются **ОП**, он может продолжать движение.

УДАР КУЛАКОМ

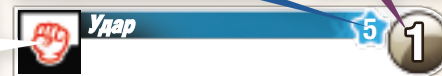
В свой ход персонаж может потратить столько **Очков Действия**, сколько указано на его карте. Обычно у Кросмастеров есть несколько заклинаний, но в первом бою мы будем использовать только кулаки. Чтобы ударить кого-нибудь кулаком, вы должны быть в соседней с ним клетке и потратить **5 ОД**.

Удар кулаком наносит 1 урон оппоненту. Кросмастер может применять Удар кулаком не более одного раза за ход.

РД: Цель должна быть в соседней клетке.

Стоимость в Очках Действия

Урон заклинания



Например, у Жориса **6 ОД** и он может один раз за ход применить Удар кулаком. После этой атаки у него останется **1 ОД**: этого недостаточно, чтобы атаковать еще раз. В конце хода оставшиеся **ОД** сгорают.

Бросок на Критический удар

«Критический удар» — это особенно меткое попадание или очень сильная атака. Когда ваш персонаж атакует, бросьте 1 кубик, и постарайтесь выбросить Критический удар!

- Если выпадает или , это успешный бросок на Критический удар.
- Если выпадает , или , это обычное попадание.

Однако ваш противник не беззащитен, и вам придется пробить его оборону.

Бросок на Броню

Когда вашего персонажа атакуют, его защита может уменьшить получаемый урон. Бросьте 1 кубик:

- Если выпадает или , то это успешный бросок на Броню.
- Если выпадает , , и , то вам не удалось защититься.

Раны

После бросков на Критический удар и Броню определите, сколько Ран получает противник.

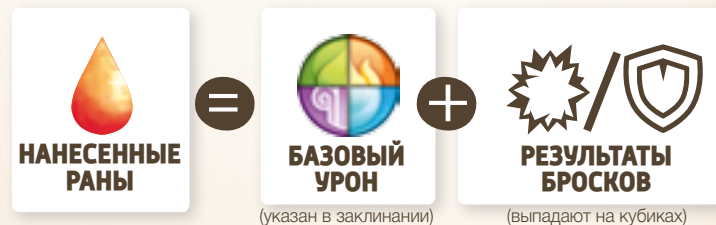
Если успешных бросков на Критический удар больше, чем успешных бросков на Броню, то урон заклинания увеличивается на 1.

Если успешных бросков на Броню больше, чем успешных бросков на Критический удар, то урон заклинания уменьшается на 1.

В случае равенства, атака наносит указанный в заклинании урон.

Положите столько жетонов Ран на карту цели, сколько урона нанесла атака. Если количество Ран на карте Кросмастера сравнялось с его показателем **Очков Здоровья (ОЗ)**, персонаж Нокаутирован.

Нанесенные раны = Базовый урон (указан в заклинании) + Результаты бросков (выпадают на кубиках).





Хай! Это прямо как мои первые драки с братишкой. Даже слезы
насталяли наворачиваются. Корооче, главное — ударить со всей силы.
Собраться и бросай кубики как слезу!



Ладно, ладно, я обожаю драки. Почему бы не помочь Жорису навешать
оплеух зазнайке Лилотте? Давай, пошел! Лучшая защита — это
нападение! Жорис быстрее Лилотты, пользуйся этим!



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Нокаутируй Кросмастера оппонента (Кросмастер оппонента Нокаутирован, когда получает столько жетонов Ран, сколько у него **Очков Здоровья**).

ПОДГОТОВКА

Положите книгу правил между двумя игроками. Для первой игры вам потребуются 2 мешка, несколько кубиков, жетоны Ран и 2 фигурки: Жорис и Лилотта.

Поставьте мешки на соответствующие клетки. Кубики и жетоны Ран держите под рукой.

РАССТАНОВКА

Поставьте Лилотту и Жориса на их стартовые клетки. Игрок, управляющий Жорисом, ходит первым, поскольку Инициатива Жориса (4) выше, чем Лилотты (2).



МОЁ ПЕРВОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Теперь вы знаете, как передвигать своих персонажей и как бить чужих. Пора узнать об атакующих заклинаниях и Свойствах. Все Кросмастеры могут использовать Удар кулаком, но эта атака никогда не указывается на карте Кросмастера, поскольку нужна довольно редко. По правде говоря, атакующие заклинания намного эффективнее, и вы скоро поймете почему.

У каждого персонажа есть особые способности — Свойства. Они помогают наносить Критические удары, уменьшать урон Броней, Захватывать оппонентов или Уворачиваться.

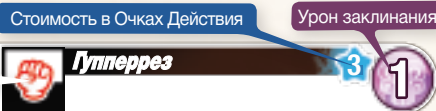
Чтобы узнать об этом подробнее, мы проведем бой между двумя мощными бойцами: Дедой и Джулит.

АТАКУЮЩИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Когда ваш персонаж хочет атаковать заклинанием, это похоже на Удар кулаком: проверьте, находится ли цель в Радиусе Действия заклинания и видите ли вы ее, после этого потратите нужное количество **ОД**. Заклинание наносит столько урона, сколько указано в цветном круге справа. И не забудьте бросить кубики на Критический удар и Броню!

Гупперрез

РД: Цель должна быть в соседней клетке.



Любимая атака Джулит — это Гупперрез. Как и Удар кулаком, это заклинание применяется на противника в соседней клетке.

Гупперрез стоит 3 **ОД**. У Джулит 7 **ОД**, так что она может применять это заклинание дважды в ход (потратив суммарно 6 **ОД**)! Это уже гораздо лучше простого Удара кулаком, который она может применить всего лишь один раз за ход.

Гупперрез наносит 1 урон. Пока не думайте о цвете урона — к этому мы еще вернемся.

Котовасия

РД: Цель должна быть в 2 или 3 клетках.



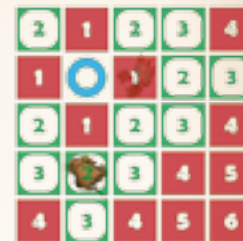
Деда — бывалый искатель приключений, и у него есть пара тузов в рукаве. В молодые годы он обожал рукопашную, но теперь предпочитает дуэли на расстоянии. Он может атаковать противника заклинанием Котовасия, если выполняются два условия:

- 1 – Джулит находится в пределах Радиуса Действия (РД) заклинания.
- 2 – От Деда к Джулит есть чистая «Линия Видимости».

Если Джулит в пределах Радиуса Действия (РД) заклинания, и к ней есть чистая Линия Видимости, то заклинание можно применить. Оно стоит 5 **ОД** (то есть Деда может применить его только один раз за ход, потому что у него всего 7 **ОД**) и наносит 1 урон. Как со всеми атакующими заклинаниями, нужно еще бросить кубики на Критический удар и Броню.

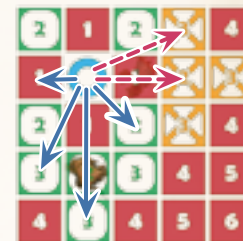
1 — ПРОВЕРЬ РАДИУС ДЕЙСТВИЯ

Деда должен быть в пределах Радиуса Действия (РД) заклинания: то есть в 2 или 3 клетках от цели. Расстояние считается, начиная с соседней от Деда клетки, но не по диагонали (точно так же, как при движении). Зеленые клетки на схеме — в пределах РД Котовасии, а красные — нет.



2 — ПРОВЕРЬ ЛИНИЮ ВИДИМОСТИ

Чтобы убедиться, что Деда «видит» цель, он должен провести воображаемую линию из центра своей клетки в центр клетки с противником. Эта линия не должна проходить через клетки, блокирующие Линию Видимости. Клетки с ларьками или Кросмастерами блокируют видимость. Мешки линию видимости не блокируют.



—————▶ : Есть Линия Видимости.
- - - - -▶ : Нет Линии Видимости.

СВОЙСТВА

Свойства — это особые способности, которые меняют правила. На этот бой у Деда будет Броня и Уворот, а у Джулит Критический удар и Захват.

Свойства Деда

Броня: Когда Деда делает бросок на Броню, он бросает два кубика вместо одного. Каждый или считается успешным броском на Броню.

Уворот: Когда Деда делает бросок на Уворот, он бросает два кубика вместо одного. Каждый , или считается успешным броском на Уворот.

Если Деда бросил на Уворот больше успехов, чем Джулит бросила успехов на Захват, то он может беспрепятственно выйти из ближнего боя. Иначе катастрофа: Деда будет Захвачен и мгновенно потеряет 3 **ОП** и 3 **ОД**. Он сможет отойти от Джулит, только если будет иметь еще **ОП** в запасе.

В случае ничьей он будет считаться Пойманным: потеряет 1 **ОП** и 1 **ОД**; и если у него еще останутся **ОП**, то он сможет выйти из ближнего боя.

Свойства Джулит

Критический удар: Когда Джулит делает бросок на Критический удар, она бросает два кубика вместо одного. Каждый , или считается успешным броском на Критический удар.

Захват: Когда Джулит делает бросок на Захват, она бросает два кубика вместо одного. Каждый или считается успешным броском на Захват.



Что ж, хватит шататься без дела! Настало время играть по-взрослому. Не дай везености Джуллит обмануть тебя: бьет она очень больно; и любит захватывать противника, чтобы тот не смог отойти. Так что лучше не поддайся! Постарайся ослабить ее, не подходи слишком близко.



Вот, теперь бой, на который стоит посмотреть! Два героя, оба в прекрасной форме, отстаивают свои идеалы... Деда крепкий, но у него есть слабость: он хорош на расстоянии, но не очень силен в ближнем бою. Так что нужно зажать его в угол и всыпать как следует!



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Нокаутируй Кросмастера оппонента.

ПОДГОТОВКА

Положите книгу правил между двумя игроками. Вам понадобятся 2 мешка, 2 ларька, 2 фигурки (Джулит и Деда), кубики и жетоны Ран.

РАССТАНОВКА

Поставьте Джулит и Деду на их стартовые клетки. Джулит ходит первой, потому что ее Инициатива (4) выше, чем у Деды (6).



ПРИЗВАНИЕ ПРИЗЫВАТЬ

В третьей части вы освоите новые аспекты игры. Бой между Дедой и Джулит еще не окончен, и они получают новые навыки. Деда научится призывать на помощь Пупусю. А Джулит — тоже не промах — раскроет всю силу своего Гупперреза.

ЗАКЛИНАНИЯ ПРИЗЫВА

Заклинание призыва вводит в игру союзника, обозначаемого термином «Призыв». Вы будете его контролировать, и он поможет одолеть оппонента.

Количество призываемых существ

Число в скобках показывает, сколько союзных Призывов может находиться на Арене одновременно. Деда может контролировать только одну Пупусю. Но есть Кросмастеры, которые могут контролировать сразу несколько Призывов.

Стоимость в Очках Действия: Призыв Пупуси стоит 2 ОД.

Это заклинание не наносит урон, потому что не является атакующим.

РД: Призывать существо можно только в соседнюю клетку.



Заклинания Призыва всегда призывают какой-то определенный тип существ. В случае Деды — это Пупуся. У других Кросмастеров — свои Призывы.

Если Призыв уничтожен, вы можете призвать его снова. Главное не превышать допустимый лимит (число в скобках). Деда может контролировать только одну Пупусю, не больше.

ЖЕТОНЫ СУЩЕСТВ

Существа во многом похожи на Кросмастеров. У них есть ОП, ОЗ, ОД и заклинания. Они двигаются и применяют заклинания по тем же правилам (Радиус Действия, Линия Видимости, стоимость в ОД, урон).

Когда Существо получает урон, кладите маркеры Ран прямо на жетон Существа. Жетон Существа занимает клетку, как фигурка: через него нельзя пройти. Однако он не перекрывает Линию Видимости.

Пупуся представлена на игровом поле жетоном Существа.

Порядок активации

Пупуся ходит после того, как Деда завершил свой ход. Если у Кросмастера несколько призывов, то они ходят один за другим, в любом порядке (после того, как Кросмастер завершил свой ход).

ЖЕТОН ПУПУСИ



Очки Здоровья: у Пупуси 2 ОЗ, то есть она погибает, если получит вторую Рану.

Очки Передвижения: Пупуся может пройти до трех клеток в ход.

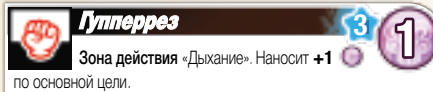
Очки Действия: У Пупуси 5 ОД каждый ход.

Заклинание: Пупуся может атаковать оппонента в соседней клетке заклинанием Банка клея. Оно стоит 4 ОД и не наносит урон. Вы не бросаете на Критический удар при этой атаке. У заклинания есть полезный эффект: о нем мы расскажем ниже.

Добыча 1: Если Джулит убьет Пупусю, она получит 1 Каму. Ути-пути: Пупуся такая маленькая, что не умеет Захватывать, и ее нельзя Захватить: правила Захвата к ней не применяются.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ ЗАКЛИНАНИЙ

Текст под названием заклинания описывает его дополнительный эффект. Гупперрез и Банка клея имеют абсолютно разные дополнительные эффекты:



Дополнительный эффект: Когда Джулит атакует заклинанием Гупперрез, оно действует на несколько клеток. Основная цель — это клетка, с которой она начинает свою атаку (соседняя с Джулит). Если Деда или Пупуся являются основной целью заклинания, эта атака нанесет +1 урон воздухом (в сумме 2) основной цели и по 1 урону всем остальным целям.



Дополнительный эффект: Когда Пупуся атакует своим заклинанием Банка клея, она кладет жетон -1 ОП на свою цель. Если персонаж начинает свой ход с жетоном -1 ОП на своей карте, его характеристика ОП на этот ход снижается на 1, а жетон пропадает. Если Пупуся атакует Джулит, в следующий ход та сможет передвинуться только на две клетки.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ ЗАКЛИНАНИЙ

Некоторые заклинания (например, Гупперрез) действуют на несколько клеток. Если кто-то находится в этих клетках — он попадает под атаку. Атакующий бросает кубики на Критический удар только один раз: на все цели вместе. Каждый защищающийся отдельно бросает кубики на Броню. Эффектам, действующим на несколько клеток, не мешают препятствия: Джулит может, например, атаковать сквозь ларёк, выбрав его основной целью.

Зона «Дыхание»

Заклинание с зоной «Дыхание» может быть применено в любом из четырех направлений. Вот одно из них:



Зона «Дыхание»

- Положение Джулит.
- Основная цель.
- Дополнительные цели.





Ты начинаешь в тушке. Деда наверхняя пострааетя запереть тебя здесь с помощью Пупуси. Без паники! Постарайся вырваться! Призыв с помощью Гуппера. Не забывай: если он прыгнет, попать ты можешь и через ларёк.



Что ж... Играть тебе придется осторожно. Благодаря Пупусе ты можешь замедлить Джулит и заставить ее бегать за собой кругами. Если все сделаешь правильно — уйдешь невредимым. Осторожнее с ее заклинанием, действующим на площадь (несколько клеток сразу). Стыдно попасть под него одновременно с Пупусей.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Нокаутируй Кросмастера оппонента.

ПОДГОТОВКА

Положите книгу правил между двумя игроками. Вам потребуется 4 мешка, 4 ларька и 2 фигурки (Джулит и Деда), кубики, жетоны Ран.

Поставьте мешки и ларьки на соответствующие клетки. Кубики и жетоны Ран держите под рукой.

Положите жетон Пупуси перед игроком за Деду.

РАССТАНОВКА

Поставьте Джулит и Деду на их стартовые клетки. Игрок, управляющий Джулит, ходит первым, поскольку инициатива Джулит (7) выше, чем у Деда (3).

Не забывайте, что Кросмастеры блокируют Линию Видимости, а Существа – нет.

ВАРИАНТЫ

Попробуйте поменяться стартовыми клетками: вы поймете, насколько важна изначальная расстановка.



ВОЗЬМЕМ ИХ ЧИСЛОМ

Теперь ты умеешь играть Джулит и Дедой. Пришло время научиться управлять командой из двух Кросмастеров: к битве присоединятся Хан Каркасс, звезда барабола, и Марлин — Осамодас, мечтающий прославиться на этом поприще. По такому случаю Деда и Джулит раскроют весь свой потенциал!

ЗАКЛИНАНИЯ И СВОЙСТВА ХАНА КАРКАССА

Все, что я делаю, офигенно

РД: Цель должна быть в соседней клетке.

Стоимость в Очках Действия

Наносит 2 урона

Все, что я делаю, офигенно 4 2

У этого заклинания нет дополнительных эффектов, но бьет оно очень неслабо: на целых два урона!

Крутая поддержка

Хан может применить это заклинание только один раз в ход.

РД: Цель должна быть в соседней клетке.

Стоимость в Очках Действия

Не наносит урон: это не атакующее заклинание

Крутая поддержка 3

Отталкивает на 2. +1

Отталкивает на 2: цель этого заклинания мгновенно отодвигается на две клетки по прямой от Хана. Преграды блокируют это движение, но цель обязана продвинуться максимально далеко. Также заклинание накладывает маркер +1 ОП: персонаж с таким жетоном получит дополнительное Очко Передвижения в следующий ход. Маркеры +1 ОП и -1 ОП отменяют друг друга. Обычно выгоднее поддерживать своих союзников...

Захват

Хан Каркасс бросает один дополнительный кубик при броске на Захват.

Сопrotивление

Если этот персонаж получает урон от земляного заклинания, урон автоматически снижается на 1.

ЗАКЛИНАНИЯ И СВОЙСТВА МАРЛИНА

Приманка

РД: Цель должна быть в 1, 2, 3 или 4 клетках и в одном ряду с Марлином.

Стоимость в Очках Действия

Наносит 1 урон

Приманка 5 1

Притягивает на 1.

Притягивает на 1: цель атаки незамедлительно двигается на одну клетку ближе к Марлину. Если преграда мешает цели двигаться, она остается, где была, но в любом случае получает урон.

Ни стыда, ни совести

Фиолетовый фон означает, что заклинание можно применять только один раз в ход на каждую цель.

РД: Цель должна быть в 1 или 2 клетках.

Стоимость в Очках Действия

Наносит 1 урон

Ни стыда ни совести 2 1

Ворует 1

Ворует 1 ОД: нужно положить на цель маркер -1 ОД, а на Марлина маркер +1 ОД. Маркеры ОД действуют аналогично маркерам ОП, но влияют на количество Очков Действия.

Фермер

Это свойство будет описано позже, на стр. 27. Пока о нем не думайте.

НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ И СВОЙСТВА ДЕДЫ И ДЖУЛИТ

Котовасия

РД: Цель должна быть в 2 или 3 клетках.

Стоимость в Очках Действия

Наносит 1 урон

Котовасия 5 1

Ворует здоровье. -2 целевому персонажу.

Ворует здоровье: Деда снимает с себя столько маркеров Ран, сколько кладет на цель.
-2 ОД целевому персонажу: Деда кладет два маркера -1 ОД на цель, если это Кросмастер или Существо.

Нунчалити

РД: Цель должна быть в 1, 2, или 3 клетках и в одном ряду с Дедой.

Стоимость в Очках Действия

Наносит 1 урон

Нунчалити 3 1

Меняется местами с целевым Кросмастером.

Когда Деда применяет это заклинание, он занимает место своей цели, если это Кросмастер; а цель заклинания ставится на место Деды. Этот эффект срабатывает независимо от того, нанесло ли заклинание урон.

Важно: Если дополнительный эффект заклинания передвигает персонажа, то броски на Захват и Уворот не делаются.

Ремесленник

Это свойство будет описано позже, на стр. 27. Пока о нем не думайте.

Эскапада

Джулит может применять это заклинание один раз в ход.

РД: Цель должна быть на расстоянии 1 или 2 клеток. Правила Линии Видимости игнорируются.

Стоимость в Очках Действия

Не наносит урона: это не атакующее заклинание

Эскапада 1 1

Поставь ДЖУЛИТ в целевую пустую клетку.

Поставьте Джулит в целевую пустую клетку. Когда Джулит применяет это заклинание, она переносится в целевую клетку, если эта клетка пуста. Правила на Захват и Уворот в этом случае не применяются.

Неприкосновенность

Другие персонажи не могут перемещать Джулит с помощью своих заклинаний или Свойств.

КОМАНДЫ

Вы теперь управляете двумя фигурками: сначала вы активируете всех своих персонажей, потом противник — всех своих, и так далее.

ИНИЦИАТИВА

Когда вы управляете несколькими Кросмастерами, они активируются по очереди в ваш ход, всегда в одном и том же порядке. Порядок определяется их Инициативой: персонаж с самой высокой Инициативой будет действовать первым, с самой низкой — последним. В случае, если Инициатива двух персонажей одинакова, в начале игры вы сами решаете, кто из них будет ходить раньше.

ОДНОВРЕМЕННЫЕ ЗАХВАТЫ

Когда персонаж хочет выйти из клетки, соседней с двумя противниками, оба могут попробовать его Захватить! Каждый противник делает бросок на Захват, а ваш персонаж делает всего один бросок на Уворот. Результат броска на Уворот сравнивается по отдельности с каждым результатом броска на Захват. Если после всех бросков у персонажа еще остаются ОП, он может выйти из ближнего боя.



Ого! Арена все наполняется и наполняется бойцами! Свойство Джулит — «Неприкосновенность» — защитит её от эффекта Нунчалити Деда. Не забывай о «Сопротивлении» Хана: Марлину будет трудно нанести ему урон. И вообще оберегай Марлина как самого слабого члена команды!..



Вот это уже больше похоже на настоящую Арену! Места стало больше, и это даже хорошо, учитывая твою мобильность. Не забывай, что целями заклинаний могут быть союзники. Вот тебе подсказка: Деда может меняться местами с Ханом, а тот не получит урона благодаря «Сопротивлению».



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Нокаутируй одного из Кросмастеров оппонента.

ПОДГОТОВКА

Положите книгу правил между двумя игроками. Вам потребуется 2 мешка, 2 ларька и 4 фигурки (Джулит, Деда, Хан Каркасс, Марлин), кубики, маркеры ОП, ОД и Ран.

Поставьте мешки и ларьки на соответствующие клетки. Кубики и маркеры Ран держите под рукой.

Положите жетон Пупуси перед игроком за Деду.

Возьмите карты своих Кросмастеров и разложите их перед собой в порядке уменьшения Инициативы (слева самая высокая, справа самая низкая). При равенстве вы можете определить порядок.

РАССТАНОВКА

Поставьте Кросмастеров на их стартовые клетки. Игрок за Джулит ходит первым, поскольку его суммарная Инициатива выше:

$$11 + 4 = 15 \text{ у команды Джулит}$$

$$6 + 6 = 12 \text{ у команды Деда}$$

ВАРИАНТЫ

Попробуйте поменять очередность хода Деда и Хана. Вы увидите, они начнут взаимодействовать совершенно иначе. Экспериментируйте: поменяйтесь командами, это подготовит вас к следующему матчу.



ДОРОГУ МОЛОДЫМ

Джулит, Деда и Марлин пока отдохнут. Два новых Кросмастера и один уже знакомый просто мечтают показать свою силу на Арене: Бакара — многофункциональный гуппермаг. Она способна наносить урон на большом расстоянии и давать отпор в ближнем бою. Жорис — наш маленький герой. Но, как говорится, мал, да удал. А с новыми Кросмастерами приходят новые свойства и заклинания!

ЗАКЛИНАНИЯ И СВОЙСТВА БАКАРЫ

Фантасмагория

РД: Цель должна быть в 3-7 клетках от Бакары. Атаковать цель в 1-2 клетках этим заклинанием нельзя.

Стоимость в Очках Действия: 3 | Урон: 1

Фантасмагория 3 1

3 - 7

Гупперкот

РД: Цель должна быть в соседней клетке.

Стоимость в Очках Действия: 6 | Урон: 2

Гупперкот 6 2

Отходит на 1. -1 целевому Кросмастеру.

Отходит на 1: Бакара отодвигается на одну клетку в сторону, противоположную от цели заклинания. Если какая-либо преграда блокирует передвижение, Бакара не отходит. Это заклинание также накладывает на цель маркер -1 ОП, если эта цель — Кросмастер: на Призывы маркер не кладется.

Уворот

Когда Бакара делает бросок на Уворот, она бросает один дополнительный кубик.

Интеллект (🧠)

Когда Бакара применяет огненное заклинание, она бросает один дополнительный кубик на Критический удар. Когда Бакара становится целью огненного заклинания, она бросает один дополнительный кубик на Броню. Эти эффекты складываются со свойствами Критический удар и Броня: максимально можно бросить три кубика.

ЗАКЛИНАНИЯ И СВОЙСТВА ЖОРИСА

Жалкий удар

РД: Цель должна быть в 1-2 клетках от Жориса.

Стоимость в Очках Действия: 1 | Урон: 2

Жалкий удар 1 2

3 1

Драконий выпад

Жорис может применять это заклинание один раз в ход.

Стоимость в Очках Действия: 5 | Урон: 1

Даже со способностью Критический удар при атаке бросается не более одного кубика.

РД: Цель должна быть в соседней клетке.

Драконий выпад 5 1

Отталкивает на 2. Наносит +3, если цель не была оттолкнута.

Отталкивает на 2: когда Жорис применяет *Драконий выпад*, цель заклинания мгновенно отодвигается от Жориса по прямой на две клетки или пока не упрутся в преграду (помните, что ящики не являются преградами). Если цель не сдвинулась, атака нанесет 4 (1+3) урона.

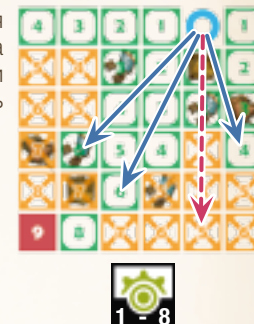
Уворот

Когда Жорис делает бросок на Уворот, он бросает один дополнительный кубик.

ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ И БОЛЬШОЙ РАДИУС

Как мы знаем, для успешного применения заклинания цель должна быть в пределах РД, а у персонажа должна быть свободная Линия Видимости из центра его клетки в центр целевой клетки. Эта линия не должна проходить через ларьки или других Кросмастеров.

— : Есть Линия Видимости.
- - - : Нет Линии Видимости.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Нокаутируй всех Кросмастеров оппонента.

ПОДГОТОВКА

Положите книгу правил между двумя игроками. Вам потребуется 2 мешка, 4 ларька и 3 фигурки (Бакара, Жорис и Хан Каркасс), кубики, маркеры Ран.

Поставьте мешки и ларьки на соответствующие клетки. Кубики и маркеры Ран держите под рукой.

Один из игроков будет играть одним Кросмастером (Бакарой) против двух (Жориса и Хана Каркасса). Обратите внимание на Уровни Кросмастеров 🧱. Поскольку Бакара четвертого Уровня, ей противостоят два Кросмастера второго Уровня. В обеих командах должно быть одинаковое количество Уровней, независимо от количества фигурок.

Возьмите карты своих Кросмастеров и разложите их перед собой в порядке уменьшения Инициативы (слева самая высокая, справа самая низкая). При равенстве Инициативы вы можете определить порядок.

РАССТАНОВКА

Поставьте Кросмастеров на их стартовые клетки. Игрок за Жориса и Хана ходит первым, поскольку суммарная Инициатива его Кросмастеров выше:

$$5 + 4 = 10 \text{ у дуэта}$$

$$4 \text{ у команды Бакары}$$

ВАРИАНТЫ

Поставьте Жориса во вторую от края клетку, чтобы Хан мог толкнуть его: вы увидите, что взаимодействие между персонажами сильно меняет игру.

Замените Бакару любым другим персонажем 4 уровня из коробки. Вы увидите, что некоторыми персонажами играть легче, чем другими.

Бакара, у меня для тебя две новости: хорошая и плохая. Хорошая: ты в команде победителей! Ахахха! Плохая: ты осталась без команды и выступишь одна. Твое преимущество в этой партии — огромный радиус твоих атак. Тебе просто необходимо вырубить тех двоих. Советую для начала выбрать одного и сосредоточить атаки на нем. Оставшись один на один со вторым, ты наверняка победишь!



Ребята, вам необходимо добраться до ближнего боя как можно быстрее. Но это непросто: нам мешает стартовая позиция. К счастью, Инициатива на нашей стороне! К тому же, на поле стоят ларьки, за которыми мы можем прятаться. Доберитесь до дамы как можно скорее! Если удастся прижать Бакару к стенке, Жорис быстро с ней разберется!

НЕОКОНЧЕННАЯ СИМПАТИЯ

Джулит, Деда, Жорис, Марлин, Бакара... если не ошибаюсь, в коробке лежат еще два бойца. Давайте познакомимся с ними:

Джахаш — гуппермаг, который пойдет на все, лишь бы помочь своим родным и близким; Лилотта — подружка Жориса, которая везде следует за ним и даже не спрашивает разрешения.

ЗАКЛИНАНИЯ ЛИЛОТТЫ

Апорт

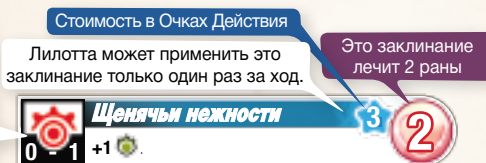
РД: *Апорт* — Линейное заклинание. Целевая клетка должна быть в том же ряду, что и Лилотта, и на расстоянии в 1-3 клетки.



Подходит на 2: передвиньте Лилотту на две клетки в направлении цели. Если путь заблокирован, Лилотта двигается, пока не упрется в преграду.

Щенячьи нежности

РД: Лилотта может применить это заклинание на себя (РД 0 означает клетку, в которой она стоит) или на персонажа на расстоянии 1 (в соседней клетке).

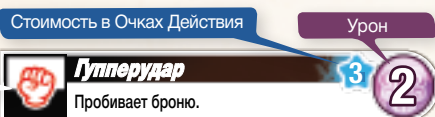


Щенячьи нежности — лечашее заклинание. Оно не наносит повреждений, но снимает два маркера Ран с цели! Как и при атаке, Лилотта совершает бросок на Критический удар в надежде вылечить дополнительную Рану, чтобы в сумме снять 3 маркера Ран. Цель заклинания *Щенячьи нежности* не делает бросков на Броню. Дополнительно *Щенячьи нежности* кладут маркер +1 на цель: он увеличивает РД заклинаний с зеленой иконкой до конца следующего хода цели.

ЗАКЛИНАНИЯ И СВОЙСТВА ДЖАХАША

Гупперудар

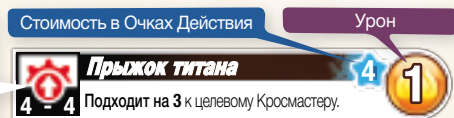
РД: Цель должна быть в соседней клетке.



Пробивает броню: При броске на Броню цель заклинания бросает на 1 кубик меньше. Если должен быть брошен только 1 кубик, то остается 0.

Прыжок Титана

РД: *Прыжок титана* — это Линейное заклинание. Целевая клетка должна быть в том же ряду, что и Джахаш, и на расстоянии 4 клетки.



Подходит на 3 к целевому Кросмастеру: В отличие от Лилотты, Джахаш может использовать этот эффект, только если его цель — Кросмастер. Зато он двигается на целых 3 клетки.

Бонтао

Джахаш может применить это заклинание только один раз за игру.



РД: Это заклинание не имеет максимальной или минимальной дальности. Оно действует на персонажа, который его применил.

Этим мощным заклинанием Джахаш снимает 2 маркера Ран со всех персонажей (даже вражеских). Он не лечит себя, так как в тексте заклинания сказано «всех других персонажей». Эффект не требует броска кубика и не может быть улучшен броском на Критический удар.

Критический удар: Джахаш бросает 1 дополнительный кубик при броске на Критический удар.

ИЗМЕНЕНИЕ РД ЗАКЛИНАНИЯ

РД Заклинания с **красной** иконкой никогда не изменяется.

РД Заклинаний с **зеленой** иконкой может быть увеличен или уменьшен. Такие заклинания называются «заклинаниями с изменяемой дальностью».

Есть 2 способа изменить РД заклинания:

- Ящики

Ящики не являются препятствиями. Персонажи могут забраться на них с соседней клетки, потратив **1 ОП**, как будто клетка пустая. Поставьте фигурку на ящик.

Ящики, подобно мешкам и большинству Призывов, не блокируют Линию Видимости.

РД заклинаний с изменяемой дальностью увеличивается на 1, если персонаж стоит на ящике.

- Маркеры РД

В начале своего хода персонаж с маркерами РД убирает их с карты: теперь изменения РД заклинаний с зелеными иконками действуют до конца хода.

Максимальная дальность заклинания не может стать меньше минимальной дальности.

Максимальная дальность заклинания может быть бесконечной.

Минимальная дальность заклинания не может быть изменена.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Нокаутируй всех Кросмастеров оппонента.

ПОДГОТОВКА

Положите книгу правил между двумя игроками. Вам понадобятся 4 ящика, 4 мешка, 4 ларька, 4 фигурки и их карты Кросмастеров (Бакара, Жорис, Хан Каркасс, Лилотта), кубики, маркеры РД, маркеры **ОП** и **ОД**, маркеры Ран. Поместите мешки, ларьки и ящики на соответствующие клетки на поле. Держите рядом кубики и маркеры Ран.

Положите карты Кросмастеров перед собой в порядке убывания Инициативы (слева самая высокая, справа самая низкая).

РАССТАНОВКА

Поставьте Кросмастеров на их стартовые клетки. Команда Бакары и Лилотты ходит первой.

Ха, вот до чего мы дошли: девочки против мальчиков! Вот они как! Не ждали такого от Джахаша. Ну ладно, придется еще раз доказать, что мы лучше из лучших. Они точно будут нападать на малышку, так что Бакаре придется прикрывать Лилоту, пока та исцеляет раны. В идеале, конечно, они вообще до нас не дойдут!



Это будет проще пареной репы! Наши атаки такие мощные, что мы из них кошачий корм сделаем. У нас даже есть супер-заклинание! Если Джахаш применит его в нужный момент, мы повернем ход битвы в нашу пользу и победим. Так что план простой: бежим на них и избавляемся от целителя. Просто и эффективно. Обожаю, когда всё складывается, как нельзя лучше!

ДЕРЕВНЯ, ГОРОД: ТАКТИКА БОЯ

Итак, теперь вы готовы сражаться в безжалостных битвах на настоящей Арене. Каждый игрок возглавит команду из 4 Кросмастеров. В этом обучении вы познакомитесь с игрой на большой Арене и узнаете о Нашивках Славы и Камах.

НАШИВКИ СЛАВЫ

Нашивки Славы символизируют вашу отвагу, честь и храбрость в глазах Демонов Часов и Минут. Они представлены жетонами Нашивок. Каждый игрок начинает с 6 Нашивками Славы. Если у игрока нет Нашивок Славы, он проиграл.

Как получить больше Нашивок? Отберите их у вашего оппонента! Кроме того, есть еще несколько способов получить Нашивки... или потерять их.

Победите противника

Когда вы Нокаутируете вражеского Кросмастера, уберите его фигурку с Арены вместе со всеми жетонами, которые тот призвал на поле. Возьмите у *вашего оппонента* количество Нашивок Славы, равное уровню побежденного Кросмастера.

Купите их за Камы

Заплатив 12 Кам в резерв и потратив 1 **ОД**, вы можете купить Нашивку Славы: после оплаты возьмите 1 Нашивку Славы у *вашего оппонента* (не из резерва). Кросмастер может купить Нашивку в свой ход, если стоит на Демонической Клетке.



Дикая Нашивка Славы

В начале игры положите 1 Нашивку рядом с полем. Это «Дикая Нашивка». Когда один из игроков в первый раз получает Нашивки Славы, он обязан сначала взять Дикую Нашивку, а остальные отобрать у оппонента. Например: Ваша Джулит победила своего противника, Джыхаша, а Дикая Нашивка все еще была на столе. Вы берете Дикую Нашивку и отбираете 3 Нашивки у своего оппонента.

ИГРОВОЙ ХОД

В начале своего хода, до активации персонажей, вы должны проверить, возрастает ли Напряжение.

Напряжение растет

В начале хода, перед активацией своего первого Кросмастера, бросьте 2 кубика. Если вам не нравится результат, вы можете проигнорировать его и бросить заново, но уже 1 кубик. Если вы не перебрасывали кубики и на обоих выпали **ОДИНАКОВЫЕ** символы (например, 2  или 2 ) , Демоны Часов и Минут нагнетают Напряжение: вы и ваш оппонент оба теряете по 1 Нашивке Славы и складываете их обратно в коробку.

Очередь

Ваша Очередь определяет порядок, в котором персонажи вашей команды будут действовать в течение хода. Когда вы играете своими Кросмастерами, вы активируете их по одному: сначала того, у кого самая высокая Инициатива, затем следующего по Инициативе и т.д.

Порядок, в котором активируются ваши персонажи, отображен Очередью из лежащих перед вами карт. Карты выкладываются по убыванию Инициативы слева направо. Поэтому в свой ход вы сперва активируете персонажа, чья карта крайняя слева в Очереди, затем следующего и так далее.

ХОД ПЕРСОНАЖА

В свой ход персонажи тратят **ОП** и **ОД**, чтобы передвигаться и применять заклинания. Также вы можете расходовать **ОД** на покупки в магазинах и сбор Кам.

Сбор Кам

За 1 **ОД** Кросмастер может поднять 1 Каму с клетки, на которой стоит. Собранные Камы держите рядом с вашими Нашивками Славы: это ваш запас монет. На некоторых клетках лежат по две монеты. Вы должны поднимать их по одной: на поднятие каждой Камы тратится 1 **ОД**.

Помните, что только Кросмастер может выполнить это действие: жетоны Призывов, например, Пупуся, не могут собирать Камы.

Покупка нашивок славы

За 1 **ОД** Кросмастер, который стоит на Демонической клетке, может купить 1 Нашивку Славы: Заплатите 12 кам в резерв и возьмите 1 Нашивку у противника. Если рядом с полем лежит Дикая Нашивка, вы должны купить её первой. Команда может покупать только 1 Нашивку Славы за ход.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Останьтесь единственным игроком, у которого есть Нашивки Славы.

ПОДГОТОВКА

Поместите 8 мешков, 8 ларьков и 4 ящика на соответствующие клетки поля. Поместите 1 Каму на каждую клетку с символом монеты и на каждую Демоническую клетку. Если на клетке нарисованы 2 монеты, положите 2 Камы. Положите оставшиеся Камы, маркеры Ран, **ОП**, **ОД**, РД и кубики рядом с полем. Каждый игрок берет 6 Нашивок Славы. Положите 1 Нашивку рядом с полем между двумя игроками: это Дикая Нашивка.

Выберите себе команду и создайте Очередь из карт рядом со своим краем поля:

Первый игрок, **Команда Бонты**:

- Бакара, Хан Каркасс, Деда, Лилотта

Второй игрок, **Команда Бракмара**:

- Джулит, Марлин, Жорис, Джыхаш

РАССТАНОВКА

Команда Бонты ходит первой, потому что суммарная Инициатива всех персонажей команды выше, чем суммарная Инициатива всех персонажей **Команды Бракмара**.

Команда Бракмара: $11 + 4 + 4 + 1 = 20$
Команда Бонты: $7 + 5 + 5 + 2 = 19$

Команда Бонты первой выставляет своих четырех Кросмастеров на любые клетки, обозначенные **синими** лапками Индюдрака. Затем **Команда Бракмара** размещается на клетках с **красными** лапками Индюдрака.

Команда Бонты ходит первой.

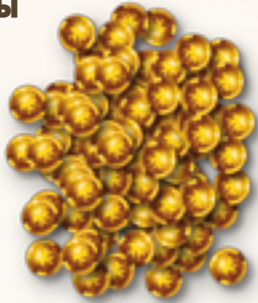
6 Нашивок
Славы

5 кубиков

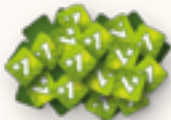


**Игрок 2:
Команда
Бракмара**

Камы



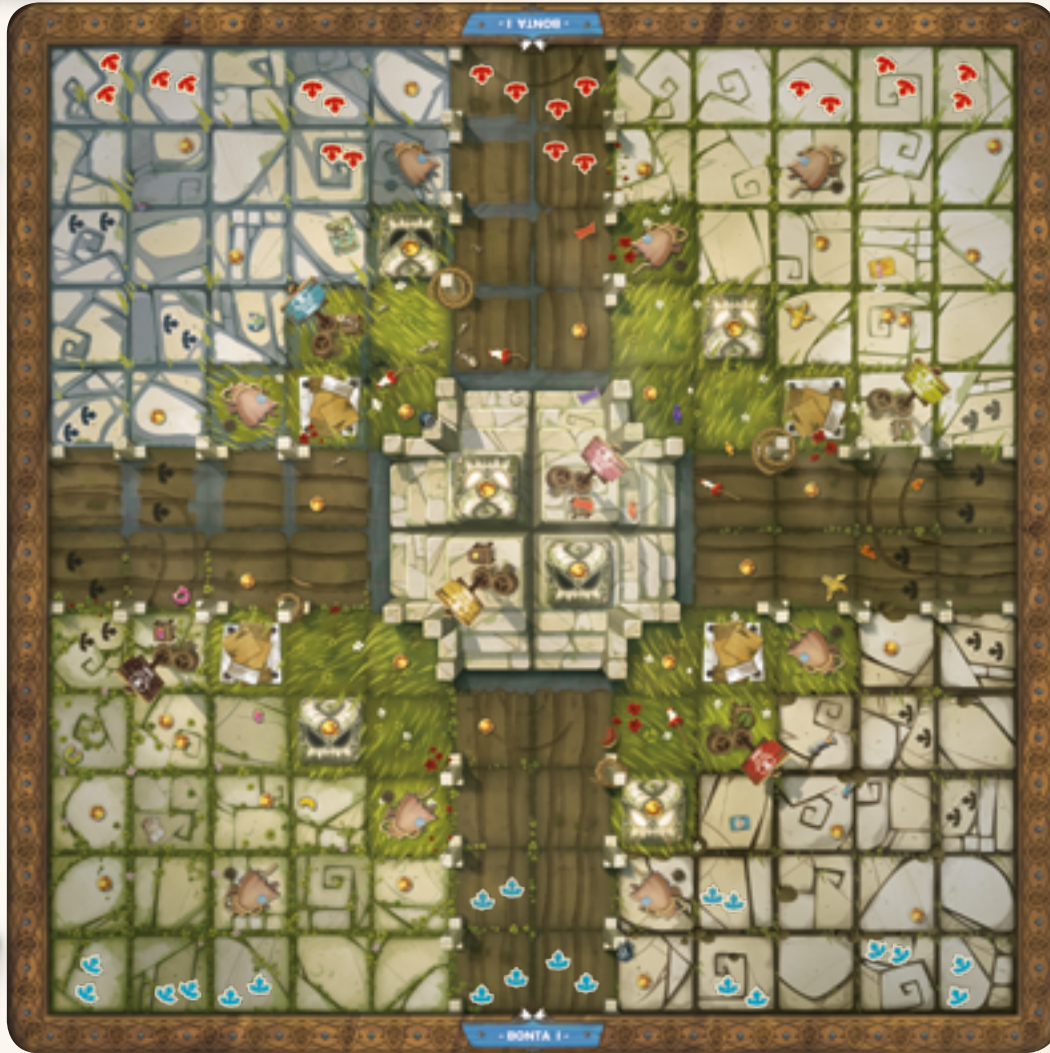
Дикая
Нашивка
Славы



Маркеры
ОП, ОД и РД



Маркеры ран



Демонические
награды

ГРАНИТНЫЕ



НЕФРИТОВЫЕ



СЕРЕБРЯНЫЕ



5 кубиков

6 Нашивок
Славы



**Игрок 1:
Команда
Бонты**

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

Некоторые игровые термины и определения очень важны для понимания правил. Внимательно прочтите эту страницу — и тогда в остальном будет легче разобраться. Если что — вы всегда можете вернуться к этой странице, чтобы уточнить какой-то термин.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Чтобы победить в Кросмастер Арене, вы должны быть единственным игроком, у которого остались Нашивки Славы (👑). Это условие проверяется постоянно, с того момента, как Дикая Нашивка перешла к одному из игроков. Чтобы получить Нашивки Славы, вы можете Нокаутировать Кросмастеров оппонента, покупать Нашивки за Камы и использовать некоторые Демонические Награды. Также вы побеждаете, если у оппонента не осталось Кросмастеров в игре.

ФИГУРЫ

Все составляющие команды игрока называются «Фигурами». На игровом поле Фигура представлена либо фигуркой (если это Кросмастер), либо жетоном Призыва.

Фигуры на Арене можно отличить друг от друга по трём признакам:

Союзники или Враги

Все Фигуры, которые вы выставляете на игровое поле, являются вашими «союзниками» (и Кросмастеры, которые были в команде с самого начала, и Призывы, которых вы призвали в течение игры). А Фигуры, которые выставил на игровое поле ваш оппонент, являются «противниками». Для вас Фигура всегда либо противник, либо союзник.

Кросмастеры или Призывы

Фигура может быть либо Кросмастером, либо Призывом. Из Кросмастеров вы собираете команду до начала игры, и они всегда имеют Уровень (указан на карте Кросмастера). А Призывы появляются на игровом поле уже во время игры и никогда не имеют Уровня.

Персонаж или Механизм

Фигура может быть либо Персонажем, либо Механизмом. Фигуры, у которых есть характеристика ОП, — это Персонажи. Фигуры, у которых нет показателя ОП, — это Механизмы (например, Бомбы).

Призывы-Персонажи (т.е. призывы с характеристикой ОП) также называются «Существами», мы будем использовать этот термин и далее.

Теперь, когда вы знаете о различиях между Фигурами, давайте перейдем к их характеристикам.

ОП, ОЗ и ОД

У Фигуры есть три главных характеристики: **Очки Передвижения** (👤), **Очки Здоровья** (❤️) и **Очки Действия** (👉). У Кросмастеров эта информация указана на карте Кросмастера. У Призывов — на жетоне Призыва.

(👤) **ОП** отображают подвижность Персонажа на Арене. Расходуя ОП, Персонаж передвигается из клетки в клетку. Он полностью восстанавливает свои ОП в начале каждого своего хода.

(❤️) **ОЗ** отображают выносливость Фигуры, способность противостоять атакам. Во время игры Фигуры будут получать урон. Этот урон накапливается. Отмечайте его с помощью маркеров Ран (🔴), кладите их на карту Кросмастера или жетон Призыва. Фигура не может иметь больше маркеров Ран, чем ее характеристика **ОЗ**.

Когда на карте или жетоне оказывается столько маркеров Ран, сколько у Фигуры **Очков Здоровья (ОЗ)** — Фигура Нокаутирована. Уберите Фигуру с Арены и отдайте оппоненту количество Нашивок Славы, равное Уровню Нокаутированной Фигуры. Призывы не имеют уровня и никогда не отдают Нашивок Славы.

Иногда заклинание или эффект накладывают Раны без указания того, кто их наносит. В таких случаях Раны наносит та Фигура, на чьей карте или жетоне написано заклинание или эффект. Это правило не имеет значения для Фигур из этой коробки, но может пригодиться при игре с другими Кросмастерами.

(👤) **ОД** отображают количество действий, которые Фигура может совершить за ход. Как и в случае ОП, Фигура полностью восстанавливает свои **ОД** в начале каждого хода.

КЛЕТКИ

По эстетическим соображениям клетки на игровом поле не идеально квадратные. Но с точки зрения правил — считайте, что они идеально квадратные и формируют идеальную шахматную доску.

Соседние

Клетки, которые имеют общую сторону, называются «соседними». Таким образом, клетка обычно имеет 4 соседние клетки. У клетки, находящейся по краям игрового поля, — 3 соседние клетки. А у клеток, находящихся в углах игрового поля, — 2 соседние клетки.

Когда нужно посчитать расстояние в клетках (для передвижения или чтобы определить Радиус Действия заклинания), считайте от одной соседней клетки до другой, но не считайте по диагонали.

Когда два элемента находятся на соседних клетках, эти элементы считаются соседними (находятся рядом).

Преграды, свободные клетки и непроходимые клетки

«Преградой» является то, что запрещает Фигуре войти в клетку и стоять в ней. «Свободная клетка» — это клетка, в которой нет преград. Если же в клетку невозможно передвинуться, так как в ней размещена преграда, то она считается «Непроходимой клеткой».

НАШИВКИ СЛАВЫ

Когда вы получаете Нашивки Славы, то забираете их у оппонента! Если Дикая Нашивка все еще в игре, то сначала вы забираете её, а затем забираете остальные Нашивки Славы у оппонента.

КАМЫ

У каждого игрока свой собственный запас Кам, который принадлежит всем Кросмастерам в его команде. Все собранные Камы идут в запас и тратятся оттуда же. Камы неразрушимы.

БРОСКИ КУБИКОВ

В Кросмастер Арене вы будете бросать кубики, и следующие правила распространяются на каждый бросок:

- если выпал результат 🎲, 🎲, 🎲 или 🎲, оставьте его, как есть.

- если выпал результат 🎲, переверните его стороной 🎲 или 🎲 на ваше усмотрение.

- если выпал результат 🎲, переверните его стороной 🎲, 🎲, 🎲 или 🎲 на ваше усмотрение.

Бросок завершен, если кубик показывает один из результатов 🎲, 🎲, 🎲 или 🎲.

КОНФЛИКТУЮЩИЕ ПРАВИЛА

Если одно правило или свойство говорит, что что-то «разрешено», а другое правило или свойство говорит, что это «запрещено», то запрещающее правило имеет приоритет над разрешающим.

НАЧАЛО ИГРЫ

>>> Я прошёл Обучение!

Поздравляем! Вы завершили обучение, и теперь вам известны почти все аспекты игры. Прочтите остальные правила (особенно касающиеся Демонических Наград), и вы сможете сражаться, используя всё содержимое коробки.

>>> Обучение для новичков!

Вы уже ветеран настольных игр и не хотите проходить обучение? Тогда просто прочтите правила и погружайтесь в Кросмастер Арену без лишних премудростей.

ВЫБОР ПЕРСОНАЖЕЙ

Каждый игрок набирает команду, в которой сумма Уровней Кросмастеров равна 12 (Уровень указан в верхнем правом углу карты Кросмастера на символе 🗡️). Поделить персонажей между собой можно тремя способами: рекомендуемые команды, выбор или драфт.

Рекомендуемые Команды. Для первых нескольких игр вы можете взять такие команды:

- Джулит, Марлин, Жорис, Джахаш
- Бакара, Хан Каркасс, Деда, Лилотта

Выбор. Оба игрока выбирают Кросмастеров, которыми хотят играть. В каждой команде должно быть суммарно 12 Уровней.

Драфт. Сформируйте стопку из восьми карт Кросмастеров, повернутых лицом вниз, и откройте первые две карты.

Один из игроков (определите очередность случайным образом) выбирает 1 карту из этих двух. Второму игроку достаётся оставшаяся.

Игроки повторяют этот процесс (каждому по очереди даётся право первым выбрать одну карту из пары), пока в стопке не закончатся карты или...

Как только один из игроков достигает 12 суммарных Уровней Кросмастеров, его оппонент забирает все оставшиеся карты Кросмастеров из стопки. Оба игрока получают команды на 12 Уровней.

Запомните: Вы не можете брать карту, если сумма уровней вашей команды вместе с ней превысит 12!

Первый Игрок

Оба игрока суммируют показатели Инициативы ⚡️ своих Кросмастеров. Игрок, чья сумма выше, становится первым. Если суммы равны, первенство отдаётся команде с персонажем с самой высокой Инициативой.

Выбор Арены и её Направления

Первый игрок выбирает Арену: он кладёт игровое поле на стол желаемой стороной (Бонта 1 или Бонта 2). Второй игрок выбирает себе одну из четырёх сторон поля, а первый игрок садится прямо напротив него.

Очередь

Игроки создают свои Очереди: раскладывают карты своих Кросмастеров перед собой в порядке убывания Инициативы, слева направо. Фигурки Кросмастеров пока что расставьте на их карты.



ДЕКОРАЦИИ

Разместите декорации, как указано на игровом поле:



ЯЩИК



МЕШОК



ЛАРЁК

Камы

Положите Камы на каждую клетку с символами Кам (столько Кам, сколько символов нарисовано на клетке). Также положите 1 Каму на каждую Демоническую Клетку. Остальные Камы сложите кучкой рядом с Ареной: это резерв Кам.

Демонические Награды



Разложите Демонические Награды лицом вниз, разделите по типам и перемешайте каждый тип Наград отдельно: 🗡️ ГРАНИТНЫЕ, 🌊 НЕФРИТОВЫЕ и 🌙 СЕРЕБРЯНЫЕ. Сложите шесть равных стопок Демонических Наград лицом вниз:

- 3 стопки Гранитных наград
- 2 стопки Нефритовых наград
- 1 стопку Серебряных наград

Награды раскрываются в ходе игры по следующим правилам:

- В свой первый ход второй игрок раскрывает по одной Демонической Награде каждого типа и кладет их лицом вверх рядом с соответствующими стопками (стр.19).
- В свой второй ход первый игрок раскрывает еще одну Гранитную и еще одну Нефритовую награду.
- Наконец, второй игрок в свой второй ход раскрывает последнюю не перевернутую Награду из Гранитной стопки.

После этого рядом с каждой стопкой должна лежать одна раскрытая Демоническая Награда.

Прочие маркеры и кубики

Положите маркеры **Ран** 🔥, маркеры +1/-1 **ОД** 🏠🏠, +1/-1 **ОП** 🍀🍀, и +1/-1 **Радиуса Действия** 🌿🌿 рядом с игровым полем. Разместите поблизости одну **Нашивку Славы**: это Дикая Нашивка. Держите кубики под рукой у обоих игроков.

Начальные Нашивки Славы

Каждый игрок получает 6 Нашивок Славы и располагает их рядом со своими картами.

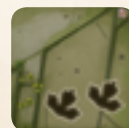
Размещение

Первый игрок расставляет свои фигурки на Арене на стартовых клетках, в первых двух рядах своей стороны поля. Это стартовые клетки его команды.

Его оппонент делает то же самое на своих стартовых клетках с противоположной стороны поля.

Примеры Стартовых Клеток:

Теперь всё готово для сражения! Первый игрок может начать свой ход. На странице 19 показано, как должно выглядеть поле Кросмастер Арены перед началом игры.



ИГРОВЫЕ ХОДЫ

Когда всё готово, первый игрок может начать свой ход. Когда он заканчивает свой ход, наступает черед его оппонента. Игроки продолжают ходить, пока один из них не выиграет. Игрок, ход которого происходит в данный момент, называется «Активным игроком». Игровой ход состоит из следующих частей:

ЧАСТЬ 1: НАПРЯЖЕНИЕ И ВДОХНОВЕНИЕ

Демоны Часов и Минут получают извращённое удовольствие от игр с судьбами Кросмастеров. Но их настроение переменчиво, и свои дары Демоны преподносят наугад. Вы начинаете каждый свой ход с Броска Напряжения, который позволит вам Вдохновлять Кросмастеров и даровать им Свойства. Если предложение Демонов вам не интересно, не волнуйтесь! Вы можете испытать удачу еще раз или получить взамен Камы.


Бросок Напряжения и переброс


Активный игрок бросает 2 кубика. Если его не устраивает результат, он может его проигнорировать и снова испытать удачу, бросив уже 1 кубик. Только этот единственный кубик можно будет использовать для Вдохновения или Компенсации. Если выпадает дубль, и игрок не перебрасывает кубики, — Напряжение возрастает: каждый игрок теряет одну Нашивку Славы (положите потерянные Нашивки в коробку)!


Первый игрок не совершает Броска Напряжения в свой первый ход.


Вдохновение

Каждый брошенный кубик Напряжения можно положить на карту персонажа, чтобы дать ему определённое Свойство до начала его следующего хода. Вы можете разделить кубики между Кросмастерами или положить оба на одну карту. Кросмастер получает способность, указанную на кубике:

: Персонаж получает **Критический удар** на этот ход.

: Персонаж получает **Броню** на этот ход.

: Персонаж получает **Захват** на этот ход.

: Персонаж получает **Уворот** на этот ход.

Компенсация

Необязательно использовать оба кубика для Вдохновения. Вы можете использовать только один кубик или вообще ни одного. Неиспользованные кубики меняются на Камы из резерва. За один кубик вы получите 1 Каму, за два кубика — 3 Камы.

ЧАСТЬ 2: ХОДЫ ФИГУР

После Броска Напряжения вы играете каждой своей Фигурой в порядке Очереди, слева направо. Когда первая Фигура заканчивает ход, вы переходите к следующей Фигуре, и так далее, пока все Фигуры не завершат свой ход. Во время своего хода Фигура называется «Активной».

Ход Фигуры разделён на три фазы:

>2.1 ПРЕДВАРИТЕЛЬНАЯ ФАЗА

Во время этой фазы Фигура готовится к действиям. Некоторые игровые эффекты появляются или исчезают. Следуйте этим шагам в указанном порядке:

Условные Эффекты

Некоторые игровые эффекты начинают действовать или исчезают в начале хода Фигуры. Например, взрыв Земляной Бомбы, вызванной в предыдущий ход с помощью Демонической Награды «Сумка Разбойника». Это называется «Условным Эффектом». Если одновременно срабатывает несколько эффектов, активный игрок определяет порядок их срабатывания.

Удаление Улучшений

Удалите с Активной Фигуры все лежащие лицом вверх Улучшения.

ОП, ОД и Радиус Действия на текущий ход

На этом шаге определяется, сколько **ОД** и **ОП** Фигура сможет потратить в текущий ход. Посмотрите на характеристики Фигуры и примените модификаторы от Снаряжения и маркеров. Маркеры **ОД**, **ОП** и Радиуса Действия изменяют характеристики Фигуры до конца ее хода, после чего удаляются из игры.

В Фазу Активации изменять характеристики можно только «мгновенными» **ОД**, **ОП** и Радиуса Действия, а также активацией или потерей Снаряжения.

>2.2 ФАЗА АКТИВАЦИИ

Во время этой фазы Фигура передвигается и действует, расходуя **ОП** и **ОД**. Фигура может потратить **ОП** и **ОД**, полученные в Предварительную Фазу. Если Фигура не может или не хочет больше использовать **ОП** или **ОД**, ее Фаза Активации заканчивается. Все неиспользованные **ОП** или **ОД** пропадают: вы не можете сохранить их на следующий ход. Фигура не обязана тратить все свои **ОП** или **ОД**.

>2.3 КОНЕЦ ФАЗЫ АКТИВАЦИИ

Эта короткая фаза завершает ход Фигуры.

Условные Эффекты

Некоторые игровые эффекты начинают действовать или исчезают в конце хода Фигуры. Это тоже «Условные Эффекты». Подобно эффектам Предварительной Фазы, если одновременно срабатывают несколько таких эффектов, активный игрок определяет порядок их срабатывания.

Следующий!

Повторите эти 3 фазы (Предварительную, Фазу Активации и Конец Активации) следующей в Очереди Фигурой. Если вы сыграли всеми Фигурами, ваш ход заканчивается.

ЧАСТЬ 3: КОНЕЦ ХОДА

Вот и всё! Теперь ход переходит к оппоненту. Он начинает новый ход и становится Активным игроком.

ОП и ОД

Очки Передвижения и Очки Действия — основа игровой системы. Во время своей Фазы Активации Фигура может потратить ОП и ОД для передвижений и действий.

Каждый ход Фигура может потратить полученные в Предварительной Фазе ОП и ОД. Доступные ОП и ОД можно тратить в любом порядке, частично или целиком, переключаясь между ними сколько угодно раз.

ПЕРЕДВИНУТЬСЯ НА 1 КЛЕТКУ (1 ОП)


(Только для персонажей с характеристикой ОП)


Потратив 1 ОП, Активная Фигура перемещается на соседнюю свободную клетку.

Захват

Когда Активная Фигура пытается выйти из клетки, соседней с противником, ее могут Захватить или Поймать.

Сначала выберите клетку, в которую передвигается ваш персонаж. Затем каждый персонаж противника на соседних клетках совершает бросок на Захват, а ваш персонаж совершает броски на Уворот (отдельно против каждого броска на Захват).

Бросок на Захват: Ваш оппонент бросает 1 кубик (или 2 кубика, если у его персонажа есть свойство Захват). Каждый результат  считается успешным броском на Захват.

Бросок на Уворот: Вы бросаете 1 кубик (или 2 кубика, если у вашего персонажа есть свойство Уворот). Каждый результат  считается успешным броском на Уворот.

Результаты:

- **Захвачен:** Если успешных бросков на Захват больше, чем успешных бросков на Уворот, ваш персонаж Захвачен: он мгновенно теряет 3 ОП и 3 ОД.
- **Пойман:** Если успешных бросков на Захват и успешных бросков на Уворот поровну, ваш персонаж Пойман: он мгновенно теряет 1 ОП и 1 ОД.

Если у передвигающейся Фигуры после всех бросков остаются ОП, она должна переместиться в выбранную изначально клетку.

Поскольку Призывы не так сильны, как Кросмастеры, они могут лишь Поймать уворачивающегося персонажа. Если они успешно Захватывают кого-то, то действует результат «Пойман».

Фигуры могут перемещаться также с помощью некоторых заклинаний. Правила Захвата в этом случае не действуют. Персонаж может быть Захвачен или Пойман, только когда тратит 1 ОП для передвижения на 1 клетку.

ПОДНЯТЬ 1 КАМУ (1 ОД)

(Только для Кросмастеров)

Потратив 1 ОД, Активный Кросмастер может поднять 1 Каму с клетки, на которой стоит. Если на этой клетке больше одной Камы, на сбор каждой Камы он должен потратить 1 ОД.

У вашей команды есть запас Кам, доступный всем вашим Кросмастерам. Все поднятые вами Камы попадают в этот запас.

Только Кросмастер может выполнить это действие. Персонаж, представленный на поле жетоном Существа, не может собирать Камы.

КУПИТЬ НАШИВКУ СЛАВЫ (1 ОД)

(Только для Кросмастеров.)

Если Кросмастер стоит на Демонической Клетке, то он может купить Нашивку Славы. Для этого нужно потратить 1 ОД и заплатить 12 Кам из вашего запаса. Затем вы забираете 1 Нашивку Славы у оппонента (или Дикую Нашивку Славы, если она еще доступна).

Покупать Нашивку Славы можно только один раз в течение своего хода. Если один из ваших Кросмастеров уже купил в этот ход Нашивку Славы, вы не сможете сделать это ещё раз до вашего следующего хода.




ПРИМЕНИТЬ ЗАКЛИНАНИЕ (СТОИМОСТЬ В ОД И/ИЛИ ОП УКАЗАНА НА КАРТЕ)

Фигуры могут применять самые разные заклинания. Большинству Фигур известно как минимум одно атакующее заклинание, которым можно навредить противнику. Но бывают еще призывающие, лечащие и особые заклинания. Стоимость в ОП и/или ОД указана в описании заклинания.

КУПИТЬ ДЕМОНИЧЕСКУЮ НАГРАДУ (1 ОД)

(Только для Кросмастеров)

Если Кросмастер стоит на Демонической Клетке, то он может купить Демоническую Награду. Для этого нужно потратить 1 ОД и заплатить Камы из вашего запаса. Цена Демонической Награды зависит от её типа:

- **ГРАНИТНАЯ** Демоническая Награда  стоит 3 Камы
- **НЕФРИТОВАЯ** Демоническая Награда  стоит 6 Кам
- **СЕРЕБРЯНАЯ** Демоническая Награда  стоит 9 Кам

Когда вы покупаете Награду, вы можете выбрать либо одну из раскрытых Демонических Наград (в этом случае вы заранее знаете, что покупаете) или одну из закрытых (в этом случае ваш оппонент не знает, какую Награду вы купили). Если вы купили раскрытую Демоническую Награду, вы должны сразу раскрыть и положить на её место новую Награду из стопки Наград того же типа.

Затем вы должны вручить купленную Награду одному из своих Кросмастеров. Это может быть купивший ее Кросмастер или любой другой (независимо от того, стоит он на Демонической Клетке или нет). Положите Демоническую Награду лицом вниз на карту выбранного Кросмастера. Только Кросмастеры могут получать Демонические Награды.

Независимо от того, купили вы раскрытую Награду или закрытую, действия будут одинаковые: положите Демоническую Награду на карту Кросмастера лицом вниз. Пока Демоническая Награда лежит лицом вниз, она не даёт никаких бонусов.

Ограничение на Демонические Награды

Как можно осторожнее договаривайтесь с Демонами! Существуют ограничения на покупку и владение Демоническими Наградами. На карте Кросмастера не может быть жетонов Демонических Наград больше, чем его Уровень, независимо от их положения (лицом вверх или вниз), видов и типов.

АКТИВИРОВАТЬ ДЕМОНИЧЕСКУЮ НАГРАДУ (0 ОД)

(Только для Кросмастеров)

Кросмастер может активировать Усиление, Улучшение или Экипировку в любой момент своей Фазы Активации. На это не нужны ОД. Переверните Демоническую Награду лицом вверх и немедленно примените её эффекты:



Усиление после использования возвращается в коробку.



Улучшение остаётся на карте Кросмастера лицом вверх до начала его следующего хода.



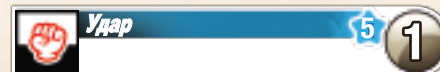
Снаряжение остаётся на карте Кросмастера до конца игры.

За ход вы можете активировать не более одной Демонической Награды на каждом Кросмастере.

УДАРИТЬ ПРОТИВНИКА КУЛАКОМ (5 ОД)

(Только для Кросмастеров)

Один раз в ход Кросмастер может атаковать противника в соседней клетке заклинанием Удар кулаком за 5 ОД.



ЗАКЛИНАНИЯ

Все Персонажи в Кросмастер Арене умеют применять заклинания — чаще всего для нападения на противников. Заклинания описаны на картах Кросмастеров или на жетонах Призывов, введенных Кросмастерами в игру. Некоторые Демонические Награды дают Кросмастерам дополнительные заклинания.

В правилах заклинаний часто используются слова «цель» или «целевой». Цель заклинания — это клетка, в которую направлено заклинание. Как следствие, это также фигурка, жетон Призыва или элемент декорации в этой клетке. Целью может быть и пустая клетка.

Чтобы Фигура могла использовать заклинание, проверьте:

- Хватает ли ей **ОП** и **ОД** для оплаты стоимости заклинания;
- Находится ли цель в пределах Радиуса Действия заклинания;
- Можете ли вы провести Линию Видимости между клеткой активной Фигуры и целевой клеткой;
- Не действуют ли Свойства или эффекты, запрещающие использовать это заклинание.

ПРИМЕНЕНИЕ АТАКУЮЩЕГО ЗАКЛИНАНИЯ

Если все четыре условия выполнены, следуйте этим шагам в указанном порядке:


1. Оплатите Стоимость

Потратьте столько **ОП** и **ОД**, сколько указано в стоимости заклинания.


2. Дополнительные Эффекты

Срабатывает дополнительный эффект заклинания (например, «Подходит на 3» в заклинании Джаша Прыжок Титана или дополнительного урона от заклинания Джулит Гупперрез), если у заклинания он есть.

3. Бросок на Критический удар

Сделайте бросок на Критический удар: Активная Фигура бросает 1 кубик (или 2 кубика, если Активная Фигура имеет свойство Критический удар). Каждый результат  считается успехом.

4. Бросок на Броню

Сделайте бросок на Броню: целевая Фигура бросает 1 кубик (или 2 кубика, если целевая Фигура имеет свойство Броня). Каждый результат  считается успехом.

5. Посчитайте урон

Сравните количество успешных бросков на Критический удар с количеством успешных бросков на Броню.

- Если успешных бросков на Критический удар больше, чем успешных бросков на Броню, то урон заклинания увеличивается на 1.
- Если успешных бросков на Броню больше, чем успешных бросков на Критический удар, то урон заклинания уменьшается на 1.
- В случае равенства атака наносит указанный в заклинании урон.

Кроме того, некоторые Свойства и эффекты могут изменить эту величину

6. Положите маркеры Ран

Положите на карту Кросмастера (или жетон Призыва) столько маркеров Ран, сколько урона нанесло заклинание. Не забудьте, что количество Ран на карте Кросмастера не может превышать его характеристику **ОЗ**.

*Пример: у Джулит 13 **ОЗ** и на ее карте 11 Ран. Если она получит еще 3 урона, вы сможете положить на её карту только 2 Раны, так как она не может иметь более 13 Ран. Так что она Нокаутирована (см. стр. 20).*

7. Отложенные Эффекты

При применении заклинания могли появиться некоторые Условные Эффекты. Они срабатывают на этом шаге. Если таких эффектов несколько, то Активный игрок выбирает порядок их срабатывания.

Пример: Джулит применяет атаку Гупперрез, нацеленную против Бакары и Земляной Бомбы (см. стр. 26). Если Бомба Нокаутирована, то ее заклинание Взрыв работает на этом этапе.

Лечащие Заклинания

Лечащие заклинания работают точно так же, кроме двух шагов:

4. Бросок на Броню: Цель лечащего заклинания не делает броска на Броню (но Активная Фигура делает бросок на Критический удар).

6. Положите Маркеры Ран: Маркеры Ран не накладываются, а снимаются с цели. *Щенячья нежности* Лилотты — пример лечащего заклинания.

Особые Заклинания

Особые заклинания не наносят урон и не излечивают Раны. Такие заклинания не требуют бросков на Критический удар или Броню. *Эскапада* Джулит — пример особого заклинания.

Заклинания Призыва

Заклинания Призыва вводят в игру жетоны. Жетон должен быть помещён на свободную клетку.

Заклинание Призыва может совмещаться с заклинаниями других типов. Например, заклинание *Призыв Пупуси* Деда — это особое заклинание, являющееся одновременно заклинанием Призыва.

ОПИСАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Название Заклинания используется, чтобы отличать его от других, и часто указывает на его эффекты.

Предел Использования

Апорт! Большинство заклинаний не имеет предела использования. Их название написано на **чёрном** фоне.

Эскапада Если название заклинания написано на **синем** фоне, его можно применять только один раз в ход.

Ни стыда ни совести Если название заклинания написано на **фиолетовом** фоне, его можно применять несколько раз в ход, но каждый раз на разную цель.

Бонтао Если название заклинания написано на **красном** фоне, его можно применить только один раз за игру.

Контроль Призывов

Иногда в названии заклинания есть число в скобках — это значение Контроля Призывов.

Если количество союзных Призывов в игре равно или больше, чем Контроль Призывов, то Кросмастер не может ввести новый Призыв в игру. Если количество союзных Призывов в игре меньше, чем Контроль Призывов, то можно ввести ещё один Призыв в игру

Призыв Пупуси (1) Призвать Пупусю можно, если в игре нет ни одного союзного Призыва.

Бомба (2) Призвать Бомбу можно, если в игре не более одного союзного Призыва.

СТОИМОСТЬ ЗАКЛИНАНИЙ

Чаще всего вы должны потратить только **ОД** чтобы применить заклинание:

Все, что я делаю, офигенно  Стоимость в Очках Действия

Некоторые заклинания требуют потратить **ОП**:

Апорт!   Стоимость в ОП +  Стоимость в ОД

А иногда заклинание имеет стоимость в Ранах. В этом случае положите на карту Активной Фигуры указанное число маркеров Ран. Помните, что Фигура не может иметь больше Ран, чем ее **ОЗ**. Если вы не можете положить на карту требуемое количество Ран, применить заклинание нельзя:

Делирий   Стоимость в Ран +  Стоимость в ОД

РАДИУС ДЕЙСТВИЯ

Радиус Действия заклинания показан значком, обычно с двумя числами:

- Первое число — **минимальная дальность**: наименьшая дистанция в клетках, на которой должна находиться цель заклинания. 0 означает, что персонаж может выбрать целью заклинания самого себя.
- Второе число — **максимальная дальность**: наибольшая дистанция в клетках, на которой может находиться цель заклинания.
- **Максимальную дальность** некоторых заклинаний можно изменить с помощью декораций (например, ящиков) или +/- маркеров Радиуса Действия. **Минимальную дальность** изменить нельзя.

Обычная дальность: Цель этого заклинания должна находиться в пределах указанной минимальной и максимальной дальности. Если значок красный, то максимальную дальность нельзя ни увеличить, ни уменьшить.

Без Линии Видимости: Действует, как заклинание с Обычной дальностью, но не требует свободной Линии Видимости до цели. Если значок красный, то максимальную дальность нельзя ни увеличить, ни уменьшить.

Линейное: Цель этого заклинания должна стоять в одном ряду клеток с Активной Фигурой (по вертикали или горизонтали). Если значок красный, то максимальную дальность нельзя ни увеличить, ни уменьшить.

Рукопашное: Это заклинание действует только на соседнюю клетку. Не имеет максимальной или минимальной дальности.





Персональное: Это заклинание действует только на Активную Фигуру. Не имеет максимальной или минимальной дальности.

ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ


Чтобы применить заклинание, нужна Линия Видимости от Активной Фигуры до цели. Между клетками есть Линия Видимости, если линия из центра одной клетки до центра другой клетки не пересекает клетки с преградами. Все клетки, занятые ларьками или Кросмастерами, блокируют Линию Видимости. Углы клеток не являются преградами для Линии Видимости.

ТИПЫ УРОНА


Стихийный урон

Каждое атакующее заклинание, связанное с определённой стихией (Водой, Воздухом, Землёй или Огнём), называется «стихийным». Урон от такого заклинания называется «стихийным уроном». Еще мы называем такие заклинания Водными , Воздушными , Земляными  и Огненными .

Нейтральный урон

Некоторые атакующие заклинания не связаны со стихиями. Они называются «нейтральными заклинаниями» и наносят «нейтральный урон» . Для нейтрального заклинания всегда бросайте только 1 кубик на Критический удар.

Лечение

Лечащие заклинания  не наносят урон, а снимают с цели маркеры Ран. Вместо урона указано количество снимаемых Ран.

Лечение 0 и Урон 0

Некоторые заклинания наносят **0 урона** или лечат **0 Ран**. Чтобы увеличить это число, нужно выбросить успех на Критический удар, использовать свойство, дополнительный эффект или Демоническую Награду.

Заклинания без Урона

Заклинания Призыва и особые заклинания не наносят урон, поэтому у них пустой белый круг вместо количества урона или лечения.

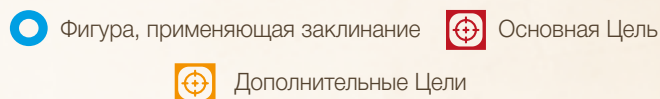
ЗОНА ДЕЙСТВИЯ

Некоторые заклинания действуют сразу на несколько клеток. Они называются заклинаниями с «Зоной Действия». Клетка, которую вы выбираете в качестве цели заклинания, это «Основная Цель». Остальные клетки в Зоне Действия — «Дополнительные Цели».

Все цели определяются до оплаты стоимости заклинания. Зона Действия не является дополнительным эффектом заклинания. Используйте эти схемы чтобы определить Дополнительные Цели в Зоне Действия:



Лопата Посох Молот Дыхание Рука Крест Квадрат



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Дополнительные эффекты заклинания указаны под его названием. Они срабатывают, даже если заклинание не наносит урон, или если урон снижен до 0 броском на Броню. Некоторые эффекты полностью описаны на карте, а некоторые указаны кратким сокращением.



Эффекты **Отходит**, **Подходит**, **Отталкивает** и **Притягивает** перемещают Фигуру. Фигура останавливается, если доходит до преграды или края поля с помощью такого эффекта.




Отходит на X: Активная Фигура перемещается на X клеток по прямой от цели.




Подходит на X: Активная Фигура перемещается на X клеток по прямой к цели.

Отталкивает на X: Цель перемещается на X клеток от Активной Фигуры, по прямой.

Притягивает на X: Цель перемещается на X клеток ближе к Активной Фигуре, по прямой.

- X ОП , - X ОД , - X РД : Положите X указанных маркеров на цель.

+X ОП , +X ОД , +X РД : Положите X указанных маркеров на цель.


Ворует X ОП , Ворует X ОД , Ворует X РД : Положите на цель X указанных - 1 маркеров, а на Активную Фигуру — столько же указанных +1 маркеров.


На Фигуре не может быть маркеров **-ОП** или **-ОД** больше, чем указано в её характеристиках.


Пример: Жорис получил 6 маркеров -1 ОД. Поскольку характеристика ОД Жориса равна 6, Марлин не может положить на него новые маркеры -ХОД своим заклинанием Ни стыда, ни совести. Поэтому Марлин ворует 0 ОД.


Пробивает Броню: Цель заклинания бросает на 1 кубик меньше в броске на Броню.


Ворует здоровье: После нанесения урона Активная Фигура удаляет с себя столько маркеров Ран, сколько маркеров Ран получила цель.

+ X : Водный урон увеличивается на X.

+ X : Воздушный урон увеличивается на X.

+ X : Земляной урон увеличивается на X.

+ X : Огненный урон увеличивается на X.

+ X : Нейтральный урон увеличивается на X.

ПРИЗЫВЫ

Стиль боя некоторых Кросмастеров основан на заклинаниях Призыва. Они создают Механизмы или натравливают на противника фантастических Существ.

Жетоны Призыва вводятся в игру с помощью заклинаний Призыва. Призывы могут быть **Механизмами** или **Персонажами** (в последнем случае они называются **Существами**). Призыв не блокирует Линию Видимости, если не имеет свойства Препятствие.

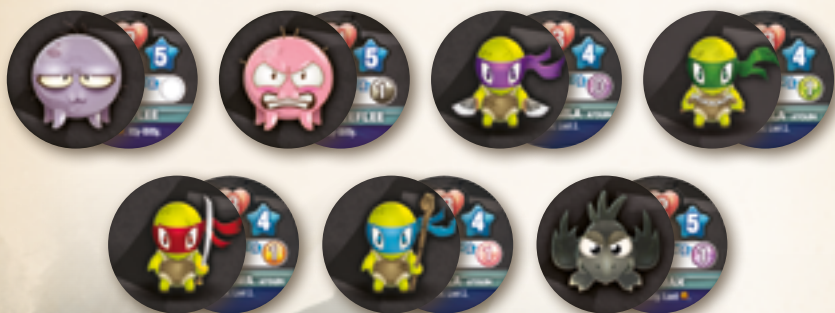
СУЩЕСТВА

Существа являются Персонажами: у них есть **ОЗ** и **ОП**. Большинство Существ также имеет **ОД** и заклинание, а иногда и свойства.

Существо добавляется в Очередь и действует сразу после Кросмастера, призвавшего это Существо. Если Кросмастер призвал несколько Существ, то Активный Игрок выбирает порядок их активации (после хода Кросмастера).

Существа не имеют Уровня. Вы не получаете Нашивок Славы, когда Нокаутируете их.

Существа могут тратить **ОП** и **ОД** только на передвижение и применение заклинаний. Существа не могут собирать Камы, покупать Демонические Награды или Нашивки Славы.



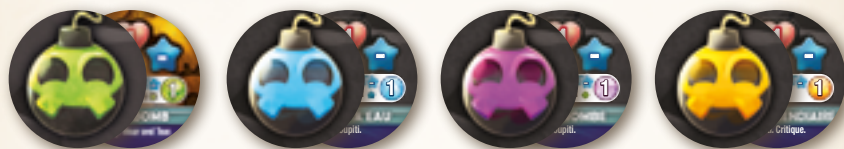
МЕХАНИЗМЫ

Механизмы не имеют **ОП** и не могут Захватывать. К Механизмам относятся Бомбы, Ловушки, Турели и многие другие.

Среди Механизмов есть группы с особыми правилами: это Бомбы и Ловушки.

БОМБЫ

Бомба применяет свое заклинание *Взрыв*, когда она Нокаутирована. В начале хода Кросмастера, призвавшего Бомбу, срабатывает ее свойство Износ. Бомба получает одну Рану и немедленно применяет заклинание *Взрыв*.

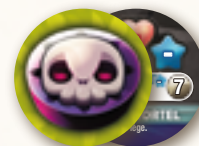


ЛОВУШКИ

У Ловушек нет **ОЗ** (им нельзя нанести Раны). Ловушки имеют способность Неприкосновенность (их нельзя передвинуть). Клетка с Ловушкой считается свободной.

Ловушка использует своё заклинание *Щёлк*, когда любая Фигура передвигается в ее клетку за 1 **ОП**, либо заканчивает перемещение в ее клетке. После этого Ловушка Нокаутирована.

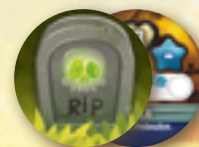
На одной клетке может находиться только одна Ловушка.



ЛОВУШКИ-НАДГРОБИЯ

Надгробия — особый вид Ловушек. Как и Ловушки, Надгробия имеют свойство Неприкосновенности, и клетка с Надгробием считается свободной.

В отличие от обычных Ловушек, у Надгробий есть **ОЗ** и свойство Осквернение: Когда Кросмастер передвигается в клетку с Надгробием за 1 **ОП** либо заканчивает перемещение в клетку с Надгробием, оно получает 1 Рану. При этом Надгробия не получают Ран от заклинаний или эффектов.



СВОЙСТВА

Большинство Кросмастеров и некоторые Призывы имеют особые умения, которые меняют правила игры. Такие умения называются Свойствами.

Свойства не являются заклинаниями, даже если их эффекты схожи. Фигура с каким-либо Свойством не может получить ещё одно Свойство с таким же названием.



ОСНОВНЫЕ СВОЙСТВА



Критический удар: Эта Фигура бросает 1 дополнительный кубик на Критический удар.



Броня: Эта Фигура бросает 1 дополнительный кубик на Броню.



Захват: Эта Фигура бросает 1 дополнительный кубик на Захват.


Уворот: Эта Фигура бросает 1 дополнительный кубик на Уворот.

Сопротивление : Эта Фигура получает на 1 урон меньше от заклинаний Воды .

Сопротивление : Эта Фигура получает на 1 урон меньше от заклинаний Воздуха .

Сопротивление : Эта Фигура получает на 1 урон меньше от заклинаний Земли .

Сопротивление : Эта Фигура получает на 1 урон меньше от заклинаний Огня .

Удача , **Ловкость** , **Сила** , **Интеллект** :

Когда Фигура с одним из этих Свойств использует заклинание указанной стихии, она бросает 1 дополнительный кубик на Критический удар. Когда эта Фигура становится целью заклинания указанной стихии, она бросает 1 дополнительный кубик на Броню.

Ремесленник: Когда этот Кросмастер покупает первую Демоническую Награду в свой ход, такое действие стоит 0 **ОД**, а стоимость Демонической Награды снижается: Нефритовая Награда стоит всего 5 Кам, а Серебряная – 7 Кам.

Старатель: Когда Кросмастер оппонента Нокаутирован, эта Фигура добавляет 1 Каму из резерва в ваш запас.

Неприкосновенность: Эта Фигура не может быть передвинута никакими эффектами, кроме описанных на её карте.



Ути-Пути: На эту Фигуру не действуют правила Захвата. Она не может быть Захвачена и не Захватывает сама.

Добыча X: Когда оппонент Нокаутирует эту Фигуру, он получает X Кам из резерва в свой запас.

Фермер: Если этот Кросмастер поднял хотя бы 1 Каму в свой ход, в конце его хода вы получаете 1 дополнительную Каму из резерва в свой запас.

Износ: Призыв с этим Свойством получает 1 Рану в начале хода призвавшего его Кросмастера.

ДРУГИЕ СВОЙСТВА

Мудрость: Когда этот Кросмастер Нокаутирует Кросмастера оппонента с типом «Босс», вы получаете 1 дополнительную Нашивку Славы . Когда Кросмастер оппонента с типом «Босс» Нокаутирует этого Кросмастера, оппонент получает 1 дополнительную .

Препятствие: Призыв с этим Свойством блокирует Линию Видимости.

Осквернение: Призыв с этим Свойством не получает Ран от заклинаний и эффектов. Когда Кросмастер передвигается в клетку с этим Призывом за 1 **ОП**, либо заканчивает перемещение с помощью заклинания в клетке с этим Призывом, Призыв получает 1 Рану.

И это не всё! Вселенная Кросмастер Арены огромна. В игре более сотни Фигур, и у них много других интересных Свойств. Большинство таких Свойств описаны на картах.

ДЕКОРАЦИИ

Когда Демоны Часов и Минут создавали мир Кросмастер Арены, они старались повторить обстановку Бонты. Так получились Арены, полностью копирующие рынки города.

Декорации размещаются на поле в начале игры. Персонажи не являются декорациями. У всех декораций есть свойство Неприкосновенность.

В базовой коробке Кросмастер Арены есть три типа декораций: мешки, ларьки и ящики:

МЕШКИ

Мешки наверняка полны невероятных товаров, но валяются повсюду на рынке. Мешки являются Препятствиями (клетка с мешком непроходима). Мешки не блокируют Линию Видимости.

ЛАРЬКИ

Как вам расскажет любой турист, маленькие магазинчики — сердце рынка. Бонта не была бы Бонтой без этих ларьков.

Ларьки являются Препятствиями (клетка с ларьком непроходима). Ларьки блокируют Линию Видимости.

ЯЩИКИ

Ящики не являются Препятствиями. Клетка с ящиком считается свободной. Ящики не блокируют Линии Видимости. Пока Фигура стоит на ящике, максимальная дальность ее заклинаний увеличивается на 1 клетку.



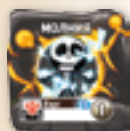
ДЕМОНИЧЕСКИЕ НАГРАДЫ

УСИЛЕНИЯ

Усиление даёт моментальный эффект. Когда Кросмастер активирует Усиление, он получает какое-то преимущество, а Награда удаляется из игры (верните ее в коробку). Пока Усиление лежит лицом вниз, оно не дает никакого эффекта.



Эта Демоническая Награда присутствует в 4-х экземплярах. Когда Кросмастер использует Мультишлепок, положите 1 Рану на его карту. Урон следующего стихийного заклинания этого Кросмастера увеличивается на 1. Мультишлепок не увеличивает нейтральный урон.



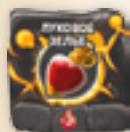
Молния — одноразовое заклинание. Кросмастер выбирает цель на расстоянии от 2 до 5 клеток и тратит 1 ОД. Молния наносит 1 нейтральный урон.



Сумятица — одноразовое заклинание. Кросмастер выбирает цель на расстоянии от 2 до 5 клеток и тратит 2 ОД. Сумятица не наносит урон, но цель получает -3 ОД: положите три маркера -1.



Черствость — одноразовое заклинание. Кросмастер выбирает цель на расстоянии от 2 до 4 клеток и тратит 2 ОД. Черствость не наносит урон, но цель получает -3 ОП: положите три маркера -1.



Когда ваш Кросмастер использует Луквичное Зелье, удалите с его карты до 3 маркеров Ран.



Когда ваш Кросмастер использует Крепкий Гавайский, выберите один из эффектов: или он мгновенно получает 1 ОД, или он мгновенно получает 1 ОП, или вы снимаете с его карты 2 маркера Ран.

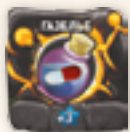


Эффекты этих 4-х Демонических Наград схожи: Кросмастер увеличивает урон своего следующего стихийного заклинания на 1.

Если это Рукопашное заклинание, и оно наносит урон указанной стихии, урон увеличивается на 2 вместо 1! Эти Демонические Награды не влияют на нейтральный урон.



Когда Кросмастер использует Всеудар, урон его следующего заклинания увеличивается на 2, если это Рукопашное заклинание. Всеудар не увеличивает нейтральный урон.



Когда Кросмастер использует Газелье, он мгновенно получает 3 ОД.



Когда Кросмастер использует Скоро Ход, он мгновенно получает 2 ОП.



Когда Кросмастер использует Мультишлепок XL, положите на его карту 3 маркера Ран. Урон следующего стихийного заклинания этого Кросмастера увеличивается на 2. Мультишлепок XL не увеличивает нейтральный урон.



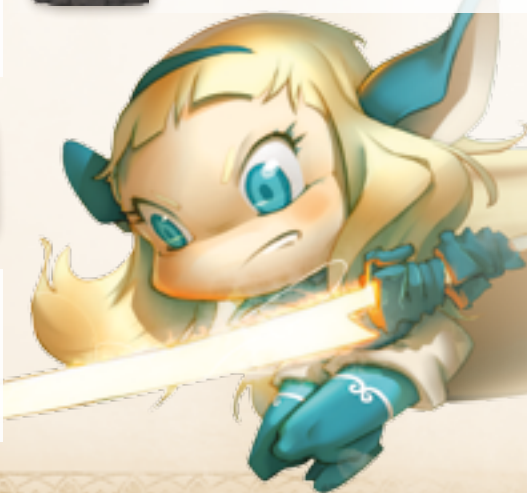
Призывает Розовую Пупусю в соседнюю свободную клетку. Розовая Пупуся ходит сразу после призвавшего её Кросмастера. Если этот Кросмастер Нокаутирован, то Розовая Пупуся удаляется с поля (как обычный Призыв).



Возвращение Йода — одноразовое заклинание. Кросмастер выбирает цель на расстоянии от 2 до 4 клеток по прямой и тратит 2 ОД. Кросмастер притягивает цель на 1 клетку. Это не приводит к броскам на Захват и Уворот.

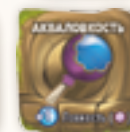
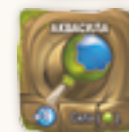
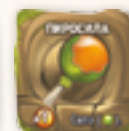


Магистр Йод — одноразовое заклинание. Кросмастер выбирает цель на расстоянии от 1 до 2 клеток по прямой и тратит 2 ОД. Кросмастер отталкивает цель на 2 клетки. Это не приводит к броскам на Захват и Уворот.



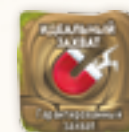
УЛУЧШЕНИЯ

Улучшение даёт временный эффект. Когда Кросмастер активирует Улучшение, переверните Награду лицом вверх и оставьте ее на карте Кросмастера. Эффект действует до начала следующего хода этого Кросмастера, после чего Награда удаляется из игры (верните ее в коробку).

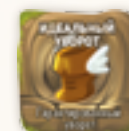


Эффекты этих 8 Демонических Наград схожи. Если одно из этих Улучшений лежит в открытую на карте Кросмастера:

- Заклинания этого Кросмастера указанной стихии (Вода, Воздух, Земля или Огонь) наносят 1 дополнительный урон.
- Этот Кросмастер получает способности, связанные с другой стихией (Удача, Ловкость, Сила, Интеллект): бросает дополнительный кубик при атаке указанной стихией и защите от нее.



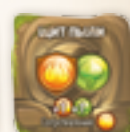
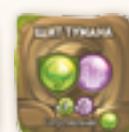
Если Идеальный Захват лежит в открытую на карте Кросмастера, персонажи оппонента на соседних клетках не могут тратить ОП для выхода из Ближнего Боя.



Если Идеальный Уворот лежит в открытую на карте Кросмастера, он автоматически делает броски на Уворот этого Кросмастера более успешными, чем броски персонажей оппонента на Захват, и игнорирует активный Идеальный Захват противников.



Если Фекадеин лежит в открытую на карте Кросмастера, тот получает Сопротивление от всех стихий: Кросмастер получает на 1 урон меньше от стихийных заклинаний. Фекадеин бесполезен против нейтрального урона, лечения и дополнительных эффектов заклинаний.



Эффекты этих 4 Демонических Наград схожи. Пока одно из этих Улучшений лежит в открытую на карте Кросмастера:





- Заклинания этого Кросмастера указанной стихии (Вода, Воздух, Земля или Огонь) наносят 1 дополнительный урон.
- Кросмастер получает Сопротивление к указанной стихии (Вода, Воздух, Земля или Огонь) и поэтому получает на 1 урон меньше от заклинаний этой стихии.

СНАРЯЖЕНИЕ

Снаряжение даёт постоянный эффект. Эффект начинает действовать, как только Демоническая Награда повернута лицом вверх. Эффект продолжается до конца игры или пока Кросмастер, активировавший эту Награду, не будет Нокаутирован.

Если Снаряжение даёт бонусы **ОД** или **ОП**, то при его активации указанная характеристика мгновенно увеличивается. Кросмастер может использовать дополнительные **ОД** и **ОП** в тот же ход. Активированное Снаряжение нельзя убрать с персонажа или заменить другой Наградой.

Существует 5 типов Снаряжения:





- **Оружие**  даёт хозяину новые заклинания;
- **Костюмы**  дают Свойства или бонусы к характеристикам.
- **Питомцы**  дают Свойства или бонусы к характеристикам.
- **Дофусы** , символы власти в Мире Двенадцати, тоже дают Свойства или бонусы к характеристикам.

На карте Кросмастера может лежать в открытую только одно Снаряжение каждого типа. Если Кросмастер уже использует Снаряжение, он не может активировать другое Снаряжение такого же типа.

Однако Техники — это особенный вид Снаряжения. Техники содержатся в древних книгах из библиотеки Деды. Каждая Техника даёт преимущество и запоминается сразу после прочтения книги. Поэтому на карте Кросмастера могут лежать в открытую сразу несколько Техник.



Эффекты этих Демонических Наград схожи. Если Питомец лежит в открытую на карте Кросмастера:

- Этот Кросмастер получает способность **Старатель**: когда Кросмастер противника Нокаутирован, вы получаете 1 Каму из резерва.
- Этот Кросмастер получает Свойство, связанное с указанной стихией (**Удача** , **Ловкость** , **Сила** , **Интеллект** ); он бросает дополнительный кубик при атаке указанной стихией и защите от нее.



Если Костюм Стража лежит в открытую на карте Кросмастера, ни один другой Кросмастер на соседних клетках не может активировать Демонические Награды. К тому же, этот Кросмастер получает свойство **Захват**.



Кросмастер с этим Оружием получает новое Рукопашное заклинание. Атака Скипетром стоит **4 ОД** и наносит 2 урона Водой каждой Фигуре в Зоне Действия «Посох». Персонаж может атаковать Бонтийским Скипетром только один раз в ход.



Кросмастер с этим Оружием получает новое Рукопашное заклинание: атака Лопатой стоит **4 ОД**, наносит 2 урона Воздухом каждой Фигуре в Зоне Действия «Лопата» и Пробивает броню. Персонаж может атаковать Адской Лопатой только один раз в ход.



Если Эбеновый Дофус лежит в открытую на карте Кросмастера, его характеристики **ОД** и **ОП** увеличиваются на 1.



Если Костяной Дофус лежит в открытую на карте Кросмастера, его характеристика **ОД** увеличивается на 1, а максимальная дальность его заклинаний с зеленым символом РД увеличивается на 1 клетку.



Если Костюм Советника лежит в открытую на карте Кросмастера, его характеристика **ОД** увеличивается на 1, и он получает свойства Ремесленник и Старатель.



Если Элитный Костюм лежит в открытую на карте Кросмастера, его характеристики **ОД** и **ОЗ** увеличиваются на 1, и он получает свойство Броня.



Если Костюм Гуппермага лежит в открытую на карте Кросмастера, его характеристика **ОД** увеличивается на 2.



Кросмастер с этим Оружием получает новое заклинание с Радиусом Действия 1-6: атака Нунчаками стоит **2 ОД** и **1 ОП** и наносит 1 нейтральный урон. Нунчаками можно атаковать каждую цель только один раз в ход.



Если этот Питомец лежит в открытую на карте Кросмастера, его характеристика **ОП** увеличивается на 1, а характеристика **ОЗ** на 2.




Если этот Костюм лежит в открытую на карте Кросмастера, его характеристика **ОЗ** увеличивается на 5.



Кросмастер с этим Оружием получает новое заклинание с Радиусом Действия 1-3, стоимостью **3 ОД**. Заклинание призывает на свободную клетку Земляную Бомбу. Сумка Разбойника имеет Контроль Призыва 2: Земляную бомбу можно призвать, если на поле не более одного союзного Призыва.



Кросмастер с этим Оружием получает новое заклинание с Радиусом Действия 2-4. Атака Луком стоит **4 ОД** и наносит 2 урона Огнём. Персонаж может атаковать Луком Плача только один раз в ход.

Техники , как и прочее Снаряжение, остаются на карте Кросмастера, который их активировал. Однако Техники отличаются от другого Снаряжения:

- Каждая Техника добавляет заклинанию Удар Кулаком (которое известно каждому Кросмастеру) определённые эффекты.
 - Каждая открытая Техника снижает стоимость Удара Кулаком на **1 ОД**, до минимума в **0 ОД**.
 - Кросмастер может иметь больше одной активной Техники.
 - Если Техника активирована, она не влияет на лимит Демонических Наград Кросмастера (но активировать можно не более одной Демонической Награды в ход каждым Кросмастером).
- Таким образом, Кросмастер может одновременно владеть несколькими Техниками и комбинировать их эффекты. Например, Кросмастер 1 уровня может иметь одновременно 3 активных Техники и 1 Демоническую Награду другого типа.



Кросмастер тратит на Удар Кулаком на **1 ОД** меньше. Радиус Действия его Удара Кулаком изменяется на «1-4, Линейное». Совмещается с другими Техниками.



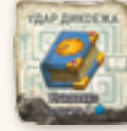
Кросмастер тратит на Удар Кулаком на **1 ОД** меньше. Его Удар Кулаком действует в Зоне «Дыхание». Совмещается с другими Техниками.



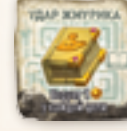
Кросмастер тратит на Удар Кулаком на **1 ОД** меньше. Используя Удар Кулаком, Кросмастер теряет все оставшиеся **ОП**, но увеличивает урон на 1. Совмещается с другими Техниками.



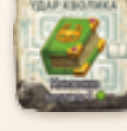
Кросмастер тратит на Удар Кулаком на **1 ОД** меньше. Его Удар Кулаком снимает с самого Кросмастера 1 маркер Ран, а также наносит цели урон. Совмещается с другими Техниками.



Кросмастер тратит на Удар Кулаком на **1 ОД** меньше. Его Удар Кулаком накладывает на этого Кросмастера и на цель маркер **-1 ОД**. Совмещается с другими Техниками.



Кросмастер тратит на Удар Кулаком на **1 ОД** меньше. Его Удар Кулаком ворует 1 Каму у каждой цели. Совмещается с другими Техниками.



Кросмастер тратит на Удар Кулаком на **1 ОД** меньше. Его Удар Кулаком мгновенно добавляет этому Кросмастеру **1 ОП** до конца хода. Совмещается с другими Техниками.



Кросмастер тратит на Удар Кулаком на **1 ОД** меньше. Его Удар Кулаком мгновенно добавляет этому Кросмастеру **1 ОД** до конца хода. Совмещается с другими Техниками.

ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА

ПРАВИЛА ИГРЫ ВЧЕТВЕРОМ

В Кросмастер Арена можно играть вчетвером: либо каждый сам за себя, либо двое на двое. Правила игры для 4 игроков почти такие же, как и для двоих, с парой исключений.

КАЖДЫЙ ЗА СЕБЯ

Состав команды: каждый игрок играет 2 Кросмастерами. Игроки решают, как им составлять команды. Команды всех игроков должны иметь одинаковый Уровень.

Инициатива: Игроки считают Инициативу своих команд. Игрок с наибольшей Инициативой становится **Первым Игроком**, а остальные — **Вторым**, **Третьим** и **Четвертым**, в порядке убывания Инициативы. Игроки садятся по часовой стрелке вокруг стола и играют в порядке **1 – 2 – 3 – 4**.

Игровое поле: Игрок **4** выбирает Арену. Игрок **1** выбирает направление поля.

Нашивки Славы: Положите 3 Дикие Нашивки Славы рядом с Игровым Полем. Каждый игрок начинает с 3 Нашивками Славы. Когда Кросмастер Нокаутирован, его хозяин отдает Нокаутировавшему игроку количество Нашивок Славы, равное уровню Кросмастера. Игрок, у которого не осталось Нашивок Славы, не выходит из игры до тех пор, пока у него есть Кросмастеры на поле. Игрок, который Нокаутировал последнего Кросмастера оппонента, забирает у него все оставшиеся Нашивки.

Расстановка: В соответствии с очередностью хода, каждый игрок ставит свои Фигуры на Арене в стартовых клетках своей области. Эти области показаны ниже: они различны на различных игровых картах.

БОНТА 1



БОНТА 2



Игрок **1** Игрок **2** Игрок **3** Игрок **4**

Броски Напряжения: Если выброшены дубли, активный игрок выбирает одного оппонента, который теряет 1 Нашивку Славы, а этот оппонент выбирает другого игрока, который тоже теряет 1 Нашивку. Это может быть активный игрок, но не обязательно.

ДВОЕ НА ДВОЕ

Правила такие же, как в режиме «Каждый за себя», со следующими изменениями:

Цель игры: После того, как из игры ушла Дикая Нашивка Славы, нужно быть последней командой, у которой остались Нашивки. Если игрок и его напарник последние, у кого остались Фигуры на Арене, они также выигрывают.

Инициатива: Игроки считают Инициативу своих команд. Игрок с наибольшей Инициативой становится игроком **1**, а его напарником становится игрок **3**. Игрок из второй команды с наибольшей Инициативой становится игроком **2**, а его напарником игрок **4**.

НАСТРАИВАЕМЫЕ КОМАНДЫ

Одно из главных удовольствий в Кросмастер Арена — придумывать свои собственные команды из всех существующих Кросмастеров. Собирайте фигурки Кросмастеров и создавайте команду мечты!

ВЫБОР ПЕРСОНАЖЕЙ

Вы можете брать в команду любых персонажей, соблюдая следующие условия:

- Ваша команда должна содержать от 3 до 8 Кросмастеров.
 - Кросмастер, чье имя написано на карте золотым цветом, — это Уникальный Герой. Этот персонаж может быть представлен в вашей команде только один раз, но вы можете взять несколько разных Уникальных Героев.
 - Любой Кросмастер, чье имя написано белым цветом, может быть в вашей команде не более двух раз.
 - Кросмастер, чье имя написано черным цветом, может быть в вашей команде не более трех раз.
 - Кросмастера с типом «Босс» (Джахаш, например) нельзя взять в команду, если в ней уже есть Кросмастер с типом «Босс».
- Эти ограничения применяются к каждому игроку по отдельности. Вы и ваш оппонент можете играть двумя одинаковыми командами.

ВЫБОР КОМАНД ДЛЯ ИГРЫ ВЧЕТВЕРОМ

Команда каждого игрока должна содержать от 1 до 4 Кросмастеров и иметь общий Уровень 6.

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Если вы решили играть несколькими версиями одного персонажа или два игрока выбрали одинаковых персонажей для своих команд, то используйте наклейки, чтобы различать их.

ССЫЛКА НА ИМЯ

Когда одно из заклинаний или свойств Кросмастера ссылается на имя этого Кросмастера, написанное ПРОПИСНЫМИ БУКВАМИ, то это ссылка только на данную Фигуру, а не на любого другого Кросмастера с таким же именем.

ИНИЦИАТИВА

Если Инициатива команд одинакова, сравните персонажей с наибольшей Инициативой в этих командах, потом следующих по Инициативе и т.д. Если все равно ничья, то бросьте монетку.

ОЧЕРЕДЬ

Первый игрок начинает с создания Очереди, затем его оппонент делает то же самое. Если при создании Очереди некоторые персонажи в команде имеют одинаковую Инициативу, то игрок должен на этом этапе решить, в каком порядке их поставить в Очередь. Игроки должны придерживаться порядка своей Очереди до конца игры.

ЧаВо

- В** У моего Кросмастера есть свойство Броня. Он активирует Демоническую Награду «Элитный Костюм», которая даёт ему +1 **ОД** и +1 **ОЗ** и Броню. Значит ли это, что теперь мой персонаж бросает 3 кубика на Броню?
- О** *НЕТ, так как персонаж не может получить одно свойство несколько раз. Кросмастер получает дополнительные **ОД** и **ОЗ**, но свойство Броня от Элитного Костюма не действует на него, поскольку у него уже есть свойство Броня.*
- В** У моего Кросмастера есть свойство Броня. Он получает 2 урона с эффектом «Пробивает Броню». Могу ли я сделать бросок на Броню?
- О** *ДА, но бросается всего один кубик. Даже если у Кросмастера несколько свойств Броня? ДА, даже так, поскольку персонаж не может получить одно свойство несколько раз.*
- В** У моей Лилотты (Уровень 2) активированы Костюм и Оружие. Могу я дать ей Технику?
- О** *НЕТ. Техники не занимают места Демонической Награды, когда они открыты. Поскольку у Лилотты уже есть 2 Демонические Награды, допустимые при её Уровне 2, она не может получать новые Демонические Награды.*
- В** А если поступить иначе? Я открыл Костюм и Технику, теперь я могу дать Лилотте другую Демоническую Награду?
- О** *ДА. Когда Техника открывается, она перестаёт занимать место Демонической Награды. Считается, что у Лилотты занято только одно место, и оно занято Костюмом.*
- В** У моего Кросмастера 3 **ОП**, 12 **ОЗ** и 6 **ОД**, но еще и 3 маркера -1 **ОП**. Мой оппонент использует Демоническую Награду Черствость на этого Кросмастера. Получится ли -4 **ОП**?
- О** *НЕТ. Фигура не может иметь маркеров – **ОП** или **ОД** больше, чем указывает ее характеристика. Аналогично в случае с **ОЗ** и маркерами Ран. В данном случае, Черствость не действует.*
- В** Мой Деда призывает Пупусю. Если противник Нокаутирует Деду, Пупусю остаётся в игре?
- О** *НЕТ. Призывы убираются со стола, когда призвавший их Кросмастер Нокаутирован.*
- В** У моего Хана Каркасса 8 **ОЗ** и 6 Ран. Может ли он активировать Демоническую Награду Мультишлепок XL, чтобы увеличить урон своего следующего заклинания?
- О** *ДА, но он получит 3 Раны и будет Нокаутирован до того, как сможет использовать своё заклинание. Лучше активировать Мультишлепок XL при 4 или менее Раных.*
- В** У Вельзежука 5 **ОД** и 8 **ОЗ**, но он уже получил 7 Ран. Может ли он применить заклинание Пригорание стоимостью 2 Раны и 5 **ОД**?
- О** *НЕТ. Вельзежук не может получить две Раны, чтобы оплатить заклинание, поэтому не может применить заклинание. Если у него всего 6 Ран, Вельзежук сможет применить заклинание: он будет Нокаутирован, но заклинание всё же подействует.*
- В** Дополнительные эффекты Отходит, Подходит, Отталкивает и Притягивает передвигают персонажей и жетоны Призывов. Делаются ли броски на Захват и Уворот?
- О** *НЕТ, правила Захвата применяются, только когда персонаж тратит 1 **ОП**, чтобы выйти из клетки, соседней с одним или более противниками.*
- В** В моей команде 2 Чафера Лучника. Если один из них применяет заклинание Дальнойбой, в котором написано «В этот ход все заклинания ЧАФЕРА ЛУЧНИКА получают +2 к максимальному Радиусу, но он теряет все свои **ОП**», повлияет ли это заклинание на обоих моих персонажей с именем Чафер Лучник?
- О** *НЕТ. Когда карта персонажа ссылается на его имя заглавными буквами, она действует только на активного персонажа.*
- В** Деминоцеп использует заклинание Цепной финал с дополнительным эффектом «Подходит на 2». Может ли он перемещаться сквозь непроходимые клетки?
- О** *НЕТ. Особые виды передвижения работают по линии. Если линия прерывается непроходимой клеткой, Деминоцеп обязан остановиться перед этой клеткой.*
- В** А если на его пути находится ловушка?
- О** *Ловушка сработает, если Деминоцеп завершит своё особое передвижение на клетке с ловушкой, после полного завершения заклинания Цепной финал.*
- В** Если дополнительный эффект заклинания +X **ОП**, +X **ОД**, Ворует X **ОП**, Ворует X **ОД** — получает ли мой персонаж эти **ОП** или **ОД** мгновенно?
- О** *НЕТ. Эти **ОП** и **ОД** отмечаются маркерами на карте персонажа. В начале следующего хода этого персонажа маркеры будут удалены с карты, а персонаж получит указанные модификаторы **ОП** и **ОД**. Если персонаж должен получить их мгновенно, это будет написано в карте.*
- В** В Обучении не разрешают выбрать грани кубика перед учётом результатов броска, но в правилах о такой возможности сказано. Чему я должен следовать?
- О** *В обучении некоторые правила упрощены, чтобы помочь вам познакомиться с игрой. Это правило — одно из таких. Книга Правил, Приложение и Подсказки имеют приоритет над Обучением.*

ХОД ИГРЫ

1. НАЧАЛО ХОДА (НОВЫЙ АКТИВНЫЙ ИГРОК)

- Бросок напряжения (2 кубика)
- Переброс (необязательно, 1 кубик)
- Вдохновение (получите Свойства)
- Компенсация (получите Камы)

2. ХОДЫ ФИГУР (ПО ОДНОЙ В ПОРЯДКЕ ИНИЦИАТИВЫ)

2.1 ПРЕДВАРИТЕЛЬНАЯ ФАЗА

- Уберите Улучшения, проверьте условные эффекты

2.2 ФАЗА АКТИВАЦИИ

- Тратьте ОП и ОД

2.3 КОНЕЦ ФАЗЫ АКТИВАЦИИ

- Проверьте условные эффекты, перейдите к следующему персонажу

3. КОНЕЦ ХОДА

- Передайте ход оппоненту

ТРАТЫ ОП И ОД

Передвижение

Передвинуться на 1 клетку..... **1 ОП**

Действие

Применить заклинание..... Зависит от заклинания

Действия Кросмастеров

Поднять 1 Каму..... **1 ОД**
 Купить Нашивку Славы..... **1 ОД** (+12 Кам)
 Купить ГРАНИТНУЮ Демоническую Награду..... **1 ОД** (+3 Камы)
 Купить НЕФРИТОВУЮ Демоническую Награду..... **1 ОД** (+6 Кам)
 Купить СЕРЕБРЯНУЮ Демоническую Награду..... **1 ОД** (+9 Кам)
 Активировать Демоническую Награду..... **0 ОД** (один раз за ход)
 Удар Кулаком..... **5 ОД** (-1 ОД за каждую технику, см. стр. 29)

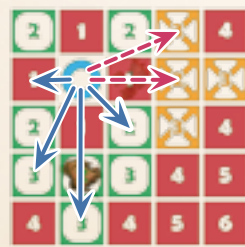
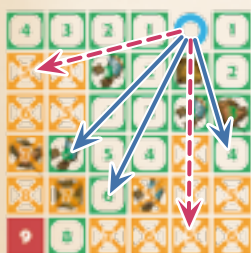
ХАРАКТЕРИСТИКИ

НАЗВАНИЕ	ПЕРЕДВИЖЕНИЕ Пустая клетка ✓ Непроходимая клетка ✗	ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ Не блокирует ✓ Блокирует ✗	НЕПРИКОСНОВЕННОСТЬ Да ✓ Нет ✗
Ящик	✓	✓	✓
Мешок	✗	✓	✓
Ларек	✗	✗	✓
Кросмастер	✗	✗	✗
Жетон призыва	✗	✓	✗
Жетон бомбы	✗	✓	✗
Жетон ловушки/ надгробия	✓	✓	✓
Кама	✓	✓	✓

■ Декорации ■ Персонажи ■ Другое

ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ

- Представьте все клетки в виде идеальных квадратов.
- Линия Видимости идет из центра одной клетки к центру другой.
- Линия не должна пересекать клетку, блокирующую линию видимости (ларек, персонаж и т.д.).



Есть Линия Видимости.



Нет Линии Видимости.



ПРИМЕНЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

ТРЕБОВАНИЯ

- Проверьте стоимость
- Проверьте Радиус Действия
- Проверьте Линию Видимости
- Убедитесь, что никакие эффекты не помешают вам его применить (особые Свойства Кросмастеров)

1 ЗАПЛАТИТЕ СТОИМОСТЬ

2 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

3 БРОСОК НА КРИТИЧЕСКИЙ УДАР (Только атакующие и лечащие заклинания)

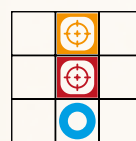
4 БРОСОК НА БРОНЮ (Только атакующие заклинания)

5 РАСЧЕТ УРОНА

6 РАНЫ (Только атакующие и лечащие заклинания)

7 ОТЛОЖЕННЫЕ ЭФФЕКТЫ (например, «Ворует Здоровье»)

ЗОНЫ ДЕЙСТВИЯ ЭФФЕКТОВ



Лопата



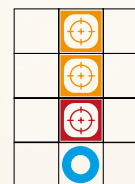
Посох



Молот



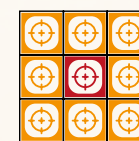
Дыхание



Рука



Крест



Квадрат

Этот уникальный код активирует ваши фигурки в онлайн-версии игры и вы сможете сражаться с игроками всего мира. Фигурки в других наборах также могут сопровождаться уникальными кодами. Мир Кросмастера огромен, сможете ли вы стать героем Кросмоса?

www.KROSMAS.TER.COM

Полезную информацию по игре на русском языке вы можете найти в официальной группе vk.com/kmarussia