

# PIXEL TACTICS 4

Игра Д. Брэда Тэлтона мл.  
Художник: Фабио Фонтес



## ВВЕДЕНИЕ

Ваша задача в Pixel Tactics — выбрать лидера, собрать вокруг него сплоченный отряд героев и использовать его для уничтожения соперника. Как только вражеский лидер будет повержен, вы побеждаете.

Обычно игра в «Пиксель Тактикс» состоит из трех или пяти матчей (до двух или трех побед).

Матч состоит из раундов. Раунды делятся на три волны. В течение каждой волны вы делаете по одному ходу. Во время хода у вас есть два действия, которые вы можете использовать для найма, атаки и многого другого, чтобы разгромить отряд соперника!

Пусть победит лучший тактик!

## КАРТЫ



Каждая карта может быть использована тремя разными способами:

1. Лидер разыгрывается в самом начале игры. Его способность работает на протяжении всего матча. Лидер всегда находится в центре отряда, в ряду флангов. Красный меч и синий щит отображают силу атаки и количество жизней соответственно.

2. Герои разыгрываются в течение матча при помощи действия «нанять героя». Они обладают различными способностями в зависимости от того, в каком ряду отряда находятся.

2а. **Герои авангарда** — герои, находящиеся в ряду перед лидером. Обычно они обладают атакующими или защитными способностями. Таким героям доступны их способности авангарда (первая/красная полоса текста).

2б. **Герои флангов** — герои, находящиеся в одном ряду с лидером (справа и слева от него). Зачастую они наделены тактическими способностями или усиливают своих союзников. Таким героям доступны их способности фланга (вторая/зеленая полоса текста).

2в. **Герои тыла** — герои, находящиеся в ряду позади лидера. Как правило, они имеют поддерживающие способности или дальнюю атаку. Таким героям доступны их способности тыла (третья/синяя полоса текста).

**Важно!** Герои не являются лидерами! Любые эффекты, действующие только на лидеров, не действуют на героев, и наоборот.

3. **Приказ** разыгрывается из руки в качестве одно-разового эффекта. Приказы обладают мощными эффектами, но сбрасываются сразу после использования. **Приказы** отмечены и находятся на фиолетовой полосе текста.

3а. На некоторых картах вместо приказов находятся **операции**. Они разыгрываются в ряд резерва позади отряда и действуют несколько ходов. **Операции** отмечены и находятся на серой полосе текста.

Операции встречаются в «Пиксель Тактикс 2» и последующих частях.

3б. На некоторых картах вместо приказов находятся **ловушки**. Они разыгрываются в ряд резерва позади отряда лицом вниз и активируются, когда выполняется особое условие, прерывая ход соперника. **Ловушки** отмечены и находятся на оранжевой полосе текста.

Ловушки встречаются в «Пиксель Тактикс 4» и последующих частях.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Вы получаете колоды из 25 карт с синей или красной рубашкой. Возьмите из колоды 5 верхних карт. После этого тайно выбираете одного лидера и одновременно показываете их. Оставшиеся 4 карты становятся вашей стартовой рукой.

Лидер выкладывается в центр отряда. Вокруг лидера находятся 8 пустых областей. В них вы будете нанимать героев.

У каждого игрока будет своя колода, рука (с 4 стартовыми картами) и сброс (на данный момент пустой). Сброс — отдельная колода, куда уходят использованные карты. Карты в сбросе лежат лицом вверх, если не указано обратное.

Рисунок далее отображает два противоборствующих отряда.



Лидер всегда находится в центре. Цветные рамки обозначают ряды, соответствующие определенным волнам.

**Красный** — ряд авангарда, **зеленый** — ряд флангов, **синий** — ряд тыла.

## ЦЕЛЬ

Вам нужно повергнуть лидера соперника, выложив на его карту урона столько же или больше, чем количество его жизней.

## ХОД ИГРЫ

Матч состоит из раундов, которые состоят из трех волн: волны авангарда, волны флангов и волны тыла. Вы делаете по одному ходу в течение каждой волны.

Определите случайным образом, кто из вас будет ходить первым. Выложите карты или жетоны первого и второго игроков возле ряда авангарда соответствующих игроков. Начинается волна авангарда. Сначала ходит первый игрок (совершает два действия), затем второй игрок (совершает два действия). Когда вы и ваш оппонент завершаете свои ходы, наступает волна флангов. После того, как вы завершаете свои ходы в волну флангов, наступает волна тыла.

Карты или жетоны первого и второго игроков передвигаются в ряд, соответствующий начинающейся волне. В конце каждой волны вы подсчитываете потери. Герои с уронem, равным или превышающим количество их жизней, повержены.

Когда завершается волна тыла, раунд подходит к концу. Обменяйтесь картами или жетонами первого и второго игроков. Новый раунд начинается опять с волны авангарда и так далее, пока один из лидеров не будет повержен.

## ПЕРЕМИРИЕ

В течение первого раунда объявляется перемирие. В это время:

- нельзя атаковать другого игрока и сотворить заклинания против него;
- нельзя использовать приказы и операции против другого игрока;
- нельзя никаким образом взаимодействовать с картами и отрядом другого игрока;
- ловушки не могут быть активированы (вы все еще можете их выкладывать).

## ДЕЙСТВИЯ

Во время своего хода вы можете совершить два действия. Вы можете выполнять одно и то же действие.

### Взять карту

Возьмите карту из своей колоды. Вы берете карты с верха своей колоды. Предел руки — 5 карт. Если в колоде не осталось карт или достигнут предел руки, это действие недоступно.

Если у вас в руке оказалось карт больше предела, вы не обязаны их сбрасывать.

### Нанять героя\*

Разыграйте героя из своей руки в любую пустую область текущей волны (например, в волну авангарда вы можете нанимать героев только в пустые области ряда авангарда (первый ряд)).

### Атаковать героем/лидером\*

Подробно атака описана в специальном разделе правил (см. оборот).

### Сотворить заклинание героем/лидером\*

Некоторые герои и лидеры владеют заклинаниями. Это специальное действие, которое не является атакой. Заклинания отмечены .

### Специальные действия лидера

Некоторые лидеры обладают специальными действиями. Эффект этих действий подробно описан на их картах.

### Разыграть приказ

Покажите карту с приказом из своей руки, следуйте тексту, а затем сбросьте ее.

На момент выполнения приказа считается, что он не находится ни в руке, ни в сбросе.

### Убрать тело

Когда герой погибает в бою, его тело все еще занимает область в отряде. Если вы не собираетесь его воскрешать или как-либо использовать, примените действие «Убрать тело».

Уберите тело из любой области отряда в свою стопку сброса.

**Важно!** Герои могут быть наняты только в пустые области отряда. В продолжительной битве вам рано или поздно придется убирать тела.

### Передвижение\*

Передвиньте героя из любой области своего отряда в любую пустую область своего отряда.

### Рокировка (длительное действие)\*

Поменяйте местами двух героев, два тела или героя и тело в своем отряде.

### Разыграть операцию

Положите карту операции в одну из ваших областей резерва. Затем положите на нее сверху 4 жетона времени. В конце каждого своего хода убирайте по 1 жетону времени с каждой из своих разыгранных операций. Если жетон времени не может быть убран, сбросьте карту операции. Пока операция находится в игре, ее эффект действует.

Если у вас нет свободных областей резерва, вы не можете разыгрывать операции.

**Важно!** Операции входят в игру только с помощью действия «Разыграть операцию» или с помощью карт, предписывающих это. Если карта с операцией подвергается эффекту, влияющему на приказ, то ее полоса приказа просто считается пустой.

### Разместить ловушку

Положите карту с ловушкой лицом вниз в одну из ваших областей резерва. Если у вас нет свободных областей резерва, вы не можете размещать ловушки.

**Важно!** Ловушки входят в игру только с помощью действия «Разместить ловушку». Если карта с ловушкой подвергается эффекту, влияющему на приказ, то ее полоса приказа просто считается пустой.

### Убрать операцию или ловушку

Уберите операцию или ловушку из своей области резерва, чтобы освободить место.

### В любой момент: активировать ловушку

Даже не в свой ход, когда выполняются условия, вы можете активировать ловушку, которую вы разместили не на этом ходу. Активация ловушки — свободное действие. Ваш соперник может среагировать на вашу ловушку другой ловушкой и так до тех пор, пока все игроки не прекратят их активировать. Если не сказано обратного на самой ловушке, активация всегда **Пас**

Вы можете закончить ход.

\* Действия со звездочкой выполняются вашими героями или лидером. Лидер не может выполнять действия «Нанять героя», «Передвижение» и «Рокировка». Помните, что один и тот же герой или лидер может совершить только одно из действий со звездочкой за ход.

**Длительные действия** — тратят 2 ваших действия.

**Свободные действия** — не тратят ваших действий. Вы можете совершать их сколько угодно. Однако ограничения на действия героев/лидеров продолжают соблюдаться. Например, «Атака — свободное действие для вас» не позволяет вам атаковать более одного раза одним и тем же героем/лидером.

**Ограниченные действия** — могут быть использованы только один раз в ход.

## АТАКА

Выберите своего героя или лидера в ряду, соответствующем текущей волне, а также цель в отряде противника. Когда совершается атака, атакующий наносит урон цели, равный силе его атаки.

### Ближняя атака

Все герои и лидеры могут совершать ближнюю атаку, но для этого атакующий и его цель должны находиться в ближнем бою. Только первый герой или лидер в каждом столбце доступны для ближнего боя.

На примере желтым контуром выделены герои, которые находятся в ближнем бою.



### Дальняя атака

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



### Перехват

Некоторые герои обладают способностью «перехват». Противник не может провести дальнюю атаку через героев с такой способностью. Герой-перехватчик защищает одного или двух героев позади себя в том же столбце. Он становится целью атаки вместо них. Герой с перехватом может являться целью дальних и ближних атак как обычно.



## СПОСОБНОСТИ ГЕРОЕВ

### Заклинания

Некоторые герои обладают специальными способностями, которые могут заменять атаку. Например, герой может использовать «Заклинание: соперник сбрасывает карту». Это необязательное действие вместо атаки. Заклинания не являются атакой.

### Пассивные способности

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

### Реакции

Некоторые способности героев позволяют совершить вам что-либо после того, как состоялось определенное событие. Реакции всегда выполняются после того, как условия их активации были выполнены.

### ЭФФЕКТЫ СОСТОЯНИЙ

Эффекты состояний — продолжительные эффекты, которые изменяют характеристики и способности героев. Они отмечаются квадратными скобками: []. Некоторые из них увеличивают или уменьшают показатели карты. Другие могут добавлять или убирать способности. Эффекты состояний срабатывают независимо от того, в каком ряду находится герой. Если два противоположных эффекта состояний действуют на одного героя одновременно, они отменяют друг друга. Например, если у героя [+1 атака] и [-1 атака], оба эффекта тут же удаляются.

Некоторые эффекты приводят к увеличению эффектов состояний. Например, «[+1 атака] x2». Это означает, что на героя нужно разместить два эффекта состояний [+1 атака], которые будут удаляться отдельно друг от друга.

## УРОН И ПОТЕРИ

Когда героя или лидера атакуют, поместите жетоны урона на его карту, чтобы отметить количество нанесенного урона. Эти жетоны остаются

до тех пор, пока герой или лидер не погибнут, не покинут игру или не будут сняты эффектами.

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

Когда герой повержен, снимите с него все жетоны урона и переверните лицом вниз. Теперь это тело. Оно не может атаковать, не блокирует ближние атаки, и новые герои не могут быть выложены поверх него.

Только убрав тело, вы сможете выложить нового героя в эту область. Некоторые эффекты позволяют воскрешать тела, а некоторые лидеры даже могут использовать их. Поэтому не обязательно каждый раз убирать тела поверженных героев. Иногда выгодно оставлять их в отряде.

## ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

### Отступление (лидер повержен)

Если в конце волны на карте лидера находится урона столько же или больше, чем количество его жизней, отряд такого лидера отступает и матч заканчивается. Игрок, чей лидер остался в живых, объявляется победителем. Он берет своего и чужого лидеров и откладывает в сторону в виде стопки. Теперь это его трофей. Карты из трофеев не замешиваются обратно в колоды и не участвуют в следующих матчах.

### Ничья

Если оба отряда одновременно отступают, отряд с наибольшим количеством живых героев объявляется победителем. В случае равенства объявляется ничья. Вы забираете друг у друга лидеров в качестве трофея.

Последний матч игры не может закончиться ничьей. Если вы можете победить в игре из-за ничьей, вы не получаете трофей.

### Следующий матч

Стандартная игра обычно ведется до двух или трех трофеев — количество зависит от договоренности между игроками. Первый, кто собирает нужное количество трофеев, объявляется победителем.

Если ни один из игроков не набрал необходимое количество трофеев, начните следующий матч. Теперь в колодах обоих игроков будет на одну карту меньше. Кроме того, за каждый трофей, которым обладает ваш противник, вы берете на одну карту больше в начале матча (до выбора лидера). Это небольшое преимущество увеличит ваш выбор и даст вам фору при создании отряда.

Игрок, который победил в прошлом матче, всегда ходит первым в следующем.

## СОВЕТЫ И УЛОВКИ

Использовать героев с перехватом для защиты лидера — хорошая идея.

Вам не обязательно нанимать всех героев в первый раунд. Вместо этого вы можете потратить пару действий на взятие карт, чтобы сформировать более целостный и структурированный отряд. Его способности тогда будут тесно взаимодействовать друг с другом, и вы легко сокрушите наскоро сколоченную банду соперника.

Нельзя недооценивать эффективность действий «Передвижение» и «Рокировка». Если у вас есть возможность, перестройте ваш отряд вместо взятия новых карт.

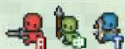
Каждая карта обладает особой специализацией. Например, криомансер прекрасно борется с ловушками, кузнец защищает от урона, а гангстер легко перехватывает атаки. Сыграв несколько раз, вы легко научитесь оценивать силу карт в той или иной ситуации.


Чаще всего выгоднее ходить вторым. Так вам будет легче отвечать на атаки и действия соперника. Берегите приказы исцеления для тех раундов, когда вы сможете использовать их для спасения героев, которые в ином случае погибли бы.


Если вы ходите первым, советуем вам использовать способности, направленные на немедленное устранение героев (например, биомант). Такие способности срабатывают сразу же, а не в конце волны во время подсчета потерь.


Некоторые лидеры могут быть крайне эффективны в ближнем бою, но оставлять их без прикрытия все же рискованно. Оцените отряд соперника, возможные угрозы и контрмеры до того, как отправите своего лидера в свалку ближнего боя.


## ТЕРМИНЫ И ЭФФЕКТЫ


 Герой авангарда/фланга/тыла — герой в определенной волне.


 Отряд — все герои и лидеры одного игрока в совокупности.


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


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


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

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

 Нанести урон — указанное количество урона помещается на цель. Это не считается атакой.

 Сбросьте карты — уберите указанное количество карт из руки в сброс владельца. Если не сказано обратного, владелец карт сам решает, какие карты будут сброшены.

 Возьмите карты — возьмите указанное количество карт с верха своей колоды.

 Воскресить тело — переверните тело. Оно снова становится героем. Воскрешенный герой может действовать в этот же ход по обычным правилам.

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



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



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

# КОМПОНЕНТЫ

25 карт красного игрока

25 карт синего игрока

Карта первого игрока

Карта второго игрока

12 маленьких жетонов урона

3 больших жетона урона

8 жетонов времени

5 жетонов науки

4 жетона ковки



Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчики:

Антон Сковородин, Кирилл Войнов

Дизайнер-верстальщик:  
Фаина Хамидуллина

Руководитель проекта:  
Филипп Кан

Общее руководство:  
Антон Сковородин



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

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

