

# ПРАВИЛА



Стратегическая настольная игра







Мир Лаара. Мир, где некогда голубые океаны лениво играли прибоем и глаз радовался зелени бескрайних девственных лесов. Этот мир знал магию, однако она занимала весьма скромное место — ни один волшебник не смог бы, к примеру, испелить неприятельское войско, или залить колдовским пламенем целый город. Чародеи предсказывали погоду, вызывали небольшие дожди, отгоняли суховеи, лечили скотину и выполняли сотни других, столь же обычных и повседневных дел. Так было. До Катаклизма.

## Состав

- Колода Орков – 30 карт
- Колода Гномов – 30 карт
- Колода Эльфов – 30 карт
- Колода Архаалитов – 30 карт
- Карта «Астарот»
- Карта «Варахиэль»
- Книга правил
- Игровой кубик – 2 шт.



### Фишки ран и эффектов:



— Раны



— Положительные эффекты



— Потеря защиты от выстрелов



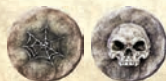
— Отравление



— Отрицательные эффекты



— Потеря защиты от отравления



— Дополнительные фишки



— Уязвимость



# Легенда

В Лааре, как и везде, имелись свои сильные и слабые. Слабые завидовали сильным. В южных трясилах Исхара жило малочисленное, вымирающее племя людей-унгаров. Некогда им принадлежали обширные просторы плодородных равнин, но малопомалу Древние Расы вытеснили род унгаров прочь с обжитых мест и прадедовских пепелищ. С каждым годом племя унгаров убывало в числе; совсем скоро им предстояло и вовсе исчезнуть. Однако судьба распорядилась по-иному.

В забытом всеми жалком племени, среди нищеты и бедствий, родился мальчик по имени Архааль, которому суждено было стать сильнейшим чародеем Лаара. Неведомо, как и почему он обрёл свой дар, однако говорили, будто он способен был зажигать и гасить звёзды. Мальчик стал последней надеждой исчезающего рода — надеждой на месть. Унгары вырвались из своих болот.

Юный Архааль вёл их малочисленное войско от победы к победе, но всякий раз ему приходилось зачёрпывать глубже и глубже в колодце магических сил, а предвещавшие беду грозные знаменья становились всё отчётливее. Против унгаров высту-

пили другие колдуны, они собрали лучших из лучших, и Архааль, торопясь покончить с врагами одним ударом, переоценил себя. Он открыл врата чудовищным силам, ворвавшимся в Лаар и навсегда изменившими лик мира.

Случился Катаклизм. Солнце Лаара ослепительно вспыхнуло и померкло, обратившись в тусклую алую звезду. С небес хлынули огненные ливни; океаны вскипели, и пустыни покрылись коркой словно из гладкого стекла. Погибли мириады; вся северная часть Лаара погрузилась в вечную тьму, где могли выжить лишь самые жуткие монстры.

Катаклизм вызвал к жизни множество чудовищ. Рождённые огнём и смертью, они не знали других желаний, кроме убийства. Многие люди и нелюди, увы, стали подобными.

Но чудовищный поток магии, пролившийся на несчастный Лаар, принёс не одни только бедствия. Доступная колдунам и чародеям магия стала куда сильнее, однако теперь она зависела от рунных кристаллов, родившихся в пламени падавших с небес огненных дождей.



Только благодаря этим кристаллам маги могли творить сильные заклятия и, к примеру, поднимать воду из самых глубин земли, оставшихся незатронутыми Катаклизмом. Понятно, что среди немногих переживших Катаклизм из-за драгоценных кристаллов вспыхнули истребительные войны. Чем больше кристаллов имели город, деревня или род — тем больше удавалось добыть воды, тем гуще зеленели поля и тем был обильнее приплод скота.

Им нет было дела до участи Лаара, они хотели лишь властвовать, и во имя этого готовы были уничтожить любого, кто встанет на их пути. Одиноким и слабым не суждено было выжить в раздираемом магическими схватками мире...

И, наверное, Лаар так бы и сгинул, опалённый пламенем Катаклизма, если бы незадолго до катастрофы несколько самых дальновидных чародеев, выступавших против Архааля, или, как их называли, Звёздных стражей, не сумели создать некий артефакт, куда вложили всю силу старого мира. Чародеи собрались в башне Тул-Багар, воздвигнутой в Халланских горах, и там успели завершить свой труд за считанные часы до катастрофы. Они пожертвовали собой, что придало их творению небывалую мощь. Люди верят, что, если отыскать этот артефакт, солнце Лаара вновь пробудится к жизни, разольются новые океаны и на месте пустынь вновь поднимутся леса. Но Халланские горы остались, увы, на тёмной стороне Лаара, где чудовищные монстры много-много лет оттачивают умение убивать. Крошечная горстка магов, владеющих рунными кристаллами, дала клятву не сражаться друг с другом, а попытаться достичь зачарованной башни. Многие из них ушли на тёмную сторону, но обратно не вернулся ни один. Может быть, тебе повезёт больше и ты отыщешь свой путь.





## Подготовка к игре

Предварительно выдавите фишки из пластины (они понадобятся вам во время игры) и прочтите эти правила до конца.

По легенде игры вы становитесь странствующим магом-унгаром, который обладает спо-

собностью подчинять существ. Ваш отряд сражается против отряда вашего противника — другого унгра. Цель игры — уничтожить всех его существ, атакуя и защищаясь картами из своего отряда, а также используя различные особенности своих карт.

## Карты








# Набор отряда

Игроки определяют очередность хода броском кубика. Тот, у кого выпало большее значение, выбирает, будет ли он ходить первым («Первый игрок») или вторым («Второй игрок»).

## Ресурсы

В начале боя для формирования отряда Первый игрок получает 24 золотых и 22 серебряных кристалла, а Второй — на 1 золотой и 1 серебряный больше.

## Влияние стихий на набор отряда

Если в отряде больше одной стихии (нейтралы — не стихия), за каждую дополнительную стихию игрок получает штраф в 1 . При наборе отряда только из нейтральных карт у Первого игрока будет 24  и 22 .

## Набор отряда

Игроки перемешивают колоды и сдают себе по 15 карт, которые называются раздачей. Если раздача не нравится игроку, он может взять пересдачу: замешать все карты обратно в колоду и сдать новые, но уже на одну карту меньше. Пересдавать можно несколько раз, при этом число карт в раздаче игрока каждый раз будет уменьшаться

на одну. Из карт раздачи игроки могут набирать существ. Чтобы взять карту в отряд, нужно оплатить её стоимость кристаллами.

Все карты в игре Берсерк делятся на «элитные» и «рядовые». Элитные карты можно набирать только за золотые кристаллы. Рядовые можно набирать как за золотые, так и за серебряные кристаллы. Карты, не взятые в отряд, замешиваются в колоду. Тратить все кристаллы не обязательно.

Кристаллы		
Число стихий	Первый игрок	Второй игрок
0	 24  22	 25  23
1	 24  22	 25  23
2	 23  22	 24  23
3	 22  22	 23  23
4	 21  22	 22  23
5	 20  22	 21  23
6	 19  22	 20  23

## Расстановка карт на поле боя

Поле боя представляет собой условное пространство из 6 рядов по 5 клеток в каждом. Ближние к вам три ряда — это ваша половина поля боя. Оставшиеся три ряда — половина поля боя противника. Отряды игроков располагаются напротив друг друга, каждый на своей половине поля боя. Карты расставляются на поле боя рубашкой вверх.

Первый игрок сначала может использовать для расстановки карт только центральную зону своей половины поля боя размером 3 на 3 клетки (см. рисунок). Только после того, как все эти клетки окажутся занятыми, можно помещать карты на пустые клетки второго и третьего рядов. Пустые клетки первого ряда используются в последнюю очередь.

Второй игрок при расстановке может использовать все пять клеток своего первого ряда и центральные клетки второго и третьего рядов. Если игрок заполнил все эти клетки (см. рисунок), он может использовать оставшиеся пустые клетки своего второго и третьего рядов.



## Вскрытие карт и начало боя

После того, как оба отряда расставлены, игроки вскрывают все свои карты. Второй игрок может оставить карты в своем третьем ряду скрытыми (рубашкой вверх) до начала своего хода.



## Основной этап игры

В свой ход игрок может **двигаться** и/или **действовать** своими картами. Делать это можно в любом порядке: сначала передвинуться всеми картами, и только потом начать действовать, или же передвинуться одной картой и подействовать ею, и только затем двигаться другой. Не обязательно двигаться и действовать всеми картами отряда.

### Движение (🐾)

Каждое открытое существо может двигаться. Количество единиц движения определяет, на сколько клеток существо может передвинуться за ход. Двигаться можно вперед, назад, вправо или влево, только на свободную клетку. Пока карта не потратила все свои единицы движения, она может двигаться. Все единицы движения восстанавливаются в начале своего хода, или когда карта открывается.

### Действие (👁)

Каждое открытое существо может совершить одно из трёх видов действия:

- атаковать простым ударом
- выступать защитником от простого удара
- использовать отдельные особенности за 🐾

### Пример движения



### Пример действия



Открытая карта      Закрытая карта

После того, как карта подействовала, она закрывается: поворачивается на 90°. Если карта закрыта, она не может двигаться или действовать.



## Атака простым ударом (➔)

Все существа в игре имеют простой удар, сила которого обозначается как **X-Y-Z**, где **X** — сила слабого простого удара, **Y** — сила среднего простого удара, **Z** — сила сильного простого удара. Простым ударом можно атаковать только стоящую рядом (в том числе по диагонали) карту.

Если отражающее существо **открыто**, то оно сражается с нападающим. При этом нападающий бросает белый кубик, а отражающий — чёрный. Также вместо них можно использовать традиционные шестигранные кубики.

## Обозначения результатов бросков кубиков:



Атакующее существо наносит простой удар в соответствии с результатом своего броска кубика (см. ниже

*(1, 2, 3 или 4 для обычного кубика)*



Оба существа промахиваются и не наносят удары  
*(5 для обычного кубика)*



Атакующее существо промахивается. Отражающее существо наносит **слабый** простой удар по атакующему.

*(6 для обычного кубика)*



Атакующее существо наносит **слабый** простой удар.

*(1, 2 или 3 для обычного кубика)*



Атакующее существо наносит **средний** простой удар.

*(4 или 5 для обычного кубика)*



Атакующее существо наносит **сильный** простой удар.

*(6 для обычного кубика)*



## Назначение защитника

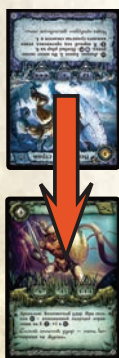
Когда существо объявляет цель своего простого удара, отражающему может быть назначен защитник, который отразит удар **вместо него**. Защитником может стать любое открытое существо противника, стоящее одновременно рядом и с нападающим существом, и с его первоначальной целью простого удара.

**Например:** пусть атакующий игрок выбросил на белом кубике «меч», а отражающий

игрок выбросил на чёрном кубике «крест». В этом случае ни атакующее существо, ни отражающее не наносят удары — они промахнулись.

Если отражающее существо **закрыто**, то оно не сражается (не бросает кубик). Назначение защитника является действием, поэтому существо-защитник закрывается вместе с нападающей картой.

### Примеры назначения защитника:



Вариант 1



Вариант 2




Вариант 3





## Использование особенностей за

Карты могут использовать особенность, указанную в тексте карты после значка  (существа могут делать это вместо атаки простым ударом). Число нанесенных ран определяется как при атаке по закрытой карте. Например, для выстрела на 2-3-4 сила определяется броском кубика:



Атакующее существо наносит слабый выстрел на 2.

(1, 2 или 3 для обычного кубика)



Атакующее существо наносит средний выстрел на 3.

(4 или 5 для обычного кубика)




Атакующее существо наносит сильный выстрел на 4.

(6 для обычного кубика)

Если на карте указано «метание на 2», то его следует читать как «метание на 2-2-2» — такое метание всегда наносит 2 раны.

Ближние атаки наносятся только по стоящим рядом картам. Дальние атаки наносятся на расстоянии, их нельзя наносить по стоящим рядом картам. Воздействия и заклинания не являются атаками и применяются по любым картам (либо так, как написано в тексте карты). Тип особенности на карте выделяется курсивом (например, *разряд* или *выстрел*). Если тип особенности не указан явно, она является воздействием.

**Раны:** Любая успешная атака ранит карту противника. Раны накапливаются. Карта погибает и убирается на кладбище, если число ран достигает или превышает число её жизней (.

Виды действий		
	немагические	магические
ближние атаки	простой удар особый удар	магический удар
дальние атаки	выстрел метание удар через ряд	разряд
не атака	воздействие	заклинание



## Продолжение боя

Когда игрок закончил двигаться и действовать всеми картами, какими хотел, он передает ход Второму игроку. Тот начинает свой ход со вскрытия всех карт своего третьего ряда.

Противники продолжают ходить по очереди. В начале своего хода игрок сначала

открывает все свои закрытые карты, затем может двигаться или действовать ими по тому же принципу.

Игрок побеждает, если погибли все существа противника.

## Дополнительный режим: Битва за Лаар

На поле боя разыгрывается одно из величайших сражений, происходивших когда-либо в землях Лаара, — *демон Астарот* пытается открыть врата, чтобы наводнить мир существами извне, а *ангел Варахиэль* стремится ему помешать.

### Правила для 1 игрока:

Бросьте кубик, чтобы определить, каким по очерёдности ходит Астарот. Астарот начинает игру в центре второго ряда противника. Он не может перемещаться и атаковать, но может сражаться с атакующими его картами как обычная открытая карта. Каждый ход он наносит раны всем картам (в том числе и себе), пытаясь уничтожить вражеский отряд. Варахиэль начинает игру в центре первого ряда противника. При ударе она излечивает своих союзников, снимая с них раны. Для набора отряда у вас на 12 серебряных кристаллов меньше.

### Правила для 2 игроков:

Бросьте кубик, чтобы определить, какой игрок ходит первым. Второй игрок берёт на себя роль Астарота. Астарот начинает игру в центре второго ряда. Теперь он может перемещаться и атаковать, как обычная карта. Каждый ход он наносит раны всем картам (в том числе и себе), пытаясь уничтожить вражеский отряд.

Варахиэль начинает игру в центре первого ряда противника. При ударе она излечивает своих союзников, снимая с них раны. Для набора отряда у играющего за Варахиэль на 12 серебряных кристаллов меньше.



## Дополнительный режим: 4 игрока

**Игровой режим для 4 игроков:** сразитесь в командной баталии, по 2 игрока в каждой команде!

Игровое поле становится шире в два раза: теперь в каждом ряду по 10 клеток. Каждый игрок может разместить свои карты на поле боя по стандартным правилам, используя свою четверть поля боя.

Игроки ходят в следующем порядке: первый игрок первой команды, потом первый игрок второй команды, затем второй игрок первой команды и второй игрок второй команды. После этого цикл ходов повторяется.

## Золотые правила

### Правило топора

Если текст карты входит в прямое противоречие с правилами, преимущество имеет текст карты.

### Правило легальности

Если особенность не может быть выполнена согласно правилам или тексту карты, она считается нелегальной и отменяется без оплаты её стоимости (например, без закрытия карты).





## Глоссарий

**Авангард.** После вскрытия карт и после того, как игроки использовали особенности «в начале боя» своих карт, существо с авангардом может нанести один простой безответный удар по стоящей рядом карте противника, не закрываясь.

**Атака.** Простой удар, особый удар, магический удар, удар через ряд, выстрел, метание или разряд. Атака может быть ближней или дальней, магической или немагической (см. таблицу на стр. 11). Воздействие и заклинание не являются атаками.

**Безответный удар.** Безответный удар всегда наносится как по закрытой карте, даже если атакованная карта открыта. От безответного удара нельзя назначить защитника (безответный удар является направленным).

**Броня X.** Карта с броней X не получает первые X ран от немагических атак в течение каждого хода.

**В начале боя.** Особенность, которая объявляется и выполняется в подготовительную фазу игры. Каждая такая особенность используется 1 раз за бой. Если у обоих игроков есть карты с такими особенностями, то они используют их по очереди, начиная с Первого игрока.

**В начале хода.** Особенность, которая объявляется на каждом ходу игрока после того, как он открывает все свои карты. Все особенности «в начале хода» разных карт игрока объявляются одновременно, но выполняются по очереди, одна за другой.





**Вид атаки (удара).** Любая атака (удар) подразделяется на три вида: слабую, среднюю или сильную.

**Воздействие.** Немагическая способность. Воздействие не является атакой. Если в тексте явно не указан тип способности, она является воздействием.

**Выстрел на X (на X-Y-Z).** Тип дальней немагической атаки. Вид и сила выстрела на X-Y-Z определяется броском атакующего кубика следующим образом:



— **Слабый** выстрел на X.  
(1, 2 или 3 для обычного кубика)



— **Средний** выстрел на Y.  
(4 или 5 для обычного кубика)



— **Сильный** выстрел на Z.  
(6 для обычного кубика)

**Гибель (существа, карты).** Перенос карты из игровой зоны на кладбище.

**Дальность X.** Особенность карты, имеющая дальность X, может быть использована только против карт, находящихся на расстоянии X или менее клеток от карты. Если дальность не указана, то она не ограничена. По картам в дополнительной зоне особенности можно использовать независимо от дальности.

**Заклинание.** Магическая способность. Заклинание не является атакой.

**Защита.** Карта с защитой от какого-либо игрового действия (атаки, заклинания, воздействия) не получает от него никаких эффектов (раны не наносятся, сопутствующие особенности не срабатывают). См. также «Защита от...».

**Защита от выстрелов (🎲).** Выстрелы и все сопутствующие выстрелам особенности не наносят этой карте никаких эффектов.

**Защита от заклинаний (📖).** Заклинания и все сопутствующие заклинаниям особенности не наносят этой карте никаких эффектов.

**Защита от магии (🌀).** Включает в себя три независимые друг от друга особенности: «защиту от заклинаний», «защиту от магических ударов» и «защиту от разрядов».

**Защита от метаний (👉).** Метания и все сопутствующие метаниям особенности не наносят этой карте никаких эффектов.

**Защита от отравления (🩸).** Существо не может получить отравление. Если отравленное существо получает 🩸, то оно теряет отравление.



**Излечение на X.** Снимает **X** ран с небестелесного существа.

**Класс.** Показывает принадлежность карты к одной из фракций игрового мира Берсерка. Например: Тоа-Дан, Йордлинг, Герой-воин, Герой-маг и др.

**Магическая атака.** Магический удар или разряд.

**Магическая способность.** Заклинание, магический удар или разряд.

**Магический удар на X (на X-Y-Z).** Тип ближней магической атаки. От магического удара нельзя назначить защитника. Сражается только карта, объявившая магический удар. Вид и сила магического удара на X-Y-Z определяется броском атакующего кубика (см. Выстрел или стр. 11). «Магический удар на X» — это «магический удар на X-X-X».

**Метание на X (на X-Y-Z).** Тип дальней немагической атаки. Вид и сила метания на X-Y-Z определяется броском атакующего кубика (см. Выстрел или стр. 11).

**Назначить защитника.** Изменить первоначальную цель простого удара. Целью становится карта-защитник. Назначение защитника — внезапное действие. Назначить защитника можно только от простого удара.

**Направленный удар (⊕).** От направленного удара нельзя назначить защитника.

**Немагическая атака.** Простой удар, особый удар, удар через ряд, выстрел, метание.

**Опыт в атаке.** Игрок может перебросить атакующий кубик в сражении с участием этой карты. «Опыт в атаке **X**» позволяет перебрасывать кубик до **X** раз.

**Опыт в защите.** Игрок может перебросить защитный кубик в сражении с участием этой карты. «Опыт в защите **X**» позволяет перебрасывать кубик до **X** раз.

**Опыт в стрельбе (разряде, метании).** Игрок может перебросить атакующий кубик при определении силы выстрела (разряда, метания). «Опыт в стрельбе (разряде, метании) **X**» позволяет перебрасывать кубик до **X** раз.



**Особый удар на X (на X-Y-Z).** Тип ближней немагической атаки. От особого удара нельзя назначить защитника. Сражается только карта, объявившая особый удар. Вид и сила особого удара на X-Y-Z определяется броском атакующего кубика (см. Выстрел или стр. 11). «Особый удар на X» — это всегда «особый удар на X-X-X». Особенности и свойства, влияющие на простой удар, не влияют на особый удар.

**Ответный удар.** Простой удар, наносимый отражающей картой, когда на защитном кубике выпал «кулак» (см. стр. 9).

**Отравление на X.** Существо с отравлением, открываясь в начале своего хода, получает X ран. Не срабатывает, если существо не открылось в начале хода. Срабатывает, если существо уже было открыто в начале хода. Несколько отравлений у одной карты не складываются, применяется самое большое по величине отравление.

**Перемещение.** Изменение местоположения карты на поле боя. Перемещать можно только на незанятую клетку. Если сказано, что карта «помещается», «переносится» или «располагается», то это не является перемещением карты.

**При атаке (при ударе).** Особенность, срабатывающая, когда карта наносит атаку (удар), даже если сила атаки (удара) равна 0.

**Промех.** Результат сражения. При промехе удар не наносится и все сопутствующие удару особенности не используются.

**Простой удар (⊕).** Тип ближней немагической атаки. X-Y-Z обозначают силу удара (слабый-средний-сильный). Этим ударом обладают все существа в игровой зоне.

**Разряд на X (на X-Y-Z).** Тип дальней магической атаки. Вид и сила разряда на X-Y-Z определяется броском атакующего кубика (см. Выстрел или стр. 11).

**Ранить на X, раниться.** Нанести карте X ран. Раниться — ранить себя (источник и цель - одна и та же карта).

**Раны.** Результатом успешной атаки по карте является нанесение ран. Воздействия и заклинания также могут наносить карте раны.

**Ряд.** Пять клеток поля боя, расположенных по горизонтали одна за другой.



**Сведение атаки (удара) к [текст].** Если атака (удар) сводится к слабой (средней, сильной), то используются особенности, сопутствующие этому виду атаки (удара).

**Сила атаки.** Число, указанное в свойствах или особенностях карты. В сражении — это вычисленное значение атаки с учётом всех модификаторов.

**Строй.** Стоящие рядом друг с другом (не по диагонали) ваши карты с этой особенностью получают особенности, перечисленные после слова «строй» (каждая свои). Если строй разрывается, например, карта отходит, то строй теряется.

**Удар.** Простой удар, особый удар, магический удар или удар через ряд. Любой удар (в том числе ответный простой удар) является атакой.

**Уникальность (👑).** В отряде игрока не может быть двух или более одинаковых карт с уникальностью (но в колоде их может быть несколько). В отряде может быть несколько разных карт с уникальностью.

**Уязвимость.** Все атаки по карте с уязвимостью наносят на 1 рану больше.

**+X (-X) к атаке.** Источник атаки получает +X (-X) к силе своей атаки.

**-X от атаки.** -X к силе атаки, направленной на эту цель.

**X-Y-Z в тексте особенности.** Если в тексте особенности встречается запись «X-Y-Z», она означает, что для определения численного значения карта с этой особенностью бросает атакующий кубик. Результат определяется по аналогии с любым видом атак (см. Выстрел или стр. 11).

**Обратите внимание:** Одинаковые именные особенности (то есть те, у которых есть название: отравление, уязвимость) не суммируются.

Используется особенность, большая по величине.

Все остальные особенности суммируются, например, «-2 от выстрелов» и «-1 от выстрелов» дадут в итоге «-3 от выстрелов».

# Создатели

**Авторы игры:** Иван Попов, Максим Истомина

**Развитие игры:** Владимир Сергеев, Семен Пыхтеев, Денис Андрейчиков

**Дизайн:** Сергей Дулин, Наталья Садикова

**Верстка:** Семён Пыхтеев

**Редактура:** Владимир Сергеев

**Продюсер:** Иван Попов

© ООО «Мир Фэнтези».

Все права защищены.







## Видеоправила



[berserk.ru/pages/video\\_rules](https://berserk.ru/pages/video_rules)

