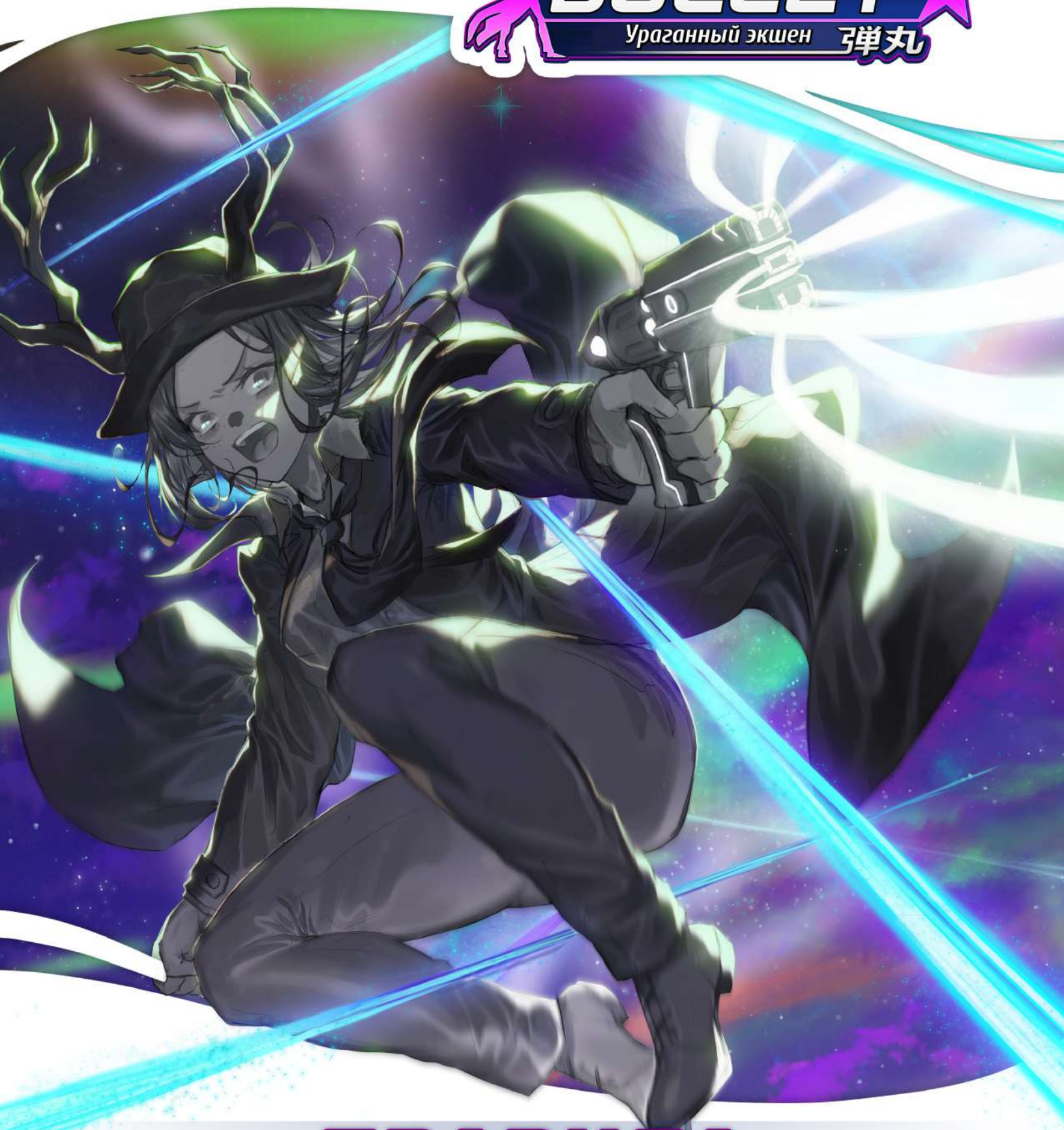




Ураганный экшен 弾丸



ПРАВИЛА



Ведущий геймдизайнер: Джошуа Ван Лэнингхэм

Ведущий иллюстратор: UsanekoRin

Ведущий тестировщик: Марко де Сантос

Графический дизайн: Себастьян Козинер, Дэви Вагнарорк

Вёрстка: Джошуа Ван Лэнингхэм, Дэви Вагнарорк

Иллюстратор: Иэн Олимпия

Коротко об игре

В этой напряжённой и динамичной головоломке для компании от 1 до 4 игроков вы попробуете себя в роли героинь, которые решают любые конфликты одним способом — жаркой перестрелкой! Используйте действия, чтобы совершать приёмы, очищайте свой планшет перестрелки и атакуйте. Каждый раунд на вас обрушивается град пуль — обратите их против своих врагов и продержитесь дольше всех, чтобы победить!

Слово автора

Новичкам в мире Bullet — привет! Тем, кто уже знаком с Bullet ♥ — снова здравствуйте!

Благодаря успеху Bullet ♥ я получил возможность создать ещё больше героинь, включая РЕАЛЬНЫХ персонажей shoot-em-up игр (кстати, а вы же уже познакомились с Bullet 🍊?). Когда-то это был лишь каприз, а теперь — это полноценная серия настольных игр, стоившая мне и нашему главному тестировщику Марко многих бессонных ночей.

С точки зрения игровых механик, Bullet ★ дала мне возможность расправить свои геймдизайнерские крылья — ведь сама система уже проверена и отработана. Вы наверняка заметите, что многие механики этой части выглядят довольно безумными, но, надеюсь, всё равно доступными. Боссы, кстати, здесь сражаются ещё яростнее, так что не смотрите на них свысока!

С точки зрения лора, Bullet ★ расширяет вселенную Цикла 617, с которой вы могли познакомиться в Bullet ♥. У многих героинь из отдалённых галактик есть свои причины сойтись в схватке — так что да, теперь у нас есть инопланетяне. События ★ стартуют вскоре после ♥, так что между двумя частями не произошло ничего особенного: Эсфирь поглотила Эколу и стала космической ведьмой, Адельгейд победила гигантскую космическую акулу, Мэри стала супергероиней, Риэ нашла себе соперника по силам, а Ён-Джа по-прежнему запугивает ничего не подозревающих прохожих. Лин-Лин и Сенка? Вам придётся дожидаться «Космических гонок», чтобы узнать, что стало с ними.

В предисловии к ♥ я позволил себе пофилософствовать о том, что такое веселье. Сейчас я думаю, что это было немного слишком. Так что — просто веселитесь! Желательно за этой игрой.

— Джошуа Ван Лэнингхэм (Ифри),
ведущий геймдизайнер игры Bullet ★

...и Вы! Спасибо, что играете!

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Ксения Рослова

Корректор: ООО «Корректор»

Редактор: Евгения Орлова

Дизайнер-верстальщик: Надежда Вартанян

Руководитель проекта: Елена Ткачева

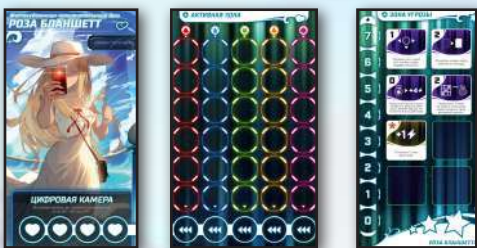
Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены. © ООО «ГаГа Трейд», 2023 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.



Видеоправила

Если в вашей коробке не хватает компонентов или они повреждены, пожалуйста, напишите нам на почту hello@gaga.ru



8 планшетов героинь / 4 планшета перестрелки / 8 планшетов действий (вторая сторона планшетов — для битв с боссом)



90 карт приёмов
+5 карт экстренных
выпусков



4 памятки



51 карта приёмов босса



1 шкала накала



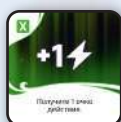
5 маркеров (4 маркера очков действий, 1 маркер накала)



5 жетонов щитов



12 жетонов командных действий (4 набора по 3 жетона)



27 жетонов усиления (по 3 каждого типа)



Иммобилайзер, Плащ и Значок (картонные и деревянные жетоны)



4 активных мешка



1 общий мешок

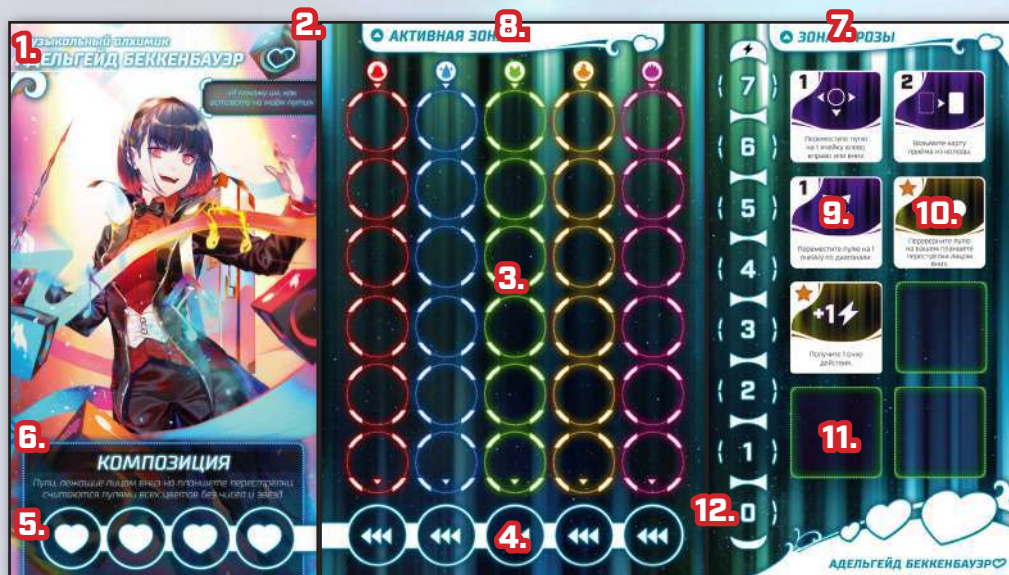


140 пуль

Героини

Каждая девушка — героиня своей собственной истории, и каждой хочется проявить себя. Здесь уже неважно, что «хорошо», а что «плохо». Важно только одно — победить с максимальным перевесом!

У каждой героини есть своя уникальная комбинация планшетов, которая влияет на игровой процесс. Зона героини состоит из планшета героини и планшета действий, а также планшета перестрелки, лежащего между ними.



На планшетах героинь указано следующее:

- Информация о героине:** её описание, имя и боевой клич.
- Сложность:** насколько легко играть за эту героиню. Символом сердца отмечены более простые героини, символом звезды — более сложные.
- Планшет перестрелки:** столбцы, на которые попадают пули.
- Хитбокс:** область ниже зоны перестрелки. Попадание пули в эту зону означает, что вы получили урон. Пули, которые пересекают зону перестрелки, сначала оказываются здесь, а потом отправляются в запас жизней.
- Запас жизней:** показывает оставшееся у вас количество жизней. Получая урон, закрывайте жизни пулями.
- Уникальная способность:** у каждой героини есть уникальная способность, которая влияет на игровой процесс. Некоторые способности дают вам дополнительные карты или жетоны, другие затрагивают отдельные части планшетов.
- Зона угрозы:** здесь хранятся пули, которые подбрасывают вам другие героини. Поместите эти пули в свой активный мешок в начале следующего раунда.
- Активная зона:** здесь располагается ваш мешок, из которого вы тянете пули в течение раунда.
- Список действий:** различные действия, которые ваша героиня может совершать в течение раунда, тратя очки действий (ОД). Стоимость использования действия указана в левом верхнем углу.
- Звёздные эффекты:** на некоторых действиях вместо стоимости использования изображён символ звезды. Такое действие можно выполнять каждый раз, когда вы убираете пулю с таким же символом.
- Ячейки для жетонов усиления:** когда вы получаете жетоны усиления, кладите их сюда.
- Шкала очков действий:** отслеживайте количество доступных очков действий. Вы не можете получить больше очков, чем указано на шкале.

Пули



Пули — это физическое воплощение энергии героини. Нет лучшего способа победить в споре, чем буквально внедрить аргументы в голову противника!

Каждая пуля состоит из следующих частей:

- Цвет:** указывает, в какой столбец на планшете перестрелки нужно поместить эту пулю.
- Число:** указывает, на какую по счёту ячейку столбца нужно поместить эту пулю, начиная с самой верхней открытой. В тексте карты число обозначается кавычками (например, «Уберите пулю "3"»).
- Звезда:** на некоторых пулях изображён символ звезды. Убирая эту пулю, вы можете выполнить дополнительное действие, доступное на вашем планшете действий.

Приёмы



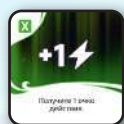
Приёмы олицетворяют сложную внутреннюю систему, которую может сотворить героиня. Развивайте свой самоконтроль и совершайте мощные атаки, чтобы сокрушить противника!

Приёмы позволяют героиням убирать пули с планшета прицела и подбрасывать их в зону угрозы противников.

Карта приёма включает следующие части:

- Название:** название приёма.
- Область приёма:** здесь показаны условия, которые нужно выполнить, чтобы собрать приём, и пули, которые вы можете убрать после его использования.
- Цитата:** цитата хозяйки приёма.

Усиления



Эффекты усиления дают героям временный прирост сил. Все усиления одноразовые — вы должны сбросить их после использования.

Накал



В жаркой перестрелке пули летят со всех сторон!

Шкала накала показывает, сколько пуль каждая героиня должна вытянуть из общего мешка в конце раунда и добавить в свой активный мешок.

Общий и активные мешки



В общем мешке лежит основной запас пуль. Отсюда в конце раунда вы будете брать столько пуль, сколько показывает шкала накала. В активном мешке каждой героини лежат пули, обстрел которыми ей предстоит пережить в этом раунде. Сюда в конце каждого раунда вы помещаете пули из общего мешка (согласно шкале накала) и пули из вашей зоны угрозы.

Подготовка к игре

1. Каждый игрок выбирает героиню, берёт соответствующий планшет действий и помещает между ними планшет перестрелки.
2. Возьмите маркер очков действий и поместите на самую верхнюю ячейку шкалы.
3. Возьмите все приёмы выбранной героини и перемешайте их, чтобы сформировать колоду. Положите колоду перед собой лицом вниз и возьмите столько верхних карт, сколько составляет ваш предел руки (чаще всего — 3). Положите эти карты перед собой лицом вверх.
4. Выполните особые шаги по подготовке, связанные с уникальной способностью вашей героини, если в этом есть необходимость.
5. Поместите все пули в общий мешок и перемешайте их. Затем поместите по 10 пуль из общего мешка в активный мешок каждой героини. Поместите активные мешки героинь в их активную зону над планшетами перестрелки.

6. Поместите маркер накала в самую левую ячейку шкалы накала.
7. Перемешайте колоду усиления и поместите её лицом вниз в центре стола. Откройте столько усиления, сколько героинь в игре, и поместите их лицом вверх в центре стола так, чтобы все игроки могли дотянуться до них.
8. Установите таймер на 3 минуты. Если это ваша первая партия, мы рекомендуем сыграть без него. А здесь можно найти тематические музыкальные таймеры в стиле каждой героини: www.level99games.com/bullet

Вы готовы к игре. Запускайте таймер!



Подготовка к игре на примере одной из героинь.

Взаимодействие с общим или активным мешком

Каждый раз, когда вам нужно что-то сделать с одним из мешков, тщательно перемешивайте пули в нём до и после действия.

Ход игры

Игроки ходят одновременно, выполняя фазу действий и фазу конца раунда в собственном темпе. Вы не можете перейти к фазе конца раунда, пока в вашем мешке есть пули. Как только все героини выполняют обе фазы раунда, наступает фаза очистки, а затем начинается следующий раунд.

Защищайте как можно больше пуль во время раунда, чтобы навредить противникам и выжить после их атак. Та героиня, которая продержится дольше других, побеждает!

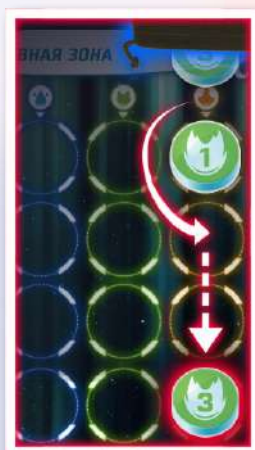
Фаза действий

В этой фазе вы будете размещать пули на планшете перестрелки, перемещать их с помощью действий и использовать приёмы, чтобы избавиться от пуль и обратить их против своих врагов!

Вам доступны следующие действия: разместить пулю, использовать действие, использовать приём или использовать усиление. Действия можно выполнять в любом порядке и сколько угодно раз — пока они вам доступны.

Разместить пулю

Не глядя возьмите пулю из своего активного мешка, переверните её лицом вверх, найдите столбец того же цвета и отсчитайте сверху столько ячеек, сколько написано на пуле. Пропускайте и не считайте ячейки, которые уже заняты.



(Слева): Игрок вытянул зелёную пулю и поместил её в третью сверху ячейку в зелёном столбце.

(Справа): Игрок вытянул такую же пулю, но верхняя ячейка зелёного столбца занята. Он отсчитывает три следующие ячейки и помещает пулю в третью из них.

Если пуля должна быть помещена в ваш хитбокс, вы немедленно получаете урон. Поместите эту пулю в самую левую свободную ячейку вашего запаса жизней. Потеряв последнюю жизнь, переходите к разделу «Конец игры».

Важно помнить, максимальное значение пули — 4. Это значит, что большинство героинь рискуют получить урон, если у них есть хотя бы 3 пули в любом столбце.



(Слева): Игрок вытянул зелёную пулю с цифрой 4. Он должен поместить её ниже планшета перестрелки.

(Сверху): Пуля отправляется в самую левую свободную ячейку запаса жизней — героиня получает урон.

Использовать действие

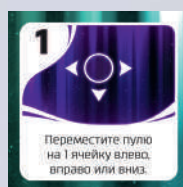
Чтобы использовать действие, потратьте указанное на нём количество очков действий, отметив это на шкале. **Вы не можете выполнить действие, если у вас недостаточно очков.**



(Слева): Эсфирь тратит 2 очка действий...

(Справа): ...чтобы переместить свою розовую пулю с цифрой 2 на одну ячейку вверх.

Вы можете использовать одно и то же действие несколько раз подряд, создавая цепочку. Например, Лин-Лин может потратить 3 очка действий, передвинуть пули нужным образом и добавить 3 к результату своего следующего приёма.



Эсфирь тратит 2 очка действий, чтобы переместить пулю на 2 вправо.

Перемещение пули

Многие действия позволяют вам перемещать пули. Движение всегда ограничено краем планшета перестрелки. Вы не можете переместить пулю в ячейку, где лежит другая пуля, но вы можете выполнить цепочку действий, чтобы перескочить занятую ячейку. Вы не можете переместить пулю в свой хитбокс и нанести себе урон. Вы не можете переместить пулю за пределы планшета перестрелки. Вы можете потратить действие на попытку это сделать, но пуля останется на месте.

Обратите внимание: размещение пули из мешка — это не эффект перемещения.

Переместить, разместить или переложить?

Переместить: переместить пулю в пределах вашего планшета перестрелки.

Разместить: разместить пулю на планшете перестрелки согласно правилам размещения пули.

Переложить: переложить что-то из одной зоны в другую.

Об эффектах

Эффекты действуют только на вас, если не сказано иного. Например, эффект «Разместите пулю из общего мешка» добавит пулю только на ваш планшет перестрелки. Эффект «Переместите пулю на одну ячейку вниз» будет действовать только на пули вашего планшета.

Каждый эффект действует только до конца вашего раунда, если не сказано иного. Эффект «Получите очко действия в следующий раз, когда используете приём» не сработает, если вы используете приём в следующем раунде.

Если вы не можете выполнить хотя бы часть эффекта, он не срабатывает. Например, эффект «Сбросьте карту приёма, чтобы взять новую из колоды» не сработает, если вы не можете сбросить карту приёма. Если эффект говорит «Переместите пулю на четыре ячейки вверх», а пуля находится во втором ряду — она не сдвинется с места.

Использовать приём

Чтобы использовать приём, лежащий перед вами, вы должны в точности выполнить изображённые на нём условия, не поворачивая и не отражая их. Символ ✖, показывающий, какие пули можно убрать, не считается условием. Используя приём, уберите все пули, соответствующие ячейкам ✖, — поместите их лицом вниз в зону угрозы соседа слева. ✖ — это не условие, поэтому вы не обязаны иметь пули в отмеченных этим символом ячейках, чтобы использовать приём. Используя приём, сбросьте его.



Условия этого приёма выполняются на примере **слева**. В этом случае вы сможете убрать зелёные пули 2 и 3 в соответствии с символами на приёме.

В нижней ячейке нет пули, поэтому вам нечего отсюда убрать. Пример **справа** не выполняет условия приёма — вы не можете его использовать.

Звёздные пули



Каждый раз, когда вы убираете пули и среди них оказывается пуля с изображением звезды, активируйте действие, помеченное такой же звездой. Вы можете выполнить по одному такому действию за каждую убранную звёздную пулю. У всех героинь есть звёздное действие, которое даёт 1 ОД за каждую убранную звёздную пулю, но у некоторых героинь могут быть дополнительные звёздные действия. Если на планшете действий героини есть несколько звёздных действий, все они активируются каждый раз, когда вы убираете звёздную пулю. Активировать такие действия можно в любом порядке.

Условия совершения приёмов

Область приёма может содержать множество разных условий. Если не сказано иного, все символы в области приёма, кроме ✖, являются условиями. Расскажем подробнее о каждом из них.



Пули: это условие встречается на картах приёмов чаще всего:





Жетоны



У некоторых героинь есть свои особые жетоны. Уникальная способность такой героини расскажет, как пользоваться полученными жетонами.

(Слева): Для этого приёма подойдут любые пули.

(Посередине): Для этого приёма нужны две пули с одинаковым числом.

(Справа): Для этого приёма нужна одна жёлтая пуля и одна любая.

Пустая ячейка: пунктирный круг в области приёма означает, что на его месте на планшете перестрелки не должно быть ничего: ни пуль, ни жетонов, ни других компонентов. Ячейки, отмеченные таким символом, должны быть пустыми.

Для этого приёма нужна пуля с числом 3 и 3 пустых ячейки.



Другие условия: на картах приёмов могут быть и другие условия, например, уникальные компоненты разных героинь.

Для этого приёма нужен жетон прицела — уникальный компонент героини Сени.



Обратите внимание: ячейки, на которых нет никаких символов, используются на картах приёмов, чтобы задать расстояние между условиями. Такие ячейки сами по себе не являются условиями. Например, в приёме Caine M30, который мы показали выше, две ячейки между жетоном прицела и ячейками очищения означают лишь то, что жетон прицела должен быть самой левой частью приёма, а ячейки очищения — самой правой. Между ними может располагаться что угодно — приём по-прежнему будет верным.

В процессе игры вы можете обращаться к памятке, чтобы не запутаться в самых частых условиях приёмов.

Использование усиления

В конце каждого раунда вы будете получать жетон усиления, который можно использовать в будущих раундах. Чтобы активировать усиление, просто используйте изображённый на жетоне эффект и сбросьте его.



Конец раунда

Если время раунда истекло, а героиня ещё не закончила фазу действий, ей доступно только одно действие — разместить пулю. Разместив все оставшиеся в вашем мешке пули, переходите к фазе конца раунда. Во время этой фазы выполните следующие шаги:

1. Возьмите один жетон усиления, лежащий лицом вверх, и поместите его на свободное место вашего планшета действий. Если место на вашем планшете закончилось, вы можете сбросить один из лежащих на нём жетонов или поместить взятое вами усиление в стопку сброса.
2. Доберите карты приёмов до предела руки (обычно — 3). Если вы должны взять новый приём, но карты в вашей колоде закончились, — перемешайте стопку сброса и возьмите карту из неё. Если открытых приёмов перед вами больше, чем составляет ваш предел руки, сбросьте необходимое количество карт, чтобы сравняться с этим пределом.
3. Возьмите из общего мешка столько пуль, сколько показывает маркер на шкале накала. Не глядя поместите эти пули в свой активный мешок.

Пустой мешок

Если в общем мешке заканчиваются пули, все героини слишком измотаны, чтобы продолжать игру. Объявляется ничья. Дайте себе время перевести дух и попробуйте ещё раз!

Фаза очистки

После того, как все героини завершили фазу конца раунда:

1. Откройте столько новых жетонов усиления, сколько в игре героинь. Если колода усиления закончилась, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.
2. Увеличьте показатель накала на 1 и ещё на 1 за каждую героиню, которая выбыла во время последнего раунда.
3. Поместите все пули из своей зоны угрозы в активный мешок.
4. Поместите маркер очков действий на верхнее деление шкалы, запустите таймер на 3 минуты (если вы его используете) и начните новый раунд.

Конец игры

Если в игре остаётся только одна героиня, она побеждает, если успешно завершает текущий раунд.

Потеряв свою последнюю жизнь, оставьте все пули на планшете перестрелки, в запасе жизней, активном мешке и зоне угрозы, пока другие героини не завершат раунд.

Если после этого в игре останется хотя бы одна героиня, все, кто потерял последнюю жизнь, проигрывают. Поместите все пули с вашего планшета и из вашего активного мешка в общий мешок. Затем верните все пули, которые вы отправили в зону угрозы соседа слева, в общий мешок — взамен передайте ему пули из вашей зоны угрозы. Начиная со следующего раунда игрок справа от вас будет отправлять свои пули в зону угрозы своего нового соседа, минуя вас.

Если все героини потеряли последнюю жизнь в этом раунде, побеждает та героиня, у которой меньше пуль в активном мешке. В случае ничьей наступает Внезапная Смерть.

Внезапная Смерть

Все героини, закончившие игру вничью, должны выполнить следующие шаги:

1. Поместите пули из своей зоны угрозы в активный мешок.
2. Начиная одновременно выполнять действие «разместить пулю». Вы не можете использовать действия, усиления или особые способности своих героинь. Если в вашем активном мешке заканчиваются пули, размещайте пули из центрального мешка.

Первая героиня, которая получит урон, проиграет! Если все героини получают урон одновременно, игра заканчивается ничьей.

Дополнительные режимы

В Bullet можно играть по-разному, и каждый режим подарит вам особые впечатления:

Каждый за себя (от 2 до 4 игроков): вы только что научились играть в этот режим! Для более спокойных партий просто уберите таймер.

Командный режим (4 игрока): разбейтесь на пары и объедините свои силы, чтобы победить противников!

Аркадный режим (1 игрок): проверьте, сколько раундов вам удастся продержаться! Рекомендуем этот режим, чтобы попробовать сыграть за незнакомую героиню.

Битва с боссом (от 1 до 4 человек): объедините усилия, чтобы одержать верх над одним из боссов игры!

Командный режим

Правила этого режима почти такие же, как в основном варианте игры, но есть несколько отличий:

1. Разбейтесь на две команды и сядьте так, чтобы ваши противники были напротив.
2. В этом режиме не используется таймер.
3. В этом режиме не используются усиления.
4. Во время подготовки каждая героиня получает 3 командных действия и помещает их в ячейки для жетонов усиления. Любая героиня в команде может использовать их во время фазы действий, потратив указанное на них количество очков действий. Командные действия не сбрасываются после использования.



Ваш сокомандник должен открыть новый приём из своей колоды.



Вы можете переместить пули с вашего планшета перестрелки на планшет перестрелки сокомандника, следуя обычным правилам размещения пуль.



Ваш сокомандник должен переместить пулю в любом направлении.

5. Запас жизней героинь в одной команде является общим. Когда обе героини теряют все жизни, команда проигрывает. Но если только одна героиня осталась без жизней, команда остаётся в игре. Если вы должны получить урон, его может получить любая героиня в команде.
6. Убирая пули, отправляйте их в зону угрозы героини напротив вас.

Аркадный режим

Правила этого режима почти такие же, как в основном варианте игры, но есть несколько отличий:

1. В этом режиме не используется таймер.
2. В этом режиме не используются усиления.
3. Убирая пули, отправляйте их на шкалу накала.
4. Показатель накала для раунда увеличивается на 1 за каждую пулю на шкале накала. Это значение не влияет на положение маркера накала — он двигается по прежним правилам.
5. Поместив в активный мешок пули согласно показателю накала, верните все пули со шкалы накала в центральный мешок.
6. Когда вы проиграете, подсчитайте количество раундов, которое вам удалось пережить. Это — очки, которые вы заработали!



Маркер накала находится на цифре 8. В предыдущем раунде вы убрали 4 пули — это значит, что для следующего раунда показатель накала равен 12.

4. **Щиты:** чтобы победить босса, нужно уничтожить все его щиты!
5. **Место для приёмов:** у каждого босса есть колода приёмов. Как минимум один приём должен быть активен в течение раунда.
6. **Зона угрозы:** сюда отправляются пули, которые героини убирают со своих планшетов перестрелки.
7. **Предел прочности щитов:** количество пуль, необходимое для того, чтобы уничтожить щит. Этот показатель зависит от количества оставшихся в живых игроков на момент начала раунда героинь.

Приёмы босса

Приёмы босса срабатывают в конце каждого раунда героинь. Приёмы босса состоят из этих частей:

1. **Название:** название приёма.
2. **Цитата:** цитата о приёме, обычно произнесённая его владельцем.
3. **Область приёма:** здесь показаны условия, которые героиням нужно выполнить, чтобы собрать приём и избежать его эффекта.
4. **Эффект:** этот эффект работает для каждой героини, которая не смогла собрать этот приём к концу раунда.



Битва с боссом

Переверните планшет героини и её планшет действий на сторону босса. Планшет босса состоит из этих частей:



1. **Информация о боссе:** его описание, имя и боевой клич.
2. **Уникальная способность:** у каждого босса есть уникальная способность, которая влияет на его действия или напрямую на героинь. Внимательно прочитайте эту часть планшета босса, чтобы узнать, как работает его способность.
3. **Ячейки щитов:** в начале игры они закрыты щитами. Оказываясь открытыми, эти ячейки повышают накал и активируют различные эффекты.

Подготовка

В этом режиме не используются таймер и усиления.

1. Выберите героиню.
2. Возьмите маркер очков действий и поместите на самую верхнюю ячейку шкалы.
3. Возьмите все приёмы выбранной вами героини и перемешайте их, чтобы сформировать колоду. Положите колоду перед вами лицом вниз и возьмите столько верхних карт, сколько составляет ваш предел руки (чаще всего — 3). Положите эти карты перед собой лицом вверх.
4. Выполните особые шаги по подготовке, связанные с уникальной способностью вашей героини, если в этом есть необходимость.
5. Поместите все пули в общий мешок и перемешайте их. Затем поместите по 10 пуль из общего мешка в активный мешок каждой героини. Поместите активные мешки героинь в их активную зону над планшетами перестрелки.
6. Каждый игрок должен взять по 3 командных действия и поместить их в ячейки для жетонов усиления. Вы можете использовать их в любой момент во время фазы действий, потратив указанное на них количество очков действий. Командные действия не сбрасываются после использования. При игре в одиночку не используйте эти жетоны.

7. Завершив подготовку героинь, займитесь боссом. Выберите сторону босса любой героини, которая не участвует в партии, и поместите выбранные планшеты в центр стола.
8. Перемешайте приёмы босса и положите сформированную колоду на соответствующее место планшета босса. Откройте верхнюю карту колоды и поместите её в зону активного приёма.
9. Поместите жетон щита в каждую ячейку, кроме самой верхней.
10. Выполните особые шаги по подготовке, связанные с уникальной способностью босса, если в этом есть необходимость.



Планшеты босса готовы к игре.

Игровой процесс

Раунды героинь и босса происходят отдельно друг от друга: сначала все свои действия одновременно выполняют героини, затем наступает очередь босса. И так, пока все героини не погибнут или пока босс не потеряет все свои щиты.

Раунд героинь

Раунд проходит так же, как в режиме «Каждый за себя». Он включает фазу действий, фазу конца раунда и фазу очистки.

В фазе конца раунда не выполняйте третий шаг — не добирайте из общего мешка пули за шкалу накала. В фазе очистки не выполняйте второй шаг — не увеличивайте показатель накала.

Когда вы убираете пули с помощью любого эффекта, включая приём, поместите эти пули в зону угрозы босса лицом вверх. В конце раунда вы сможете посчитать количество нанесённого урона и проверить, удалось ли вам сломать щиты босса.

Раунд босса

После того, как все героини завершают фазу очистки, наступает раунд босса. Он активирует свой приём и проверяет прочность щита. Затем героини набирают пули по уровню накала, который обозначен в верхней открытой ячейке щита, и наконец босс открывает новый приём. Расскажем подробнее о каждом действии:

1. Эффект текущего приёма босса срабатывает для каждой героини, которая не собрала этот приём на своём планшете перестрелки. Приём нельзя поворачивать или отражать. Если на героиню срабатывает сразу несколько приёмов босса, игрок сам решает, в каком порядке применить их эффекты.
2. Подсчитайте общее количество пуль, которые героини отправили в зону угрозы босса. Предел прочности щита зависит от количества героинь в игре на момент начала их раунда — этот показатель можно найти над каждой ячейкой щита. Самое левое число — если в игре только одна героиня, самое правое — для команды из четырёх игроков. Разрушать щиты нужно в строго определённом порядке: начиная с самого верхнего.

Если общее количество пуль больше или равно пределу прочности щита, он уничтожен! Уберите этот щит с планшета босса. Если количество оставшихся пуль больше или равно пределу прочности следующего щита, уничтожьте и его тоже. Так, пока количество оставшихся пуль не окажется меньше этого параметра.

Если вы уничтожили хотя бы один щит, поместите все пули из зоны угрозы босса в центральный мешок. Если вам не удалось сбросить ни одного щита, оставьте пули там, где они лежат, и переходите к следующему раунду героинь.

Выполните все новые эффекты, появившиеся на открытых в этом раунде ячейках щитов. Сделайте это в том же порядке, в котором они были открыты, — сверху вниз.

Немного об эффектах босса

Когда в тексте эффекта написано «вы», речь идёт о вашей героине. Когда босс обращается к самому себе, он называет имя своей героини. Если эффект босса влияет на героиню, считается, что это действие выполняет босс, а не сама героиня.

Немного о сложности босса

Так как способности героинь отличаются, кому-то из них будет проще или сложнее побеждать определённых боссов. Именно поэтому у боссов нет сложности: мы надеемся, что все они смогут бросить вызов любой героине!



5–8 игроков

Если у вас есть ещё одна базовая коробка Bullet, например, Bullet ♥, вы можете играть в режимах «каждый за себя» и «командный» в компании до 8 человек! Возьмите пули из обеих коробок и поместите их в общий мешок в начале партии — должно получиться 280 жетонов. Также смешайте все усиления и используйте их, как обычно. Обратите внимание: из-за увеличения количества пуль, особенно пуль со значением «4», партии большим составом могут быть более короткими и напряжёнными!



В этих примерах разобрана одиночная партия.

(Слева вверху): в босса летит 6 пуль — этого достаточно, чтобы уничтожить щит.

(Справа вверху): в босса летит 4 пули — этого недостаточно, чтобы уничтожить щит. Пули остаются в зоне угрозы босса.

(Внизу): в босса летит 10 пуль — этого хватает, чтобы уничтожить сразу два щита.

3. Каждая героиня помещает в свой мешок столько пуль из центрального мешка, сколько указано на самой нижней открытой ячейке щита.
4. Наконец босс открывает карту из колоды приёмов и помещает её лицом вверх в зону активного приёма. Предыдущая карта становится недоступной. Если босс не может взять новую карту из колоды приёмов, сначала он перемешивает сброс и формирует новую колоду.

Игра продолжается, раунд за раундом, пока у босса не закончатся щиты или у героинь — жизни.

Конец игры

Проигрыш

Если у героини не осталось жизней, она немедленно проигрывает. Когда одна из героинь выбывает из игры, все пули с её планшета перестрелки и из мешка возвращаются в центральный мешок. Её планшеты убираются из игры. Со следующего раунда предел прочности каждого щита рассчитывается по количеству оставшихся игроков. Если все героини выбыли, побеждает босс!

Победа

Если в конце раунда босса у неё не осталось щитов, побеждают героини!

Часто задаваемые вопросы

В: Что будет, если я дойду до последнего деления шкалы накала?

О: Вероятность такого крайне мала, но в этом случае просто продолжайте увеличивать накал на 1 каждый раунд. Считайте эту шкалу бесконечной!

В: Вопрос о Баланс: может ли она получить урон, если наступит Внезапная Смерть?

О: Да. Когда наступает Внезапная Смерть, способность Баланс перестаёт работать — как и способности остальных героинь. Так что она может получить урон, даже если у неё нет жизней, которых она может лишиться.

В: Вопрос о Баланс: что произойдёт, если Баланс проигрывает в командном режиме?

О: Её команда проигрывает.

В: Вопрос о Розе в бою против Коллективного сознания: может ли она поворачивать приёмы Нейросети «Твои Новости» в своей руке?

О: Да.

В: Вопрос о Розе: может ли Роза вращать приёмы других боссов до того, как их эффекты сработают?

О: Нет.

В: Вопрос о Ноже и Вилке: может ли одна убранная пуля выполнять требования сразу нескольких приёмов в игре против этого босса?

О: Нет.

В: Вопрос о Джейн: если заканчивается таймер, могу ли я всё равно использовать свою способность для пуль Иммобилайзер, Значок и Плащ?

О: Нет. Они помещаются в вашу зону угрозы без эффекта.

В: Вопрос о Планиль: если заканчивается таймер, что происходит с пулями в области разума?

О: Сначала вы должны разместить все пули из области разума, затем — из активного мешка.

В: Вопрос о Наве: можно ли «объединять» эффекты движения с карт приёмов, чтобы «перепрыгивать» другие пули?

О: Нет.

В: Вопрос о Джейн в бою против ООО «Небесная уборка»: куда помещаются Иммобилайзер, Значок и Плащ?

О: Они помещаются в общий мешок. Удачи в попытках вытащить их оттуда!

В: Вопрос о Джейн в бою против ООО «Небесная уборка»: что будет, если другой игрок достанет одну из пуль Джейн?

О: Джейн выполняет её эффект, а затем помещает в свою зону угрозы, как гласит её способность.

В: Считаются ли пули в области разума Планиль как пули, оставшиеся в её активном мешке, если требуется разрешить ничью в конце игры?

О: Нет.

В: Вопрос о Весте: как работает уникальная способность Весты в аркадном режиме?

О: Как обычно, только вместо того, чтобы помещать пули в зону угрозы, она отправляет их на шкалу накала.

В: Вопрос о бое против Чудища: что будет, если я уберу часть пуль, составляющих её приём «Божественный Священный Посох "Эколу"»?

О: Эти пули отправятся в зону угрозы Чудища, как обычно.







