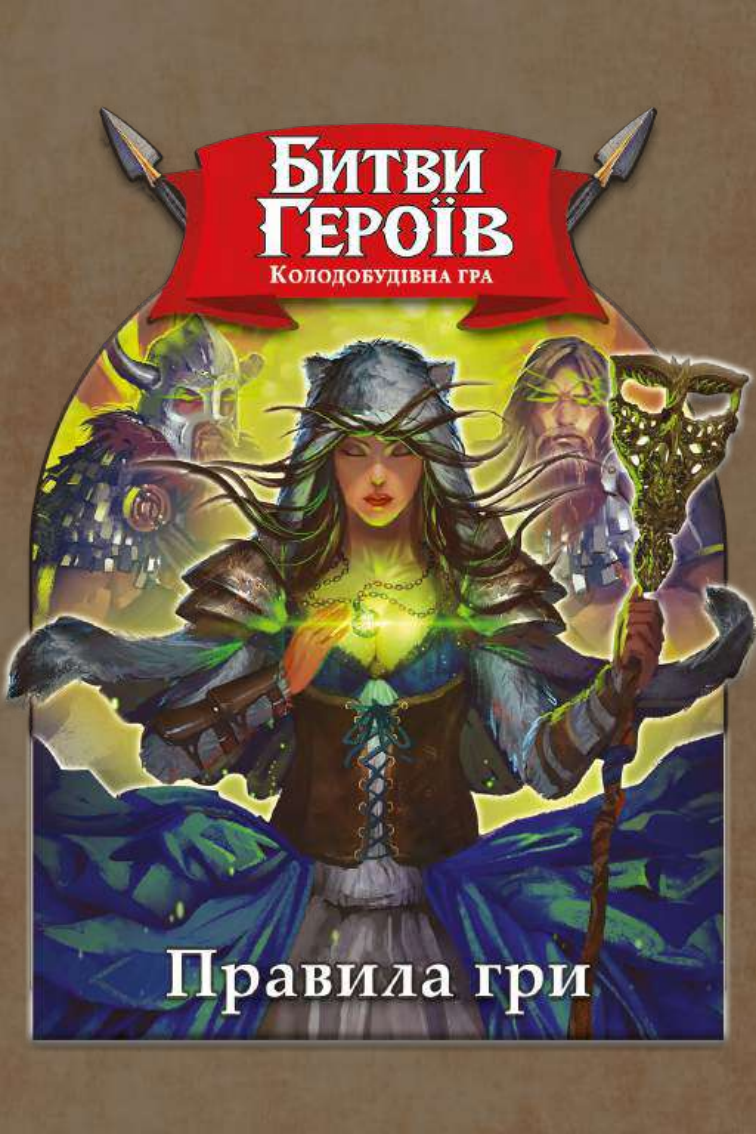




БІТВИ ГЕРОЇВ

Колодобудівна гра

Правила гри

ОГЛЯД ГРИ

Упродовж тисячоліття Імперія вела війну. Завдяки бездоганній дисципліні та унікальному союзу з драконами імперські війська здобули незліченну кількість перемог, майже не зазнаючи поразок. Імперія розрослася настільки, що її найбільшим ворогом стали вже не варварські народи зі сходу, а власна неосязність. Завоювання припинилися, а на кордонах почали виникати повстання, які доводилося приборкувати.

Утомившись від війни, імператор вирішив змінити стратегію і досягти миру за допомогою торгівлі. Сто сімдесят років тому він наказав заснувати Тандар, незалежний прикордонний торговий пост біля злиття чотирьох великих річок.

Хоча багато хто стверджував, що мир з дикими племенами неможливий, торгівля процвітала. Невдовзі торговий пост перетворився на невелике місто й не припиняв збільшуватися.

Події цієї гри розгортаються навколо Тандара, який став величезним торговим метрополісом. Тепер це місто-держава — домівка для представників усіх відомих рас і націй. Хоч торгівля й дарує народам довгоочікуваний мир, однак вона породжує багатство, що проковує нескінченні сутички між жителями міста.

Огляд гри

Гра містить 144 карт і ці правила (перелік карт див. на звороті). Кожен гравець починає гру з особистою колодою, що представляє його ресурси, спорядження, дії та захисників. Кожного ходу ви граєте всі карти з руки, щоб отримати золото, очки бою, здоров'я та різні ефекти.

Золото () потрібне, щоб купувати карти на ринку й додавати їх в особисту колоду. Серед цих карт є дії, які можна виконувати, а також захисники, яких можна залучати на свій бік.

Очки бою () потрібні, щоб атакувати вашого суперника та його захисників.

Очки здоров'я () — це ваш рахунок. Кожен гравець починає гру з 50 очками здоров'я. Коли у гравця не залишається очок здоров'я, він вибуває з гри. Перемагає той, хто останнім залишиться в грі!

Особиста колода та ведення рахунку

Кожен гравець починає гру з особистою колодою, що містить карти «Короткий меч», «Кинджал», «Рубін» і 7 карт «Золото».



Радимо вам вести рахунок за допомогою олівця і паперу. Однак якщо хочете, може використовувати карти-лічильники, які є в комплекті гри. Карту з десятками розверніть потрібною стороною догори й покладіть поверх карти з одиницями трохи нижче потрібної цифри. Наприклад, якщо у вас 40 очок здоров'я, а ви зазнаєте 3 поранень, ваш поточний рахунок (37 здоров'я) матиме такий вигляд:



ПРИГОТУВАННЯ

Перетасуйте ринкову колоду й покладіть її на стіл долілиць. Потім викладіть у ряд 5 верхніх карт із ринкової колоди горілиць біля ринкової колоди. Це — ринок.

Біля останньої карти ринку покладіть стосом горілиць 16 карт «Вогняний самоцвіт». Насамкінець залиште місце біля основної колоди для жертвовного стосу, куди протягом гри потраплятимуть деякі карти.

Кожен гравець тасує свою особисту колоду й кладе її перед собою долілиць. Біля особистої колоди залиште місце для скиду.

Будь-яким способом визначте першого гравця. Цей гравець бере на руку 3 карти (гравці завжди беруть на руку карти тільки з особистої колоди). Другий гравець бере 5 карт.



Приклад приготування до гри. Гравець 1 починає партію.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Гравці по черзі виконують ходи, починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою. Кожен хід складається із 3 фаз:

I. Основна фаза

II. Фаза скидання

III. Фаза взяття карт

I. Основна фаза

Під час своєї основної фази ви можете в довільному порядку скільки завгодно разів виконати будь-які з наведених дій:

- ♦ зіграти карту з руки;
- ♦ застосувати властивість виснаження, союзна й/або жертовну властивість будь-якої з ваших карт у грі;
- ♦ за золото придбати нові карти з ринку;
- ♦ за очки бою атакувати суперника й/або його захисників.

Розігрування карт

Ви граєте карти безплатно — просто кладіть їх горілиць на стіл перед собою. У вашій колоді можуть бути три типи карт: дії, предмети й захисники.

Дії та предмети

Зігравши карту дії чи предмета, ви негайно застосовуєте її первинну властивість. Якщо дія чи предмет мають союзна й/або жертовну властивість, можете застосувати одну з них або обидві в будь-який момент своєї основної фази (за умови дотримання всіх відповідних вимог).

Зіграні вами карти дій і предметів залишаються лежати перед вами горілиць до фази скидання, у якій ви переміщуєте їх у свій скид.

Кожна карта має назву (наприклад, «Спалах») і тип (*дія, захисник або предмет*). Багато карт мають підтип (наприклад, заклинання). Назви, типи та підтипи карт безпосередньо не впливають на ігровий процес, але на них можуть посилатися інші карти заради отримання бонусів.



Захисники

На відміну від дій та предметів, ви не скидаєте захисників наприкінці ходу. Натомість вони залишаються в грі, поки їх не оглушать або не пожертвують ними.

Зігравши захисника, покладіть його карту вертикально перед собою так, щоб назва була вгорі. Таку карту вважають *підготовленою*. Більшість захисників мають властивість виснаження (1). Щоб використати її, розверніть карту горизонтально й застосуйте ефект, зазначений після 1. Ви можете зробити це в будь-який момент основної фази.

Кожен захисник має значення оборони (указане на щиті), що позначає кількість очок бою, яку треба витратити супернику за один хід, щоб оглушити захисника. Оглушеного захисника кладуть у скид його власника. Завдані захиснику поранення не зберігаються на наступні ходи.

Деякі захисники — вартові. Властивість «Варта» зазначена над щитом чорного кольору. **Підготовлені** вартові захищають вас та інших ваших захисників. Поки ви маєте в грі принаймні одного підготовленого вартового, суперник не може атакувати вас, а також атакувати й вибирати ціллю ваших захисників без властивості «Варта». Вартові не захищають інших вартових. Деякі властивості дають змогу впливати на захисників, не вибираючи їх цілями. У таких випадках вартові не захищають від властивостей. Наприклад, вартовий не може захистити захисника від властивості «Оглушить усіх захисників».

Примітки. Вартові захищають одного гравця і його захисників. Вони не захищають інших гравців чи їхніх захисників, навіть коли ви граєте командами. Крім того, захисники стають підготовленими наприкінці вашого ходу (див. «Фаза скидання» на звороті цих правил).

Застосування властивостей

Первинну властивість предмета або дії застосовують негайно після розігрування відповідної карти. Усі інші властивості карт можна застосовувати в будь-який момент своєї основної фази.

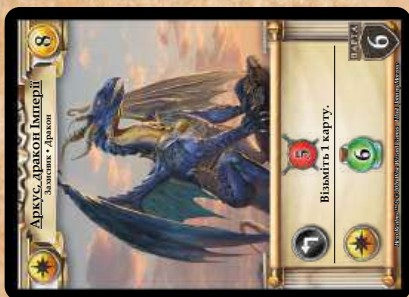
Якщо властивість дає золото або очки бою, ви додаєте їх у свій резерв золота або бойовий резерв і можете витратити в будь-який момент вашої основної фази. Якщо властивість дає вам очки здоров'я, негайно додайте їх до свого значення здоров'я.

Деякі властивості дають змогу вибирати між кількома ефектами. Завжди чітко оголошуйте, який ефект ви вибираєте.

Властивості виснаження

Властивості виснаження позначені символом  у текстовій секції карти. Щоб застосувати цю властивість, розверніть карту горизонтально. Ви можете застосувати властивість виснаження карт у будь-який момент вашої основної фази, зокрема в той хід, коли ви граєте карту з властивістю виснаження.

Є кілька карт, які «підготовляють» інші карти під час вашого ходу. Це дає вам змогу знову застосувати цю властивість у той самий хід!



Приклад захисника після застосування його властивості виснаження

Союзні властивості

Союзні властивості позначені символом фракції в текстовій секції. У свій хід ви можете застосувати союзнa властивість, тільки якщо маєте в грі іншу карту тієї ж фракції. Порядок, у якому ви граєте свої карти, не має значення. Щойно ви матимете в грі принаймні 2 карти однієї фракції, зможете активувати всі відповідні союзні властивості. Союзні властивості можна застосувати в будь-який момент своєї основної фази, але кожен з них можна застосувати лише один раз за хід.

Жертовні властивості

Деякі карти мають жертовну властивість, позначену символом  у текстовій секції карти. Застосування цих властивостей символізує прочитання магічного сувою або героїчний вчинок захисника. Пожертвувавши карту, щоразу кладіть її в жертовний стос. Якщо карту жертвують не заради її жертовної властивості, то ця властивість не активується. (Жертвуючи карту «Вогняний самоцвіт», ви кладете її не в жертовний стос, а горілиць у стос «Вогняних самоцвітів».)

Придбання карт

Деякі властивості карт дають вам золото. Отримане золото ви додаєте у свій резерв золота, яким розпоряджаєтеся під час своєї основної фази.

Золото потрібне для придбання карт на ринку або зі стосу «Вогняних самоцвітів». Вартість карти вказана в її правому верхньому куті. Щоб придбати карту, відніміть її вартість від значення вашого резерву золота й покладіть карту у свій скид. Потім покладіть на вільне місце на ринку верхню карту з ринкової колоди.

Придбання карти не вважають її розігруванням, тому вона не входить у гру і ви не застосовуєте її властивості. Якщо після придбання у вас залишилося золото, то можете придбати ще карти під час основної фази.

Атака

Деякі властивості карт дають вам очки бою. Отримані очки бою ви додаєте у свій бойовий резерв, яким розпоряджаєтеся під час своєї основної фази. Очки бою використовують для атаки суперника й/або його захисників. Під час своєї основної фази ви можете провести будь-яку кількість атак.

Для атаки захисника суперника відніміть значення оборони захисника від свого бойового резерву (захисник зазнає відповідної кількості поранень). Якщо в цей хід захисник зазнав кількості поранень, яка дорівнює його значенню оборони або більша за нього, захисника вважають оглушеним і його карту кладуть у скид його власника.

Властивості деяких карт дають змогу «оглушити вибраного захисника». У такому разі ви оглушуєте захисника, не витрачаючи очки бою. (Важливе нагадування: ви не можете атакувати звичайних захисників, якщо ваш суперник має в грі підготовленого вартового!)

Щоб атакувати суперника, витратьте будь-яку кількість очок бою зі свого бойового резерву та зменште значення здоров'я суперника на цю величину. Ви не можете атакувати суперника, якщо він має в грі вартового — вам треба спершу оглушити вартових, щоб отримати можливість атакувати гравця, якого вони захищають.

Примітка. Багато захисників мають властивість виснаження, яка дає очки бою. Очки бою, отримані внаслідок виснаження захисника, додають до вашого бойового резерву; ваш захисник не атакує іншого захисника безпосередньо.

Цілі та часткові ефекти

Деякі властивості дають вам змогу вибрати щось цілєю цією властивості. Якщо доступних цілей замало або ви не можете виконати частину властивості з будь-якої іншої причини, просто зробіть те, що можете. Наприклад, якщо в грі немає захисників, а ви застосовуєте властивість «оглушить вибраного захисника, а потім візьміть 1 карту», ви просто берете 1 карту.

II. Фаза скидання

Щоразу, коли ви скидаєте карту або купуєте нову карту на ринку, то кладете її горілиць у свій скид. У будь-який момент гри ви можете переглядати скид — як свій, так і будь-якого суперника. Під час своєї фази скидання ви:

- втрачаєте все золото зі свого резерву золота;
- втрачаєте всі очки бою зі свого бойового резерву;
- кладете у свій скид усі карти предметів і дій, які маєте в грі;
- кладете у свій скид усі карти, що залишилися у вас на руці;
- повертаєте всіх своїх виснажених захисників у підготовлену позицію.

III. Фаза взяття карт

Під час своєї фази взяття карт ви берете на руку 5 карт зі своєї особистої колоди, і на цьому ваш хід завершується.

Примітка. Якщо в будь-який момент вашого ходу ваша особиста колода вичерпалася, а вам треба взяти або відкрити карти з вашої особистої колоди, перетасуйте свій скид і покладіть його долілиць як свою нову особисту колоду.

Приклад. На початку вашої фази взяття карт у вашій колоді залишилося 3 карти. Візьміть їх, перетасуйте свій скид, утворивши з нього нову особисту колоду, і візьміть ще 2 карти.

ГЛОСАРІЙ

Виснажити — розвернути карту горизонтально, щоб показати, що її властивість була застосована.

Виснажена карта — карта, розвернута горизонтально.

Підготувати — повернути карту в початкову, вертикальну позицію.

Підготовлена карта — карта у вертикальній позиції.

Оглушити — відправити захисника в скид його власника. Деякі властивості дають змогу безпосередньо оглушувати захисників. У більшості випадків захисник стає оглушеним, коли зазнає кількості поранень, яка дорівнює його значенню оборони.

ПАМ'ЯТКА ІЗ СИМВОЛІВ



Фракції / союзи властивості. Ці символи у верхньому лівому куті багатьох карт визначають, до якої фракції належить карта. Символ фракції в текстовій секції карти позначає її союзу властивість.



Гільдія. Величезні гроші, які приносить торгівля в Тандарі, призвели до появи злочинного синдикату, відомого як Гільдія.



Імперці. В Імперії досі сильні військові традиції. Її добре вимуштрувані солдати, могутні чарівники та смертоносні дракони є зразком найефективніших військових сил, які тільки знав світ.



Культ Смерті. У міських нетрях лютує демонопоклонницький Культ Смерті. Вони полюють на бездомних, забутих і всіх, хто наважується кинути їм виклик.



Дикуни. У безкраїх диких землях на схід від Імперії трапляються ельфійські королівства, давніші за людські літописи, війська орків, люті кочові племена людей, тролі та смертоносні хижаків.



Здоров'я. Кожен гравець починає гру, маючи 50 очок здоров'я. Якщо ваше здоров'я впаде до нуля або менше, ви зазнаєте поразки. Символ здоров'я в текстовій секції карти означає кількість очок здоров'я, яку ви отримуєте.



Очки бою. Символ бою в текстовій секції карти позначає кількість очок бою, яку ви додаєте до свого бойового резерву.



Золото. Символ золота у верхньому правому куті карти позначає її вартість (якщо у верхньому правому куті карти немає цього символу, її вартість дорівнює 0). Символ золота в текстовій секції карти вказує на кількість золота, яку ви додаєте до свого резерву золота.



Виснаження. Символ виснаження в текстовій секції карти позначає її властивість виснаження.



Жертвоприношення. Символ жертвоприношення в текстовій секції карти позначає її жертвну властивість.



Вартовий. Захисника з таким символом вважають вартовим. Поки ви маєте в грі принаймні одного підготовленого вартового, суперник не може атакувати вас, а також атакувати й вибрати ціллю ваших звичайних захисників.



Оборона. Значення оборони — це кількість очок бою, яку супернику треба витратити за один хід, щоб оглушити захисника. Сірий символ оборони може використовуватися для позначення як звичайних захисників, так і вартових.

Наприклад, «ваші захисники мають +3 » впливає на всіх ваших захисників, зокрема вартових.

Примітка. Вартові не захищають інших вартових.

ПРАВИЛА ДЛЯ КІЛЬКОХ ГРАВЦІВ

У «Битвах героїв» передбачені режими гри для кількох учасників. Якщо не вказано інакше, то під час гри діють звичайні правила для гри вдвох. Ознайомитися з іншими режимами або поділитися своїми пропозиціями можна тут: herorealms.com/multiplayer.

Кожен за себе (2 і більше гравців)

Це звичайний режим гри. Будь-яким способом визначте першого гравця, потім гравці виконують ходи за годинниковою стрілкою. Будь-який гравець може атакувати будь-якого іншого гравця. Перемагає той, хто останнім залишиться в грі! Якщо гравців 3 або більше, то перший гравець починає партію із 3 картами на руці, другий — з 4 картами, а кожен інший — з 5 картами.

Мисливець. Перша кров (3 і більше гравців)

Грайте за тими ж правилами, що й у режимі «Кожен за себе», за винятком того, що кожен гравець може атакувати або вибирати цілью лише гравця ліворуч від себе, а також атакувати або вибирати цілью лише захисників гравців ліворуч і праворуч від себе. Перший гравець починає партію із 3 картами на руці, другий — з 4 картами, а кожен інший — з 5 картами. Гра закінчується, коли будь-який гравець вибуває з гри — перемагає гравець праворуч від нього (навіть якщо цього гравця вибив із гри хтось інший, тож будьте уважні).

Мисливець. Останній уцілілий (3 і більше гравців)

Усе так само, як і в режимі «Мисливець. Перша кров», за винятком того, що, коли гравець вибуває, гра продовжується. Гравець праворуч від того, хто вибув, отримує 10 очок здоров'я і бере 1 карту. Перемагає той, хто останнім залишиться в грі!

Гідра (4 гравці: по 2 гравці в команді)

Кожна команда починає гру з 75 очками здоров'я. У всіх учасників однієї команди спільний запас очок здоров'я. Кожен гравець має свою особисту колоду, руку, скид та ігрову зону. (Кarti вашого партнера по команді не можуть активувати ваші союзні властивості.)

Будь-яким способом визначте першу команду. Гравці цієї команди беруть на руку по 3 карти, а гравці команди суперників — по 5 карт. Хід виконує вся команда (а не хтось один) — усі гравці однієї команди одночасно розігрують основну фазу, фазу скидання і фазу взяття карт.

Кожен гравець має власний резерв золота та бойовий резерв і сам ухвалює рішення щодо розігрування і придбання карт, застосування властивостей та атак. Учасники однієї команди можуть разом оглушувати захисників суперників, додаючи очки бою із власних бойових резервів. Також вони можуть спільно оплачувати придбання карт із ринку золотом з особистих резервів золота. Доки будь-який гравець у команді має в грі вартового, суперники не можуть атакувати всіх учасників цієї команди, а також атакувати чи вибирати цілєю їхніх звичайних захисників.

Коли значення здоров'я команди зменшується до 0, усі гравці цієї команди зазнають поразки.

Якщо ви маєте ще один екземпляр гри чи додаткові набори персонажів, то можете грати командами з 3 учасників. Кожна команда починає гру зі 100 очками здоров'я. (Більше про набори персонажів шукайте тут: herorealms.com.)

Імператор (6 гравців; потрібні набори персонажів або другий екземпляр гри)

Гравці діляться на 2 команди із 3 учасників, кожна з яких вибирає одного гравця своїм імператором. (Якщо двоє гравців використовують набори персонажів, саме вони стають імператорами.) Імператори сідають один навпроти одного, а їхні партнери (командири) сідають обабіч них.



Командири починають гру з 50 очками здоров'я або іншою кількістю, зазначеною на їхніх картах персонажів (з набору персонажів). Імператори починають з 60 очками здоров'я або зі значенням здоров'я, указаним на їхніх картах персонажів, плюс 10.

Гравці першої команди (команди А) беруть на руку по 3 карти, а гравці другої команди (команди Б) — по 5 карт. Першим виконує хід гравець 1, а далі гра триває за годинниковою стрілкою.

Командири можуть атакувати або вибирати ціллю лише ворожого командира навпроти них і/або його захисників. Якщо цей командир зазнає поразки, вони можуть почати атакувати й вибирати ціллю ворожого імператора та його захисників.

Імператори можуть атакувати чи вибирати ціллю будь-якого гравця чи захисника.

Під час основної фази гри гравець може заплатити 1 золото, щоб перемістити 1 карту зі свого скиду в скид сусіднього гравця своєї команди.

Коли командир вибуває з гри, він може покласти будь-яку 1 карту (з руки, з особистої колоди або скиду) у скид імператора. Коли імператор вибуває з гри, уся його команда програє!

ТВОРЦІ ГРИ

Ідея гри, розроблення наборів і художнє керівництво:

Дарвін Касл

Концепція і розвиток гри: Роберт Догерті

Графічний дизайн: Ренді Делвен, Віто Джезуальді

та Антоніс Папантоніу

Правила та редагування: Натан Дейвіс

Додаткове художнє керівництво: Graphics Manufacture

Second Edition | © 2016 - 2026 Wise Wizard Games



УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту: Роман Козумляк

Перекладач: Святослав Михаць

Випускова редакторка: Олена Журба

Верстка: Артур Патрихалко

Lord of Boards | www.lordofboards.com.ua



ПЕРЕЛІК КАРТ

Базові карти

Карти підрахунку очок
(8, по 2 на гравця)
Короткий меч (4, по 1 на гравця)
Кинджал (4, по 1 на гравця)

Рубін (4, по 1 на гравця)
Золото (28, по 7 на гравця)
Вогняний самоцвіт (16)

Ринкова колода



Імперці

Аркус, дракон Імперії
Даріан, бойовий маг
Збирач десятини (2)
Зімкнути лави!
Крака, верховний жрець
Крістов Справедливий
Лицар (2)
Майстер Веян
Наймання (3)
Наказ
Натхнення
Оподаткування (3)
Перевага
Слово сили



Культ Смерті

Адепт смерті (2)
Варрік, некромант
Висмокування життя
Вплив (3)
Гниль (2)
Дотик смерті (3)
Жрець культу (2)
Критос, верховний вампір
Лісс Невидимий
Рейла, ткаля смерті
Темна винагорода
Темна енергія
Тираннор, пожирач



Дикуни

Броелін, ткаля історії
Вовча подoba
Вовчий шаман (2)
Грак, грозовий велетень
Дари природи
Ельфійське прокляття (2)
Ельфійський дар (3)
Крон, берсерк
Лютотовок
Орк-вояк (2)
Спалах (3)
Торген Каменелам
Шаленство



Гільдія

Борг, огр-найманець
Вуличний бандит (2)
Залякування (2)
Замовне вбивство
Запальна бомба
Мірос, маг Гільдії
Паров, костолом
Прибуток (3)
Расмус, контрабандист
Рейк, верховний асасин
Розбій
Смертельна загроза
Хабар (3)
Шахрайство