



**БИТВЫ
ГЕРОЕВ**

**ПРАВИЛА
ИГРЫ**

ПРЕДИСЛОВИЕ

Тысячу лет Империя не знала мира. Она одержала немало побед благодаря вымуштрованным войскам и удивительным союзникам-драконам, тогда как поражения её были крайне редки. Империя благоденствовала, пока не проявил себя её главный враг — и не какой-нибудь варварский восточный народ, а её собственная неохватность и неуправляемость. Завоевания прекратились, победы канули в лету, а с границ приходили лишь вести о новых восстаниях и их подавлении.

Утомлённый войной император решил изменить стратегию и добиться мира при помощи торговли. Сто семьдесят лет назад он основал Тандар — независимое приграничное торговое поселение на слиянии четырёх великих рек.

Несмотря на опасения скептиков, что мир с дикими племенами невозможен, торговля принесла плоды. Вскоре поселение превратилось в небольшой город и продолжило расти.

События этой игры разворачиваются вокруг Тандара, который превратился в огромный центр торговли. Ныне этот город-государство — пристанище всех известных рас и народов. Как и прежде, торговля позволяет народам жить в мире, однако приносимое ею богатство порождает бесконечные конфликты между жителями города.

СОСТАВ ИГРЫ

- 56 базовых карт
- 8 карт-счётчиков (по 2 на игрока)
- 80 карт торговой колоды
- Правила игры

ОБ ИГРЕ

Каждый участник начинает партию с личной колодой карт. Каждый ход участники разыгрывают карты с руки, чтобы торговать, сражаться и увеличивать свою стойкость, а также применять различные эффекты.

Золото (👉) нужно, чтобы покупать карты из торгового ряда и добавлять их в вашу личную колоду. Среди этих карт есть действия, которые можно выполнить, и защитники, которых можно призвать на свою сторону.

Очки боя (👉) нужны для атаки других игроков и их защитников.

Стойкость (👉) — ваш счёт. Каждый участник начинает игру с 50 очками стойкости. Если участник теряет всю свою стойкость, он выбывает из игры. Последний, кто остаётся в игре, становится победителем!

ОТСЛЕЖИВАНИЕ СЧЁТА

Мы советуем отслеживать ваш счёт при помощи карандаша и бумаги. Но если хотите, можете использовать для этого карты-счётчики, входящие в состав игры. Карту с десятками разверните нужной стороной вверх и положите поверх карты с единицами чуть ниже нужной цифры. Например, если у вас 30 стойкости, а вы получаете 3 урона, ваш текущий счёт (27 стойкости) будет выглядеть так:



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок начинает партию с личной колодой карт, в которую входят «Короткий меч», «Кинжал», «Рубин» и 7 «Золотых».

Сложите в стопку 16 карт огненных самоцветов и положите их на стол лицевой стороной вверх.

Торговую колоду перемешайте и положите на стол лицевой стороной вниз. Оставьте рядом достаточно места для жертвенной стопки (она будет пополняться картами во время игры). Затем раскройте верхние 5 карт торговой колоды и выложите их на стол лицевой стороной вверх — это торговый ряд.

Игроки перемешивают свои личные колоды и кладут их перед собой лицевой стороной вниз. Рядом с личной колодой оставьте место для стопки сброса.

Первым игроком назначьте того, кто последним смотрел или читал фэнтези. Первый игрок берёт на руку 3 карты, второй — 5 карт. Карты всегда берутся на руку только из личной колоды.



Пример подготовки к игре. Партию начинает игрок 1

ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока и передавая право хода по часовой стрелке. Каждый ход состоит из 3 фаз:

- Основная фаза
- Фаза сброса
- Фаза добора

ОСНОВНАЯ ФАЗА

Следующие действия вы можете совершать в любом порядке в любой момент основной фазы:

- Розыгрыш карт с руки
- Применение свойства поворота, союзного

и/или жертвенного свойства любой своей разыгранной карты

- Покупка новых карт из торгового ряда за золото
- Атака противника и/или его защитников за очки боя

РОЗЫГРЫШ КАРТ С РУКИ

Карты разыгрываются бесплатно: просто кладите их перед собой лицевой стороной вверх. В вашей личной колоде может быть три типа карт: действия, предметы и защитники.

Действия и предметы

Название, тип и подтип карты



Фракция →



← Стоимость

Первичное →
свойство

Союзное →
свойство

Первичное свойство срабатывает *немедленно* после розыгрыша карты действия или предмета. Если у карты есть союзное и/или жертвенное свойство, вы можете применить одно из них или оба в любой момент вашей основной фазы (если выполните требуемые условия).

Разыгранные действия и предметы остаются лежать перед вами в открытую до начала фазы сброса.

У каждой карты есть название (например, «Вспышка») и тип (*действие, защитник или предмет*). У многих карт есть подтип (например, *заклинание*). Конкретные названия, типы и подтипы карт не оказывают прямого влияния на игровой процесс, но на них могут ссылаться другие карты.

Защитники

В отличие от действий и предметов, защитники не сбрасываются в конце хода. Они остаются

ся в игре до тех пор, пока их не оглушат или не принесут в жертву.

Название, тип и подтип карты



Фракция →



← Стоимость

Первичное
свойство
(свойство
поворота) →

Союзное
свойство →

← «Страж»

← Значение
обороны

Разыграв защитника, положите его карту вертикально перед собой. Карта в таком положении считается *подготовленной*. У большинства защитников есть свойство поворота (1). Чтобы его использовать, поверните карту на 90 градусов и примените эффект, описанный после символа 1. Сделать это можно в любой момент основной фазы.

У каждого защитника своё значение обороны, указанное на щите — именно столько очков боя нужно потратить противнику за один ход, чтобы оглушить защитника. Оглушённый защитник помещается в стопку сброса своего владельца. Нанесённый защитнику урон не сохраняется на последующие ходы.

У некоторых защитников есть свойство «Страж», указанное над щитом чёрного цвета. Подготовленные стражи защищают вас и других ваших защитников. Пока у вас есть хотя бы один разыгранный подготовленный страж, противник не может атаковать вас, а также атаковать и выбирать целью ваших защитников без свойства «Страж», — прежде ему придётся оглушить всех ваших стражей.

Примечание: стражи защищают своего владельца и его защитников. Они не защищают других игроков и их защитников даже в командном режиме игры. Повёрнутые защитники автоматически возвращаются в подготовленное положение в конце вашего хода (см. «Фаза сброса»).


ПРИМЕНЕНИЕ СВОЙСТВ

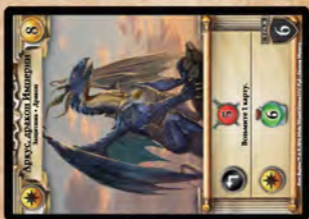
Первичные свойства предметов и действий срабатывают немедленно после розыгрыша соответствующей карты. Все прочие свойства карт можно применять в любой момент своей основной фазы.

Если свойство даёт золото или очки боя, они добавляются в ваш резерв золота или боевой резерв и могут быть потрачены в любой момент вашей основной фазы. Непотраченные ресурсы сторают. Если свойство приносит стойкость, то вы тут же прибавляете её себе.

Некоторые свойства дают выбрать: например, получить 3 очка боя или 5 очков стойкости. Когда вы решаете применить такое свойство, всегда чётко говорите, что именно вы выбираете.

Свойства поворота

Свойства поворота отмечены символом  в текстовом блоке. Чтобы применить такое свойство, поверните карту на 90 градусов. Вы можете применять свойства поворота карт в любой момент вашей основной фазы, включая ход, на котором вы разыграли карту с таким свойством. Повернув карту, вы больше не сможете применять её свойство поворота, пока не вернёте её в подготовленное положение.



Пример повернутой карты защитника после применения его свойства поворота


Некоторые карты позволяют вернуть в подготовленное положение другие карты прямо во время вашего хода. Таким образом, вы сможете применять одно и то же свойство поворота более 1 раза за ход.

Союзные свойства

Союзные свойства обозначены символом фракции в текстовом блоке карты. В свой ход вы мо-

жете применить союзное свойство, только если среди разыгранных вами карт есть другая карта указанной фракции. Порядок, в котором вы разыгрывали карты, значения не имеет. После того как вы разыграете хотя бы 2 карты одной фракции, вы можете применять их союзные свойства. Союзные свойства могут быть применены в любой момент основной фазы, но каждое свойство можно применить только один раз за ход.

Жертвенные свойства

У некоторых карт есть жертвенные свойства, обозначенные символом  в текстовом блоке карты. Их применение — это своего рода прочтение волшебного свитка или геройский поступок защитника, совершённый на пределе возможностей. В любой момент основной фазы вы можете применить жертвенное свойство карты, немедленно положив её в жертвенную стопку. Если карта приносится в жертву не в рамках применения своего жертвенного свойства, это свойство не срабатывает. Если кто-то приносит в жертву огненный самоцвет, то карта огненного самоцвета кладётся не в жертвенную стопку, а в стопку огненных самоцветов.

ПОКУПКА КАРТ

Свойства некоторых карт приносят вам золотые. Они добавляются в ваш резерв золота, которым вы распоряжаетесь по своему усмотрению во время основной фазы.

Золотые нужны для покупки карт из торгового ряда и из стопки карт огненных самоцветов. Стоимость карты указана в её правом верхнем углу. Для покупки карты вычтите её стоимость из значения вашего резерва золота и переложите купленную карту в **вашу стопку сброса**. После этого выложите на освободившееся место торгового ряда верхнюю карту из торговой колоды в открытую (если вы покупали огненный самоцвет, то раскрывать на замену новую карту из торговой колоды не нужно).

Покупка карты не считается её розыгрышем, поэтому вы не разыгрываете её и не применяете её свойства. Оставшееся в резерве золото можно тратить на другие покупки, пока идёт основная фаза хода.

В том маловероятном случае, когда в торговой колоде и в торговом ряду закончатся карты, просто продолжайте играть картами из своих личных колод, не покупая новых.

АТАКА

Свойства некоторых карт приносят вам очки боя. Эти очки добавляются в ваш боевой резерв, которым вы распоряжаетесь по своему усмотрению во время основной фазы. Очки боя используются для атаки противника и/или его защитников. Вы можете провести любое количество атак во время вашей основной фазы.

Для атаки защитника вычтите значение обороны защитника из значения вашего боевого резерва. Если результат получился не ниже 0, защитник считается оглушённым: переложите его в стопку сброса владельца. При этом ваш боевой резерв уменьшится на значение обороны защитника.

Свойства некоторых карт позволяют «оглушить выбранного защитника». В этих случаях вы оглушаете защитника, не тратя очки боя.

Для атаки противника решите, сколько очков боя вы на это потратите. Вычтите выбранное вами число из значения вашего боевого резерва — противник теряет столько очков стойкости, сколько очков боя вы потратили.

Если у противника есть хотя бы один разыгранный защитник со свойством «Страж», вы не можете атаковать/выбирать целью (например, целью оглушения) его обычных защитников и атаковать его самого, пока не оглушите всех его стражей.

Примечание: многие защитники обладают свойством поворота, которое приносит очки боя. Очки, полученные таким образом, добавляются в боевой резерв: ваш защитник не атакует других защитников напрямую.

ФАЗА СБРОСА

Каждый раз, когда вы сбрасываете карту или покупаете карту из торгового ряда, кладите её в вашу стопку сброса лицевой стороной вверх. В любой

момент игры вы можете просматривать как свою, так и чужую стопку сброса.

В фазе сброса вы:

- теряете оставшиеся в вашем резерве золотые;
- теряете оставшиеся в вашем боевом резерве очки боя;
- перемещаете разыгранные предметы и действия в вашу стопку сброса;
- кладёте все оставшиеся на руке карты в вашу стопку сброса;
- возвращаете всех ваших повернутых защитников в подготовленное положение.

ФАЗА ДОБОРА

В фазе добора вы берёте на руку 5 карт из вашей личной колоды, и на этом ваш ход заканчивается.

Примечание: если вам нужно взять карту из личной колоды, а колода закончилась, перемешайте вашу стопку сброса и положите её перед собой лицевой стороной вниз. Теперь это ваша новая личная колода. Добирайте карты из неё.

Пример: к началу фазы добора в вашей колоде осталось 3 карты. Вы берёте их, затем перемешиваете стопку сброса и добираете 2 карты из новой личной колоды.

ГЛОССАРИЙ

Повернуть — повернуть карту на 90 градусов, чтобы показать, что её свойство было применено.

Повёрнутая карта — карта, повёрнутая на 90 градусов.

Подготовить — повернуть карту в изначальное (подготовленное) положение.

Подготовленная карта — карта в вертикальном положении.

Оглушить — отправить защитника в стопку сброса его владельца. Некоторые свойства позволяют оглушать защитников напрямую. В большинстве случаев защитник становится оглушённым, когда получает урон, равный своему значению обороны.

ПРАВИЛА ДЛЯ НЕСКОЛЬКИХ ИГРОКОВ

В игре предусмотрены режимы игры для нескольких участников. Если не указано иного, то во время игры действуют привычные правила для двух участников.

КУЧА-МАЛА (от 3 игроков)

Это обычный режим игры. Определите первого игрока, как в базовых правилах. Он берёт на руку 3 карты. Ход передаётся по часовой стрелке. Если в игре 3 игрока или более, первый игрок начинает партию с 3 картами на руке, второй — с 4 картами, а все остальные — с 5.

В свой ход игрок может разыгрывать свои карты против любых соперников — в любых сочетаниях и последовательности.

ОХОТНИК. ПЕРВАЯ КРОВЬ (от 3 игроков)

Определите первого игрока, как в базовых правилах. Он берёт на руку 3 карты. Ход передаётся по часовой стрелке. Начальная рука второго игрока — 4 карты, а всех остальных — 5 карт. В свой ход игрок может атаковать или выбирать целью только соседа слева, а также атаковать или выбирать целью защитников соседей слева и справа. Партия заканчивается, когда из игры выбывает один из участников: побеждает его сосед справа (даже если участника вывел из игры кто-то другой, так что будьте внимательны).

ОХОТНИК. БОРЬБА ЗА ВЫЖИВАНИЕ (от 3 игроков)

То же самое, что и «Охотник. Первая кровь», но когда участник выбывает из игры, партия продолжается. Его сосед справа получает 10 очков стойкости и карту из личной колоды. В игре побеждает последний уцелевший участник.

ГИДРА (4 игрока: по 2 в команде)

Игроки делятся на 2 команды по 2 человека. У всех участников одной команды общий запас очков стойкости — 75 очков. У каждого игрока своя личная колода, своя рука, своя стопка сброса и своя игровая зона для разыгранных карт (то есть, например, разыгранные вашим союзником карты не будут влиять на союзные свойства ваших карт).

Определите первую команду. Игроки этой команды берут на руку по 3 карты, а игроки противоположной команды — по 5. Ход делает вся команда разом (а не кто-то один): все игроки одной команды одновременно отыгрывают основную фазу, затем фазу сброса и фазу добора.

У каждого игрока свой личный резерв золота и боевой резерв, и каждый принимает собственные решения относительно розыгрыша и покупки карт, применения свойств и проведения атак. Однако участники одной команды могут совместными усилиями оглушать защитников, складывая очки боя из личных боевых резервов. Также они могут совместно оплачивать покупку карт из торгового ряда золотыми из личных резервов золота. Если хотя бы у одного участника команды разыгран страж, противники не могут атаковать всех участников этой команды, а также атаковать или выбирать целью их защитников без свойства «Страж».

Если стойкость команды опускается до 0, вся команда проигрывает.

Если у вас есть ещё один экземпляр этой игры или дополнительные наборы персонажей, вы можете играть вшестером: 2 командами по 3 человека. Каждая команда начнёт партию со 100 очками стойкости.

ИМПЕРАТОР

(6 игроков, требуется второй экземпляр игры или дополнительные наборы персонажей)

Игроки делятся на 2 команды по 3 человека. Каждая команда выбирает одного из своих участников императором. Если двое игроков использу-

ют наборы персонажей, именно они становятся императорами. Императоры садятся друг напротив друга. Слева и справа от императора садятся его союзники — генералы.



Генералы начинают игру с 50 очками стойкости или со стойкостью, указанной на их картах персонажей (из наборов персонажей). Императоры начинают игру с 60 очками стойкости (или со стойкостью, указанной на их картах персонажей, плюс ещё 10).

Игроки первой команды (команды А) берут по 3 карты на руку, игроки второй (команды Б) — по 5 карт. Первым ходит Игрок 1, далее ход передаётся по часовой стрелке.

Генерал может разыгрывать свои карты только против сидящего напротив генерала противника и его защитников. Уничтожив генерала противника, генерал сможет разыгрывать карты против чужого императора и его защитников. Императоры могут разыгрывать карты против любых игроков и защитников. В любой момент основной фазы игрок может потратить 1 золото, чтобы переместить 1 карту из своей стопки сброса в стопку сброса любого игрока своей команды.

Когда генерал выбывает из игры, он может положить в стопку сброса своего императора 1 любую свою карту (с руки, из колоды или из стопки сброса). Если из игры выбывает император, вся его команда проигрывает.



АВТОРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ

Идея игры, разработка и художественное руководство: Дарвин Касл

Концепция и развитие игры: Роберт Доэрти

Графический дизайн: Рэнди Делвен,

Вито Джезуальди, Антонис Папантониу

Составление и редакция правил: Нейтан Дэвис

Дополнительное художественное руководство:

Graphic Manufacture

Игру тестировали: Коннор Дэли, Нейтан Дэвис,

Лори Делвен, Рэнди Делвен, Мартин Дики,

Грег Фриз, Джордж Гроуссис, Барбара Гуглицца,

Майкл Иваники, Джей Лансдааль, Си-Джей

Мойнихан, Дебби Мойнихан, Адам Подтбург,

Джон Татиан, Элис Тейлор и Йен Тейлор

Hero Realms™ & © 2016 White Wizard Games LLC

www.HeroRealms.com



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Переводчик: Александр Петрунин

Редактор: Евгения Некрасова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховец

Дизайнер-верстальщик: Ангелина Чугунова

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

По вопросам издания игр пишите на адрес

newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов

и иллюстраций игры без разрешения

правообладателя запрещены.

© 2018 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены. hobbyworld.ru



ОСТАЛИСЬ ВОПРОСЫ ПО ПРАВИЛАМ?

МЫ С РАДОСТЬЮ ВАМ ПОМОЖЕМ!

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

ПЕРЕЧЕНЬ КАРТ

БАЗОВЫЕ КАРТЫ

- Огненные самоцветы (16)
- Счётчики стойкости (8: по 2 на игрока)
- Золотой (28: по 7 на игрока)
- Короткий меч (4: по 1 на игрока)
- Кинжал (4: по 1 на игрока)
- Рубин (4: по 1 на игрока)

ТОРГОВАЯ КОЛОДА

Империя

- Аркус, дракон Империи
- Сомкнуть ряды!
- Приказ
- Дариан, боевой маг
- Превосходство
- Кристоф Справедливый
- Крака, верховный жрец
- Воин Святого братства (2)
- Мастер Вейян
- Воодушевление
- Вербовка (3)
- Сборщик десятины (2)
- Налогообложение (3)
- Слово силы

Гильдия

- Борг, огр-наёмник
- Подкуп (3)
- Угроза расправы
- Мошенничество
- Зажигательная бомба
- Заказное убийство
- Запугивание (2)
- Мирос, маг Гильдии
- Паров, костолом
- Прибыль (3)
- Рейк, верховный убийца
- Расмус, контрабандист
- Разбойное нападение
- Грабитель (2)

Культ Смерти

- Жрец культа (2)
- Энергия тьмы
- Тёмная награда
- Адепт смерти (2)
- Прикосновение смерти (3)
- Райла, ткач смерти
- Влияние (3)
- Критос, верховный вампир
- Вытягивание жизни
- Лисс Незримый
- Гниль (2)
- Тираннор, пожиратель
- Варрик, некромант

Дикари

- Броэлин, ткач преданий
- Крон, берсерк
- Лютоволк
- Эльфийское проклятие (2)
- Дар эльфов (3)
- Грак, грозовой великан
- Дары природы
- Орк-бугай (2)
- Буйство
- Торген Камнелом
- Вспышка (3)
- Облик волка
- Волчий шаман (2)



ПАМЯТКА ПО СИМВОЛАМ



Фракции и союзные свойства

Символ фракции в левом верхнем углу карты определяет, к какой фракции относится карта. Символ фракции в текстовом блоке карты отмечает её союзное свойство.



Гильдия

Огромные деньги, которые приносит торговля в Тандаре, привели к появлению преступного синдиката, называющего себя Гильдией.



Култ Смерти

В городе скрываются последователи демонопоклоннического Культа Смерти. Они преследуют бездомных, забытых и всех, кто осмелится встать у них на пути.



Империя

В Империи по-прежнему сильны военные традиции. Её отменно обученные солдаты, могущественные волшебники и смертоносные драконы до сих пор являются образцом самых эффективных войск, которые только знал мир.



Дикари

В обширных диких землях к востоку от Империи можно наткнуться на эльфийские королевства, которые древнее человеческой истории. Там можно найти цитадели воинственных орков, кочевые людские племена, троллей и смертоносных лесных тварей.



Поворот

Символ поворота в текстовом блоке карты отмечает свойство поворота.



Очки боя

Символ боя в текстовом блоке карты отмечает, что в ваш боевой резерв добавляется указанное число очков боя.



Стойкость

Участники начинают игру с 50 очками стойкости. Если ваша стойкость снижается до 0 (или ниже), вы проигрываете. Символ стойкости в текстовом блоке карты отмечает, что вы должны получить указанное число очков стойкости.



Золото

Символ золота в правом верхнем углу карты отмечает её стоимость (если в правом верхнем углу карты нет этого символа, значит, её стоимость равна 0). Символ золота в текстовом блоке карты отмечает, что в ваш резерв золота добавляется указанное число золотых.



Жертвоприношение

Символ жертвоприношения в текстовом блоке карты отмечает её жертвенное свойство.



СТРАЖ Страж

Страж — разновидность защитника. Если у вас есть хотя бы один разыгранный защитник со свойством «Страж», противник не может атаковать/выбирать целью ваших обычных защитников и атаковать вас, пока не оглушит всех ваших стражей.



Оборона

Значение обороны — это количество очков боя, которое необходимо потратить противнику в текущем ходу, чтобы оглушить защитника.