

The background of the cover features a chaotic battle scene. At the top, a large, multi-armed mechanical boss with green glowing eyes and a red cape is attacking. Below it, several smaller characters are engaged in combat. In the bottom left, a large, white, furry character with a mechanical helmet is visible. The central focus is the game's title, 'SUPER FANTASY BRAWL', which is rendered in a bold, stylized font. The word 'SUPER' is in a small black box, 'FANTASY' is in yellow with a blue outline, and 'BRAWL' is in large white letters with a blue outline. Below the title is a shield-shaped emblem containing three colored circles (yellow, blue, and red) and a central blue gem. The entire scene is set against a backdrop of a city with a large, red, winged figure in the sky.

# SUPER FANTASY BRAWL

ПРАВИЛА

  
MYTHIC  
GAMES

## СОДЕРЖАНИЕ

|                                     |    |                              |    |
|-------------------------------------|----|------------------------------|----|
| ВВЕДЕНИЕ .....                      | 3  | ВНЕ ДЕЙСТВИЙ .....           | 12 |
| КОМПОНЕНТЫ .....                    | 4  | ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ .....       | 12 |
| ПОДГОТОВКА ИГРЫ .....               | 6  | ЛОВУШКИ .....                | 12 |
| ПОБЕДА В ИГРЕ .....                 | 7  | Эффекты Ловушек .....        | 13 |
| ВЫБОР ЧЕМПИОНОВ .....               | 7  | ГЕКСЫ И РЯДЫ ГЕКСОВ .....    | 13 |
| Случайный выбор .....               | 7  | ВАРИАНТ ДЛЯ 4 ИГРОКОВ: СУПЕР |    |
| Соревновательный выбор .....        | 7  | КОМАНДНОЕ ТОРНАДО .....      | 14 |
| ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ .....              | 7  | ОБЗОР ПРАВИЛ .....           | 14 |
| ИГРОВЫЕ РАУНДЫ .....                | 8  | 1) Командная игра .....      | 14 |
| ХОД ИГРОКА .....                    | 8  | 2) Размер руки .....         | 14 |
| 1) Фаза Информационного табло ..... | 8  | 3) Победа в игре .....       | 14 |
| 2) Фаза Активации .....             | 8  | 4) Шкала Испытаний .....     | 14 |
| Движение .....                      | 8  | ПОДГОТОВКА ИГРЫ .....        | 14 |
| Атаки .....                         | 9  | ВЫБОР ЧЕМПИОНОВ .....        | 14 |
| Умения .....                        | 10 | Случайный выбор .....        | 14 |
| Стандартные действия .....          | 11 | Соревновательный выбор ..... | 15 |
| Реакции .....                       | 11 | ИГРОВЫЕ РАУНДЫ .....         | 15 |
| 3) Фаза Поддержки .....             | 12 | СПОСОБНОСТИ .....            | 15 |
| ПРОДВИЖЕНИЕ                         |    |                              |    |
| ПО ШКАЛЕ ИСПЫТАНИЙ .....            | 12 |                              |    |



## ТИТРЫ

Game Design and Initial Development: Jochen Eisenhuth and Artyom Nichipurov  
Lead Game Development: Josh Chambers and Stuart Siddons  
Game Development: Jake Thornton, Ed Harrison, Babis Giannios, Nick Niotis and Dale Rowe  
Character Design: Johannes Helgeson  
Art Direction: Stéphane Gantiez  
Concept Art: Stéphane Gantiez and Christophe Madura  
Cover Art: Bayard Wu  
Card Art: Johannes Helgeson, Christophe McLean, Ivan Fomin, and Didier Nguyen  
Board Art: Emmanuel Bouley  
Graphic Design: Arnaud Marchand, Sandra Tessières, Panagiota Tsibalidi, Stuart Siddons, and Anna Faye  
Miniature Sculpting: Irek Zielinski and Olivier Thill  
Fiction: Stuart Siddons, Anna Faye and Babis Giannios  
Translation: Anne Vétillard

Proofreading: Helena Tzioti, Bree Goldman, Chet Zeshonski, Marco Cervone, Chris Chubb, Corina Cretu, Eric Hoath, James Waumsley, Sam Healey, and the fans

Support: Ben Clapperton, Helena Tzioti, Olli Schneider, and Artyom Nichipurov

Project Direction: Erwann Le Torrivellec

Communication: Az Drummond, Helena Tzioti and the Mythic Team

Publishing: Léonidas Vesperini and Benoît Vogt

Playtesters: Jordy Barber, Tom "Sternly" Barnaby-Pass, Mark "Sly" Delaney, Az Drummond, Ioannis Gatsos, David Hansell, Eric Hoath, Simone Hoath, Callum "Wex" Johnson, John McDonald, Eamon "Attack" McFadden, Ross Sampson, Steve Slack, Andrew Summerhill, James Taylor, Helena Tzioti, Philippe Villé, Bethany Ann Young, Andy Cahard, Anthony Kerignard, Sébastien Evrard, Vincent Savidan, Romain Delavie, Mike Monnier

...and a big thank you to all the Mythic Games Ambassadors, the gamers at the conventions and shows who gave us valuable data, and the unnamed playtesters who sent us game reports and responded so well to the game. Most importantly, a special thanks to the superfans and "brawlers" who made this whole thing a reality with their feedback, support, and unmatched love for the game

## ВВЕДЕНИЕ

Сейчас это сложно представить, но несколько поколений назад в Фабулозе царил война.

Затем пришла магия, и всё изменилось. Конечно, поначалу она создавала много проблем, но со временем волшебники Фабулозы увидели более широкую картину. Спор из-за земли? Просто создайте больше! Голодны? Волшебное яблоко. Или банан. Или обед из трёх блюд. Магия может всё! В течение одного поколения магия положила конец всем конфликтам, а в следующем поколении Фабулоза превратилась в утопический рай, где у каждого было всё, что он пожелает. И, клянусь богами, это было скучно.

Когда волшебники собрались в Зале Почёта на 19-м ежегодном собрании волшебников, у всех на уме был вопрос, как побороть ужасную скуку повседневной жизни. Это был Рагрил Мудрый, магистр Третьей четверти, который думал, что знает ответ.

"Почему бы не отправиться в прошлое?" задал он вопрос, "Мы посмотрим на нацию Пан'даа в действии, величайших воинов всех времён!"

"Не будь смешным!" - ответила Гарнет Четвёртого Круга. "Эти слабаки из Пан'даа просто шуты. Сейчас, Стекланные Тролли Спайтемира, ОНИ были лучшими из лучших!"

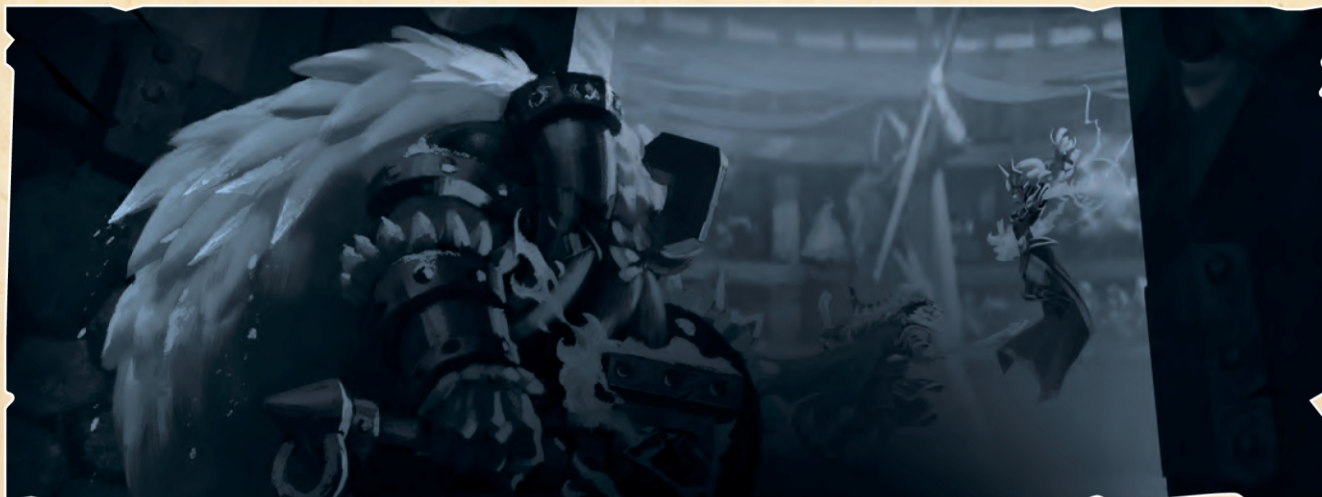
Спор между двумя волшебниками распространился по Залу, как лесной пожар, завладев всеми разговорами. У всех было своё мнение о том, кто был лучшим воином прошлого.

Эсма Звёздная провидица прервала спор с идеей, которая стала легендой. "Что ж, тогда давайте возьмём их обоих. Мы столкнём их друг с другом, и тогда мы УЗНАЕМ, кто был величайшим!"

Последовавшая за этим битва была славной, хотя она оставила в прошлом брешь, на которую Совету Исправительных учреждений потребовались месяцы, чтобы очистить её. Несмотря на это, все согласились, что первоначальная драка была захватывающей. Правила, конечно, нужны, но это будет что-то новое, особенное. А главное, не будет скучно.

Драки в одночасье стали превосходной формой развлечения. Волшебники из всех сил собирали команды чемпионов во всех временах, чтобы столкнуть их другим командам в борьбе за почёт, честь и славу. Совет Исправительных учреждений, в настоящее время являющийся руководящим органом Драк, разрешал споры между волшебниками по поводу того, когда они могут вытянуть воина из прошлого, гарантируя, что чемпионы находятся на пике своего развития и предназначены для самых лучших команд. Популярность Драк росла с каждым матчем, пока не был объявлен самый крупный турнир в истории Драк: Супер Драка.

Сегодня тысячи Драк проходят в десятках лиг Фабулозы, а лучшие команды получают своё место в ежегодных Супер Драках. Мир с нетерпением наблюдает, как собираются величайшие волшебники и их героические чемпионы, готовые сразиться за право похвалиться победой на самой грандиозной из них всех!



## КОМПОНЕНТЫ

22 карты Испытаний:



Рубашка



Лицо

58 двусторонних картонных жетонов и  
58 двусторонних пластиковых жетонов  
со следующим распределением:



20 жетонов  
Урона



13 жетонов  
Победных Очков



Жетон Первого  
игрока

12 жетонов  
Ловушек



2 x Оглушение



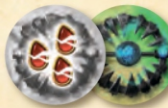
2 x Прикован



2 x 1 Урон



4 x 2 Урона



2 x 3 Урона

12 Магических Ядер



4x Манипулиро-  
вание



4x Разрушение



4x Создание

1 Правила игры:



84 карты:

72 карт Чемпионов



Лицо  
(База)



Рубашка  
(Повышенный уровень)

72 карты Действий (6 на Чемпиона)



Рубашка

Лицо

1 поле Арены:



9 заполняемых Игровых потков:



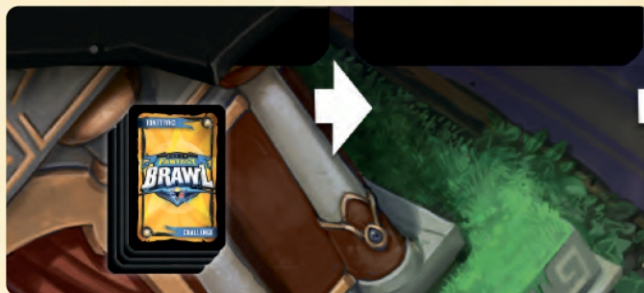
4 планшета Игроков:



12 пластиковых колец для базы:



1 накладка для 4-х игроков:



3 миниатюры Статуй:



Мастер  
Созидания  
Рагрил



Мастер  
Манипуляции  
Эсма



Мастер  
Разрушения  
Гарнет

12 миниатюр Чемпионов:



Kilgore



Gwaien



Gwaien



Akhet



Sulka



Dugrun



Ko'lel



Deryn



Gold'arr



Korvash



Rath



Tzu Xiao

## ПОДГОТОВКА ИГРЫ



Манипулирование



Статуя  
Эсмы

Разрушение



Статуя  
Гарнета

Создание



Статуя  
Рагрила



Ворота игрока



Гексы Размещения



Гексы Ловушек

### Накладки для поля Арены

- 1 Выберите игрока случайным образом. Этот игрок выбирает зону размещения и кладёт жетон Первого игрока рядом со своими Воротами.
- 2 Игроки решают, выбирают ли они трёх своих любимых Чемпионов по своему желанию или выбирают Чемпионов, используя правило случайного или соревновательного выбора (см. стр. 7). Игроки берут кольца для баз выбранного цвета и добавляют их к своим Чемпионам, формируя команду. Затем они размещают свою команду на своих Воротах игрока, а также свои карты Чемпионов и 3 Магических Ядра, по одному каждого цвета на своём Планшете игрока.
- 3 Каждый игрок берёт 3 колоды Действий для своих Чемпионов и перемешивает их вместе, чтобы сформировать колоду.
- 4 Перемешайте карты Испытаний. Вытяните карту Испытаний и поместите её в крайний левый слот 1ПО на Шкале Испытаний, затем возьмите ещё одну и поместите её в слот Не Засчитывается (тот, где нет символа Победы).
- 5 Поместите жетоны Победы и Урона рядом с полем, в доступном для игроков месте.
- 6 Поместите все ловушки лицом вниз рядом с полем. Первый игрок кладёт ловушки лицом вниз на 2 гекса ловушек по своему выбору, не глядя на них.
- 7 Второй игрок кладёт ловушки лицом вниз на 2 гекса ловушек по своему выбору, не глядя на них. Теперь на поле должно быть 4 ловушки и 2 пустых гекса ловушек.
- 8 Первый игрок берёт 5 карт из своей колоды. Они могут сбросить любое количество этих карт и взять новую карту за каждую сброшенную карту. Затем все сброшенные карты замешиваются обратно в колоду.
- 9 Затем второй игрок вытягивает 5 карт из своей колоды и сбрасывает их так же, как и первый игрок. Сброшенные карты замешиваются обратно в колоду.
- 10 Первый игрок размещает своих Чемпионов на незанятых гексах в зоне их размещения.
- 11 Второй игрок размещает своих Чемпионов на незанятых гексах в зоне их размещения.

## ПОБЕДА В ИГРЕ

Игрок, первым набравший 5 ПО, сразу же побеждает в игре.

## ВЫБОР ЧЕМПИОНОВ

### Случайный Выбор

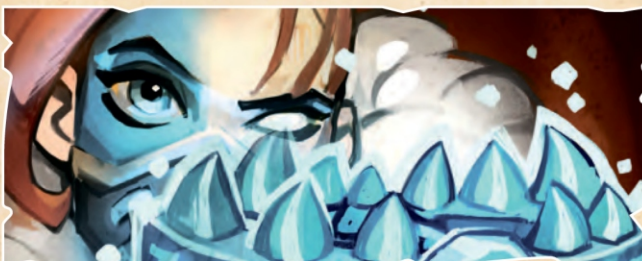
Во время случайного выбора используется следующая процедура:

1. Сформируйте общий пул уникальных Чемпионов минимум из 6 миниатюр.
2. Второй игрок выбирает 1 Чемпиона.
3. Первый игрок выбирает 1 Чемпиона.
4. Второй игрок выбирает второго Чемпиона.
5. Первый игрок выбирает второго Чемпиона.
6. Второй игрок выбирает третьего и последнего Чемпиона.
7. Первый игрок выбирает третьего и последнего Чемпиона.
8. Теперь у каждого игрока должна быть команда из 3 Чемпионов. Верните оставшихся Чемпионов в коробку с игрой.

### Соревновательный Выбор

Во время соревновательного выбора используется следующая процедура:

1. Каждый игрок приносит 5 разных Чемпионов, которых выбирает перед игрой или турниром.
2. Первый игрок выбирает одного из Чемпионов второго игрока. Этот чемпион не может быть выбран в этой игре.
3. Второй игрок выбирает одного из Чемпионов первого игрока. Этот чемпион не может быть выбран в этой игре.
4. Начиная с первого игрока, игроки по очереди выбирают 1 из своих Чемпионов, чтобы добавить их в свою команду, пока у них не будет команды из 3 Чемпионов.
5. У каждого игрока теперь есть команда из 3 выбранных Чемпионов и 2 Чемпионов, которые не будут использоваться в этой игре.



## ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

### Первое правило

Если эффект карты напрямую противоречит одному или нескольким правилам в этом документе, текст на карте имеет приоритет.

### Враги и Союзники

Миниатюры представляют великих воинов из бурной истории Фабулозы и называются Чемпионами. Чемпионы, находящиеся под управлением вашего противника, называются Врагами. Ваши собственные Чемпионы называются Союзниками. Обратите внимание, что когда эффект карты Чемпиона относится к Союзникам или Союзнику, он не включает Чемпиона, которому принадлежит карта.

### Цель игры

Победные очки (ПО) представляют собой благосклонность толпы, которая определяет победителя в Драке. Игрок, первым набравший 5 ПО, немедленно побеждает. Это делается путём уничтожения Чемпионов противника и выполнения испытаний на Шкале Испытаний.

### Магические Ядра

Вся магия и вся энергия в Фабулозе неразрывно связаны с одним из трёх Магических Ядер: Разрушение (🔥), Создание (💎) или Манипулирование (🌀). Каждый раз, когда игрок использует действие любого типа, он истощает (переворачивает) своё соединение с одним из этих Ядер и должен ждать до конца своего хода, пока они не будут готовы к повторному использованию.

### Вперёд и назад

Когда эффект заставляет Чемпиона двигаться к игровому элементу, движущийся Чемпион должен закончить свой ход на минимальном расстоянии (гексах) между ним и игровым элементом, к которому он движется, чем до начала движения, если это возможно. Если это невозможно, Чемпион не двигается с места.

Когда эффект заставляет Чемпиона отойти от игрового элемента, движущийся Чемпион должен закончить свой ход на максимальном расстоянии (гексах) между ним и игровым элементом, от которого он удаляется, чем было до начала движения. Если это невозможно, Чемпион не двигается с места.

### Сила и урон

Некоторые карты и эффекты наносят урон (🔪), в то время как другие указывают силу (🔥) атаки. 🌀 всегда уменьшается за счёт защиты (🛡️) цели, в то время как 🔪 применяется непосредственно к цели, игнорируя любую защиту.

### Выполнение карты

При выполнении карты, если карта не может быть выполнена полностью, пропустите часть, которая не может быть выполнена.

## Прицеливание

Если на карте не указано иное, Чемпионы могут атаковать только вражеских Чемпионов. Атаки по площади (АпП), в зону которых попадают вражеские Чемпионы в АоЕ, выполняют это условие, даже если союзник также находится в зоне АпП.

## Открытая и Скрытая информация

Информация о картах в руке каждого игрока скрытая, и её нельзя передавать другому игроку, если игровой эффект не требует этого от игрока. Когда эффект карты просит игрока показать что-то, все игроки могут видеть открытую информацию.

Стопка сброса каждого игрока является открытой информацией. Игроки могут попросить показать стопку сброса своего противника в любое время. Обе стороны любой карты Чемпиона также являются открытой информацией, и игрок может попросить показать любую сторону карты Чемпиона в любое время. Когда эффект карты просит игрока посмотреть на что-то, только этот игрок может увидеть открытую информацию.

## Разыгрываемые карты

Если игроку указано взять карты из пустой колоды, он перемешивает свою стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду.

# ИГРОВЫЕ РАУНДЫ

## ХОД ИГРОКА

Каждый раунд состоит из трёх этапов: **Ход первого игрока**, **Ход второго игрока** и **Продвижение по Шкале Испытаний**. ВО ВРЕМЯ ХОДА, ИГРОКИ ВЫПОЛНЯЮТ ФАЗЫ В СЛЕДУЮЩЕМ ПОРЯДКЕ:

**Фаза Информационного табло.** Активный игрок проверяет, удовлетворяются ли условия любых активных карт Испытаний. Если удовлетворяются, он получает соответствующее количество ПО и сбрасывает это Испытание. Пропустите эту Фазу в первом раунде.

**Фаза Активации.** Игроки истощают Ядра, чтобы разыграть карты Действий с руки и активировать своих Чемпионов.

**Фаза Поддержки.** Активный игрок приводит в готовность каждое из своих Ядер, сбрасывает свою руку и набирает новую руку из 5 карт.

## 1) Фаза Информационного табло

Во время этой Фазы, активный игрок проверяет, удовлетворяются ли условия любых активных карт Испытаний. Испытания - ключ к победе. Завершение Испытания приносит игроку жетоны ПО, зависящим от положения карты Испытания на Шкале Испытаний. Сбросьте все засчитанные испытания.

Поскольку Испытания проверяются в начале хода игрока, у его противника всегда будет возможность попытаться помешать ему набрать ПО. Конечно, в первом раунде испытания не могут быть засчитаны.

## 2) Фаза Активации

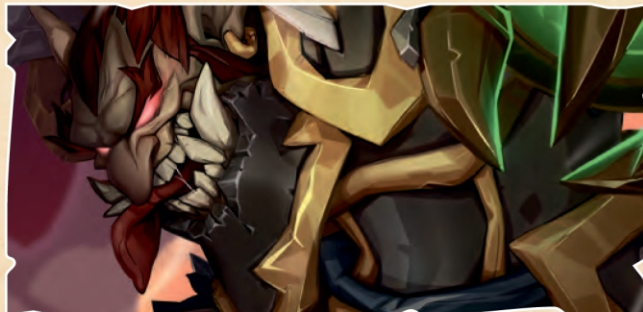


Во время хода, игроки могут активировать Чемпионов, разыграв карты Действий, принадлежащие этому Чемпиону, или используя стандартные Действия. Игроки могут разыгрывать карты в любой комбинации и в любом количестве, если у них есть соответствующее Ядро, готовое для розыгрыша. Большинство карт Действий позволяют Чемпионам перемещаться и выполнять атаку или умение, описанные в текстовом поле этой карты. Чемпионов можно активировать более одного раза за ход, пока имеется готовое соответствующее Ядро, чтобы заплатить за это. Карта Действий должна быть полностью выполнена, прежде чем тот же игрок сможет разыграть другую.

## Движение



Чемпионы могут переместиться на количество гексов, значение  указано на карте Действий. Обратите внимание, что им не нужно перемещаться на всё расстояние или вообще двигаться. Гексы, содержащие Статуи или врагов, заблокированы, и Чемпионы обычно не могут пройти через них или завершить своё движение на них. Чемпионы могут проходить через гексы, содержащие союзников, но не завершать своё движение на них. Чемпионы могут перемещаться на гексы, содержащие жетоны Ловушек, но это обычно приводит к срабатыванию ловушки, и этот Чемпион страдает от эффектов ловушки (см. Ловушки, стр. 12). Если у Чемпиона есть бонус к движению, он применяется к каждой карте Действий и стандартному Действию, используемому во время их активации, но только если на карте Действий указано значение .



## СТРУКТУРА КАРТ ДЕЙСТВИЙ



Когда эффект указывает, чтобы игрок **Разместил** Чемпиона, он удаляется из своего текущего гекса и помещается на новое место. Это не считается движением.

### Атаки

#### ПЕРЕД АТАКОЙ И ПОСЛЕ АТАКИ

Способности перед атакой (↻) и после атаки (⚡) - это эффекты, которые происходят при розыгрыше карты Атаки с любым символом. Обе способности являются обязательными. Если карта указывает игроку выполнить способность ↻ или ⚡, то она должна быть полностью выполнена, прежде чем переходить к следующему шагу атаки.

Основное отличие между ними, заключается в том, что игрок может разыграть карту со способностью ↻, а затем не атаковать, тогда как способность ⚡ выполняется только после атаки. Обратите внимание, что эти способности могут быть частью карты Реакции.

Обратите внимание, что многие способности имеют числовые значения, поэтому их можно выполнить, выбрав 0, что фактически отменяет эффект.



Каждая карта Действий с символом атаки в верхнем левом углу карты, является картой Атаки. Чтобы выполнить атаку, следуйте нижеперечисленным действиям:

1. Используйте столько карт Движения, сколько захотите.
2. Выполните любые способности ↻.
3. Выберите, будете ли вы использовать атаку. Если вы решите не проводить атаку, активация немедленно завершается. В противном случае перейдите к шагу 4.
4. Выберите цель (цели).
5. Противник выбирает, разыгрывать ли Реакции.
6. Значение защиты цели вычитается из текущего значения силы атаки.
7. Примените урон от атаки.
8. Выполните способности ⚡ Реакций.
9. Выполните способности ↻ карты Атаки.

#### Объявите цель (и)

Проверьте символы дистанции и прицеливания, чтобы определить, какие правила прицеливания применяются во время атаки. Некоторые атаки имеют минимальную дистанцию, и любой Враг, находящийся ближе этой дистанции, не является приемлимой целью.

Темно-серый гекс в поле прицеливания указывает относительное положение атакующего Чемпиона по отношению к атакуемому гексу (гексам), обозначаемому на карте жёлтым цветом.

### Ближний бой



Атака Ближнего боя направлена на одного соседнего врага.

### Навесной Выстрел



Навесной выстрел направлен на одного врага. Значение прицеливания показывает максимальную дистанцию Действия. Когда указано одно число, значение прицеливания показывает максимальную дистанцию Действий. Когда указаны два числа, первое показывает минимальную, а второе - максимальную дистанцию Действий. Чтобы определить дистанцию, посчитайте наименьшее возможное количество гексов до цели, включая гекс цели, но без гекса Активного Чемпиона. Навесные выстрелы могут быть направлены на Чемпионов через статуи и других Чемпионов.



Например, своим Огненным шаром Gwaien атакует 1 вражеского Чемпиона на дистанции минимум 2 и максимум 3 гекса от него.



### Прямой Выстрел



Прямой выстрел работает так же, как навесной выстрел, но имеет некоторые дополнительные ограничения. С помощью прямых выстрелов могут быть атакованы только Враги, находящиеся в одном ряду гексов с атакующим Чемпионом. Кроме того, прямым выстрелом не могут быть атакованы Чемпионы, если между атакующим Чемпионом и целью, находятся любые Статуи или другие Чемпионы (Враг или Союзник).

Например, своей атакой Испытания Tzu Xiao атакует одного вражеского Чемпиона, который находится на дистанции до 2 гексов от него, в том же ряду.



### Атака по площади



Атака по площади поражает всех Чемпионов в гексах, отмеченных жёлтым цветом на символе прицеливания карты Действий (включая союзников).

Игрок, выполняющий Действие, выбирает точное положение зоны поражения АпП.

### Реакции игроков

После того, как цели объявлены, игрок, управляющий атакованным Чемпионом, может сыграть одну карту Реакции на любого из своих атакованных Чемпионов. Ядро карты Реакции истощается по обычным правилам. За одну атаку можно разыграть только одну карту Реакции (см. Реакции, стр. 11).

### Значение защиты цели вычитается из текущего значения силы.

У всех Чемпионов есть значение защиты. Даже если указанное значение защиты Чемпиона равно 0, оно всё равно может быть изменено эффектами карт.

На этом этапе, текущее значение защиты защищающегося вычитается из текущего значения силы атаки. Не забудьте включить на этом этапе модификаторы для значений силы и защиты. Значения защиты всегда применяются к каждой атаке против Чемпиона, если только они не уменьшены или не игнорируются эффектом карты. Конечное значение этих вычислений - урон от атаки.

### Применение урона атаки

Урон от атаки наносится всем целям атаки. Положите на карту Чемпиона жетоны Урона, равные количеству урона, нанесённого Чемпиону. Способности, которые влияют на урон, такие как Яд, Дубль и Кража Жизни, выполняются на этом этапе (см. стр. 15).

### Умения



У большинства Чемпионов есть одно или несколько карт Умений, обозначенных символом умения в верхнем левом углу карты. Некоторые умения влияют на конкретные цели и имеют символы целей, подобно атаке. Когда игрок активирует Чемпиона с помощью карты Умения, он в следует нижеперечисленным действиям:

1. Используйте **столько карт Движения**, сколько захотите.
2. Выберите, будете ли вы использовать умение. Если вы решите не использовать умение, активация немедленно завершается.
3. При необходимости объявите цель (цели).
4. Выполните текстовое поле карты Умения.

### ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ, ЧТО:

Значение защиты не помогает против эффектов, наносящих урон .



Например, игрок, управляющий Tzu Xiao, решает переместить его на 2 гекса. Затем, он хочет активировать его умение. Он выбирает 3 цели для Ближнего боя в направлении по своему выбору. Он выполняет текст умения и применяет эффект к выбранным целям.

## Стандартные Действия



Помимо использования карт Действий с руки, игроки также могут активировать Чемпионов с помощью стандартных Действий, указанных на Планшете игрока. Эти действия умышленно слабее, чем карты Действий, но они предлагают некоторые варианты, когда игрок не берёт необходимые Ядра и / или карты Чемпионов.

Каждое стандартное Действие можно использовать только один раз за фазу Активации.

1. Потратьте Ядро Манипулирования (🌀), чтобы Переместиться на 1 и Планировать 1 (см. Планирование, стр. 16).
2. Потратьте Ядро Создания (💡), чтобы Переместиться на 1 и Исцелить 1 (см. Исцеление на стр. 15).
3. Потратьте Ядро Разрушения (💣), чтобы Переместиться на 1 и нанести 1 урон соседнему Врагу. Этот урон игнорирует защиту.
4. Потратьте 1 ядро Манипулирования (🌀) или Создания (💡) или Разрушения (💣), чтобы Переместиться на 2.

## СТРУКТУРА КАРТ ЧЕМПИОНА



## Реакции



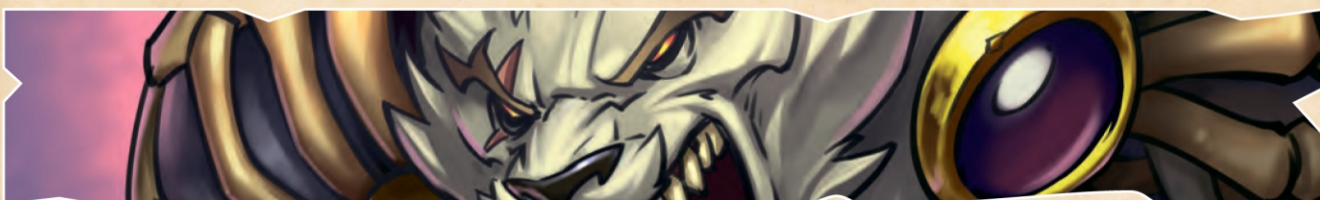
Во время хода противника игроки могут реагировать на атаки врага, разыгрывая карты Реакции. Реакции могут быть разыграны только во время хода противника и только тогда, когда хотя бы один из Чемпионов этого игрока становится целью атакующего действия противника.

## ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ, ЧТО:

Карты Реакции разыгрывают игроки, а не Чемпионы. Целью Реакции могут быть любые Чемпионы игрока, а не только Чемпион, карта которого разыгрывается.

Реакции никогда не могут использоваться для реакции на действие умения.

Игрок не может разыграть более одной карты Реакции за действие Атаки, даже если атаке подвергается более одного Чемпиона. Разыгрывая Реакцию во время АпП, игрок должен выбрать, на кого из Чемпионов противника будет направлена Реакция. Когда карты Реакции вызывают такие эффекты, как **Толчок**, **Притяжение** или **урон**, цель карты Реакции - Чемпион, вызвавший этот эффект. Сама цель эффекта отмечена на карте Реакции. Некоторые Реакции могут уничтожить Врага. В этом случае, Чемпион, сыгравший карту Реакции, по возможности Повышает уровень, а игрок получает 1 ПО.



### 3) Фаза Поддержки

Во время фазы Поддержки игроки восстанавливают свои Ядра, чтобы они были доступны во время хода противника. Это означает, что игроку всегда будут доступны все его Ядра, чтобы разыграть Реакции против Действий своего противника. Важно отметить, что любые истощённые Ядра не будут доступны в следующем ходу игрока, поэтому он не сможет разыграть карты этого цвета.

Затем они сбрасывают все карты, которые остались у них в руке, и набирают новую руку, состоящую из 5 карт.

### ПРОДВИЖЕНИЕ ПО ШКАЛЕ ИСПЫТАНИЙ

В конце каждого игрового раунда (после того, как все игроки сделали ход), все карты Испытаний перемещаются на один слот вправо, и берётся новая карта Испытаний. Она помещается в слот Не Засчитано. Испытания, перемещающиеся вправо от крайнего правого слота, сбрасываются (переместите их в стопку сброса Испытаний). Если в какой-то момент ваша колода карт Испытаний опустеет, перемещайте стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду Испытаний.

## ВНЕ ДЕЙСТВИЙ

Чемпион **уничтожается**, как только получает урон, равный или превышающий значение его Здоровья (указано на карте Чемпиона). Если во время активации Чемпион уничтожает врага, игрок атакующего Чемпиона получает 1 ПО, а уровень атакующего Чемпиона повышается. Уничтоженный Чемпион телепортируется волшебниками из опасного места и исцеляется. Все повреждения с Чемпиона удаляются, и, если у него был Повышенный уровень, переверните его карту Чемпиона обратно на базовую сторону. После этого, уничтоженный Чемпион помещается в **Ворота** своей команды до тех пор, пока не будет снова активирован.

Пока Чемпионы находятся в Воротах, на них не могут повлиять эффекты карт, они никогда не могут быть целью Действий или атак, и не могут выбирать целью Чемпионов на гексах поля.

Чтобы активировать уничтоженного Чемпиона, игрок должен использовать Действие с символом , чтобы переместить этого Чемпиона обратно на арену. Первый гекс движения должен быть потрачен на перемещение Чемпиона на один из гексов зоны размещения своей команды.

Уничтоженных Чемпионов нельзя активировать с помощью карт Действий без символа . Оказавшись на арене, они могут использовать любое оставшееся движение, чтобы двигаться дальше и завершить действие.

Если во время активации, Чемпион уничтожает себя или союзника, его противник получает 1 ПО.

Если карта уничтожает одновременно Чемпионов в каждой команде, оба игрока получают по 1 ПО и Повышают уровень соответствующих Чемпионов. Если при этом, игра завершается вничью (так как оба игрока теперь имеют по 5 или более ПО), побеждает игрок, который не разыгрывал карту.

## ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

Когда Враг уничтожается, активированный в данный момент Чемпион повысит свой уровень после того, как действие будет полностью выполнено. Переверните карту этого Чемпиона и переместите все жетоны Урона на сторону с Повышенным уровнем. Чемпион использует характеристики и эффекты стороны с Повышенным уровнем до тех пор, пока он не будет уничтожен. Если до уничтожения у Чемпиона уже был Повышенный уровень, то ничего не происходит. Обратите внимание, что эффекты Повышенного уровня всегда активны.



Базовая сторона

Сторона с  
Повышенным уровнем

## ЛОВУШКИ



Некоторые гексы содержат жетоны Ловушек. Ловушки всегда кладутся лицом вниз. Ловушка срабатывает, как только Чемпион входит в гекс с ловушкой. Неважно, сам ли Чемпион переместился, был ли вытолкнут, притянут или иным образом перемещен на этот гекс. Игрок, управляющий Чемпионом, который активировал ловушку, переворачивает жетон Ловушки и применяет эффект к своему Чемпиону. После этого, Чемпион может завершить любое оставшееся движение, которое у него есть, если это не препятствует эффекту ловушки.

На поле всегда должно быть 4 жетона Ловушек. Как только ловушка срабатывает и применяются её эффекты, игрок, чей Чемпион активировал ловушку, берёт новый жетон Ловушки из запаса. Не глядя на него, игрок кладёт его лицом вниз на другой пустой гекс ловушки, а затем замешивает старую ловушку обратно в запас ловушек.

Если все гексы ловушек заняты Чемпионами и/или ловушками, жетон Ловушки можно разместить в любом месте, рядом с гексом ловушек, который не занят Чемпионом или Статуей. В дополнение к гексам ловушек на поле, любой гекс, который в настоящее время содержит ловушку, считается гексом ловушек.

Если ловушка сработала из-за эффекта карты (например, когда Чемпион использует атаку, которая толкает защищающегося в ловушку), считается, что урон нанесён источником этого эффекта. Это может привести к Повышению уровня Чемпионов, по обычным правилам.

## Эффекты Ловушек



Чемпион получает урон, указанный на жетоне Ловушки. Помните, что этот урон игнорирует значение защиты.



Чемпион **Прикован**.



Чемпион получает **Оглушение**.

## ГЕКСЫ И РЯДЫ ГЕКСОВ

Поле арены состоит из рядов гексов. Непрерывная линия гексов называется рядом гексов.



Это ряд гексов.



Это не ряд гексов.

## Примеры:



Gold'arr делает **Рывок 2**. Он может перемещаться по любому из показанных рядов гексов, но не может выходить из ряда гексов, поскольку способность **Рывок** гласит, что он должен оставаться в том же ряду гексов (см. Рывок, стр. 15).

## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ И ПРИКОВАН

**Страх**, **Сила**, **Притяжение** и **Толчок** считаются эффектами Перемещения. Эффекты, которые отменяют эффекты Перемещения, отменяют любой урон, вызванный этими эффектами.

Важно отметить, что хотя **Прикован** означает, что Чемпион не может двигаться, это не отменяет движения. Хотя цель и не может двигаться, любая дистанция **Толчка** или **Притяжения** приводит к урону по обычным правилам. **Страх** и **Сила** не могут переместить Прикованного Чемпиона, но не приводят к урону , так как **Страх** и **Сила**, обычно не наносят урон, из-за невозможности завершить движение.

## ВАРИАНТ ДЛЯ 4 ИГРОКОВ: СУПЕР КОМАНДНОЕ ТОРНАДО

Для игры требуется не менее 8 Чемпионов.

### ОБЗОР ПРАВИЛ

Супер командное Торнадо - это вариант, позволяющий 4 игрокам принимать участие в одной игре. В этом варианте игроки образуют две команды, каждый из которых управляет 2 Чемпионами. Правила для Супер командного Торнадо такие же, как и в основной игре, со следующими изменениями; все остальные правила остаются прежними.

#### 1) Командная игра

Во время своего хода игрок может активировать своих Чемпионов и истощать Ядра по обычным правилам. Любые выполняемые ими действия влияют на их Чемпионов или союзников, включая Чемпионов, управляемых товарищами по команде. Во время хода противника игрок может разыграть Реакции по обычным правилам. Поскольку Реакции можно сыграть на любого из Чемпионов этого игрока, в игре Супер командное Торнадо, Реакции игрока можно сыграть и на Чемпионов союзника противника.

#### 2) Размер руки

У каждого игрока есть стартовая рука из 4 карт, и он набирает руку из 4 карт во время фазы Поддержки.

#### 3) Победа в игре

Побеждает команда, первой набравшая в сумме 7 ПО. Команда побеждает или проигрывает вместе.

#### 4) Шкала Испытаний

В играх формата Супер командное Торнадо Шкала Испытаний настраивается с помощью Накладки Шкалы Испытаний. Во время продвижения по Шкале Испытаний, каждая карта Испытаний перемещается на два слота вправо, вместо одного, и вытягиваются две новые карты Испытаний. При проверке Условий подсчёта очков во время Фазы Информационное табло, игроки считают Чемпионов союзника по команде своими.

### ПОДГОТОВКА ИГРЫ

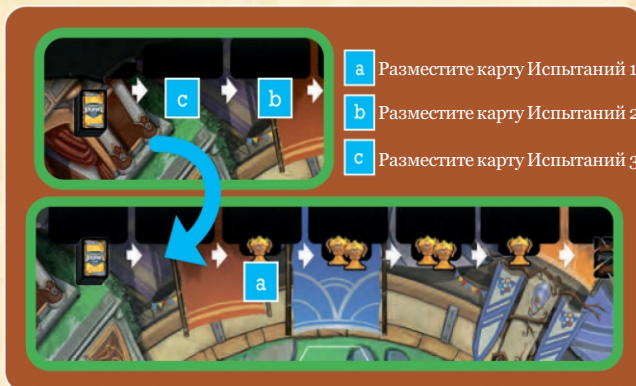
- 1 Выберите, какая команда будет играть первой.
- 2 Эта команда выбирает одного из своих игроков Первым игроком и помещает жетон Первого игрока в свою игровую зону. Его товарищ по команде будет третьим игроком.

3 Затем другая команда выбирает одного из своих игроков вторым игроком. Его товарищ по команде будет четвёртым игроком.

4 Игроки выбирают Чемпионов по договорённости (см. ниже). Поместите пластиковые кольца базы, выбранного вами цвета, на миниатюры Чемпионов своей команды. После того, как Чемпионы выбраны, поместите каждого Чемпиона в свои Ворота игрока, а их карты Чемпионов - на соответствующие игровые Планшеты.

5 Каждый игрок берёт 2 колоды Действий для своих Чемпионов и перемешивает их вместе, чтобы сформировать свою колоду.

6 Поместите накладку в крайний левый слот Шкалы Испытаний, чтобы он совпадал с фоном. Накладка закрывает колоду Испытаний и предлагает второй слот пустым. Перемешайте колоду Испытаний. Вытяните карту Испытаний и поместите её в крайний левый слот на 1 ПО на Шкале Испытаний. Затем возьмите ещё одну карту Испытания и поместите её в крайний правый слот - Не засчитывается. Наконец, возьмите третью карту Испытания и поместите её в крайний левый слот - Не засчитывается.



- 7 Каждый игрок в порядке очереди помещает одну случайную ловушку лицом вниз на свободный гекс ловушки по своему выбору.
- 8 Каждый игрок в порядке очереди берёт в руку 4 карты. Они могут сбросить любое количество карт и взять новую карту за каждую сброшенную карту. Затем верните сброшенные карты обратно в колоду Действий и перемешайте.

9 Каждый игрок в порядке очереди размещает своих Чемпионов на свободных гексах в зоне размещения своей команды.

### ВЫБОР ЧЕМПИОНОВ

Как и в основной игре, игроки коллективно решают, выбирают ли они своих чемпионов по своему желанию или выбирают чемпионов, используя правило случайного или соревновательного выбора (см. ниже).

## Случайный Выбор

1. Сформируйте общий пул уникальных Чемпионов (или сформируйте общий пул Чемпионов, который включает дубликаты. Если вы решите это сделать, дубликаты Чемпионов не могут быть выбраны одной и той же командой).
2. Второй игрок выбирает первого Чемпиона.
3. Первый игрок выбирает первого Чемпиона.
4. Четвёртый игрок выбирает первого Чемпиона.
5. Третий игрок выбирает первого Чемпиона.
6. Второй игрок выбирает второго Чемпиона.
7. Первый игрок выбирает второго Чемпиона.
8. Четвёртый игрок выбирает второго Чемпиона.
9. Третий игрок выбирает второго Чемпиона.
10. У каждого игрока теперь должно быть по 2 Чемпиона для игры. Верните оставшихся Чемпионов в коробку с игрой.

## Конкурсный Выбор

1. Каждый игрок выбирает 3 уникальных Чемпионов перед игрой или турниром. Ни один из этих Чемпионов не может совпадать с Чемпионами своих товарищей по команде.
2. Первый игрок выбирает одного из Чемпионов второго игрока. Этот Чемпион не участвует в этой игре.
3. Второй игрок выбирает одного из Чемпионов первого игрока. Этот Чемпион не участвует в этой игре.
4. Третий игрок выбирает одного из Чемпионов четвёртого игрока. Этот Чемпион не участвует в этой игре.
5. Четвёртый игрок выбирает одного из Чемпионов третьего игрока. Этот Чемпион не участвует в этой игре.
6. У каждого игрока теперь должно быть по 2 Чемпиона, которые будут участвовать, и 1 Чемпион, который не будет участвовать в этой игре.

## ИГРОВЫЕ РАУНДЫ

- 1 Ход первого игрока.
- 2 Ход второго игрока.
- 3 Ход третьего игрока.
- 4 Ход четвёртого игрока.
- 5 Продвижение по Шкале Испытаний.

**ОКРОВАВЛЕННЫЙ:** Чемпион считается **Окровавленным**, если у него остаётся половина или меньше очков здоровья (с округлением в меньшую сторону). Например, Чемпион с 7 очками здоровья будет окровавлен, когда его здоровье уменьшится до 1, 2 или 3.

**КОНТРОЛЬ:** Считается, что игрок контролирует область, если у него больше Чемпионов в этой области, чем у его противника.

**РЫВОК X:** **Рывок** - это движение по прямой, при котором Чемпион двигается в одном ряду гексов.

**ДУБЛЬ:** После завершения шага применения урона, наносимого этой атакой, выполните этот шаг во второй раз.

**ВЗЯТЬ X:** Возьмите X карт. Игрок может взять любое количество карт меньше X, включая 0, но должен сказать, сколько карт он берёт, прежде чем брать.

**СТРАХ X:** Если действие или Реакция используют **Страх**, Чемпион, который пострадал от эффекта **Страх**, должен выполнить **Рывок X** в выбранном им направлении, находящемся вдали от источника **Страх**. Если доступно несколько вариантов, Чемпион должен выбрать тот, который уводит его дальше всего от источника **Страх**, перемещаясь на максимально возможное значение **Рывка**.

**СИЛА X:** Игрок, разыгравший карту с эффектом **Силы**, может переместить цель на X гексов в любом направлении.

**ИСЦЕЛЕНИЕ X:** Каждый раз, когда Чемпион исцеляется, удалите с него до X повреждений. Если в эффекте не указано иное, исцеляемым Чемпионом является активный Чемпион.

**ПРЫЖОК X:** **Прыжок** - это тип движения, который позволяет Чемпиону перемещаться на X гексов и перемещаться через гексы, содержащие вражеских Чемпионов, Статуи и ловушки, не активируя их. Если Чемпион заканчивает движение на жетоне Ловушки, ловушка активируется.

**КРАЖА ЖИЗНИ:** Во время шага применения урона, наносимого этой атакой, атакующий Чемпион исцеляется на сумму, равную урону от атаки.

**ЯД X:** Если, во время шага применения урона, наносимого этой атакой, был нанесён урон, нанесите X урона  цели.

**РАЗМЕСТИТЬ:** При размещении Чемпиона или игрового элемента, он удаляется из исходного положения и помещается в новое место, согласно эффекту, вызвавшего это **Размещение**.

**ПЛАНИРОВАНИЕ X:** Управляющий игрок может положить до X карт из руки на верх колоды.

**ПРИТЯЖЕНИЕ X:** Выбранные Чемпионы притягиваются на X гексов по прямой прямо к Чемпиону, использующему **Притяжение**. Они должны оставаться в одном ряду гексов. Активный Чемпион должен притянуть цель на полную дистанцию. Цель останавливается перед гексом с Чемпионом (союзником или врагом), Статуей или краем арены, и активирует ловушки, если она притягивается через них или на них. Если Чемпион по какой-либо причине не может пройти всю дальность, он получает урон , равный оставшейся дистанции. Если при выполнении **Притяжения**, цель не находится в одном ряду гексов с атакующим Чемпионом, **Притяжение** игнорируется.

**ТОЛЧОК X:** Выбранные Чемпионы отталкиваются на X гексов по прямой линии от Чемпиона, использующего **Толчок**. Они должны оставаться в одном ряду гексов. Активный Чемпион должен **Толкнуть** цель на полную дистанцию. Цель останавливается перед гексом с Чемпионом (союзником или врагом), Статуей или краем арены, и активирует ловушки, если она выталкивалась через них или на них. Если Чемпион по какой-либо причине не может пройти всю дистанцию, он получает урон , равный оставшейся дистанции. Если при выполнении **Толчка**, цель не находится в одном ряду гексов с атакующим Чемпионом, **Толчок** игнорируется.

**ПРИКОВАН:** Прикованный Чемпион мгновенно теряет все оставшиеся очки движения текущего Действия и не может снова двигаться, выполнять **Рывок**, **Скачок** или **Прыжок** во время этого хода. Чемпион может атаковать и использовать умения по обычным правилам. Прикованный Чемпион не может двигаться на время хода, но может быть **Размещён**.

**ОГЛУШЕНИЕ:** Когда Чемпион получает **Оглушение**, игрок, управляющий им должен сбросить карту, принадлежащую этому Чемпиону, из своей руки или показать руку, в которой нет карт, принадлежащих этому Чемпиону.

**СКАЧОК X:** **Скачок** - это прямолинейное движение на X гексов, при котором скачущий Чемпион должен оставаться в одном ряду гексов. Скачущий Чемпион может проходить сквозь врагов, Статуи и ловушки, не активируя их. Ловушки активируются, если Чемпион заканчивает **Скачок** на жетоне Ловушки.

