Краткие правила игры

«BattleCON. Испытания Индин»

Добро пожаловать на арену BattleCON! Используйте эти краткие правила, чтобы быстро подготовиться к игре и сыграть несколько раундов. В примерах участвуют Кимбе и Триас, но вы можете выбрать других простых бойцов.

Набор бойца

Набор бойца содержит все компоненты, необходимые для игры. На многих из них есть имя и изображение этого бойца. В дополнение к компонентам набора каждый боец получает счётчики здоровья и мощи, а также жетоны поддержки. Рассмотрим в качестве примера набор бойца Кимбе:

Фигурка бойца, карта уникальной способности и связанные с ней особые карты, жетоны, маркеры и счётчики (у Кимбе — маркер посоха).



Карта спецатаки. Выберите спецатаку на одной из сторон и положите карту рядом с полем.

Две памятки. Отдайте их противнику.



6 универсальных карт приёмов: «Захват», «Рывок», «Удар», «Заряд», «Таран», «Уворот» — и уникальная карта Кимбе, «Сгиз».



Набор из 5 уникальных карт стилей и универсальная карта стиля «Манёвр».



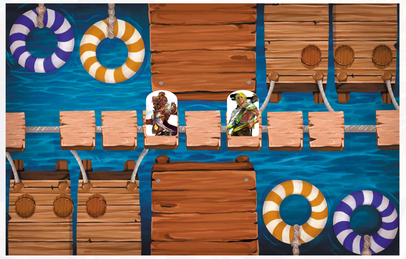
До начала игры все игроки получают 3 жетона поддержки, 20 единиц здоровья и 2 единицы мощи.



Подготовка к бою

После того как вы подготовите все игровые компоненты для вашего бойца, вам останется выполнить лишь несколько шагов.

Используйте сторону поля с семью ячейками. Поместите фигурки бойцов на 3-ю и 5-ю ячейки поля — так, чтобы фигурка бойца находилась слева для его игрока. Сформируйте общий запас из 41 мощи (ранее бойцы уже получили по 2 мощи).



Подготовка бойца

На карте уникальной способности бойца описаны особенности его подготовки. Например, на карте Кимбе указано: **«Подготовка к игре:** положите маркер ***посоха*** на центральную ячейку поля». Это значит, что в начале игры маркер посоха Кимбе должен находиться на 4-й ячейке поля. У Триаса в начале игры есть 6 карт преувеличений, которые он кладёт в область запаса.

Начальные счётчики мощи также кладутся в область запаса (слева, в жёлтый круг).

Начальный сброс

Каждый игрок кладёт две свои карты с цифрой 1 в стопку сброса 1 (справа), а две карты с цифрой 2 — в стопку сброса 2 (слева). Оставшиеся карты приёмов и стилей игроки берут в руку, а все прочие компоненты выкладывают рядом.

Когда вы узнаете игру получше, можете выбрать другие карты для начального сброса в зависимости от вашей стратегии.

Шесть карт преувеличений Триаса лежат в закрытую, как написано на его карте УС.



В этом примере игрок за Кимбе выбрал другие карты для начального сброса.

Активный игрок

Случайным образом выберите бойца, который получит карту активного игрока. Им становится Кимбе.

Можно начинать бой!

Пример раунда

Бой в BattleCON делится на раунды, а каждый раунд делится на фазы. В ваш ход в нужную фазу вы применяете эффекты с условием соответствующей фазы. Ниже описан пример раунда с участием Кимбе и Триаса.

Фаза подготовки

Каждый игрок выкладывает из руки лицом вниз атакующую пару — одну карту стиля (с красной рубашкой) и одну карту приёма (с синей рубашкой).



Фаза преимуществ

Игроки по очереди, начиная с активного, создают преимущества при помощи соответствующих фазовых эффектов с карт уникальных способностей и других игровых компонентов. Фаза заканчивается, когда игроки пасуют один за другим. Создавать преимущества необязательно.

Рассмотрим эту фазу на примере наших бойцов:

1. Кимбе пасует: он считает, что справится и без преимуществ.



2. Триас использует свою уникальную способность, чтобы создать преимущество: выложить лицом вниз одно из преувеличений-зачинов. В фазу раскрытия оно даст бонусы при атаке за счёт потери скорости, как гласит его УС.

3. Кимбе снова пасует.



4. Триас использует свою уникальную способность, чтобы создать преимущество: выложить лицом вниз преувеличение-концовку.

5. Кимбе удаляет 2 мощи, чтобы использовать жетон поддержки «Усиление». Удалённые счётчики не возвращаются в игру.

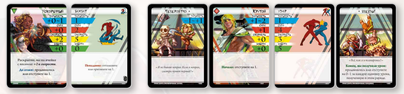


6. Триас пасует.

7. Кимбе пасует. Фаза преимуществ заканчивается, поскольку оба игрока спасовали один за другим.

Фаза раскрытия

В эту фазу игроки раскрывают свои атакующие пары и применяют все эффекты с условием «Раскрытие» (сначала Кимбе — активный игрок, затем Триас — реагирующий игрок).



Кимбе раскрывает *«Ускоренный захват»*, а Триас — *«Невероятно крутой удар звезды!»*.

У Кимбе есть эффект с условием «Раскрытие, вы на ячейке с *посохом*: **+2 к скорости»**, но он не срабатывает, поскольку она не находится на этой ячейке. Её скорость остаётся равной 7. В атакующей паре Триаса нет эффектов с условием «Раскрытие», но такой эффект есть на его карте УС. У Триаса активны две карты преувеличений, поэтому его скорость снижается до 0.

После розыгрыша эффектов «Раскрытия» определяется активный игрок (в данном случае им остаётся Кимбе, так как её скорость выше). При равных скоростях происходит стычка (см. подробнее в разделе «Стычка»).

Начало раунда

Каждый игрок, начиная с активного, применяет эффекты с условием «Начало». У Кимбе нет таких эффектов.

Триас применяет эффект на карте стиля *«Крутой»*: «**Начало:** отступите на 1» и передвигается на 1 ячейку дальше от Кимбе.



Атака активного игрока

Первой атакует Кимбе — активный игрок. Атака начинается с применения эффектов с условием «До атаки». У Кимбе есть такой эффект: «**До атаки:** продвиньтесь или отступите на 1». Так как Триас отступил, Кимбе решает продвинуться ближе к нему и заодно оказаться на ячейке с посохом, который усилит её атаку.



Затем она проверяет дальность атаки — 1–2. Триас как раз на второй ячейке. Кимбе попадает!

При попадании применяются эффекты с условием «Попадание». У Кимбе есть эффект «**Попадание:** притяните или оттолкните на 1». Кимбе предпочитает ближний бой, поэтому она притягивает Триаса на 1 ячейку к себе.

Уникальная способность Кимбе даёт +2 к силе бойцу, находящемуся на ячейке с посохом. Сейчас она как раз на этой ячейке, поэтому она получает этот бонус!

Затем Кимбе наносит урон. Сила её атаки равна 2, +1 от поддержки в фазе преимуществ, +2 от посоха. Итого 5 силы!

У Триаса нет брони, которая уменьшила бы урон, поэтому он получает 5 урона. При этом его защита равна 5. Если защита равна урону или превышает его, цель атаки не становится оглушённой — а значит, Триас сможет атаковать в ответ (см. подробнее в разделе «Оглушение»).

Затем применяются эффекты с условием «После атаки», но у Кимбе нет таких эффектов. На этом её атака завершается.

Атака реагирующего игрока

Так как Триас не оглушён, он может атаковать в свою очередь. У него нет эффектов с условием «До атаки», поэтому он переходит к проверке дальности.

Дальность атаки *«Крутой удар»* — 2–3. Она не попала бы по Кимбе, которая стоит на соседней ячейке, если бы не преувеличение *«Невероятно +»*. С ним дальность атаки становится 1–4, и атака попадает по Кимбе. Атака Триаса наносит 5 урона — достойный ответ! Кимбе оглушена, но в этом раунде это не имеет значения, так как она уже атаковала (см. подробнее в разделе «Оглушение»).

Конец раунда

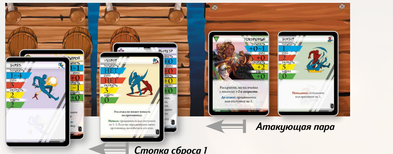
Атаки завершены, и теперь бойцы применяют эффекты с условием «Конец». Кимбе должна была бы применить их первой, но у неё нет таких эффектов.

У Триаса есть такой эффект на карте преувеличения-концовки (*«+ звездыы!»*): «**Конец, вы получили урон:** продвиньтесь или отступите на 0–1 за каждую единицу урона, полученную в этом раунде». Триас получил 5 урона и может продвинуться или отступить на 0–5 ячеек. Он решает продвинуться на 1. Он не может занимать одну ячейку с Кимбе и «перепрыгивает» через неё.



Фаза возврата

На карте УС Триаса есть эффект с условием «Возврат», который предписывает сбросить карты преувеличения вместе с атакующей парой, что он и сделает. Бойцы забирают в руку карты из стопки сброса 2, перемещают стопку сброса 1 в стопку сброса 2 и кладут атакующую пару в стопку сброса 1.

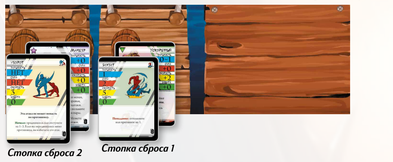


Стопка сброса 2 *Стопка сброса 1* *Атакующая пара*



Карты в руке

После окончания фазы возврата поле со стороны Кимбе выглядит следующим образом:



Стопка сброса 2 *Стопка сброса 1*



Карты в руке

Затем каждый игрок берёт 1 мощь из общего запаса. Если у бойца 7 здоровья или меньше, игрок получает ещё 1 мощь.



Теперь вы готовы к следующему раунду!

Победа

Бой заканчивается в двух случаях:

1) Здоровье одного из бойцов опустилось до 0 или ниже. Если боец потерял всё здоровье, он выбывает. В обычной игре (один на один) побеждает игрок, который первым нокаутировал противника.

2) В конце фазы возврата в общем запасе закончились счётчики мощи. Возьмите недостающие счётчики из коробки, после чего сыграйте последний раунд. Если после этого раунда победитель не определился, побеждает боец с наибольшим количеством здоровья. В случае ничьей побеждает игрок, который в последнем раунде был реагирующим.

Проведём ещё один раунд, чтобы изучить другие механики игры!

Оглушение

Кимбе и Триас подготовили атакующие пары. В фазе преимуществ они решают пасовать, хотя у Триаса есть возможность создать преимущество благодаря его УС.





Кимбе раскрывает *«Осуждающий таран»* (скорость 2), а Триас — *«Элегантный рывок»* (скорость 5).

На карте УС Триаса есть эффект с условием «Раскрытие», который снизил бы скорость, если бы Триас использовал преувеличения. Эффект «Раскрытия» карты стиля *«Элегантный»* отменил бы этот штраф к скорости, но добавил бы силы атаки Кимбе. Так как Триас не выложил карты преувеличений, скорость остаётся неизменной и он становится активным игроком.

Фаза начала раунда

Триас ходит первым, но у него нет эффектов с условием «Начало». Кимбе может отступить благодаря эффекту на карте *«Таран»* — и отодвигается на две ячейки, надеясь, что атака Триаса не попадёт.



Атака активного игрока

Благодаря эффекту на карте «Рывок» Триас продвигается на 2 к Кимбе, и его атака наносит 3 урона. Защита Кимбе ниже 3, поэтому она становится оглушённой.



Атака реагирующего игрока

Кимбе оглушена — и поэтому не может атаковать. Бойцы переходят к фазам конца раунда и возврата. Оглушение не мешает применять эффекты с условиями «Начало», «Конец», «Возврат», «Когда» и «Каждый раз» (но атака и входящие в неё фазы пропускаются).

Конец раунда и фаза возврата

Эффектов с условием «Конец» у бойцов нет. Как и в предыдущем раунде, Триас сдвигает сброшенные ранее карты преувеличений по эффекту «Возврат» на его карте УС. У Кимбе нет эффектов с условием «Возврат». Затем оба игрока забирают в руку карты из стопки сброса 2, перемещают стопку сброса 1 в стопку сброса 2, кладут атакующую пару в стопку сброса 1, получают мощь и начинают новый раунд.

Стычка

Если в фазе раскрытия у бойцов одинаковая скорость и ни у одного нет бонуса при ничьей (▲), происходит стычка — оба игрока должны выбрать и одновременно выложить новую карту приёма. Образуется новая атакующая пара, и скорости снова сравниваются. Стычка может произойти несколько раз подряд. Если хотя бы у одного игрока в руке нет карты приёма, начинается фаза возврата. Таким образом, с помощью стычек вы можете предотвращать сильные атаки противника, угадывая, какой приём он выложит следующим!

После конца стычки игроки немедленно забирают в руку все карты приёмов, кроме той, что была выложена последней. После этого раунд продолжается.



У обоих игроков скорость равна 5. Происходит стычка!

Игроки выкладывают новые карты приёма из руки и снова сравнивают скорости.

Игроки определяют активного игрока и забирают в руку все карты приёмов, кроме верхней.