Краткие правила игры

«BattleCON. Странники Индин»

Добро пожаловать на арену BattleCON! Используйте эти краткие правила, чтобы быстро подготовиться к игре и сыграть несколько раундов. В примерах участвуют Анья и Джон, 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 Аньи:

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



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 Аньи, «Пинок!».



Карты состояний используются для напоминания о наличии этих состояний у бойцов.



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



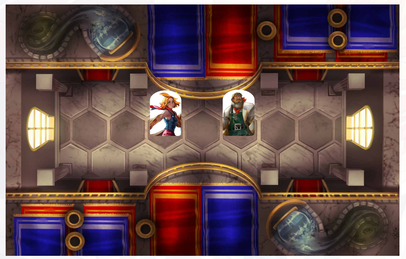
До начала игры все игроки получают 3 жетона поддержки, 20 единиц здоровья и 2 единицы мощи.



Подготовка к бою

После того как вы подготовите все игровые компоненты для вашего бойца, вам остается 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 Аньи указано: **«Подготовка к игре:** вы ***на земле***». Это значит, что в начале боя её карта формы лежит стороной ***«На земле»*** вверх. У Джона есть 2 жетона каменной кожи: в начале боя один лежит в запасе (слева, светлая сторона фонтана), а второй — в области истощения (справа, тёмная сторона фонтана).

Начальные счётчики мощи также кладутся в область запаса (слева, светлая сторона фонтана).

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.



Активный игрок

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

Можно начинать бой!

Пример раунда

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

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. Анья взлетает (переворачивает карту полёта на сторону «В небе»).



2. Джон тратит жетон каменной кожи и получает броню 2, но теряет возможность передвигаться по первому эффекту передвижения в этом раунде. Согласно карте УС, Джон мог также применить этот эффект к Анье. Жетон помещается в область истощения.



3. Анья пасует.



4. Джон удаляет 2 мощи, чтобы использовать жетон поддержки «Укрепление». Удалённые счётчики не возвращаются в игру.



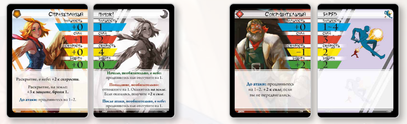
5. Анья тоже удаляет 2 мощи, чтобы использовать жетон поддержки «Усиление».

6. Джон пасует.

7. Анья 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 Анья — активный игрок, затем Джон — реагирующий игрок).



Анья раскрывает ***«Справедливый пинок!»***, а Джон — ***«Сокрушительный заряд»***.

Анья применяет эффект с условием «Раскрытие, *в небе*» и получает +2 к скорости (итого 6). Эффект с условием «Раскрытие, *на земле*» не применяется, поскольку карта формы Аньи лежит стороной *«В небе»* вверх. Скорость Джона равна 1, и на его картах нет эффектов с условием «Раскрытие».

После розыгрыша эффектов «Раскрытия» определяется активный игрок (в данном случае им остаётся Анья, 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»**. Анья может применить эффект с условиями **«Начало, необязательно, *в небе*»**: продвинуться или отступить на 1 — так как она выполняет его условия. Поскольку эффект необязательный, Анья могла бы не передвигаться в эту фазу, но она решает продвинуться на 1 ячейку, чтобы Джон оказался в пределах дальности её атаки.



У Джона нет эффектов с условием **«Начало»**.

Атака активного игрока

Первой атакует Анья — активный игрок. Атака начинается с применения эффектов с условием **«До атаки»**. У Аньи есть такой эффект: **«До атаки:** продвинуться на 1–2». Анья должна решить, на сколько ячеек она хочет продвинуться. Так как дальность её атаки равна 1, Анья продвигается на 1, чтобы попасть по Джону.



Продвигаясь, боец «перепрыгивает» через других бойцов на ячейку за ними. В данном случае Анья оказалась прямо за Джоном (если бы она продвинулась на 2 ячейки, она оказалась бы на расстоянии 2 от Джона и её атака не попала бы по нему).

Затем она проверяет дальность атаки — 1, то есть соседняя ячейка. Анья попадает!

При попадании применяются эффекты с условием **«Попадание»**. У Аньи есть эффект **«Попадание, необязательно:** оттолкните на 1. Окажитесь ***на земле***. Если оказались, получите ***+2 к силе***». Анья решает применить этот эффект. Она должна оттолкнуть Джона, но его каменная кожа отменяет его первое передвижение. Анья переворачивает карту формы на сторону *«На земле»* и получает бонус +2 силы. Если до выполнения эффекта она уже была бы ***на земле***, она не получила бы бонус.

После применения эффектов с условием **«Попадание»** Анья наносит урон. Сила её атаки равна 3, +1 от поддержки в фазе преимуществ, +2 за эффект попадания. Итого 6 силы!

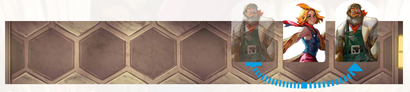
Каменная кожа Джона уменьшает урон на 2. Он получает 4 урона. При этом его защита равна 6 (4 от карт атакующей пары и 2 от жетона «Укрепление»). Если защита равна урону или превышает его, цель атаки не становится оглушённой — а значит, Джон сможет атаковать в ответ (см. подробнее в разделе «Оглушение»).

Затем применяются эффекты с условием **«После атаки»**. На карте *«Пинок!»* есть такой эффект, но он требует, чтобы Анья была ***в небе***, а она уже ***на земле***. Следовательно, Анья не может применить данный эффект. На этом её атака завершается.

Атака реагирующего игрока

Так как Джон не оглушён, он может атаковать в свою очередь. Сначала он обязан применить эффект **«До атаки:** продвинитесь на 1–2». Каменная кожа предотвратила его первое передвижение от *«Пинка!»* Аньи, и теперь Джон вынужден передвинуться.

При этом он теряет бонус +2 к силе от карты стиля *«Сокрушительный»*. Анья всё предусмотрела!



Дальность атаки Джона — 1-4, и она попадает по Анье (она на расстоянии 1). Атака наносит 2 урона. У Аньи нет ни брони, ни защиты, поэтому она получает оглушение, однако это не имеет значения, так как в этом раунде она уже атаковала (см. подробнее в разделе «Оглушение»).

Конец раунда

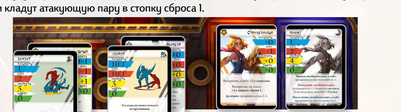
Атаки завершены, и теперь бойцы применяют эффекты с условием **«Конец»**. Анья должна была бы применить их первой, но у неё нет таких эффектов.



У Джона есть такой эффект на карте уникальной способности: **«Конец, вы передвигались:** верните в запас *1* жетон ***каменной кожи***». Джон передвигался, поэтому возвращает 1 жетон из области истощения.

Фаза возврата

Поскольку ни у кого нет эффекта с условием «Возврат», бойцы сразу забирают в руку карты из стопки сброса 2, перемещают стопку сброса 1 в стопку сброса 2 и кладут атакующую пару в стопку сброса 1.



Атакующая пара

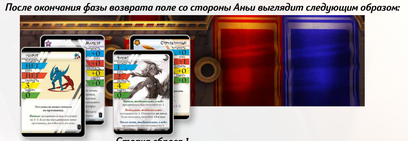
Стопка сброса 2

Стопка сброса 1



Карты в руке

После окончания фазы возврата поле со стороны Аньи 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

Анья и Джон подготовили атакующие пары. У бойцов только по 1 мощи, поэтому они не могут активировать свои жетоны поддержки. В фазе преимуществ они решают пасовать, хотя у обоих есть возможность использовать разовое преимущество со своих карт УС.



Анья раскрывает ***«Воздушный таран»*** (скорость 2), а Джон — ***«Массивный рывок»*** (скорость 4). У Аньи нет эффектов «Раскрытия», а эффект Джона даёт ему +2 к силе и +2 к защите. Скорость Джона больше, и он становится активным игроком.

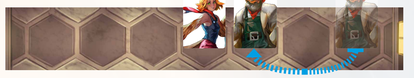
Фаза начала раунда

Джон ходит первым, но у него нет эффектов с условием **«Начало»**, поэтому Анья применяет свои эффекты с условием **«Начало»**. Эффект на карте ***«Воздушный»*** выполнить нельзя, поскольку Анья ***на земле***, а не ***в небе***. Эффект на карте *«Таран»* позволяет ей отступить на 1–2 ячейки. Она отступает на максимальное расстояние, чтобы выйти за пределы дальности атаки Джона.



Атака активного игрока

Благодаря эффекту на карте *«Рывок»* Джон продвигается на 2 к Анье, и его атака наносит 5 урона. Защита Аньи ниже 5, поэтому она становится оглушённой.



Атака реагирующего игрока

Анья 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).

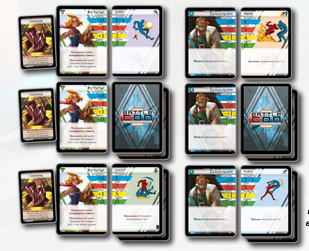
Конец раунда и фаза возврата

Джон в этом раунде передвигался, поэтому по эффекту **«Конец»** на его карте УС он возвращает 1 жетон каменной кожи. Эффектов с условием «Возврат» у бойцов нет. Они 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.