



Правила

Версия 46.5

Что такое Кодекс?

Кодекс — это карточная (не коллекционная) игра с построением колоды, вдохновленная компьютерными стратегиями в режиме реального времени (RTS). Стройте техздания, нанимайте юниты, прокачивайте героев, чтобы уничтожить базу противника. В мире Fantasy Strike бушует война, и каждая фракция использует свои уникальные силы, дабы одержать верх.

Основные моменты:

- ◆ Создание колоды в процессе игры (противник не будет знать ваш выбор заранее)
- ◆ Кодекс, полный ответов на действия оппонента.
- ◆ Прокачиваемые герои, каждый со своими собственными заклинаниями.
- ◆ Боевая система с механикой "Патрульная зона" делает ходы быстрыми.
- ◆ Нет элемента случайности в ресурсах.

Цель игры

Уничтожьте базу оппонента – строение с 20 очками здоровья.

Режим игры	Число игроков	Примечания
1 герой	1 на 1	Изучите правила этого режима в первую очередь. У каждого игрока есть 1 герой.
3 героя	1 на 1	У каждого игрока есть 3 героя. Это стандартный соревновательный режим.
Двухголовый дракон	2 на 2	Объединяйтесь для безумной битвы 2 на 2.
Каждый сам за себя	3 – 5	Каждый участник будет играть на протяжении всей партии (без выбывания игроков).

Компоненты

(База)

- ◆ Всего карт 229
- ◆ 2 стартовых колоды по 10 карт (1 красная, 1 зеленая)
- ◆ 2 карты рабочих (x4 с одной стороны, x5 с другой)
- ◆ 6 карт героев (3 красных, 3 зеленых)
- ◆ 72 красных карты кодекса (по 2 копии 36 карт)
- ◆ 72 зеленых карты кодекса (по 2 копии 36 карт)
- ◆ 33 карты токенов
- ◆ 24 мини-карты пристроек и специализаций
- ◆ 2 альбома
- ◆ 2 поля игроков
- ◆ Диски для отслеживания хитов базы
- ◆ Жетоны для отслеживания золота, урона, уровня героев и т.д.
- ◆ Книга правил

(Делюкс)

- ◆ Всего карт 702
- ◆ 8 стартовых колод по 10 карт (2 нейтральных и 6 остальных цветов)
- ◆ 8 карт рабочих
- ◆ 20 карт героев
- ◆ 72 карты кодекса для каждой из 6 цветных фракций
- ◆ 48 карт кодекса для нейтральной фракции
- ◆ 72 карты токенов
- ◆ 30 мини-карт пристроек и специализаций
- ◆ 12 карт местности
- ◆ 6 альбомов
- ◆ 2 коврика
- ◆ 3 поля игроков
- ◆ Диски для отслеживания хитов базы
- ◆ Жетоны для отслеживания золота, урона, уровня героев и т.д.

Режим 1 героя

Если вы уже играли в Стартовый набор (с героями Bashing и Finesse), то уже знаете, как работает механика игры, и можете переходить к странице 10, чтобы узнать об игре 3 героями.

Если вы еще не играли в Кодекс, рекомендуется начать с одного героя, так вам придется читать гораздо меньше карт, чтобы начать играть. Давайте рассмотрим основные понятия, которые вы должны будете усвоить.

Вот краткий список того, что вы узнаете:

- ◆ набор карт и колодостроение
- ◆ золото и рабочие
- ◆ заклинания и герои
- ◆ техздания (TechBuildings) и то, что они производят, а также пристройки (add-on)
- ◆ бой
- ◆ фазы хода

После этого вы будете готовы сыграть свою первую игру. После того, как вы освоите режим 1 героя, останется узнать лишь несколько вещей, чтобы играть в режиме 3 героев.

Набор карт и колодостроение

Карты в руке являются одним из основных ресурсов в Кодексе. Чем больше у вас карт, тем больше возможностей. Вы начинаете игру с колодой всего из 10 карт, и берете 5 из них в начальную руку.

В каждую фазу набора карт вы должны сбросить всю руку и потянуть на 2 карты больше, чем сбросили, но максимум 5. Например:

- Сбросили 0 карт → потяните 2
- Сбросили 1 карту → потяните 3
- Сбросили 2 карты → потяните 4
- Сбросили 3, 4 или 5 карт → потяните 5

Смысл в том, что если вы потратите много карт в текущем ходу, то не получите много карт в следующем. Полное восстановление размера руки до исходных 5 карт может занять несколько ходов.

Если вы хотите взять карту, когда ваша колода пуста, перетасуйте сброс и он станет вашей новой колодой, из которой вы продолжите тянуть карты. Другими словами, ваши карты в конечном итоге вернутся в руку, даже после использования. Но вы не будете прокручивать одни и те же карты снова и снова. В каждой Фазе Развития вы будете добавлять две карты из кодекса в ваш сброс, лицом вниз. Ваш кодекс представляет собой набор из 24 дополнительных карт (по 2 экземпляра 12 разных карт), к которому у вас есть доступ во время игры. В режиме игры "3 героя против 3 героев" у вас будет в три раза больше карт в кодексе и вам надо будет поместить их в приложенные альбомы для хранения. Сейчас вы можете держать свои 24 карты кодекса в стороне. Можно положить их в альбом, если хотите, но их достаточно мало, чтобы это не было необходимо.

У каждого игрока есть свой личный кодекс. Каждый раз, когда вы кладете две карты из кодекса взакрытую в сброс, другой игрок не знает, что вы туда положили. Он даже не знает, положили ли вы две копии одной карты, или две разные. Стопки карт сброса лежат лицом вниз, скрывая истинный состав ваших колод (хотя вы можете посмотреть в свой сброс в любое время). Это как туман войны: ваши оппоненты остаются в неведении относительно ваших планов и могут лишь гадать, что вы положили, чтобы потом сыграть.



Обратите внимание: вы можете замешивать сброс таким образом всего один раз за основную фазу хода. Если вам удалось второй раз опустошить колоду, вы не сможете потянуть больше карт, потому что вы, похоже, замышляете что-то недоброе!



Золото и рабочие.

Золото – еще один основной ресурс в Кодексе. Оно необходимо, чтобы играть карты, оплачивать способности и прокачивать героев (об этом позже). Число в верхнем левом углу карты показывает ее стоимость в золоте – сколько монет стоит ее сыграть.

Ваши рабочие добывают для вас золото. Первый игрок начинает игру с карточкой "x4 рабочих", которая символизирует 4 рабочих. Второй игрок использует обратную сторону, с 5 рабочими. Во время фазы снабжения каждый ход вы получаете одну золотую монету за каждого из ваших рабочих. Для отслеживания вашего золотого запаса можно использовать жетоны монеток или что вам угодно.

Полученное золото остается у вас, пока вы его не потратите. То есть вы можете сохранять его между ходами, если потратили не все. Но есть предел: у вас не может быть больше 20 монет одновременно. Если вы получили больше, остаток исчезает и у вас будет всего 20. (Вам, пожалуй, пора потратить еще золота!)

Вы можете нанимать одного дополнительного рабочего каждый ход. Для этого заплатите 1 монету, затем положите карту из руки лицом вниз рядом с вашей картой рабочего (или под нее). Эта закрытая карта обозначает вашего нового работника.



Уничтоженные любым способом рабочие навсегда удаляются из колоды; они не попадают в сброс

Старайтесь нанимать рабочего каждый ход. Порой, однако, вы ну никак не можете себе позволить потратить 1 монету или 1 карту на рабочего в этом ходу.

Заклинания и герои

Вы не можете просто так взять и сыграть заклинание. **Чтобы сыграть заклинание, у вас ДОЛЖЕН быть герой в игре.** В конце концов, это же герои читают заклинания.

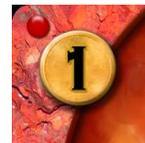
Как правило, заклинания имеют одноразовый эффект. Они разыгрываются, затем отправляются в сброс. Некоторые заклинания являются постоянными (Ongoing Spell) – они остаются в игре, пока не сработает какое-то условие прекращения. На некоторых постоянных заклинаниях написано "поддерживаемые" (Channeling) – они будут уничтожены, если поддерживающий их герой покинет игру. На других написано, что их надо "прикрепить" (attach) к чему-либо, и если это "что-либо" умрет, заклинание также сбрасывается. Но если оно ни к чему не прикреплено и не является поддерживаемым, оно просто остается, пока его не уничтожат отдельно. Сами по себе постоянные заклинания нельзя атаковать.

Герои ожидают призыва в зоне командования (command zone), а не в колоде, так что у вас всегда есть возможность их использовать. Когда призывается герой, он появляется с уровнем 1. Пока он в игре, вы можете прокачивать ему уровень, выплачивая 1 монету за один уровень. Вы можете увеличивать его уровень несколько раз в ход (например, заплатить 4 монеты, чтобы поднять уровень героя на 4). Кроме того, когда умирает герой противника, ваш герой **получает 2 уровня бесплатно**, если он в игре.

По мере повышения уровня героя растет его атака и здоровье, и он получает больше способностей. Способности предыдущих уровней не теряются. Когда уровень героя достигает диапазона, указанного на средней полосе карты или максимального уровня, он **вылечивается от всего урона** на нем (потрясающе!).

Когда герой достигает максимального уровня, вы не можете прокачивать его дальше. Чтобы сыграть ульт (ultimate spell), герой не только должен быть под вашим контролем, но и иметь максимальный уровень *в начале хода* (герои, как правило, не могут играть ульты в тот же ход, когда появились). Ульты такие сильные, что требуют некоторой подготовки, так что не забудьте поднять уровень героя до максимального, прежде чем играть ульт.

Когда герой умирает, он возвращается в свою зону командования и теряет все полученные уровни. Также он теряет все другие модификаторы, вроде +1/+1 рун и тому подобного. Вы не можете призвать его снова в следующем ходу. (Можете повернуть его карту лицом вниз на 1 ход, чтобы не забыть об этом).



x4 рабочих



Заклинание



Герой

Техздания (и что они производят)

Техздания (TechBuildings) позволяют вам играть юниты, улучшения (Upgrade) и другие здания. Вы начинаете с одной своей базой (она считается техзданием), что позволяет вам играть карты уровня Tech0 – то есть карты из стартовой колоды. Вы можете построить техздания 1 уровня, 2 уровня и 3 уровня (tech I, tech II и tech III), чтобы играть более мощные юниты, улучшения и здания.

Чтобы сыграть карты уровня Tech I, вам нужно техздание уровня 1.

Юниты (Unit) – костяк вашего войска; они могут атаковать и, патрулируя, защищать другие ваши силы (см. раздел Бой).

Улучшения (Upgrade) дают вам какой-либо бонус или способность. Их нельзя атаковать, и сами они не атакуют и не патрулируют.

Здания, они же строения (Building), не могут атаковать или патрулировать. Но, в отличие от улучшений, их **МОЖНО** атаковать.



Требования для постройки техзданий

У вас должно быть как минимум 6 рабочих, чтобы построить техздание уровня 1. Если рабочих хватает, вы можете заплатить 1 монету для начала строительства. Техздание не будет достроено до конца вашего хода, так что вы не можете играть юнитов уровня Tech I или строить техздание уровня 2 до следующего хода.



Чтобы построить техздание уровня 2, вам нужно 8 рабочих и построенное техздание уровня 1.

Чтобы построить техздание уровня 3, вам нужно 10 рабочих и построенное техздание уровня 2.

Важно защищать построенные здания. Если любое строение разрушат, **ваша база получит 2 урона**. Вы можете снова построить разрушенное техздание бесплатно, но все равно придется ждать до конца хода, пока оно будет возведено, и вы не можете играть с его помощью ничего, пока оно не закончит строиться.

Техздания не имеют никакого отношения к заклинаниям. Вам нужен ГЕРОЙ, чтобы играть заклинание. Техздания важны только для производства юнитов (и улучшений и других зданий).

Пристройки

У вашей базы может быть только одна пристройка (Add-on) одновременно. В режиме с 1 героем у вас есть доступ к Резерву (Surplus) и Башне (Tower) (в режиме 3 героев есть еще Техническая лаборатория и Зал героев). Для пристроек в игре используются маленькие карточки.



Пристройки не являются "техзданиями", но они тоже строятся до конца хода, и если их уничтожают, база получает 2 повреждения. Вы можете разрушить собственную пристройку, если хотите (и получить 2 повреждения в базу), чтобы освободить место для другой.

Резерв (Surplus) позволяет тянуть карту каждый ход. Просто и эффективно! Стройте его, когда вы больше нуждаетесь в картах, чем в золоте.

Башня (Tower) обнаруживает одного скрытного (stealth) или невидимого (invisible) юнита в ход. Это обнаружение длится до конца хода. Обычно скрытные и невидимые атакующие могут игнорировать ваших патрульных (см. «Бой» ниже). Однако если у вас есть башня, первый из них, кто атакует в этом ходу, не может игнорировать патрульных. В ваш ход башня позволяет (опционально) обнаружить один невидимый объект по вашему выбору, что позволяет вам атаковать его и выбирать целью заклинаний или способностей. И, наконец, башня наносит 1 боевой урон (combat damage) каждому атакующему, которого видит (в то же время, когда атакующий наносит боевой урон). У нее есть противовоздух, так что она может наносить урон и летающим. Стройте башню, когда вам нужно усилить защиту.



Бой

В течение своей основной фазы хода вы можете атаковать сколько угодно раз. Каждая атака разыгрывается по принципу "один атакующий, один защитник". Вы можете атаковать что угодно, принадлежащее вашему оппоненту, с очками здоровья: любой юнит, героя или здание. Ваш оппонент не принимает никаких решений во время ваших атак, потому что он уже расставил своих защитников в свой ход.



АТК/HP

Зона патруля

Ваша зона патруля – это ваша основная линия обороны против атак. В ней 5 позиций, в каждой из которых может находиться один готовый (ready) юнит или герой. Уже активированные (повернутые) юниты или герои не могут патрулировать (так что как правило, вы не можете атаковать кем-то и патрулировать им в тот же ход).



Во время основной фазы вы можете расставлять юниты и героев в патруле или вне патруля как вам угодно и переставлять их как хотите, но они не считаются патрульными (и даже не считаются находящимися в этих позициях), пока они не назначены. Когда вы заканчиваете вашу основную фазу, ваши патрульные считаются "назначенными" в позиции патруля до конца вашего хода. Эти патрульные защищают ваши ценные силы, так как оппонент не может атаковать ничего другого, пока не разберется с патрульными. Ваш Командир (squad leader) особенно важен, потому что оппонент обязан разобраться с ним, прежде чем сможет добраться до остальных патрульных.

Каждая из 5 позиций патруля дает свой бонус в ход оппонента:

Командир (Squad Leader): получает 1 единицу брони, когда патрулирует, и должен быть устранен первым.

Элита (Elite): получает +1 атаку

Мародер (Scavenger): вы получаете 1 монету, если он умирает во время патрулирования

Техник (Technician): вы тянете карту, если он умирает во время патрулирования

Разведчик (Lookout): получает Сопротивление 1 (Оппонент должен заплатить 1 монету, чтобы выбрать его целью заклинания или способности)

Броня, которую получает Командир, означает, что первая единица урона, которую он получает каждый ход в патруле, поглощается вместо того, чтобы наносить урон по здоровью. Это делает его стойким защитником.

Атака

Вы можете атаковать любым юнитом или героем, находящимся под вашим контролем на начало хода. (другими словами, ваши войска прибывают "усталыми", и отдыхают до следующего хода.)

Чтобы атаковать, активируйте (exhaust) вашего атакующего (поверните его) и объявите, кого он атакует. Ваш юнит/герой может атаковать что угодно у вашего оппонента, пока оно имеет очки здоровья: любого юнита, героя или здание. Если он МОЖЕТ атаковать вражеского Командира, он не имеет права атаковать кого-либо еще. С другой стороны, если ваш нападающий МОЖЕТ атаковать любого другого ПАТРУЛЬНОГО, он не может атаковать ничего вне патруля (но можно выбрать, какого патрульного вы хотите атаковать).

Если ваш нападающий НЕ МОЖЕТ атаковать какого-то определенного патрульного, то может просто игнорировать этого конкретного патрульного. Например, наземный юнит без антивоздуха (anti-air) не может атаковать летающего юнита, так что если есть летающие патрульные, ваш наземный юнит не обязан атаковать летающих; он все еще обязан атаковать всех остальных патрульных, которых возможно, если вообще собирается атаковать.

Атакующий наносит урон здоровью своей цели по своей атаке. Цель атаки одновременно наносит атакующему урон по своей атаке. Если какой-то юнит умирает (получив урон больший или равный значению его здоровья, или здоровье опустится до 0 в результате иных ослабляющих эффектов), их кладут в стопку сброса владельца. Урон сохраняется между ходами, так что отмечайте его на каждом юните, герое и здании жетонами.



Фазы хода

Теперь, когда вы представляете себе систему игры, соберем все это вместе и посмотрим, что вы делаете каждый ход.

Обновление (Ready)

Разверните обратно все свои активированные (повернутые, exhausted) карты в игре.

Снабжение (Urkeep)

Получите по 1 монете за каждого из ваших рабочих.

Кроме того, выполните все свойства карт, для которых указано, что они срабатывают в "Urkeep".

Основная фаза (Main Phase)

Это главная часть вашего хода. Вы можете выполнять эти действия в любом порядке:

- ◆ Нанять рабочего (максимум 1 в ход)
- ◆ Построить техздание или пристройку
- ◆ Призвать героя из зоны командования (сколько угодно раз, пока есть герои в этой зоне)
- ◆ Поднять уровень героя в игре (сколько угодно раз, пока хватает золота)
- ◆ Играть карты из руки или применять способности карт, которые уже в игре
- ◆ Завязывать любое число боев (по одному за раз)
- ◆ Назначить патрульных в вашу зону патруля. Это конец основной фазы.

Сброс и набор карт (Discard/Draw или "Draw Phase")

Сбросьте все карты из руки взакрытую. Далее, потяните из колоды на две карты больше, чем сбросили (максимум 5 карт).

Фаза развития (Tech)

Выберите две карты из вашего кодекса и отложите их. Добавьте их лицом вниз в стопку сброса перед тем, как начать свой следующий ход и после конца хода оппонента.

Вы можете выбрать две одинаковые или две разные карты. Оппонент не должен дожидаться вашего решения; он может начинать свой ход, как только закончилась ваша основная фаза. Вы не обязаны принимать окончательное решение до начала вашего следующего хода, но игра пойдет быстрее, если вы продумываете свой план, пока ходит оппонент.

Добавление двух карт в ход обязательно, пока у вас не накопится 10 рабочих. С десятью рабочими вы можете добавлять 0, 1 или 2 карты. (Обычно 0 – хорошая идея, так вы не раздуваете колоду)

Начальная расстановка

Каждый игрок выбирает одного героя, которым будет играть. Рекомендуемый выбор для первой игры:

Делюкс: нейтральный герой Bashing против нейтрального героя Finesse.

База: любой из трех красных героев против любого из трех зеленых героев.

Положите карту вашего героя в зону командования на вашем планшете или коврике. Здесь он будет ждать призыва.



Положите свою карту рабочих в зону рабочих внизу вашего коврика. Это напоминает вам, что вы начинаете игру с 4 рабочими (или, в случае второго игрока, с 5) и дает вам место отслеживать свое золото.

Найдите свои 10 стартовых карт. Возьмите стартовую колоду из 10 карт того же цвета, что и ваш герой. На всех стартовых картах есть точка в левом верхнем углу, чтобы их можно было отличить от остальных. Каждый игрок тасует свою стартовую колоду и тянет 5 карт в начальную руку.



Каждый игрок должен взять 24 карты, которые идут в комплекте с его героем. Например, если вы выбрали красного героя Blood, вы должны найти 24 карты (по 2 копии 12 разных карт), на которых внизу написано "Blood". На некоторых написано "Blood Magic", на других "Blood Tech". На них нет красной точки в левом верхнем углу – это карты кодекса, а не стартовые карты.

Вы можете положить эти 24 карты в стопку рядом с собой или положить их в собственный кодекс. Ваш кодекс представляет собой альбом с картами, который содержит все карты, которые вы можете добавлять в колоду в процессе игры. В этом режиме 1 героя не так много карт, так что на самом деле нет необходимости использовать альбом, но можно, если хотите (В режиме 3 героев карт в три раза больше и НАСТОЯТЕЛЬНО РЕКОМЕНДУЕТСЯ использовать альбомы). Если вы используете альбом в этом режиме, вы можете упорядочить карты, как угодно. Каждый кармашек по замыслу вмещает 2 карты, так что вы можете положить обе копии одной карты в один кармашек.

Карты местности (только делюкс)

Карты местности опциональны. Каждая содержит какое-то правило, меняющее игру. Если хотите использовать их, выберите одну случайно (или любым другим способом) перед началом игры. Изменение правил на карте затронет всех игроков в течение игры. Попробуйте разные карты, чтобы получить действительно разный опыт игры в Кодекс!



Счетчики

Входящие в состав жетоны помогают отслеживать различные параметры в Кодексе. Держите их поблизости, когда играете, чтобы вы могли брать их, когда необходимо.

Золото Показывает, сколько золота у вас есть в каждый момент времени	
Урон Показывает урон на юнитах, героях и зданиях	
Опыт Показывает уровень героев (они появляются с 1 уровнем)	
+1/+1 и -1/-1 руны Некоторые заклинания могут помещать их на юнитов или героев (+ и – руны взаимно отменяют друг друга)	
Построенные здания Отмечают ваши здания уровня 1, 2 и 3 когда они построены	
Прочие руны Когда на карте указано отметить что-либо каким-то типом руны, отличным от +1/+1 или -1/-1, можно использовать эти.	
Бонус танцоров +2/+2 Заклинание Finesse "Two Step" может дать этот бонус части юнитов. Используйте жетоны одного цвета для каждой пары танцоров (только делюкс)	



Очки здоровья баз.

Эти диски показывают повреждения базы для обоих игроков.

Пример

Пригласите друга играть с вами и определить случайным образом, кто ходит первым.

Первый ход Игрока 1.

Пропустите фазу ready, потому что на столе нет ничего, чтобы вернуть в состояние "готов"

Получите 4 монеты в фазу снабжения (Urkeeper).

Сыграйте юнита из руки на стол, но сохраните 1 монету для рабочего. Стоимость каждой карте в золоте указана в левом верхнем углу карты, так что не забывайте платить за розыгрыш юнитов. Если хотите, можно призвать героя из зоны командования – это стоит 2 монеты. Поместите юнита или героя, которого вы только что сыграли, в позицию Командира в своей зоне патруля. Если у вас есть еще юнит или герой, поместите его в позицию "Элита" или "Техник" в зоне патруля.

Убедитесь, что наняли рабочего. Для этого заплатите 1 монету, затем положите любую карту из руки лицом вниз рядом со своей картой "worker x4" (или подсуньте под нее). Хотя это стоило золота, этот новый рабочий будет приносить деньги все следующие ходы. Это отличное вложение!

Теперь завершите вашу основную фазу. Если у вас осталось золото, можно сохранить его на будущее. Сбросьте руку взакрытую, затем потяните карт на две больше, чем сбросили (Предположительно вы сейчас тянете 5 карт)

Ваш оппонент может начинать свой ход, пока вы смотрит в свой кодекс, чтобы выбрать две карты для "развития технологии" ("tech") – те две, которые добавите в сброс, лицом вниз. Возьмите две копии заклинания, или 2 копии юнита уровня TechI; вам решать.

Первый ход Игрока 2.

Делайте примерно то же, что Игрок 1, но помните, что вы начинаете с 5 рабочими вместо 4.

Положите юнита или героя в позицию Командира и если есть еще юнит, положите его в позицию Элита. Сбросьте руку, наберите новую (вероятно, 5 карт), затем начинайте добавлять две карты из вашего кодекса в сброс, пока Игрок 1 делает свой следующий ход.

Второй ход Игрока 1.

Получите золото в фазу снабжения; у вас сейчас должно быть 5 рабочих, так что вы получаете 5 монет. Не забудьте нанять шестого рабочего в этом ходу. Когда у вас появится шестой рабочий, вам можно будет строить техздание уровня 1.

Потратьте еще 1 монету, чтобы начать постройку техздания уровня 1. Оно закончит строиться только в конце хода, но хорошо будет уже иметь его, когда вы потянете юнита уровня Tech I в следующем ходу.

У вас осталось 3 монеты (если только вы не сохранили золота с предыдущего хода). Используйте его как угодно: на заклинание, если у вас есть герой в игре, или на прокачивание героя, или на другого юнита.

Атакуйте, если вам удастся организовать выгодные размены. Тут вам надо полагаться на свое суждение. Помните, что вы обязаны сначала атаковать вражеского Командира, и первое очко урона будет поглощено броней. Любой урон сверх этого будет сохраняться между ходами. Если вы сможете убить Командира, можно будет атаковать других патрульных. Если патрульных нет, вы можете атаковать что угодно. Нападение на героев и техздания может подкосить оппонента, но для победы в конце концов надо уничтожить базу.

После того, как закончили с атаками (если вообще атаковали), поместите одного из ваших юнитов или героев в позицию Командира. Но вы можете поместить туда ГОТОВЫХ юнитов или героев. Если вы атаковали кем-то, вы должны повернуть его, и он не может патрулировать в этом ходу. Если у вас не будет патрульных, ваш противник сможет атаковать что угодно.

Сбросьте руку, потяните сколько сбросили+2 карты (максимум 5), затем добавьте взакрытую 2 карты из кодекса в сброс.

Второй ход Игрока 2

Верните ваших юнитов и героев в положение "Готовы", затем в фазу снабжения получите 1 монету за каждого своего рабочего (предположительно 6 монет). В остальном следуйте инструкциям к второму ходу Игрока 1.

Решите, хотите ли вы полагаться больше на заклинания (помните, что они требуют героя в игре) или на юнитов уровня Tech I (они требуют построенного техздания уровня 1). Кроме того, если ваш герой ранен, подумайте над тем, чтобы прокачать его до следующей "полоски уровней", чтобы вылечить весь урон на нем.

Конец игры

Продолжайте до тех пор, пока один не уничтожит базу другого! Если вам удастся сыграть юнита уровня Tech III, этим "одним", скорее всего, будете вы.

Призыв героев

В начале игры поместите всех трех ваших героев в зону командования. Состав вашей команды – открытая информация, так что противник может смотреть на ваших героев, когда хочет.

Вы можете призвать любого из ваших героев, но не всех сразу. Вы начинаете игру с лимитом героев 1. Когда техздание уровня 2 будет построено, этот лимит увеличится до 2, и до 3 – когда будет построено техздание уровня 3. Таким образом, в начале игры вы можете призвать кого угодно из ваших героев, но пока этот герой в игре, вы не можете призвать второго; для этого требуется техздание уровня 2.

Лимит героев	Вам требуется:
1 герой	Только база
2 героя	Техздание уровня 2
3 героя	Техздание уровня 3

Лимит героев проверяется в тот момент, когда вы собираетесь призвать героя. Это означает, что если ваше техздание уничтожено, вы не обязаны избавляться от "лишних" героев. Еще вы можете провернуть такой трюк: призвать одного героя, позволить ему умереть и призвать другого, что не нарушает лимит в 1 героя, пока вы не построили техздание уровня 2.

Кстати, о смерти героев – когда герой умирает, один герой противника (из тех, кто уже в игре), получает 2 уровня бесплатно. Активный игрок выбирает, какой именно герой (если их несколько) получит уровни, и обязан выбрать такого героя, который может получить хотя бы 1 уровень.

Разыгрывание заклинаний

Заклинания из вашей стартовой колоды называются "малыми заклинаниями". Они связаны с конкретным цветом, а не с конкретной специализацией. Например, на малых красных заклинаниях написано внизу "Red Magic" вместо "Anarchy Magic" и т.д. Это означает, что любой красный герой может прочесть его. Если у вас есть в игре только герой другого цвета, вы ВСЕ РАВНО можете играть малое заклинание, но вы обязаны заплатить 1 дополнительную монету. Если вы используете стартовую колоду нейтральной фракции из набора "Bashing vs. Finesse", вы не обязаны платить дополнительных денег, потому что нейтральные заклинания любые герои читают свободно.



Остальные заклинания – из вашего кодекса – привязаны к специализации, например "Blood Magic". Они не такие гибкие, и вы не можете заплатить дополнительную монету, чтобы прочесть его не тем героем. Вы ДОЛЖНЫ иметь в игре героя Blood, чтобы сыграть заклинание Blood и если героя в игре нет, вы просто не можете играть заклинание. Аналогично, только герой Anarchy может играть карты с надписью Anarchy Magic, и т.д. Мы не можем позволить, чтобы кто угодно разгуливал и читал Анархические заклинания, знаете ли!



Развитие технологии

Ваши техздания позволяют вам играть юниты на стол, и иногда улучшения и здания. Как обычно, сама ваша база позволяет играть юниты, улучшения и здания уровня Tech0. Ваше техздание уровня 1 очень гибкое, оно позволяет играть юнитов, улучшения и здания уровня Tech1 любой специализации! Есть нюанс – **если у вас герои разных цветов, первое техздание или пристройка, которое вы постройте, будет стоить 1 дополнительную монету** (Нейтральные герои из стартового набора не считаются за цветных, так что вы не платите это дополнительное золото, если ваша команда красный/красный/нейтральный, но будете платить, если это красный /красный/зеленый).

На уровне 2 вы должны специализироваться. Когда вы начинаете строить техздание уровня 2, объявите, какую специализацию выбрали. Вы помещаете мини-карту вашей специализации на свою базу. Ваше техздание уровня 2 (и позже 3) связано с этой специализацией и может производить только юниты, улучшения и здания этой специализации. Этот выбор, сделанный однажды, уже не меняется до конца игры.



Пристройки

Что если вы не хотите быть запертыми в рамках одной специализации до конца игры? Хорошие новости, в вашем распоряжении есть две новые пристройки и одна из них может вам помочь. Вдобавок к резерву и башне, теперь вы можете строить техлабораторию (techlab) или зал героев (heroes' hall) в своем слоте для пристройки. Как обычно, у вас может быть только одна пристройка в каждый момент времени.

Когда вы строите техлабораторию, вы можете выбрать еще одну специализацию (добавьте ее мини-карту на базу). Это вдобавок к специализации, которую вы выбрали, когда строили техздание уровня 2. Так, например, вы можете построить техздание уровня 2 и объявить специализацию Anarchy, затем построить техлабораторию и объявить специализацию Fire. Теперь вы можете играть карты из ОБЕИХ специализаций. Вы можете построить техлабораторию первой, и это будет работать так же, но техлаборатория не поможет вам, пока не будет построено техздание уровня 2.



Если ваша техлаборатория уничтожена, вы не можете играть карты этой специализации, пока не постройте ее снова. Когда вы строите лабораторию снова, вы можете выбрать другую специализацию, если хотите. Когда ваше техздание уровня 2 уничтожено, вы не можете играть никаких карт уровня Tech11, даже есть техлаборатория. Выбор специализации техздания уровня 2 нельзя изменить, даже если вы перестроили его.

Зал героев просто позволяет вам иметь одного героя сверх лимита. Вы можете теперь проворачивать комбинации заклинаний двух героев даже без техздания уровня 2. Если зал героев уничтожен, вы не обязаны возвращать героев, которые уже в игре.



Режим "Двухголовый дракон"

Это режим для 4 игроков, которые играют командами 2 на 2.

Расстановка

Сядьте рядом со своим напарником, потому что вы можете показывать друг другу карты и обсуждать стратегию в любое время. У вашей команды есть общая база с 30 очками здоровья. Если ваша база разрушена, ваша команда проиграла.

Кроме базы (и информации), у вас с напарником нет никаких общих ресурсов. У каждого из вас есть собственная рука, собственный кодекс, колода, сброс, техздания, зона патруля и т.д. У вас свои собственные рабочие и свое собственное золото, которым нельзя делиться. У каждого есть свой слот для пристройки к базе, так что всего можно иметь две пристройки, но нельзя построить две одинаковых.

Каждый игрок в команде, которая ходит первой, начинает с 4 рабочими. Каждый игрок в команде, которая ходит второй, начинает с 5 рабочими.

Ход вашей команды.

Вы и ваш напарник делаете ход одновременно. Во время фазы снабжения каждый получает золото по числу своих рабочих. Вы можете играть карты, атаковать и все прочее во время этого общего хода.

У другой команды есть две зоны патруля. Зона патруля защищает обоих игроков, так что даже если патруль одного противника пустой, вы все еще не можете атаковать здания этого игрока, если можно атаковать патрульных в зоне патруля его напарника. Вы также можете столкнуться с двумя Командирами. В таком случае, если ваш атакующий может атаковать одного из Командиров, он должен это сделать (можно выбрать, какого). В конце основной фазы вашего хода вы назначаете патрульных, но не можете поместить своих патрульных в зону патруля вашего напарника.

Главное правило, которое надо запомнить, это "ваше – значит ваше". Например, если эффект на карте гласит "дайте вашим юнитам +/+ ", он не даст этот бонус юнитам вашего напарника; только ВАШИМ. Если эффект считает, сколько зеленых юнитов "у вас есть", он не считает зеленые юниты вашего напарника. Даже эффекты, где написано "вы", влияет только на вас, например, "Сделайте дополнительный ход после этого". Вы делаете дополнительный ход, но ваш напарник не может делать ничего во время этого дополнительного хода.

Но эффекты, которые относятся к "дружественным" (friendly) юнитам или героям, будут работать на вашего напарника. Например, если эффект гласит "дайте +1/+1 дружественному юниту", вы можете выбрать одного из ваших юнитов или юнитов вашего напарника. Дружественные силы – это все силы под контролем вас и вашего напарника.

Вы готовы играть 2 на 2!

Каждый сам за себя

Это режим для 3-5 игроков. Здесь может быть только один победитель, и так как здесь нет команд, в процессе игры вы обнаружите, что вам необходимы временные союзники.

Расстановка

Игрок 1 начинает с 4 рабочими, как обычно. Игроки 2, 3, 4 и 5 начинают с 5 рабочими. Вдобавок, игрок 3 в свою первую фазу снабжения получает юнит уровня Tech 0 – нейтрального наемника 1/1 (у него нет Ускорения (Haste), так что он не может атаковать в первый ход). Игроки 4 и 5 в свою первую фазу снабжения получают двух и трех наемников соответственно.

Цель

Игра заканчивается, когда уничтожена база любого игрока. В этот момент **тот, у чьей базы больше всего здоровья, побеждает**. Если у нескольких баз одинаковое количество здоровья, эти игроки каждый делают по одному ходу, и смотрят, не изменилась ли ситуация с ничьей. Повторять до тех пор, пока в конце хода ничья не нарушится (хотя обычно этого делать не придется).

Починка базы

В этом режиме все базы получают новую способность: заплатите 3 монеты, чтобы убрать 1 повреждение с вашей базы. Вы можете делать это любое количество раз за ход, пока вы способны платить. Если у вашей базы осталось мало здоровья, вы не обязательно выбываете из игр!

Бонусное золото

В этом режиме, когда вы убиваете вражеский юнит в свой ход, вы получаете 1 монету. Вы можете получить максимум 3 монеты таким способом. Не сидите каждый в своем углу, вас награждают за активные действия!

Предоставление патрульных

Если чья-то база сильно пострадала, вы можете подумать, что вы с другом можете оба атаковать ее и уничтожить. Но в этом режиме нет выбывания игроков, так что на самом деле вы просто закончите игру и немедленно проиграете, если у вашей базы меньше здоровья. В таком случае вам надо задуматься, как бы *защитить* слабого игрока, а не как его прикончить.

Каждый ход в конце своей основной фазы вы назначаете патрульных как обычно. В это время (после окончания основной фазы) вы также можете послать ваших юнитов и героев патрулировать к другому игроку. Просто поместите вашего юнита или героя в свободную позицию зоны патруля другого игрока. Это позволит вам защитить слабого и купит больше времени до конца игры. Помните, вы хотите быть тем, чья база меньше всех повреждена, и если это не так – старайтесь затянуть игру до тех пор, пока это не изменится.

Когда вы предоставляете кому-либо патрульных, они возвращаются к вам в фазу снабжения этого игрока (так что вы не сможете таким образом защитить оппонента, который ходит сразу за вами). Вы полностью потеряли контроль над одолженным патрульным, пока он был в чужом патруле и хозяин патруля полностью контролировал его в это время. Если он умрет, он отправится обратно в ВАШ сброс, и вы получите бонус позиций Мародера/Техника. Смена контроля над юнитами и героями не заставляет срабатывать никакие способности со словом "Arrives" и не меняет их состояние. Например, если вы одолжили героя с +1/+1 руной, на нем все так же будет эта руна, когда он вернется к вам. Когда юнит или герой возвращаются к вам, они не попадают в вашу зону патруля.

Надеемся, вам понравится этот режим!

Фракции и цвета

В Кодексе шесть основных фракций, с каждой из которых ассоциирован свой цвет. Внутри каждого цвета есть 3 специализации. Кроме того, есть нейтральная фракция с двумя специализациями. Нейтральная фракция заодно функционирует как введение в игру. Базовый набор включает в себя красную и зеленую фракции, делюкс – их все и еще четыре фракции из дополнений.

Отступники (Нейтральные)

Отступники не признают себя частью какой-нибудь фракции. Они считают, что Флагстоун прогнал, Кровавые Анархисты – сумасшедшие, а монахи Белой Звезды попросту зануды. Ривер Монтойя возглавляет группу ловких танцующих фехтовальщиков и трагиков, а Трок Башар окружен разношерстной свитой зверей и brutальных индивидов.



Кровавые Анархисты (Красные)

Кровавые Анархисты – шаткий союз пиратов, грабителей, разбойников и прочих возмутителей спокойствия. Их экипировка порой потрепана или украдена. Они пользуются услугами пойманных монстров и наемников нескольких рас. Кровавые Анархисты бурей налетают на своих врагов и не утруждают себя защитой. У них нет единого лидера, хотя, пожалуй, наиболее устрашающ непредсказуемый Капитан Зено Зейн (также известный как "Безумный Зейн").



Мшистые Стражи (Зеленые)

Мшистые Стражи уважают красоту и силу природы и защищают ее от тех, кто разрушает или оскверняет ее. Маленькие зверушки и огромные животные лесов и болот помогают Стражам, и даже сами деревья оживают. От легионов белок до хамелеонов и динозавров, создания Стражей дики и сокрушающе сильны. Их лидер – тигриный маг Каламандра Мосс.



Владения Флагстоуна (Синие)

Флагстоун – столица государства и оплот нравственности, правосудия и семейных ценностей. Их правительство внимательно приглядывает за своими гражданами, чтобы убедиться, что они ведут себя правильно. Во Флагстоуне строго следят за неукоснительным выполнением законов, а их армия хранит мир в стране. Лидер Флагстоуна, Сайрус Квинс, несет свет истины всем его обитателям.



Плеть Черной Руки (Черные)

На севере страны тем временем зарождается и распространяется тёмное влияние. Плеть Чёрной Руки сеет мор и смерть повсюду на своем пути. Они поднимают мертвых себе на службу. Их сила возросла десятикратно, когда их лидер Вэнди Анадроуз – ныне известная как Королева Демонов – заключила договор с нечестивыми потусторонними существами, которые служат ей до поры до времени. Демоны обладают ужасающей силой, но она имеет свою цену.



Орден Белой Звезды (Белые)

Много сильнейших, самых дисциплинированных воинов страны собрались вместе, образовав Орден Белой Звезды на горе Утренней Звезды под предводительством каменного голема Гаруса Рука. Их тренировочные площадки служат домом просветленным монахам, могучим варварам и проворным ниндзя с их милыми пушистыми друзьями. Их сила лежит в слаженной командной работе и боевых навыках. Орден Белой Звезды проводит серию бойцовских турниров под названием Fantasy Strike, с целью собрать воедино множество разных людей страны и надеясь, что они начнут сомневаться в неоспоримости правил Флагстоуна.



Конклав Вортоссов (Фиолетовые)

Вортоссы – древняя забытая раса, которую многие считают лишь мифом. Говорят, что они невероятно далеко ушли в развитии технологий, далеко за рамки даже самых смелых фантазий современности. Еще говорят, они были историками и мистиками. И магия, и технология Вортоссов сосредоточены вокруг контроля времени, его течений и завихрений. Их раса оказалась вне времени как такового, но современный ученый Макс Гейгер вступил в контакт с ними и сейчас служит их посланником.



Всякая прочая всячина

Активация (Exhaust)

Активировать карту подразумевает повернуть ее набор, показывая, что она уже была использована в этом ходу. Вы не можете повторно активировать карту, пока не приведете ее в готовность. Вы приводите в готовность (поворачиваете в исходное, прямое состояние) все свои карты в начале каждого своего хода.



Атака считается активацией ваших юнитов и героев и предотвращает их повторную атаку или патрулирование в этом ходу. Только готовые юниты и герои могут быть помещены в патрульную зону. Если вы приведете их в готовность (ready) какой-то способностью, они СМОГУТ атаковать повторно или патрулировать.

Все разновидности карт входят в игру уставшими от прибытия. Это означает, что в ход, когда они пришли под ваш контроль, они не могут использовать способности, требующие активации в качестве стоимости. Юниты и герои, соответственно, не могут атаковать в ход своего прибытия под ваш контроль. Карты с ускорением, однако, МОГУТ атаковать и использовать способности, требующие активации даже в ход, когда они попали под ваш контроль.

[стоимость] → [эффект]

Вы обязаны уплатить всю стоимость (текст перед стрелкой) для получения эффекта (текста после стрелки). При разрешении эффекта выполняйте как можно больше из его условий. Если эффект инструктирует вас сделать две вещи, а одну из них вы сделать не можете, вы все еще должны сделать другую вещь.



Нацеливание (Target)

Заклинания с иконкой мишени в строке типа карты «целятся» куда-то. Юниты и герои с такой иконкой имеют какую-то способность, которая куда-то «нацеливается». Это важно, потому что все, что сидит в патрульной позиции Разведчика (Lookout) имеет Соппротивление 1, и оппоненты обязаны доплачивать 1 золото за право нацеливаться в Разведчика заклинанием или способностью. Кроме того, некоторые юниты вообще нельзя выбрать целью для нацеливаемых способностей или заклинаний.



Токены (Token)

Некоторые карты вводят в игру «токены», т.е. фишки, изображающие какие-то объекты (как правило, существ). К примеру, герой Growth может призвать токен Водного Элементала по достижении максимального уровня. Токены-юниты обладают всеми свойствами обычных юнитов. Однако у них другие рубашки карт, и они никогда не замешиваются в вашу колоду и не могут попасть в вашу руку. Если токен по любой причине покидает игру, он уничтожается. Все юниты-токены считаются юнитами уровня Tech 0.

+1/+1 и -1/-1 руны

Руны меняют Атаку/Здоровье юнита или героя, на котором они лежат. Юниты и герои с 0 или менее здоровья немедленно умирают. +1/+1 и -1/-1 руны взаимно уничтожают друг друга, если оказываются на одном и том же объекте.

Легендарные карты (Legendary Cards)

Если юнит (или любая другая карта) имеет тип «Legendary», вы не можете иметь более одной копии такой карты в игре под своим контролем. Если вторая копия такой карты должна появиться в игре под вашим контролем, вместо этого она уходит в снос. Вы никогда, ни под каким соусом не можете контролировать сразу две копии любой отдельной легендарной карты, даже если какие-то другие правила наводят вас на мысль, будто вы можете. Это правило приоритетнее любых других правил, касающихся легендарных карт.

Это касается исключительно легендарных карт с одинаковым именем под контролем конкретного игрока. Вы МОЖЕТЕ иметь несколько легендарных карт в игре с РАЗНЫМИ именами. Ваш оппонент МОЖЕТ иметь в игре одну легендарную карту с тем же именем, что легендарная карта под вашим контролем.

Выполняйте все инструкции на карте, какие можете

Если карта говорит вам сделать А и Б, но сделать А невозможно, вы все равно обязаны сделать Б. Выполняйте все, что можно выполнить из того, что вам говорит сделать тот или иной эффект.

Нет ничего «Мгновенного»

В некоторых других карточных играх вы можете активировать способности, а затем «до их разрешения», разыгрывать так называемые «мгновенные способности». В Кодексе нет мгновенных способностей, и в целом вам необходимо завершить разрешение текущих эффектов прежде чем вы сможете начать что-то новое. К примеру, пусть есть эффект, гласящий «Пожертвуйте юнит. Если вы это сделали, дайте другому юниту +2/+2 на текущий ход». Вы не можете активировать этот эффект, пожертвовать юнит, и внезапно активировать какую-то другую способность или нанять рабочего или героя, прежде чем вы дадите кому-то +2/+2, как вас инструктирует эффект. Вы обязаны полностью завершить разыгрывание способности до того, как станете делать что-то еще.

Вы также не можете прервать разрешения боя для найма рабочего, вызова героя, розыгрыша карты, постройки здания, активирования способности и т.п., если карта конкретно не инструктирует вас так делать. Способность-триггер (вроде «Когда атакуете, ваши юниты получают +1/+1») может сработать во время других событий, но вы не можете использовать активируемые способности или другие действия, инициируемые вами, до разрешения любых активных боевых стычек.

Владелец и Контролирующий

Карты, которыми вы «владеете» – это карты, с которыми вы сели за игровой стол. Обычно карты, которыми вы владеете и карты, которые вы контролируете, совпадают, но некоторые эффекты позволяют вам временно захватить контроль над картами оппонента. В таких случаях, вы «контролируете» карту, но ваш оппонент все еще «владеет» ей. Эффекты, возвращающие карту в чью-то руку, всегда возвращают их в руку владельца, иначе вы бы могли запутаться, где чьи карты.

Эффекты, не упоминающие конкретно владельца или контролирующего игрока, подразумевают контролирующего игрока. Когда что-то касается именно владельца, мы стараемся это упоминать на картах. К примеру «Ваши юниты имеют +1/+1» означает «Юниты под вашим контролем на данный момент имеют +1/+1» а не «Юниты, которыми вы ВЛАДЕЕТЕ получают +1/+1».

Решает всегда активный игрок

Любой эффект, требующий какого-то решения, всегда отправляет к активному игроку. В свой ход вы и только вы принимаете решения, другие игроки никогда не могут принимать решения во время вашего хода. Это делает Кодекс полностью асинхронным, вы можете разыграть свой ход от и до и отправить своему другу хоть голубиной почтой. В свою очередь он может сделать то же самое и отправить вам свои решения и так далее. В тех редких случаях, когда эффект требует именно оппонента принять решение в ваш ход, ничего не происходит – эффект просто не случается.

Термины и глоссарий

Armor – Броня

Броня поглощает урон до того, как он уменьшает здоровье, и тратится на это в расчете 1 броня на 1 урон. Броня, даваемая бойцу, стоящему в позиции Командира в патруле, обновляется каждый ход.

Armor Piercing – Бронебойный

Урон такой карты или способности игнорирует броню.

Arrives: DoX – Прибывает: сделайте X

Когда эта карта входит в игру откуда угодно, нужно что-то сделать.

Anti-air – Антивоздух

Может атаковать летунов, но может игнорировать патрулирующих летунов. Наносит боевые повреждения летунам, которые его атакуют или которые игнорируют его в патруле за счет способности полета.

Attacks: DoX – Атакуют: сделайте X

Когда это атакуют, нужно что-то сделать. Условие срабатывает после назначения боевой цели и после активации атакующего, но до нанесения боевых повреждений.

Boost X – Усиление

Вы можете доплатить X золота при розыгрыше этой карты и получить дополнительный «усиленный» эффект, указанный на карте.

Channeling – Поддерживаемое

Остается в игре. Пожертвуйте эту карту в случае потери героя, произнесшего это заклинание.

Deathtouch – Смертельное касание

Боевые повреждения, наносимые этой картой юнитам или героям, даже по броне, убивают их.

Detector – Детектор

Вражеские скрытные или невидимые бойцы видимы для вас, т.е. вы игнорируете их скрытность/невидимость. Башня может раз в ход обнаружить таким способом 1 карту.

Dies: Do X – Умирает: сделайте X

Когда эта карта кладется в снос из игры, сделайте что-то.

Disable unit or hero – Вывести из строя

Поверните карту юнита или героя так, как будто она была активирована. Эта карта не разворачивается в состояние готовности в следующий шаг обновления. Оттесните его, если он патрулировал.

Ephemeral – Эфемерный

Умирает в конце хода.

Exhaust – Повернуть

Повернуть карту набор, показывая таким образом, что карта активирована

Fading X – Угасающий X

Прибывает с X рун времени. Удалите одну из них в каждый ваш шаг снабжения. Когда вы удаляете последнюю, пожертвуйте эту карту.

Flying – Полет

Может перелетать через наземных патрульных. Наземные бойцы без антивоздуха не могут атаковать летающего и не наносят ему боевых повреждений когда атакованы им. «Перелететь» означает «использовать Полет для игнорирования патрульного».

Forecast – Отсрочка

При розыгрыше попадает в будущее, а не в игру. Положите на эту карту X рун времени и снимайте по одной каждый шаг снабжения. Когда снимете последнюю, эта карта прибывает.

Frenzy X – Ярость

Имеет +X Атаки во время вашего хода.

Haste – Ускорение

Может атаковать или активироваться в ход своего прибытия.

Healing X – Лечение

В ваш шаг снабжения вылечите (снимите) X повреждений с каждого дружественного героя и юнита.

Illusion – Иллюзия

Иллюзии погибают, когда становятся целью заклинаний или способностей.

Indestructible – Неуничтожимый

Если эта карта должна погибнуть, вместо этого поверните ее, будто она была активирована и снимите с нее все жетоны повреждений и все прочие прикрепленные эффекты.

Invisible – Невидимый/Невидимость

Противники без детектора не могут выбирать целью эту карту и не могут ее атаковать. Вы можете игнорировать патрульных таких оппонентов, атакуя этой картой. Когда она патрулирует, ее можно атаковать.

Leaves: Do X – Покидает: сделайте X

Когда эта карта покинула игру по любой причине в любом направлении, сделайте что-то.

Legendary – Легендарный

Вы не можете иметь больше одной копии легендарной карты с одним и тем же именем в игре. Если вторая копия с таким именем должна попасть под ваш контроль, она вместо этого отправляется в снос. Это правило приоритетнее любых других, даже тех, которые могли бы разрешить иметь две копии легендарной карты.

Long-range – Дальнобойный

Защищающиеся без Дальнобойности не наносят повреждений этому бойцу когда он атакует.

Max level: Do X – Макс. Уровень: сделайте X

Когда этот герой достигает максимального уровня, сделайте X. (Вы не можете прокачивать героев выше максимального уровня)

Obliterate X – Уничтожение X

Когда эта карта атакует, уничтожьте X юнитов наименьшего тех уровня защищающегося игрока. Если то, что вы атаковали, погибло – выберите новую жертву атаки.

Overpower – Сокрушение

Излишки боевых повреждений, которые нанесла бы эта карта патрульному, наносятся чему-то еще, что атакующий мог бы атаковать. На третью цель каскада нет. Излишками считаются повреждения, превосходящие здоровье жертвы.

Readiness – Готовность

Не поворачивается при атаке. Может активироваться после атаки для других способностей, требующих активации. Все еще ограничено одной атакой в ход.

Resist X – Сопротивление

Противник должен доплатить X золота каждый раз, когда выбирают эту карту целью заклинания или способности.

Sacrifice a thing – Пожертвовать чем-то

Уничтожьте карту под вашим контролем. Это не нацеливание, поэтому можно жертвовать чем-то, что не может быть целью заклинаний/способностей. То, что вы пожертвовали, отправляется в снос, если это был не герой или рабочий. Герои идут в командную зону, а рабочие выбрасываются из игры насовсем.

Sideline a unit or hero – Оттеснить

Вывести юнит или героя из патрульной зоны.

Sparkshot – Рикошет

Когда этот боец атакует патрульного, он наносит 1 урон кому-то одному, кто стоит в соседней патрульной позиции. (Если соседние патрульные позиции пусты, то Рикошет не наносит урон).

Stealth – Скрытный

Может красться мимо патрульных (т.е. игнорировать их), если у оппонента нет детектора.

Swiftstrike – Быстрый удар

Наносит свои боевые повреждения раньше юнитов/героев без быстрого удара.

Trash – Удалить

Удалить карту означает вывести ее из игры насовсем. Это не значит, что ее надо положить в карту сноса. Даже Неуничтожимые карты могут быть Удалены.

Unattackable – Неатакуемый

Эту карту атаковать нельзя. Если она патрулирует, этого патрульного можно игнорировать.

Unstoppable – Неудержимый

Может игнорировать патрульных, когда атакует.

Untargetable – Не может быть целью

Запрещено нацеливаться в эту карту способностями или заклинаниями.

Upkeep: DoX – Снабжение: сделайте X

Во время ВАШЕЙ фазы снабжения, сделайте X.

Краткая справка

Каждый ход

- Завершение фазы развития (кроме 1 хода) – положите выбранные для развития 2 карты в ваш снос.
- Обновление – приведите в готовность (разверните) все ваши карты.
- Снабжение – получите 1 золото за каждого вашего рабочего.
- Главная фаза – разыгрывайте ваш ход!
- Фаза сброса и набора – положите свою руку в снос, потяните столько же карт сколько снесли +2, но не больше 5.
- Фаза развития – выберите 2 карты из кодекса, чтобы положить в ваш снос в начале следующего хода. Вы можете менять свой выбор до начала вашего следующего хода.

Во время вашей главной фазы вы можете:

- Нанять не больше одного рабочего.
- Построить техздание и/или пристройку.
- Разыграть любые карты из вашей руки.
- Призвать героя из командной зоны.
- Повысить уровень вашего героя сколько угодно раз.
- Атаковать кем хотите сколько хотите (разрешая каждую атаку по отдельности)
- Расставить патрульных по завершении главной фазы.

Рабочие

- Первый игрок начинает с четырьмя рабочими; второй игрок с пятью.
- Чтобы нанять рабочего, необходимо заплатить 1 золото и положить любую карту из вашей руки лицом вниз около вашей карты рабочих.
- Можно нанять не более одного рабочего каждый ход.
- Уничтоженные и пожертвованные рабочие всегда выбрасываются; они никогда не попадают в снос.

Герои

- Герои не являются юнитами.
- Герои начинают с 1 уровня.
- Каждое повышение уровня стоит 1 золото, их можно делать сколько угодно в ход.
- Герои излечиваются от всех повреждений, когда достигают среднего ранга или максимального уровня.
- Вам необходим герой для разыгрывания заклинания.
- Для розыгрыша Ультов (заклинаний с золотой каймой) в любом ходу необходимо иметь соответствующего героя максимального уровня в начале этого хода.
- При гибели героя он попадает в командную зону. Он теряет все руны, которые на нем были и все уровни. Вы не можете призвать его, пока не пройдет ВАШ СЛЕДУЮЩИЙ ход.
- Когда герой умирает, один из живых героев противника получает 2 уровня бесплатно. Активный игрок выбирает, кто именно, если живых героев у противника несколько. Выбрать можно только героя, который сможет получить эти уровни. К примеру, выбрать героев максимального уровня для этого эффекта нельзя.

Техздания

- Постройка техзданий не завершается до конца текущего хода.

- Когда техздание разрушается, ваша база получает 2 повреждения. Вы можете восстановить его за 0 золота, но такая починка все еще занимает ход.
- Техздание 1 уровня требует 6 рабочих для постройки. Позволяет вам играть карты уровня TechI (с бронзовой окантовкой).
- Техздание 2 уровня требует для постройки 8 рабочих и живое техздание 1 уровня. Позволяет вам разыгрывать карты TechII (с серебряной окантовкой).
- Техздание 3 уровня требует для постройки 10 рабочих и живое техздание 2 уровня. Позволяет разыгрывать карты TechIII (с золотой окантовкой).

Пристройки

- Пристройки являются зданиями, но не техзданиями.
- Их постройка завершается в конце текущего хода, и ваша база получает 2 повреждения если пристройку разрушат.
- Можно иметь только 1 живую пристройку. Вы можете пожертвовать имеющуюся пристройку ради новой, но ваша база при этом получит 2 повреждения.

Атака

- Атакуйте сколько угодно раз каждый ход, одним атакующим за раз.
- Для атаки необходимо активировать атакующего и сказать, кого он атакует. Он обязан атаковать вражеского Командира, если может. Иначе он обязан атаковать патрульного (по вашему выбору), если может. Если патрульных нет, вы можете атаковать любой вражеский юнит, здание или героя.
- Вы не обязаны атаковать.

Патруль

- Ваша патрульная зона состоит из 5 позиций, каждая со своим бонусом.
- Только готовые (развернутые) юниты и герои могут патрулировать.
- Вы можете расставлять своих патрульных как хотите каждый ход. Они фиксируются, когда вы завершаете вашу главную фазу. В ваш ход они не считаются патрульными. Они считаются патрульными только в ход оппонента. Бонусы патрульной зоны активны только в ход оппонента.

Повреждения, урон

- Повреждения сохраняются из хода в ход, их нужно отмечать жетонами. Юниты, герои и здания не лечатся сами по себе в конце хода.
- Герои излечиваются от повреждений по достижении среднего ранга своих уровней, и, аналогично, по достижении максимального уровня.