



Дуэль
ДВУХ МИРОВ

Правила

Величайшие маги двух миров сошлись в битве. Через порталы они призывают самых могущественных воинов из разных измерений.

В распоряжении игроков окажутся могущественные заклинания, способные нести смерть врагам и спасение союзникам.

Если ваши воины смогут достичь вражеского портала или уничтожить вражескую армию, то вы победите!

Подготовка армии

- Поместите игровое поле в центр стола, между вами и оппонентом.
- Разделите карты воинов на 3 колоды: чемпионы (♔), элитные воины (♙) и рядовые воины (♚). Перемешайте каждую колоду по отдельности.
- Раздайте каждому игроку по 6 чемпионов. Игроки смотрят на чемпионов, которых они получили, и выбирают 4 из них, остальные 2 взакрывают и возвращают в коробку с игрой.
- Раздайте каждому игроку взакрывают по 4 элитных воина. Остальных верните в коробку с игрой.
- Раздайте каждому игроку взакрывают по 4 рядовых воина. Остальных верните в коробку с игрой.

- У каждого игрока теперь есть армия из 12 воинов, из которой он создает колоду, перемешивает её и помещает на поле, как показано ниже.

- Каждый игрок берет колоду заклинаний, совпадающую по цвету с его стороной поля, перемешивает её и берет 2 карты, оставшиеся карты помещает на поле, слева от колоды воинов.

Ход игры

В свой ход вы будете выполнять следующие действия строго в указанном порядке.

1. Продвижение воинов. Передвиньте всех воинов по очереди на одну ячейку вперед (в направлении вражеского портала) начиная с самого правого. Если ячейка, на которую должен передвинуться воин, уже занята, то он остается на месте. (На первом ходу пропустите этот шаг, так как на поле нет воинов.)

2. Призыв нового воина. Если одна или обе крайние левые ячейки свободны, вы должны выложить нового воина из своей колоды. Переверните верхнюю карту колоды воинов и положите лицом вверх на свободную ячейку одного из рядов (если обе ячейки свободны, то вы можете выбрать, на какую из них призвать воина).



3. Атака и розыгрыш заклинаний. Ваша армия может атаковать только одного врага каждый ход, но участвовать в этой атаке может несколько ваших воинов (см. Атака).

Во время, до или после атаки вы можете также разыграть с руки сколько угодно заклинаний.

4. Добор новых заклинаний. Вы можете выбрать: взять 1 карту из колоды заклинаний либо скинуть 1 карту заклинания с руки и взять 2 новые карты заклинаний из колоды.

Важно: если карты в колоде заклинаний закончились, то вы не добираете карты. Теперь вам предстоит закончить бой с тем, что осталось!

Карты воинов

На картах воинов есть следующие обозначения:

1. Символ ранга. Этот символ указывает на ранг воина. Элементаль Воздуха на картинке справа является чемпионом (♔).

Другие воины могут иметь символы элитных воинов (♚) или рядовых воинов (♙).

2. Символ полета.

Этот символ указывает на то, что воин умеет летать.

Летающие воины не подвержены большинству атак в ближнем бою (см. Летающие воины).



3. Схема атаки. Эти символы описывают тип атаки, силу атаки и количество жизней воина.

Щит Этот символ показывает, сколько жизней у воина. Например, чтобы убить Элементаль Воздуха, необходимо нанести ему 3 урона.

Меч Этот символ показывает, что воин может атаковать врага, стоящего рядом с ним, в ближнем бою. Например, Элементаль Воздуха может атаковать вражеского воина в ближнем бою и нанести ему 2 урона.

Важно: если в этой области нет символа меча, то это значит, что воин не может атаковать в ближнем бою.

Дальний меч Этот символ показывает, что воин может атаковать в дальнем бою. Например, Элементаль Воздуха может атаковать вражеского воина в дальнем бою на расстоянии двух ячеек и нанести ему 2 урона.

На картах других воинов может быть больше символов, которые указывают, что они могут атаковать врагов на большем расстоянии. Например, меткий лучник может атаковать врага на расстоянии до 4 ячеек от него.

4. Текст способности. Если у воина есть способность, она описана здесь.

Летающие воины

Воины с символом полета (🦋) не могут быть атакованы большинством атак ближнего боя, потому что они находятся в воздухе, вне досягаемости вражеских атак. Но на них по-прежнему действуют:

- атаки дальнего боя;
- атаки ближнего боя вражеских летающих воинов;
- атаки ближнего боя вражеских гигантов (их способность позволяет им атаковать летающих врагов);
- заклинания.

Летающие воины, в свою очередь, могут пикировать на противников и атаковать нелетающих воинов в ближнем бою.

Атака

● Вы можете атаковать не более одного вражеского воина каждый ход.


Важно: Заклинания не считаются атакой, поэтому возможно убить больше одного вражеского воина за ход. (Например, если одного вы убили атакой, а остальных с помощью заклинаний.)

● Если вы выбрали атаковать, то укажите, какого воина вы хотите атаковать и кто из ваших воинов будет участвовать в атаке.

Важно: воины могут участвовать в атаке, только если они на том же ряду, что и враг, и им хватает дистанции для атаки. Обычно воинам необходимо быть рядом с врагом для атаки в ближнем бою или в 2 ячейках от врага для атаки в дальнем бою (см. Карты воинов).

● Вычислите и объявите урон, который будет нанесен этой атакой всеми участвующими воинами. Убедитесь, что вы учли все способности участвующих в атаке воинов!


● Дайте оппоненту возможность ответить, разыграв заклинание (см. Ответные заклинания).

● Если суммарный урон больше или равен количеству жизней  врага, то враг уничтожен. Уничтоженные воины кладутся лицом вверх в стопку сброса, ниже колоды воинов.

● Урон, нанесенный воину, исчезает в конце хода, поэтому вам необходимо нанести достаточно урона, чтобы уничтожить его до конца хода.


Розыгрыш заклинаний

1. Вы можете каждый ход разыграть столько заклинаний, сколько хотите.

2. Рядом с символом времени () написано, когда вы можете разыграть это заклинание.

● Заклинание, подписанное «В ваш ход», может быть разыграно только на вашем ходу, после продвижения воинов и призыва нового воина, но до того, как вы взяли карту заклинания и закончили ход.

● Заклинание, подписанное «В любое время», может быть разыграно в ваш ход (как описано сверху) или в ход противника. Тем не менее вы можете разыграть заклинание только в определенное время хода оппонента (см. Ответные заклинания).

3. Когда вы разыгрываете заклинание, покажите карту вашему оппоненту и укажите цель. Рядом с символом цели () указан тип цели, на которую может быть разыграно заклинание.

4. Дайте вашему оппоненту возможность ответить на ваше заклинание его собственным заклинанием (см. Ответные заклинания).



5. Выполните действие, указанное на карте заклинания.
6. Если заклинание является зачарованием (проклятие, благословение, невидимость, нейтрализация, полет), то поместите его рядом с воином, который был его целью. В ином случае положите карту заклинания лицом вверх в сброс, рядом с колодой заклинаний. На одном воине может быть любое количество зачарований.

Ответные заклинания

Некоторые заклинания могут быть разыграны в ход оппонента. Эти заклинания подписаны «В любое время» рядом с символом (🕒) в нижней части карты.

Тут перечислены три важных правила, которые стоит учитывать при розыгрыше ответных заклинаний.

1. Когда вы разыгрываете заклинание в ход оппонента, оно должно быть разыграно в ответ на атаку или заклинание вашего оппонента.
2. Когда заклинание разыгрывается в ответ на что-нибудь, последнее разыгранное заклинание действует в первую очередь.

Пример: ваш оппонент объявляет атаку, которая должна нанести 1 урон вашему гоблину и убить его. Вы в ответ разыгрываете благословение на гоблина. Благословение действует в первую очередь, улучшая гоблина и позволяя ему пережить атаку.

Точно так же ваш оппонент может сыграть заклинание в ответ на ваше ответное заклинание. В таком случае представьте, что все разыгранные заклинания находятся в очереди и вступают в силу начиная с разыгранного последним.

3. Если атака или заклинание после вашего ответа не приносят результата, то попытка считается неудавшейся. Атаковавший или разыгравший заклинание игрок не получает возможности выбрать новую цель.

Победа в игре

Вы побеждаете, если все воины оппонента уничтожены (то есть их не осталось ни в колоде, ни на одном из рядов) либо если в конце вашего хода один из ваших воинов занимает крайнюю правую ячейку любого ряда.

Продвинутый вариант игры

Если вы сыграли уже несколько партий, то можете попробовать продвинутый вариант подготовки армии.

- Раздайте каждому игроку взакрытую по 6 чемпионов. Игроки смотрят на чемпионов, которых они получили, выбирают одного из них и откладывают в сторону, остальных передают оппоненту. Продолжайте выбирать чемпионов таким образом, пока каждый игрок не получит 4 карты, остальные верните в коробку с игрой.
- Раздайте каждому игроку взакрытую по 6 элитных воинов и повторите процедуру выбора из предыдущего пункта. Затем раздайте каждому игроку взакрытую по 6 рядовых воинов и повторите процедуру выбора из предыдущего пункта еще раз.
- У каждого игрока теперь есть армия из 12 воинов, из которой он создает колоду, перемешивает ее и помещает на поле в соответствующую ячейку.

Уточнения по поводу некоторых карт

Отражение

Вы можете отразить только те заклинания, которые выбирают целью одного воина.

Вы не можете использовать Отражение против таких заклинаний, как Отражение, Рассеивание, Вызов, Огненный Шар и Замена.

Если Отражение разыграно, но нет ни одной цели, на которую вы могли бы перенаправить заклинание, то Отражение не срабатывает и скидывается в сброс, а заклинание, которое пытались отразить, успешно разыгрывается.

Оборотень

Раз в ход Оборотень может превратиться в любого воина (включая чемпионов), который не участвует в игре (карты, которые вы убрали в коробку) и который не использовался как форма Оборотня ранее.

Когда Оборотень использует свою способность, положите карточку выбранного воина поверх Оборотня, чтобы оба игрока знали, какую форму использует Оборотень.

Оборотень может изменить форму один раз в ход, даже в ход противника, как ответ на атаку или заклинание.

Если Оборотень возвращается в колоду воинов из-за эффекта заклинания (Изгнание или Устрашение), то карта его формы сбрасывается и не может быть использована вновь.

Совет: откладывайте карты, которые использовались в качестве формы Оборотня, отдельно, чтобы случайно не использовать их вновь.

Перемещающие заклинания

Иногда с помощью заклинания вы будете перемещать воина (Рывок или Приманка) на ячейку, которая уже занята воином из той же армии.

В этом случае переместите воина, который занимает целевую ячейку, назад (в сторону портала его армии), освободив тем самым место. Если ячейка сзади тоже занята, тогда воин, находящийся в ней, также сдвигается назад, и так далее. В итоге переместите выбранного целью заклинания воина на желаемую ячейку.

Важно: С помощью перемещающих заклинаний нельзя перепрыгнуть через вражеского воина или переместиться на ячейку с ним.

Перемещение: Шаман и Застрельщик

Шаман и Застрельщик обладают способностью, которая позволяет им передвигаться на одну ячейку вперед или назад в любой момент их хода. Такое перемещение совершается по тем же правилам, что и перемещающее заклинание (см. выше).



Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.
Переводчик: Андрей Мательский
Дизайнер-верстальщик: Фаина Хамидуллина
Руководитель проекта: Андрей Мательский
Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
© ООО «ГаГа Трейд», 2017 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.



Wiggles 3D