Игра Д. Брэда Тэлтона мл.
Художник: Фабио Фонтес

ВВЕДЕНИЕ

Ваша задача в Pixel Tactics — выбрать лидера, собрать вокруг него сплочённый отряд героев и использовать его для уничтожения соперника. Как только вражеский лидер будет повержен, вы побеждаете.

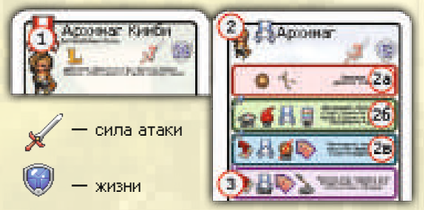
Обычно игра в «Пиксель Тактикс» состоит из 3 или 5 матчей (до 2 или 3 побед).

Матч состоит из раундов. Раунды делятся на три волны. В течение каждой волны вы делаете по одному ходу. Во время хода у вас есть два действия, которые вы можете использовать для найма, атаки и многого другого, чтобы разгромить отряд соперника!

Пусть победит лучший тактик!

КАРТЫ

Каждая карта может быть использована тремя разными способами:



— сила атаки

— жизни

1. Лидер разыгрывается в самом начале игры. Его способность работает на протяжении всего матча. У некоторых лидеров предусмотрено специальное действие лидера. Как правило, это действие можно совершить в любую волну. Лидер всегда находится в центре отряда, в ряду флангов. Красный меч и синий щит отображают силу атаки и количество жизней соответственно.

2. Герой разыгрывается в течение матча при помощи действия «Нанять героя».

Герои обладают различными способностями в зависимости от того, в каком ряду отряда они находятся.

2а. **Герои авангарда** — герои, находящиеся в ряду перед лидером. Обычно они обладают атакующими или защитными способностями. Таким героям доступны их способности авангарда (первая/красная полоса текста).

2б. **Герои флангов** — герои, находящиеся в одном ряду с лидером (справа и слева от него). Зачастую они наделены тактическими способностями или усиливают своих союзников. Таким героям доступны их способности фланга (вторая/зелёная полоса текста).

2в. **Герои тыла** — герои, находящиеся в ряду позади лидера. Как правило, они имеют поддерживающие способности или дальнюю атаку. Таким героям доступны их способности тыла (третья/синяя полоса текста).

Важно! Герои не являются лидерами! Любые эффекты, действующие только на лидеров, не действуют на героев, и наоборот.

3. **Приказ** разыгрывается из руки в качестве одноразового эффекта. Приказы обладают мощными эффектами, но сбрасываются сразу после использования. Решение использовать приказ в нужный момент или же сохранить его на будущее может иметь критическое значение в матче. Приказы на картах отмечены и находятся на фиолетовой полосе текста.

3а. На некоторых картах вместо приказов находятся **операции**. Они разыгрываются в ряд резерва позади отряда и действуют несколько ходов. Операции отмечены и находятся на серой полосе текста.

3б. На некоторых картах вместо приказов находятся **ловушки**. Они разыгрываются в ряд резерва позади отряда лицом вниз и активируются только тогда, когда выполняется особое условие, прерывая ход соперника. Ловушки отмечены и находятся на оранжевой полосе текста.

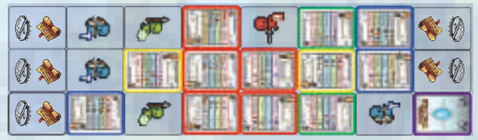
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьте для каждого игрока колоду из 25 карт с синими или красными рубашками. Затем возьмите из колоды по 5 верхних карт. После этого тайно выберите по одному лидеру и одновременно покажите их. Оставшиеся 4 карты становятся вашей стартовой рукой.

Лидер выкладывается в центр отряда, вокруг которого находятся восемь пустых областей. В них вы будете нанимать героев.

У каждого игрока будет своя колода, рука (с 4 стартовыми картами) и сброс (на данный момент пустой). Сброс — отдельная колода, куда уходят использованные карты. Карты в сбросе лежат лицом вверх, если не указано обратное.

Рисунок далее отображает два противоборствующих отряда.



Резерв Тыл Фланги Авангард Фланги Тыл Резерв

Лидер всегда находится в центре. Цветные контуры обозначают ряды, соответствующие определённым волнам. Красный — ряд авангарда, зелёный — ряд флангов, синий — ряд тыла, жёлтый — лидеры.

ЦЕЛЬ

Игроку нужно повергнуть лидера соперника, выложив на его карту столько же урона или больше, чем количество его жизней.

ХОД ИГРЫ

Матч состоит из раундов, которые состоят из трёх волн: волны авангарда, волны флангов и волны тыла. Игроки делают по одному ходу в течение каждой волны.

Случайным образом определите, кто из игроков будет ходить первым. Карты первого и второго игроков выкладываются возле ряда авангарда соответствующих игроков. Начинается волна авангарда. Сначала ходит первый игрок (совершает два действия), затем второй игрок (совершает два действия). Когда игроки завершают свои ходы, наступает волна флангов. После того как игроки завершают свои ходы в волну флангов, наступает волна тыла.

Карты первого и второго игроков передвигаются в ряд, соответствующий начинающейся волне. В конце каждой волны игроки подсчитывают потери. Герои с уроном, равным или превышающим количество их жизней, повержены.

Когда завершается волна тыла, раунд подходит к концу. Игроки обмениваются картами первого и второго игроков. Новый раунд снова начинается с волны авангарда и так далее до тех пор, пока один из лидеров не будет повержен.

Если во время игры вам нужно выложить какие-либо жетоны в количестве большем, чем есть в комплекте, вы можете использовать вместо них жетоны из других частей «Пиксель Тактикс» или любые другие удобные вам маркеры.

ПЕРЕМИРИЕ

В течение первого раунда объявляется перемирие. В это время:

- нельзя совершать действия атаки и сотворения заклинаний против другого игрока;

- нельзя использовать приказы и операции против другого игрока;

- нельзя никаким образом взаимодействовать с картами и отрядом другого игрока;

- ловушки не могут быть активированы (но вы всё ещё можете их размещать).

ДЕЙСТВИЯ

Взять карту

Возьмите карту с верха своей колоды. Максимальный размер руки — 5 карт. Если в колоде не осталось карт или достигнут максимальный размер руки, это действие недоступно.

Нанять героя*

Разыграйте героя из своей руки в любую пустую область текущей волны (например, в волну авангарда вы можете нанимать героев только в пустые области ряда авангарда).

Атаковать героем/лидером*

Вы можете использовать для атаки героя или лидера в ряду, соответствующем текущей волне. Герой, нанятый во время текущей волны, не может атаковать никаким образом. Один герой или лидер может атаковать только один раз за волну. Герой не может сотворить заклинание или передвинуться в один ход с атакой. Подробно атака описана в специальном разделе правил.

Сотворить заклинание героем/лидером*

Некоторые герои и лидеры владеют заклинаниями. Это специальное действие, которое не является атакой. Герой не может атаковать или передвинуться в один ход с сотворением заклинания. Заклинания отмечены .

Специальные действия лидера

Некоторые лидеры обладают специальными действиями. Обычно их можно использовать в любую волну. Эффект этих действий подробно описан на их картах.

Разыграть ловушку

Положите карту с ловушкой лицом вниз в одну из областей резерва. Если у вас нет свободных областей резерва, вы не можете разыграть ловушку.

Разыграть операцию

Положите карту операции в одну из ваших трёх областей резерва. Затем положите на неё сверху 4 жетона времени. В конце каждого своего хода убирайте по 1 жетону времени с каждой из своих разыгранных операций. Если жетон времени не может быть убран, сбросьте вместо этого саму карту операции. Эффект операции действует, пока операция находится в игре. Если у вас нет свободных областей резерва, вы не можете разыгрывать операции.

Важно! Карты, которые обладают эффектом операции или ловушки, не имеют эффекта приказа. Если такая карта подвергается эффекту, влияющему на приказ, то её полоса приказа просто считается пустой.

Разыграть приказ

Покажите карту с приказом из своей руки, следуйте тексту, а затем сбросьте её. Приказы отмечены и находятся на фиолетовой полосе текста. Пока приказ выполняется, считается, что он не находится ни в руке, ни в сбросе.

Убрать тело

Когда герой погибает в бою, его тело всё ещё занимает область в отряде. Если вы не собираетесь его воскрешать или как-либо использовать, примените действие «Убрать тело». Уберите тело из любой области отряда, независимо от текущей волны, в свою стопку сброса.

Важно! Герои могут быть наняты только в пустые области отряда. В продолжительной битве вам рано или поздно придётся убирать тела.

Передвижение*

Передвиньте героя из любой области своего отряда в любую пустую область своего отряда. Герой не может сотворить заклинание или атаковать в один ход с передвижением. Лидеры не могут быть передвинуты.

Рокировка (длительное действие)*

Поменяйте местами двух героев, два тела или героя и тело в пределах своего отряда.

Сбросить операцию или ловушку

Сбросьте операцию или ловушку из своей области резерва, чтобы освободить место.

Пас

Вы можете закончить ход.

*Действия со звёздочкой выполняются вашими героями или лидером. Лидер не может выполнять действия «Нанять героя», «Передвижение» и «Рокировка». Обратите внимание, что один и тот же герой или лидер может совершить только одно из этих действий за ход.

Длительные действия — тратят 2 ваших действия.

Свободные действия — не тратят ваших действий. Вы можете совершать их сколько угодно. Однако ограничения на действия героев/лидеров продолжают соблюдаться. Например, «Атака — свободное действие для вас» не позволяет вам атаковать более одного раза одним и тем же героем/лидером.

Ограниченные действия — могут быть использованы только один раз в ход.

АТАКА

Выберите своего героя или лидера в ряду, соответствующем текущей волне, а также цель в отряде соперника. Когда совершается атака, атакующий наносит цели урон, равный силе его атаки.

Ближняя атака

Все герои и лидеры могут совершать ближнюю атаку, но для этого атакующий и его цель должны находиться в ближнем бою. Только первый герой или лидер в каждом столбце доступны для ближнего боя.

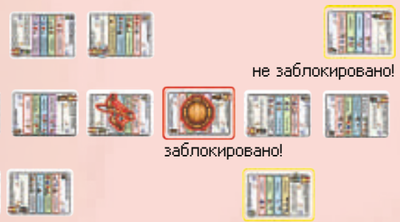
На примере жёлтым контуром выделены герои, которые находятся в ближнем бою.

Дальняя атака

Только герои и лидеры, обладающие способностью «Дальняя атака», могут её совершать. Этот тип атаки может быть проведён против любого героя или лидера.

Перехват

Некоторые герои обладают способностью «Перехват». Соперник не может провести дальнюю атаку через героев с такой способностью. Герой-перехватчик защищает одного или двух героев позади себя в том же столбце, становясь целью атаки вместо них. Герой с перехватом может являться целью дальних и ближних атак.



СПОСОБНОСТИ ГЕРОЕВ

Заклинания

Некоторые герои владеют специальными способностями, которые могут заменять атаку. Например, герой может использовать «Заклинание: соперник сбрасывает карту». Сотворение заклинания является необязательным альтернативным действием вместо совершения атаки. Это означает, что герой, сотворивший заклинание, до конца текущего хода не может повторно сотворить заклинание или совершить действие атаки. Заклинания не наносят урон и для них не нужна цель, если не написано обратного. Они не являются атакой.

Пассивные способности

В отличие от заклинаний (на которых написано «Заклинание: ...»), эти способности постоянно активны и начинают действовать сразу же, как только становятся доступны.

Реакции

Некоторые способности героев позволяют совершить вам что-либо после того, как состоялось определённое событие или сработал эффект. Реакции всегда применяются после того, как условия их активации были выполнены.

ЭФФЕКТЫ СОСТОЯНИЙ

Эффекты состояний — продолжительные эффекты, которые изменяют характеристики и способности героев. Они отмечаются квадратными скобками: []. Некоторые из них увеличивают или уменьшают показатели карты. Другие могут добавлять или убирать способности. Эффекты состояний срабатывают независимо от того, в каком ряду находится герой.

Если два противоположных эффекта состояний действуют на одного героя одновременно, они отменяют друг друга. Так, если у вашего героя [+1 атака] и [-1 атака], оба эффекта тут же удаляются.

Некоторые эффекты приводят к увеличению эффектов состояний. Например, «[+1 атака] x 2». Это означает, что на героя нужно разместить два эффекта состояний [+1 атака], которые будут удаляться отдельно друг от друга.

Эффекты состояний [без способностей] блокируют способности героя. Можно считать, что все его способности авангарда, фланга и тыла становятся пустыми, словно на них нет текста. Однако этот эффект не мешает выкладывать на героя другие эффекты состояний, а также применять по отношению к нему способности других героев.

Важно! В этой коробке нет карт с эффектами состояний, но они могут встречаться в других совместимых играх серии.

УРОН И ПОТЕРИ

Когда героя или лидера атакуют, поместите жетоны урона на его карту, чтобы отметить количество нанесённого урона. Эти жетоны остаются до тех пор, пока не будут сняты специальными эффектами, либо пока герой или лидер не погибнут или не покинут игру.

В конце каждой волны (только в конце) происходит подсчёт потерь. Любой герой, на карте которого содержится урона столько же или больше, чем его количество жизней, считается поверженным.

Герой со смертельным уроном может продолжать сражаться, действовать и исцелять урон в течение текущей волны. Потери подсчитываются только в конце волны.

Когда герой повержен, снимите с него все жетоны урона и переверните его карту лицом вниз. Теперь это тело. Оно не может атаковать, не блокирует ближние атаки, и новые герои не могут быть выложены поверх него. Только убрав тело, вы сможете выложить нового героя в эту область. Некоторые эффекты позволяют воскрешать тела, а некоторые лидеры даже могут использовать их. Поэтому не обязательно каждый раз убирать тела поверженных героев. Иногда выгодно оставлять их в отряде.

РАЗМЕР РУКИ

Максимальное количество карт в руке по умолчанию равно 5. Пока у вас в руке находится максимальное количество карт, вы не можете совершить действие "Взять карту", однако всё ещё можете получить карту в руку при помощи других действий и способностей. Если по какой-либо причине количество карт у вас в руке превышает максимальный размер руки, вы не обязаны их сбрасывать.

Некоторые способности могут повысить или, наоборот, уменьшить максимальный размер руки. В таком случае продолжайте соблюдать изложенное выше правило с учётом изменившегося максимального размера руки.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Отступление (лидер повержен)

Если в конце волны на карте лидера находится урона столько же или больше, чем его количество жизней, отряд такого лидера отступает, и матч заканчивается. Игрок, чей лидер не был повержен, объявляется победителем. Он берёт своего и чужого лидеров и откладывает в сторону в виде стопки. Теперь эти две карты считаются его трофеем. Обратите внимание, что в данном случае две карты образуют только один трофей. Карты из трофеев не замешиваются обратно в колоды и не участвуют в следующих матчах.

Ничья

Если оба отряда одновременно отступают, отряд с наибольшим количеством живых героев объявляется победителем.

Если оба отряда имеют равное количество живых героев, объявляется ничья. Каждый игрок в качестве трофея получает карту лидера соперника. Последний матч игры не может закончиться ничьей. Если игрок может победить в игре из-за ничьей, он не забирает лидера соперника в качестве трофея.

Следующий матч

Стандартная игра обычно ведётся до двух или трёх трофеев — количество зависит от договорённости между игроками. Первый, кто собирает нужное количество трофеев, объявляется победителем в игре. Если ни один из игроков не набрал необходимого количества трофеев, начните следующий матч. С этого момента колоды обоих игроков будут содержать на одну карту меньше. Кроме того, за каждый трофей, которым обладает ваш соперник, вы берёте на одну карту больше в начале матча (до выбора лидера). Это небольшое преимущество увеличит ваш выбор и даст вам фору при создании отряда.

Игрок, который победил в прошлом матче, всегда ходит первым в следующем.

СОВЕТЫ И УЛОВКИ

Использовать героев с перехватом для защиты лидера — обычно хорошая идея.

Вам не обязательно нанимать всех героев в первый раунд. Вместо этого вы можете потратить пару действий на взятие карт, чтобы сформировать более целостный и структурированный отряд. В таком случае способности героев в вашем отряде будут тесно взаимодействовать друг с другом и вы легко сокрушите наскоро сколоченную банду соперника.

Нельзя недооценивать эффективность действий «Передвижение» и «Рокировка». Если у вас есть возможность, перестройте ваш отряд вместо взятия новых карт.

Каждая карта имеет свои сильные стороны. Например, «Дворецкий» помогает повергнуть героев соперника, «Стрелок» проводит дальние атаки, а «Крестоносец» лечит союзников. Сыграв несколько раз, вы легко научитесь оценивать силу карт в той или иной ситуации.

Чаще всего выгоднее ходить вторым. Так вам будет легче отвечать на атаки и действия соперника. Берегите приказы исцеления для тех раундов, когда вы сможете использовать их для спасения героев, которые в ином случае погибли бы.

Если вы ходите первым, советуем вам использовать способности, направленные на немедленное устранение героев (например, «Лучник»). Такие способности срабатывают сразу же, а не в конце волны во время подсчёта потерь.

Могущественные лидеры смертоносны в ближнем бою, но открывать их для ближних атак может быть необдуманно. Оцените силу отряда соперника и свои шансы, прежде чем позволить вашему лидеру вступить в ближний бой.

ТЕРМИНЫ И ЭФФЕКТЫ

Герой авангарда/фланга/тыла — герой в определённой волне.

Отряд — все герои и лидеры одного игрока в совокупности.

Впередистоящий — герой или лидер, стоящий прямо перед этим героем.

Позадистоящий — герой или лидер, стоящий прямо позади этого героя.

Сила атаки — количество урона, наносимого атакой героя или лидера.

Повергнуть героя — герой немедленно переворачивается лицом вниз и становится телом.

Нанести урон — указанное количество урона помещается на цель. Это не считается атакой.

Сбросьте карты — уберите указанное количество карт из руки в сброс владельца. Если не сказано обратного, владелец карт сам решает, какие карты будут сброшены.

Возьмите карты — возьмите указанное количество карт с верха своей колоды.

Воскресить тело — переверните тело. Оно снова становится героем. Воскрешённый герой может действовать в этот же ход по обычным правилам.

Соперник / любой соперник — игрок или игроки, против которых вы сражаетесь.

Исцелить урон — снять указанное количество урона. Если невозможно выполнить данное условие, то снимите столько, сколько можете.

Герой / любой герой — если не указан конкретный отряд, вы можете выбрать героя как в своём, так и в чужом отряде.

Смежный — смежной считается карта спереди, сзади, слева и справа от текущей, но не по диагонали.

Важно! Цветной контур иконок конкретизирует принадлежность цели, на которую направлено действие.

Красный контур обозначает принадлежность к сопернику, например «тело в отряде соперника».

Синий контур указывает на вас, например «ваша рука».

Фиолетовый контур указывает на владельца (чаще всего владельца карты), например «колода владельца».

Важно! Владельцем карты считается игрок, в колоде или в руке которого данная карта была на момент начала игры. Даже если карта перешла в чужую руку, её владелец остаётся прежним.

Оранжевый контур означает «другой», например «другой лидер».

КОМПОНЕНТЫ

25 карт красного игрока
25 карт синего игрока
2 карты-подсказки
2 пустые карты для создания собственных героев и лидеров
3 больших жетона урона
11 маленьких жетонов урона
5 маленьких жетонов возмездия
5 маленьких жетонов магии
4 маленьких жетона ярости
4 маленьких двухсторонних жетона урона/времени
1 памятка

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games
Переводчик: Диана Гончарик
Корректор: Вероника Артёмова
Редактор: Ксения Хацкалёва
Дизайнеры-верстальщики: Ольга Тамкович
Руководитель проекта: Антон Петров
Руководитель редакции: Валерия Горбачёва
Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
© ООО «ГаГа Трейд», 2024 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.