

ВОЗРАСТ 10 +

ОТ 2 ДО 4 ИГРОКОВ



FUNKOVERSE™

инструкция

ИГРА DC COMICS



ПОСМОТРИТЕ ВИДЕО ИНСТРУКЦИЮ (НА АНГЛИЙСКОМ)
go.Funko.com/DCComicsFunkoverseHowToPlay

Funko
GAMES

Игровые предметы



2 карточки восстановления (Cooldown tracks)



4 основных персонажа

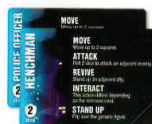
4 подставки для персонажей



4 карты основных персонажей



2 фишки базовых персонажей (Полицейский и Прихвостень)



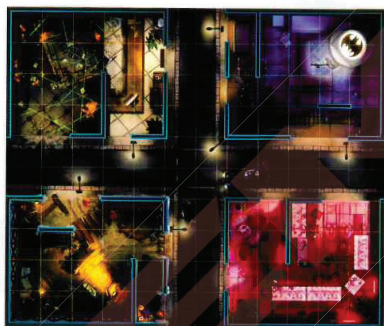
2 карты базовых персонажей



2 карты статуса Бэтгера



8 токенов способностей



Двусторонняя карта



6 маркеров усталости



1 маркер первого игрока



6 игровых костей



4 токена загадочных ящиков Джокера



2 флага лидеров



3 контрольных маркера



4 маркера очков



21 фишка очков



Бэтранг



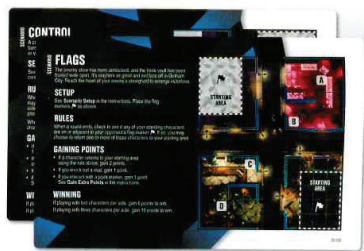
Карта Бэтранга



Молот



Карта Молота



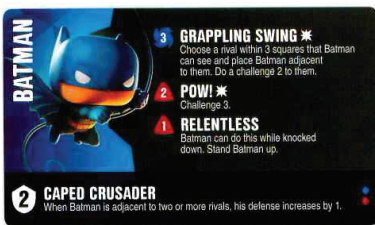
2 двусторонних карты сценария

Разъяснение компонентов игры

Карта персонажа

Имя персонажа – Бэтмен
 3. Захватывающий удар – Выберите противника в пределах 3 клеток видимости и поместите Бэтмена на примыкающую клетку. Затем атакуйте на 2. Бах! – Атака на 3
 1. Безжалостный – Бэтмен может сделать это будучи оглушенным. Бэтмен встает на ноги.

Стоимость способности - Способности



Метки способностей



Очки Защиты - Крестосодец в плаще
 Особенность – Когда Бэтмен окружен двумя и более противниками, его защита увеличивается на 1.

Name – имя вашего персонажа

Ability Cost – Цена способности. Показывает сколько токенов способностей стоит произнесение заклинания, а так же на какую ячейку ее ставить на карточку восстановления.

Abilities – Способности. Список доступных для использования способностей во время игрового хода.

Defense - Защита – номер внутри щита показывает, сколько можно сделать бросков костей, во время атаки на вашего персонажа.

Trait – Особенность. Уникальная особенность вашего персонажа

Ability Dots – разноцветные метки способностей, которые показывают, какие токены способностей вы выбрали во время подготовки к сражению.

Basic Characters – Базовые персонажи, которые вы можете использовать на время, пока ваша DC Comics Funkoverse Funkoverse коллекция не пополнится. Они подчиняются правилам основных персонажей, но не имеют способностей или особенностей. Они также не могут держать предметы.

Когда базовый персонаж оглушен, переверните карту основного персонажа, чтобы статус изменился на «оглушен» (knocked down)

Cooldown Tracks - Карточка восстановления – каждый игрок имеет такую карточку. Она используется для отслеживания момента, когда потраченные токены способностей и оглушенные персонажи могут вернуться в игру.

В конце каждого раунда каждый игрок смещает все предметы на одну клетку вниз. Все что сместилось из клетки 1 – возвращается в игру. Персонажи возвращаются в стартовую зону, токены способностей в «руку» игрока, а карты предметов к персонажам, которые их до этого держали. Далее будет более подробное объяснение.

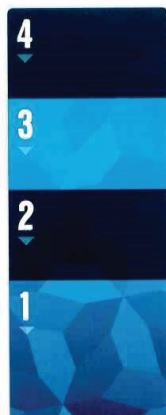
Базовый персонаж действует



Базовый персонаж оглушен



Карточки восстановления



Играем первый раз

Добро пожаловать в игру DC Comics Фанковерс. Начинайте вашу первую игру как можно скорее. Эта инструкция написана таким образом, что вам не обязательно читать ее всю для того, чтобы начать играть.

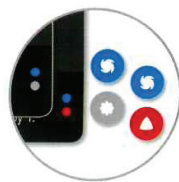
Как только вы дойдете до главы «Прекратите читать и начните играть!» (стр 7) - начинайте игру.

Первая цель игры

Оглушить персонажа соперника, а затем отправить персонажа в нокаут, для полной победы.

Подготовка в игре

1. Отложите в сторону все указатели, Защитные очки, Коготь Раптора, карты предметов и карты сценариев. Для первой игры они вам не понадобятся. Вы научитесь пользоваться ими на Продвинутом Уровне (страница 8).
2. Играйте вдвоем. Для игры на 3-4 игрока, читайте страницу 9 – «Игра на 3-4 игрока»
3. Разместите карту «Улицы Готэма» вверх. (Gotham City Streets).
4. Оба игрока будут бросать кости, разместите их рядом с картой.
5. Каждый игрок берет карту восстановления и три маркера усталости
6. Один игрок выбирает темные подставки для основных персонажей и карточку базового персонажа того же цвета, что и подставка (Полицейский для светлой, Прихвостень для темной соответственно)
7. Каждый игрок выбирает своих персонажей и ставит их на подставки. Ваши три персонажа – это союзники, персонажи другого игрока – ваши противники.
8. Каждый игрок берет в «руку» (pool) карты своих основных и базовых персонажей.
9. В правом нижнем углу карточки ваших персонажей есть цветные точки. Выберите токены способностей соответствующего цвета и сложите их месте в вашем стартовом наборе способностей.
10. Игрок, выбравший Бэтгерл, берет 2 карты статуса Бэтгерл, они вам понадобятся, когда она будет использоваться свою способность «Разведать».
11. Подбросьте «метку первого игрока», чтобы узнать, кто ходит первым. Если цвет основания ваших персонажей совпадет со стороной, которая будет сверху – вы забираете маркер и ходите первым.
12. Начальные поля «Улиц Готэма» отмечены черным или белым цветом, для каждой команды соответственно. Игроки размещают свои фигурки на стартовую зону.



Пример первого расположения персонажей и предметов

THE JOKER AND HARLEY QUINN PLAYER



Mystery Box Tokens

Henchman Card



The Joker Card



Harley Quinn Card



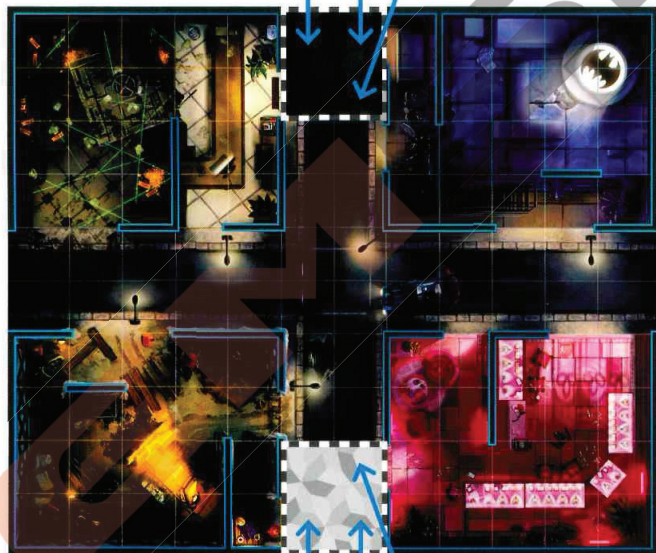
Ability Token Pool



Cooldown Track



Exhausted Markers



Dice



First Player Marker



Exhausted Markers



Cooldown Track



Ability Token Pool



Batgirl Card



Batman Card



Police Officer Card



Batgirl Status Cards

BATMAN AND BATGIRL PLAYER

Начало игры

Каждый раунд игроки выбирают персонажа, который будет действовать. Когда все персонажи сделали свой ход, раунд заканчивается и начинается новый раунд.

Выполнение хода.

1. Выберите персонажа, на котором нет маркера усталости. (на начальном этапе ни на одном из персонажей его нет).
2. Выполните до двух действий выбранным персонажем. Действие может быть базовым или специальным. Также персонаж может выполнить одно и то же действие дважды.

Базовые действия (все персонажи могут их выполнять)

Двигаться – до 2 ячеек в любом направлении

Базовая атака – выбросить кости два раза, чтобы атаковать противника

Помогать – поднять оглушенного союзника на соседних клетках

Взаимодействовать – это действие не будет использоваться в вашей первой игре. Оно потребуется при выполнении сценариев.

Особые действия (все персонажи, кроме базовых, могут их выполнять)

Способность – потратить токен способности, после чего перенести ее на карточку восстановления.

Использовать предмет – в первой игре это не понадобится. Некоторые предметы требуют использования способностей для их использования.

3. Восстановление – Если ваш персонаж из-за оглушения не может выполнить ни одно из вышеперечисленных действий, то он может встать на ноги, использовав оба своих очка действия.

4. Поместите на карточку своего персонажа маркер усталости. Этот персонаж больше не может делать ход в этом раунде. Как только вы поместили маркер, ход переходит к другому игроку.

5. Следующий игрок повторяет все шаги, начиная с 1

Завершение раунда – когда персонажи всех игроков получают метки усталости, раунд заканчивается.

Восстановление

Игрок с меткой «первого игрока» сдвигает все предметы на своей карточке восстановления на одну клетку вниз. Затем другой игрок делает тоже самое на своей карточке. Все предметы, которые были сдвинуты с поля 1 – возвращаются в игру. Персонажи возвращаются на стартовую позицию, токены возвращаются в пул токенов, предметы возвращаются к персонажам, у которых они были до этого.

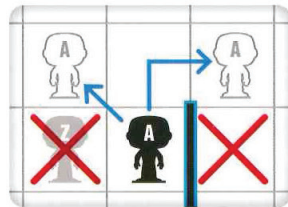
Обновление

Игроки снимают метки усталости со всех своих персонажей.

Метка «первого игрока передается другому игроку, и он начинает следующий ход

Передвижение персонажа

Персонаж может двигаться вперед или по диагонали. Однако он не может пересекать препятствия или двигаться через противников. Подробные правила передвижения смотри на странице 12.



Атака

Атаки позволяют вам оглушить или выбить противника с поля. Запомните, каждый персонаж может провести базовую атаку против противника, находящегося поблизости.

Когда вы атакуете противника базовой атакой, вы бросаете 2 игральные кости. Когда вы используете атакующую способность, вы бросаете столько кубиков, сколько указано на способности. Ваш противник, в свою очередь, выбрасывает то количество кубиков, которое указано в его защитной способности.

Вам нужно получить больше «успехов», чем у вашего противника.

Как атакующему вам полагается 1 «успех», за каждый значок взрыва и 3 «успеха» за каждый значок с тремя восклицательными знаками.

Противник получает 1 «успех» за каждый значок щита и 3, за каждый значок с тремя восклицательными знаками.

В зависимости от результата вы выигрываете или проигрываете схватку.

Если происходит ничья или атакующий проиграл, то ничего не происходит, если только иное не указано в описании способности (или особенности).

Если же противник проиграл, то персонаж оглушается. Фигурка кладется на бок. Если же противник, который уже оглушен, проигрывает схватку, то фигурка убирается с поля и ставится на первую ячейку карты восстановления. Читайте «Поединки» для подробного описания правил (стр. 14).

Использование способности персонажа

1. Выберите способность с карты персонажа
2. Потратьте токен способности соответствующего типа и поместите его на цифру на карточке восстановления. Цифра указана в описании способности. Если у вас недостаточно токенов этого типа, вы не можете использовать эту способность.
3. Выполните правило способности, написанное на карте. Смотрите главу «Способности» (стр. 16) для подробностей.



Прекратите читать и начинайте играть!

Вышеперечисленные правила позволяют вам сыграть вашу первую игру! Если вам приходится делать что-то, что вы еще не делали, или у вас возник вопрос, перечитайте эти правила снова, или ознакомьтесь с более подробными правилами далее.

Для победы в первой игре достаточно выбить хотя бы одного персонажа противника с поля. Более сложные варианты игры будут описаны далее.

Игра с продвинутыми возможностями

Сейчас, когда вы сыграли в вашу первую игру, вы можете попробовать сценарии, которые помогут вам глубже погрузиться в игру «DC Comics Фанковерс». Вы также можете усложнить себе задачу, начав использовать предметы, смешивая разные игры из линейки «DC Comics» и даже играть с друзьями, у которых есть своя собственная игра «DC Comics».

Сценарии: Задачи становятся все интереснее!

Каждая игра «DC Comics» содержит двухстороннюю карту битвы и две двухсторонних карты сценариев.

Сценарии связаны с определенными картами битвы и каждая комбинация дает возможность играть каждый раз по-разному и разработать уникальную стратегию. Когда вы используете **Сценарий**, пользуйтесь правилами игры на странице 6. Цель игры в этом случае не выбить персонажа противника, а заработать больше очков. Каждый сценарий описывает разные способы для того, чтобы заработать очки.

Последовательность выполнения сценария

1. Играют 2 игрока. Для того, чтобы играть 3-4 игроками – см. «Игра на 3-4 игрока» (стр. 9)
2. Договоритесь о том, какую карту битвы и один из привязанных к ней сценариев вы будете использовать. Расположите маркеры очков (point markers) так, как это показано в карте сценария.
3. Оба игрока используют игральные кости и очки (points). Расположите их рядом с картой.
4. Каждый игрок берет себе карту восстановления.
5. Подкиньте карту первого игрока, чтобы понять, что ходит первым. Первый игрок выбирает себе цвет основания персонажа, попросту говоря выбирает сторону (темную или светлую). Именно цвет основания определяет стартовую зону персонажа.
6. Каждый игрок выбирает двух персонажей, а также выбирает две карты базовых персонажей соответствующего цвета (Если вы смешиваете несколько игр DC Comics Фанковерс или играете против друга, у которого есть своя собственная игра DC Comics Фанковерс, замените базовые карточки персонажей фигурками персонажей). Далее каждый игрок выбирает один предмет, в соответствии с правилами расстановки предметов (стр.9). Если у каждого из игроков есть отдельная игра DC Comics Фанковерс, выбор персонажей и предметов происходит тайно.
7. Возьмите карту персонажа, карту статуса и токены, связанные с вашим персонажем. Каждый игрок берет себе по одному маркеру усталости для каждого из своих персонажей.
8. На карте вашего персонажа есть цветные точки способностей, расположенные в правом нижнем углу. Возьмите один токен способности на каждую цветную точку. Соберите все ваши токены в ваш боевой набор токенов (ability token pool)
9. Проверьте карту сценария на предмет дополнительных указаний.
10. Ваша стартовая клетка соответствует цвету основания ваших персонажей. Игрок, у которого выпала карта первого игрока расставляет своих персонажей первым, затем персонажей выставляет другой игрок.

Получение дополнительных очков

В дополнение к способам, описанным в сценариях, игрок всегда может получить дополнительные очки через маркеры очков. Когда персонаж находится на соседней клетке или на одной клетке с маркером очков, он может взаимодействовать с маркером, чтобы получить дополнительное очко. Для этого надо разместить маркер очков буквой вверх на 4 уровень карты восстановления. Как только восстановление закончится, верните маркер на то же место на карте.

Победа в сценарии

Победитель определяется подсчетом очков в конце раунда. Если количество очков у игроков одинаковое, играется еще один раунд, до тех пор, пока количество очков у одного игрока будет больше. Если у вас закончились фишки очков, используйте что-нибудь другое для подсчета.

Игра с предметами

Эта игра имеет два предмета: Бэтранг и Молот, которые вы можете использовать, если смешиваете свою игру с другими вариациями игры DC Comics Фанковерс или играете с другом, у которого есть своя копия игры DC Comics Фанковерс. Каждый предмет дает персонажу дополнительные способности и свойства. Пробуйте разные предметы, с различными персонажами и с различными комбинациями персонажей на вашей стороне, и вы откроете для себя интересные стратегии игры. Оба игрока используют одинаковое количество предметов.

Расстановка

Каждый игрок выбирает один предмет и помещает его в руку персонажа до начала игры. Положите карту предмета рядом с картой персонажа, чтобы помнить о правилах использования предмета. Базовые персонажи не могут использовать предметы.

Правила игры с предметами

Персонаж с предметом обладает дополнительным свойством действия или дополнительной особенностью, как это описано в карте предмета. Читайте описание, чтобы понять, что именно персонаж получает. Предмет остается с тем же персонажем до конца игры.

Если предмет находится на карте восстановления – он не может быть использован. Когда раунд заканчивается, сдвигайте все ваши предметы, также как и токены способностей. Когда карта предмета сдвигается с клетки 1 карты восстановления – она возвращается обратно к игроку и предметом можно снова пользоваться.

Если предмет имеет на карте предмета значок # то персонаж, который его держит должен выполнить действие «использование предмета», чтобы запустить его свойство. После того, как персонаж воспользовался предметом, поместите карту предмета на карту восстановления, на номер отмеченный знаком #

Если предмет не отмечен знаком #, то предмет действует как особенность персонажа и не требует действия для использования.

Предметы, предназначенные для атаки

Некоторые предметы могут использоваться для атаки других персонажей. Для этого персонаж должен выполнить «использование предмета», описанное выше. Это работает только для предметов, после названия которых используется значок взрыва. Все другие предметы не являются атакующими.

Игра на 3-4 игрока

Играйте с одним или двумя дополнительными игроками, каждый из игроков играет по крайней мере одним персонажем. Игроки одной стороны играют как один игрок, в соответствии с правилами для двух игроков. Игроки-союзники самостоятельно решают, какой персонаж совершает ход. Игроки одной стороны используют одну карту восстановления и один набор токенов способностей.

Смешивание игр

Используйте персонажа, предмет или сценарий из любой игры DC Comics Фанковерс и смешивайте их для того, чтобы обнаруживать мощные комбинации и разрабатывать новые стратегии. Отправьте свою коллекцию в бой против персонажей ваших друзей, чтобы увидеть, чья армия сильнее, а стратегия выигрешнее. Если у вас и вашего друга одинаковые игры, каждый может играть своими любимыми персонажами. Если вы играете одинаковыми персонажами, они не могут быть союзниками друг друга (Бэтгерл не может быть союзником другой Бэтгерл) Рекомендованная раскладка игры – три персонажа и один предмет с каждой стороны, но вы можете использовать и больше, по мере роста своей коллекции.

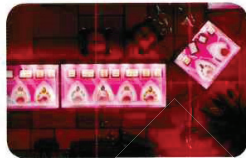
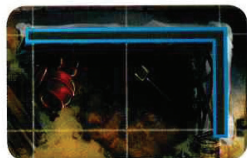


Используем карту битвы

Карта, которая идет с этой игрой, имеет две стороны: Улицы Готэма на одной и Карнавал Хаоса Джокера на другой. Каждая сторона уникальна, а препятствия влияют на ход игры.

Препятствия

Препятствия на каждой стороне карты имеют одинаковый вид. Прочие объекты на карте не являются препятствиями. Если область на карте полностью закрыта препятствием — зайти в нее невозможно никаким образом.



Пример 1

Препятствие на карте «Улицы Готэма» — это толстая черная линия, окруженная синей линией снаружи.

Пример 2

Препятствие на карте «Карнавал Хаоса Джокера» — это толстая черная линия, окруженная синей линией снаружи, персонажи не могут попасть в закрытую область.

Пример 3

Эти кейсы с драгоценностями не огорожены линиями, как на других примерах. Они не являются препятствиями.

Что может видеть ваш персонаж?

Чтобы понять, может ли видеть ваш персонаж определенную клетку на поле, прочертите воображаемую линию от центра клетки, на которой стоит ваш персонаж, до центра клетки, которая под вопросом. Далее следуем правилам:

1. Если препятствие пересекает вашу линию — персонаж не может видеть клетку.
2. Если линия пересекает любую часть клетки, на которой стоит противник или член его команды, ваш персонаж не может видеть, что происходит за этой клеткой.
3. Если линия пересекает любую часть клетки, на которой стоит ваш союзник, то ваш персонаж может видеть, что происходит на этой клеткой.
4. Если линия пересекает перекресток, на одном или двух квадратов которого стоят персонажи противника, то ваш персонаж может видеть через эти клетки.

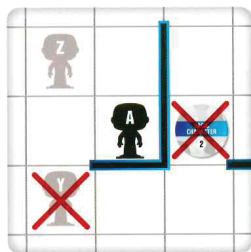
Примыкание

Персонаж считается примыкающим к персонажу противника, если он стоит прямо напротив или по диагонали от вашего персонажа. Однако, ваш персонаж должен видеть клетку, на которой стоит противник.

Препятствия и примыкание

Если препятствие находится между вашим персонажем и другой клеткой, то ваш персонаж не может видеть эту клетку и следовательно эта клетка не считается примыкающей. Это также относится и к препятствиям на углу, которые блокируют диагональное примыкание.

На рисунке — пример примыкания. Союзник А примыкает к противнику Z, но он не примыкает к противнику Y, а также не примыкает к своему союзному базовому персонажу.

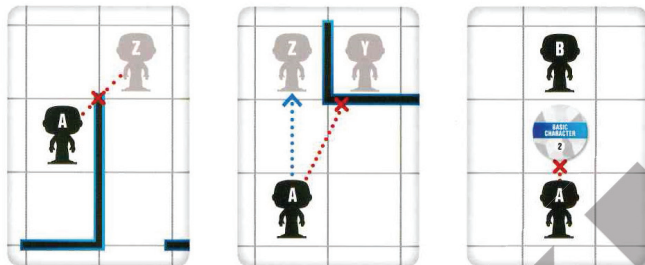


Примеры того, что может видеть ваш персонаж:

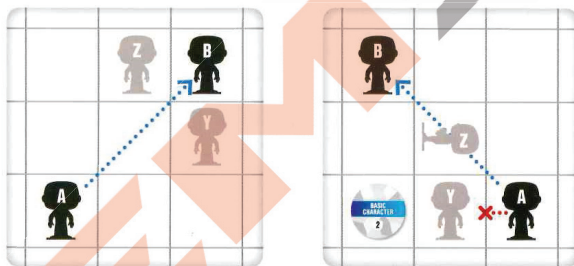
Внимание: изображения показаны для примера и могут не совпадать с картой в вашей игре.

Примеры того, что может видеть ваш персонаж:

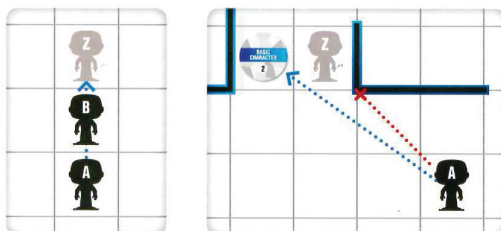
1. Союзник А и противник Z не могут видеть друг друга (правило 1)
2. Союзник может видеть противника Z, но не противника Y (правило 1)
3. Союзник А не может видеть союзника В, так как его блокирует Базовый персонаж противника (правило 2)



4. Союзник А может видеть союзника В, потому что противники не пересекают линию взгляда, которая проходит через перекресток квадратов (правило 4)
5. Союзник А может видеть союзника В, потому что противник Z оглушен. Союзник А не может видеть Базового персонажа противника, так как противник Y блокирует линию взгляда (правило 2)



6. Союзник А может видеть противника Z через клетку, на которой стоит союзник В (правило 3)
7. Союзник А может видеть Базового персонажа противника. Противник Z заблокировал бы линию взгляда союзника, но в данном случае противник Z невидим для союзника А (правило 1 и 2)



Передвижение

Базовые передвижения

Когда вы передвигаете персонажа или токен, вы можете двигаться на одну клетку вперед или по диагонали. Если персонаж проводит базовое действие, то он может сделать два хода.

Особые передвижения

Если токен или персонаж передвигается благодаря способности, особенности или предмету – это называется особым передвижением. Вы можете двигаться на количество клеток, указанное в описании способности, особенности или карточке предмета.

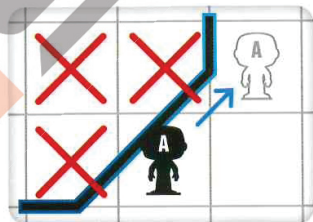
Как что-либо передвинуть?

Когда вы пытаетесь что-то передвинуть, пользуйтесь следующими правилами:

1. Вы не можете передвигать предметы через препятствия
2. Вы можете передвинуть что-либо в квадрат с препятствием, но только в том случае, если препятствие не занимает центр квадрата.
3. Если препятствие занимает угол квадрата, вы не можете переместить что-либо через этот угол.
4. Вы можете перемещать что-либо через квадрат, занятый одним из ваших союзников.
5. Вы не можете передвинуть что-либо через квадрат, занятый противником.
6. Вы не можете закончить ход в квадрате, в котором находится союзник или противник.

Первый пример:

Союзник А находится в квадрате, который частично занят препятствием, тем не менее, союзник не может это препятствие пересекать (правила 1 и 2)

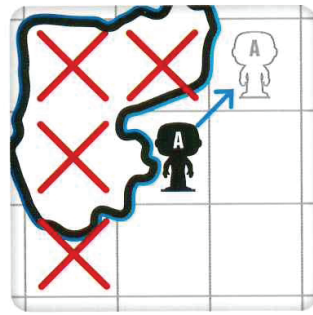
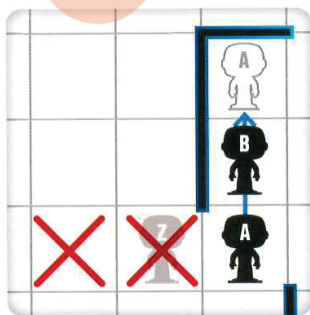


Второй пример:

Союзник А может передвигаться через союзника В, но не через противника Z (правила 1,4,5)

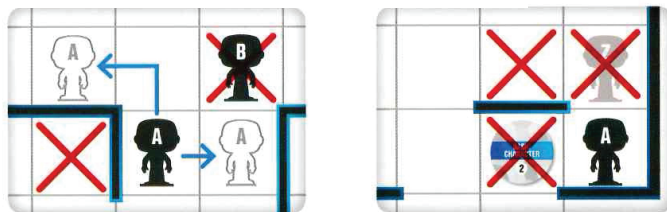
Третий пример:

Союзник А находится в квадрате, который частично занят препятствием, поэтому союзник А не может передвигаться через угол, занятый препятствием (правила 2 и 3)

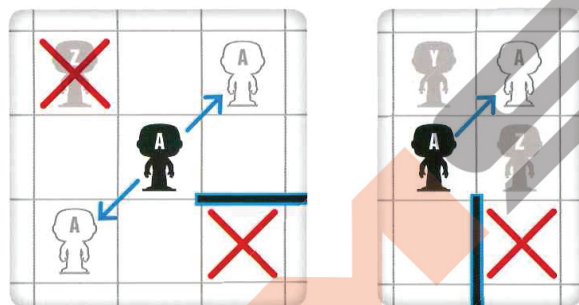


Передвижение

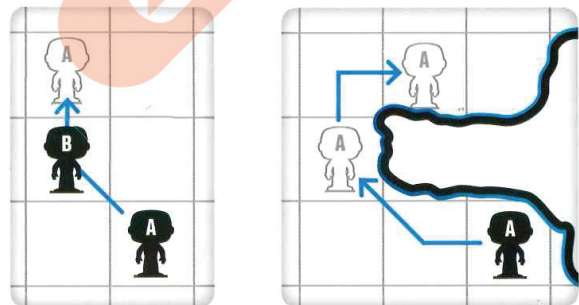
Внимание: изображения показаны для примера и могут не совпадать с картой в вашей игре.



1. Движение прямо – Союзник А может двигаться на одну или две клетки, но не на клетки, занятые другим персонажем или через препятствия (правила 1 и 6)
2. Невозможно двигаться – Союзник А не может двигаться, потому что он заблокирован противником Z, базовым персонажем противника и препятствием (правила 1 и 5)



3. Передвижение по диагонали – Союзник А может передвигаться по диагонали, но только на квадраты, которые не заняты другими персонажами или закрыты препятствиями (правила 3 и 6)
4. Союзник не может двигаться в угол, который закрыт препятствием, но может двигаться между противниками Y и Z, в угол, который не закрыт препятствием (правило 3)



5. Союзник может двигаться через квадрат, занятый союзником В (правило 4)
6. оюзник не может передвигаться через препятствие, поэтому он использует два базовых действия движения, чтобы попасть на конечную клетку (правило 1)

Поединки

Поединки

Правила описывают множество способов атаковать цель. Обычно ваша цель противник, но вы также можете атаковать другие вещи, такие как токены. Если в правилах не указано обратное, вы можете атаковать только одну цель за раз. Вы не можете атаковать союзника.

Базовая атака

Персонаж, который выполняет базовую атаку, должен выбросить **две игральные кости** и должен **примыкать** к своей цели.

Атака (число) – Слово «Атака» (challenge), за которым следует число, означает, что вы атаковали **примыкающую цель** и выбросили на кубиках число, указанное после слова «атака».

Дальняя (число) атака (число) – Слово «дальняя», за которой следует число, означает, что цель должна быть в пределах указанного количества квадратов. Атакующий должен **видеть** цель. Выбросите на игральных костях число, написанное после слова «атака».

Защита – цифра внутри щита показывает сколько игральных костей выбрасывает защищающийся в случае нападения на его персонажа. Токены, которые вы можете атаковать, также имеют свои очки защиты.

Последовательность действий при атаке – назовите свою цель и выбросите количество кубиков, которое описано в правилах для вашей атаки. Ваш противник выбрасывает количество игральных костей, которое описано в защите цели.

- Вам нужно получить больше «успехов», чем у вашего противника.

- Как атакующему вам полагается 1 «успех», за каждый значок взрыва и 3 «успеха» за каждый значок с тремя восклицательными знаками

- Противник получает 1 «успех» за каждый значок щита и 3 «успеха» за каждый значок с тремя восклицательными знаками

В зависимости от результата вы выигрываете или проигрываете схватку.

Если происходит ничья или атакующий проиграл, то ничего не происходит.

Оглушение (Knocked Down)

Если атакованный персонаж, который стоит на поле, проигрывает, то персонаж считается оглушенным. Положите фигурку персонажа на бок в той клетке, в которой он стоит. (Когда оглушается Базовый персонаж, переверните его карточку в той же клетке стороной «knocked down» вверх). Оглушенный персонаж не может использовать действия ни на что, кроме восстановления. Однако другой персонаж может помочь оглушенному персонажу подняться (см. **Помогать** – стр.6)

Поражение (Knocked Out)

Если оглушенный персонаж был атакован и проиграл, то он считается побежденным. Фигурка персонажа убирается с поля и располагается на клетку **1 карты восстановления**. Персонаж, который был выбит с поля и располагается на карте восстановления все равно может быть выбран в качестве цели для хода и помечен меткой усталости, однако он не может делать никаких действий. Это может быть полезно в некоторых случаях, для того чтобы задержать ход другого персонажа в игре. Выбор побежденного персонажа для выполнения хода и получения «усталости» позволит вам это сделать.

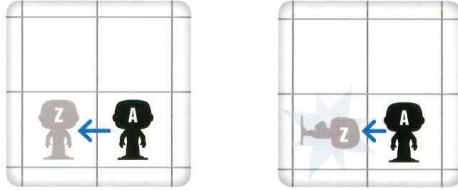
Множественные атаки

Некоторые способности позволяют персонажам атаковать более, чем одну цель. Объявите и выполните одну атаку за раз. Делайте отдельный бросок игральных костей каждый раз, независимо от того, атакуете вы несколько целей или одну цель несколько раз.

Защищающийся выполняет бросок костей каждый раз, когда выполняется атака.

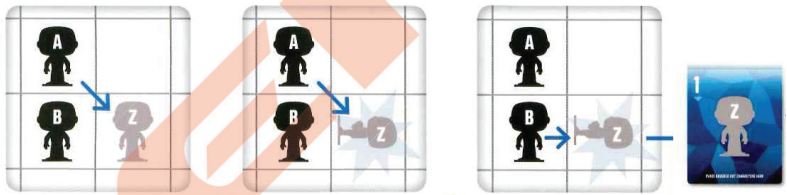
Базовая атака (A Basic Challenge)

1. Союзник А атакует противника Z базовой атакой. Противник имеет Защиту равную 2. Таким образом каждый игрок выбрасывает две кости.
2. Союзник А атакует и получает три «успеха» выбросив щит и три восклицательных знака. Противник Z защищается и получает 2 «успеха» выбросив два щита. Союзник побеждает в поединке и выигрывает его, фигурка противника кладется набок.



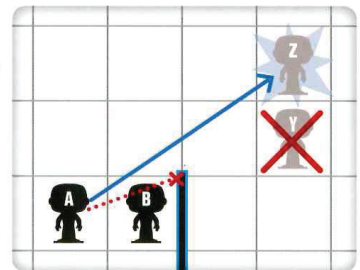
Оглушаем цель (Knocking Out a Target)

1. Союзник А атакует противника Z со способностью «атака» 3. Союзник А бросает 3 кости. Противник Z имеет защиту 2, поэтому он выбрасывает 2 кости.
2. Союзник А атакует и получает два «успеха», выбросив два взрыва и щит. Противник Z защищается и получает 1 «успех», выбросив взрыв и щит. Союзник А выигрывает поединок, противник Z оглушен.
3. Союзник В атакует противника Z, который уже оглушен. Союзник В получает больше «успехов» и побеждает. Противник Z побежден и выбывает с поля, перемещаясь на клетку 1 карты восстановления противника.



Атака на расстоянии (A Ranged Challenge)

1. Союзник А использует Дальнюю (3) атаку (2) и атакует противника Z, которого он видит в пределах 3 клеток от своей клетки.
 2. Союзник А бросает 2 кости, противник имеет защиту 2, поэтому он тоже выбрасывает 2 кости.
- Обратите внимание: Противник Y тоже на доступном для атаки расстоянии, но он не может быть атакован, так как находится вне зоны видимости Союзника А.



Способности (Abilities)

Когда вы хотите, чтобы ваш персонаж использовал способность, выполняйте следующее:

1. Выберите способность на карточке персонажа
2. Возьмите токен способности соответствующего типа из вашего набора токенов и используйте его, переместив его на карточку восстановления. Поместите токен на поле с номером, указанным на иконке способности. Если в вашем наборе (pool) нет подходящего токена, вы не можете использовать данную способность.
3. Выполняйте правила способности, как они описаны на карточке. Если способность имеет несколько правил, выполняйте их последовательно. Если правило способности противоречит правилу в инструкции – правило способности превалирует.

Типы способностей

Ниже приведены типы способностей во вселенной DC Comics Фанковерс. Персонажи в этой игре используют три типа способностей (синий, серый и желтый значки). В других играх встречаются персонажи, которые обладают разными комбинациями этих способностей. Каждый тип способности связан с разными качествами:



Персонажи с этой способностью известны своей ловкостью, гибкостью и координацией. Такие качества часто помогают персонажам быть быстрее или быть более гибкими.



Персонажи с этой способностью могут похвастаться силой, отвагой и решительностью. Такие способности помогают персонажу стать более могучим или более устойчивым к повреждениям.



Персонажи с этой способностью используют хитрость, обман и изобретательность для достижения своих целей. Такие способности помогают запутать или заблокировать противника.



Персонажи с этой способностью обладают силой воли, харизмой и высокими лидерскими навыками. Такие способности помогают поддерживать своих союзников и давать им дополнительные ходы.

Атакующие способности

Некоторые способности при использовании дают возможность атаковать противника. Они помечены значком после названия способности. Все способности без этого значка не являются атакующими. Если поблизости нет цели для атаки, то атакующая способность не может быть использована.

Особенности (Traits)

Все правила, описанные для способностей, точно также работают и для особенностей. Однако вам не нужно тратить токен способности, чтобы использовать особенность персонажа. Особенность работает все время. Если не указано обратное, особенность действует даже тогда, когда персонаж оглушен или находится за пределами поля на карточке восстановления.

Справочник игровых терминов способностей

Справочник включает в себя термины, которые используются в играх серии DC Comics Фанковерс. Некоторые из терминов не используются в этой игре (DC 100) — они отмечены звездочкой *

***Добавленное расстояние:** Когда правила добавляют расстояние для атаки, вы добавляете количество квадратов, на которое работает ваша Дальняя атака на указанное количество. Если ваша атака не была дальней, она становится таковой. Дальность определяется указанным количеством квадратов +1.

Союзник: Персонаж и токен Базового персонажа, которыми вы управляете — это ваши союзники. При игре на 3-4 игрока, персонажи и карточки Базовых персонажей, управляемые игроками на одной стороне, тоже являются союзниками по отношению друг к другу.

Атакующее действие: Действие считается атакующим, если это базовая атака или после названия способности или названия предмета имеется знак взрыв. Если же по близости нет цели для атаки, атакующее действие не может быть выполнено.

Контроль противника: Правила могут утверждать, что вы контролируете противника. Когда наступает ход противника, управляйте его персонажем так, как будто это ваш союзник. Это применимо к движениям, атакам, а также видимости персонажей.

Стоимость: Когда персонаж использует способность, стоимость — это число, указанное на иконке способности, рядом с названием способности. Это число показывает, на какую клетку карточки восстановления нужно положить токен способности после использования.

Уменьшение стоимости использования способности: Правило, которое может уменьшать стоимость использования способности. Когда это происходит, расположите токен способности на карту восстановления на новое число. Если новая стоимость меньше 1, то в данном случае способность не требует токена для использования.

Выбросить карту статуса: Когда выбрасывается карта статуса, она забирается у персонажа, который ей владеет и снова становится доступной для игры.

***Увеличение стоимости использования способности:** Правило, которое может увеличивать стоимость использования способности. Когда это происходит, расположите токен способности на карту восстановления на новое число. Если новая стоимость больше 4, то в данном случае токен ставится на число 4 на карте восстановления.

Усиление защиты: Правило, которое увеличивает защиту цели. Цель в этом случае выбрасывает больше костей, когда приходится защищаться от атаки противника.

***Заставить противника напасть:** Если правило позволяет вам заставить противника атаковать, противник может напасть на ваших врагов. Если в способности не указано, что вы контролируете противника, то он в этом случае не считается вашим союзником.

Заставить противника двигаться: Если правило позволяет вам заставить противника двигаться, противник может двигаться, соблюдая правила движения (стр. 12). Если в способности не указано, что вы контролируете противника, то он в этом случае не считается вашим союзником.

Маркеры: Правила могут разместить квадратные маркеры на карте. Если все маркеры этого типа уже в игре, то маркер не может быть размещен на карте. Если не указано обратное, маркеры не могут перекрывать линию взгляда персонажа, персонаж может находиться в одной клетке с маркером, персонажи не могут передвинуть или использовать маркеры в качестве цели.

Маркеры подчиняются тем же правилам **Примыкания (Adjacency)** персонажи должны видеть клетки, на которых находятся маркеры, для того чтобы считать их примыкающими. Смотрите источник происхождения маркеров для подробностей.

Справочник игровых терминов способностей

***Токены помощников (*Minion tokens)** – Помощники – это специальные токены, которые следуют правилам персонажей. Правила, которые вызывают помощников на поле объясняют, как помощники двигаются, атакуют, а также какими они обладают способностями и особенностями. Вы не можете разместить токен помощника в клетку, занятую союзником или противником. Токен помощника следует тем же правилам приближения, движения и видимости других персонажей и предметов. Токен помощника, который вы разместили на карте, считается вашим союзником.

На токены помощников можно нападать, но они не оглушаются, а в случае поражения удаляются с игрового поля. Победа над помощником не приносит очков.

Когда помощник побеждает противника (knock out) очки за победу получает игрок, который ввел помощника в игру.

Приблизить (*Nearer) – Правило которое заставляет выбрать близкую или ближайшую цель с клетке (обычно это клетка, на которой персонаж выполняет действие). Что-то, что персонаж видеть не может, не участвует в определении этого правила. Если обе цели находятся на равном расстоянии, то игрок сам выбирает цель. Правило может указать поместить цель ближе к персонажу. В этом случае не имеет значения, что может видеть цель, которую передвигают.

Не атакующие действия (Non-Challenge Actions) – Действия, которые вы можете выполнить, но которые не имеют после названия знака взрыв, считаются не-атакующими, даже если в их описании сказано атаковать противника.

Оппонент – игрок, против которого вы играете – это ваш оппонент. Если вы играете в игру на 3-4 игрока, то все игроки противоположной стороны – это ваши оппоненты.

Размещение: Размещение чего-либо – это не то же самое, что передвижение, так как оно игнорирует правила передвижения. Когда правила говорят вам разместить что-то на клетку поля, ваш персонаж не обязательно должен видеть эту клетку или примыкать к ней (если конечно правилами это явно не указывается).

Притянуть (Pull): См. В направлении (стр. 19)

Дальняя (Ranged): Слово «Дальний» означает, что атаку можно провести, когда противник не находится рядом. (См. Поединки стр. 14)

Противник (Rival): Персонажи и помощники вашего оппонента – это ваши противники.

Успешный бросок (Roll and Count Successes) – Правила могут сказать вам бросить кости и подсчитать «успехи». Выбрасывайте требуемое количество костей и получаете 1 «успех», за каждый значок взрыва и 3 «успеха» за каждый значок с тремя восклицательными знаками Ваш оппонент не бросает кости, когда вы выполняете «успешный бросок»

Карты статуса: Некоторые персонажи обладают способностями, которые дают карты статуса другим персонажам. Когда это происходит, найдите соответствующую карту и положите ее рядом с персонажем, которому она передается. Этот персонаж должен следовать правилам, написанным на этой карте. Если все карты статуса уже в игре, то карту статуса передать персонажу невозможно. Когда персонаж выбит с игрового поля, то персонаж сохраняет свою карту статуса. Когда персонаж выбивается с поля с помощью карты статуса, очки за победу зачисляются персонажу, который ввел карту статуса в игру.

Справочник игровых терминов способностей

Токены – Правила могут размещать круглые токены на игровой карте. Если все токены этого типа уже в игре, то токен не может быть размещен. Если не указано обратное, токены не могут перекрывать линию взгляда персонажа, персонаж может находиться в одной клетке с токеном, персонажи не могут передвинуть или использовать токены в качестве цели.

Токены подчиняются тем же правилам **Примыкания (Adjacency)** персонажи должны **видеть** клетки, на которых находятся токены, для того чтобы считать их примыкающими. Смотрите источник происхождения токенов для подробностей.

Когда персонаж выбивается с поля с помощью токена, очки за победу зачисляются персонажу, который ввел токен в игру.

Иногда токен может подчиняться правилам, которые делают его целью для атаки. Правила, которые это делают, также описывают ход действий в этом случае.

Эти правила не относятся к токенам помощников. (см. стр. 18)

В направлении (Towards) – Некоторые способности определяют движение по направлению к чему-либо (часто описываются как **Притянуть (Pull)**)

Ваш персонаж всегда должен видеть предмет, который передвигает, а также каждый квадрат, по которым он будет двигать этот предмет.

Когда вы передвигаете предмет, он должен двигаться в соответствии с правилами передвижения (стр. 12), кроме того, что каждый квадрат по которому вы его передвигаете, должен быть поблизости от вас.

В пределах количества клеток – чтобы понять это количество, посчитайте количество клеток, необходимое для передвижения, но игнорируйте препятствия или персонажей, которые могут блокировать линию взгляда.

Харли Квинн

«2» Вертушка – Базовая атака на каждого примыкающего противника
 «2» Притворная тоска – Выбрать стоящего противника, выбросить 3 кости. За каждый «успех» передвинуть цель на 1 клетку.

«1» Прочь с дороги! – Передвинуть примыкающего противника на 1 клетку. Двигаться на 1-2 клетки.

«2» Я резина, а ты клей – Когда Харли Квинн встает на ноги, она может провести базовую атаку.

HARLEY QUINN



2 **WHIRLY-WIND** ✨
Do a basic challenge to each adjacent rival.

2 **FEIGN DISTRESS**
Choose a standing rival Harley can see. Roll 3 dice. For each success, pull the target 1 square.

1 **OUTTA MY WAY!**
Move an adjacent rival 1 square.
Move Harley up to 2 squares.

2 **I'M RUBBER. YOU'RE GLUE.**
When Harley Quinn stands up, she may do a basic challenge.

Джокер


«2» Секретный Ящик – Двигаться на 2. Разместить токен секретного ящика на пустую клетку в пределах видимости 2 клеток. Атаковать на 4 первого противника, который зайдет на клетку с токеном. Затем токен убирается.

«3» Бац! – Убрать 1 или больше токенов секретных ящиков с поля. Атакуйте на 3 всех противников на примыкающих клетках к местам, с которых были удалены токены.

«1» Веселая Сирена – Атаковать на 3. Цель должна стоять на ногах.

«2» - Последний смех – Когда Джокера выбивают с поля, разместите токен секретного ящика на клетку, на которой он стоял. Атаковать на 4 первого противника, который зайдет на клетку с токеном. Затем токен убирается.

THE JOKER



2 **MYSTERY BOX**
Move 2. Place a Mystery Box token in an empty square The Joker can see within 2 squares. Do a challenge 4 to the first rival entering a Mystery Box's square, and remove it.

3 **BANG!** ✨
Remove 1 or more Mystery Boxes from the map. Do a challenge 3 to rivals adjacent to Mystery Boxes you remove.

1 **JOY BUZZER** ✨
Challenge 3. The target must be standing.

2 **LAST LAUGH**
When The Joker is knocked out, place a Mystery Box token in his square. Do a challenge 4 to the first rival entering a Mystery Box's square, and remove it.

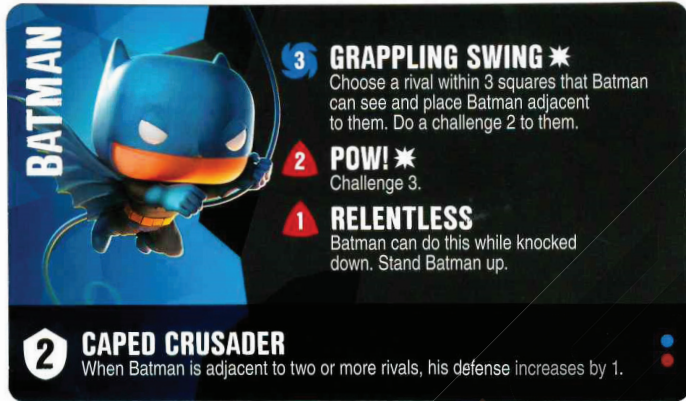
Бэтмен

«3» Захватывающий удар - Выберите противника в пределах 3 клеток видимости и поместите Бэтмена на примыкающую клетку. Затем атакуйте на 2.

«2» Бах! – Атака на 3

«1» Безжалостный – Бэтмен может сделать это будучи оглушенным. Бэтмен встает на ноги.

«2» Крестоносец в плаще - Когда Бэтмен окружен двумя и более противниками, его защита увеличивается на 1.



Бэтгерл

«3» Летающий снаряд – Двигайтесь на 1-3 клетки по направлению к противнику. Если Бэтгерл примыкает к противнику – атакуйте его, выбросив количество костей равное количеству пройденных клеток.

«1» Удар с переворота – Атака 2. Двигаться 1.

«2» Разведка – Двигаться 1, затем дать 1-2 игрокам карту статуса разведки

«2» На шаг впереди – Если Бэтгерл стоит на ногах, она может двигаться на 1 клетку в начале ее хода.



«2» Прихвостень (Henchman)

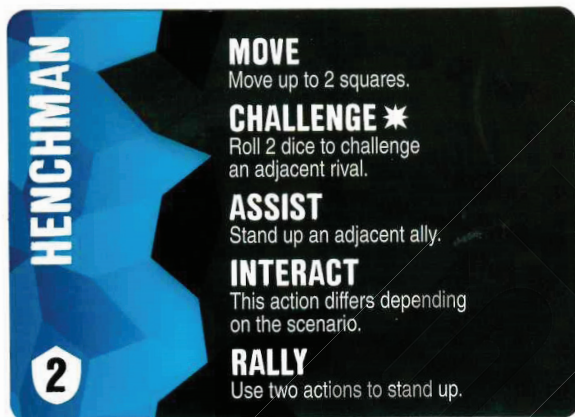
Двигаться – передвинуть фишку на 1-2 клетки

Атаковать – Выбросить 2 кости, чтобы атаковать примыкающего противника

Помогать – Поднять примыкающего союзника

Взаимодействовать – Это действие отличается в зависимости от сценария

Восстановиться – использовать два действия, чтобы встать после оглушения



«2» Полицейский (Police Officer)

Двигаться – передвинуть фишку на 2 клетки

Атаковать – Выбросить 2 кости, чтобы атаковать примыкающего противника

Помогать – Поднять примыкающего союзника

Взаимодействовать – Это действие отличается в зависимости от сценария

Восстановиться – использовать два действия, чтобы встать после оглушения



МИНИ Карточки

Карта статуса Бэтгерл

Уменьшить стоимость использования способности на 1. Убрать карту с поля, когда персонаж получает метку усталости.



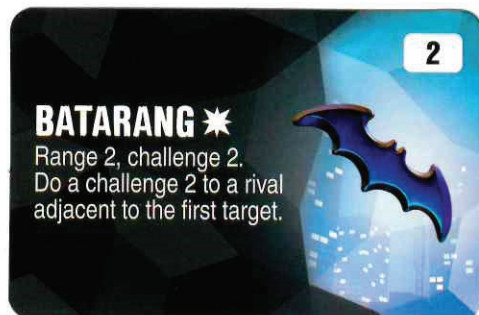
Карта Молота

Когда этот персонаж проводит базовую атаку, подсчитывайте один щит как взрыв



Бэтаранг

Дальность 2, Атака 2. Атакуйте на 2 противника, который примыкает к первой цели.



Контроль

Волна криминала распространилась по улицам Готэма. Никто не в безопасности, ни банк, ни ювелирный магазин. Криминал или Линчеватели, кто предьявит права на Готэм Сити?

Подготовка

Смотрите подготовку к сценарию в инструкции. Вы также будете использовать маркеры контроля, но пока не размещайте их на карту.

Правила

Когда ваш персонаж оказывается в одной из зон контроля, он может провести действие по размещению маркера контроля в этой зоне. Вы не можете разместить свой маркер в контрольную зону, в которой уже находится другой маркер контроля. Когда персонаж находится в контрольной зоне или примыкает к ней, он может провести действие, которое перевернет маркер контроля другим цветом вверх.

Получение очков

Если хотя бы один маркер контроля расположен вашим цветом вверх – получите 1 очко. Игнорируйте это правило, если вы играете двумя персонажами на одной стороне. Если большая часть маркеров контроля расположены вашим цветом вверх – получите одно дополнительное очко. Если вы выбрали противника с поля – получите 1 очко. Если вы взаимодействуете с маркером очков (point marker) – получите одно очко. (см. Получение дополнительных очков в инструкции стр.8)

Победа: При игре с двумя персонажами на одной стороне – получите 6 очков за победу.

При игре с тремя персонажами на одной стороне – получите 10 очков за победу.

Флаги

Ограблен ювелирный магазин, банковское хранилище взломано. В этом хаосе хранилось добро и зло для финального поединка в Готэм Сити. Доберитесь до сердца укреплений вашего противника, чтобы одержать победу.

Подготовка

Смотрите подготовку к сценарию в инструкции. Разместите маркеры флагов как показано на карте.

Правила

По окончании раунда проверьте, стоят ли ваши персонажи на клетке с флагом оппонента или примыкает к ней (персонажи не должны быть оглушены). Если да, то вы можете вернуть одного и больше персонажей на стартовую зону.

Получение очков

Если персонаж вернулся на стартовую зону по правилу выше – получите 2 очка.

Если вы выбили противника с поля – получите 1 очко.

Если вы взаимодействуете с маркером очков (point marker) – получите 1 очко.

(см. Получение дополнительных очков в инструкции стр.8)

Победа: При игре с двумя персонажами на одной стороне – получите 6 очков за победу.

При игре с тремя персонажами на одной стороне – получите 10 очков за победу.

