



ОБ ИГРЕ

Здравствуйте, уважаемые игроки! Я — доктор исторических наук и обладатель 4 дипломов о высшем образовании, профессор Алексей Сергеевич Багиров. Сегодня мы с вами рассмотрим правила игры «Берсерк. Русы против Ящеров». Это дуэльная стратегическая игра, посвящённая противостоянию отважных Древних Русов и вероломных захватчиков Ящеров. Выберите сторону, соберите войско и командуйте им, атакуя и используя способности карт, чтобы одолеть войско противника.





УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ

Вы побеждаете, когда на поле боя не остаётся карт противника.

СОСТАВ НАБОРА

Вы держите в руках дуэльный набор, в который входят: две готовые колоды из 30 карт каждая, необходимые для игры маркеры, кубик, основные правила, таблица ударов и памятки. Кроме этого, в коробке вы найдёте бустер «Войны стихий» — набор из 12 случайных карт; он пригодится, если вы захотите попробовать классический фэнтезийный «Берсерк».

Колоды

Каждая колода состоит из 30 карт и предназначена для одного из игроков. Колода Русов состоит из лесных  и горных  карт, а колода Ящеров — из болотных  и степных  карт.

Важно не перемешивать колоды между собой. С точки зрения текста на картах, все без исключения болотные и степные существа этого набора являются Ящерами, а все горные и лесные существа — Русами.

Маркеры

В состав набора входят жетоны-маркеры различных типов для обозначения эффектов, которые могут получать карты в ходе сражения:



— маркеры ран. Выкладывайте их на карты, когда они теряют здоровье в ходе боя, и снимайте, когда они излечиваются.



— маркеры фишек для активации мощных особенностей некоторых карт.



— маркеры положительных модификаторов. Вы можете использовать их для обозначения любых полученных картой бонусов или увеличений параметров.



— маркеры отрицательных модификаторов. Вы можете использовать их для обозначения любых полученных картой штрафов или уменьшений параметров.



— маркеры горения для обозначения величины горения существ.



— маркеры яда для обозначения отравления существ.



Шестигранный кубик

Из свитков Древних Русов нам сегодня известно, что кубик используется в сражениях для определения силы атак.

Таблица ударов

Разработана ящерами для получения преимущества в бою, но впоследствии была освоена Древними Русами. Используется для определения результатов сражений.

Золотые и серебряные кристаллы


Символизируют богатства наших с вами предков — алмазы Древнеякутска  и янтарь Балтийска , за которыми явились окаянные ящерские ироды в Гиперборею. Кристаллы используются военачальниками Русов и подлыми командирами Ящеров для сбора войск перед битвой.



Элементы карты

① Стоимость карты, которая показывает, сколько кристаллов определённого вида требуется, чтобы взять её в отряд. Если над верхней гранью кристалла изображена корона — в отряде не может быть более одной карты с таким названием.

② Название карты.

③ Стихия, к которой принадлежит карта:

Горы  и леса  — исконные земли Древних Русов.

Болота  и степи  — из этих земель наступают на земли славян поганые Ящеры.

④ Некоторые особенности для удобства представлены в виде символов (см. глоссарий).

⑤ Количество жизней (♥) существа.




⑥ Количество единиц движения (♁) существа.

⑦ Слабый-средний-сильный простой удар (☉) существа. Цифрами указана величина удара.

⑧ Текстовое поле, где перечислены особенности карты.

⑨ Каждый выпуск «Берсерка» обозначен уникальным символом. Цвет символа указывает на редкость карты:



-  — частая;
-  — необычная;
-  — редкая.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

1. Определение очерёдности хода

Игроки определяют очерёдность хода броском кубика. Тот, у кого выпало большее значение, выбирает, будет ли он ходить первым («Первый игрок») или вторым («Второй игрок»).

2. Формирование отряда

Определение количества кристаллов

В начале боя для формирования отряда Первый игрок получает 23 золотых (♦) и 22 серебряных (◆) кристалла, а Второй — на 1 ♦ и 1 ◆ больше (24 ♦ и 23 ◆).

Ведите учёт кристаллов любым удобным для вас способом, например в уме или на листке бумаги.

Игроки перемешивают свои колоды и берут себе по 15 карт, которые называются раздачей. Если раздача не нравится игроку, он может замешать все карты обратно в колоду и снова взять 15 карт. Каждая пересдача стоит 1 ♦. Из карт раздачи игроки могут набирать карты для своего отряда. Чтобы взять карту в отряд, нужно оплатить её стоимость кристаллами.

Элитные и рядовые карты

Все карты в игре «Берсерк» делятся на элитные (с ♦ в левом верхнем углу) и рядовые (с ◆ в левом верхнем углу). Элитные карты можно набирать только за ♦. Рядовые можно набирать как за ♦, так и за ◆ в любом сочетании.

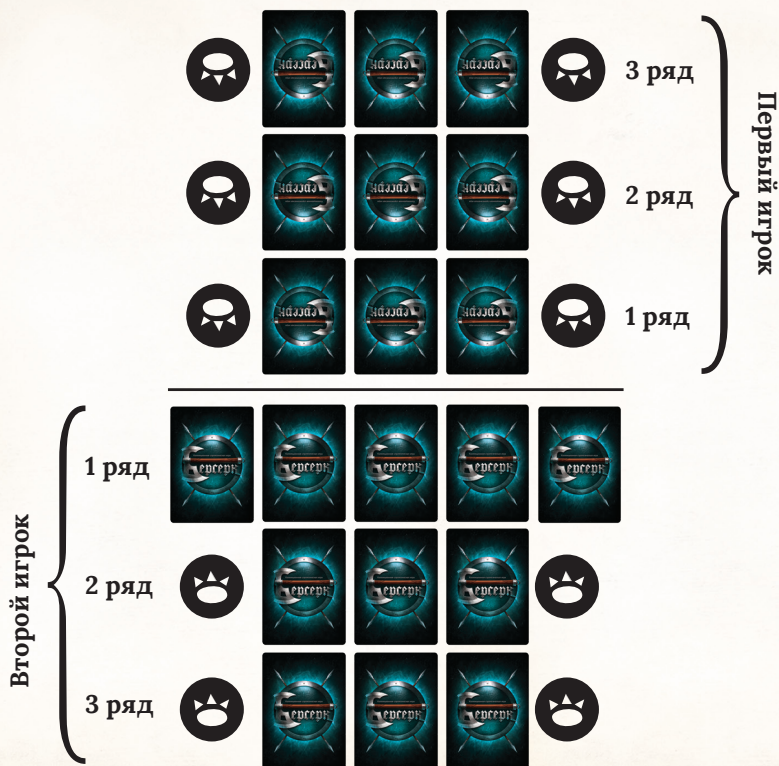
Стоимость карты обозначается числом внутри символа кристалла. Я рекомендую сначала набирать элитные карты, а лишние ♦ использовать для добора рядовых. Не взятые в отряд карты из раздачи замешиваются обратно в колоду.

Расходовать все кристаллы необязательно, но, как правило, чем больше кристаллов потрачено, тем сильнее ваш отряд.

3. Расстановка карт на поле боя

Поле боя представляет собой условное пространство из 6 рядов по 5 клеток в каждом. Ближние к вам три ряда — это ваша половина поля боя. Оставшиеся три ряда — половина поля боя противника. Отряды игроков располагаются друг напротив друга — каждый на своей половине поля боя. Карты выкладываются на поле боя скрытыми (рубашкой вверх).

Для первоначальной расстановки карт Первый игрок может использовать только центральную зону своей половины поля боя размером 3×3 клетки (см. рисунок ниже). Только после того, как все эти клетки окажутся занятыми, он сможет выкладывать карты на пустые клетки второго и третьего рядов; свободные клетки первого ряда занимают в последнюю очередь.



Второй игрок при расстановке может использовать все пять клеток своего первого ряда (так его существ не обойдут с флангов в первый же ход) и центральные клетки второго и третьего ряда. Если игрок заполнил все эти клетки (см. рисунок выше), он может использовать оставшиеся пустые клетки своего второго и третьего рядов.

Другие игровые зоны

Другие игровые зоны располагайте в любом удобном месте рядом с полем боя.

Колода: состоит из тех карт, которые не пришли игроку во время раздачи, и тех, которые игрок не взял в отряд.

Кладбище: сюда помещаются погибшие в бою карты.

Первая партия

Если это ваша первая партия, я рекомендую воспользоваться следующими готовыми отрядами (просто найдите в колоде указанные ниже карты и сформируйте из них отряды):

Ящеры

Ящер-Втащер (5 ♦)
Зелёный Змий (4 ♦),
Геннадий Кислютый (7 ♦)
Лизард-Визард (4 ♦)
Филосоящер (3 ♦)
Долбоящер (3 ♦)
Ящер-Яйцеклад (4 ♦)
Стрелючий Ящер (3 ♦)
Ящер-Великан (8 ♦)
Ящер-Жадюга (4 ♦)

Русы

Дрочеслав, сын Сергея (7 ♦)
Деомид Душезмей (6 ♦)
Виктор Корнеплод (5 ♦)
Тихомир Лесоповал (6 ♦)
Кенобор Гуслинг (4 ♦)
Святозар Водохлёб (4 ♦)
Лучник Тывы (4 ♦)
Чресламор (4 ♦)
Жрец Перуна (4 ♦)
Защитник Тайги (3 ♦)

Игрок, выбравший Ящеров, становится Первым игроком. Расставьте карты на поле, как показано на рисунке (в первой игре вы можете расставить карты сразу же лицом вверх):



Вскрытие карт и начало боя

В последующих партиях можно и нужно экспериментировать и менять начальную расстановку карт, расставляя их рубашкой вниз, чтобы держать вашу начальную стратегию в секрете от противника.

Когда оба отряда выставлены на поле, игроки вскрывают (переворачивают лицевой стороной вверх) свои карты. Первый игрок вскрывает все свои карты, Второй игрок может не вскрывать карты в своём третьем ряду до начала своего хода. Так задумано для того, чтобы скрыть слабые карты поддержки от первого игрока, ему придётся атаковать их наугад. Если скрытая карта действует или становится целью атаки, заклинания или воздействия (и ей не назначен защитник), вскройте её.

4. Основной этап игры

Во время своего хода игрок может двигаться и/или действовать своими картами. Делать это можно в любом порядке: сначала передвинуться некоторыми картами и только потом начать действовать или же двигаться и действовать картами по очереди. Вы не обязаны двигаться и действовать всеми картами.

Движение (☹)

Каждое открытое существо может двигаться, пока не потратило все свои единицы движения. Двигаться можно вперёд, назад, вправо или влево, но только на свободную клетку. Двигаться по диагонали или меняться местами с другими картами нельзя. При движении на одну клетку тратится одна единица движения. Все единицы движения восстанавливаются в начале своего хода или при открытии карты. На рисунке показан один из основных вариантов движения в первый ход.



Действие (♣)

Каждая открытая карта может совершить одно из действий:

- атаковать простым ударом (♣);
- выступить защитником от простого удара (только в ход противника);
- использовать отдельные особенности за (♣).

После любого совершённого действия карта лишается способности двигаться и закрывается (поворачивается горизонтально, см. рисунок ниже).

Закрытые карты не могут двигаться или действовать. Откройте (поверните вертикально) все ваши закрытые карты в начале своего хода.

Открытая карта



Закрытая карта



Атака простым ударом (♣)

Все существа в игре способны наносить простой удар на X-Y-Z, где X — величина слабого простого удара, Y — среднего, Z — сильного. Простым ударом можно атаковать только стоящую рядом (в том числе по диагонали) карту. Атакованная карта не закрывается.

Назначение защитника

Когда существо объявляет цель для своего простого удара, атакованному может быть назначен защитник, который отразит удар вместо него. Защитником может стать любое открытое существо противника, стоящее одновременно рядом и с атакующим, и с его первоначальной целью. Цель атаки меняется на защитника, и он сражается с атакующим как открытая карта. Назначение защитника — тоже действие, поэтому существо-защитник закрывается вместе с атакующим. Защитники назначаются только во время хода противника и только от атаки простым ударом. На рисунке показаны примеры назначения защитника (обозначен буквой «З»).



Атака по открытому существу простым ударом

Если атакованное существо открыто, оно сражается с атакующим существом. Атакующее существо считается нападающим, а атакованное — отражающим. Каждый игрок бросает кубик — сперва нападающий, затем отражающий. Посчитайте разницу выпавших значений и сверьтесь с Таблицей ударов, чтобы определить, наносит ли существо удар (слабый/средний/сильный) или промахивается.

	Разница на кубике	Удар нападающего	Удар отражающего
Больше выбросил нападающий	1	слабый	промах
	2	средний	слабый
	3	средний	промах
	4	сильный	слабый
	5+	сильный	промах
Больше выбросил отражающий	1	слабый	промах
	2	промах	промах
	3	промах	слабый
	4	слабый	средний
	5+	промах	средний

Если у обоих игроков выпали одинаковые числа:

1, 2, 3, 4 (или меньше, с учётом модификаторов) — нападающий наносит слабый удар.

5, 6 (или больше, с учётом модификаторов) — отражающий наносит слабый удар.

При обмене ударами игрок с большим результатом броска (с учётом всех модификаторов) может свести результат боя к предыдущей строке таблицы.

Допустим, разница составляет 4 в пользу атакующего. Согласно таблице, атакующий должен нанести сильный удар и получить слабый в ответ. В этом случае атакующий может свести результат к предыдущей строке Таблицы ударов и нанести средний удар, не получив ответного удара.


Атака по закрытой карте простым ударом

Если атакованное существо закрыто, оно не сражается (не бросает кубик). Кубик бросает только нападающий и в зависимости от результата (с учётом модификаторов) наносит цели удар:

- 3 или менее — нападающий наносит слабый удар;
- 4, 5 — нападающий наносит средний удар;
- 6 или более — нападающий наносит сильный удар.

Удары по закрытым картам всегда успешны, а открытые имеют шанс отбиться. Решение, кем атаковать, а кого оставить для защиты, — один из важнейших тактических моментов в игре «Берсерк».

Использование отдельных особенностей за

Игрок может использовать особенность, указанную в тексте карты после символа . Как правило, для этого, как и для простого удара, нужно указать цель. В отличие от простого удара, цель не сражается, не может нанести ответный удар и ей не может быть назначен защитник.

Целью может быть не только стоящая рядом карта — это зависит от типа особенности. Если особенность наносит раны, их количество определяется как при атаке по закрытой карте. Так, для выстрела на 2–3–4 сила определяется броском кубика. Если выпало 3 и меньше — это слабый выстрел (на 2), если 4 или 5 — средний (на 3), если 6 или больше — сильный (на 4).

Если для применения особенности не требуется закрывать карту, то она может быть использована вне зависимости от того, закрыта карта или нет.

Особенности карт состоят из способностей:

	Магические	Немагические
Ближняя атака		Простой удар, особый удар
Дальняя атака	Разряд	Выстрел, метание, удар через ряд
Не является атакой	Заклинание	Воздействие

Ближние атаки наносятся только по стоящей рядом карте. **Дальние атаки наносятся на расстоянии, их нельзя наносить по стоящей рядом карте.**

Воздействия и заклинания не являются атаками и применяются по любым картам (либо так, как написано в тексте карты). Тип способности на карте выделяется курсивом (например, *разряд* или *выстрел*). Если тип способности не указан явно — это **воздействие**.

Использование фишек (◎)

Если перед символом ⚡ стоит символ ◎, например 2 ◎⚡, это означает, что для использования описанного в тексте действия вы должны заплатить (то есть снять с этой карты) 2 фишки. Карты, которые имеют такие особенности, могут в свой ход закрыться, чтобы получить одну фишку. Фишку можно получить и с помощью некоторых особенностей. Для использования действия, требующего траты фишек, карта должна закрыться, как после любого совершённого действия.

Внезапные действия и особенности (⊗)

Внезапные действия и особенности обозначаются символом ⊗. Они могут использоваться как обычные действия, но кроме этого, могут быть объявлены во время своего хода или хода противника следом за своим действием или в ответ на действие противника. Некоторые такие действия имеют явные условия применения, которые определяют, в какой момент они могут быть заявлены.

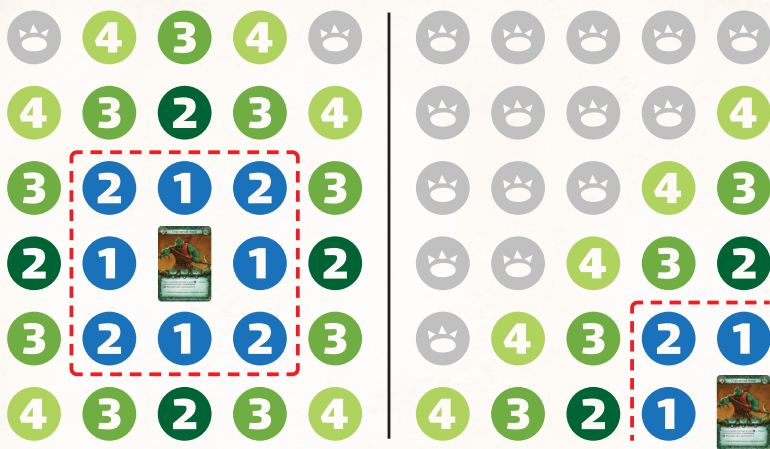
Назначение защитника — внезапное действие.

Расчёт дальности

Некоторые особенности карт обладают дальностью применения — например, дальние атаки, заклинания, воздействия, а также некоторые виды перемещения, например прыжок.

Дальность — кратчайшее расстояние в клетках по горизонтали и вертикали (но не диагонали) от карты, которая хочет использовать особенность, до цели. Так, если в описании особенности указана дальность X, это значит, что её можно объявлять только по целям, которые находятся от этой карты на расстоянии до X клеток включительно.

В случае, если дальность у дальней атаки, заклинания или воздействия не указана, она считается неограниченной. Дальние атаки нельзя объявлять по стоящим рядом (в том числе по диагонали) картам.



На рисунке тёмно-зелёным отмечены клетки, доступные для атаки с дальностью 2, тёмно-зелёным и зелёным — для атаки с дальностью 3, тёмно-зелёным, зелёным и светло-зелёным — для атаки с дальностью 4. Клетки внутри красного квадрата недоступны для дальних атак, но доступны для воздействий, заклинаний и прыжков.

Жизни и раны

Каждое существо начинает игру с определённым количеством жизней (♥). Успешные атаки, а также некоторые заклинания и воздействия уменьшают количество жизней. Для обозначения разницы между максимальным и текущим количеством жизней на карту выкладываются маркеры ран. Существо погибает, когда у него не остаётся жизней.

Некоторые особенности могут лечить существ, возвращая им жизни (снимая маркеры ран).

5. Продолжение боя и конец игры

Когда Первый игрок закончил двигаться и действовать всеми картами, которыми хотел, он передаёт ход Второму игроку.

Второй игрок открывает (разворачивает вертикально) все свои закрытые (повёрнутые горизонтально) карты. Он может двигаться и действовать любым числом своих карт.

Игроки продолжают игру, чередуя ходы, пока у одного из них не погибнут все существа.

Игрок, чьи существа одолели всех существ противника, побеждает!

Напоминание: не забудьте вскрыть скрытые карты в третьем ряду Второго игрока в его первый ход.

Важные дополнения

Необязательно действовать всеми картами, можно оставить некоторые из них открытыми, чтобы они могли стать защитниками в ход противника. Всё зависит от стратегических решений каждого игрока.

Когда вы бросаете кубик, сначала к нему применяются ваши модификаторы, потом — модификаторы противника.

Модификаторы, сводящие бросок кубика и величину атаки к определённому значению, всегда применяются в последнюю очередь.

Особенности «при гибели» и «при ударе» срабатывают одновременно, причём сначала выполняются такие особенности неактивного игрока.

Правило топора

Если текст карты противоречит правилам, преимущество имеет текст карты.

ГЛОССАРИЙ

Броня X (♣): карта с бронёй X не получает первые X ран от немагических атак в течение каждого хода (и своего, и противника).

В начале хода: особенность, которая объявляется на каждом ходу игрока после того, как он открывает все свои карты. Сначала заявляются все особенности «в начале хода» активного игрока, затем — его противника. Выполняются особенности в обратном порядке.

Величина атаки: число, указанное в свойствах или особенностях карты. В сражении это итоговое значение атаки с учётом всех модификаторов.

Вызвать: перенести карту из своей колоды на поле боя. Карта вызывается в открытом виде рядом с картой, использующей вызов, и только на свободную клетку.

Выстрел: дальняя немагическая атака, наносится как по закрытой карте, от выстрела нельзя назначить защитника.

Горение: в начале своего хода существо с горением получает 1 рану за каждый маркер горения, затем теряет один маркер горения. Существо не может иметь более 3 маркеров горения. «Получить горение» означает, что существо получает один маркер горения. «Получить два горения» означает, что существо получает два маркера горения.

Защита: карта с защитой от какого-либо игрового действия не получает от него никаких эффектов (раны не наносятся, сопутствующие особенности не срабатывают).

Самые частые типы защит представлены в виде символов:

♣ — от выстрелов;

⚡ — от разрядов;

☠ — от отравления: существо не может получить отравление и не получает ран от отравления.

Излечение на X: снимите X ран с существа.

Метание: дальняя немагическая атака, наносится как по закрытой карте, от метания нельзя назначить защитника.

Направленный удар (⊕): разновидность простого удара. От направленного удара нельзя назначить защитника.

Напротив: на одну клетку вверх по вертикали от указанной карты с точки зрения игрока, контролирующего эту карту.

Один (X) раз за ход: карта может использовать эту особенность только 1 (X) раз за ход.

Опыт в атаке (☒): карта получает +1 к броску кубика в сражении ☹, если атакует (см. «+X к броску кубика»).

Опыт в защите (☑): карта получает +1 к броску кубика в сражении ☹, если защищается (см. «+X к броску кубика»).

Особый удар: ближняя немагическая атака, наносится как по закрытой карте, от особого удара нельзя назначить защитника.

Отравление: в начале своего хода существо с отравлением получает 1 рану. Существо не может иметь более одного жетона отравления.

Перемещение: изменение местоположения карты в пределах поля боя. Перемещать можно только на незанятую клетку. Движение, прыжок — частные случаи перемещения.

При атаке (при ударе): особенность, срабатывающая, когда карта совершает атаку (удар), даже если величина атаки (удара) равна 0.

При гибели: эта особенность срабатывает, когда карта попадает на кладбище.

Прыжок, дальность X: существо тратит все единицы движения и перемещается на любую незанятую клетку поля боя в пределах X клеток (по правилам расчёта дальности). Считается передвижением карты. Существо не может использовать прыжок, если уже двигалось в этот ход.

Разряд: дальняя магическая атака, наносится как по закрытой карте, от разряда нельзя назначить защитника.

Регенерация X (☼): в начале своего хода существо с регенерацией излечивается на величину регенерации.

Ряд: пять клеток поля боя, расположенных по горизонтали одна за другой.

Стоящая рядом карта: карта, которая находится сзади, напротив, справа, слева или по диагонали от карты.

Сзади: на одну клетку вниз по вертикали от указанной карты с точки зрения игрока, контролирующего эту карту.

Сила атаки (удара): любая атака (удар) подразделяется по силе на слабую, среднюю или сильную.

Слева/справа: на одну клетку влево/вправо по горизонтали от указанной карты с точки зрения игрока, контролирующего эту карту.

Столбец: шесть клеток поля боя, расположенных по вертикали одна за другой.

Удар через ряд (⊗): дальняя немагическая атака. Наносится через одну клетку по вертикали или горизонтали (пустую или занятую вашими картами). По диагонали или через клетку с картой противника бить нельзя.

Уникальность: свойство карты, обозначается изображением короны на левой верхней грани кристалла стоимости. В отряде игрока не может быть двух или более одинаковых карт с уникальностью (но в колоде их может быть несколько). В отряде может быть несколько разных карт с уникальностью.

+X (-X) к атаке: карта получает +X (-X) к величине своей атаки.

-X от атаки: -X к величине атаки, направленной на эту цель.

+X (-X) к броску кубика: карта с +X (-X) к броску кубика получает +X (-X) к числу, выпавшему на кубике.

СОСТАВЫ КОЛОД

Русы

- 2 Кенобор Гуслинг
- 3 Лучник Тывы
- 2 Святозар Водохлёб
- 2 Сын Байкальска
- 2 Жрец Перуна
- 1 Деомид Душезмей
- 1 Родислав Багиров
- 1 Святогор Меткий Глаз
- 1 Дрочеслав, сын Сергея
- 3 Защитник Тайги
- 2 Чресламор
- 3 Дочь Сварога
- 1 Гаврило Большое Гузно
- 1 Виктор Корнеплод
- 1 Мстислав Дуболюб
- 2 Страж Гипербореи
- 1 Тихомир Лесоповал
- 1 Всеслав Чародей

Ящеры

- 2 Рептилоид
- 2 Ящер-Жадюга
- 2 Ящер-Копейщик
- 1 Гнида Песчаная
- 2 Ящер-Яйцеклад
- 2 Ящер-Великан
- 2 Лизард-Визард
- 1 Профессор Счетохвост
- 1 Босс Дрочешуй
- 3 Долбоящер
- 3 Стрелючий Ящер
- 1 Гипноящер
- 1 Гнилозад Смердящер
- 1 Тиванозавл Вэкс
- 2 Зелёный Змий
- 1 Филосоящер
- 1 Геннадий Кислютый
- 2 Ящер-Втащер

FAQ ПО КАРТАМ НАБОРА

Кенобор Гуслинг сводит атаку после броска кубика, при этом он не может свести промах ➔ к сильной атаке.

Он может свести сильную атаку к сильной, чтобы снять горение. Может выбрать в качестве цели руса, который не атакует, чтобы просто снять горение.

Родислав Багиров получает ☉ не только при ➔, но и может просто закрыться, чтобы получить ☉. Он получает ☉, когда наносит ответный удар.

Дочь Сварога может объявить излечение руса без ран, чтобы выдать горение стоящему рядом с ним ящеру.

Гаврило Большое Гузно может совершить, например, прыжок с дальностью 2 (или 1) и объявить особый удар на 2 (или 1). Фактическая дальность прыжка Гаврилы считается по минимальному возможному расстоянию для такого прыжка.

Мстислав Дуболюб успевает получить бонусы за русов, которые здоровы, но в начале хода получают раны за горение или отравление.

Веслав Чародей может напасть ➔ только один раз и остаться открытым. После того, как он напал ➔ первый раз, он не может передвигаться в этот ход.

Рептилоид получает бонусы в том числе, когда он сам оказывается вызван из колоды.

Ящер-Жадюга имеет только +1 к метанию по русам, у которых есть и горение, и отравление.

Ящер-Яйцеклад вызывает ящера в открытом виде.

Гипноящер — когда рус наносит слабый ➔ вследствие «ящерского нащёптывания» — от этого ➔ нельзя назначить защитника. Если **Родислав Багиров** наносит ➔ — он тоже получит ☉.

Геннадий Кислютый — рус с двумя маркерами горения, стоящий рядом с Геннадием, получит от горения 3 раны, рус с тремя маркерами горения получит 4 раны. Рус с тремя маркерами горения и отравлением получит 6 ран.

Ящер-Втащер после нападения не может двигаться и нападать ➔ ещё раз.

Создатели игры

Авторы игры: Иван Попов, Максим Истомин

Разработчик: Егор Попов

Дизайн и вёрстка: Сергей Дулин, Дмитрий Ворон

Художники: Алексей Попов, Николай Дихтяренко

Директор издательского департамента: Александр Киселёв

Игру тестировали: Сергей Колемагин, Алексей Романычев, Семён Пыхтеев, Глеб Моисеев, Михаил Руденко, Илья Чадаев, Геннадий Лебедев, Илья Мельников, Сергей Отургашев, Владислав Гордеев, Артём Андросов, Оксана Верба

По мотивам компьютерной игры «Русы против Ящеров», созданной **theBratans**.

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Валентин Матюша

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Корректор: Наталья Валько

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. hobbyworld.ru

Полную версию правил можно найти на berserk.ru



Видеоправила
игры

