



НЕОН

ПРАВИЛА ИГРЫ

— Добрый вечер, друзья. Турнир вот-вот начнётся, и мы рады снова оказаться в эфире: с вами прекрасная Линда Роуз...

— И бесподобный Мэтт Роско. Приветствуем всех, кто смотрит сейчас нашу трансляцию. Менее чем через полчаса начнётся событие, которого все с нетерпением ждали целых два года, и на арене сойдутся кибербойцы шести корпораций. Добро пожаловать на турнир «Неон»!

— Главы «Халиаэтус» и «Бетулы» вежливо улыбаются друг другу, руководство «Итоямы» и «Шенли» сохраняют невозмутимость, а представители «Фирлис» и «Шовире», кажется, вовсе не обеспокоены ничем, кроме наставлений своим бойцам.

— Итак, последние приготовления завершены, напутствия даны, бойцы и сопровождающие медицинские бригады заходят в транспорт, который доставит их к месту назначения. А на всех экранах под звуки официального гимна Турнира и руко-

плескания загораются приветственные огни Нео-Нагои, переливаясь всевозможными цветами. Иллюминация города сейчас включена на полную мощность. Скажите, друзья, когда вы ещё сможете такое увидеть?

— Ну а пока бойцы готовятся, вы сможете увидеть информационные ролики о каждом из киборгов и немного исторической хроники. Мы же с Линдой вернёмся после короткой рекламы, оставайтесь с нами.

СОСТАВ ИГРЫ

1 планшет раундов

6 планшетов бойцов

1 планшет Автомы

122 карты:

- ПОИСК
- ДВИЖЕНИЕ
- АТАКА
- ДЖОКЕР

42 карты действий (по 7 карт каждого из 6 бойцов)

6 карт-памяток

8 карт улучшений

66 карт добычи

6 фигурок бойцов

1 жетон «Дымовая граната»

1 жетон «Ловушка»

1 жетон «Нэко»

1 фишка Автомы

ПРИЗРАК

А
БАЗОВАЯ БРОНЯ
БАЗОВОЕ ОРУЖИЕ

2 2 2
1 1
3

Обратите внимание! Бойцу не больше 2 карт снаряжения на его выбор.
Сбросьте все оставшиеся карты снаряжения и прилипок, а затем возьмите 3 карты.
Посмотрите на карты и оставьте себе 1 из них, а вторую положите под низ колоды.
Проверьте планшет, возьмите новые жетоны здоровья и установите 3 4.

Мини-игры

1 4: [При атаке или защите] перебройте сколько угодно карт себе или соседу в вашем секторе (один раз за атаку).
1 4: [При атаке] если после броска защиты противника вы не нанесли урон, переместитесь в соседний сектор.
2 4: [При закрытии вашего сектора] отмените урон.

Инфразрение

1 4: [При атаке] +1 против бойца в защитном поле.

Засада

4 4: [После открытия карт действий] вы действуете первым в этом раунде (независимо от инициативы других бойцов).

БЕРСЕРК

4 4

НАМЕСТНИК

2 2

Цель атаки должна немедленно поглотить 2 4.
Кроме того, один союзник цели атакует в вашем секторе так же.

ШИВА

4 2

Перед получением урона от атаки (по жетону).
X: отмените X.

ПАМЯТКА

Порядок хода игроков: 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6 → 7

Атака: 1 - критическое попадание
2 - обычное попадание
3 - условный промах
4 - промах

Повис: Положите 1 жетон поиска в ваш сектор.
Посмотрите на карты, оставьте 2 карты себе, а остальные положите под низ колоды.
Сбросьте нежелательные карты.

При закрытии сектора уберите по 1 жетону поиска из соседних с ним секторов.

РЕЖИМ «КОРОЛЕВСКАЯ БИТВА»

Последние 2 сектора остаются в игре, но не определяются 1 победителем (бойцы продолжают получать урон в конце каждого раунда).

Подсчет ПО: +1/2/3 ПО за жетоны здоровья других бойцов
+1 ПО за каждый жетон бота (+1 ПО за каждую лапу одинакового жетона)
+1 ПО за жетон лидера

РЕЖИМ «ВОЗРОЖДЕНИЕ»

Подсчет ПО: +1/2/3 ПО за жетоны здоровья бойца других команд (жетон)
+1 ПО за жетон лидера

РЕЖИМ «КОАЛИЦИЯ»

Подсчет ПО: +1/2/3 ПО за жетоны здоровья бойца других команд (жетон)
+1 ПО за жетон лидера

СТАБИЛИЗАТОР

Один раз в раунд
[При атаке] переверните 1 2 на ф.



К концу XXI века традиционные спортивные соревнования канули в Лету. С нарастающей популярностью механических и электронных имплантов становилось всё сложнее и сложнее контролировать допустимые вмешательства в организм спортсменов, и в конце концов на некоторое время состязания прекратились. Однако потребность доказать своё превосходство никуда не исчезла.

На рубеже столетий компании, занимающиеся биоинженерией и кибернетикой, стали одними из самых влиятельных в мире, и высокая конкуренция в этой области привела к неизбежному столкновению интересов. Ситуация накалялась, но, по счастью, здравый смысл возобладал, и по инициативе крупнейших корпораций на свет появился турнир, на котором кибернетические бойцы будут отстаивать честь своих спонсоров. Так родилась идея грандиозного шоу, которое будет приковывать взгляды зрителей со всего мира: фестиваль, соревнование и выставка вооружений в одном фла-


коне. Кто станет лучшим, чьи разработки будут признаны самыми передовыми, на чьи счета потекут миллионные прибыли, а рука главы устанет подписывать многомиллионные контракты?

Турнир решено было проводить на открытой территории, но долгое время оставалось неясно, где именно. Пока утверждался план соревнований, Сатоми Мидзуки, вице-президент корпорации «Итояма», вспомнила про проект «Нео-Нагоя». Он был частью запущенного пару десятилетий назад эксперимента по созданию городов на искусственных платформах посреди океана. Однако, когда уже почти вся инфраструктура была достроена, проект был заморожен из-за недостатка финансирования. Одной из его особенностей было то, что разные части этих платформ могли подниматься и опускаться в зависимости от уровня моря. Таким образом, появление Турнира подарило Нео-Нагое вторую жизнь, а первые буквы города дали название состязанию.

С тех пор раз в два года каждая корпорация выставляет на Турнир одного бойца. В обычной жизни участники — такие же простые люди: спасатели, полицейские, рабочие, спортсмены. И вне шоу они продолжают заниматься своими повседневными делами, оставаясь при этом любимцами публики.

Наконец подходит время очередного Турнира, и Нео-Нагоя вновь оживает. В этом году нас встретят как уже знакомые бойцы, которые освоили новые трюки, так и новички, только получившие свои импланты и гордо демонстрирующие все умения учёных и медиков различных корпораций.

Купите плакат с любимым бойцом! Изучите рекламные буклеты! Оцените передовые технологии биоинженерии и узнайте, насколько продвинулись разработки в сфере кибернетики! Добро пожаловать на Турнир!



— До начала соревнования осталось всего пять минут, и бойцы появляются на арене. В алом свете пламени пролетает Феникс. Судя по шевелению губ, он что-то выкрикивает оставшимся на земле. Рука об руку проходят Глыба и Акари, обсуждая предстоящий поединок. Неудивительно, ведь эти двое не в первый раз встречаются на Турнире. Прекрасная и отрешённая Иллюзия хладнокровоно окидывает взглядом соперников. В стороне от всей группы держится и Призрак. И последним выходит Снейк, явно продумывая стратегию своей победы. Телезрители по всему миру затаили дыхание... Приготовьтесь, сейчас начнётся самое интересное!

ОБ ИГРЕ

Вы — один из бойцов, представляющих свою корпорацию на Турнире, проходящем в самом сердце города-призрака Нео-Нагоя. На протяжении нескольких раундов вам предстоит сражаться с бойцами других компаний, попутно перемещаясь между секторами города и отыскивая новые виды оружия и брони. В конце каждого раунда некоторые секторы будут опускаться под воду, так что старайтесь выбирать наиболее безопасные места. Чтобы одержать победу на Турнире, вам понадобится умение планировать действия, а также просчитывать выгоду от использования своих уникальных способностей и эффектов секторов.

Ваша цель зависит от того, какой режим игры вы выберете: **«Возрождение»**, **«Королевская битва»** или **«Коалиция»**.

- ▶ **Возрождение:** побеждает боец, набравший наибольшее количество победных очков (ПО).
- ▶ **Королевская битва:** побеждает последний оставшийся на арене боец.
- ▶ **Коалиция:** побеждает команда, набравшая наибольшее количество победных очков (ПО).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 ВЫБЕРИТЕ РЕЖИМ ИГРЫ

Выберите режим игры: «*Королевская битва*», «*Возрождение*» или «*Коалиция*».

Особенности каждого режима подробнее описаны на стр. 15–16.

2 СОСТАВЬТЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ

2а Перемешайте все 10 секторов и случайным образом выложите их в центр стола лицевой стороной вверх, так чтобы образовалась замкнутая окружность — это **арена сражений**.

2б Соберите десантный корабль по схеме справа и поставьте его в центр арены.

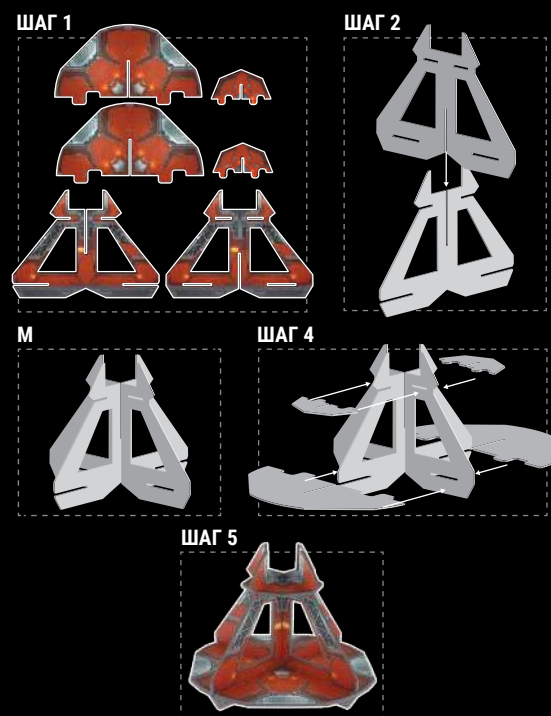
2в Перемешайте взакрытую 10 жетонов табло и сложите их стопкой. Затем переверните стопку лицевой стороной вверх и поставьте на верхнюю платформу десантного корабля. Верхний жетон показывает номер сектора, который закроется первым.

2г Перемешайте жетоны ботов стороной с изображением бота вверх и не переворачивая разложите их случайным образом по одному в каждый сектор.

2д Возьмите планшет раундов и выберите сторону, которая соответствует количеству игроков (см. символ в правом верхнем углу). Положите его рядом с ареной.



СХЕМА СБОРКИ ДЕСАНТНОГО КОРАБЛЯ

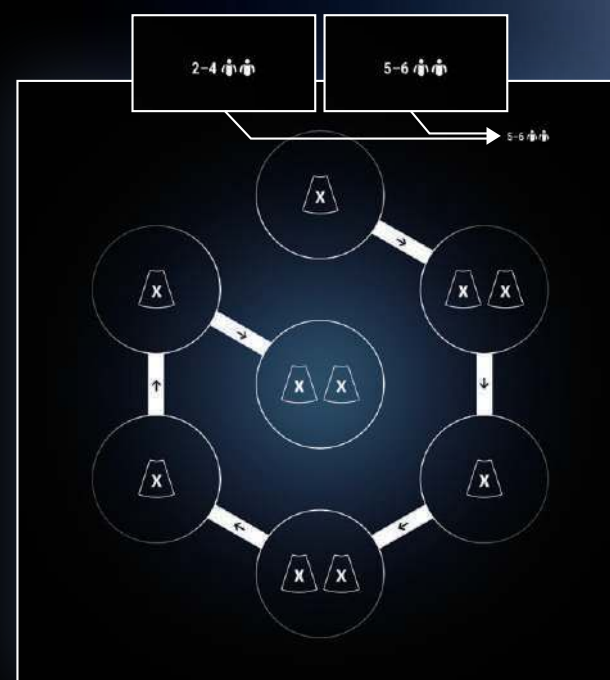


ОПИСАНИЕ СЕКТОРА



- Название
- Номер сектора
- Класс сектора
- Иллюстрация
- Стоимость эффекта
- Момент применения эффекта
- Эффект сектора

Примечание: указание количества игроков носит рекомендательный характер. Сыграв несколько партий, вы можете сами выбрать сторону планшета раундов под подходящую вам динамику игры.



3 СФОРМИРУЙТЕ ОБЩИЕ КОЛОДЫ

КОЛОДЫ ДОБЫЧИ

Разделите карты добычи на 3 колоды по типу рубашек. Перемешайте каждую колоду отдельно и положите в стороне от арены лицевой стороной вниз. Возле каждой колоды оставьте место под соответствующую стопку сброса.

КОЛОДА УЛУЧШЕНИЙ (ТОЛЬКО В РЕЖИМАХ «ВОЗРОЖДЕНИЕ» И «КОАЛИЦИЯ»)

Перемешайте колоду улучшений и положите лицевой стороной вниз в стороне от арены.



4 ВЫБЕРИТЕ БОЙЦОВ И ПОДГОТОВЬТЕ ЛИЧНЫЕ ИГРОВЫЕ ОБЛАСТИ

4а Каждый игрок выбирает себе бойца. Также вы можете распределить бойцов случайным образом. После этого каждый игрок берёт следующие компоненты:

- ▶ планшет своего бойца (положите его стороной «А» вверх в режиме «*Возрождение*» или «*Коалиция*» и стороной «Б» вверх в режиме «*Королевская битва*»);
- ▶ счётчик энергии (прикрепите его к планшету с правой стороны возле трека энергии);
- ▶ фигурку бойца;

- ▶ 7 карт действий с изображением бойца на рубашке;
- ▶ карту-памятку;
- ▶ 2 жетона защитного поля (**примечание:** берите жетоны, соответствующие диаметру подставки фигурки);
- ▶ 6 жетонов здоровья: 3 жёлтых со значением «2», 2 зелёных со значением «1», 1 красный со значением «3»; положите их на соответствующие ячейки планшета вашего бойца стороной с цифрой вверх (в режиме «*Королевская битва*» цвет и значение неважны — можете взять жетоны любых цветов и положить их стороной без цифры вверх);

- ▶ особый жетон способности (если он указан в правой части планшета бойца).

4б Установите счётчик энергии на деление «3».

4в Поставьте фигурку бойца на десантный корабль (в любую секцию).

4г Перемешайте ваши карты действий и сформируйте из них колоду. Положите её лицевой стороной вниз справа от вашего планшета. Возьмите 3 верхние карты из этой колоды на руку.

5 ПОДГОТОВЬТЕ ЗАПАС

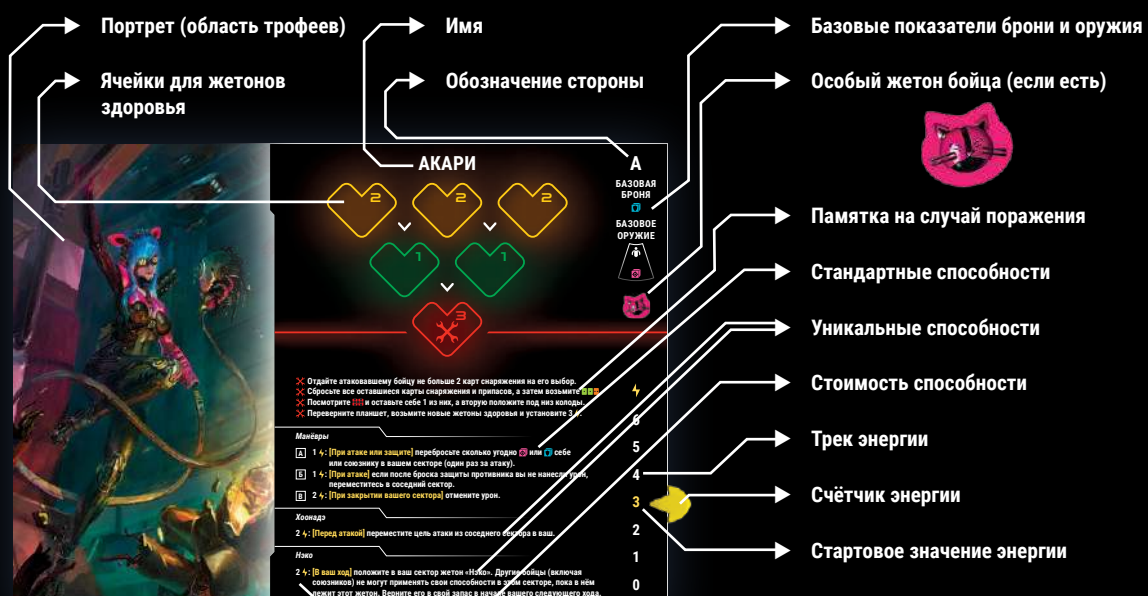
Положите в качестве запаса все жетоны поиска (рядом с колодами добычи), кубики атаки и защиты, а также оставшиеся жетоны здоровья (в любом свободном месте). В режиме «*Королевская битва*» уберите оставшиеся жетоны здоровья в коробку — они вам не понадобятся.

6 ВЫБЕРИТЕ ЛИДЕРА

Игрок, который последним видел неоновую вывеску, получает жетон лидера. Также вы можете выдать жетон лидера случайным образом.



ОПИСАНИЕ ПЛАНШЕТА БОЙЦА



ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ
 ДЛЯ 4 ИГРОКОВ
 В РЕЖИМЕ «ВОЗРОЖДЕНИЕ»



ХОД ИГРЫ

Игра делится на раунды. В режимах «**Возрождение**» и «**Коалиция**» она длится столько раундов, сколько круглых ячеек изображено на планшете раундов. В режиме «**Королевская битва**» игра может закончиться раньше или позже.

Каждый раунд состоит из 4 фаз:

- 1 Выбор карт
- 2 Действия игроков
- 3 Проверка условий окончания игры
- 4 Закрытие секторов

1 ВЫБОР КАРТ

Каждый игрок выбирает 2 карты действий на руке и накладывает одну на другую таким образом, чтобы одна из них перекрывала левую или правую половину другой. При этом любую из них (или даже обе) можно поворачивать на 180°. Три видимые половины этих карт образуют **ряд действий** — это 3 действия, которые ваш боец будет выполнять в этом раунде в обязательном порядке слева направо.

Цифра, которая будет видна на верхней карте, покажет вашу **инициативу**. Чем меньше это значение, тем раньше будет совершать ход ваш боец. Выбрав 2 карты и способ их наложения, положите их над вашим планшетом лицевой стороной вниз, а третью карту оставьте на руке.

Когда все игроки выложат перед собой выбранные карты действий, переверните их и определите порядок хода бойцов: право хода передаётся от бойца с наименьшим значением инициативы и далее в порядке её возрастания. В случае равенства инициативы первым ход совершает тот из претендентов, перед которым лежит **жетон лидера** (если он есть у кого-то из них), или ближайший к нему игрок по часовой стрелке.



Пример: Пётр разыграл карты с инициативой 6, Галина — с инициативой 2, а Оксана и Игорь — с инициативой 3. Жетон лидера находится у Петра. Первой ход будет совершать Галина, за ней — Игорь (поскольку сидит слева от Петра), потом — Оксана, и, наконец, Пётр.



2 ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ

Сначала все игроки, разыгравшие действие «Защита», прикладывают к своим бойцам свои жетоны защитного поля (см. раздел «Защита» на стр. 13). **Это единственный эффект действия, который применяется не в ход игрока, а в момент раскрытия карт.** Затем в порядке инициативы каждый игрок выполняет все 3 своих действия слева направо.

Выполнив все действия, игрок убирает сыгранные карты в свой личный сброс слева от планшета и добывает из своей колоды действий 2 новые карты. Если игрок должен взять карты, а в колоде они закончились, он перемешивает свою стопку сброса и формирует из неё новую колоду действий, после чего добывает оставшиеся карты. Таким образом, перед каждым раундом у игрока всегда будет на руке 3 карты действий.

ТИПЫ ДЕЙСТВИЙ

Всего в игре 4 основных типа действий и 2 альтернативных.



ВЫСАДКА С ДЕСАНТНОГО КОРАБЛЯ

В начале игры фигурка вашего бойца находится на десантном корабле вне арены сражений. Перед тем как выполнить первое действие в игре, вы должны переместить фигурку своего бойца с корабля в любой сектор (это перемещение не считается действием). Только после этого вы можете выполнять свои действия. Пока боец находится в десантном корабле, он не может применять способности и его нельзя атаковать.

Если боец после поражения вновь попадает на десантный корабль (в режимах «**Возрождение**» и «**Коалиция**»), к нему применяются те же правила, что и в начале игры (т. е. в начале своего следующего (ближайшего) хода он высаживается в любой сектор).

Основные:

- ▶ Движение
- ▶ Поиск
- ▶ Атака
- ▶ Защита

Альтернативные:

- ▶ Лидерство
- ▶ Получение ⚡ / ⚡⚡

Подробнее все действия описаны на стр. 10–13.

3 ПРОВЕРКА УСЛОВИЙ ОКОНЧАНИЯ ИГРЫ

В зависимости от выбранного режима игры проверьте, выполнены ли соответствующие условия окончания.

ВОЗРОЖДЕНИЕ / КОАЛИЦИЯ

Игра заканчивается в любом из трёх случаев:

- ▶ разыгран последний раунд (в котором должна закрыться последняя пустая ячейка на планшете раундов);
- ▶ на арене остался 1 боец (команда);
- ▶ на арене не осталось бойцов.

КОРОЛЕВСКАЯ БИТВА

Игра заканчивается в любом из двух случаев:

- ▶ на арене остался 1 боец;
- ▶ на арене не осталось бойцов.

Обратите внимание: игра продолжается, даже если на планшет раундов были выложены все жетоны табло.

4 ЗАКРЫТИЕ СЕКТОРОВ

После того как все игроки выполняют свои действия, на арене закрываются 1 или 2 сектора, как указано в ячейке текущего раунда (первой пустой ячейке на планшете раундов).

1) Уберите в запас все лежащие в этом секторе жетоны ботов и поиска. Лежащие в нём жетоны защитного поля и особые жетоны бойцов уберите в их личные запасы.

2) Уберите в запас по 1 жетону поиска из двух соседних секторов.

3) Если в этом секторе находился боец, он перемещается в соседний сектор на свой выбор и получает 1 урон, сбрасывая 1 жетон здоровья в общий запас (см. раздел «Урон» на стр. 13). При этом боец может применить одну из своих стандартных способностей «Манёвр В»: потратить 2+, чтобы отменить этот урон. Если в секторе находятся несколько бойцов, они решают, куда перемещаться, начиная с бойца с жетоном лидера и далее по часовой стрелке.

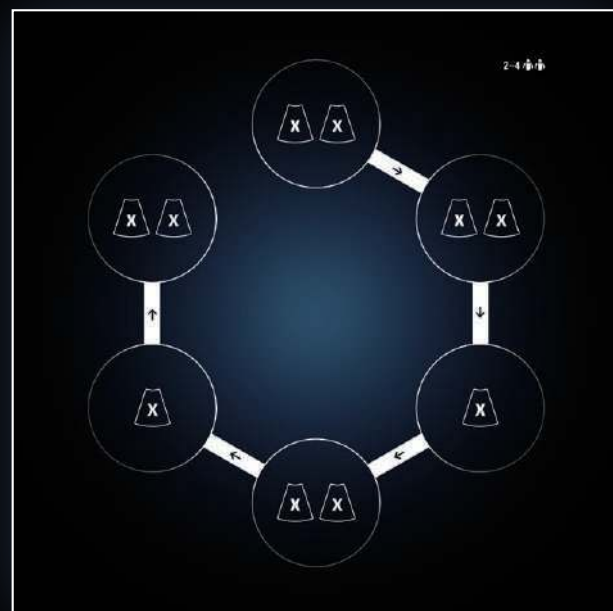
4) Уберите этот сектор в коробку и равномерно сдвиньте оставшиеся сектора, чтобы между ними было примерно одинаковое расстояние. **Примечание: не разыгрывайте этот шаг, если на арене осталось только 2 сектора.**

5) Положите верхний жетон табло на ячейку текущего раунда на планшете раундов. Если закрывается второй сектор за раунд, положите верхний жетон табло поверх предыдущего.

6) Если в этом раунде должно закрыться 2 сектора (в ячейке текущего раунда указано $\triangle \triangle$), разыграйте шаги 1–5 для сектора, номер которого указан на открывшемся жетоне табло.

Примечание: если должен закрыться 1 сектор, игроки с начала раунда знают его номер по верхнему жетону табло; если должны закрыться 2 сектора, игроки знают только номер первого из них, а номер второго узнают только в момент его закрытия.

Для сектора, номер которого указан на верхнем жетоне табло, разыграйте следующие шаги:



— Пока шла реклама, мы с Мэттом вспоминали предыдущий Турнир. Кстати, вы заметили, как похорошела Нео-Нагоя за эти два года?

— Организаторы постарались на славу! Архитекторы и дизайнеры воссоздали городскую инфраструктуру настоящего мегаполиса. Теперь я даже подумываю купить там квартиру, Линда.

— Позовёшь на новоселье? А если серьёзно, то город-призрак действительно ожил! Инженеры населили Нео-Нагоя человекоподобными роботами, для которых она стала настоящим домом. Как и мы, они каждый день ходят на работу, а вечером сидят в кафе или идут в кино... Если бы я не знала, то ни за что бы не поверила, что это всего лишь симуляция!

— Бесподобно! Я не могу отделаться от мысли, что, глядя на Нео-Нагоя, я каждый раз вспоминаю олимпиаду в Токио, которую смотрел в детстве.

— А мой любимый момент, Мэтт, — это закрытие сектора. Не могу оторвать глаз, когда смотрю, как он погружается под воду, а бойцы в спешке пытаются перебраться в более безопасное место.

— Это восхитительное зрелище! И буквально через несколько минут мы уже сможем его увидеть. А пока давайте полюбуемся прекрасными видами города.

— Сейчас на ваших экранах вид с высоты полёта дрона. Обратите внимание, как меняется освещение в зависимости от времени суток! Сумеречная Нео-Нагоя — это особое эстетическое удовольствие. Все эти неоновые огни, все эти световые линии!

— Мне кажется, что Нео-Нагоя — это светящийся цветок на тёмной водной глади.

— Мэтт, да ты поэт. А пока мой коллега пытается слагать стихи, чтобы воспеть красоту города, я обращаю ваше внимание на то, что все табло уже заканчивают показ рекламных роликов и понемногу увеличивается количество дронов с камерами. Бойцы перебираются в следующий сектор, а мы продолжаем внимательно следить за ходом Турнира.

ТИПЫ ДЕЙСТВИЙ

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ



ДВИЖЕНИЕ

Вы можете переместить вашего бойца в соседний сектор по или против часовой стрелки. Если у бойца есть жетоны защитного поля, переместите их вместе с ним.

Когда сектор закрывается и выходит из игры, секторы, между которыми он находился, становятся соседними.

У каждого сектора есть уникальный эффект. Если эффект применяется при входе в сектор, примените его сразу после перемещения бойца в этот сектор. Подробнее эффекты секторов описаны на стр. 17–18.

ПОИСК

Чтобы выполнить действие поиска, вы должны потратить столько , сколько жетонов поиска находится в одном секторе с вашим бойцом. Если у вас меньше , чем нужно потратить, вы не можете выполнить это действие. Если в секторе с вашим бойцом нет жетонов поиска, вы выполняете это действие бесплатно.

Действие поиска позволяет вам взять карты добычи. Класс сектора показывает, из каких колод и в каком количестве вы можете брать эти карты. Секторы бывают трёх классов:

- ▶ **Зелёный** (●): посмотрите 3 карты из **зелёной** колоды добычи, оставьте себе 2 из них.
- ▶ **Оранжевый** (●-●): посмотрите 2 карты из **оранжевой** колоды добычи и оставьте себе 2 из них.
- ▶ **Фиолетовый** (●-●-●): посмотрите 1 карту из **фиолетовой** колоды добычи и 1 карту из **зелёной** колоды добычи и оставьте себе 2 из них.

Некоторые эффекты позволяют брать больше карт, но оставляете вы всё равно только 2 из них. Невыбранные карты добычи положите лицевой стороной вверх в стопки сброса рядом с соответствующими колодами.

Эффект, который предписывает «взять» карты, означает, что вы оставляете все карты, которые смотрите.

ОПИСАНИЕ КАРТ ДОБЫЧИ



Если вы должны взять карты из колоды добычи, а она закончилась, перемешайте её стопку сброса и сформируйте из неё новую колоду добычи. После этого доберите из неё полагающиеся карты.

Взятые карты добычи вы должны немедленно выложить перед собой либо в качестве **снаряжения**, либо в качестве **припаса**. Если вы не можете или не хотите этого делать, положите карту добычи в сброс. Вы не можете оставлять карты добычи на руке.

Если вы хотите использовать карту как **снаряжение**, выложите её на свободное место перед собой или **поверх** другой вашей карты снаряжения.

Если вы хотите использовать карту как **припас**, подложите её **под** одну из ваших карт снаряжения так, чтобы был виден только символ припаса в нижней части карты.

Если вы кладёте карту снаряжения поверх другой, накрытая карта становится припасом (у неё остаётся виден только символ припаса в нижней части). Все припасы этой карты также переходят к новой, если позволяет её значение максимального количества припасов. Все карты припасов сверх этого числа уберите в соответствующие стопки сброса.

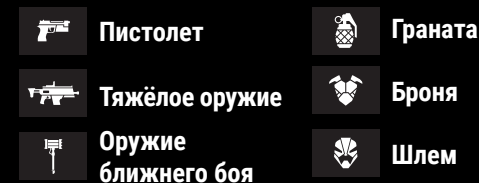
Выполнив действие поиска, положите жетон поиска в сектор с вашим бойцом.



СНАРЯЖЕНИЕ

Карта снаряжения позволяет применять все указанные на ней эффекты в любой момент этапа атаки или этапа защиты (если на карте не сказано иного).

Всего в игре 6 типов снаряжения:



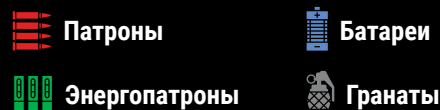
У вас может быть выложено не больше 1 карты снаряжения каждого типа (т. е. не больше 6 карт снаряжения в сумме).

Если вы взяли карту снаряжения того типа, который у вас уже есть, вы должны выбрать 1 из 3 вариантов:

- ▶ выложить её в качестве припаса к другой карте;
- ▶ выложить её в качестве снаряжения поверх карты того же типа;
- ▶ сбросить её.

ПРИПАСЫ

У каждой карты добычи есть 1 или 2 символа припаса в нижней части. Карту добычи можно выложить поверх или под низ другой карты добычи, только если у них совпадает хотя бы 1 символ припаса. Всего в игре 4 типа припасов:



Припасы тратятся для применения эффектов, указанных на карте снаряжения, под которую подложены эти припасы. При этом большую часть оружия можно использовать и без траты припасов.

Любая карта снаряжения всегда включает в себя 1 припас. Вы можете сбросить её, если хотите применить указанный на ней эффект, но у неё нет нужных для эффекта припасов, кроме самой этой карты. Символ слева показывает, какое макси-

мальное количество дополнительных припасов можно подложить под данную карту.

Два разных символа припасов, разделённых чертой, означают, что такую карту можно использовать в качестве **одного** из этих припасов.



Важные замечания:

- ▶ Уже выложенную карту припаса нельзя переложить под другую карту снаряжения или в качестве новой карты снаряжения.
- ▶ Уже выложенная карта снаряжения может стать картой припаса, только если поверх неё будет выложена новая карта снаряжения.
- ▶ Если вы по какой-то причине сбрасываете карту снаряжения, также сбросьте и все подложенные под неё карты припасов.

АТАКА

Атака состоит из 4 этапов:

- 1) **Выбор цели атаки**
- 2) **Этап атаки**
- 3) **Этап защиты**
- 4) **Применение результатов атаки**

1) Выбор цели атаки

Выберите оружие и цель, которую позволяет атаковать дальность этого оружия. В качестве цели атаки может быть выбран другой боец или бот.

Дальность обозначается с помощью схемы из 3 секторов. Дальность 0 — это сектор, в котором находится ваш боец (обозначается символом), дальность 1 — любой соседний с ним сектор, дальность 2 — любой сектор, соседний с предыдущим (кроме сектора с вашим бойцом). В каждом секторе на схеме указано, сколько кубиков атаки вы бросаете на этой дальности.

Пример



Пётр бросает , если цель находится в одном секторе с его бойцом, и , если в соседнем секторе.

Если на схеме указан пустой сектор, боец по умолчанию не может атаковать этим оружием на указанной дальности. Некоторые эффекты, добавляющие , позволяют атаковать даже на дальности, обозначенной пустым сектором. Некоторые эффекты позволяют атаковать с дальностью больше 2 («Гаубица» Глыбы).

Оружие ближнего боя можно использовать только в своём секторе. У каждого бойца есть базовое оружие ближнего боя, позволяющее провести атаку с в своём секторе, даже если у него нет карты оружия.

2) Этап атаки

А) Перед броском кубиков атаки

Атакующий игрок определяет количество для броска. По умолчанию это количество , соответствующее дальности выбранного оружия. Кроме того, перед броском он может применить эффекты, **добавляющие** , и/или другие эффекты.

Ограничение: в каждой атаке можно бросать **не больше 5** , даже если какие-либо эффекты позволяют бросать больше.

Б) Бросок кубиков атаки

Игрок бросает итоговое количество кубиков атаки.



— *Добрый вечер, в эфире шоу Азалии Уинтерс. На этой неделе Нео-Нагоя вновь окажется под прицелом камер, так что мы будем держать вас в курсе всех новостей. И с нами на связи глава «Халиаэтус» Айзек Барнс. Добрый вечер, мистер Барнс. Расскажите нашим зрителям, что нового вы покажете на предстоящем Турнире и чем планируете нас удивить в этом году?*

— *Добрый вечер, Азалия. Вы будете удивлены! На этот раз мы представляем нового бойца — Снейка. Все импланты разрабатывались по новейшим технологиям специально для него. Подобных модификаций ранее не создавалось, так что нас смело можно считать первопроходцами. Пользуясь случаем, передаю «Бетуле»: похоже, что наши «пещерные технологии» ушли далеко вперёд. Могу с уверенностью сказать, что мы прыгнули выше головы. Кстати, прошлое у Снейка весьма впечатляющее, ведь он боец в прямом смысле этого слова. Возможно, многие уже слышали его имя: долгое время он принимал участие в турнирах по смешанному единоборству.*

— *Потрясающе, мистер Барнс! Приоткройте нам завесу тайны. Что же такого необычного в этом бойце?*

— *Снейк отличается непревзойдённой ловкостью и владением мечами. Раскрывать все карты сейчас я не буду, но намекну, что он может и пустить соперникам дым в глаза. Мы продемонстрируем не просто уникальный продукт медицины и кибернетики — это, повторюсь, будет грандиозный прорыв во всех сферах! Специалисты корпорации вложили немало сил в улучшения Снейка, так что, при всём уважении, — у наших конкурентов нет никаких шансов.*

Возможны следующие результаты броска:

- ⚡ – критическое попадание
- ⚡ – обычное попадание
- ❓ – условный промах
- ✖ – промах

Без учёта дополнительных эффектов все ⚡ и ⚡ считаются попаданиями, а все ✖ и ❓ – промахами.

В) После броска кубиков атаки

После броска кубиков атакующий может применить любые эффекты: изменение результатов броска, добавление кубиков (в таком случае их нужно добросить) и т.д.

Ограничение: перебрасывать кубики атаки можно **только 1 раз за атаку**, даже если это позволяют сделать несколько разных эффектов.

Важное замечание: если у атаки несколько целей, атакующий разыгрывает этап атаки только 1 раз, а каждый из защищающихся разыгрывает свой этап защиты отдельно в порядке хода.

ЭФФЕКТЫ КАРТ СНАРЯЖЕНИЯ

Чтобы применить эффект карты снаряжения, сбросьте припас указанного типа из-под этой карты. Каждый эффект на карте снаряжения можно применить **только 1 раз за атаку**.

Если у карты снаряжения не осталось дополнительных припасов нужного типа, вы всё равно можете применить её эффект, сбросив саму карту в качестве требуемого припаса.

3) Этап защиты

А) Перед броском кубиков защиты

Защищающийся определяет количество ⚡ для броска. По умолчанию это 1 ⚡ (базовая броня бойца). Каждый жетон защитного поля у фигурки его бойца добавляет ещё 1 ⚡. Кроме того, перед броском игрок может применить эффекты, **добавляющие ⚡**, и/или другие эффекты.

Ограничение: в каждой защите можно бросать **не больше 3 ⚡**, даже если какие-либо эффекты позволяют бросать больше.

Б) Бросок кубиков защиты

Игрок бросает итоговое количество кубиков защиты.

Возможны следующие результаты броска:

- ⚡ – защита от любого попадания
- ⚡ – защита от обычного попадания
- ⚡ – провал, получите 1 ⚡
- ⚡ – провал

Каждый символ ⚡ отменяет 1 ⚡. Каждый символ ⚡ отменяет 1 ⚡ или 1 ⚡ на выбор защищающегося.

В) После броска кубиков защиты

После броска кубиков защищающийся может применить любые эффекты: переброс кубиков, изменение результата броска, а также эффекты карт брони и шлема.

Ограничение: перебрасывать кубики защиты можно **только 1 раз за атаку**, даже если это позволяют сделать несколько разных эффектов. Всегда применяются только результаты переброса, поэтому, если игрок перебросил ⚡ на другой результат, он не получает 1 ⚡ за первый бросок.

Если у атакующего остались неотменённые символы ⚡ на кубиках, защищающийся **должен** применить **обязательные** эффекты шлема (если есть), сбросив соответствующий припас.

Если у атакующего остались неотменённые символы ⚡ на кубиках, защищающийся **должен** применить **обязательные** эффекты брони (если есть), сбросив соответствующий припас.

Если в условии эффекта брони или шлема указано **«по желанию»**, игрок не обязан его применять.

ВОЗМОЖНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Боец может применять следующие эффекты (один эффект можно применить один раз за атаку или защиту):

- ▶ свои способности
- ▶ эффект сектора
- ▶ эффекты карты снаряжения
- ▶ эффект карты улучшения

4) Применение результатов атаки

Если после всех предыдущих этапов у атакующего остались неотменённые символы ⚡ и/или ⚡, то он наносит защищающемуся 1 урон за каждый такой

символ. Некоторые эффекты могут увеличивать урон, наносимый за каждый символ. После этого атакующий может применить эффекты, которые зависят от того, был ли нанесён урон.

Если целью атаки был **боец**, то атакующий игрок в качестве трофея забирает у него столько жетонов здоровья, сколько урона нанёс его боец, начиная с верхнего ряда планшета (см. раздел «Урон» на стр. 13). В режиме **«Королевская битва»** жетоны здоровья не имеют никакой ценности, поэтому их можно сбрасывать в запас.

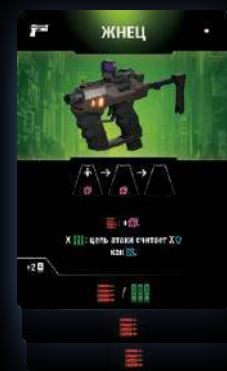
Затем проверьте, остались ли у цели жетоны здоровья. Если боец потерял последний жетон, боец отправляется на техобслуживание (если это сторона планшета «А») или выбывает (если это сторона планшета «Б»). Более подробно эти процессы описаны в разделе «Поражение бойца» на стр. 14.

Если целью атаки был **бот** и вы нанесли ему хотя бы 1 урон, то вы уничтожаете его и берёте себе его жетон, переворачивая стороной с припасами вверх.

Если все символы ⚡ и ⚡ у атакующего были отменены, атака считается неудавшейся. В этом случае атакующий может применить стандартную способность «Манёвр Б»: за 1 ⚡ переместиться в соседний сектор.

Пример

Галина сбросила ⚡, чтобы добавить ещё 1 ⚡ к атаке. После броска кубиков она хочет применить эффект ⚡, чтобы посчитать 1 ⚡ защищающегося как ⚡. Однако единственный ⚡, который у неё остался, — это припас самой карты, поэтому она решает ради эффекта сбросить саму карту «Жнец». Оставшийся под картой ⚡ ей придётся сбросить вместе с оружием.



АТАКА ПО БОТУ

Если вы атакуете бота, то этапы атаки и защиты разыгрываются одновременно, т. е. вы бросаете 1 ⚡ бота **вместе со своими ⚡**. Оценив результат броска, вы можете, как обычно, применить различные эффекты к своим ⚡. Бот не может перебрасывать свой ⚡ и применять какие-либо эффекты, кроме тех, что применяются автоматически к результату броска.

Более подробно боты описаны на стр. 14.

УРОН

Каждый раз, когда боец получает 1 урон, он сбрасывает 1 жетон здоровья из верхнего ряда своего планшета. Если в верхнем ряду жетонов нет, он сбрасывает из среднего, а если нет в среднем, то из нижнего. Если боец теряет последний жетон здоровья на своём планшете, разыграйте поражение бойца (см. стр. 14).

Режимы «Возрождение» и «Коалиция»:

вместо того чтобы сбрасывать жетон здоровья, боец отдаёт его тому игроку, который нанёс этот урон. Полученные жетоны здоровья этот игрок кладёт в свою область трофеев (портрет бойца на планшете) — в конце игры они приносят указанное на них количество ПО. Боец получает жетон здоровья соперника, даже если наносит урон с помощью какой-либо своей способности (например, «Ловушки» Иллюзии). Если боец получает урон по какой-то другой причине (например, при закрытии сектора), он сбрасывает жетон здоровья в общий запас.

ЗАЩИТА



Первая часть этого действия разыгрывается немедленно после открытия всех карт игроков. Каждый игрок, разыгравший действие «Защита», прикладывает к фигурке своего бойца жетон защитного поля.

Каждый игрок, разыгравший 2 действия «Защита», прикладывает к фигурке бойца оба своих жетона.

Боец, у которого есть хотя бы 1 жетон защитного поля, считается находящимся в защитном поле. Он бросает на 1 кубик больше за каждый такой жетон во время **всех бросков защиты** в этом раунде. Этот эффект действует в течение всей фазы действий (даже если боец должен защищаться до того, как настал его ход).



Когда наступает очередь выполнения действия «Защита», вы просто получаете 2.

В конце раунда каждый игрок снимает жетоны защитного поля с фигурки своего бойца и возвращает в свой личный запас.



— Напоминаю, что вы смотрите шоу Азалии Уинтерс. И сейчас у нас ещё один телемомент: на этот раз в другой части света. Мы побеседуем с Марией Сикорской, главой корпорации «Бетула». Добрый вечер, мисс Сикорская! Или, точнее, утро! Поделись с нами информацией: что за сюрприз вы припасли к грядущему Турниру?

— Здравствуйте! Никакого сюрприза не будет: в этом году мы снова делаем ставку на бойца, который отлично проявил себя на прошлых Турнирах. Разумеется, его усовершенствовали, чтобы он смог показать работу наших инженеров в самом выгодном свете. Однако по большей части это будет всё тот же старый добрый Глыба.

— Прекрасно помним вашего бойца, ветерана Турнира. А для тех, кто мог по какой-то причине не застать его прошлые победы, напомните, пожалуйста, как Глыба оказался на этом шоу.

— С удовольствием, Азалия. Корпорация «Бетула» выпускает импланты для специалистов, которые подвергаются рискам в наиболее опасных условиях. В основном это те, кто работает под водой или под землёй, — подводники и шахтёры. Так мы и узнали о Глыбе. Однажды он пережил обрушение креплений свода одной из шахт, но смог подать сигнал бедствия и по связи довёл спасателей до своей группы.

— Настоящий боец.

— Именно так мы и решили. Поэтому самые передовые импланты были вживлены именно в нашего героя, а уж на Турнир он вызвался поехать сам. Глыба — живое воплощение ценностей нашей корпорации. Он не боится рисковать, целеустремлён и всегда готов помогать людям.

— А что вы можете сказать про новые модификации имплантов для Глыбы? Айзек Барнс говорил, что год от года...

— Думаю, Айзеку стоит сосредоточиться на том, как выступит его боец...

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Некоторые действия на картах разделены чертой. Это означает, что вы можете **вместо основного действия** выполнить альтернативное.

ЛИДЕРСТВО

Возьмите жетон лидера и положите его рядом с планшетом вашего бойца. Если жетон лидера на этот момент находится у вас, ничего не происходит.

Обратите внимание: после вашего хода может измениться порядок инициативы текущего раунда!



Кроме того, получите 1.

ПОЛУЧЕНИЕ



Получите указанное количество.

ЭНЕРГИЯ

Энергия (1) нужна для применения способностей бойцов, выполнения действия поиска и некоторых других эффектов. Когда вы получаете или теряете 1, отмечайте это с помощью счётчика на треке энергии в правой части вашего планшета. **У бойца не может быть больше 6.**

ДЕЙСТВИЕ «ДЖОКЕР»



На каждой половине этой карты указаны 4 действия, разделённых чертой: движение, атака, поиск и получение. Выполняя действие этой карты, вы должны выбрать 1 из 4 вариантов.

Обратите внимание: с помощью этой карты нельзя выполнить действия защиты и лидерства.

Важно: действие «Джокер» не мешает использовать такое оружие как «Рельса», «Губернатор» и аналогичные, так как само по себе не является действием «Движение».

ПРОЧИЕ ПРАВИЛА

СПОСОБНОСТИ БОЙЦОВ

У каждого бойца есть 5 способностей: 3 стандартные («Манёвр») и 2 уникальные. Чтобы применить способность, потратьте указанное количество ⚡. В описании каждой способности в квадратных скобках указано, в какой момент её можно применить. Если не сказано иного, каждую способность можно применить сколько угодно раз за раунд, пока вам хватает ⚡.

Пример: способность Глыбы «Щит» позволяет ему за 2⚡ бросать при защите на 2🛡 больше. Если его будут атаковать 2 раза за раунд и у него есть хотя бы 4⚡, он сможет применить эту способность против каждой атаки.

МАНЁВР А

1⚡: [При атаке или защите] перебросьте сколько угодно 🎲 или 🛡 себе или союзнику в вашем секторе (один раз за атаку).

МАНЁВР Б

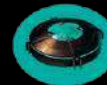
1⚡: [При атаке] если после броска защиты противника вы не нанесли урон, переместитесь в соседний сектор.

МАНЁВР В

2⚡: [При закрытии вашего сектора] отмените урон.

ОСОБЫЕ ЖЕТОНЫ

У некоторых бойцов есть особый жетон, который выкладывается на поле при применении определённой способности. Пока такой жетон находится на поле, боец не может снова использовать эту способность, пока не вернёт его в свой запас (обычно это происходит в начале его следующего хода). В случае выбывания бойца из игры сбросьте его особый жетон в конце раунда.



БОТЫ

Боты — это механическое население арены. Всего их 5 типов, и каждый из них представлен двумя ботами. В начале игры в каждом секторе находится 1 бот. Когда боец выполняет действие атаки, он может выбрать в качестве цели не только другого бойца, но и бота. Сами боты не атакуют, а только защищаются с помощью 1🛡.

В бою с ботом игрок бросает одновременно кубики атаки своего бойца и кубик защиты бота. Боты никогда не перебрасывают свой кубик и не применяют никакие эффекты, кроме тех, что применяются автоматически (например, эффекты сектора «Стадион» или «Дымовой гранаты» Снейка).

Если бойцу удалось нанести боту хотя бы 1 урон, он забирает его жетон и кладёт на свой планшет стороной с припасами вверх. Вы можете перевернуть его во время атаки или защиты на сторону с изображением бота, чтобы использовать в качестве припаса одного из указанных на нём типов. Жетон бота нельзя использовать в той же атаке, в которой вы его получили.

В режимах «Возрождение» и «Коалиция» каждый жетон бота (неважно, перевернутый или нет) в конце игры приносит 1 ПО, а каждая пара жетонов одного цвета и с одним изображением дополнительно приносит 1 ПО (в сумме 3 ПО за 2 жетона).

Примечание: при закрытии сектора «Подземный переход» находящийся в нём жетон бота уходит из игры по обычным правилам.

Бойцы (фигурки игроков и Автома) и боты считаются противниками. Если в тексте эффекта указано, что он применяется к бойцу, значит, его нельзя применить к боту. Если в тексте эффекта указано, что он применяется к противнику (или к цели атаки), его можно применить как к бойцу, так и к боту.



ПОРАЖЕНИЕ БОЙЦА

Когда боец теряет последний жетон здоровья на своём планшете, возможны 2 варианта.

- ▶ Если это последний жетон здоровья на стороне планшета «А», он отправляется на техобслуживание (только в режимах «Возрождение» и «Коалиция»). Выполните шаги, описанные в разделе «Техобслуживание» на стр. 15.
- ▶ Если это последний жетон здоровья на стороне планшета «Б», он выбывает из Турнира. Уберите его фигурку с поля.

Если боец находился в защитном поле, то в обоих случаях верните жетоны защитного поля в его личный запас. Если на арене находился его особый жетон, он остаётся на своём месте. В случае попадания на техобслуживание особый жетон возвращается в запас в начале следующего хода бойца. В случае выбывания бойца уберите его жетон в конце текущего раунда.

ТРОФЕЙНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Если последний жетон здоровья (неважно, на какой стороне планшета) был сброшен в результате атаки

или применения способности противника, то этот противник может забрать у выбывшего или отправившегося на техобслуживание бойца не больше 2 карт снаряжения (но не припасов) на свой выбор. Все припасы и оставшиеся карты снаряжения уберите в соответствующие стопки сброса.

РЕЖИМЫ

ВОЗРОЖДЕНИЕ

В этом режиме цель участников — набрать как можно больше победных очков (ПО) за попадания в других бойцов и ботов. У каждого из бойцов есть 2 попытки: получив значительные ранения, он отправляется на десантный корабль, где восстанавливает здоровье и чинит импланты, а затем продолжает Турнир.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите планшеты бойцов стороной «А» вверх. Положите на них по 6 жетонов здоровья соответствующего цвета и значения. Перемешайте карты улучшений (🎴) и составьте из них колоду.

ТЕХОБСЛУЖИВАНИЕ

Если ваш боец теряет последний жетон здоровья на стороне планшета «А», он отправляется на техобслуживание. Выполните следующие шаги:

- ▶ переместите фигурку вашего бойца на десантный корабль;
- ▶ если боец потерял последний жетон здоровья в результате атаки или применения способности другого бойца, этот боец может забрать у вас в качестве трофея не больше 2 карт снаряжения (но не припасов);
- ▶ сбросьте оставшиеся карты снаряжения и припасов и возьмите 🟢🟡🔴;
- ▶ посмотрите 🎴, оставьте себе 1 из них, а вторую положите под низ колоды;
- ▶ переверните планшет на сторону «Б», выложите новые 6 жетонов здоровья и установите счётчик энергии на 3⚡.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в любом из трёх случаев:

- ▶ разыгран последний раунд (на планшете раундов осталась последняя пустая ячейка);
- ▶ на арене остался 1 боец (тогда он автоматически побеждает);
- ▶ на арене не осталось бойцов.

Подсчитайте полученные ПО за следующие трофеи:

- ▶ 1/2/3 ПО за трофейные жетоны здоровья (количество ПО указано на самом жетоне);
- ▶ 1 ПО за каждый жетон бота (+1 ПО за каждую пару одинаковых жетонов ботов);
- ▶ 1 ПО за жетон лидера.

Боец, который не выбыл из Турнира и набрал наибольшее количество ПО, объявляется **победителем**. При ничьей выигрывает боец с наибольшим количеством трофейных жетонов здоровья по 3 ПО. Если и в этом случае ничья, сравните сначала жетоны с 2 ПО, затем с 1 ПО. Если снова ничья, претенденты делят победу.

Если наибольшее количество ПО оказалось у бойца, выбывшего из Турнира, ему присуждается почётное звание **лучшего игрока Турнира**.

КАРТЫ УЛУЧШЕНИЙ

При прохождении техобслуживания боец получает карту улучшения. Она выкладывается в открытую рядом с планшетом бойца и может давать постоянный эффект, немедленный эффект или эффект, применяющийся один раз в раунд. В последнем случае поворачивайте карту улучшения на 90 градусов при каждом применении её эффекта и разворачивайте обратно в конце раунда.



— А пока идёт реклама, я предлагаю напомнить нашим зрителям, как проходили предыдущие Турниры.

— Хорошо, Линда. Итак, всё началось с «Королевской битвы» — именно такое название получил формат первого состязания. Бойцы сражались до тех пор, пока не оставался один победитель.

— Первой чемпионкой Турнира стала Хель, тем самым резко повысив акции тогда ещё молодой корпорации «Фирлис». На втором Турнире секторы стали уходить под воду, а к третьему появились правила «Возрождения». Бойцы стали получать очки за точные попадания в соперников и ботов.

— Кроме того, у каждого участника появилась возможность один раз за бой взять технический перерыв, чтобы перевести дух и подправить импланты.

— Готова поспорить, что авторы этой идеи вдохновлялись автогонками.

— Да, Линда, вероятно, так и было.

— А на прошлом Турнире было решено опробовать командный вариант. Бойцы объединялись по жеребьёвке, и их задачей было устранить команды соперников.

— Я помню, когда в одной паре оказались Иллюзия и Призрак, ставки на исход скакали, как каучуковые мячи по лестнице. Думаю, что в этом году Турнир окажется таким же непредсказуемым. По прогнозам букмекеров, на данный момент нет явного фаворита.

— Прелесть «Неона», как мне кажется, заключается как раз в том, что предсказать, кто окажется победителем, невозможно никогда: приходят новые бойцы, обновляются импланты... технологии не стоят на месте. В любой момент ситуация может переломиться в пользу того или иного участника.

— Ну а пока сосредоточим наше внимание на том, что происходит на нынешнем Турнире. Похоже, перерыв подходит к концу, и мы возвращаемся к прямой трансляции.

КОРОЛЕВСКАЯ БИТВА

В этом режиме у бойцов нет второго шанса. Побеждает тот из них, кто останется последним на арене.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите планшеты бойцов стороной «Б» вверх. Положите на них жетоны здоровья любого цвета стороной без цифры вверх. Карты улучшений уберите в коробку.

ПОРАЖЕНИЕ БОЙЦА

Если боец теряет последний жетон здоровья, он выбывает. Уберите его фигурку с поля — он прекращает своё участие в Турнире.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в любом из двух случаев:

- ▶ на арене остался 1 боец;
- ▶ на арене не осталось ни одного бойца.

Если на арене остались последние 2 сектора и не меньше 2 бойцов, Турнир продолжается. В фазу закрытия секторов убирайте по 1 жетону поиска из обоих секторов. Бойцы получают по 1 урону по обычным правилам, но при этом не обязаны перемещаться в соседние сектора. Эти 2 сектора остаются на арене до конца игры.




Боец, оставшийся последним на арене, объявляется **победителем**. Если не осталось ни одного бойца, то никто не выигрывает.

Напоминание: проверка окончания игры происходит до закрытия секторов, поэтому последний оставшийся на арене игрок не получает урон от закрытия сектора.

КОАЛИЦИЯ

Если в игре участвуют 4 или 6 игроков, вы можете разделить на 2 или 3 команды по 2 игрока или на 2 команды по 3 игрока. Игроки в одной команде считаются союзниками. В командный режим можно играть и вдвоём: каждый из игроков берёт себе по два бойца.

Игра проходит по правилам режима **«Возрождение»** со следующими исключениями:

- ▶ союзники не могут атаковать друг друга;
- ▶ бойцы могут использовать командные эффекты карт снаряжения (с символом );
- ▶ союзники, находящиеся в одном секторе, могут перебрасывать друг другу  или  с помощью стандартной способности «Манёвр А»;
- ▶ союзники не могут обмениваться картами снаряжения друг с другом.

Обратите внимание: способности бойцов могут

АВТОМА

При игре вдвоём Автома всегда участвует в игре. При игре с большим количеством участников вы можете ввести Автому в игру по желанию. Автома — это

действовать на всех бойцов («Дымовая граната» Снейка), на всех других бойцов, включая союзников («Нэко» Акари), или на всех других бойцов, кроме союзников («Ловушка» Иллюзии).

КОНЕЦ ИГРЫ

В конце игры трофеи всех бойцов команды считаются общими. Подсчитайте следующие ПО:

- ▶ 1/2/3 ПО за трофейные жетоны здоровья (количество ПО указано на самом жетоне);
- ▶ 1 ПО за каждый жетон бота вашей команды (+1 ПО за каждую пару одинаковых жетонов ботов в команде);
- ▶ 1 ПО за жетон лидера в вашей команде.

Команда, набравшая наибольшее количество ПО, побеждает. В случае ничьей определите победителя по тем же правилам, что и в режиме **«Возрождение»**.

игрок, который совершает автоматические ходы на протяжении всего Турнира.



— Добрый вечер, уважаемые зрители! Мы ведём наш репортаж с улиц Токио. Как вы можете видеть, здесь собрались толпы поклонников прекрасной Акари. Повсюду плакаты с её изображением, кошачьи ушки, талисманы, костюмы и раскраска в её стиле. Сейчас попробуем побеседовать с кем-нибудь из фанатов, если получится. Скажите, почему вы болеете за Акари?

— Потому что она самая классная, сильная, красивая. Акари — настоящая героиня!

— Она постоянно спасает людей, рискуя собой, но ничего не боится.

— Она помогла вытащить из-под обвала мою семью!

— Акари, мы тебя любим!

— Что ж, как можно понять, на грядущем Турнире у Акари будет достаточно мощная поддержка фанатов. А я кратко напомню нашим зрителям, что эта хрупкая девушка добровольно пошла на кибернетические улучшения, чтобы иметь возможность продолжать семейное дело — спасение людей. Её отец был пожарным, а дед — спасателем на воде, так что Акари решила продолжить этот путь. Корпорация «Итояма» поддержала благородный порыв и помогла ей обрести новое тело. «Итояма» неустанно совершенствует разработку имплантов для киборгов-спасателей, чтобы спасти как можно больше человеческих жизней. И разумеется, первой все модификации получает вот эта красавица с обложек журналов.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ


Положите планшет Автомы рядом с ареной (обе стороны одинаковые). Выложите на него 6 жетонов здоровья: 5 зелёных со значением «1» и 1 жёлтый со значением «2» (в режиме «*Королевская битва*» можете выложить любые 6 жетонов). Поставьте фишку Автомы в сектор, номер которого указан на верхнем жетоне табло.

ХОД ИГРЫ

- ▶ Автома считается бойцом и выполняет свои действия после всех остальных бойцов.
- ▶ **Выбор цели атаки:** Автома выбирает бойца с наибольшим количеством жетонов здоровья из тех, что находятся на дальности 0–3. При равенстве жетонов здоровья у нескольких бойцов Автома выбирает того, кто выполнял действия последним.

Совет: при игре с Автомой не сбрасывайте разграниченные карты действий до конца раунда, чтобы не забыть очерёдность ходов.

- ▶ **Движение:** если цель Автомы находится не в её секторе, Автома перемещается на 1 сектор по направлению к ней. Если цель Автомы находится на одинаковом расстоянии в обоих направлениях или нет ни одного бойца на дальности 0–3, Автома перемещается в соседний сектор с меньшим номером.
- ▶ **Атака:** если Автома выбрала цель, она атакует её.
- ▶ **Закрытие сектора:** если Автома находится в закрывающемся секторе, она получает 1 урон и перемещается в соседний сектор с меньшим номером.

Игроки могут атаковать Автому и применять к ней способности, как и к любому другому бойцу. Автома бросает  в защите. Бросайте кубики Автомы вместе со своими (как и в случае атаки по боту). Автома не может перебрасывать свои кубики и применять какие-либо эффекты, кроме тех, что применяются автоматически к результату броска.

Если Автома теряет последний жетон здоровья, она выбывает из Турнира. Автома может победить в Турнире, как и любой другой боец.



Около девяти лет назад в семье главы корпорации «Фирлис» произошла трагедия: в машине, которая должна была отвезти господина Лундстрема на званый вечер в посольстве, сработало взрывное устройство. Серьёзно в том происшествии пострадал лишь один человек — телохранительница господина Лундстрема. Благодаря совершенным имплантам, позволившим оценить ситуацию и рассчитать варианты действий, она вовремя среагировала на опасность и приняла на себя весь заряд. С такими повреждениями, как правило, человек выжить не может, однако имплантам удалось поддерживать жизнь девушки достаточно долго, чтобы специалисты «Фирлис» оказались на месте происшествия в достаточно короткие сроки.

После того как удалось стабилизировать состояние пострадавшей, незамедлительно были вызваны лучшие хирурги компании. В их распоряжение были переданы все передовые разработки «Фирлис», включая даже прототипы будущих имплантов. Это была первая в мире полная киборгизация человека, с заменой скелета, мышц и всех кожных покровов, что до этого момента считалось невозможным. Но по итогам работы корпорация оправдала свой девиз: «Невозможного нет». Сорок девять часов работы трёх медицинских бригад, полгода тяжёлой адаптации, три сотни имплантов. И вот уже несколько лет за честь корпорации «Фирлис» выступает её жемчужина, редчайший сплав мужества, электроники и силы духа — обворожительная и неповторимая Иллюзия.

ДОСТИЖЕНИЯ

На странице игры на сайте hobbyworld.ru вы можете скачать листы достижений. Каждый игрок может

отмечать на нём свои личные достижения в Турнире на протяжении многих партий.



СЕКТОРЫ

Эффект любого сектора применяется только к бойцам, находящимся в этом секторе. Эффекты атаки применяются только при атаке из такого сектора, а эффекты защиты применяются только при защите в таком секторе.

1 ПАРК

1 ♣: [При атаке] переверните 1 ♣ на ♠.



2 ЗАВОД

1 ♣: [При атаке] + ♠.

3 ЭЛЕКТРОЗАПРАВКА

[При входе в сектор] получите 1 ♣. Этот эффект применяется также и в случае, если вы переместились в сектор не с помощью действия движения, а в результате применения какого-либо эффекта.



4 АВТОСТРАДА

[При атаке] можете бесплатно перебросить 1 ♠.



Напоминание: если вы используете этот эффект, вы не сможете перебросить кубики с помощью способности «Манёвр А».



— Вы смотрите шоу Азалии Уинтерс. И сейчас в моей студии появится один из самых огненных в прямом смысле этого слова участников. Итак, встречайте — Феникс.

— Добрый день, дорогие зрители, отдельного доброго дня вам, самая красивая из всех обзоревателей Турнира.

— Готовы к предстоящему состязанию, Феникс?

— Думаю, что даже лучше всех прочих (смеётся). Всё-таки у меня имеется опыт выступлений перед публикой, в отличие от моих соперников по Турниру.

— Да, я помню, что вы с самого детства принимали участие в выступлениях воздушного шоу с огнём. И кажется, именно ради него вы и отправились в «Шовире» к мадам Сент-Круа?

— Именно так, Азалия. Я понял, что моё тело с возрастом начинает сдавать, нагрузки на выступлениях становились почти непосильными, однако я не мог расстаться с делом всей своей жизни так скоро. Так что я отправился прямиком в корпорацию «Шовире», просить усовершенствовать во мне всё, что они посчитают нужным, чтобы вернуть меня обратно в воздух. Если честно (опять смеётся) я ожидал всего: что мне откажут или что даже не станут слушать. Однако через неделю я уже лежал на операции. «Шовире» по максимуму сохранила моё тело, подарила мне вторую жизнь, так что выступить на Турнире и делать то, что я умею лучше всего: быть участником зрелищного шоу — это самое малое, чем я мог им отплатить.

— И остаётся только пожелать вам как можно более зрелищно выступить на этом состязании.

— Да простит меня красавица Иллюзия, если она случайно услышит это, но моё выступление будет просто взрывным.

5 ПОДЗЕМНЫЙ ПЕРЕХОД

[При закрытии этого сектора] не получайте урон.

Напоминание: при закрытии этого сектора находящийся в нём бот выходит из игры.



6 ТОРГОВЫЙ ЦЕНТР

[При поиске] посмотрите на 1 больше.



7 ВОКЗАЛ

[При движении с этого сектора] переместитесь в любой сектор.



8 ПОЛИЦЕЙСКИЙ УЧАСТОК

[При атаке или защите] Вы не можете перебрасывать и .



9 СТАДИОН

[При защите] все считаются как .



10 ТЕЛЕВИШКА

Применение способностей стоит на 1 больше.

Этот эффект действует как на уникальные способности бойцов, так и на стандартные способности «Манёвр».



СИМВОЛЫ

КУБИК АТАКИ

- критическое попадание
- обычное попадание
- условный промах
- промах

КУБИК ЗАЩИТЫ

- защита от любого попадания
- защита от обычного попадания
- провал, получите 1
- провал

ПРИПАСЫ

- патроны
- энергопатроны
- батареи
- гранаты

ТИПЫ СНАРЯЖЕНИЯ

- пистолет
- тяжёлое оружие
- оружие ближнего боя
- граната
- броня
- шлем

ПРОЧЕЕ

- кубик атаки
- кубик защиты
- энергия
- сектор бойца
- командный эффект
- карта добычи I класса
- карта добычи II класса
- карта добычи III класса
- карта улучшения

X / X / X и т. д. — игрок сам выбирает значение X

FAQ

Часто задаваемые вопросы



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Игорь Склюев, Екатерина Горн

Развитие игры: Екатерина Рейес

Арт-директор: Сергей Дулин

Руководство созданием иллюстраций: Олег Юрков

Иллюстрации: Семён Проскуряков, Юрий Передник, Сергей Дулин, Роман Кузьмин

Эскизы: Александр Шалдин, Андрей Хруцкий

Дизайн фигурок: ScaleBro

Проектирование десантного корабля:
Михаил Чепайкин

Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар

Продюсер и выпускающий редактор:
Александр Кожевников

Директор издательского департамента:
Александр Киселев

Автор художественного текста: Анна Солдатова

Дополнительная вычитка: Анастасия Егорова

Игру тестировали: Андрей Афанасьев, Кирилл Булычев, Елена Ворноскова, Илья Дроздов, Аркадий Завылёнков, Виктор Зырянов, Александр Ильин, Артём Камалов, Алексей Костенко, Луиза Кретова, Дана Кузнецова, Алексей Ладошкин, Сергей Притула, Александр Савенков, Сергей Силицкий, Валентин Тимофеев, Дамир Хуснатдинов, Матвей Чистяков и многие другие



ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Валентин Матюша

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

Международное продвижение: Павел Сафонов

Особая благодарность выражается
Илье Карпинскому.

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

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

© 2023 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.



Версия правил 1.2

hobbyworld.ru



— Как вы видите, за моей спиной находятся лаборатории «Шенли». И мы неслучайно находимся именно здесь. Сегодня глава корпорации Ян Вэйдэ в ходе пресс-конференции сообщил журналистам, что около четырёх часов утра на лабораторных стендах были окончательно завершены последние тесты новых имплантов Призрака. Результаты признаны удовлетворительными, импланты полностью прошли проверку. Таким образом, представитель «Шенли» всё же примет участие в Турнире. Напомним, что предыдущие несколько тестов показали не самые высокие результаты, так что до самого конца записи на Турнир было неизвестно, сможет ли Призрак предстать перед своими болельщиками. Однако их вера, а также стойкость и мужество молодого человека помогли ему не только выдержать все операции, но и перенести срочную замену нескольких не сумевших прижиться имплантов. Это уже не первый раз, когда Призрак сам запрашивает хирургические модификации. Первый имплант бывший военный снайпер получил, вызвавшись добровольцем на тестовое вмешательство в организм. Он оказался одним из немногих, кто сумел адаптироваться к новым способностям, и с тех пор не менее раза в год посещает лаборатории «Шенли». Думаю, что все мы с нетерпением ожидаем, чем же на этот раз нас и соперников сумеет удивить Призрак. На этом с новостями Турнира всё, далее в нашей программе новости экономики и прогноз погоды.

