




ПРАВИЛА ИГРЫ

SHADOW FIGHT



БИТВА ДЕМОНОВ

Настольная игра

 2-4 игрока  От 8 лет  20-30 минут

Титан, грозный покоритель миров и правитель вселенной Shadow Fight, был побеждён. А врата Теней, пусть ненадолго, но были закрыты. Теперь, когда трон вновь свободен, вокруг него собираются бывшие приспешники тирана, чтобы занять его место. Двенадцать демонов из разных миров столкнутся в яростной схватке, которая определит судьбу вселенной. Каждый из бойцов желает надеть на себя корону, но принадлежать она будет лишь одному.

«Битва демонов» – это карточная игра, в которой вы возьмёте на себя роли популярных персонажей мира Shadow Fight. Вас ждёт сражение за право строить мировой порядок: вспоминайте свои лучшие приёмы, готовьте ловушки и изучайте тактики.



СОСТАВ



1 карта
первого игрока



12 карт
демонов



10 карт
полей боя



7 карт
тактик



49 карт приёмов
(по 7 каждого из 7 типов)



7 карт
«Нокаут»



4 карты
команд



4 двусторонние
карты энергии



4 карты-
памятки

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

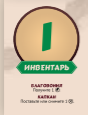
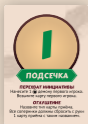
1. Случайным образом определите первого игрока. Он кладёт перед собой **карту первого игрока** — с него начнётся розыгрыш карт приёмов демонов.
2. Раздайте всем по 2 карты демонов лицевой стороной вниз. Каждый игрок выбирает одного из двух **демонов** и кладёт его карту перед собой лицевой стороной вверх. Остальные карты демонов верните в коробку.

У каждого демона есть уникальная способность. Она может быть активная (с символом ⚡) или пассивная. **Активные способности** можно применить один раз за бой (при этом карта демона переворачивается лицевой стороной вниз). **Пассивные способности** действуют постоянно.

3. Каждый игрок берёт **карту энергии** и кладёт перед собой таким образом, чтобы в левом нижнем углу была цифра «0». Затем он накрывает картой демона (ориентированной вертикально) верхние 3 символа энергии ⚡ на ней, чтобы были видны только **3 нижних символа** ⚡. В бою демоны могут терять и получать энергию: эти изменения отмечаются сдвигом карты демона вниз или вверх соответственно. У каждого демона не может быть больше 6 ⚡.



Колода полей боя



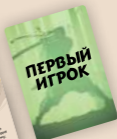
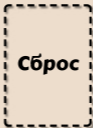
Карты тактик



Карты «Нокаут»



Колода приёмов



4. Разложите **7 карт тактик** в центре стола, как показано на предыдущей странице. Все карты тактик должны лежать так, чтобы была видна сторона с номером. На этих картах представлены все приёмы, которые есть в игре. Обратная сторона каждой карты тактики обозначает ловушку, которая отнимает энергию у всех демонов, открывших соответствующую карту приёма.
5. Рядом с картами тактик положите стопку карт **«Нокаут»**. Если на карту тактики кладётся карта **«Нокаут»**, то первый демон, выбравший соответствующий приём, выходит из боя.
6. Перемешайте колоду **полей боя** и положите рядом с картами тактик. Карты полей боя меняют правила игры для каждого отдельного боя.
При игре вдвоём карты полей боя не используются.
7. Перемешайте все **карты приёмов**, составьте из них колоду и положите рядом с картами тактик. Приёмы — это действия, которые демоны выполняют во время боя.

ОБЗОР ИГРЫ

Партия состоит из серии **боев**. В каждом бою участвуют все игроки. Если демон теряет всю энергию или не может разыграть карту приёма, он выходит из боя и эффекты карт приёмов больше на него не действуют. Бой продолжается до тех пор, пока в нём не останется один демон. Он становится победителем боя (отметьте его победу, повернув или перевернув его карту энергии). Если один из демонов одерживает третью победу, он побеждает в игре. В противном случае начинается следующий бой.

БЫСТРЫЙ СТАРТ

Когда вы разложили карты тактик на столе и выбрали персонажа, откройте карту поля боя и раздайте каждому игроку по 7 карт. Пропустите раздел «Подготовка к бою», он понадобится вам только в следующем бою. Вы готовы начать раунд.

ПОДГОТОВКА К БОЮ

1. Если на картах тактик лежат карты **«Нокаут»**, уберите их и положите в соответствующую стопку. Переверните все карты тактик стороной с номером вверх. Пропустите этот шаг в первом бою.
2. Все игроки сдвигают карту своего демона таким образом, чтобы значение его энергии стало равно «3» (3 символа ⚡️ снизу от карты демона). Разверните перевернутые карты демонов с активными способностями.
3. Сбросьте открытую карту поля боя. Откройте верхнюю карту из колоды полей боя и положите лицевой стороной вверх рядом с картами тактик.
4. В начале первого боя все игроки берут по 5 карт из колоды приёмов. В начале следующих боёв игроки, у которых осталось больше 5 карт на руке, сбрасывают карты, пока у них не останется 5 карт. Затем игроки, у которых меньше 5 карт на руке, добирают до 5 карт из колоды приёмов. Игроки сбрасывают или берут карты по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке.
5. Выложите на стол указанное в таблице число карт приёмов лицевой стороной вверх.

Число игроков	2	3	4
Число карт	6	8	10

Игрок, сидящий **справа** от первого игрока, выбирает одну из выложенных карт приёмов и берёт на руку. Затем, продолжая **против часовой стрелки**, все игроки по очереди выбирают по одной карте. Повторите этот процесс ещё раз, снова начиная с игрока, сидящего справа от первого. Две оставшиеся карты приёмов уберите в сброс.

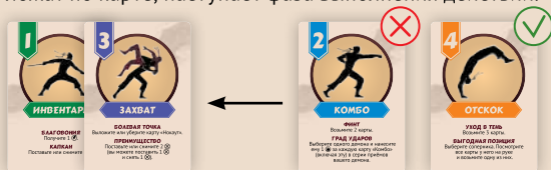
ХОД ИГРЫ

Бой разыгрывается в течение нескольких раундов. Каждый раунд состоит из 3 ходов. Каждый ход включает в себя 4 фазы:

1. Выбор карт
2. Выполнение действий
3. Проверка окончания боя
4. Проверка окончания раунда

Выбор карт

Все игроки одновременно выбирают по карте на руке и кладут её перед собой лицевой стороной вниз (справа от карт, разыгранных в предыдущих ходах). Ряд выкладываемых перед игроком карт приёмов называется **серией приёмов**. Номер разыгрываемой карты должен быть больше или равен номеру карты, лежащей слева в серии приёмов. В противном случае при вскрытии этой карты игрок выходит из боя. Когда все игроки выложат по карте, наступает фаза выполнения действий.



Выполнение действий

Первый игрок открывает свою карту приёма. Если номер этой карты меньше номера карты, лежащей слева, демон выходит из боя. Иначе игрок выполняет одно из двух действий карты по своему выбору.

Затем ход передаётся следующему игроку по часовой стрелке, и так пока каждый из оставшихся в бою игроков не выполнит одно действие. Если все демоны, кроме одного, вышли из боя, то бой немедленно заканчивается и оставшийся демон становится его победителем.

Важное замечание: карта первого игрока не передаётся в конце раунда или боя. Стать первым игроком можно, сыграв действие «*Перехват инициативы*» карты «**Подсечка**». Если кто-то из демонов выполнит это действие, следующим будет ходить игрок, сидящий слева от нового первого игрока.

Проверка окончания боя

Если в бою остался один демон, он объявляется победителем. В противном случае бой продолжается.

Проверка окончания раунда

Если все игроки в этом раунде совершили по 3 хода, уберите карты из их серий приёмов в общий сброс. Начинается новый раунд.



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Карты «Нокаут»



Карты «Нокаут» немедленно выводят демонов из боя. Если какой-либо эффект позволяет вам выложить карту «Нокаут», положите её на любую карту тактики, на которой нет карты «Нокаут». На каждой карте тактики может лежать только одна карта «Нокаут».

Если игрок в свой ход открывает карту приёма и на карте тактики с тем же названием лежит карта «Нокаут», его демон выходит из боя, а карта «Нокаут» возвращается в соответствующую стопку. Если какой-либо эффект позволяет убрать карту «Нокаут», снимите её с любой карты тактики и положите в стопку карт «Нокаут».

Ловушки



Ловушки не выводят демонов из боя, как карты «Нокаут», зато наносят урон и остаются в игре дольше. Если какой-либо эффект позволяет демону поставить ловушку (обозначается символом ⊗), он переворачивает одну карту тактики по своему выбору на сторону с ловушкой.

Когда любой демон открывает карту приёма и карта тактики с тем же названием лежит ловушкой вверх, этот демон получает 1 урон (обозначается символом ⚡), т. е. теряет 1 ⚡, а сработавшая ловушка при этом остаётся на месте. Если какой-либо эффект позволяет демону снять ⊗, он переворачивает одну карту тактики с ловушкой по своему выбору на сторону с номером.

Выход из боя

Демон выходит из боя в следующих случаях:

- если теряет последнюю ⚡;
- если к нему применяется эффект карты «Нокаут»;
- если открывает карту приёма с меньшим номером, чем у предыдущей карты в его серии приёмов;
- если в свой ход не может выложить карту приёма.

Если демон разыгрывает последнюю карту с руки или не может сбросить карту в результате применения какого-либо эффекта, это не приводит к его выходу из боя.

Вышедшие из боя демоны не выкладывают карты приёмов, не выполняют действия, и их нельзя выбрать целью эффекта. Когда демон выходит из боя, немедленно уберите карты из его серии приёмов в сброс (включая выложенную в этот ход). Карты на руке остаются у игрока. В начале следующего боя выбывший демон получит 3 ⚡ и доберёт (или сбросит) до 5 карт приёмов на руке (см. раздел «Подготовка к бою»).

Выход из боя первого игрока

Если в бою участвуют больше двух игроков и демон первого игрока выходит из боя до его окончания, карта первого игрока не переходит к другому. Первым открывать выбранную карту приёма в таком случае будет игрок, сидящий слева от выбывшего первого игрока.

Одновременный выход из боя

Если сразу несколько игроков не могут выложить карту приёма, их демоны выходят из боя одновременно. Если таким образом из боя выходят все оставшиеся демоны, бой заканчивается и **все эти демоны** объявляются победителями боя.

ПОБЕДА В БОЮ

Если в бою остаётся только один демон, бой немедленно заканчивается. Если ход до демона не дошёл, он не открывает свою карту и поэтому может победить, даже выбрав карту приёма, из-за которой он бы вышел из боя. Оставшийся в бою демон объявляется победителем боя – поверните или переверните его карту энергии таким образом, чтобы количество побед в левом нижнем углу стало на 1 больше. Если никто не одержал 3 победы, начинается новый бой.



КОНЕЦ ИГРЫ

Как только демон одерживает третью победу, он немедленно побеждает в игре.

Если несколько демонов одновременно выходят из боя и тем самым одерживают третью победу, то побеждает первый игрок или ближайший к нему по часовой стрелке претендент (если первого игрока нет среди претендентов).

Вариант игры: также в случае ничьей вы можете продолжить игру до четвёртой победы или провести решающий бой между демонами-претендентами.

КОМАНДНАЯ ИГРА

При игре вчетвером вы можете разделить на две команды: иксов и кругов. Раздайте всем участникам по карте команды лицевой стороной вниз. Посмотрите

полученные карты: игроки, которым досталась карта команды одной формы, объединяются в команду и садятся за стол таким образом, чтобы сидеть друг напротив друга (через одного).

В этом варианте игры бой заканчивается, когда в нём останутся только демоны одной команды. Эта команда объявляется победителем боя (победы на карте энергии может отмечать только один демон из команды). Когда команда одерживает третью победу, она немедленно побеждает в игре. В тех редких случаях, когда из-за одновременного выхода из боя обе команды одерживают третью победу, выигрывает команда, в составе которой есть первый игрок.

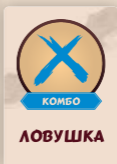
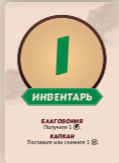
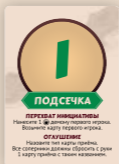
ПРИМЕР ХОДА

Игроки совершают третий ход в раунде. Катя, Женя и Максим выбрали по одной карте приёма и по очереди открывают их. Первым ходит Максим. Он открывает карту **«Захват»**, выполняет действие *«Болевая точка»* и кладёт карту **«Нокаут»** на карту тактики **«Комбо»**.

Следующей ходит Катя. Она выбрала карту **«Комбо»**, надеясь лишить демона Жени 2 ⚡ с помощью действия *«Град ударов»*, но Максим предугадал её ход, удачно положив карту **«Нокаут»**. Демон Кати выбывает из боя, а карта **«Нокаут»** с карты тактики **«Комбо»** возвращается в соответствующую стопку.

Последним ходит Женя. Он разыграл карту **«Натиск»** — его демон попадает в ловушку и получает 1 🍁, но всё ещё продолжает бой. Заметив, что у демона Максима осталась всего 1 ⚡, Женя использует действие *«Круговая атака»*. Демон Максима лишается последней ⚡ и выходит из боя. Демон Жени остаётся последним в бою и становится его победителем.

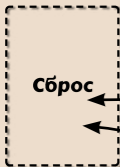
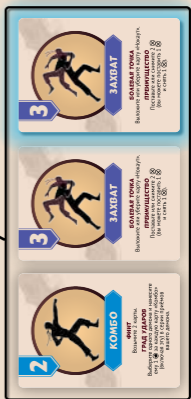
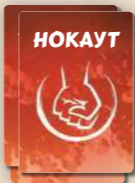
Женя



Катя



Максим










ПОЯСНЕНИЯ К ЭФФЕКТАМ КАРТ





Цель: если эффект карты применяется ко всем соперникам, он не действует на демона, разыгравшего карту, и членов его команды (в режиме командной игры).

Возьмите X карт: игрок должен взять X карт из колоды приёмов на руку. Если колода закончится, перемешайте общий сброс и составьте из него новую колоду приёмов. Если в результате применения эффекта карты все игроки должны получить определённую карту приёма, найдите нужное число копий этой карты в колоде и сбросе приёмов, а затем перемешайте колоду. Если этих карт не хватает, чтобы раздать всем игрокам, раздайте все найденные копии игрокам, начиная с сидящего справа от первого игрока и далее против часовой стрелки.

Сбросьте X карт: указанный игрок должен сбросить X случайных карт приёмов с руки. Если у него на руке меньше X карт, он теряет все оставшиеся. Если у игрока не осталось карт на руке, он ничего не теряет. В последних двух случаях демон игрока остаётся в бою.

Нанесите X /получите X : указанный демон теряет X . Сдвиньте карту этого демона вниз так, чтобы количество видимых символов энергии уменьшилось на X. Если демон теряет последнюю , он выходит из боя.

Получите X : демон получает X . Сдвиньте карту этого демона вверх так, чтобы количество видимых символов энергии увеличилось на X. У демона не может быть больше 6 .



Поставьте /снимите : выберите карту тактики и переверните на другую сторону. Эффект «Поставьте » позволяет перевернуть карту, лежащую стороной с номером вверх, а эффект «Снимите » — карту, лежащую

стороной с ловушкой вверх. Если игрок открывает свою карту приёма и карта тактики с тем же названием лежит ловушкой вверх, его демон немедленно теряет 1 ⚡ **перед** выполнением действия данной карты (даже если эта карта позволяет убрать ловушку). Если при этом демон теряет последнюю ⚡, он выходит из боя и **не выполняет** действие своей карты. Ловушка действует до конца боя, пока не будет снята с помощью эффекта какой-либо карты.




Выложите/уберите карту «Нокаут»: положите карту «Нокаут» поверх любой карты тактики, на которой нет карты «Нокаут», или уберите с любой карты тактики лежащую на ней карту «Нокаут». Картой «Нокаут» можно накрыть карту тактики с ловушкой. Если игрок открывает карту приёма и на карте тактики с таким же названием лежит карта «Нокаут», его демон выходит из боя и **не выполняет** действие открытой карты приёма. После этого уберите карту «Нокаут» с карты тактики и верните обратно в стопку карт «Нокаут». В конце боя карты «Нокаут», оставшиеся на картах тактики, возвращаются в стопку.



«Перехват инициативы» (карта «Подсечка»): если первый игрок вышел из боя, вы всё равно можете забрать карту первого игрока, но при этом никто не получает . Если это действие выполняет первый игрок, он получает 1 .

«Перехват инициативы» немедленно меняет порядок хода: следующим открывать карту и выполнять действие будет игрок, который ещё не совершал ход и который сидит слева от игрока, выполняющего это действие (пропустите всех игроков, которые уже совершили свой ход).

«Оглушение» (карта «Подсечка»): если у игрока нет названной карты, он должен показать карты приёмов у себя на руке остальным игрокам.

«Защитная стойка» (карта «Оборона»): игрок, выбравший это действие, получает защиту от карт **«Нокаут»**, **«Комбо»** (действие **«Град ударов»**) и **«Натиск»** (оба действия). Чтобы обозначить продолжительность эффекта действия **«Защитная стойка»**, поверните карту **«Оборона»** на 90°. Этот эффект будет действовать всё время, пока в серии приёмов лежит повернутая карта **«Оборона»**. Попав на карту **«Нокаут»**, игрок возвращает её в соответствующую стопку и остаётся в бою. Демона с повернутой картой **«Оборона»** можно выбрать целью действия **«Град ударов»**, но он не получит .

«Выгодная позиция» (карта «Отскок»), «Устрашение» (карта «Натиск»): эти эффекты не действуют на игроков, у которых нет карт на руках, но их всё равно можно выбрать в качестве цели. Демоны этих игроков остаются в бою, пока им не нужно будет выложить карту приёма.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Кун Хендрикс

Развитие игры: Павел Ильин

Продюсирование и арт-продакшн: Владимир Грачев

Отдельная благодарность Сергею Притуле.

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Анна Давыдова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Екатерина Лыскова

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Игру тестировали: Евгения Андросова, Олег Власов, Игорь Журавлев, Александр Казанцев, Вера Казанцева, Денис Климов, Юлия Колесникова, Екатерина Перегудова, Екатерина Рейес, Виталий Репин, Анастасия Сафронова, Рома Селеменив, Илья Семенов и другие.

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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому. Редакция благодарит Юрия Тапилина за помощь в подготовке игры.

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

© 2020 ООО Nekki Limited. Все права защищены.

© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.1



