

PIXEL TACTICS

Кол-во игроков: 2
Время игры: 30-60 минут
Стиль: Старые видеоигры
Жанр: Тактическое сражение

*Пиксельные войны начались!
Выбери лидера и выйди на поле боя, найми героев и используя планирование и стратегию одержи победу над врагом.*

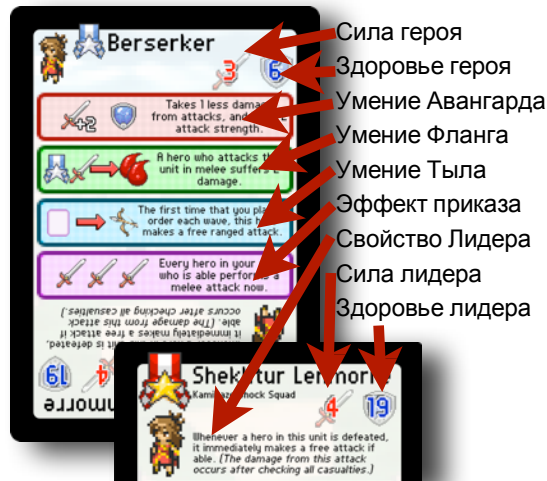
Pixel Tactics это тактическое сражение между двумя игроками. Каждый игрок набирает отряд бойцов который состоит из лидера и до 8-ми героев и использует их в сражении на поле боя.

Комплектация

- Две колоды по 25 карт
- Несколько жетонов ранений (желательно иметь с номиналом 1 и 5)
- Маркер текущей фазы

Одна игра состоит из 3-х или 5-ти битв. Битва состоит из нескольких раундов, каждый из которых разбит на 3 фазы.

Для начала посмотрим на карты. Каждая карта имеет 3 разных способа применения:



- Сыграть как **Лидера** в начале боя дающего пассивный бонус всем героям отряда. Лидер всегда располагается в ряду Фланга по центру.

- Сыграть как **Приказ** имеющий одноразовый эффект. Приказы мощные, но одноразовые эффекты после которых сбрасывается карта, поэтому используйте их с умом. Приказ это четвертая графа (фиолетовая) на карте.

- Сыграть как **Героя** в течении битвы используя действие найма. Герои имеют различные умения основанные на их месте в отряде по отношению к лидеру.

Герои в **Авангарде** находятся перед лидером. Как правило имеют сильные атакующие или защитные способности (первое/красное умение)

Герои во **Фланге** находятся по обе стороны от лидера. Их умения (второе/зеленое) обычно усиливают союзников или предоставляют больше тактических возможностей.

Герои в **Тылу** находятся позади лидера. Их умения (третье/синее) обычно направлены на поддержку остальных членов отряда или дистанционные атаки.

Подготовка к игре

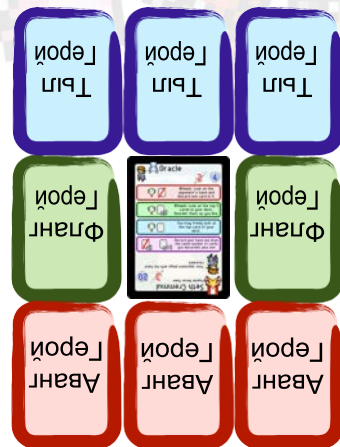
Перед началом игры каждый игрок перемешивает свою колоду и берет верхние 5 карт в руку. Из них оба игрока тайно выбирают лидера своего отряда и одновременно вскрывают. Лидер кладется в центр отряда и не перемещается в ходе игры. Вокруг него остается 8 ячеек для героев.

Условие победы

Битва заканчивается когда один или оба лидера повержены (то есть когда они получили урон, в сумме, равный или больше чем их здоровье). Вы победите в бою если убьете лидера соперника раньше чем он вашего.

Совпадение лидеров

Если оба игрока выбрали одинаковых лидеров, каждый игрок должен положить этого лидера под низ своей колоды, добрать одну карту в руку и выбрать лидера снова.



Каждый отряд состоит из трех рядов: ряда **Авангарда**, ряда **Фланга** и ряда **Тыла**. Слева изображены два отряда готовых к битве.

Ход игры

Игра состоит из раундов которые делятся на три фазы: фазу **Авангарда**, фазу **Флангов** и фазу **Тыла**.

Случайно определите кто из игроков будет начинать в первом раунде. В каждой фазе сначала первый игрок выполняет два действия, потом второй. Начинается игра с фазы **Авангарда**, поместите маркер текущей фазы напротив ряда авангарда первого игрока, когда оба игрока выполнят два действия игра переходит к фазе **Флангов**, а после нее к фазе **Тыла**. Маркер текущей фазы перемещается соответственно напротив ряда флангов и тыла.

Когда Фаза **Тыла** завершена начинается следующий раунд и право первого хода переходит ко второму игроку. Так продолжается пока один из лидеров не будет убит.

ФАЗЫ

На протяжении каждой фазы игрок может совершить любые два действия:

Действие: Взять карту

Вы просто берете карту из вашей колоды. Если колода закончилась вы больше не можете выполнять это действие. Количество карт на руке не ограничено.

Действие: Найм героя

Вы можете выложить героя с руки в пустую ячейку ряда текущей фазы(например, в течении фазы авангарда, вы можете нанимать героев только в пустые ячейки авангарда).

Действие: Атака

Вы можете использовать героя в ряду текущей фазы для атаки (или лидера в фазу флангов). **Каждый герой или лидер может атаковать только один раз за фазу.** Герой нанятый, воскрешенный или перемещенный в течении текущей фазы не может атаковать.

Только герои находящиеся в ряду текущей фазы в начале хода могут атаковать. Атака более подробно рассмотрена дальше.

Действие: Сыграть приказ

Вы можете сыграть карту с руки для выполнения эффекта приказа (фиолетовый). Прочтите текст приказа на карте и выполните все действия, после чего переместите карту в сброс.

Действие: Убрать тело

Когда герой погибает его тело остается на поле боя. И если у вас нет планов на его воскрешение (или вы боитесь что ваш противник использует его против вас) вы можете убрать мертвеца с поля переместив карту этого героя в сброс. Поскольку новых героев можно выкладывать только в пустые ячейки, то вам придется убирать мертвых во время затяжного сражения. Этим действием вы можете убрать тело в любом ряду независимо от текущей фазы.

Действие: Смена позиции

Вы можете переместить героя с любой позиции на поле в любую другую пустую ячейку в вашем отряде. Этот герой не может атаковать в течении текущей фазы. Лидеры не могут быть перемещены.

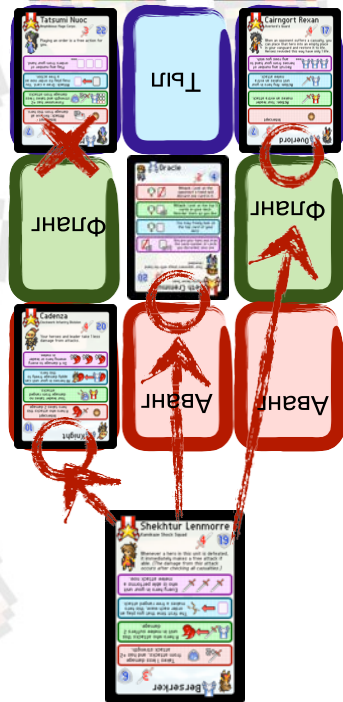
АТАКА

Когда вы выполняете действие атаки выберите героя в ряду текущей фазы и его цель в отряде противника.

Существуют три основных способа атаки:

Атака ближнего боя

Атака ближнего боя может быть направлена на ближайшего героя или лидера противника в столбце. Ближняя атака наносит повреждения в размере **силы** героя. Все герои и лидеры могут атаковать в ближнем бою. Атаковать в ближнем бою нельзя если союзный герой или лидер стоит перед атакующим. Герой или лидер находится “в ближнем бою” если он может атаковать и быть атакованным в ближнем бою.



Например: Шекхтур может атаковать только в ближнем бою (как и большинство лидеров), то есть она может атаковать ближайшего героя в столбце. В этом случае это Сэт(лидер врага), Рыцарь, или Повелитель. Она не может атаковать Мистика который стоит за Рыцарем.



Атаку ближнего боя могут выполнять только герои стоящие первыми в столбце. В этом примере, только карты с О могут атаковать и быть атакованными в ближнем бою. Считается что эти герои находятся в ближнем бою.

Дистанционная атака

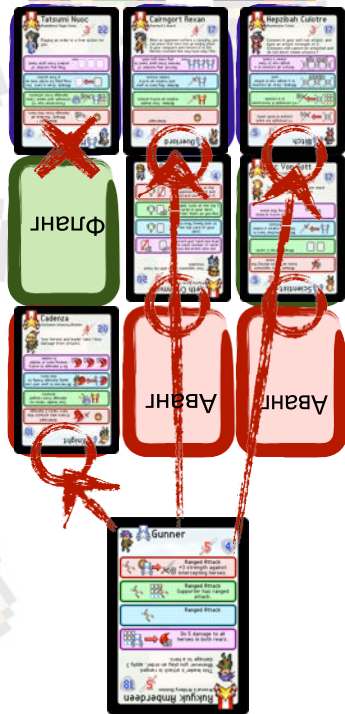
Дистанционные атаки могут быть направлены против любого героя или лидера не зависимо от его позиции на поле боя им не мешают союзники стоящие перед атакующим. Только герои с умением 'Дистанционная атака' могут выполнить эту атаку. Дистанционные атаки наносят урон равный силе атакующего также как и атаки ближнего боя.

Первый раунд

Ни герои ни лидеры не могут выполнять никакие виды атак в первый раунд. Включая атакующие умения и приказы позволяющие провести атаку.

Перехват дистанционных атак

Некоторые герои обладают умением 'Перехват', которое не позволяет пройти дистанционным атакам противника над ними. Это делает их особенно полезными в защите ваших тылов, флангов и вашего лидера.



Стрелок может атаковать дистанционно любого героя или лидера. В этом примере он может атаковать Ведьму, Ученого, Повелителя, Сэта(лидера противника) и Рыцаря. Однако он не может атаковать Мистика стоящего за Рыцарем с умением **“перехват”**.

Атакующие умения

Некоторые герои (особенно если они в тылу) обладают умениями которые применяются вместо атаки. Например, на карте героя написано **‘Атака: противник сбрасывает карту’**. Этот альтернативный способ действия атаки также можно использовать только один раз в ход вместо ближней или дистанционной атаки. Атакующие умения не наносят урона если в них не сказано иначе.

Реакции

Некоторые эффекты срабатывают “когда герой атакует этот отряд/героя”. Атакующие умения не активируют такие эффектов.

Некоторые эффекты срабатывают “когда вы играете приказ”. Эти эффекты срабатывают после полного выполнения приказа.

Пассивные умения

Умения, которые не активируются атакой или реакцией на какое-либо действие работают все время пока герой жив и находится у вас в отряде.

Потери

Когда герой или лидер получает урон поместите на его карту соответствующее количество жетонов ранений.

В конце каждой фазы любой герой с количеством жетонов ранений равным его здоровью либо больше погибает. Герой со смертельными ранами все еще может сражаться и быть исцеленным до окончания текущей фазы. Потери подсчитываются только после того как оба игрока выполнят свои действия в текущей фазе.

Когда герой погибает на поле боя остается его мертвое **тело**, с него убираются все жетоны ранений, а карта переворачивается лицом вниз. Мертвые не могут атаковать, блокировать ближние атаки и выполнять какие-либо действия, а в занимаемые ими ячейки нельзя поместить нового героя пока ячейка не будет очищена с помощью действия **Убрать тело**.

Поражение

Если в конце любой фазы на одном из лидеров лежит количество жетонов ранений равное его здоровью или больше он погибает и его отряд проигрывает бой, оставшиеся в живых герои спасаются бегством.

Игрок чей лидер остался в живых забирает лидера противника и своего и откладывает их отдельно от остальных как трофей. Эти карты дальше не участвуют в игре.

Следующий бой

Обычно игра завершается по прошествии 3-х или 5-ти сражений на усмотрение игроков. Побеждает тот игрок, который наберет больше трофеев. Если ни один из игроков не победил после подсчета трофеев проводится еще один бой в котором колоды игроков уменьшаются на одну карту. В начале сражения вы берете на одну карту больше за каждый трофей у вашего противника. Это даст вам небольшое преимущество в выборе лидера и начальной армии.

Игрок победивший в предыдущем бою начинает первым в следующем.

Ничья

Если оба лидера погибают в течении одной фазы, отряд с большим количеством выживших героев побеждает. Если и после этого нельзя определить победителя, объявляется ничья.

Ничья считается победой обоих игроков, и каждый игрок забирает своего лидера как трофей.

Трофеем взятым в ничейной партии нельзя победить в игре. Например если игрок получил 2 трофея в игре на 5 сражений, он не заберет 3-й трофей при ничье, в то время как его противник все еще может получить трофей за ничью.

Советы и хитрости

Несмотря на то что обычно хорошо будет выставить несколько перехватчиков чтобы защитить вашего лидера, не всегда требуется выставлять их в первый раунд.

Если вы потратите несколько действий чтобы взять дополнительные карты, вы сможете сформировать более слаженный отряд который раздавит в бою наспех выложенный отряд противника.

Каждая карта имеет определенную направленность. Например **Призыватель** хорош в поиске карт в вашей колоде, в то время как **Ловчий** может заставить противника сбрасывать карты с руки, а **Жрица** может воскрешать союзников. Вы можете максимизировать эти умения выбирая карту Лидером, но не забывайте, что не зависимо от победы или поражения эта карта не будет участвовать в дальнейших схватках. Не выбирайте лидером карту которая нужна будет вам в последующих боях.

Почти всегда лучше начинать вторым игроком во втором раунде, так вы сможете реагировать на атаки оппонента. Сохраните лечащие приказы к этому раунду, когда вы

сможете использовать их наиболее эффективно исцелив смертельно раненых героев.

Если вы начинаете первым в раунде вы можете использовать приказы и атаки убивающие мгновенно, такие как у Ассасина или Драгомага. Эти приказы и атаки убивают до окончания фазы и подсчета потерь, не дадут противнику ответить.

Лидеры с большой **Силой** могут выполнять разрушающие атаки в ближнем бою если они не закрыты союзниками. Открывайте их для ближнего боя, но учитывайте силы соперника, которые смогут атаковать вашего лидера напрямую.

Другие термины

Герой впереди - союзный герой стоящий непосредственно перед этим героем.

Герой позади - союзный герой стоящий непосредственно за этим героем.

Сила атаки - урон наносимый героем или лидером при атаке.

Атакующее умение - специальный эффект срабатывающий вместо нанесения урона действием **Атака**.

Вопросы и Ответы

Может ли герой или лидер иметь больше жетонов ранений чем его здоровье?

Да. эти жетоны остаются на герое или лидере пока он не погибнет или не будет исцелен. Дополнительные ранения усложняют исцеление этого героя в течении текущей фазы противником.

Может ли воскрешенный герой сразу атаковать?

Нет. Для атаки герой должен быть жив и находится в ряду текущей фазы в момент начала фазы. Это правило включает и эффекты приказов.

Могут ли герои нанятые с помощью специальных эффектов (таких как у Призывателя и Повелителя) сразу атаковать?

Нет. Они не могут выполнять действие атаки в этой фазе.

Может ли герой нанятый или воскрешенный атаковать в эту же фазу с помощью эффектов других карт (например приказа карты Берсерк)?

Да. Герои не могут выполнять действие атаки, но могут атаковать с помощью эффектов других карт.

Некоторые атакующие умения позволяют выполнить дистанционную атаку другому герою(например у Талисмана). Что если этот герой не имеет дистанционной атаки?

Когда в умении сказано провести дистанционную атаку, то герой атакует как будто у него есть умение атаковать дистанционно.

Я могу использовать Атакующее Умение вместо Дистанционной или Ближней атаки когда в умении сказано провести Дистанционную или ближнюю атаку?

Нет. Вы должны именно выполнить тот эффект, который написан в умении.

Если герой в моем отряде уже выполнял действие атаки, может ли он атаковать с помощью эффектов других карт?

Да.

Мой лидер позволяет выполнять свободное действие. Я могу выполнить его после моих основных двух действий?

Да, вы можете использовать свободное действие в любой момент вашей фазы.

Можно ли использовать умение Иллюзиониста в тылу для активации атакующего умения?

Да, это очень полезно.



В моем отряде есть герой который может чужой переносить урон на себя (Вампир, Рыцарь), когда я могу использовать это умение?

Могу я перенести больше урона чем текущее здоровье героя?

Вы можете перенести урон в любой момент времени, и вы можете переносить столько урона сколько пожелаете.

Все эффекты умений и приказов обязательны к исполнению?

Да. Например если в вашем приказе сказано воскресить мертвеца и у вас нет погибших, вы обязаны воскресить мертвеца противника. Эффекты не применяются только тогда, когда их невозможно применить. В этом случае игнорируйте их и продолжите играть дальше.

В умении сказано "любой герой". Это распространяется и на героев противника тоже?

Да. "Любой герой" значит любой герой в любом отряде. "Все герои" означает все герои в обоих отрядах.

Могу я использовать на лидера эффект применяемый на героя?

Нет. Лидеры не герои. Эффекты действуют только на тех на кого сказано в эффекте.

Если два героя/лидера имеют эффект который применяется одновременно, который из них действует первый?

Сначала применяются эффекты активного игрока (в любом выбранном им порядке) потом эффекты второго игрока.

Что такое "смертельные раны"?

Это раны равные или больше здоровья героя/лидера. Если у героя здоровье 5 и он получает 6 ранений, то первые 4 раны не смертельные, а последние 2 смертельные.