

# PIXEL TACTICS

Игра Д. Брэда Тэлтона мл.  
Художник: Фабио Фонтеc



Пиксель Тактикo



Тактическая карточная игра

## СОСТАВ ИГРЫ

**25** карт красного отряда

**25** карт синего отряда

Карта первого игрока

Карта второго игрока

**29** маленьких жетонов ранений

**3** больших жетона ранений

Правила игры



## ОБЗОР

Одна партия в Pixel Tactics состоит из трёх или пяти игр. Игра состоит из любого количества раундов, а каждый раунд разделяется на три волны.

В процессе игры вы будете создавать отряд, ядром которого будет выбранный вами лидер, проводить атаки, отдавать приказы и использовать способности, чтобы одержать верх над лидером противника. И пусть победит лучший тактик!

## КАРТЫ

Для начала давайте взглянем на карты. Каждая карта может быть использована пятью различными способами:

**Лидер** разыгрывается в самом начале игры. Его бонусы работают на протяжении всей игры и распространяются на весь отряд. Лидер всегда находится в центре отряда, в ряду фланга

**Герой** разыгрывается в течение боя с помощью действия **“нанять героя”**. Герои обладают различными способностями, основанными на том, в какой части отряда они располагаются.

**Героями авангарда** называют героев, которые находятся в ряду **перед** лидером. Обычно они обладают защитными или атакующими способностями. Таким героям доступны только **способности авангарда** (первая/красная полоса текста).

**Герои флангов** — те герои, которые находятся в **одном ряду** с лидером (справа и слева от него).

Зачастую они наделены тактическими способностями или улучшают своих союзников. Таким героям доступны их **способности флангов** (вторая/зеленая полоса текста).

**Герои тыла** — это герои, которые находятся в ряду **позади** лидера. Как правило, они имеют поддерживающие способности или дальнюю атаку. Таким героям доступны их **Способности тыла** (третья/синяя полоса текста).

**Приказ** разыгрывается с руки игрока в качестве одноразового эффекта. Приказы мощны, но сбрасываются сразу же после использования. Решение использовать приказ в нужный момент или же сохранить его на будущее может иметь критическое значение в бою. Приказы располагаются в четвертой/фиолетовой полосе текста на карте.







## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В начале игры в Pixel Tactics каждый игрок перемешивает свою колоду и берет из нее пять карт.

Затем эти карты переворачиваются стороной с лидером вверх. Игроки тайно выбирают одного лидера для своего отряда и затем одновременно вскрывают их. Оставшиеся четыре карты являются стартовой рукой игрока.



Отныне лидер становится ядром отряда, вокруг которого находятся восемь пустых областей, где в дальнейшем смогут располагаться герои. Если оба игрока выбрали одного и того же лидера, положите этих лидеров под низ соответствующим колод. Затем каждый игрок берет по одной карте и лидеры выбираются заново.

Иллюстрация слева изображает два противоборствующих отряда.

Обратите внимание, что лидер **всегда** находится в центре.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда один или оба лидера повержены (количество полученного лидером урона больше или равно значению его жизни).

Ваша цель — повергнуть лидера противника до того, как он повергнет вашего.

## ХОД ИГРЫ

Игра состоит из раундов, каждый из которых состоит из трёх волн: волна авангарда, волна флангов и волна тыла. Каждый игрок может сделать один ход на каждую волну. В течение своего хода игрок получает два действия.

Случайным образом определите, кто из игроков будет ходить первым. Игра начинается с хода первого игрока в **волну авангарда**. Положите **карту первого игрока** возле ряда Авангарда первого игрока. Теперь первый игрок выполняет два действия, затем наступает ход второго игрока. Положите **карту второго игрока** возле ряда авангарда второго игрока.

Когда оба игрока совершили свои ходы, наступает **волна флангов**. Когда каждый из игроков завершает свой ход в волне флангов, наступает **волна тыла**. Передвигайте карту первого и карту второго игрока в соответствующий ряд всякий раз, когда первый игрок начинает волну.

Когда завершается волна тыла, раунд заканчивается. Игроки обмениваются картами первого и второго игрока. Второй игрок теперь становится первым и кладет свою карту первого игрока возле ряда авангарда. Новый раунд начинается опять с волны авангарда и так далее, до тех пор, пока один из отрядов не будет обращен в бегство.

Первый раунд считается раундом перемирия. До конца первого раунда герои и лидеры не могут атаковать, также нельзя разыгрывать приказы.

## ВИДЫ ДЕЙСТВИЙ

Во время своего хода в любой волне вы можете совершить два действия. Однако эффекты некоторых карт могут добавить вам некоторое количество дополнительных действий. Обычно они называются — свободные действия, поскольку не идут в счет двух базовых действий, доступных игроку в его ход. Вы можете выполнить одно действие дважды, если пожелаете! Действия могут быть выбраны из следующего списка:



**Взять карту** — Взять карту из своей колоды. Если ваша колода пуста, это действие не имеет эффекта. На руке игрока может быть неограниченное количество карт. Так что взятие карты — это хороший способ потратить действие, если нет более эффективного варианта.



**Нанять героя** — Вы можете разыграть героя со своей руки в любую пустую область текущей волны (например, в волну Авангарда вы можете нанимать героев **только** в пустые области в ряд Авангарда (первый ряд)). **Герой, который был нанят, не может атаковать или быть реорганизован в эту же волну.**



**Атаковать героем/лидером** — Вы можете использовать героя в ряду, соответствующем текущей волне (или лидера, если сейчас волна флангов), чтобы совершить атаку. Подробнее атака описана в специальном разделе этих правил.

**Герой, который был нанят или реорганизован, не может атаковать в эту же волну.** Один герой или лидер может совершить только одно действие атаки за волну.



**Разыграть приказ** — Вы можете разыграть карту с руки для того, чтобы выполнить эффект ее приказа (фиолетовая полоса текста). Зачитайте текст приказа и выполните все, что описано в нем. Затем карта приказа сбрасывается.



**Убрать тело** — Когда герой погибает в бою, его тело все еще занимает место в отряде. Позже он может быть возрожден, но если у вас нет планов относительно возрождения или другого его использования, вы можете убрать тело. Просто поместите погибшего героя в свой сброс.

**Обратите внимание, что герои могут быть наняты только в пустые области в отряде.** В продолжительной битве вам рано или поздно придется убирать тела. Вы можете убирать тела в любой части отряда, независимо от того какая сейчас волна.



**Реорганизация** — Вы можете переместить любого своего героя на любую пустую позицию в вашем отряде. Если герой уже атаковал в этой волне, то он не может быть реорганизован. Также, если вы переместили героя в ряд текущей волны, он не может сразу провести атаку. Помните: лидеры не могут перемещаться и всегда находятся в центре отряда.



## АТАКА

Используя действие атаки, вы должны выбрать своего героя или лидера в ряду, соответствующем текущей волне, а также цель своей атаки в отряде противника.

В Pixel Tactics существует три типа атаки: ближняя атака, дальняя атака и атакующие способности.



### БЛИЖНЯЯ АТАКА

Целью ближней атаки должен быть первый герой (или лидер) противника в одном из столбцов (смотрите пример далее). Ближняя атака наносит своей цели урон, равный силе атакующего. Все герои и лидеры могут проводить ближние атаки.

Ближняя атака не может быть проведена, если перед атакующим находится герой-союзник или лидер-союзник.

Считается, что герой или лидер находится в “ближнем бою”, если он способен провести ближнюю атаку и сам быть ее целью.



### ДАЛЬНЯЯ АТАКА

Целью дальней атаки может быть любой герой или лидер, независимо от своего расположения в отряде. Персонажи, обладающие дальней атакой, могут стрелять через своих союзников и противников.

Только герои и лидеры со способностью “дальняя атака” могут совершать дальние атаки. Дальние атаки, так же как и ближние, наносят урон, равный силе атакующего.

Дальняя атака обычно зависит от того, в какой части отряда находится герой. Герои с дальней атакой всегда могут вместо нее провести ближнюю атаку, если находятся в ближнем бою.

## ПЕРЕХВАТ

Некоторые герои обладают способностью “перехват”, которая означает, что дальние атаки противника не могут быть проведены **через** них. Эта особенность делает таких героев чрезвычайно полезными для защиты ваших героев в тылу и на флангах, и, конечно же, вашего лидера.



Ближняя атака может быть проведена только первым героем в столбце.

Только герой, который сам может провести ближнюю атаку, может быть целью ближней атаки.



Целью дальней атаки может быть любой герой или лидер. Исключение составляют герои и лидеры, перед которым находится герой со способностью ПЕРЕХВАТ.

## АТАКУЮЩИЕ СПОСОБНОСТИ (АТАКА:...)



Некоторые герои (чаще всего герои тыла) обладают специальными способностями, которые могут быть использованы вместо атаки. Например, на карте героя может

быть написано: "атака: противник сбрасывает карту". Такая способность заставляет противника сбросить карту, но не наносит урона и не атакует его отряд. Тем не менее, атакующая способность все равно активируется действием "атаковать".

Таким образом, вы не можете использовать атакующую способность одного героя более одного раза за одну волну.

Также герой не может использовать атакующую способность и ближнюю/дальнюю атаку за одну волну. Рядом с атакующими способностями нарисован символ рупора.

## РЕАКЦИИ

Некоторые эффекты вступают в силу, "когда этот отряд атакует герой". Атакующие способности не считаются "атакой на отряд" или "атакой на героя".

Другие эффекты срабатывают, "когда вы разыгрываете приказ". Такие эффекты не случаются, пока соответствующий приказ полностью не разрешится.

## ПАССИВНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Все способности героев, кроме атакующих (которые начинаются со слова "атака:..."), действуют постоянно до тех пор, пока герой находится в вашем отряде.

## СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Свойства и способности некоторых лидеров и героев позволяют совершать свободные действия. Если вы выполняете какое-либо действие как свободное, то оно не идет в счет ваших двух базовых действий.

## ПОТЕРИ

Когда герой или лидер поражен атакой, поместите жетоны урона на его карту, чтобы отметить, сколько урона было нанесено.



Герой, получивший летальный урон (если урон на его карте равен или превышает значение его жизни), может продолжать сражаться, действовать, и даже быть исцелен в течение волны. Потери подсчитываются только в конце волны.

В конце каждой волны происходит проверка на потери. Любой герой, на карте которого содержится урона столько же или больше, чем у него жизней, считается поверженным.

Когда герой повержен, снимите с него все жетоны урона и переверните его карту лицом вниз. Теперь это тело.

Тела не могут атаковать, они не препятствуют ближним атакам. Новые герои не могут быть сыграны поверх тела. Только действие “убрать тело” позволит вам очистить область, чтобы затем нанять или реорганизовать в нее нового героя.

Некоторые эффекты позволяют возрождать тела, а один лидер даже может атаковать ими (на манер зомби). Так что совсем не обязательно каждый раз убирать тело поверженного героя. Иногда выгодно оставить его лежать на месте.

## ОТСТУПЛЕНИЕ (ЛИДЕР ПОВЕРЖЕН)

Если в конце волны на карте лидера находится урона столько же или больше, чем его значение жизни, то весь отряд отступает, и игра заканчивается. Игрок, чей лидер остался неповерженным, объявляется победителем.

Победитель забирает карту побежденного лидера и карту своего лидера, складывает их в стопку и откладывает в сторону. Теперь это его трофей. Трофей не замешиваются обратно в колоду и не участвуют в следующих играх этого матча.

## НИЧЬЯ

Если оба отряда одновременно отступают, отряд с наибольшим количеством живых героев объявляется победителем. Если оба отряда имеют равное количество живых героев, объявляется ничья.

Каждый игрок забирает лидера противника в качестве трофея. Последняя игра партии не может закончиться ничьей. Если игрок должен победить в партии из-за ничьей, он **не забирает** лидера противника в качестве трофея.

## СЛЕДУЮЩАЯ ИГРА

Стандартный матч играется до двух или до трёх трофеев — по договоренности между игроками. Первый, кто наберет две или три трофея (**обратите внимание, что трофеями считаются только лидеры противника**), объявляется победителем всей партии.

Если ни один из игроков не набрал необходимого количества трофеев, начните следующую игру. С этого времени колоды обоих игроков будут содержать на одну карту меньше. Кроме того, за каждый трофей, которым обладает ваш противник, вы тянете на одну карту больше в начале игры (до выбора лидера). Это небольшое преимущество увеличит выбор среди лидеров или даст вам фору в создании отряда.

Игрок, который победил в прошлой игре, всегда ходит первым в следующей.

## СОВЕТЫ И УЛОВКИ

Разыграть героев с “перекватом” для защиты лидера — обычно хорошая идея. Вам не обязательно нанимать всех героев в первый раунд. Вместо этого вы можете потратить несколько действий на взятие карт, чтобы сформировать более целостный и структурированный отряд, способности которого, тесно взаимодействуя между собой, сокрушат наскоро сколоченную банду противника.

Каждая карта обладает особенной тематикой. Например, Призыватель очень хорош в поиске карт в вашей колоде, Ловец может сорвать планы вашего противника, а Целитель — возрождать союзников. Вы можете усилить эти способности, выбрав соответствующую карту в качестве лидера. Но помните, что независимо от того, победите вы или проиграете, карта лидера будет недоступна до конца матча.

Чаще всего выгоднее ходить вторым. Это позволит вам адекватно отвечать на атаки и действия противника. Берегите приказы исцеления для тех раундов, когда вы сможете использовать их максимально эффективно и спасти героев, которые в ином случае погибли бы.

Если вы ходите первым, вы можете использовать способности и приказы, направленные на немедленное устранение героев (например, Ассасин или Дракон-Маг). Такие приказы и способности срабатывают сразу же, не дожидаясь окончания волны, чтобы применить потери.

Лидеры с большой силой могут быть смертельны в ближнем бою, но тем самым вы открываете их для атак противника. Оцените силу отряда вашего противника и представьте, какие опасности грозят вашему лидеру, если вы решите использовать его в качестве бойца.

## ИГРОВЫЕ ТЕРМИНЫ

**Отряд** — все герои и лидеры одного игрока в совокупности.

**Поражение, герой поражен** — карта героя немедленно переворачивается лицом вниз и становится телом.

**Сила** — количество урона, которое герой или лидер наносят своей атакой.

**Нанести урон** — поместить жетоны урона на целевую карту. Это не считается атакой.

**Герой/ Любой герой** — если не указан конкретный отряд, вы можете выбрать героя как в своем, так и в отряде противника.

Автор игры: Д. Брэд Тэлтон мл.

Художник: Фабио Фонтес

Русское издание подготовлено: GaGa.ru

Редактор: Антон Сквородин

Корректор: Тамара Высоцкая

Верстка: Константин Порубов

Перевод: Антон Сквородин

Плейтестеры: Татьяна Храброва, Никита Холодилов, Филипп Кан, Юрий Андреев, Вадим Данилевский, Руслана Волкова.

