

GOD OF WAR®

КАРТОЧНАЯ ИГРА



ПРАВИЛА ИГРЫ



ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	2
ОБ ИГРЕ	2
СОСТАВ ИГРЫ	3
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	4
СЦЕНЫ	6
ЦЕЛЬ ИГРЫ	6
ХОД ИГРЫ	6
ФАЗА ПОДГОТОВКИ	6
ФАЗА АКТИВАЦИИ	6
АКТИВАЦИЯ ГЕРОЯ	6
♦ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ	7
♦ КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ	7
» КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ	7
» АТАКА	8
♦ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЯРОСТИ	8
♦ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ	8
АКТИВАЦИЯ СЦЕНЫ	9
♦ ПОТЕРЯ СОЗНАНИЯ	9
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ФАЗА АКТИВАЦИИ СЦЕНЫ	10
ФАЗА УЛУЧШЕНИЯ	10
УСЛОВИЯ ПЕРЕВОРОТА КАРТЫ	11
ВЫПОЛНЕНИЕ КВЕСТОВ	12
КАРТА ЗДОРОВЬЯ	13
КРИСТАЛЛ	13
СОЛО-РЕЖИМ	13
ПРЕДЕЛ РУКИ	13
ГЕРОИ	14
СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ	15
ПАМЯТКА	16



Игры являются неотъемлемой частью жизни каждого человека. При этом, на протяжении веков огромное значение, которое они имеют для нас, часто или рассматривается поверхностно, или же вовсе игнорируется.

Видеоигры подарили мне бесконечные просторы для творчества. То незабываемое чувство восхищения, которое я испытал впервые, увидев сияющие пиксели на экране, к тому же ещё и следующие моим командам, по-настоящему изменило меня.

Однако именно настольные игры стали для меня спасательным кругом в то время, когда я чувствовал себя оторванным от того, что все остальные считали нормальным и веселым. Они позволили мне найти тех, с кем я мог бы поделиться своими интересами. И они не просто помогли собрать нас, живущих на отшибе общества, без спорта и вечеринок по выходным. Они также послужили связующим звеном для создания великих историй, которые мы будем помнить на протяжении всей нашей жизни: истории героев, монстров, триумфа, командной работы, любви и потерь.

Нет, игры не спасли мою жизнь, но они осветили путь к жизни, которую я себе и не представлял возможной.

Кори Барлог

Креативный директор, студия Санта-Моника

ВВЕДЕНИЕ

Мистические норны, провидцы возможного будущего и мастера судьбы, внезапно осознали, что семена Рагнарёка уже были посеяны. Пытаясь спасти этот мир, они смотрят в колодец судьбы Урд, в котором видны отражения тысячи различных путей и исходов, что позволяет им разыгрывать многие и многие варианты событий. Каждая норна контролирует одного из главных действующих лиц, чья судьба связана с Рагнарёком, управляя его действиями и решениями во время видения. Игрокам предстоит исследовать возможное будущее и найти путь к выживанию во время конца света — ведь на кону судьба не только богов, но и смертных.

ОБ ИГРЕ

В настольной игре «Бог войны» от 1 до 4 игроков берут под свой контроль героев, ведомых норнами, стремящихся остановить Рагнарёк. Вместе они должны пройти несколько уникальных квестов, воплощённых в игре в виде карт сцен, пережить особые события и сразиться с противниками — всё это на пути к великой цели: финальному боссу. Если игрокам удастся одержать победу, то это будет означать, что они научились управлять судьбой и даже, возможно, нашли способ пережить Рагнарёк. Поражение же означает лишь то, что норны увидели ещё один путь, ведущий к гибели и разрушению.

СОСТАВ ИГРЫ



« 6 ФИГУРОК ГЕРОЕВ
С 6 ПОДСТАВКАМИ »



« 6 ЖЕТОНОВ
ОГЛУШЕНИЯ »



« 1 КУБИК
ПРОТИВНИКА »

« 2 ЖЕТОНА ФРЕИИ »



« 10 ЖЕТОНОВ
СМЕРТИ »



« 20 СПЕЦИАЛЬНЫХ
ЖЕТОНОВ »



« 5 МАРКЕРОВ
ЯРОСТИ »

« 12 ЖЕТОНОВ
ПРЕДЕЛА РУКИ »



« 1 ЖЕТОН
ПЕРВОГО ИГРОКА »



« 44 ЖЕТОНА УРОНА
(3x ВИДОВ) »



« 92 КАРТЫ СЦЕН,
СОСТАВЛЯЮЩИХ 10 СЦЕН »



« 6 КАРТ КВЕСТОВ »



« 4 КАРТЫ
ФИНАЛЬНЫХ БОССОВ »



« 5 ПЛАНШЕТОВ
ГЕРОЕВ »

« 70 СТАРТОВЫХ КАРТ,
ПО 14 НА КАЖДОГО ИГРОКА »



« 88 КАРТ УЛУЧШЕНИЙ »



« 10 КАРТ
ОГЛУШЕНИЯ »



« 10 КАРТ
ОТРАВЛЕНИЯ »



« 10 КАРТ КРИСТАЛЛОВ »



« 158 КАРТ ДЕЙСТВИЙ »

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Каждый игрок выбирает героя и получает его планшет, стартовые карты и фигурку. Убедитесь в том, что каждая фигурка героя вставлена в подставку. Все неиспользуемые планшеты, стартовые карты и фигурки верните обратно в коробку.

Примечание: планшеты Кратоса, Атрея и Мимира имеют две стороны – одна из них предназначена для соло-режима, описанного на стр. 13.

2. Каждый игрок перемешивает свои стартовые карты, создаёт из них колоду и кладёт её лицом вниз рядом с планшетом своего героя.
3. Каждый игрок размещает маркер ярости на клетку «0» трека ярости, расположенного на планшете героя.

Примечание: если игрок выбрал Фрейю, то он также должен взять оба жетона Фрейи.

4. Перемешайте карты квестов, вытяните 3 и положите их лицом вверх, формируя перевёрнутую пирамиду (одна карта, а над ней две).
5. Возьмите набор карт сцен, соответствующих номеру самой нижней карты квеста, и разложите их следующим образом:

- ◆ Создайте верхний ряд карт, положив их лицевой стороной вверх слева направо, как указано положением символа ◆ последовательности на карте (см. изображение справа).

- ◆ Затем выложите нижний ряд карт под верхним рядом, выполнив те же действия.

6. Перемешайте карты финальных боссов, вытяните 3 карты и разместите их над верхним рядом карт пирамиды, как показано на рисунке. Верните все оставшиеся карты квестов и финальных боссов в коробку.
7. Перемешайте карты улучшений и положите их колоду лицом вниз рядом с картами сцен.
8. Возьмите карты оглушения и сложите их колодой лицом вверх рядом с картами сцен. Повторите это с картами отравления и кристаллов.

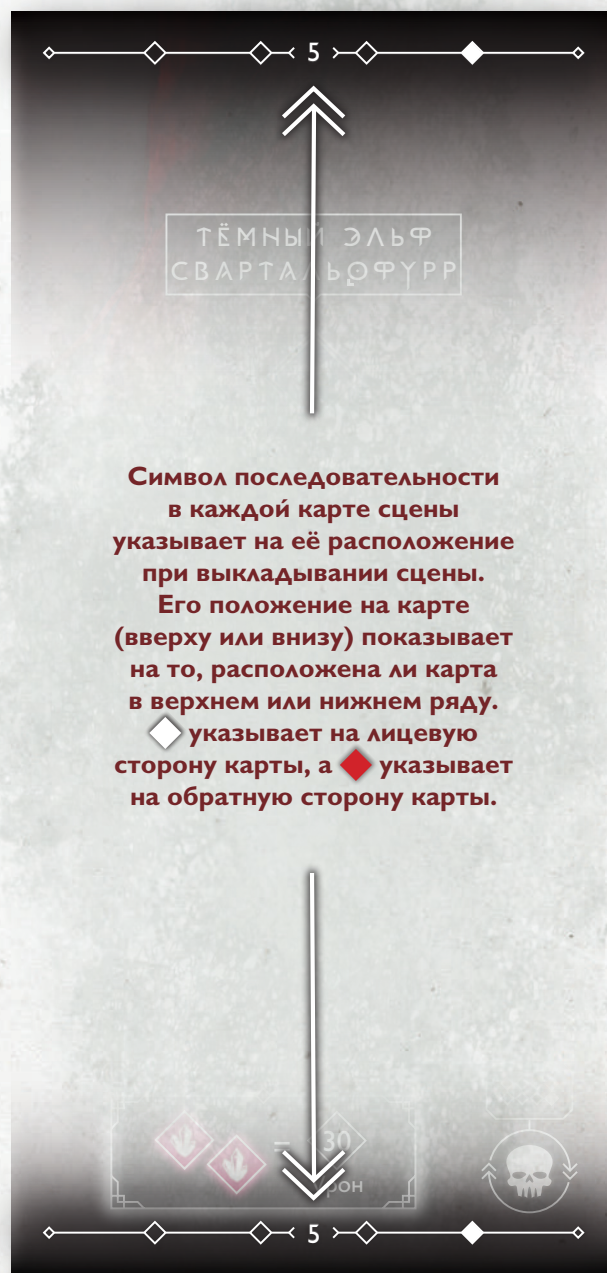
9. Создайте резерв жетонов урона, оглушения, смерти, предела руки, специальных жетонов и разместите их так, чтобы всем игрокам было удобно до них дотянуться.

10. Положите кубик противника рядом с картами сцен.

11. Игрок, который последним играл в видеоигру серии *God of War*, берёт жетон первого игрока и выставляет свою фигурку героя так, чтобы она была направлена на одну из карт сцен в нижнем ряду. Затем другие игроки по часовой стрелке схожим образом выставляют свои фигурки героев. Максимум на одну карту сцены может быть направлено два героя (подробнее на стр.7).

Примечание: если вы впервые играете в данную игру, то мы рекомендуем вам начать с Квеста 1 – «Путники» и расположить фигурки героев по одному так, чтобы каждый из них был направлен на одну карту сцены слева направо, начиная с крайней левой карты сцены.

Теперь вы готовы начать играть!



Символ последовательности
в каждой карте сцены
указывает на её расположение
при выкладывании сцены.
Его положение на карте
(вверху или внизу) показывает
на то, расположена ли карта
в верхнем или нижнем ряду.
◆ указывает на лицевую
сторону карты, а ◆ указывает
на обратную сторону карты.

7

«СВЯТЫЙ ВОССТАНОВИТЕЛЬ»
ХРЕСЛИР

Бран и Сидра имеют преимущество перед другими персонажами. Если Бран и Сидра, находясь на одной территории, получают ранения, то ранения не наносятся. Если Бран и Сидра получают ранения, то ранения не наносятся.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА
Каждая часть Хреслира считается отдельным персонажем.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ
Ослабят послух, чтобы победить Хреслира.

8

«СВЯТЫЙ ВОССТАНОВИТЕЛЬ»
МАГНИ И МОДИ

Магны и Моды имеют преимущество перед другими персонажами. Если Магны и Моды, находясь на одной территории, получают ранения, то ранения не наносятся. Если Магны и Моды получают ранения, то ранения не наносятся.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА
Каждая часть Магны и Моды считается отдельным персонажем.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ
Ослабят послух, чтобы победить Магны и Моды.

9

«СВЯТЫЙ ВОССТАНОВИТЕЛЬ»
ПОЩЕНИЕ КАЛАРА

Пощение Калара имеет преимущество перед другими персонажами. Если Пощение Калара, находясь на одной территории, получают ранения, то ранения не наносятся. Если Пощение Калара получает ранения, то ранения не наносятся.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА
Каждая часть Пощения Калара считается отдельным персонажем.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ
Ослабят послух, чтобы победить Пощение Калара.



10

ГРЕНДЕЛИ
ИЗДАВШИЕ И ПОСЛАВШИЕ

Чтобы пережить Грендели, вам необходимо сделать много дел. Если вы не сделаете много дел, то Грендели будут вас убивать.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА
Помните, что Грендели могут убить вас в любой момент.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ
Победите всех Грендели.

11

ПУТНИКИ

Если вы увидите много путников, то вы сможете победить Грендели. Если вы не увидите много путников, то вы не сможете победить Грендели.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА
Помните, что путники могут убить вас в любой момент.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ
Победите всех путников.

12

АЛЬФХЕЙМ

Если вы увидите Альфхейм, то вы сможете победить Грендели. Если вы не увидите Альфхейм, то вы не сможете победить Грендели.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА
Помните, что Альфхейм может убить вас в любой момент.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ
Победите Альфхейм.

13

ОГЛУШЕНИЕ

Когда вынете эту карту, немедленно сбросьте её.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА
Помните, что оглушение может убить вас в любой момент.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ
Победите оглушение.

14

ОТРАВЛЕНИЕ

Когда вынете эту карту, немедленно сбросьте её.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА
Помните, что отравление может убить вас в любой момент.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ
Победите отравление.

15

КРИСТАЛЛ

Когда вынете эту карту, немедленно сбросьте её.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА
Помните, что кристалл может убить вас в любой момент.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ
Победите кристалл.

16

ТЕННЫЙ ЭЛЬФ
САРАЛДЭУТТИ

Тенный эльф Саралдеутти имеет преимущество перед другими персонажами. Если Тенный эльф Саралдеутти, находясь на одной территории, получают ранения, то ранения не наносятся. Если Тенный эльф Саралдеутти получает ранения, то ранения не наносятся.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА
Каждая часть Тенного эльфа Саралдеутти считается отдельным персонажем.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ
Ослабят послух, чтобы победить Тенного эльфа Саралдеутти.

17

УЛЕЙ

Улей имеет преимущество перед другими персонажами. Если Улей, находясь на одной территории, получают ранения, то ранения не наносятся. Если Улей получает ранения, то ранения не наносятся.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА
Каждая часть Улея считается отдельным персонажем.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ
Ослабят послух, чтобы победить Улей.

18

БРОК И СИНАРИ

Брок и Синари имеют преимущество перед другими персонажами. Если Брок и Синари, находясь на одной территории, получают ранения, то ранения не наносятся. Если Брок и Синари получают ранения, то ранения не наносятся.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА
Каждая часть Брока и Синари считается отдельным персонажем.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ
Ослабят послух, чтобы победить Брока и Синари.



19

ФРЕЙЯ

Фрейя имеет преимущество перед другими персонажами. Если Фрейя, находясь на одной территории, получают ранения, то ранения не наносятся. Если Фрейя получает ранения, то ранения не наносятся.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА
Каждая часть Фрейи считается отдельным персонажем.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ
Ослабят послух, чтобы победить Фрейю.

20

КРАТОС

Кратос имеет преимущество перед другими персонажами. Если Кратос, находясь на одной территории, получают ранения, то ранения не наносятся. Если Кратос получает ранения, то ранения не наносятся.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА
Каждая часть Кратоса считается отдельным персонажем.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ
Ослабят послух, чтобы победить Кратоса.

21

АТРЕЙ

Атрей имеет преимущество перед другими персонажами. Если Атрей, находясь на одной территории, получают ранения, то ранения не наносятся. Если Атрей получает ранения, то ранения не наносятся.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА
Каждая часть Атрея считается отдельным персонажем.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ
Ослабят послух, чтобы победить Атрея.



22

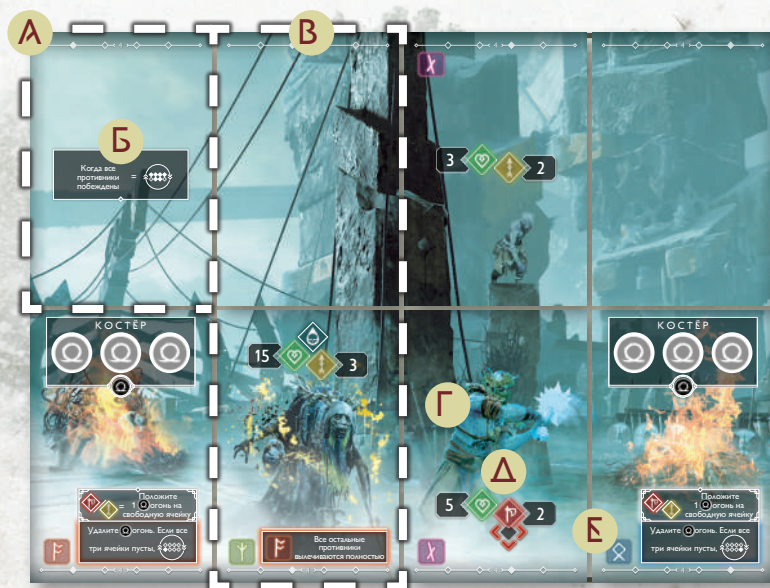
БРЕВЕСТНИК

Бревестник имеет преимущество перед другими персонажами. Если Бревестник, находясь на одной территории, получают ранения, то ранения не наносятся. Если Бревестник получает ранения, то ранения не наносятся.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА
Каждая часть Бревестника считается отдельным персонажем.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ
Ослабят послух, чтобы победить Бревестника.

СЦЕНЫ



- А. Карта сцены
- Б. Условие переворота карты
- В. Столбец
- Г. Противник
- Д. Свойства противника
- Е. Руна

На протяжении игры во время своего путешествия герои столкнутся с различными препятствиями, сразятся с сильными противниками и переживут события, описанные в сценах. Действия героев изменят сцену, что повлечёт за собой переворот её карт, раскрытие новых событий и новых монстров на них.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

«Бог войны» — это кооперативная карточная игра, где игроки либо вместе побеждают, либо вместе проигрывают. Для того чтобы победить, игроки должны успешно пройти 2 квеста и победить финального босса. Игроки терпят поражение, если в какой-либо момент игры все их герои потеряют сознание, или же если выполняется условие поражения в квесте.

ХОД ИГРЫ

Игровая партия длится несколько раундов. Каждый раунд состоит из 4 фаз:

1. Подготовка
2. Активация
 - ◆ Активация героя
 - ◆ Активация сцены
3. Дополнительная фаза активации сцены
4. Улучшение

1. ФАЗА ПОДГОТОВКИ

Каждый игрок набирает карты из своей колоды до предела своей руки (начинается он с 7 карт). Если у игрока нет карт в его колоде, то он перетасовывает свой сброс, чтобы сформировать новую колоду, и продолжает вытягивать карты, пока не будет достигнут предел его руки. Обратите внимание на то, что некоторые внутриигровые эффекты могут изменить предел руки игрока (см. стр. 13).

2. ФАЗА АКТИВАЦИИ

Это главная фаза игры, где игрокам предстоит участвовать в сцене, сразаться с противниками и пытаться выполнить победные условия квеста. В это же время противники пытаются помешать героям.

Начиная с первого игрока и по часовой стрелке, каждый игрок разыгрывает фазу активации, которая разделена на 2 этапа:

- ◆ Активация героя
- ◆ Активация сцены

АКТИВАЦИЯ ГЕРОЯ

Герой может выполнить следующие действия в любом порядке:

- ◆ Перемещение
- ◆ Розыгрыш карт действий
- ◆ Применение ярости
- ◆ Взаимодействие

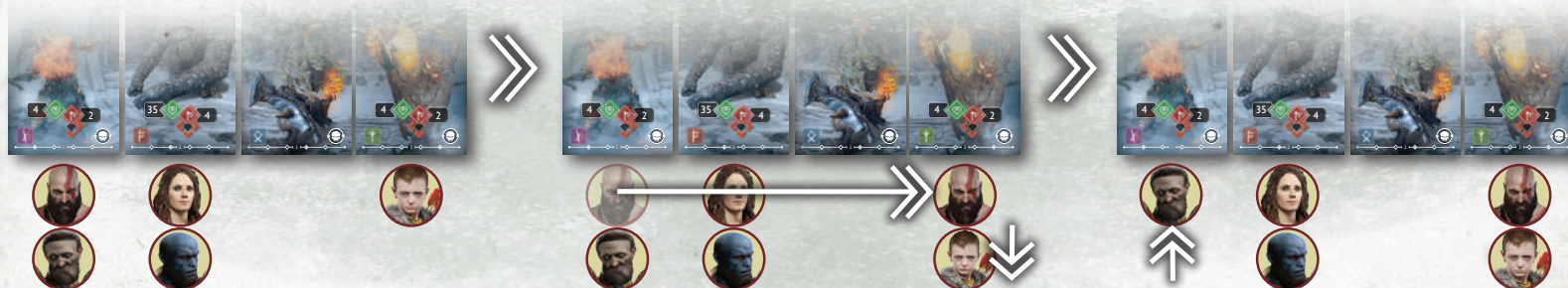
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Герой может переместиться в любой столбец, в котором есть хотя бы одно свободное место. В каждом столбце есть 2 места для героев: одно впереди (герой помещается рядом с картой сцены) и одно позади (герой размещается за героем, находящимся впереди). При перемещении в другой столбец с союзником (т.е. любым другим героем) герой может выбрать: разместиться впереди или позади. Герой, находящийся впереди, всегда будет получать урон от врагов и/или элементов, воздействующих на тот же столбец (стр. 9). Если в столбце находится лишь 1 герой, то считается, что он находится впереди.

ВАЖНО: Мимир не учитывается при подсчёте лимита героев в столбцах. Подробнее на стр. 14.

Герои могут перемещаться до, после или между розыгрышем карт действий, но перемещаться они могут только один раз за ход.

Герой также может просто поменяться местами с другим героем в том же столбце, а не перемещаться в другой столбец.



Пример: Кратос хотел бы переместиться в столбец справа, но т.к. там уже находятся Фрейя и Брок, он не может этого сделать. Кратос решает переместиться в крайний правый столбец. Он ставит туда свою фигурку и, обсудив это с Атреем, встаёт впереди. Сингри теперь единственный герой в крайнем левом столбце, и поэтому он занимает позицию впереди.

РОЗЫГРЫШ КАРТ ДЕЙСТВИЙ

Во время своего хода игрок может разыграть столько карт действий и наборов карт (см. ниже), сколько пожелает (и сколько ему доступно). После выполнения каждого действия разыгранные карты и наборы карт сбрасываются в личный сброс игрока. Игроки могут обсуждать, какие карты у них в руке, и планировать свои действия вместе.

♦ КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

В игре существует 5 различных типов карт действий: ближний бой (красная рамка), дальний бой (жёлтая рамка), защита (синяя рамка), особая карта (фиолетовая рамка) и модификатор (число) (чёрная рамка). Некоторые карты являются комбинацией типов (пример: ближний бой + модификатор), а некоторые являются джокерами и указывают различные варианты действий (пример: ближний ИЛИ дальний бой), которые может выполнить игрок. Каждый раз, когда игрок разыгрывает карту-джокер, он должен объявить о том, какое из возможных действий он выбрал.

Для того чтобы выполнить , или , или действие, они должны быть разыграны вместе с 1 или более числом, указанным либо на той же карте, либо на карте — это и называется набором карт. Силой действия является сумма всех разыгрываемых чисел. Это означает то, что , или , или нельзя разыгрывать без другой карты (исключение — на карте уже есть число рядом с выбранным действием).

В то время как и карты разыгрываются в фазу активации героя, карты защиты используются игроками во время фазы активации сцены (стр.9). Особые карты могут быть разыграны в любой момент во время любого хода.



♦ АТАКА

Чтобы атаковать противника, герой должен занять место в том же столбце, что и выбранный противник.

♦ действия могут разыгрываться только против противников, находящихся в нижнем ряду. ♦ действия могут разыгрываться против противников, находящихся как в нижнем, так и в верхнем ряду.



После розыгрыша атаки игрок бросает кубик противника, чтобы определить, как много урона было заблокировано противником. Разница между силой атаки и результатом броска определяет, какой урон наносится противнику.

Положите жетоны урона на карточку противника, чтобы легко отслеживать количество урона, нанесённое ему. Урон, нанесенный противнику, накапливается: количество урона, нанесённое противнику, прибавляется к нанесённому ранее и остается на нём до тех пор, пока либо игровой эффект не удалит жетоны, либо он не окажется побеждён. Когда противник накапливает количество жетонов урона равное или выше показателя его здоровья ♦ (указанное на карточке сцены, в свойствах противника), он считается побеждённым. Если на карте сцены с противником имеется ♦, срабатывает её условие переворота (стр. 11). В противном случае, положите жетон смерти на противника в качестве обозначения того, что он больше не активен. Победа над противниками часто является важной частью выполнения квеста (подробнее на стр. 12).



Пример: Кратос играет ♦ вместе с ♦ +3, чтобы атаковать противника в своём столбце. Так как это ♦ атака, Кратос может выбрать противника либо в нижнем, либо в верхнем ряду. Кратос решает атаковать противника в верхнем ряду и бросает кубик противника, на котором выпадает 2 – на его карту помещается 1 жетон урона. У Кратоса все еще остаются карты действий, и он решает атаковать вновь. На этот раз он атакует с ♦ +1 / ♦ +1 и ♦ +2, выбирая вариант ♦ +1, и нападает на того же противника – атака в общей сложности имеет силу 3. Т.к. на кубике противника выпадает 0, ещё 3 жетона выкладываются на карту противника.

БРОНЯ



Некоторые противники защищены бронёй и, таким образом, не получают урон, пока их броня не будет уничтожена. Для этого герой должен выполнить одну атаку с силой, равной или превышающей показатель брони. Во время атаки против вражеской брони кубик противника не бросается. Когда броня противника окажется уничтожена, поместите на него специальный жетон в качестве напоминания о том, что последующие атаки будут работать против противника обычным образом.

ВАЖНО: если у противника указано более одной брони, то она должна уничтожаться от наиболее высокого до наиболее низкого значения.

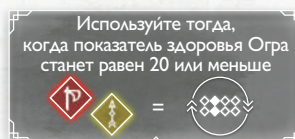
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЯРОСТИ

Каждый герой обладает уникальной способностью, именуемой яростью – она позволяет совершать специальные действия. Каждая атака, которую совершает герой (или карты с изображением ♦), увеличивает ярость героя на 1 (независимо от того, нанесла атака урон или нет). Ярость отслеживается на планшете героя, и, когда маркер ярости достигает последней ячейки, ярость героя становится готовой к использованию. В любой момент своего хода герой может использовать готовую ярость, чтобы разыграть её эффект, после чего он возвращает маркер ярости обратно на ячейку «0» (стр. 14).



Пример: каждая атака, разыгранная в этом ходу, увеличивала ярость Кратоса на 1, переместив его маркер ярости с «3» до «5» и достигнув последней ячейки трека. Спартанская ярость Кратоса теперь готова к использованию, и он решает использовать её немедленно, что усилит его следующую атаку и мгновенно излечит 3 урона. Маркер ярости Кратоса возвращается на ячейку «0».

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ



Некоторые карты сцен имеют особые элементы, называемые точками взаимодействия. Эти точки позволяют игрокам взаимодействовать со сценой для достижения их целей, получать бонусы к атаке, побеждать противников, переворачивать карты и т. д. Каждая точка имеет свои требования. Чтобы активировать эффект точки, герой, располагающийся на соответствующем столбце, должен сбросить карты действий с указанными символами. Взаимодействие со сценами не повышает ярость героя.

Пример: Фрея решает взаимодействовать с точкой взаимодействия в своём столбце.

Поскольку у Огра осталось 18 единиц здоровья, указанное требование выполнено, поэтому Фрейя сбрасывает карты действий  и , чтобы активировать точку, что приводит к перевороту карт сцены.

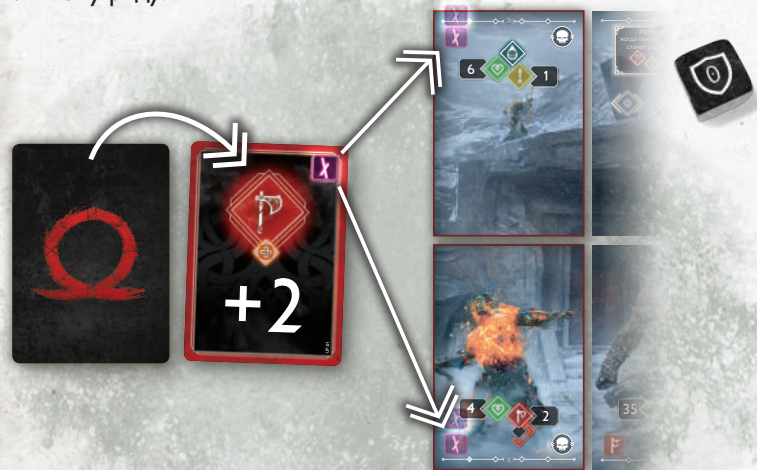


АКТИВАЦИЯ СЦЕНЫ



По окончании активации героя игрок открывает верхнюю карту из колоды улучшений, чтобы активировать элементы сцены. Положите раскрытую карту возле сцены – позже эта карта улучшения будет доступна для приобретения в фазе улучшения и позволит усилить колоды героев. Проверьте руну, указанную на раскрытой карте улучшения, и активируйте каждую карту сцены с соответствующей руной.

Если несколько карт сцен имеют одинаковую руну, выполните активацию слева направо, начиная с верхнего ряда, затем переходя к нижнему ряду.



Пример: Фрейя только что закончила активацию, и наступает активация сцены. Она раскрывает карту улучшения, на ней изображена руна. Фрейя проверяет соответствие руны с имеющимися рунами в сцене и находит 2 подходящие карты: в верхней и нижней части крайнего левого столбца, каждая с 1 противником, который будет активирован.

Активация сцены приведет к различным последствиям в зависимости от того, какая руна была активирована и какая сцена сейчас в игре: противники могут атаковать героев, определенные правила могут быть изменены или добавлены в игру, элементы сцены могут быть активированы, карты могут перевернуться и т. д. Всякий раз, когда активируется руна, ищите свойства противников и ячейки активации, помеченные цветом, соответствующим данной руне. В случае если активируется карта сцены с противником – он атакует. Обратите внимание, что некоторые руны помещены в ячейки: если не указано иное, то данные руны не активируют атаки противников. Проверьте параметры противника, чтобы определить тип атаки:



А. Тип атаки:  ближний бой

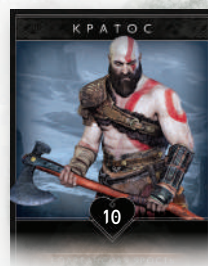
Б. Атаки ближнего боя могут быть направлены на столбец слева, справа и на его собственный столбец в зависимости от указанных направлений

В. Сила атаки

Если в выбранном столбце находится более одного героя, лишь герой, располагающийся впереди, принимает атаку.

Герои могут разыграть карту защиты или наборы действий, чтобы попытаться защитить себя. Разница между силой атаки противника (или элемента сцены) и общей силой защиты определяет, какой урон наносится герою. Поместите жетоны урона на планшет героя, чтобы отслеживать количество урона, которое он получил. Некоторые атаки могут также активировать эффекты, указанные на картах сцены. Если герой отражает весь принимаемый урон, то эффекты, которые должны были быть вызваны атакой противника, не активируются.

ПОТЕРЯ СОЗНАНИЯ



Когда герой накапливает урон, равный или превышающий показатель его здоровья, он теряет сознание. Положите его фигурку на планшет героя в качестве напоминания. Герой выбывает из игры до окончания данной сцены. Герои, лежащие без сознания:

- ◆ Не занимают места в сцене
- ◆ Не проходят этап активации героя (т.е. они не могут двигаться или атаковать)

Тем не менее, они всё ещё разыгрывают этап активации сцены (то есть они раскрывают карту улучшения и активируют карты сцены с соответствующей руной).

ВАЖНО: если все герои-участники игры оказались без сознания, то игра заканчивается поражением героев!



Пример: после вскрытия карты улучшения с  руной активируются 2 карты в крайнем левом столбце. У противника на верхней карте имеется атака дальнего боя с силой 1, направленная на Кратоса, героя, находящегося впереди в самом дальнем столбце. Кратос играет  +1, полностью защищая себя от урона. Противник в нижнем ряду имеет атаку ближнего боя с силой 2, направленную на Синдри, единственного героя, занимающего тот же столбец, а также Фрейю, героиню в столбце справа. Фрейя играет  +1  +2 и отражает атаку. У Синдри нет карт  в руке, поэтому он получает 2 урона, которые снижают его здоровье до 0 – он теряет сознание. Его фигурка возвращается на его планшет. Синдри больше не может участвовать в этой сцене, однако сможет вернуться в следующей. Помните, что этапы активации сцены всё равно будут выполняться Синдри, даже после того, как он потерял сознание.

ОГЛУШЕНИЕ И ОТРАВЛЕНИЕ

Некоторые игровые эффекты позволяют героям оглушать противников. При атаке необязательно нанести урон, чтобы оглушить противника (но она все равно должна состоять из  или  и ).



Положите жетон оглушения на противника в качестве напоминания о его состоянии. Во время активации оглушённого противника вместо выполнения его действий просто уберите с него данный жетон.



Если атака противника с  наносит какой-либо урон герою, то в этом случае герой обязан взять карту оглушения и положить её поверх своей колоды. В последующих раундах, если вы вытягиваете карту оглушения – немедленно сбросьте её. Карта на замену этой не тянется.



Если атака противника с  наносит какой-либо урон герою, то в этом случае герой обязан взять карту отравления и положить её поверх своей колоды. В последующих раундах, если вы вытягиваете карту отравления – немедленно сбросьте её, а ваш герой получает 1 урон и вытягивает новую карту.

Примечание: играя за Брока и Синдри игрок выбирает, какой из героев получает урон.

Карты оглушения и отравления убираются из колоды игроков либо по окончании квеста, либо во время фазы улучшения (см. ниже).

ВАЖНО: во время атаки противника, в случае если он не нанёс какой-либо урон, отравление и оглушение не применяются.

3. ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ФАЗА АКТИВАЦИИ СЦЕНЫ

После того как все игроки выполнили фазу активации, начинается дополнительная фаза активации сцены. Игроки открывают верхнюю карту из колоды улучшений и активируют элементы сцены, которые соответствуют открытой руने.

4. ФАЗА УЛУЧШЕНИЯ

После завершения дополнительной фазы активации сцены начинается фаза улучшения. Сначала игроки сбрасывают все карты, оставшиеся у них на руках. Затем, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок (включая игроков с героями без сознания) должен выбрать 1 открытую карту улучшения и положить её поверх своей колоды. Игроки могут свободно обсуждать, какую карту кому выбрать. В случае возникновения спора, его разрешает первый игрок.

Игроки могут решить убрать карту из своего сброса вместо получения новой карты. Данные карты удаляются из игры и возвращаются в коробку с игрой. Карты статусов (оглушение и отравление) и кристаллов (см. стр. 13) также могут быть убраны таким образом из сброса игрока. После удаления верните карты статусов в соответствующие колоды.

Не выбранные игроками карты улучшения положите под низ колоды улучшений.

ВАЖНО: после того как игрок взял карту улучшения, руны на ней не имеют никакого эффекта (то есть при розыгрыше они не вызывают никаких эффектов в сцене).

В заключение, передайте жетон первого игрока следующему игроку по часовой стрелке и начните новый раунд.



Пример: после того как все герои прошли активацию, и была проведена дополнительная фаза активации сцены, наступает фаза улучшения. Героям предоставляется выбор из 5 карт. Они обсуждают, какие карты кому лучше приобрести, и Фрея выбирает особую карту, Атрей берет карту дальнего боя, а Кратос карту +4. Они кладут новые карты поверх своих колод. Брок и Синдри решили вместо получения сбросить 1 карту из сброса. Они просматривают свой сброс, выбирают 1 карту и возвращают её в коробку. 2 невыбранные карты подкладываются под низ колоды улучшений. Жетон первого игрока переходит от Атрея к Броку и Синдри, после чего начинается новый раунд.

УСЛОВИЯ ПЕРЕВОРОТА КАРТЫ



: Указывает условия переворота карты и встречается на некоторых картах сцен. При выполнении условия происходит переворот карты, и сама карта переворачивается на обратную сторону, при этом помещаясь на то же место и в том же положении, в котором лежала ранее.

Когда карта сцены переворачивается, все жетоны урона, лежащие на карте, должны быть помещены обратно на неё после того, как она была перевернута. Любые другие жетоны удаляются и возвращаются в резерв.



: Данный символ всегда ассоциируется с условием переворота и определяет группу карт, которые необходимо перевернуть: часть с указывает на карты сцены и их расположение в сцене. Белые и красные ромбы указывают, какие карты необходимо перевернуть, а пустые ромбы указывают карты, которые остаются на том же месте. Красные ромбы обозначают обратную сторону карты.



: Переворачивается после того, как противник с этой карты окажется побежден.



: Переворачивается после того, как противник с этой карты совершает атаку.

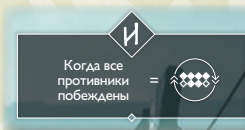


: Переворачивается, когда вся броня противника окажется уничтожена.



: Переворачивается, когда на этапе активации сцены вскрывается карта улучшения с соответствующей руной.

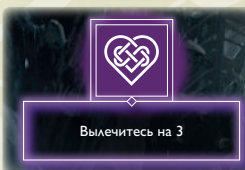
ЭЛЕМЕНТЫ СЦЕН



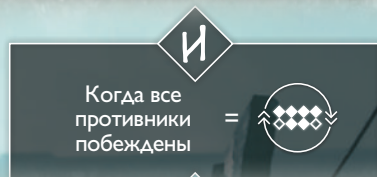
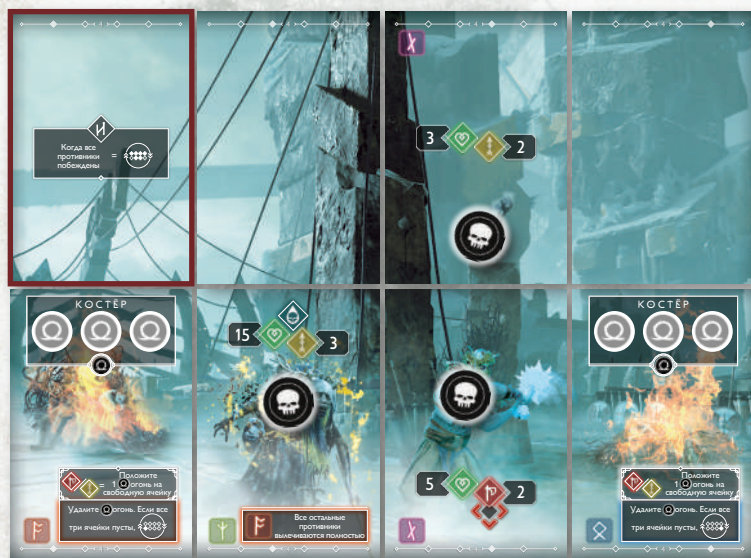
Здесь описываются специальные правила, которые влияют на сцену. В некоторых может присутствовать значок, который связывает их с тем или иным противником.



Данные области используются для хранения жетонов и отслеживания их количества.



После переворота карты сцены на её обратной стороне могут появиться квадратные символы с наградами. Герой, вызвавший переворот карты, сразу же выполняет указанное под символом.



Пример: В игре сцена 4, Хельхейм. Герои смогли победить всех противников, видимых в сцене, запуская условие в крайнем левом столбце: все 4 карты в верхнем ряду вместе с 2 центральными картами в нижнем ряду переворачиваются, раскрывая 2 новых противников (1 и 2)

ВЫПОЛНЕНИЕ КВЕСТОВ

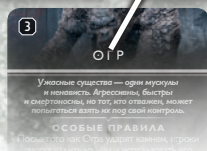
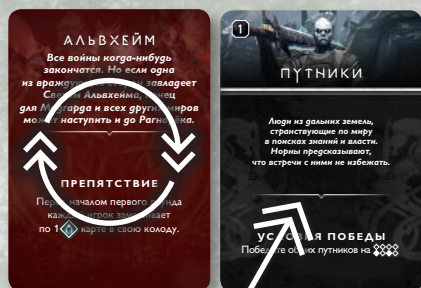
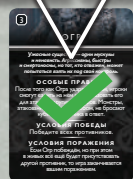
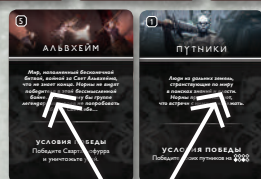
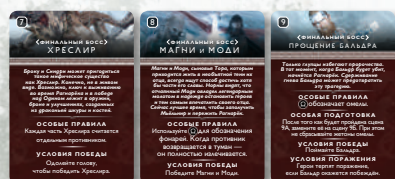


Чтобы закончить квест, игрокам предстоит выполнить его победные условия, описанные на карте квеста.

В случае, когда победные условия выполнены, сбросьте карты сцен, находящиеся в игре, уберите все жетоны урона с героев, включая героев без сознания (они смогут участвовать в следующем квесте по обычным правилам), а также удалите все карты оглушения, отравления и кристаллов из колод героев. Переставьте все маркеры ярости на планшетах героев на ячейку «0».

После выполнения первого квеста игроки должны вместе выбрать следующий из 2 предложенных в перевёрнутой пирамиде. После выбора найдите соответствующую ему сцену и подготовьте её к игре. Проверьте наличие особых правил, а также условий победы/поражения. Затем переверните не выбранную вами карту квеста и прочитайте, что указано на обороте карты в графе Препятствие. Данный эффект будет работать лишь во время выполнения второго квеста, однако любые постоянные эффекты будут работать до окончания игры, например, удаление карт из колод действий.

После завершения второго квеста игроки должны выбрать одного из 3 доступных финальных боссов в верхней части перевернутой пирамиды для последней схватки. Разложите его сцену, затем переверните 2 оставшиеся карты финальных боссов: оба их эффекта препятствия будут активны при битве с боссом. Вы побеждаете в игре, если вам удастся одержать победу над финальным боссом!



Пример: Герои успешно завершили свой первый квест и теперь готовы начать второй. Они могут отправиться в Альвхейм или сразиться с Путниками. После обсуждения они решают дать бой Путникам, поэтому герои берут колоду карт сцен № 1, проверяют победные условия (для этой сцены нет особых правил или особых условий поражения) и раскладывают её. Затем они переворачивают квестовую карту Альвхейма, чтобы увидеть препятствие: все игроки должны замешать по 1 карте отравления в свои колоды.

КАРТА ЗДОРОВЬЯ



В некоторых сценах встречаются карты, помеченные , используемые для отслеживания здоровья некоторых противников. Держите жетоны урона таких противников на данных картах.

КРИСТАЛЛ

Кристаллы – это ресурсы, которые можно получить в сценах. Они используются в бою с противниками и для достижения целей квеста. Всякий раз, при получении , игрок должен взять карту кристалла и положить её сверху своей колоды. Кристаллы удаляются из колоды игрока только в конце квеста или во время фазы улучшения (см. стр. 10).

СОЛО-РЕЖИМ

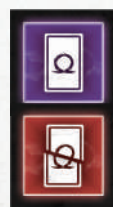
Планшеты Кратоса, Атрея и Мимира имеют обратную сторону, используемую в соло-режиме (т.е. в режиме для одного игрока). В данном режиме используется большинство базовых правил игры за некоторыми исключениями:

Здесь вашим героем всегда будет Кратос. Используйте подходящую для данного режима сторону его планшета. Атрей и Мимир станут вашими компаньонами – так же положите их планшеты на соответствующую сторону. При этом в игре вы будете использовать лишь фигурку Кратоса.

Мимир и Атрей имеют 2 уникальные способности, каждая из которых имеет 2 варианта. Каждую способность можно использовать только один раз за квест (кроме случаев, когда она становится вновь доступной при помощи ярости Кратоса), их использование можно отследить, поместив специальные жетоны в соответствующую ячейку.

ПРЕДЕЛ РУКИ

Все игроки начинают игру с пределом руки в 7 карт. В ходе игры максимальное количество карт в руке может увеличиться/уменьшиться в зависимости от различных игровых эффектов. Изменения предела руки легко отслеживаются при помощи жетонов предела руки:



: Указывает на увеличение предела руки на 1 карту.

: Указывает на уменьшение предела руки на 1 карту.

ГЕРОИ

КРАТОС



Спартанская ярость Кратоса усиливает его следующую атаку и излечивает его раны, вне зависимости от того, нанесла ли его атака урон или нет. *Спартанская ярость* может повлиять на атаку в следующих раундах, главное, чтобы это была следующая его атака после применения ярости.

Соло-режим: *Спартанская ярость* Кратоса всё ещё усиливает его следующую атаку и излечивает его, но также имеет дополнительный бонус в виде подготовки способностей Атрея и Мимира.

АТРЕЙ



Буревестник Атрея в особенности эффективен против обычных противников, так как против него не бросается кубик противника. Важно отметить, что *Буревестник* сам по себе не является атакой, поэтому его невозможно комбинировать вместе с обычной атакой.

Соло-режим: первой уникальной способностью Атрея может быть либо атака дальнего боя, оглушающая цель, либо увеличение силы атаки на 3. Его второй способностью может быть либо атака дальнего боя, нацеленная на любых 2 противников на любой карте сцены (и наносящей каждому одинаковый урон), либо это может быть карта защиты + 1.

МИМИР



Бестелесность Мимира, безусловно, делает его необычным героем. В начале каждого раунда прикрепляйте Мимира к любому союзнику – тот становится его носителем. Поставьте фигурку Мимира рядом с его носителем. Обратите внимание, что Мимир не занимает пространство в столбце. Всякий раз, когда носитель перемещается, Мимир перемещается вместе с ним. Один и тот же герой может быть носителем на протяжении нескольких последовательных раундов. Мимир может принять урон, который предназначался носителю. В случае множественных атак данный выбор должен быть сделан для каждой атаки.

Мимир не совершает свой ход, однако карта улучшения всё ещё вытягивается и разыгрывается им во время фазы активации (то есть он пропускает активацию героя, но выполняет этап активации сцены). Мимир никогда не может атаковать врагов, однако ему разрешено взаимодействовать с точками взаимодействия на сценах. Наконец, если носитель потерял сознание, фигурка Мимира остается там же, где он находился, до начала следующего раунда.

Соло-режим: Первая способность Мимира может либо излечить Кратоса на 2, либо позволить игроку использовать результат кубика противника для усиления атаки, вместо того чтобы считать его защитой противника. Его вторая способность позволяет игроку или переместиться, или посмотреть две верхние карты улучшений и поместить любые из них либо сверху, либо под низ колоды.



ФРЕЙЯ



Древняя Магия Фрейи позволяет ей отражать любой урон, направленный на любого героя. Это мощная способность может оказаться решающей для вашей победы, если применять её с умом. Она ограничена двумя жетонами, однако они могут быть помещены на любого героя, включая её саму.



БРОК И СИНДРИ

Брок и Синдри, братья Хульдра, управляются одним игроком. В каждом раунде вы можете двигаться один раз Броксом и один раз Синдрил. Каждая из их фигурок занимает одну ячейку в столбце. Брок и Синдрил держат в руке одни и те же карты действий, и на этапе подготовки игрок, так же как и любой другой игрок, вытягивает карты, чтобы пополнить свою руку. Разыгрывая карты действий или наборы карт, игрок должен объявить, кем они применяются: Броксом или Синдрил, и только выбранный герой может повысить показатель своей ярости (если были разыграны карты с). Брок может применить Снаряжение на себя или на Синдрил, чтобы использовать +3. Синдрил может использовать Вооружение на себя или на Брокса, чтобы использовать +3. Если один из этих героев потерял сознание, продолжайте играть оставшимся.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

АВТОРЫ ИГРЫ
Алекс Олтеану, Фел Баррос

**ПРАВИЛА РЕЖИМА
ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА**
Джорди Адан

РАЗРАБОТКА ИГРЫ
Фабио Хирш, Марко Португал

ПРОИЗВОДСТВО
Гильерме Гуларт,
Айседора Лейт, Тиаго Аранья,
Марсела Фабрети, Ребекка Хо,
Аарон Лурье и Сафуан Тэй

ИЛЛЮСТРАЦИИ
Santa Monica Studios

**ГРАФИЧЕСКОЕ
ОФОРМЛЕНИЕ**
Габриэль Бурги, Макс Дуарте
и Юлия Феррари

ТЕКСТ
Эрик Келли

ЛИЦЕНЗИРОВАНИЕ
Джефф Скиннер

АРТ-ДИРЕКТОР
Матье Харло

**ГЛАВНЫЙ МЕНЕДЖЕР
ПО РАЗВИТИЮ**
Эрик М. Ланг

ИЗДАТЕЛЬ
Дэвид Прети

ТЕСТИРОВАНИЕ
Гильерме Андрео,
Фабио Атассио,
Беатрис Атьенца,
Габриэль Барбериро,
Беатрис Брейм,
Фернандо Коста,
Фелипе Галено,
Гильерме Гиль, Энрике Хиль,
Рикардо Лимонете,
Марсело Маттина,
Габриэль Непомучено,
Флавио Оота, Кайо
Кинта, Евклид Рибейро,
Даниэль Росини,
Родриго Соннесо
и Роберто Толедо



© 2019 CMON Global Limited, все права защищены. God of War™
© 2019 Sony Interactive Entertainment LLC. God of War является торговой
маркой Sony Interactive Entertainment America LLC и Sony Interactive
Entertainment Europe. Изготовлено по лицензии Sony Interactive
Entertainment America LLC и Sony Interactive Entertainment Europe.
Логотип CMON является торговой маркой CMON Global Limited.

Русская версия игры издана компанией «Лавка Геймз».

Никакая часть этого продукта не может быть воспроизведена
без специального разрешения. Реальные компоненты могут отличаться
от изображённых. Сделано в Китае.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЙ ВОПРОС

◆ **Можно ли играть две карты в одну атаку?**

Нет. В одну атаку к карте можно добавлять только карты. Аналогично работает для действий и действий.

ПАМЯТКА

ФАЗА ПОДГОТОВКИ

- ◆ Доберите карты до предела руки

ФАЗА АКТИВАЦИИ

АКТИВАЦИЯ ГЕРОЕВ

Герой может в любом порядке:

ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ

- ◆ Переместиться в любой столбец со свободным местом
- ◆ Может переместиться лишь раз за ход

РАЗЫГРАТЬ КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

- ◆ Герой может разыграть столько карт действий и наборов карт, сколько ему доступно и/или пожелает

- ◆ Атака: герой должен занимать тот же столбец, что и его цель



атаки применяются только на врагов в нижнем ряду



атакует врагов на верхних или нижних рядах

ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЯРОСТЬ

- ◆ Ярость становится доступной при достижении последней ячейки её трека на планшете героя. После использования верните маркер ярости на ячейку «0»

ВЗАИМОДЕЙСТВОВАТЬ

- ◆ Разыграйте перечисленные требования, чтобы активировать эффект

АКТИВАЦИЯ СЦЕНЫ

- ◆ Раскройте карту улучшения
- ◆ Активируйте карты сцены с соответствующей руной

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ФАЗА АКТИВАЦИИ СЦЕНЫ

- ◆ Откройте дополнительную карту улучшения и активируйте карты сцены с соответствующей руной

ФАЗА УЛУЧШЕНИЯ

- ◆ Сбросьте все оставшиеся карты с руки
- ◆ Каждый игрок берет 1 карту улучшения или убирает 1 карту из сброса
- ◆ Поместите новую карту сверху колоды

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ И ПОРАЖЕНИЯ

- ◆ Игроки побеждают, если они успешно выполняют 2 квеста и победят финального босса
- ◆ Игроки проигрывают, если в любой момент все герои окажутся без сознания, или если выполнено условие поражения в квесте

ИГРОВЫЕ СИМВОЛЫ



Ближний бой



Дальний бой
(противники
выбирают самый
дальний столбец)



Защита



Указывает
на столбец (столбцы),
являющиеся целью
для атаки противника



Здоровье
противника



Защита противника



Отравление



Оглушение



Модификатор
(число)



Кристалл



Ярость



Указывает
определённые карты



Указывает,
какие карты сцен
переворачиваются



Условие
переворота карты:
броня уничтожена



Условие
переворота карты:
атака противника



Условие
переворота карты:
противник побежден



Условие
переворота карты:
руна активирована



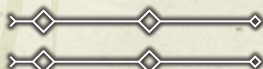
Специальный жетон



Руны активации



Карты здоровья



Размещение карт сцены