

# Правила настольной игры "Воины Затмения" (Ultimate Warriorz)

Автор игры: Гийом Блосье (Guillaume Blossier)

Перевод на русский язык: Александр Кожевников, ООО «Игровед» ©

Игра для 2-8 участников от 8 лет

## Состав игры



### Подготовка Арены Сражений:

Переверните вашу коробку от игры дном вверх и вставьте фрагменты стены с колоннами. При этом стены с огнём и без огня должны чередоваться.

## 1. Цель игры

Каждый игрок сражается за одного из «Воинов Затмения», стараясь победить любой ценой в смертельном поединке, известном как «Битва Племян», проводящемся в каждое солнечное затмение на легендарном Острове Конца Света. Соперники должны помнить лишь одно основное правило турнира: «Каждый сам за себя» - поскольку в конце должен остаться только один из Воинов: единственный непобеждённый, последний Воин Затмения! А если бой затянется, то победитель будет объявлен по окончании 7-го раунда...

## 2. Выбор Воина Затмения

Каждый игрок выбирает одну из 8 Карт Воинов.

Также игроки могут вытянуть свою Карту Воина случайным образом.


## 3. Подготовка к Битве Племян

Вместе с Картой Воина каждый игрок берёт:

- картонную фигурку своего Воина
- Карты Действий своего Воина
- жетоны Жизни цвета своего Воина в количестве, равном числу начальных Жизней Воина. Каждый из Воинов начинает турнир со следующим количеством Жизней:  
Шампиньон (Agaric, фиолетовый) – 5;  
Жожоба (Jojoba, зелёный) – 6;  
Бонсай (Bonzaï, синий) – 7;  
Кактус (Cactus, серый) – 8;  
Репей (Burdock, оранжевый) – 9;  
Сорго (Sorgho, чёрный) – 10;  
Баобаб (Baobab, коричневый) – 13;  
Замиокулькас (Zamioculcas, красный) – 16.  
Один из взятых жетонов должен быть большим жетоном «Первая Рана» соответствующего цвета.
- жетон Амулета своего Воина

**Примечание:** В каждом из 8 пластиковых пакетиков, включённых в комплектацию игры, можно хранить в собранном виде все элементы, относящиеся к одному Воину (Карту Воина, Карты Действий, жетоны Жизни/Славы, жетон Амулета, а также специальные жетоны Репея (Burdock) и Баобаба (Baobab)).

Как только все игроки получают стартовый набор игровых компонентов своего Воина, выполните следующие шаги:

- 1) Соберите Арену Сражений (см. стр. 1)
- 2) Начиная с самого маленького Воина и продолжая в порядке возрастания Величины Воинов () каждый игрок ставит фигурку

своего Воина в незанятую Зону Арены (см. рис. ниже). Если в игре участвуют 7 или 8 игроков, то первыми должны быть заполнены 6 внешних Зон, а центральная занимается последней (при игре в восьмером центральную Зону займут два самых высоких Воина).

### Боевые Зоны



Арена состоит из 7 «Боевых Зон», разделённых линиями на песке – 6 внешних Зон и одна большая центральная Зона с изображением полного солнечного затмения.

- 3) Все игроки выкладывают перед собой свои Карты Воинов лицом вверх.
- 4) Все игроки размещают свои жетоны Жизни/Славы справа от своей Карты Воина (стороной с сердцем вверх).
- 5) Все игроки берут в руку свои 8 Карт Действий.
- 6) Положите Счётчик раундов напротив первого деления Дорожки раундов (см. стр. 1).

На этом заканчивается подготовка, и легендарная «Битва Племян» начинается!

### Карта Воина



### Карта Действия



## 4. Сражение

По традиции «Битва Племян» длится 7 раундов, каждый из которых состоит из следующих этапов:

- 1) Выбор Карт Действий
- 2) Инициатива
- 3) Действия
- 4) Конец раунда

### 4.1. Выбор Карт Действий

Каждый игрок тайно выбирает одну из своих Карт Действий в руке и кладёт её на стол рубашкой вверх, не перекрывая разыгранную в прошлом раунде (действующую) карту, чтобы было видно текущее значение Защиты игрока.

### 4.2. Инициатива

Когда все игроки будут готовы, начните вслух называть номера от 8 до 1. Когда называется цифра, соответствующая инициативе выложенной карты (числу в кружке рядом с символом ⚡) одного из игроков, он переворачивает свою карту и делает ход. Если у нескольких игроков одинаковая инициатива, они ходят в порядке возрастания Величин их Воинов (👤)

Пример: Репей (Burdock) выложил карту с ⚡ 7, Баобаб (Baobab) выложил карту с ⚡ 1, а Кактус (Cactus) и Жожоба (Jojoba) – карты с ⚡ 4. Игроки будут ходить в следующем порядке:



1) Репей (Инициатива 7)      2) Жожоба (Инициатива 4)      3) Кактус (Инициатива 4)      4) Баобаб (Инициатива 1)

*Кактус и Жожоба выложили карты с одинаковой инициативой, но Жожоба будет ходить раньше, поскольку его Воин меньше (Величина Жожоба равна 6, а Величина Кактуса – 8).*

### 4.3. Действия

В свой ход игрок должен сначала накрыть Картой Действия, выбранной на этот раунд, карту, сыгранную им в предыдущем раунде (или его Карту Воина, если разыгрывается первый раунд). Данная карта становится его действующей картой. Затем игрок должен выполнить ВСЕ указанные на карте действия (Движение, Ближний бой и/или Выстрел) в произвольном порядке.



**Движение:** За каждое очко Движения игрок должен передвинуть своего героя на одну Зону (пересечь линию на поле). Воин не может вернуться в Зону, в которой он начинал ход. Игрок должен использовать все очки Движения, указанные на его Карте Действия.



**Ближний Бой:** Если значение этого показателя больше 0, то игрок должен атаковать Воина, находящегося с ним в одной Зоне. Атака может быть произведена игроком до, после или во время (т.е. между двумя перемещениями) своего движения в этом ходе.



**Выстрел (Дальняя Атака):** Если значение этого показателя больше 0, то игрок должен произвести Дальнюю Атаку Воина, находящегося НЕ в одной с игроком Зоне. Он может выстрелить по соседней Зоне или по Зоне, находящейся дальше (при этом используется правило Дистанционной Атаки, см. ниже).

Дальняя Атака может быть произведена игроком до, после или во время своего движения в этом ходе.

## Розыгрыш Боя

Бой разыгрывается одинаково при Ближней и при Дальней Атаке.

### Атака

Нападающий игрок бросает столько кубиков, сколько указано рядом с символом боя (X или X) на его карте, а затем сравнивает результат, выпавший на каждом кубике, с показателем Защиты щита цели. Каждый результат, больший или равный этому показателю Защиты, наносит цели 1 рану.

**Дистанционная Атака:** Если атакующий игрок решит выбрать в качестве цели Воина, находящегося на расстоянии 2 Зон от него, то он должен отнять 1 от результата броска каждого кубика, прежде чем сравнивать его с показателем Защиты цели.

### Амулет

У каждого Воина есть жетон Амулета, который он может использовать один раз за всю игру, когда становится целью атаки соперника, чтобы выбрать одно из следующих действий:



- Перевернуть один из кубиков соперника на противоположную сторону (например, поменять выпавшее значение «6» на «1»).
- Заставить нападающего перебросить до 3 кубиков. Результаты нового броска становятся окончательными и уже не могут быть изменены.

### Раны

За каждую нанесённую сопернику рану игрок забирает у него 1 жетон Жизни. Он переворачивает его на сторону с лавровым венком (сторону Славы) и кладёт его слева от своей Карты Воина (чтобы не перепутать со своими жетонами Жизни, которые лежат справа от неё). Эти жетоны приносят очки Славы.

### Жетоны Жизни, выбывание и забрасывание камнями

Когда Воин теряет свою ПЕРВУЮ Жизнь, соперник, нанёсший ему рану, должен взять у него большой жетон Жизни/Славы (Жетон «Первой Раны»), который приносит 3 очка Славы.

Когда Воин теряет свою ПОСЛЕДНЮЮ Жизнь, он выбывает из турнира. Сразивший его игрок забирает фигурку побеждённого Воина в качестве трофея и кладёт её перед собой (в конце игры она поможет определить победителя при ничьей, см. раздел «Победа»).

**Пример выбывания из турнира:**

|   |   |   |  |
|---|---|---|--|
|  |  |  |   |
| В 3-м раунде Сорго нападает на Бонсай, у которого осталось только 2 Жизни.        | Сорго кидает 4 кубика в Ближнем Бою против Защиты 5 у Бонсай.                     | У Сорго выпадает 4, 5, 6, 6.  | Бонсай теряет свои последние 2 Жизни. Эти жетоны переходят к Сорго и приносят ему 2 очка Славы. Также Сорго получает фигурку Бонсай. |

**Но будьте осторожны! Если выбывание из игры происходит в течение первых 3 раундов, то зрители выражают своё недовольство, забрасывая камнями Воина, из-за которого соперник покинул игру на столь ранней стадии.**



Забрасывание камнями аналогично Выстрелу с 3 кубиками во время первого раунда, с 2 кубиками во время второго раунда и с 1 кубиком во время третьего. Начиная с четвёртого раунда, забрасывание камнями прекращается. Кубики бросает выбывший из турнира игрок, но в случае нанесения ран забрасываемому игроку, его жетоны Жизни не достаются никому, а уходят в сброс.

|   |   |
|---|---|
|              |  |
| Из-за Сорго Бонсай выбыл уже в 3-м раунде. В Сорго бросается 1 камень (1 кубик) и выпадает "4". | У Сорго Защита - 4, поэтому он теряет 1 Жизнь, которая уходит в сброс.              |

**Пример боя:**

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
|  |  |  |   |  |
| Баобаб нападает на Кактуса, находящегося в той же Зоне.                             | У Баобаба 3 кубика для Ближней Атаки против Защиты 4 у Кактуса.                     | Баобаб кидает кубики и получает 2, 4, 5.  | Кактус теряет 2 Жизни, в том числе свой большой жетон, поскольку это его первая рана. Эти жетоны переходят к Баобабу и приносят ему 4 очка Славы. | Затем Баобаб перемещается на 2 Зоны.  |

|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
|  |  |                               |  |
| В свой ход Кактус производит Дистанционную Атаку по Баобабу.                      | У Кактуса 4 кубика на Выстрел против Защиты 4 у Баобаба.                          | Кактус бросает кубики и получает: 1, 4, 4, 5, которые превращаются в 0, 3, 3, 4 по правилу Дистанционной Атаки. | Баобаб теряет 1 Жизнь, которая превращается в 1 очко Славы для Кактуса.             |

#### 4.4. Конец раунда

Как только все игроки совершат свои действия (иначе говоря, когда все Карты Действий этого раунда будут разыграны в порядке убывания Инициативы), начинается новый раунд Сражения.

Переместите Счётчик раундов на одно поле дальше по Дорожке раундов.

Каждый игрок выбирает новую Карту Действия из оставшихся на руке (уже разыгранные карты, лежащие в стопке перед игроком, больше не могут быть использованы). Начинается новый отсчёт Инициативы, все игроки совершают свои действия, и так продолжается до тех пор, пока все не выбывшие из турнира участники не разыграют свою предпоследнюю карту с руки во время седьмого раунда. В конце этого раунда независимо от того, чем он закончится, прозвучит финальный гонг.

#### 5. Победа

Если до конца седьмого раунда на Арене остаётся только один Воин, он объявляется великим чемпионом турнира и становится Победителем Затмения... конечно, до следующей «Битвы Племян»! Если в конце седьмого раунда на Арене осталось больше одного Воина, то они подсчитывают полученные ими во время боя очки Славы. Воин с наибольшим количеством очков Славы объявляется победителем. Если по этому показателю ничья у нескольких игроков, то побеждает тот из них, кто устранил больше соперников из турнира (т.е. тот, у кого больше трофеев). Если по-прежнему ничья, то из всех игроков с одинаковыми результатами победителем «Битвы Племян» становится Воин наименьшей Величины (сравниваются значения Величины на Картах Воинов).

Что бы ни случилось, в конце остаётся только ОДИН победитель: единственный непобеждённый, последний Воин Затмения!



## Командный Дух

Играть в «Воинов Затмения» можно и командами. Ниже приведено несколько возможных комбинаций команд для игры. Конечно, вы можете создать и свои собственные варианты команд. Основное правило этого режима игры: «Один за всех и все за одного!». Для победы придётся проявить не только командный дух, но и готовность самопожертвования, поскольку только победа команды имеет значение!

**Для 2 игроков:** Каждый игрок составляет команду из 2, 3 или 4 Воинов (в зависимости от желаемой продолжительности игры) и пытается устранить всех Воинов команды соперника.

[Шампиньон + Замиокулькас] против [Жожоба + Баобаб]

[Бонсай + Сорго] против [Кактус + Репей]

[Шампиньон + Бонсай + Баобаб] против [Жожоба + Репей + Сорго]

[Шампиньон + Бонсай + Репей + Замиокулькас] против [Жожоба + Кактус + Сорго + Баобаб]

**Для 3 игроков:** Каждый игрок составляет команду из 2 Воинов, и для выигрыша нужно устранить обе команды соперников.

[Шампиньон + Баобаб] против [Бонсай + Сорго] против [Кактус + Репей]

**Для 4 игроков:** Каждый игрок выбирает только одного Воина, но объединяется в команду с другим игроком. Чтобы победить, «братьям по оружию» совместными усилиями нужно устранить противостоящую пару.

[Шампиньон + Баобаб] против [Кактус + Сорго]

[Репей + Баобаб] против [Жожоба + Замиокулькас]

**Для 6 игроков:** Каждый игрок выбирает только одного Воина, но объединяется в команду с другим игроком. Для победы «братьям по оружию» нужно совместными усилиями устранить обе команды соперников.

[Шампиньон + Сорго] против [Жожоба + Репей] против [Бонсай + Кактус]

**От 5 до 8 игроков:** Каждый игрок выбирает одного Воина, но он становится частью команды. Главная цель – полностью устранить команду соперников.

Для 5: [Шампиньон + Жожоба + Бонсай] против [Кактус + Замиокулькас]

Для 6: [Шампиньон + Бонсай + Баобаб] против [Жожоба + Репей + Сорго]

Для 7: [Шампиньон + Бонсай + Кактус + Баобаб] против [Репей + Сорго + Замиокулькас]

Для 8: [Шампиньон + Бонсай + Репей + Замиокулькас] против [Жожоба + Кактус + Сорго + Баобаб]

В варианте игры «Командный Дух» применяются те же условия победы, что и при варианте «Битва Племян»: в конце игры для определения победителя нужно сложить все очки Славы и трофеи участников команды. Если до конца

7-го раунда на Арене осталась только одна команда, то она побеждает без подсчёта очков.

## Секретные Приёмы и Волшебные Предметы

У каждого Воина есть 2 карты Особых Действий (один Секретный Приём и один Волшебный Предмет), которые подробно описаны ниже.

### Шампиньон, мушкетёр-поварёнок (Agaric)



#### ***Взрывная «Пороховая бочка»***

Эта взрывная Дальняя Атака разыгрывается как Выстрел с 3 кубиками и наносит урон КАЖДОМУ Воину в целевой Зоне (один бросок кубиков определяет попадания по всем Воинам, находящемся в Зоне).



#### ***Призрачное Кольцо «Куда он подевался?»***

Пока действует эта карта, на Шампиньона не может быть нацелена Дальняя Атака. Нападение в Ближнем Бою по-прежнему возможно.

### Жожоба, гоблин-индеец (Jojoba)



#### ***Знаменитый «Двойной выстрел»***

Жожоба производит 2 Выстрела из одной Зоны, но по 2 разным целям.



#### ***Шаманская трубка мира «Оставьте меня в покое!»***

Пока действует эта карта, Жожоба не может быть целью Ближней Атаки. Дальняя Атака по-прежнему возможна.

Бонсай, гном-самурай (Bonzai)***Ужасная «Атака камикадзе»***

Чем тяжелее ранен Бонсай, тем он опаснее! При атаке он бросает от 1 до 6 кубиков в зависимости от количества оставшихся у него Жизней на момент атаки (см. таблицу внизу Карты Действия).

***Вампирская атака «Восполним силы!»***

Жетоны Жизни, которые соперник теряет при такой атаке, переходят к Бонсаю стороной с сердцем вверх и добавляются к его Жизням (при этом он не получает очки Славы). Если позже в игре Бонсай потеряет эти Жизни, они, как обычно, переходят к нападавшему и становятся его очками Славы.

Кактус, орк-гладиатор (Cactus)***Коварный «Удар шипованным эполетом»***

Кактус может нанести одному сопернику укол своим трезубцем (с 3 кубиками) и ударить другого соперника своим шипованным эполетом (с 2 кубиками). Эти две атаки могут быть исполнены отдельно (например, до и после перемещения), но всегда должны быть нацелены на 2 разных Воинов.

***Злодейская сеть «Не двигаться!»***

Перед тем как бросить кубики для Ближней Атаки по этой карте, бросьте 3 кубика: если сумма выпавших значений будет больше или равна Величине цели, то её Защита от этой атаки уменьшается на 2. В противном случае атака продолжается как обычно.

Репей, лев-горец (Burdock)**Могущественный «Электрошок»**

Если Репей нанёс этой атакой хотя бы 1 рану сопернику:

- Получивший ранение соперник кладёт на свою Карту Воина жетон «Электрошок -2». Его инициатива во время розыгрыша следующего действия уменьшается на 2 (она может опуститься меньше 0, тогда он будет ходить позже всех остальных игроков).

- Репей кладёт жетон «Электрошок +2» на свою Карту Воина.

Его инициатива для следующего действия увеличивается на 2 (она может стать больше 8, тогда Репей будет ходить раньше всех остальных игроков). После того, как эффекты этих жетонов сработают, они сбрасываются.

**Электрический клеймор «Озари своё лицо!»**

Перед розыгрышем Дальней Атаки по этой карте, Репей бросает кубик и определяет силу атаки, то есть количество кубиков (от 1 до 6) на бросок.

Сорго, минотавр-матадор (Sorgho)**Невероятное «Нападение в стиле Терминотавра»**

Чем больше действий Сорго совершил перед этим, тем эффективнее получится атака. Он бросает столько кубиков, сколько у него разыграно Карт Действий (включая эту).

**Сверхъяркий доспех «Попробуй дотронься!»**

Блеск доспехов Сорго ослепляет каждого соперника, пытающегося напасть на него. Пока действует эта карта, соперники бросают на 1 кубик меньше при атаках, нацеленных на Сорго.

Баобаб, древень-варвар (Baobab)***Устрашающий «Выстрел»***

Баобаб может поразить несколько целей одним Выстрелом. Если в целевой Зоне находится больше одного Воина, Баобаб выбирает одного из них в качестве первичной цели, которая примет на себя обычный урон от Выстрела (от 4 кубиков). Затем он может перенаправить результат броска каждого кубика на других Воинов в той же Зоне (но не больше 1 кубика на Воина). Некоторые результаты не могут нанести урон ни одному Воину, поэтому никак не используются.

***Таинственный череп «Я твой друг»***

Баобаб отдает жетон Черепа другому Воину, находящемуся в Зоне Выстрела (ближнего или дальнего). Этот Воин не может нападать на Баобаба во время розыгрыша следующего действия. Жетон Черепа сбрасывается после окончания следующего хода этого Воина или в случае, если Баобаб сам нападёт на него.

Замиокулькас, красный дракон-спартанец (Zamioculcas)***Впечатляющее «Вращающееся копьё»***

Замиокулькас может в этом ходу дважды атаковать в Ближнем Бою (по 2 кубика каждый раз). Атаки могут быть произведены отдельно (например, до и после перемещения), но должны быть направлены на 2 разных соперников. Кроме того, пока действует эта карта, Замиокулькас бросает один кубик для определения своей Защиты перед каждой атакой на него.

***Энергетическая броня «Включить режим лазерного наведения!»***

Замиокулькас добавляет 1 к результату броска каждого из 3 кубиков при Дальней Атаке.